

**X-BOOT III**

**X-BOOT III**

*La gestion du "boot"  
sur Atari*

Arobace  
& Ten Software.  
© Paris 1992



**a r o b a c e -**

*Le Coin info de Tot*

# **SOMMAIRE**

1	Installation	1	5.	Autres fonctions	13
2	Introduction	1	5.1	Info système	13
2.1	Concept	2	5.2	Menu utilitaires	13
2.2	Interface utilisateur	3	5.3	A propos d'XBoot	14
2.2.1	Menu principal	3	5.4	Ordre de lancement	14
2.2.2	Boutons et raccourcis-clavier	3	5.5	Tri	15
3.	PRG/ACC/CPX	4	5.6	Paramètres	16
3.1	Sélection des fichiers	4	5.7	Désactivation de tous les fichiers	19
3.2	Voir seulement les fichiers actifs	4	5.8	Info fichier	19
4.	Jeux	5	5.8.1	Liens	19
4.1	Créer un nouveau jeu	5	5.8.2	Copier fichier sur tous les jeux	20
4.2	Sélectionner un jeu	6	5.8.3	Détruire fichier sur tous les jeux	20
4.3	Modifier des jeux	6	5.9	Sélecteur de fichier	21
4.4	Lancement automatique	6	5.9.1	Infos fichier	21
4.5	Commandes batch	7	5.9.2	Détruire un fichier	22
4.6	Fichiers info	9	5.9.3	Copier un fichier	22
4.6.1	Installation	10	5.9.4	Nouveau dossier	23
4.6.2	Un exemple	10	5.9.5	Espace disque libre	23
4.6.3	Installation avec COPY	11	5.10	Aide	23
4.7	Info de jeu	11	6.	Quitter XBoot	23
4.8	Détruire un jeu	12	6.1	Annuler l'installation	24
4.9	Undo	12	7.	Résumé opérations souris et clavier	24
4.10	Sauver les jeux	12	7.1	Clavier	24
			7.2	Souris	25
			8.	Appendice	26
			8.1	Le fichier SETS.DAT	26
			8.2	Nombre maximum de fichiers	27
			8.3	Messages d'erreur	27

## 1. Installation

La disquette de XBoot contient les fichiers suivants :

Dossier XBOOT : XBOOT.PRG Le programme lui-même

XBSTART.PRG Le lanceur de programme pour TOS 100 / 102

Racine du disque : INSTALL.APP Le programme d'installation

LISEZ\_MOLTXT Un fichier texte avec des remarques ou des infos importantes non contenue dans le manuel (optionnel).

INSTALL.APP est un programme d'installation qui copie automatiquement les fichiers nécessaires sur votre disque dur. Insérez la disquette de XBoot dans le lecteur de disquettes et lancez INSTALL.APP. La boîte suivante apparaît :

Sélectionnez la racine de la partition à partir de laquelle vous bootez d'habitude. La partition par défaut est la C. A moins que vous n'utilisiez un pilote de disque dur spécial qui permet de booter à partir d'une autre partition, vous devez laisser ce réglage inchangé. Laissez la disquette de XBoot dans le lecteur et cliquez 'installer'. Les fichiers nécessaires seront lus sur la disquette et copiés dans les dossiers \AUTO et \XBOOT de votre disque dur. Si un dossier n'existe pas déjà, il est automatiquement créé. Enfin, et cela seulement si c'est nécessaire, le programme XBOOT.PRG est déplacé en première position dans le dossier AUTO (dans l'ordre d'exécution), afin qu'il soit lancé en premier au moment du boot.

Durant la procédure d'installation, vous pouvez voir ce que le programme est en train de faire dans les lignes 'Action' et 'Etat'. Quand l'installation est terminée, un message vous en informe.

**Note :** Le programme XBSTART.PRG sera copié sur votre disque dur seulement si vous utilisez un vieux modèle de ST avec une version de TOS 100 ou 102. Les autres utilisateurs n'en ont pas besoin.

Dans le cas où vous utilisez un pilote de disque dur qui permet de booter à partir de n'importe quelle partition, vous pourrez naturellement installer XBoot sur plusieurs partition. Cliquez simplement sur les lecteurs désirés l'un après l'autre et relancez le programme d'installation à chaque fois.

Pour quitter le programme d'installation, cliquez le bouton 'Quitter'.

Dès que la procédure d'installation est terminée, XBoot s'active à chaque boot, ce que vous pouvez vérifier en effectuant un reset.

## 2. Introduction

Vous connaissez tous le problème : Avec le temps la partition de boot du disque dur grossit et le nombre de programmes dans le dossier AUTO augmente, ainsi que le nombre d'accessoires et de modules CPXs. Vous finissez par perdre tout contrôle. Donc, il serait intéressant que vous puissiez charger les programmes AUTO, les accessoires et les CPXs adéquats pour chaque session de travail.

C'est exactement ce que réalise XBoot. Exécuté en premier dans le dossier AUTO de la partition de boot, il offre la possibilité de créer des configurations comprenant certains programmes AUTO, accessoires et CPXs. Mais c'est seulement une des nombreuses caractéristiques d'XBoot...

L'inconvénient des programmes lancés à partir du dossier AUTO est qu'ils ne peuvent pas utiliser les fonction GEM (AES). En d'autres termes : ils ne possèdent pas d'interface utilisateur graphique et pas de souris. A cause de cela, certains de ces programmes sont, souvent, très peu commodes à utiliser, en particulier lorsqu'ils possèdent de nombreuses options.

XBoot est différent. Il est le premier programme pour ST/STE/TT qui utilise une interface vraiment semblable au GEM à partir du dossier AUTO. Il est totalement contrôlable à la souris. Vous travaillez avec un vrai curseur de souris comme dans les vrais programmes GEM. En plus, la plupart des fonctions peuvent être appelées à partir du clavier.

En plus d'être très facile à utiliser, le programme est aussi très efficace et à part les caractéristiques standards d'activation / désactivation de programmes AUTO, d'accessoires et de modules CPX, il en offre plusieurs autres.

Voici une vue d'ensemble des caractéristiques d'XBoot :

- Contrôle total par la souris ou le clavier.
- Fonctionnement sur tous les Ataris (ST/STE/TT), en monochrome ou en couleur, indépendamment de la machine utilisée. La résolution minimum est de 640 x 200 pixels.
- Les réglages fréquemment utilisés peuvent être sauves comme un jeu de configuration.
- Les fichiers liés (comme un programme AUTO et son CPX de configuration) peuvent être sélectionnés / désélectionnés avec un simple clic souris ou raccourcis-clavier (Liens).
- L'ordre d'exécution des programmes du dossier AUTO, des accessoires et des modules CPX peut être modifié.
- Les programmes, accessoires, modules CPX et jeux de configuration peuvent être listés triés ou non triés.
- Réglages des date et heure système.
- Pour les ordinateurs sans horloge permanente, maintient de la date et de l'heure après un reset.
- L'installation de fichiers d'information, par exemple ASSIGN.SYS, DESKTOP.INF/NEWDESK.INF, etc, peut être changée "au vol".
- Chaque jeu de configuration peut posséder une liste de commandes batch (par exemple COPY, KILL, EXEC).
- Lancement automatique de programmes GEM avec toutes les versions du TOS (même 100 et 102).
- Un sélecteur de fichiers très confortable, entièrement recréé.

## 2.1 Concept

Comme vous le savez, quand votre ordinateur est allumé, tous les programmes (PRG) placés dans le dossier AUTO sont chargés et exécutés en premier lieu, suivis des accessoires placés à la racine de la partition ou de la disquette de boot. Il suffit que les programmes du dossier AUTO possèdent l'extension ".PRG" et que les accessoires possèdent l'extension ".ACC". Le processus à partir du moment où vous allumez l'ordinateur jusqu'à ce que le bureau apparaisse est appelé "le boot".

Si l'extension d'un accessoire est changée en renommant le fichier (par exemple de "CLOCK.ACC" en "CLOCK.ACX"), cet accessoire n'est pas chargé durant le boot. La même chose se passe pour les programmes contenus dans le dossier AUTO et avec les modules CPX du panneau de contrôle Atari XCONTROL. Cela empêche un programme ou un CPX d'être chargé. L'extension est simplement changée de ".PRG" en ".PRX", ou de ".CPX" en ".CPZ" respectivement. C'est la méthode utilisée par XBoot pour indiquer quels programmes, accessoires ou CPXs doivent ou ne doivent pas être chargés au boot.

XBoot lui-même se lance à partir du dossier AUTO. Comme il doit avoir accès à tous les autres programmes, XBoot doit être lancé en tout premier dans le dossier AUTO. L'ordre en question n'est PAS l'ordre par nom / date / taille / type que l'on trouve sur le bureau, mais l'ordre physique dans lequel les fichiers ont été stockés sur le disque. C'est dans cet ordre que les programmes du dossier AUTO sont chargés et exécutés. Toutefois, vous n'avez pas à vous inquiéter de cela, puisque le programme d'installation placera automatiquement XBoot en première position dans le dossier AUTO.

XBoot vous permet donc de choisir quels programmes AUTO, accessoires et modules CPX

seront chargés. Si nécessaire, les programmes sélectionnés seront renommés en ".PRG" tandis que les autres (qui ne doivent pas être exécutés) le seront en ".PRX". De même pour les accessoires et les modules CPX. Vous devez à présent comprendre pourquoi XBoot doit être lancé en premier dans le dossier AUTO. S'il y a des programmes physiquement placés avant XBoot, le renommage de ces programmes ne sera effectif que lors du boot suivant. Malgré cela, toutefois, il y a quelques exceptions où vous devrez faire en sorte de lancer un programme avant XBoot. Nous y reviendrons dans la partie 'Ordre de lancement'.

## 2.2 Interface utilisateur

### 2.2.1 Menu principal

L'écran suivant apparaît au démarrage d'XBoot :



A gauche de l'écran (sous le titre 'PRG') se trouvent les programmes du dossier AUTO (auxquels nous nous référerons comme "PRGs"). A leur droite se trouvent les accessoires ("ACCs") et encore à leur droite vous pouvez voir les modules CPX ("CPXs"). Les fichiers actifs (c'est-à-dire ceux qui doivent être chargés) sont signalés par une marque. Si certains d'entre eux sont protégés (fichiers "lecture seule"), ils sont présentés en caractères gris. Ceci est un indicateur que ces fichiers ne peuvent être sélectionnés (ou désélectionnés).

Les jeux de sélections sont présentés à droite des modules CPX, tandis que tout à droite de l'écran se trouve une rangée d'icônes pour appeler chaque fonction d'XBoot.

Sous les modules CPX il y a trois petites fenêtres. Elles sont utilisées pour sélectionner les fichiers info d'un jeu, par exemple NEWDESK.INF, ASSIGN.SYS, etc (Voyez le chapitre correspondant), et sous la liste des jeux vous pouvez voir l'application lancée automatiquement pour le jeu courant.

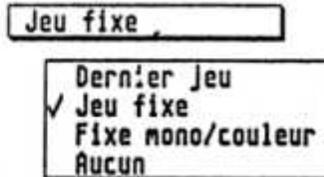
Toutes les listes comprennent des barres et flèches de défilement qui s'utilisent de la manière habituelle pour afficher une partie de la liste. Vous noterez que quand les "sliders" sont déplacés, le contenu de la fenêtre est modifié en temps réel.

### 2.2.2 Boutons et raccourcis-clavier et menus pop-up

Les boutons d'XBoot (c'est-à-dire les endroits où l'on peut cliquer avec la souris) diffèrent des boutons GEM normaux par plusieurs points. Les Radio-boutons sont des boutons ronds qui se désélectionnent mutuellement pour choisir une seule option. Les boutons On / Off, également connus comme boîtes "cochées", sont des carrés qui contiennent une croix et sont utilisés pour activer et désactiver des options.

