

Utilisation du logiciel système



 **Commodore®**
AMIGA®

Cher Client,

Vous trouverez ci-joint les deux manuels de l'ordinateur Amiga 3000 de Commodore. Le premier est intitulé "Introduction à l'Amiga 3000 de Commodore". Le second est intitulé "Utilisation du logiciel système", ce dernier doit être inséré dans le classeur joint.

Insérez les pages du manuel intitulé "Utilisation du logiciel système" dans le classeur. Vous trouverez des intercalaires pour séparer les différents chapitres du manuel.

Mettez les quatre principaux intercalaires noirs cités ci-dessous, devant les chapitres suivants :

Workbench	Chapitre 1
AmigaDOS	Chapitre 7
Annexes	Annexe A
Utilitaires	<u>APRES</u> Index

Les 12 autres intercalaires gris doivent être placés devant le chapitre correspondant.

Merci.

AVIS IMPORTANT

En raison des mises à jour constantes des produits Commodore®, certains écrans et certaines opérations de logiciels peuvent être légèrement différents de ceux qui sont décrits dans le manuel *Utilisation du logiciel système* livré avec votre ordinateur. Au cours de la lecture de ce manuel, veuillez noter les changements suivants :

- Les images écrans (cellules et barres de titre) situées tout autour des écrans et des fenêtres peuvent avoir subi quelques légères modifications. Cependant, les fonctions de ces images demeurent inchangées. (Vous trouverez une explication des cellules à partir de la page 2-35.)
- L'icône WBScreen du tiroir Preferences a été renommé ScreenMode (lisez les pages allant de 3-41 à 3-46). Pour faire fonctionner le programme, suivez les instructions décrites dans le manuel.
- Quelques éditeurs Préférences mentionnés dans le chapitre 3 ont été légèrement modifiés. A la différence des fenêtres dont l'aspect a pu changer, les programmes, eux, fonctionnent de la même manière.
- Un nouvel éditeur Preferences appelé WBConfig a été ajouté. Cet éditeur vous permet de gérer certaines valeurs par défaut du Workbench.
- Un nouveau tiroir appelé MonitorsDrawer a été créé dans la fenêtre System2.0. Si votre système est muni d'un moniteur multifréquence, A2024 ou PAL/NTSC*, tirez l'icône appropriée à partir de la fenêtre MonitorsStore, sur le tiroir Monitors. Vous devez continuer à utiliser l'éditeur ScreenMode dans le tiroir Preferences afin de sélectionner et de sauver votre mode d'affichage par défaut.
- Lisez la section AddMonitor du chapitre 4 pour obtenir davantage d'informations. Cependant, remplacez Monitors et WBStartup respectivement par MonitorsStore et MonitorsDrawer.
- Bien que le programme HDBackup soit mentionné dans le chapitre 6, il n'est pas encore disponible. Un utilitaire de sauvegarde basé sur CLI et appelé BRU y est cité. Reportez-vous à l'annexe C et à la section intitulée Autres utilitaires.
- Si vous ajoutez des disques durs supplémentaires à votre A3000, répondez NO à la cellule "Supports reselection?" sur l'écran Define/Edit Drive Type du programme HDToolbox (dont vous trouverez l'explication page 1-10 du manuel en anglais).
- Après avoir lancé la partition 1.3, vous pouvez modifier Start-up Sequence située dans le répertoire S afin d'activer la commande SetClock. Pour ce faire, ôtez le point-virgule placé au début de la ligne SetClock.

*PAL/NTSC fait référence l'utilisation d'un mode vidéo qui n'est pas le standard dans votre pays.

LE LOGICIEL SYSTEME LIVRE AVEC L'AMIGA® 3000 COMMODORE®

Nous vous remercions d'avoir acheté un ordinateur Amiga 3000 Commodore.

Votre ordinateur est livré avec six disquettes de 3.5 pouces contenant le logiciel du système d'exploitation. En voici la liste :