La plupart des boutons d'XBoot peuvent aussi être sélectionnés en utilisant une combinaison de touches particulière (raccourcis-clavier). Dans beaucoup de cas la touche est indiquée par un caractère souligné dans le bouton. Ainsi, le bouton peut aussi être sélectionné en pressant **Alternate + le caractère**. Tous les raccourcis-clavier sont présentés dans les chapitres correspondants et dans le récapitulatif du chapitre 7.

Un autre type de boîte de dialogue est ce qu'on appelle menu pop-up. Ils sont signalés par un bouton ombré :



Quand vous cliquez sur ce type de bouton un menu apparaît qui s'utilise comme les menus déroulants ordinaires. Une autre façon est de maintenir enfoncé le bouton de la souris et de le relâcher sur l'entrée de menu désirée (comme sur Macintosh), ou d'utiliser les touches fléchées du clavier. Une liste détaillée de toutes les fonctions clavier figure à la fin du chapitre 5.

### **3. PRG/ACC/CPX**

#### **3.1 Sélection des fichiers**

Comme il a déjà été mentionné dans l'introduction, XBoot peut être contrôlé à la fois par le clavier ou par la souris. Il en est de même pour la sélection des PRGs/ACCs/CPXs. Il y a deux manières pour activer un fichier inactif (sans marque) ou vice versa. Soit vous cliquez sur le nom du fichier avec la souris, soit vous déplacez la barre-curseur noire sur le fichier en utilisant les touches fléchées et vous pressez alors la touche **Insert** ou la barre d'espace. Note : La barre-curseur est invisible jusqu'à ce que vous pressiez une touche fléchée.

Les fichiers protégés contre l'écriture, indiqués par des caractères gris, ne sont bien sûr par sélectionnables.

Sélectionnez tous les programmes du dossier **AUTO**, les accessoires et les modules **CPX** voulus, comme décrit ci-dessus. Si une certaine sélection est souvent nécessaire, il est possible de la sauvegarder dans un jeu de sélection (voir le chapitre 4).

Certains pourraient se demander quel est l'avantage de pouvoir sélectionner les modules **CPX**. Ceci est évident pour les programmes **AUTO** et pour les accessoires, mais pour les **CPXs** la réponse est très simple : Si les modules **CPX** ne sont pas chargés comme résidents (référez-vous au manuel Atari pour plus de détails), les besoins en mémoire sont très minimes (environ 600 octets par module), mais à partir d'un certain nombre de modules dans la liste de l'accessoire de contrôle on se trouve rapidement avec des problèmes. Beaucoup de modules **CPX** sont seulement nécessaires comme fichiers de configuration de quelque programme résident du dossier **AUTO** (un exemple classique est le couple constitué de l'accélérateur de souris **MACCEL** et de son **CPX**). Ce module **CPX** ne sert à rien si son programme accompagnateur du dossier **AUTO** n'a pas été chargé.

Cette dépendance entre les programmes du dossier **AUTO** et les modules **CPX** est définie dans XBoot par l'utilisation de ce que l'on appelle les **Liens** (voir le chapitre correspondant).

Toutefois, il faut garder à l'esprit que les modules **CPX** sont chargés seulement quand l'accessoire **XCONTROL** est actif. Si vous n'utilisez pas **XCONTROL**, ignorez simplement la liste des **CPXs**.

#### **3.2 Voir seulement les fichiers actifs**

Quand il y a un grand nombre de fichiers il arrive souvent d'en oublier. Dans certains cas il est pratique d'afficher seulement les fichiers actuellement activés. Pour basculer entre l'affichage de tous les fichiers et seulement ceux qui sont actifs, cliquez le bouton "Actifs" en haut de la liste correspondante. Cela s'obtient aussi avec les touches "P", "A" et "C".

## 4. Jeux

Ce que nous appelons des jeux est la principale opération d'XBoot. La raison est la suivante : Chaque tâche ou session de travail nécessite une sélection particulière de programmes AUTO, d'accessoires et de modules CPX. Par exemple, quand vous travaillez avec un traitement de texte, un spooler d'imprimante doit être lancé depuis le dossier AUTO et des accessoires comme un utilitaire SnapShot, une configuration du spooler, etc, doivent aussi être chargés. D'autre part, si le traitement de texte n'est pas utilisé, les programmes mentionnés ci-dessus ne sont pas réellement utiles, au contraire. Les programmes du dossier AUTO occupent dans l'ordinateur une place mémoire sans raison et les accessoires encombrant à la fois de la mémoire et des entrées de menu. De sorte que si vous voulez travailler avec votre traitement de texte, au lieu d'activer manuellement les programmes AUTO et les accessoires nécessaires, créez simplement un jeu nommé "Texte" contenant la liste des fichiers désirés. XBoot réalise le processus de création d'un environnement de travail unique par une simple pression de touche ou un clic souris.

C'est à vous de créer les différents jeux de configuration. Il est judicieux de créer des jeux pour chacun des programmes les plus fréquemment utilisés, mais vous pouvez aussi créer un jeu standard pour la haute, la moyenne et la basse résolution, de sorte que chacun installe un unique (et dépendant de la résolution) fichier DESKTOP.INF ou NEWDESK.INF.

Si, dans une occasion particulière, vous avez besoin d'une configuration de PRGs, ACCs et CPXs spéciale rien que pour une fois, vous n'êtes pas obligés de créer un jeu. Sélectionnez simplement les fichiers voulus et quittez XBoot.

### 4.1 Créer un nouveau jeu

Pour définir un nouveau jeu, activez d'abord tous les PRGs, ACCs et CPXs que vous voulez pour ce jeu. Ensuite, cliquez le bouton 'Nouveau jeu' (voir ci-dessous). La boîte de dialogue suivante apparaît :

Créer nouveau jeu

<b>Général</b> Nom : _____ Date: 18/09/92 Attributs: Normal	<b>Fichiers actifs</b> AUTO PRGs: 6 Accessoires: 2 Modules CPX: 6	<b>Divers</b> <input checked="" type="checkbox"/> Blitter <input type="checkbox"/> Cache
--	--	--

Annuler OK

Donnez un nom au nouveau jeu (jusqu'à 13 caractères de long) Au milieu de la boîte de dialogue vous pouvez voir le nombre de PRGs, ACCs et CPXs actuellement sélectionnés. Si votre ordinateur possède un circuit blitter ou un cache CPU, vous pouvez les activer ou les désactiver à droite. Confirmez la création du nouveau jeu en cliquant 'OK'.

**Note 1 :** Normalement, XBoot active à la fois le blitter et le cache. Il peut être nécessaire d'en désactiver un dans un cas exceptionnel, par exemple quand un programme ne fonctionne pas correctement avec le cache.

**Note 2 :** Les utilisateurs de Mega STE peuvent configurer le cache, mais le réglage est valable seulement durant le boot. Si le panneau de contrôle est chargé, l'état du cache après le boot dépend de ses réglages. Pour avoir le cache en permanence activé sur votre Mega STE, vous devez vous assurer qu'il est activé aussi dans le panneau de contrôle. Le réglage du blitter (ainsi que les réglages du cache sur un TT) est toujours permanent, c'est-à-dire même après le boot.

**Note 3 :** Les programmes du dossier AUTO, les accessoires et les CPXs qui sont protégés en écriture ne peuvent, pour diverses raisons, être sauvés dans un jeu, et selon leur extension ("PRG/ACC/CPX" ou "PRX/ACX/CPZ") sont en permanence actifs ou inactifs. Cette caractéristique peut être utilisée quand par exemple vous voulez toujours que soit chargé un PRG/ACC/CPX spécifique quelque soit le jeu. Pour réaliser cela, modifiez simplement l'état du fichier PRG/ACC/CPX en "Lecture seule". Naturellement, le fichier doit aussi avoir l'extension correcte ("PRG", "ACC" ou "CPX") pour être chargé. L'état du fichier peut être changé soit à partir du bureau, soit à partir du sélecteur de fichiers d'XBoot.

#### 4.2 Sélectionner un jeu

Pour sélectionner un jeu existant déjà cliquez simplement dessus. Le jeu s'affiche en vidéo inverse et les PRGs, ACCs et CPXs correspondant sont présentés. Vous pouvez aussi utiliser les touches de fonction F1 à F10. Pour faciliter l'utilisation, chaque jeu est affiché avec sa touche de fonction correspondante. Les jeux 1 à 10 s'activent avec F1 à F10, les jeux 11 à 20 avec Shift + F1 à F10.

Puisque dans une opération normale vous avez à cliquer sur un jeu et à quitter XBoot, il y a une autre méthode (plus rapide) pour sélectionner un jeu. De cette façon, un jeu est activé et XBoot est immédiatement quitté. Pour réaliser cela, au lieu de cliquer une fois, faites un double-clic sur le jeu voulu, ou pressez la touche de fonction correspondante en même temps que la touche Alternat.

#### 4.3 Modifier des jeux

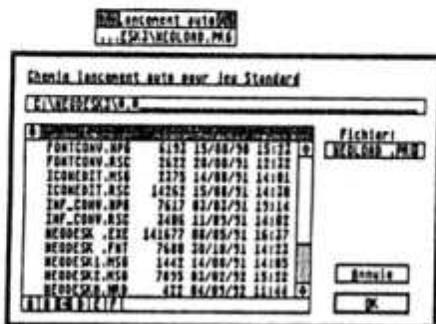
Les paramètres d'un jeu peuvent être changés n'importe quand. Sélectionnez le jeu et modifiez les PRGs, ACCs et CPXs. Vous pouvez changer aussi tous les autres réglages comme l'application lancée automatiquement, les fichiers d'info, les commandes batch, etc, comme expliqué plus loin. Dès qu'un paramètre a été modifié, un point apparaît dans le nom du jeu pour signaler la modification.

#### 4.4 Lancement automatique

Vous avez probablement regretté que les programmes GEM ne puissent pas être copiés dans le dossier AUTO puisqu'ils ne peuvent pas être lancés de là. "Programmes GEM" se réfère à tous les programmes qui utilisent le GEM, entendez par là qui utilisent la souris, la barre de menu ou des boîtes de dialogue (XBoot est une exception). Ceci entraîne une impossibilité à lancer des programmes GEM automatiquement, du moins avec les anciennes versions du TOS (le système d'exploitation), 100 et 102.

Le TOS 104 daté de 88/89 (ainsi que toutes les versions plus récentes) ont toutefois une possibilité pour lancer un programme GEM après le boot. Mais ceci est limité à un seul programme, c'est-à-dire qu'il est impossible de choisir, pendant le boot, le programme qui doit être lancé.

Tous ces problèmes sont résolus par XBoot qui permet de déclarer une application à lancer automatiquement pour chaque jeu. Choisissez d'abord le jeu pour lequel vous voulez spécifier une application automatique. Cliquez 'Autostart'. Le sélecteur de fichiers d'XBoot apparaît :



Vous pouvez à présent choisir le programme qui doit être lancé automatiquement après le boot. Par exemple, si vous avez un jeu nommé "WordPlus" et que vous voulez que le programme WORDPLUS.PRG soit lancé automatiquement quand ce jeu est sélectionné, sélectionnez le lecteur et le dossier qui contiennent WORDPLUS.PRG avec le sélecteur de fichiers, puis cliquez sur le programme lui-même et confirmez cela par 'OK'. Vous pouvez aussi double-cliquer sur le fichier. Annuler quitte le sélecteur sans rien changer. XBoot teste l'existence du programme indiqué et le prend comme application automatique pour le jeu courant.

Il est possible de court-circuiter le test dans le cas où le programme n'existe pas encore dans ce chemin au moment où XBoot est lancé. Par exemple, il peut arriver qu'un programme soit lancé à partir d'un RAM-Disk, qui est installé seulement après qu'XBoot ait terminé son travail et que le programme en question ait été copié dans le RAM-Disk. Pour annuler le test d'existence, tapez

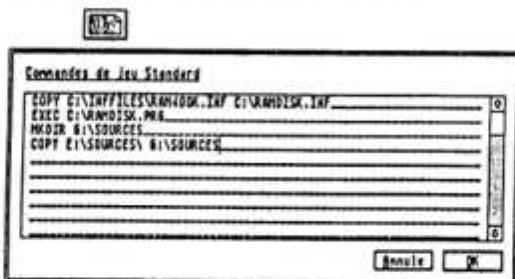
manuellement le chemin complet dans la ligne de chemin du sélecteur et le nom du fichier dans le champ correspondant. Quand vous cliquez le bouton 'OK', pressez en même temps la touche Control.

L'application automatique d'un jeu peut toujours être modifiée ou annulée. Sélectionnez un jeu et cliquez sur 'Autostart'. Vous pouvez la changer. Pour annuler l'application, effacez simplement le nom du fichier dans le sélecteur en pressant la touche Esc et confirmez.

Les STs avec de vieux TOS version 100 (85/86) ou 102 (87) ne peuvent, sans aide, lancer un programme GEM automatiquement. A cause de cela il y a un utilitaire spécialement dédié à ces versions du TOS. Il s'appelle XBSTART.PRGM et il est automatiquement copié dans le dossier AUTO par le programme d'installation si votre Atari possède un TOS 100 ou 102.

#### 4.5 Commandes Batch

Une séquence de commandes batch peut être spécifiée pour chaque jeu. Ces commandes sont exécutées automatiquement quand un jeu est activé. Pour associer des commandes à un jeu sélectionnez le jeu en question et cliquez le bouton 'Editeur Batch'.



Une seule commande par ligne est permise. En plus des fonctions standard (curseur haut/bas, Shift + curseur haut/bas, etc) il y a deux fonctions supplémentaires pour faciliter l'édition des commandes batch :

Control + Insert insère une ligne vide à la position du curseur.

Control + Delete détruit la ligne courante.

Voici la description de toutes les commandes existantes :

**COPY 'FichierS' 'FichierD'**

Crée une copie de 'FichierS' sous le nom 'FichierD'. Si 'FichierD' existe déjà, il est remplacé.

Exemple : COPY D:\LASER\STANDARD.BAT C:\LASBRAIN.BAT

**COPY 'Fichiers' 'Dir'**

Copie le(s) fichier(s) défini(s) par 'Fichiers' dans le dossier 'Dir'. 'Fichiers' peut contenir des jockers ('\*' et '?'). Les fichiers qui existent déjà dans 'Dir' ne seront pas copiés. Cette commande est particulièrement utile pour copier automatiquement des fichiers dans un RAM-Disk.

Exemples : COPY E:\TC\SOURCE\\*.CH\

COPY D:\WORDPLUS.\* H:\

**COPY 'Dir1' 'Dir2'**

Copie tout le contenu du dossier 'Dir1' (y compris les sous-dossiers) dans 'Dir2'. La profondeur maximum (nombre de niveaux) est de 10. Si le dossier 'Dir2' n'existe pas, il est créé automatiquement. Les fichiers de 'Dir1' qui existent déjà dans 'Dir2' ne sont pas copiés. Cette commande aussi est très utile pour copier automatiquement des fichiers dans un RAM-Disk.

Exemples : COPY E:\TC\ H:

COPY D:\ H:\

NAME «Vieux» «Nouveau»

Renomme / Déplace le fichier «Vieux» en «Nouveau». Les deux fichiers doivent être sur le même lecteur. Si le fichier «Vieux» n'existe pas, un message d'erreur est affiché.

Exemples : NAME H:\TC\TC.PRG H:\TC\COMPILER.PRG

NAME H:\TEXTE\WORDPLUS.PRG H:\WORDPLUS.PRG

NAME «Fichiers» «Dir»

Déplace le(s) fichier(s) défini(s) par «Fichiers» vers le dossier «Dir». «Fichiers» peut contenir des jockers («\*» et «?»). Les fichiers qui existent déjà dans «Dir» ne sont pas déplacés.

Exemple : NAME H:\\*.TXT H:\DOC\

CHEXT «Fichiers» «Ext»

Change les extensions des fichiers «Fichiers». «Fichiers» peut contenir des jockers («\*» et «?»). «Ext» peut commencer par un point, mais seulement trois caractères peuvent le suivre.

Exemple : CHEXT C:\\*.BAT .BAX

KILL «Fichiers»

Détruit le(s) fichier(s) défini(s) par «Fichiers». Aucun message d'erreur n'est présenté si un fichier n'existe pas. «Fichiers» peut contenir des jockers («\*» et «?»).

Exemples : KILL H:\CONFIG.DEF

KILL E:\\*.BAK

MKDIR «Dir»

Crée le dossier «Dir». Cette commande est utile pour créer automatiquement un dossier dans un RAM-Disk.

Exemple : MKDIR H:\TEXTE

RMDIR «Dir»

Détruit le dossier «Dir». «Dir» ne doit contenir aucun dossier ni fichier.

Exemple : RMDIR H:\TEXTE

CHKEMP «Lec»

Si des commandes fichier (comme COPY) sont utilisées pour copier des fichiers vers un RAM-Disk vous pouvez utiliser "CHKEMP X:" comme première commande, où "X" est l'identificateur du RAM-Disk. Cette commande vérifie s'il y a des fichiers dans le lecteur «Lec» et annule l'exécution des commandes fichiers si c'est le cas. Supposons : Si vous utilisez les commandes fichier (comme COPY) pour copier automatiquement vers un RAM-Disk (résultant au reset) il n'est normalement pas nécessaire de copier les fichiers de nouveau après un reset puisqu'ils sont déjà dans le RAM-Disk. Bien qu'XBoot ne copie pas les fichiers existant déjà vous pouvez gagner du temps en utilisant CHKEMP sans quoi XBoot effectuerait la vérification pour chacun des fichiers.

Exemple : CHKEMP H:

EXEC «Fichier» "Cmd\_line"

Charge et exécute le programme (non GEM) «Fichier» et lui transmet la ligne de commande "Cmd\_line". "Cmd\_line" est optionnel et peut être absent.

Exemple : EXEC C:\UTIL\RAMDISK.PRG "X600H"

Chaque commande doit être suivie d'au moins un espace. L'évaluateur de commandes ne différencie pas les majuscules et les minuscules, c'est-à-dire que l'on peut mélanger les deux

types. De plus, une virgule peut être utilisée au lieu de l'espace pour séparer les différents paramètres des commandes (comme dans COPY par exemple). Le nombre d'espaces séparateurs est arbitraire.

Ce qui est permis :

```
NAME \OLD_DESK.INF,\DESKTOP.INF
name \old_desk.inf \desktop.inf
Name \OLD_DESK.INF,\DESKTOP.INF
nAmE \OLD_DESK.INF , \DESKTOP.INF
NAME \OLD_DESK.INF \DESKTOP.INF
```

Ce qui n'est pas permis :

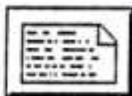
```
NAME\OLD_DESK.INF, \DESKTOP.INF (Manque l'espace après "NAME")
NAME \OLD_DESK.INF\DESKTOP.INF (Manque un espace ou une virgule)
```

Des commandes individuelles peuvent être utilisées pour une quantité de tâches. Par exemple, la commande COPY peut être utilisée pour installer des fichiers d'info (voir le chapitre suivant) si plus de trois fichiers sont nécessaires. Vous pouvez utiliser NAME pour charger ou non un driver, ou d'autres fichiers, quand un jeu est actif. Ou vous pouvez utiliser KILL pour être certain qu'un fichier particulier n'existe pas. Pour diverses raisons aucun message d'erreur n'est affiché si un fichier particulier n'existe pas.

La commande EXEC peut être utilisée durant le boot pour lancer des programmes non GEM qui ne sont pas dans le dossier AUTO. Un exemple de cela est un RAM-Disk qui peut être configuré en utilisant une ligne de commande. De cette façon vous pouvez utiliser des RAM-Disks spécialement adaptées à chaque jeu et avoir une seule copie du programme RAM-Disk sur votre disquette ou votre disque dur. La commande COPY peut alors copier tous les fichiers nécessaires du disque vers le RAM-Disk.

Note technique : Si un programme résident en mémoire est lancé avec EXEC, il n'est pas, sauf dans le cas d'un RAM-Disk résistant au reset, installé en haut de la mémoire libre, et il se produit ce qu'on appelle une "fragmentation" de la mémoire. Cela signifie qu'après qu'XBoot ait terminé son travail, la mémoire libre n'est plus "en un seul morceau". Ceci peut éventuellement être gênant (spécialement avec les ordinateurs ayant peu de mémoire) avec certains programmes qui ne peuvent travailler avec moins de mémoire. Pour éviter cela, les programmes résidents (comme les sélecteurs de remplacement ou les pilotes d'imprimante) doivent être copiés dans le dossier AUTO. Comme précédemment expliqué, ce problème n'existe normalement pas avec les programmes résistant au reset comme les RAM-Disk et les spoolers d'imprimante qui s'installent normalement en haut de la mémoire.

Pour signaler que des commandes batch sont affectées à un jeu, un indicateur spécial se place sur l'icône de l'éditeur :



#### 4.6 Fichiers info

En plus des accessoires, des programmes du dossier AUTO et des modules CPX, certaines configurations nécessitent souvent d'autres fichiers, que nous appelons "Fichiers info". Ce sont, entre autres, des fichiers comme NEWDESK.INF (ou DESKTOP.INF pour les Atari avec un TOS version 1.xx), ASSIGN.SYS (pour le GDOS), ou des fichiers batch pour les interpréteurs de lignes de commandes.

Un des exemples les plus communs est le fichier NEWDESK.INF. Si vous n'utilisez pas toujours votre Atari dans la même résolution d'écran, vous devez connaître le problème : Si vous avez réglé et sauvé des tailles et positions de fenêtres en haute résolution (640 x 400 pixels), ces valeurs sont totalement fausses en basse résolution sur un écran couleur. Les utilisateurs occasionnels de grands écrans ont des expériences similaires. La seule façon de remédier à cela est d'avoir

plusieurs fichiers DESKTOP.INF pour chaque cas, chacun contenant l'information adaptée des tailles de fenêtres, positions d'icônes, etc.

Une autre application des fichiers info est avec les fichiers ASSIGN.SYS utilisés par GDOS, qui contiennent toutes les polices de caractères et les drivers d'imprimante qui doivent être chargés. XBoot vous permet de gérer plusieurs de ces fichiers, et d'installer celui qui est nécessaire.

Voici enfin un autre exemple : Un utilisateur possède une imprimante laser Atari et l'utilise toutefois avec le pilote d'imprimante DMC-Laserbrain. Ce pilote d'imprimante se configure en utilisant un fichier batch nommé LASBRAIN.BAT qui doit être placé à la racine de la partition de boot. Entre autres choses, ce fichier indique quelles polices de caractères doivent être chargées et quelle est la taille du buffer réservée pour le pilote. Si l'utilisateur travaille aussi avec Wordplus, il a besoin de toute une série de jeux de caractères et d'une grande quantité de mémoire pour le buffer, par exemple 700 Ko. S'il utilise aussi Turbo C, il a besoin seulement d'une petite fonte et d'un petit buffer de 80 Ko. Il peut donc être souhaitable d'avoir plusieurs de ces fichiers batch et d'installer seulement celui qu'on veut utiliser à ce moment.

Ces exemples mettent en évidence un point. Si vous n'en êtes pas convaincus, relisez ce passage. Un peu plus loin vous trouverez un exemple commenté, compréhensible et utile.

#### 4.6.1 Installation

Il y a une méthode très simple pour réaliser l'installation des fichiers info dans XBoot. Sans doute vous rappelez-vous ces petites fenêtres sous les CPXs. Le titre de chacune de ces fenêtres contient le nom du fichier info correspondant. A l'intérieur se trouve le nom du fichier qui est installé. "Installé" dans ce cas indique que XBoot crée une copie de ce fichier et le sauve sous le nom correspondant au fichier info, par exemple NEWDESK.INF.