A3000 Superkickstart™

A3000 Workbench2.0

A3000 Workbench1.3

A3000 Install

A3000 Extras2.0

A3000 Extras1.3

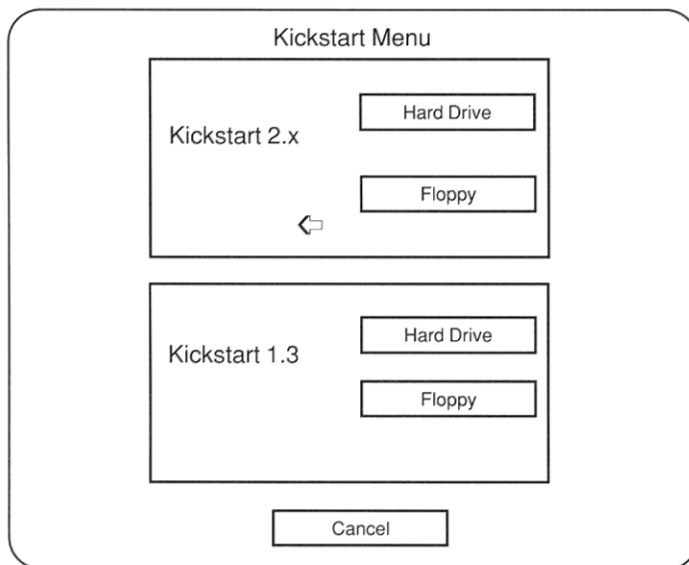
Les informations contenues sur les disquettes précitées ont été chargées sur le disque dur interne en usine. Pour un fonctionnement normal, il vous suffit de mettre en marche l'ordinateur et votre A3000 utilisera Kickstart™ 2.0 pour amorcer (charger et exécuter) automatiquement le système d'exploitation à partir du disque dur avec Workbench™ 2.0.

L'Amiga 3000 a la possibilité d'exécuter soit la nouvelle version (Version 2.0) du logiciel d'exploitation, soit la version précédente (Version 1.3). Cette possibilité est prévue si jamais un programme d'application requiert la version 1.3 du logiciel du système d'exploitation.

La disquette Superkickstart vous est fournie au cas où le disque dur amorçable non préformaté fasse défaut dans le système, ou bien si vous utilisez une nouvelle mise à jour du système d'exploitation. La disquette A3000 Install vous permettra de restaurer votre disque dur selon les réglages par défaut prédéfinis en usine, à partir d'une disquette, si besoin est.

(Les indications suivantes supposent que vous ayez configuré votre Amiga selon les instructions prévues dans le manuel d'introduction.)

Pour changer de système d'exploitation, vous devez d'abord éteindre votre A3000. Ensuite maintenez les deux boutons de la souris enfoncés tout en mettant sous tension l'A3000. Vous visualiserez alors le menu Kickstart (démarrage) :



Faites glisser la souris sur votre bureau, ce qui a pour effet de déplacer le petit pointeur en forme de flèche à l'écran. Ainsi vous pourrez sélectionner le système d'exploitation désiré. Comme il a été dit précédemment, l'ordinateur s'amorcera avec la version 2.0, à partir du disque dur. Grâce à Kickstart Menu, vous pouvez choisir de démarrer le système avec la version 1.3, à partir du disque dur. Pour ce faire, déplacez le pointeur sur la zone "Kickstart 1.3-Hard Drive" et cliquez (appuyez et relâchez) sur le bouton gauche de la souris. L'A3000 démarrera avec la version 1.3.

Comment restaurer le disque dur

Pour restaurer automatiquement le disque dur selon les réglages prédéfinis en usine, vous pouvez utiliser la disquette A3000 Install, mais exclusivement pour le disque dur qui a été livré avec votre système.

Assurez-vous tout d'abord que rien n'est à sauvegarder sur le disque dur. *La procédure d'installation efface à jamais toutes les informations enregistrées sur ses partitions.* Une fois les informations utiles sauvegardées, du disque dur, sur disquette, mettez l'A3000 hors tension, puis à nouveau sous tension tout en maintenant enfoncés les deux boutons de la souris. Vous obtiendrez ainsi Kickstart Menu. Insérez la disquette Superkickstart et cliquez sur "Kickstart 2.x-Floppy". Une fois Superkickstart chargé, vous serez invité à insérer une autre disquette. Retirez la disquette Superkickstart, insérez celle contenant A3000 Install et l'Amiga pourra alors démarrer. A l'apparition de l'écran Workbench, cliquez deux fois sur l'icône de la disquette A3000 Install. Cliquez ensuite deux fois sur l'icône PrepHD dans la fenêtre qui s'ouvre et suivez les instructions qui apparaîtront à l'écran.

Une fois cette opération terminée, le programme PrepHD vous invitera à amorcer de nouveau votre ordinateur. Pour ce faire, appuyez rapidement et simultanément sur les touches Ctrl, Amiga gauche et Amiga droite. Une fois l'Amiga réamorcé, cliquez à nouveau deux fois sur l'icône de la disquette A3000 Install, puis cliquez deux fois sur l'icône FormatHD. Suivez les instructions qui s'afficheront à l'écran; appuyez sur "y", puis sur Retour lorsque le système vous demande si vous souhaitez installer le logiciel système sur votre disque dur. Au fur et à mesure que se déroule la procédure d'installation, des requêtes apparaîtront à l'écran pour vous inviter à insérer différentes disquettes. Insérez chacune d'elles quand le système vous le demandera. Les informations seront lues à partir de ces disquettes et enregistrées sur le disque dur. Après avoir chargé toutes les disquettes nécessaires, et une fois que toute activité liée aux disquettes a cessé, retirez la dernière et mettez votre ordinateur hors tension.