Vous pouvez définir les noms de ces fichiers dans les paramètres. Les deux premiers sont déjà configurés pour les fichiers NEWDESK.INF (ou DESKTOP.INF avec les TOS 1xx) et ASSIGN.SYS. Mais ils peuvent être changés si nécessaire.

Note pour les possesseurs d'Atari TOS 1xx : Ce manuel fait souvent référence au fichier info NEWDESK.INF qui est utilisé pour sauvegarder d'importants paramètres concernant le bureau. Sur les ST avec un TOS version 1xx le fichier équivalent est nommé DESKTOP.INF. Toutes les références au fichier NEWDESK.INF sont également valables pour le fichier DESKTOP.INF.

Par exemple, pour affecter un fichier NEWDESK.INF particulier à un jeu, sélectionnez d'abord le jeu correspondant. Cliquez ensuite sur la fenêtre NEWDESK.INF. Le sélecteur de fichiers apparaît et vous pouvez choisir le fichier qui doit être installé comme NEWDESK.INF. Avant cela, bien sûr, vous devez avoir sauvegardé un fichier NEWDESK.INF à partir du bureau et avoir changé son nom, par exemple en "HAUTERES.INF" dans le cas de la haute résolution (Vous trouverez davantage de détails sur cet exemple plus loin).



Après avoir quitté XBoot le fichier choisi est copié et sauvegardé à la racine sous le nom (dans ce cas) NEWDESK.INF.

Pour annuler l'installation d'un fichier info, effacez simplement le nom du fichier dans le sélecteur et confirmez.

Note : Si vous avez un ST avec un vieux TOS version 1.00 ou 1.02, vous pouvez sensiblement accélérer l'installation du fichier info (même si vous avez un disque dur) en faisant installer une version de TOS plus récente.

#### 4.6.2 Un exemple

Pour mieux comprendre le dernier chapitre, voici un exemple. Nous supposons que vous travaillez normalement en monochrome (Atari ST/STE avec un écran noir et blanc SM124/144/146) mais parfois aussi avec un écran couleur. Vous pouvez maintenant créer un bureau spécifique pour les différentes applications qui seront installées automatiquement lorsque vous choisirez le jeu correspondant.

Dans le cas le plus simple vous aurez besoin de trois fichiers NEWDESK.INF différents. Un pour la haute résolution, un pour la moyenne et un pour la basse. Pour réaliser cela procédez ainsi

D'abord, lancez votre ordinateur en haute résolution (monochrome). Le mieux est de créer dès à présent un nouveau dossier sur votre partition de boot. Appelez-le, par exemple, "\DESKTOPS". Arrangez les fenêtres et les icônes à votre goût et sauvez cet arrangement en cliquant l'option "Sauver le bureau" dans le menu "Options". Tous les réglages sont maintenant sauveés dans le fichier NEWDESK.INF à la racine de la partition de boot. Copiez ce fichier NEWDESK.INF dans le dossier \DESKTOPS. Ouvrez ce dossier et renommez le fichier NEWDESK.INF par exemple en HAUTERES.INF. Cela se fait en cliquant sur le fichier et en appelant l'option "Voir informations" du menu "Fichier".

Maintenant, rebootez votre ordinateur en couleur. Procédez exactement comme expliqué ci-dessus et créez des fichiers NEWDESK.INF pour la moyenne et la basse résolution. N'oubliez pas de copier ces fichiers dans le dossier \DESKTOPS et des les renommer. Appelez-les MOYENRES.INF et BASSERES.INF.

Vous devez à présent avoir le dossier \DESKTOPS sur votre lecteur de boot et il doit contenir trois fichiers nommés HAUTERES.INF, MOYENRES.INF et BASSERES.INF.

Faites un reset et attendez qu'XBoot se présente à l'écran. Nous supposons que vous avez créé quatre jeux : "WordPlus", "Haute Res", "Moyenne Res" et "Basse Res", parmi lesquels "WordPlus" est un jeu spécial pour le traitement de texte Word Plus, et les trois autres des jeux standard pour chacune des trois résolutions possible. Sélectionnez maintenant comme fichier NEWDESK.INF le fichier HAUTERES.INF pour les jeux "WordPlus" et "Haute Res", le fichier MOYENRES.INF pour le jeu "Moyenne Res" et le fichier BASSERES.INF pour le jeu "Basse Res". Cela se fait, comme nous l'avons décrit, en cliquant sur la fenêtre dont le titre est "NEWDESK.INF" et en sélectionnant le fichier voulu dans le sélecteur de fichiers.

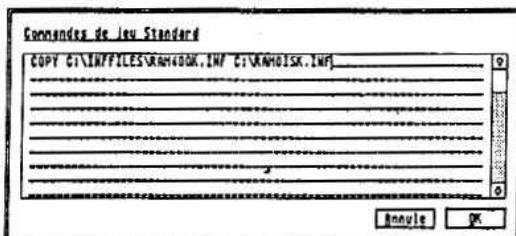
S'il n'y a pas eu d'erreurs, le fichier NEWDESK.INF approprié sera toujours installé et vous commencerez toujours à travailler sur un bureau propre.

Le choix des fichiers type est complètement arbitraire et dépend seulement de vos propres besoins. Vous n'êtes absolument pas limité aux fichiers NEWDESK.INF et ASSIGN.SYS. Le chapitre 5 explique comment changer le nom des fichiers info.

#### 4.6.3 Installation avec COPY

Dans certains cas vous aurez besoin de plus de trois fichiers info, par exemple en plus de NEWDESK.INF, ASSIGN.SYS et LASBRAIN.BAT vous aurez besoin de fichiers de configuration de carte graphique, un RAM-Disk ou un spooler d'imprimante. Ceci peut être fait par XBoot avec la commande COPY, déjà mentionnée.

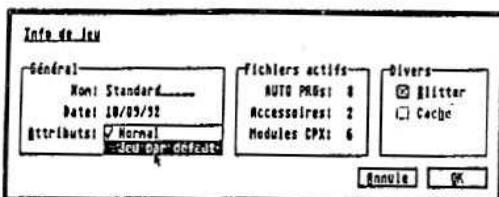
Cela suppose que vous avez déjà trois fichiers info NEWDESK.INF, ASSIGN.SYS et LASBRAIN.BAT, mais que pour certains jeux vous aurez aussi besoin d'un fichier info pour un RAM-Disk nommé RAMDISK.INF qui doit être placé à la racine de votre partition ou de votre disquette de boot. Le dossier \INFILES contient deux versions différentes de ce fichier info, par exemple RAM200K.INF pour un RAM-Disk de 200 Ko et RAM400K.INF pour un RAM-Disk de 400 Ko. Pour utiliser toujours le RAM-Disk de 400 Ko avec le jeu "WordPlus", sélectionnez ce jeu et ouvrez l'éditeur de commandes batch (voir 4.5). Tapez maintenant sur la première ligne la commande suivante :



Ceci entraîne qu'un RAM-Disk de 400 Ko est toujours installé lorsque le jeu "WordPlus" est activé.

#### 4.7 Info de jeu

Le bouton Info présente une information détaillée sur le jeu sélectionné. La même boîte de dialogue qui est utilisée lors de la création d'un nouveau jeu apparaît :



A gauche vous pouvez changer le nom. En dessous figure la date de la dernière modification de ce jeu et un bouton donnant accès à un menu pop-up pour les attributs du jeu.

Si vous voulez faire d'un jeu le jeu par défaut vous le pouvez avec le menu pop-up 'Attributs'. A condition, toutefois, que vous ayez préalablement choisi une des deux options 'Jeu défaut fixe' ou 'Fixe Mono/Couleur' dans les paramètres (chapitre 5.6). Sinon, le menu pop-up n'apparaît pas.

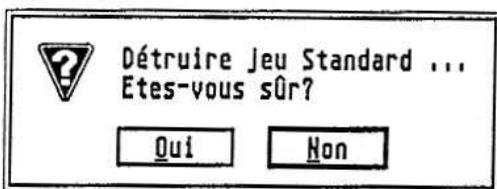
Evidemment, un seul jeu peut être le jeu par défaut. Si un jeu a déjà été déclaré défaut (fixe ou mono/couleur), l'option correspondante est désactivée (caractères en gris).

Pour des instructions détaillées sur les jeux par défaut, voyez le chapitre 5.6.

Au milieu vous pouvez voir combien de fichiers (PRG, ACC, CPX) sont actifs dans ce jeu et à droite vous pouvez activer ou désactiver le blitter et le cache (si votre ordinateur en possède).

#### 4.8 Détruire un jeu

Si vous n'avez plus besoin d'un jeu vous pouvez l'effacer de la liste. Sélectionnez le jeu et cliquez le bouton portant une icône corbeille. Une boîte d'alerte vous demande confirmation :



Cliquez 'Oui' si vous voulez vraiment détruire le jeu, ou 'Non' pour annuler. Pour rendre définitive la destruction du jeu, vous devez naturellement sauver la liste de jeux (voir plus loin).

#### 4.9 Undo

Tant que vous n'avez pas quitté XBoot, il est toujours possible d'annuler tous les changements effectués sur les PRGs, ACCs, CPXs et les jeux. Pour cela, cliquez le bouton 'Undo'. Tous les PRGs, ACCs et CPXs sont restaurés dans l'état (actif / inactif) dans lesquels ils étaient avant le lancement d'XBoot. Par exemple, si un jeu venait d'être sélectionné, Undo le désélectionne. Si des jeux ont été modifiés, le fichier SETS.DAT est relu pour annuler les changements.

#### 4.10 Sauver les jeux

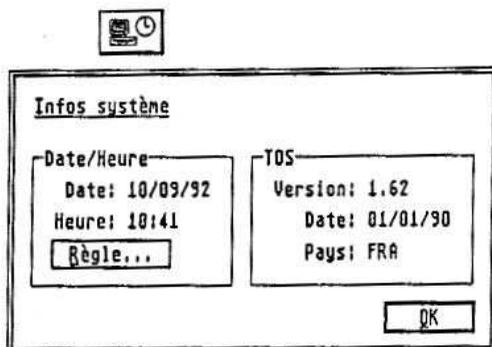
Afin que les changements effectués soient définis, ils doivent être sauvés. Cela se fait en cliquant le bouton correspondant. Les réglages de tous les jeux sont stockés dans le fichier \XBOOT\SETS.DAT. Si le fichier existe déjà, il est renommé SETS.BAK. Ainsi, vous pouvez toujours avoir accès à la version précédente de SETS.DAT dans le cas où vous auriez accidentellement sauvé de mauvais réglages. Cependant, le fichier est sauvé seulement si des modifications ont été faites.

XBoot contrôle de lui-même si des jeux ont été changés et vous demande si vous voulez les sauver avant de quitter le programme.

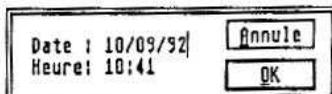
## 5. Autres fonctions

### 5.1 Info système

Ceci affiche la version du TOS de votre Atari ainsi que les date et heure système.



Pour changer la date et/ou l'heure cliquez "Règle...". Entrez la date et l'heure dans la boîte de dialogue qui apparaît puis confirmez avec 'OK'.



Seulement la partie de la date que vous avez tapée sera enregistrée. Si par exemple la date courante est le 7 février 1992 et que vous voulez la changer en 8 février 1992, vous pouvez seulement entrer le "8".

Quand vous entrez l'heure, les minutes sont mises à zéro si elles ne sont pas spécifiées, c'est-à-dire que si vous entrez "11", l'heure du système sera "11:00:00".

Si vous ne disposez pas de système qui conserve la date du système lorsque l'ordinateur est éteint, vous pouvez faire en sorte qu'XBoot vous demande automatiquement la date et l'heure quand l'ordinateur est allumé (Voir le chapitre des paramètres). XBoot fait en sorte que la date et l'heure soient maintenues même après un reset. Par conséquent, après avoir allumé votre ordinateur, vous n'aurez besoin d'entrer la date qu'une seule fois.