Votre A3000 doit être à présent configuré selon les réglages prédéfinis en usine et lancera automatiquement Workbench 2.0 à partir du disque dur, lors du démarrage. Si vous êtes confronté à un problème quelconque, mettez-vous en contact avec votre revendeur Amiga.

Mise à jour du logiciel système

Si vous devez installer une nouvelle version du système d'exploitation 2.0, vous utiliserez les disquettes fournies avec la version de mise à jour et non celles qui vous ont été livrées avec votre système d'origine. Insérez la nouvelle version de la disquette A3000 Superkickstart et cliquez sur "Kickstart 2.x-Floppy". Une fois Superkickstart chargé, le système vous invitera à insérer une disquette. Retirez Superkickstart, insérez la disquette A3000 Install la plus récente et l'Amiga pourra alors s'amorcer. A l'apparition de l'écran Workbench, cliquez deux fois sur l'icône de disquette A3000 Install placée sur le côté gauche de l'écran, puis cliquez deux fois sur l'icône InstallHD dans la fenêtre de la disquette.

Insérez les disquettes de mise à jour Workbench2.x et Extras2.x au moment opportun. Le système peut également vous inviter à insérer les disquettes Workbench1.3 et Extras1.3. Si ces dernières ont été livrées avec la version de mise à jour, insérez-les. Si vous n'avez reçu que les disquettes de la version 2.x, cliquez sur la boîte "Cancel" afin d'ignorer ces étapes. Une fois que toutes les disquettes requises ont été chargées et que toute activité concernant les disquettes a cessé, retirez la dernière disquette et mettez l'ordinateur hors tension.

Désormais, l'A3000 lancera automatiquement la nouvelle version du système d'exploitation lors du démarrage. Tous les fichiers de la version 2.0 situés sur la partition System du disque dur auront été réécrits. Toutefois, l'organisation des partitions de votre disque dur reste inchangée, et tous les fichiers qu'elles contenaient et qui n'ont pas été remplacés avec la nouvelle version demeureront intacts.

Veuillez contacter votre revendeur Amiga pour obtenir davantage d'informations sur les mises à jour du logiciel du système d'exploitation de Commodore.

Utilisation du logiciel système

 Commodore
AMIGA

COPYRIGHT

© 1990, Commodore-Amiga, Inc. Tous droits réservés. Il est interdit de copier, photocopier, reproduire, traduire ou réduire, en tout ou en partie ce document, par n'importe quel moyen ou sous quelque forme pouvant être lue par une machine, sans le consentement écrit préalable de Commodore-Amiga, Inc.

Tous les logiciels décrits dans ce manuel Copyright© 1990, Commodore-Amiga, Inc. Tous droits réservés. La distribution et la vente de ces produits sont réservées à l'usage du premier acquéreur seulement. Les utilisateurs légitimes de ces programmes sont autorisés seulement à les lire, à partir de leur support de stockage, dans la mémoire d'un ordinateur, uniquement dans le but de les exécuter. La reproduction ou la copie de ces produits dans un but autre que la sauvegarde d'informations, de même que leur vente ou leur distribution constituent une violation de la loi.

Les informations fournies dans les Chapitres 7, 8 et 9 sont reprises du *manuel AmigaDOS*, 2ème édition, Copyright.© 1987 de Commodore-Amiga, Inc. utilisé avec la permission de Bantam Books. Tous droits réservés.

Les polices de caractères suivantes qui sont incluses dans le répertoire des polices de la disquette Extras sont protégées par un Copyright© 1985, 1987, Adobe Systems, Inc.:

Times Roman Helvetica Medium Courier

RENONCIATION

LES INFORMATIONS SONT FOURNIES TELLES QUELLES, SANS REPRESENTATION OU GARANTIE D'AUCUNE SORTE, SOIT EXPRESSE SOIT IMPLICITE, Y COMPRIS SANS LIMITATION, TOUTE REPRESENTATION OU AUTORISATION CONCERNANT L'UTILISATION, LES RESULTATS, OU LA PERFORMANCE DES INFORMATIONS, LEUR JUSTESSE, EXACTITUDE, FIABILITE OU ACTUALITE. TOUS LES RISQUES QUI PEUVENT ETRE ENCOURUS LORS DE L'UTILISATION DE CES INFORMATIONS SONT SUPPORTES PAR L'UTILISATEUR.

EN AUCUN CAS, COMMODORE, SES FILIALES OU SES EMPLOYES NE SERONT TENUS RESPONSABLES DES DOMMAGES, DIRECTS, INDIRECTS, ACCIDENTELS OU CONSECUTIFS PROVENANT D'INFORMATIONS ERRONEES, MEME SI COMMODORE A ETE AVISEE DE LA POSSIBILITE DE TELS DOMMAGES.