### 5.2 Menu utilitaires

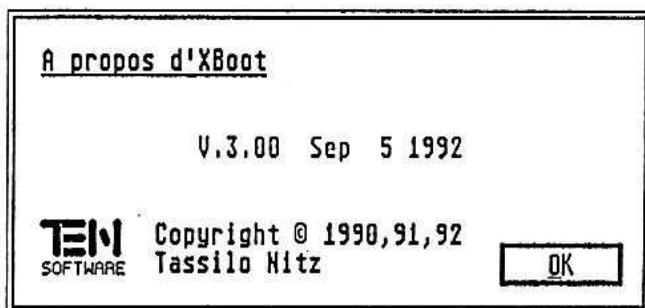
Ce bouton appelle un menu pop-up qui offre plusieurs fonctions qui vont être décrites ci-dessous.



A propos d'XBoot...	WD
Réordonnement...	WR
Trier...	WT
Paramètres...	WM
Désactive tous PRGs	WP
Désactive tous ACCs	WA
Désactive tous CPXs	WC
Info fichier...	WI
Sélecteur fichier...	WF

### 5.3 A propos d'XBoot

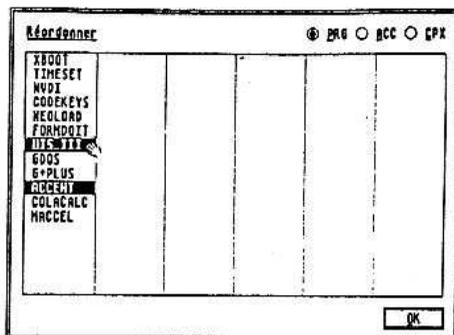
Affiche le copyright d'XBoot et quelques informations supplémentaires à propos de la version que vous utilisez.



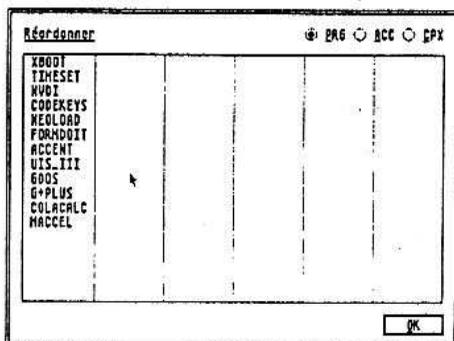
### 5.4 Ordre de lancement

Comme il a déjà été expliqué, les programmes dans le dossier AUTO (ainsi que les accessoires) sont chargés et lancés dans l'ordre physique de stockage sur le disque. Cependant il peut arriver que, par exemple, deux programmes ne se "tolèrent" pas, ce qui signifie que l'un des deux ne peut fonctionner correctement quand l'autre est chargé. Cette incompatibilité peut être résolue grâce à cette fonction spéciale d'XBoot, qui est utilisée pour modifier l'ordre des PRGs, ACCs et CPXs.

La boîte de dialogue suivante apparaît lorsque "Réordonnement" est sélectionné dans le menu Utilitaires :



Les programmes du dossier AUTO sont présentés non triés, c'est-à-dire dans leur ordre physique. Pour changer cet ordre cliquez simplement sur le fichier et, en maintenant enfoncé le bouton de la souris, placez-le à la nouvelle position. Relâchez le bouton. Le fichier est alors effacé de son ancien emplacement et déplacé sur le nouveau.



Selon votre configuration matérielle et la "distance" entre l'ancienne et la nouvelle position, ce processus peut prendre quelques instants, puisqu'XBoot utilise seulement des méthodes de programmation "propres" pour modifier l'ordre (pour les techniciens : ceci indique l'utilisation des fonctions GEMDOS).

Pour changer l'ordre des accessoires et des modules CPX faites comme pour les programmes du dossier AUTO en cliquant simplement sur le bouton correspondant.

Comme il a déjà été expliqué, XBoot doit être lancé comme premier programme dans le dossier AUTO. Dans des cas exceptionnels il peut être avantageux de lancer un programme avec XBoot, par exemple un accélérateur d'affichage comme NVDI. Si vous avez un tel programme, et que vous voulez le lancer dans tous les cas, lancez-le avant XBoot de manière à accélérer aussi l'affichage d'XBoot. Pour réaliser cela vous pouvez utiliser la fonction réordonnement d'XBoot.

Une autre utilisation de cette fonction est avec les programmes qui doivent toujours, sans exception, être lancés dans un ordre particulier. Par exemple un RAM-Disk et un programme spécial qui copie les fichiers nécessaires depuis le disque dur ou une disquette dans le RAM-Disk. Dans un tel cas, le RAM-Disk doit, bien sûr, être installé avant, afin que les fichiers puissent y être copiés. Si l'ordre d'exécution est mauvais il peut facilement être corrigé comme décrit ci-dessus.

### 5.5 Tri

Ceci vous permet de choisir si les PRGs, ACCs, CPXs et les jeux sont affichés triés par ordre alphabétique ou dans l'ordre physique (non triés). Ce qu'est l'ordre physique est expliqué ci-

dessus. "Sans tri" pour les jeux indique que les jeux sont montrés dans l'ordre où ils ont été créés. L'affichage sans tri est utile, par exemple, lorsque vous employez les touches de fonction pour choisir les jeux.

Affichage trié	
<input checked="" type="checkbox"/> Dossier AUTO	<input checked="" type="checkbox"/> Modules CPX
<input checked="" type="checkbox"/> Accessories	<input type="checkbox"/> Jeux
<input type="button" value="Annule"/> <input type="button" value="OK"/>	

### 5.6 Paramètres

Dans cette boîte de dialogue vous pouvez choisir les réglages de base qui affectent le comportement d'XBoot et l'adapter à vos propres besoins.

Paramètres	
<b>Paramètres de démarrage</b> Touche(s) : <input type="checkbox"/> CTRL <input type="checkbox"/> SHIFT <input type="checkbox"/> ALT <input type="checkbox"/> BREAK <input type="checkbox"/> CAPS <input type="radio"/> Lance XBoot <input checked="" type="radio"/> Sauter XBoot Jeu défaut : <input type="text" value="Jeu fixe"/> <input type="checkbox"/> Mot Passe : _____ Délai : 5 sec Date : <input type="checkbox"/> Force demande date <input checked="" type="radio"/> JJMMAA <input type="radio"/> MMJJAA <input type="radio"/> AAAJJJ	
<b>DESKTOP.INF</b> <input type="checkbox"/> Prend valeurs <b>Paramètres souris</b> Double clic : <input type="checkbox"/> AUCUN <input type="checkbox"/> DROITE <input checked="" type="checkbox"/> Quickmouse	
<b>Écran</b> <input type="checkbox"/> Change en 60 Hz <input type="checkbox"/> Normalise couleurs	
<b>Chemins</b> <input type="checkbox"/> Info fich 1: C:\DESKTOP.INF <input type="checkbox"/> Info fich 2: C:\ASSTON.SYS <input type="checkbox"/> Info fich 3: _____ <input type="checkbox"/> Accessories: _____ <input type="checkbox"/> Modules CPX: C:\CPX	
<input type="button" value="Annule"/> <input type="button" value="OK"/>	

#### Touche(s) de démarrage

Immédiatement après être lancé, XBoot contrôle si la (les) touche(s) indiquées ici sont pressées. Si c'est le cas, XBoot s'affiche ou ne s'affiche pas, selon le réglage "Lance XBoot / Sauter XBoot".

Si vous voulez avoir XBoot normalement à chaque boot choisissez "Sauter XBoot". Vous pouvez alors, en supposant que vous n'avez aucun changement à faire dans les réglages courants, inhiber le lancement d'XBoot en maintenant enfoncées les touches de démarrage.

Si par contre vous choisissez "Lance XBoot", XBoot s'affichera seulement si vous pressez les touches correspondantes.

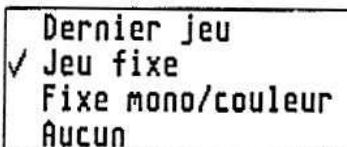
Cette possibilité de choisir les touches est particulièrement utile lorsqu'il y a des programmes dans le dossier AUTO qui surveillent aussi les touches spéciales (Comme le pilote de disque dur Atari avec la touche Alternate). Puisque dans la plupart des cas, les programmes AUTO se lancent rapidement l'un après l'autre, il peut arriver qu'un programme soit par inadvertance désactivé ou lancé.

Notez que pour appeler la fonction de démarrage les touches exactes doivent être maintenues enfoncées. Par exemple, si la touche Shift Gauche est spécifiée, alors c'est cette touche qui doit être pressée pour lancer ou sauter XBoot.

Si XBoot est lancé à partir du bureau au lieu du dossier AUTO au moment du boot (ce qui se produit rarement, sinon jamais), XBoot se présente toujours à l'écran. En d'autres termes, il ne fait pas de différence que soient ou non pressées les touches de démarrage. La raison à cela est simple : si quelqu'un double-clique sur XBoot depuis le bureau c'est qu'il veut le lancer !

Jeu par défaut

Ce menu pop-up détermine comment XBoot choisit le jeu par défaut. Le jeu par défaut est celui qui est installé automatiquement au moment du boot si vous sautez XBoot par les touches de démarrage (voir ci-dessus) ou si vous laissez s'écouler le délai (voir ci-dessous). Vous pouvez choisir entre 'Dernier jeu', 'Jeu fixe', 'Fixe mono/couleur' et 'Aucun'.



Le réglage par défaut est 'Dernier jeu'. Ceci indique qu'XBoot présélectionnera le même jeu que celui qui a été utilisé pour le dernier boot.

'Jeu fixe' utilise toujours le même jeu particulier. Vous déterminez quel est ce jeu dans les infos du jeu en question (voir 4.7).

'Fixe mono/couleur' est un cas spécial de jeu fixe. C'est intéressant pour les utilisateurs qui possèdent deux écrans, monochrome et couleur et les utilisent tous les deux. Dans ce cas il est pratique de définir un jeu pour chacun des modes, par exemple pour installer un bureau spécialement conçu pour chaque résolution. Pour définir un jeu comme jeu par défaut monochrome ou couleur utilisez là aussi les infos de jeu.

Choisissez 'Aucun' si vous ne voulez pas avoir de jeu par défaut.

Mot de passe

Vous pouvez entrer un mot de passe ayant jusqu'à 10 caractères. Si cette option est activée, XBoot vous demande d'entrer le mot de passe correct à chaque fois que votre ordinateur est booté.



Entrez le mot de passe de votre choix et confirmez-le avec Return. XBoot accepte jusqu'à deux fausses saisies. Le mot de passe peut contenir n'importe quel caractère et aucune distinction n'est faite entre les majuscules et les minuscules.

L'option 'visible' détermine si la saisie du mot de passe est visible ou cachée (c'est-à-dire que le mot de passe n'apparaît pas à l'écran).

N'oubliez pas le mot de passe car une fois qu'il est entré et confirmé, il n'apparaîtra plus.

La saisie du mot de passe a la plus haute priorité de toutes les fonctions d'XBoot. Cela signifie que même si XBoot est sauté en pressant les touches de démarrage le mot de passe doit tout de même être saisi. La seule exception est si XBoot est lancé depuis le bureau. Dans ce cas bien sûr, le mot de passe n'est pas demandé.

Note : Le mot de passe vous offre une petite sécurité contre un usage non autorisé à votre ordinateur. Il y a toutefois des moyens d'outrer-passer cela, particulièrement avec les nouvelles fonctions TOS. Rappelez-vous que cela n'est qu'un obstacle à un accès illégal.

Délai d'attente

Le temps indiqué ici est le délai durant lequel XBoot attend une action de l'utilisateur (pression de touche, clic ou mouvement de la souris) avant de continuer automatiquement. De cette façon, vous pouvez allumer votre ordinateur et partir un instant ; quand vous reviendrez l'ordinateur ne sera pas resté bloqué sur l'écran d'XBoot.

Force demande date

Cette option est activable seulement par les utilisateurs qui ont un Atari sans maintient de la date. Si cette option est activée, XBoot demande automatiquement la date et l'heure après chaque démarrage à froid. Ces date et heure "survivent" à un démarrage à chaud. XBoot reconnaît si un Atari possède une horloge permanente, et désactive alors automatiquement cette option.

Date

Le format de date standard d'XBoot est 'JJMMAA' (J = jour, M = mois, A = année). Il est utilisé

pour entrer la date dans les différentes boîtes de dialogue d'XBoot. Si vous le désirez, vous pouvez changer le format en 'MMJJAA' (format USA) ou 'AAMMJJ' (format pays de l'Est).

#### Prend valeurs DESKTOP.INF/NEWDESK.INF

Le fichier DESKTOP.INF/NEWDESK.INF contient non seulement des informations à propos des positions de fenêtres et icônes sur le bureau, mais aussi les réglages de l'accessoire de contrôle, du port série (RS-232) et les réglages de l'imprimante. Ceci prend effet seulement quand les accessoires de control et d'émulation correspondants sont chargés (CONTROL.ACC et EMULATOR.ACC ou le nouveau XCONTROL.ACC).

Vous pouvez faire en sorte qu'XBoot conserve les réglages de ces valeurs. Toutefois, cela est nécessaire seulement si vous n'utilisez pas l'accessoire de contrôle. Cette option est normalement désactivée.

Ceci souffre d'une petite limitation. XBoot se lance à partir du dossier AUTO et puisqu'à ce moment le GEM (AES) n'a pas encore été installé, les réglages des registres de couleur sont sans effet et le réglage de la vitesse du double-clic n'est pas possible.

Quand la fonction est activée, les valeurs suivantes de DESKTOP.INF/NEWDESK.INF sont retenues par XBoot :

- Délai et vitesse de répétition des touches
- Bip des touches et cloche d'alerte
- Réglages d'imprimante
- Réglage port série (RS-232)

#### Paramètres souris

Les paramètres de la souris se réfèrent uniquement aux opérations d'XBoot. Ils n'ont rien à voir avec les réglages souris GEM du bureau.

#### Double-clic

La vitesse du double-clic dans XBoot peut être réglée ici exactement comme dans l'accessoire de contrôle. Plus la valeur est haute, plus l'intervalle entre les deux clics doit être bref pour que le double-clic soit reconnu.

#### Quickmouse

La fonction d'accélération de souris est activée et désactivée ici. Si elle est active, le curseur de la souris se déplace deux fois plus vite. C'est commode pour travailler dans XBoot.

#### Ecran

60 hz

Ceci est valable seulement pour les possesseurs d'Atari avec écran couleur : si vous voulez travailler avec une fréquence d'écran plus élevée, vous pouvez demander à XBoot de basculer entre 50 et 60 Hz.

#### Normalise Couleurs

Pour les possesseurs d'écran couleur seulement : les anciennes versions du TOS utilise quelquefois des combinaisons de couleurs illisibles durant le boot (par exemple des caractères jaunes sur un fond blanc), de sorte qu'il est presque impossible de lire les messages des programmes du dossier AUTO. Cette option vous aide à régler le problème et règle les registres de couleur sur les valeurs standard. Notez que ce réglage est actif seulement durant le boot.

#### Chemins

Les chemins importants peuvent être définis dans la partie basse de la boîte de dialogue. Vous pouvez les entrer soit avec le clavier, soit à partir du sélecteur de fichiers (en cliquant dans le petit carré à gauche).

#### Fichiers info

Comme il a déjà été dit, les noms et chemins des trois fichiers d'info peuvent être définis. Les chemins pour DESKTOP.INF/NEWDESK.INF et ASSIGN.SYS sont déjà prédéfinis. Vous pouvez les modifier pour n'importe quel autre fichier.

Pendant, détruire le chemin d'un fichier info n'est pas permis lorsqu'il est utilisé par un ou plusieurs jeu(x).

### Accessoires

Les possesseurs de disque dur bootent normalement à partir de la partition C, ce qui signifie que les programmes dans le dossier AUTO et les accessoires sont chargés à partir de ce lecteur. Mais il y a des pilotes de disque dur qui permettent de booter à partir de n'importe quelle partition, par exemple le lecteur E. Si vous utilisez un de ces pilotes, il est possible d'installer XBoot sur plusieurs partitions (Voir chapitre 1).

Toutefois, il y a aussi des pilotes de disque dur qui permettent de booter à partir de n'importe quelle partition, mais ceci seulement pour les programmes du dossier AUTO. Cela signifie que les accessoires (et le fichier NEWDESK.INF) sont toujours chargés à partir du lecteur C quel que soit la partition de boot. Si votre disque dur travaille ainsi, vous devrez entrer "C:\" à cet endroit.

En plus, il y a certains utilitaires qui permettent de charger les accessoires à partir d'un dossier installé à la racine de la partition de boot. Si vous avez un tel programme, entrez ici le nom du dossier qui contient tous vos accessoires.

Le réglage standard est "\", c'est-à-dire la racine de la partition de boot.

### Modules CPX

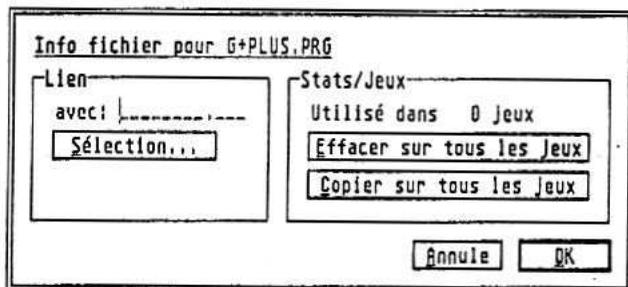
Entrez ici le chemin d'accès aux modules CPX de l'accessoire panneau de contrôle. Le réglage par défaut est "\CPX\".

### 5.7 Désactivation de tous les fichiers

Quand il y a un bon nombre de fichiers actifs et que vous voulez seulement en activer quelques uns (ou peut-être même aucun), il n'est pas pratique de désactiver chaque fichier indésirable individuellement. Cette fonction a été ajoutée dans XBoot par commodité. Elle désactive respectivement tous les PRGs, ACCs ou CPXs selon le cas.

### 5.8 Info fichier

Si vous double-cliquez sur un PRG/ACC/CPX ou si vous déplacez la barre de curseur et pressez Return vous obtenez une information supplémentaire sur ce fichier :



### 5.8.1 Liens

Les liens ont été brièvement décrits au chapitre 3. L'idée des liens est venue du fait qu'il y a de plus en plus de programmes du dossier AUTO qui utilisent un module CPX pour leur configuration. Par exemple, l'utilisateur peut contrôler un spooler d'imprimante (placé dans le dossier AUTO) au moyen du module CPX adéquat et ainsi vider le buffer ou en modifier la taille.

Cela n'a bien sûr aucun sens de charger ce module CPX si le spooler lui-même n'est pas activé dans le dossier AUTO. D'autre part, quand le spooler est chargé à partir du dossier AUTO, il faut pouvoir le contrôler avec le module CPX.

Pour faciliter le travail dans de tels cas XBoot utilise ce que nous avons appelé des Liens. Ils indiquent que deux fichiers vont ensemble et doivent toujours être activés ou désactivés ensemble.

Revenons à notre exemple. Pour établir le lien entre SPOOL.PRG (programme du dossier AUTO) et SPOOL.CPX (module CPX correspondant), appelez les infos du fichier SPOOL.PRG et saisissez comme lien avec le nom du fichier SPOOL.CPX. Egalement, vous pouvez cliquer sur le bouton 'Sélection'. Un sélecteur de fichiers apparaît afin que vous puissiez choisir confortablement le fichier lié. Naturellement, vous pouvez aussi spécifier SPOOL.PRG comme lien dans les infos fichier de SPOOL.CPX. Le résultat est le même dans les deux cas.

Après confirmation, le nouveau lien est indiqué par une flèche à coté de chacun des fichiers :

PRG	ACC	CPX
<input type="checkbox"/> actif	<input type="checkbox"/> actif	<input type="checkbox"/> actif
✓ ACCENT ↕	CARDFILE ↕	ASCII ↕
CODEKEYS	CLICHER4	CALENDAR
COLACALC	CODEKEYS	CONFIG
FORMDDIT	✓ DCFRZFRM	COOKIES
G+PLUS	MAXIFILE	DISK
GDS	MULTDESK	FILEINFO
MACCEL ↕	RAMBABY	FORMAT
NEOLOAD	XCONTROL	GENERAL
NVDI		MACCEL ↕
✓ TIMESET		MODEM ↕
✓ UIS_III		
✓ XBOOT		
		DESKTOP.INF
		ASSIGN.SYS
		NEODESKH.INF

A partir de maintenant vous n'aurez besoin de cliquer qu'un seul des deux fichiers pour activer ou désactiver les deux.

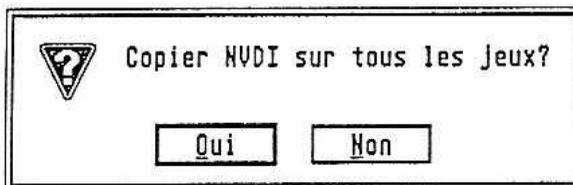
En plus des combinaisons PRG-CPX il y a d'autres liens possibles, c'est-à-dire entre un programme AUTO et un accessoire au lieu d'un module CPX. Vous pouvez aussi lier deux programmes AUTO qui travaillent ensemble (par exemple un RAM-Disk et un programme qui y copie des fichiers). La seule limite à cela est que les fichiers liés doivent être des PRGs, ACCs ou CPXs.

Chaque fichier peut seulement être lié avec un seul autre fichier. Les liens multiples entre plus de deux fichiers ne sont pas possibles. Une tentative de lier un fichier déjà lié à un autre modifie simplement le lien.

Pour annuler un lien effacez simplement le nom du fichier lié dans les infos fichier.

### 5.8.2 Copier un fichier sur tous les jeux

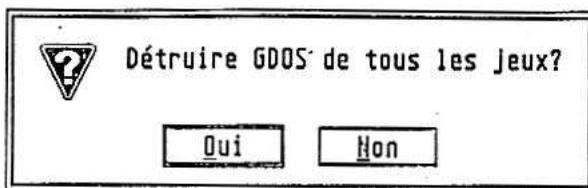
Lorsqu'un nouveau programme ou accessoire de bureau est très souvent utilisé vous voudrez le sélectionner dans tous les jeux déjà définis dans XBoot. Cette fonction a été implémentée pour vous permettre de copier un fichier sur tous les jeux définis sans que vous ayez à le faire manuellement pour chaque jeu. Ou alors, vous pouvez aussi maintenir enfoncée la touche Shift quand vous cliquez sur le fichier ou presser Shift + barre d'espace ou Shift + Insert dans le menu principal. Le message suivant apparaît alors :



Si vous voulez utiliser ce fichier avec tous les jeux confirmez en cliquant 'Oui'.

### 5.8.3 Effacer un fichier sur tous les jeux

C'est exactement le contraire de la fonction précédente. Elle vous permet de désactiver un PRG, ACC ou CPX sur tous les jeux. Vous pouvez également appeler cette fonction à partir du menu principal. Au lieu d'utiliser la touche Shift, maintenez la touche Control. Une boîte d'alerte apparaît :



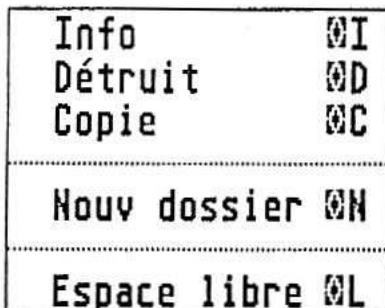
Cliquez 'Oui' si vous voulez vraiment désactiver ce fichier de tous les jeux. Note : Cette fonction, bien sûr, ne détruit pas le fichier (PRG, ACC ou CPX) lui-même sur le disque. Elle désactive seulement son nom dans chaque jeu. Vous pouvez inverser l'opération à n'importe quel moment en utilisant 'Copier fichier sur tous les jeux'.

### 5.9 Sélecteur de fichier

Le sélecteur de fichier d'XBoot a déjà été mentionné plus haut puisqu'il sert à sélectionner les programmes lancés automatiquement. Mais le sélecteur de fichier offre aussi plusieurs autres fonctions utiles. C'est pourquoi il peut être appelé individuellement. Vous pouvez l'utiliser pour visualiser rapidement les diverses parties de votre disque dur ou de vos disquettes, pour copier, détruire, renommer des fichiers ou changer l'état des fichiers, ou activer / désactiver les divers flags des programmes qui sont dans le dossier AUTO ou des accessoires.

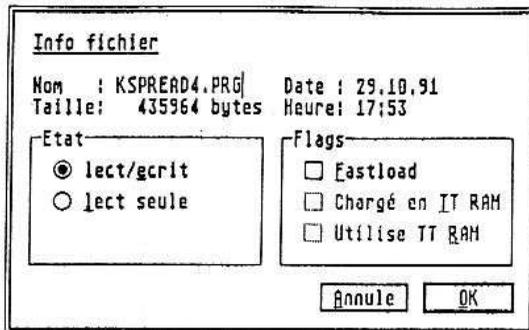
L'utilisation du sélecteur de fichier est dans sa plus grande partie identique à celle du sélecteur d'objet original du TOS. Voici brièvement les différences les plus importantes :

- En plus du nom de fichier, la taille, la date et l'heure de dernière modification sont également affichées.
- Pour changer de lecteur, cliquez le bouton correspondant sous les fichiers, ou pressez Control + la lettre du lecteur.
- Un menu pop-up ("Options") vous permet de choisir diverses autres fonctions qui sont présentées plus loin.



#### 5.9.1 Infos fichier

Pour obtenir davantage d'informations sur un fichier, commencez par cliquer sur lui. Son nom apparaît dans le champ sélection. Cliquez maintenant 'Info' dans le menu 'Options'. Une boîte de dialogue apparaît, contenant des informations détaillées sur le fichier :



Vous pouvez modifier le nom du fichier et son état. Confirmez avec 'OK', ou annulez avec 'Annule'.

Si vous travaillez avec un TOS version 1.04 ou plus, vous pouvez aussi activer ou désactiver le bit FastLoad d'un fichier exécutable. Normalement, ce sont les fichiers avec l'extension PRG, TOS, TTP, APP ou ACC. Si le bit n'est pas activé, la mémoire de l'Atari est effacée après le chargement du programme. Mais si le bit FastLoad est activé, le TOS saute l'effacement de la mémoire. Ceci entraîne un chargement plus rapide du programme, particulièrement visible sur les ordinateurs avec plus d'un Méga de mémoire. Ainsi, si vous activez le bit FastLoad de tous les programmes du dossier AUTO et des accessoires, vous pouvez considérablement accélérer le boot.

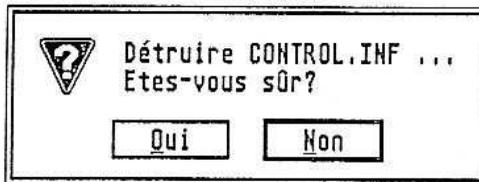
Bien sûr, quand vous utilisez le bit FastLoad vous devez le faire avec précaution, car certains programmes ne travaillent pas correctement quand ce bit est actif. Vous ne devez pas activer ce bit pour tous les programmes et accessoires en une seule fois, mais le faire pour un fichier à la fois et booter afin de tester si le programme tourne sans erreur. La règle générale ici est que tous les programmes AUTO tolèrent ce réglage du bit FastLoad, mais seulement certains accessoires l'acceptent. Morale : Mieux vaut la sécurité que la désolation.

Rappelons encore une fois que le bit FastLoad existe seulement depuis le TOS 1.04. Sur un vieux TOS, vous ne pouvez le modifier.

Les possesseurs de TT peuvent en plus activer / désactiver les flags qui déterminent si le programme est chargé dans la mémoire rapide TT-RAM et si il lui est alloué de la mémoire en TT-RAM.

### 5.9.2 Détruire un fichier

Pour détruire un fichier, cliquez-le dans le sélecteur de fichier et cliquez 'Détruit' dans le menu d'options. Par précaution la question suivante apparaît :



Vous pouvez aussi détruire des dossiers. Pour cela maintenez enfoncée la touche Shift et cliquez sur le dossier, ou tapez son nom dans le champ de sélection. Cliquez ensuite 'Détruit'. Le dossier ne doit pas contenir de fichiers ni d'autres dossiers, sans quoi il ne peut être détruit.

### 5.9.3 Copier un fichier

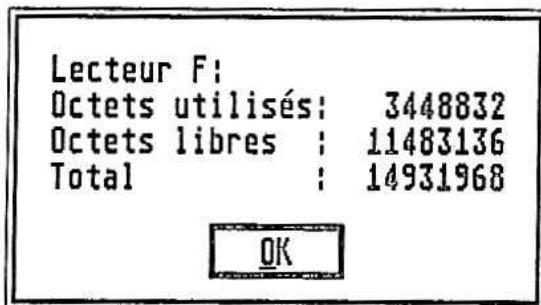
Pour copier un fichier commencez par sélectionner le fichier de la manière habituelle. Ensuite, appelez 'Copier' dans le menu d'options. Le titre du sélecteur de fichier change et vous demande d'entrer le nom du chemin destination. Choisissez le chemin où vous voulez copier le fichier et confirmer avec 'OK'. Vous pouvez aussi terminer sans copier en cliquant 'Annule'.

### 5.9.4 Nouveau dossier

Pour créer un nouveau dossier tapez simplement son nom et cliquez 'Nouveau dossier' dans 'Options'.

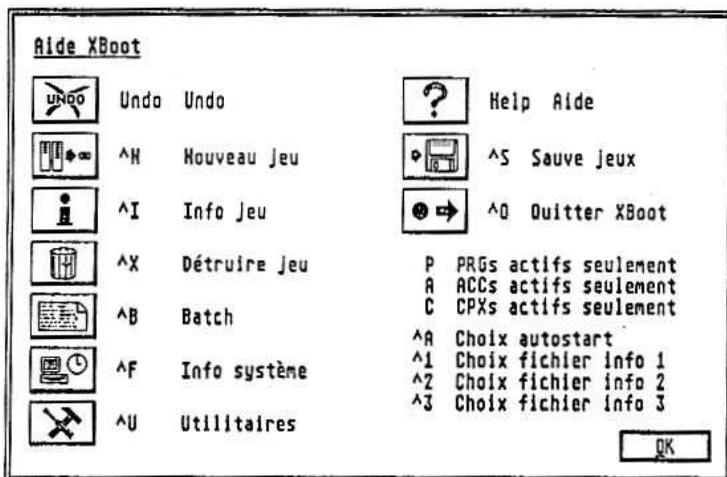
### 5.9.5 Espace disque libre

Vous pouvez afficher la quantité d'espace libre sur un lecteur à n'importe quel moment. Le message suivant apparaît :



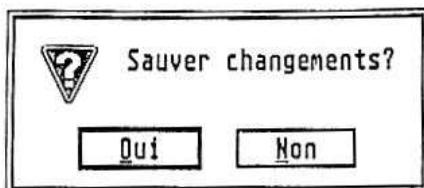
### 5.10 Aide

La fonction d'aide affiche un résumé des fonctions du menu principal et de ses raccourcis-clavier. (Le caractère '^' représente la touche Control).



### 6. Quitter XBoot

Pour quitter XBoot cliquez le bouton de sortie ou pressez Control + Q ou Esc. Si des réglages dans les jeux ont été changés mais que vous ne les avez pas sauves un message apparaît :



Si vous cliquez 'Oui' l'état courant des jeux est sauvé dans le fichier SETS.DAT.

C'est ensuite que les PRGs/ACCs/CPXs sont, selon leurs réglages, renommés en \*.PRG/\*.PRX, \*.ACC/\*.ACX ou \*.CPX/\*.CPZ.

Si un jeu est actif :

1. Les fichiers info sont installés (s'il y en a).
2. Les commandes batch sont exécutées (s'il y en a).
3. L'application automatique est installée (s'il y en a).

L'installation des fichiers info et l'exécution des commandes batch peut être suivie dans une boîte au milieu de l'écran.

Comme déjà mentionné, la sélection d'un jeu et la fin d'XBoot peut être réalisée simplement par clic / ou pression de touche, c'est-à-dire par double-clic sur le jeu voulu ou par Alternate + touche de fonction.

Enfin, et si nécessaire, les modifications de paramètres et les liens sont sauvés.

### **6.1 Annuler l'installation**

Vous pouvez annuler l'installation d'un jeu et revenir au menu principal d'XBoot en pressant la touche Undo. XBoot interrompt l'installation en cours et revient à son menu principal.

## **7. Résumé des opérations souris et clavier**

Voici un résumé des fonctions souris et clavier d'XBoot :

### **7.1 Clavier**

Listes de fichier et de jeux :

Flèche haute / basse Mouvement curseur-barre

Shift + flèche haute / basse Page arrière / avant dans la liste

Flèche droite / gauche ou Tab / Shift + Tab Liste suivante / précédente

Insert ou barre d'espace Active / désactive un fichier

Shift + Insert / barre d'espace Copie un fichier sur tous les jeux

Control + Insert / barre d'espace Efface un fichier sur tous les jeux

Return / Enter Montre infos fichier sous le curseur barre

+/- (clavier numérique) Haut / bas liste des jeux

Shift +/- Page arrière / avant liste des jeux

Control +/- Début / fin liste des jeux

F1..F10 Sélectionne jeu 1..10

Shift + F1..F10 Sélectionne jeu 11..20

Alternate + F1..F10 Sélectionne jeu 1..10 et quitte

Alternate + Shift + F1..F10 Sélectionne jeu 11..20 et quitte

Raccourcis-clavier :

Undo Undo  
Control + N Créer un nouveau jeu  
Control + I Infos sur un jeu  
Control + X Détruire un jeu  
Control + B Editeur de commandes batch  
Control + F Infos système  
Control + U Menu utilitaires  
Help Aide  
Control + S Sauver les jeux  
Control + Q Quitter XBoot

Alternate + U A propos d'XBoot  
Alternate + R Réordonner  
Alternate + S Tri  
Alternate + M Paramètres  
Alternate + P Désactiver tous les PRGs  
Alternate + A Désactiver tous les ACCs  
Alternate + C Désactiver tous les CPXs  
Alternate + I Infos fichier sous le curseur  
Alternate + F Sélecteur de fichier

P Montre les PRGs actifs seulement  
A Montre les ACCs actifs seulement  
C Montre les CPXs actifs seulement

Control + 1 Choix fichier info 1  
Control + 2 Choix fichier info 2  
Control + 3 Choix fichier info 3  
Control + A Choix programme lancé automatiquement

Dans l'éditeur de commandes batch :

Flèche haute / basse Curseur haut / bas  
Shift + flèche haute / basse Page arrière / avant  
Home / Shift + Home Début / fin de liste  
Control + Insert Insère une ligne vide  
Control + Delete Détruit une ligne

Pendant l'installation d'un jeu :

Undo Annule l'installation

Dans le sélecteur de fichier :

Control + caractère Change lecteur courant  
Control + Esc Racine du lecteur  
Alternate + I Infos fichier  
Alternate + L Détruit fichier  
Alternate + C Copie le fichier  
Alternate + N Nouveau dossier  
Alternate + F Espace disque libre

Dans les menus pop-up :

Flèche haute / basse Option suivante / précédente  
Return / Enter Sélectionne l'option courante  
Esc / Undo Annule

**7.2 Souris**

- (Dés)Activation de PRGs, ACCs et CPXs en cliquant
- Montrer infos fichier par double-clic
- Copie un fichier sur tous les jeux par Shift + clic
- Efface un fichier sur tous les jeux par Control + clic
- Sélectionne un jeu en cliquant
- Sélectionne un jeu et quitte par double-clic

**8. Appendice****Le fichier SETS.DAT**

Comme déjà expliqué au chapitre 4, les réglages de tous les jeux sont sauvés dans le fichier SETS.DAT qui est placé dans le dossier \XBOOT. Voici une brève description de ce fichier :

- SETS.DAT est un fichier ASCII, c'est-à-dire qu'il peut être édité avec n'importe quel éditeur ASCII.

- Chaque ligne doit être suivie par un caractère 'LF' (code ASCII 10), les 'CR's (code ASCII 13) sont ignorés.

- La longueur du fichier n'est pas limitée.

- Une seule commande ou nom de fichier est permis par ligne.

- Les espaces au début ou à la fin de la ligne sont ignorés.

- Des lignes vides peuvent être insérées n'importe où.

Pour chaque jeu défini une structure au format suivant est créée dans SETS.DAT :

```
#SET 'Nom_Jeu'           Nom du jeu (13 caractères maximum)
#DATE 'JJMMAA'         Date de dernière modification
#START 'Autostart'     Application lancée autom. (optionnel)
#BLITOFF               Blitter désactivé (optionnel)
#CACHEOFF              Cache désactivé (optionnel)
#INFO1 'fichier info 1' Installation fichiers info (optionnel)
#INFO2 'fichier info 2'
#INFO3 'fichier info 3'
#COMMANDS              Bloc de commandes batch (optionnel)
'CMD 1'                Jusqu'à 50 commandes
'CMD 2'
'CMD 3'
-
#PRG                   Les noms de fichiers des programmes
'PRG 1'                du dossier AUTO activés
'PRG 2'                (seulement les noms de fichiers, sans l'extention)
'PRG 3'
-
#ACC                   Les noms des accessoires actifs
'ACC 1'                (sans l'extention)
'ACC 2'
'ACC 3'
-
#CPX                   Les noms des modules CPXs actifs
'CPX 1'                (sans l'extention)
'CPX 2'
'CPX 3'
-
#ENDSET
```

Note aux utilisateurs des versions 2.xx d'XBoot : Avant de lancer la version 3, renommez l'ancien fichier XBOOT.DEF en SETS.DAT afin de récupérer les anciennes définitions de jeux sans avoir besoin de les reconfigurer. La structure des deux fichiers n'est pas exactement la même, vous devrez sans doute procéder à des ajustements, sans oublier de les sauvegarder à la fin.

**8.2 Nombre maximum de fichiers**

XBoot Peut gérer les quantités suivantes de fichiers :

Jeux	100
PRGs/ACCs/CPXs	100
PRGs/CPXs actifs par Jeu	50
ACCs actifs par jeu	6
Commandes batch par Jeu	50
Liens	100

**8.3 Messages d'erreur**

Les erreurs qui se produisent soit durant l'utilisation, soit après avoir quitté XBoot sont immédiatement signalées. Une distinction doit être faite entre les erreurs TOS (GEMDOS) (qui se produisent durant les opérations fichiers) et les erreurs internes d'XBoot.

Les erreurs sont toujours présentées dans des boîtes d'alerte. Quand une erreur se produit après avoir cliqué «Quitter» ou avoir double-cliqué sur un jeu, le choix est donné entre «Arrêt» et «Continuer». Si vous choisissez «Arrêt», vous reviendrez à XBoot et vous pourrez, par exemple, sélectionner un autre jeu.

**Messages d'erreur TOS**

-1: Erreur générale

sans commentaires...

-2: Lecteur pas prêt

Le disque n'est pas allumé ou pas connecté.

-4: Erreur checksum CRC

Erreur pendant la lecture d'un secteur du disque.

-6 Erreur de piste

Le disque ne peut accéder à la piste demandée.

-7: Support inconnu

Boot-secteur du disque ou de la disquette inconnu.

-8: Secteur non trouvé

Le secteur demandé est introuvable.

-10: Erreur d'écriture

Erreur d'écriture vers un fichier. Peut se produire lors de la sauvegarde du fichier de définition ("SETS.DAT") ou durant l'installation d'un fichier info.

-11: Erreur de lecture

Erreur de lecture d'un fichier. Peut se produire lors de la lecture du fichier SETS.DAT ou durant l'installation d'un fichier info.

-13: Protection écriture

Erreur se produisant lors d'une écriture d'un fichier sur une disquette protégée.

-14: Changement de support

La disquette a été changée depuis le dernier accès en écriture.

-15: Périphérique inconnu

Le périphérique demandé n'est pas reconnu par le système d'exploitation.

-33: Fichier non trouvé

Le fichier demandé n'existe pas. Ce message peut apparaître, par exemple, quand vous spécifiez une application à lancement automatique pour-un jeu.

-34: Chemin non trouvé

Le dossier n'existe pas.

-35 : Trop de fichiers ouverts

Cette erreur ne doit normalement pas se produire avec XBoot.

-36 : Accès refusé

Il peut y avoir plusieurs causes à cette erreur. Tenter d'accéder à un disque protégé contre l'écriture est la plus commune. Autre cas : tenter d'effacer un fichier en lecture seule avec le sélecteur de fichier. La solution est de modifier au préalable l'attribut du fichier en "Lecture/Ecriture".

-39 : Manque de mémoire

Pas assez de mémoire vive (RAM) pour les opérations d'XBoot.

-46 : Lecteur invalide

La lettre du lecteur est mauvaise.

-66 : Ce n'est pas un fichier GEMDOS

Le fichier en question n'a pas un format GEMDOS correct.

#### Messages d'erreurs internes XBoot

50 programmes maximum

Jusqu'à 50 programmes maximum (sans compter les fichiers en lecture seule) peuvent être activés par jeu.

6 accessoires maximum

Jusqu'à 6 accessoires (sans compter les fichiers en lecture seule) peuvent être activés par jeu.

50 modules CPX maximum

Jusqu'à 50 modules CPX maximum (sans compter les fichiers en lecture seule) peuvent être activés par jeu.

50 PRGs/6 ACCs/50 CPXs déjà actifs dans le jeu xxxx

Cette erreur se produit quand une tentative est faite d'ajouter un PRG/ACC/CPX a un jeu qui contient déjà le maximum de fichiers permis.

100 jeux maximum

Jusqu'à 100 jeux peuvent être saués.

Nom de jeu déjà existant

Lorsqu'on nomme un nouveau jeu ou qu'on renomme un ancien, XBoot vérifie si le nom donné existe déjà dans la liste. Si c'est le cas, ce message est affiché.

Format de fichier de configuration XBOOT.CFG invalide

Vous avez sans doute utilisé un fichier de configuration d'une ancienne version d'XBoot. Détruisez le fichier XBOOT.CFG dans le dossier \XBOOT. Vous pouvez aussi ignorer ce message puisque le vieux fichier sera automatiquement remplacé la prochaine fois que les paramètres seront saués.

**XBSTART** nécessaire pour lancement GEM automatique

Comme expliqué au chapitre 4, les possesseurs d'Atari avec TOS 1.00 ou 1.02 ont besoin de placer XBSTART.PRG dans le dossier AUTO du disque de boot pour pouvoir utiliser l'option de lancement automatique. Si ce programme est absent, ce message apparaît lors d'une tentative de définition d'un programme lancé automatiquement.

Erreur en renommant...

Une tentative pour renommer un programme AUTO, un accessoire ou un module CPX a échouée (par exemple de "\*.PRG/ACC" en "\*.PRX/ACX" ou l'inverse). La raison la plus commune est qu'un fichier avec le nouveau nom existe déjà. Par exemple "CONTROL.ACC" et "CONTROL.ACX". XBoot tente alors de déplacer le fichier dans le dossier \XBOOT afin de continuer l'opération sans conflit de noms (voir message suivant).

... déplacé dans le dossier \XBOOT

Si une erreur se produit en renommant un programme du dossier AUTO, un accessoire ou un module CPX (voir ci-dessus), XBoot déplace le fichier dans le dossier \XBOOT et prévient avec ce message.

Erreurs durant la lecture de SETS.DAT

EOF inattendue

(EOF = End Of File = Fin de fichier) La fin du fichier a été rencontrée avant la fin de la structure.

Erreur de syntaxe

La raison est généralement une faute de frappe ou une commande inconnue.

Manque nom du jeu

Le nom du jeu dans la définition d'un jeu (immédiatement après "#SET") n'est pas donné.

#ENDSET attendu

Le mot-clef attendu est "#ENDSET".

Trop de PRGs

Il y a trop de programmes AUTO activés dans une définition de jeu (50 par jeu maximum).

Trop d'ACCs

Il y a trop d'accessoires activés dans une définition de jeu (6 par jeu maximum).

Trop de CPXs

Il y a trop de modules CPX activés dans une définition de jeu (50 par jeu maximum).

Trop de jeux

XBoot peut gérer jusqu'à 100 jeux.

Pas assez de mémoire pour les jeux

Il n'y a pas assez de mémoire disponible pour lire tous les jeux.

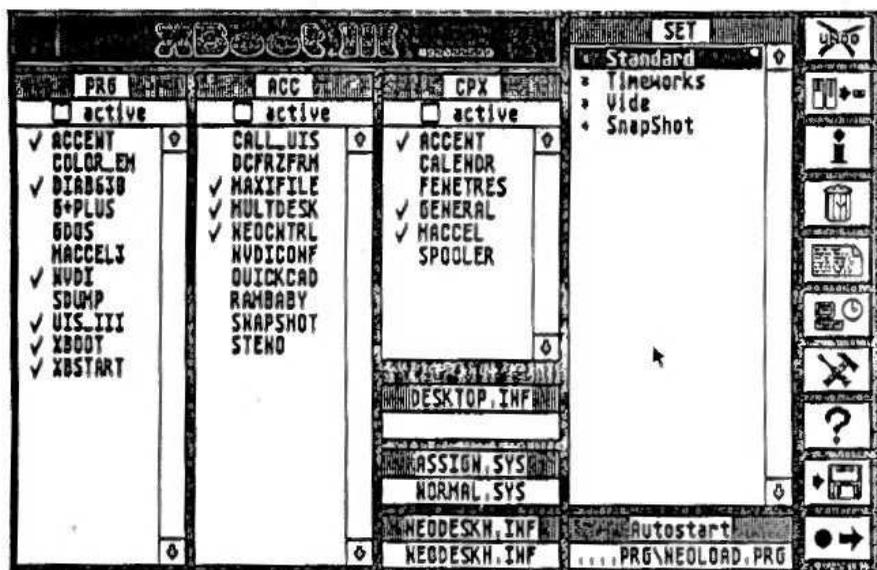
# **INDEX**

Application lancée automatiquement	6
CHEXT	8
CHKEMP	8
Commandes Batch	7
COPY	7
Date	13, 17
Délai	17
EXEC	8
Fichiers info	9
Installation	1
Jeu de configuration	5
KILL	8
Messages d'erreur	27
MKDIR	8
NAME	8
Nombre maximum de fichiers	27
Réordonner	14
RMDIR	8
Sélecteur de fichier	21
SETS.DAT	26
Tri	15
Undo	12, 24
XBSTART.PRG	1, 7

Septembre  
Octobre

# Simple comme bonjour...

Désormais sur Atari, on peut choisir sa configuration ou son environnement au démarrage par un simple clic souris grâce à XBoot 3.



Choisissez votre configuration au moment du boot (programmes du dossier AUTO, accessoires, modules CPXs). Entièrement contrôlé à la souris ou au clavier, avec des icônes, XBoot permet d'enregistrer jusqu'à 100 jeux de configuration, de choisir l'ordre d'exécution des programmes du dossier AUTO, de mettre à l'heure le système, de charger différents fichiers tels que DESKTOP.INF et ASSIGN.SYS, de lier le chargement de deux fichiers, d'effectuer des opérations automatisées sur les fichiers (copie, déplacement, destruction, exécution de programmes TOS, etc). Il dispose d'un sélecteur d'objets fait maison, et rend possible le lancement automatique d'un programme, même sur les anciennes versions du TOS.