CET AVERTISSEMENT DEVRA REMPLACER TOUT ENONCE ORAL OU ECRIT D'AVIS CONTRAIRE.

MARQUES

Amiga est une marque déposée de Commodore-Amiga, Inc. Amiga 500, Amiga 2000, Amiga 3000, AmigaDOS, Amiga Workbench et Amiga Kickstart sont des marques de Commodore-Amiga, Inc., Commodore, le logo Commodore et CBM sont des marques déposées de Commodore Electronics, Ltd.

Alphacom est une marque déposée d'Alphacom, Inc., Alphapro est une marque d'Alphacom, Inc., Brother est une marque déposée de Brother Industries, Ltd., Canon est une marque déposée de Canon USA Inc., City-Desk est une marque déposée de MicroSearch, Inc., ColorMaster est une marque de CalComp., DeluxePaint est une marque déposée d'Electronic Arts, Diablo et Xerox sont des marques déposées de Xerox Corporation, Epson est une marque déposée d'Epson America, Inc., IBM et Printer XL sont des marques déposées d'International Business Machines Corp., Imagewriter est une marque d'Apple Computer, Inc., LaserJet, Laser-Jet PLUS, et PaintJet sont des marques de Hewlett-Packard Company, LetterPro 20 est une marque de Qume Corporation., Microsoft et MS-DOS sont des marques déposées de Microsoft Corp., NEC et Pinwriter sont des marques déposées de NEC Information Systems, Okidata est une marque déposée d'Okidata, une division d'Okidata, Inc., Okimate 20 est une marque d'Okidata, une division d'Okidata, Inc., PageSetter est une marque déposée de Gold Disk, Inc., ProWrite est une marque de New Horizons Software., Publisher 1000 est une marque déposée de Brown-Wagh Publishing, Qume est une marque déposée de Qume Corporation., Tektronix est une marque déposée de Tektronix, Inc., UNIX est une marque déposée de AT&T, VT100 est une marque déposée de Digital Equipment Corp.

Ce document peut également contenir des références concernant d'autres marques déposées qui sont supposées appartenir aux sources qui leur sont associées.

REMERCIEMENTS

BIX signifie Byte Magazine's Electronic Information Exchange. Byte est publié par McGraw-Hill, Inc.

Présentation générale

Votre Amiga est livré avec les trois manuels suivants :

1. Installation rapide de l'Amiga de Commodore

Ce dépliant qui s'ouvre en un grand poster, vous montre comment connecter l'ensemble des éléments qui composent l'Amiga (ordinateur, clavier et souris) ainsi que tous les périphériques additionnels, tels qu'un moniteur ou une imprimante. Vous pouvez afficher ce poster dans un endroit approprié pour suivre aisément les instructions d'installation de votre système.

2. Introduction à l'Amiga-Commodore

Ce manuel décrit les principaux éléments et caractéristiques de l'Amiga, et vous informe sur le déroulement normal des opérations lorsque vous mettez en marche l'ordinateur pour la première fois. Ce manuel vous présente également le **Workbench**, interface logiciel qui vous permet de communiquer avec votre ordinateur grâce à des symboles graphiques apparaissant à l'écran. Vous y trouverez aussi la description des possibilités de développement de l'Amiga.

3. Utilisation du logiciel système

Ce manuel, qui explique comment utiliser le logiciel livré avec votre Amiga, est divisé en trois grandes parties : **Workbench 2.0**, **AmigaDOS** et le **Langage de programmation AREXX**. Le premier chapitre, intitulé Initiation, est destiné au nouvel utilisateur de l'Amiga. Les autres chapitres reprennent les thèmes d'Initiation et traitent en détail du Workbench et d'AmigaDOS. Enfin, vous prendrez connaissance du langage AREXX à la fin du manuel.

Voici un résumé de ce que contient chaque chapitre et annexe :

Le chapitre 1, Initiation, constitue une approche méthodique sur les opérations de base de votre Amiga.

Le chapitre 2, Opérations de base, va plus loin et fournit des explications plus détaillées sur le fonctionnement de l'Amiga.

Le chapitre 3, Préférences, vous indique comment configurer correctement l'Amiga pour qu'il puisse fonctionner avec des moniteurs, des imprimantes et d'autres périphériques, et comment personnaliser votre écran Workbench (par exemple en changeant les couleurs et la police de caractère).

Le chapitre 4, Les programmes Workbench, explique tous les programmes de la disquette Workbench, comme Calculator (Calculatrice), qui vous permet d'utiliser une calculatrice, capable d'effectuer les quatre opérations courantes, au clavier ou en maniant la souris.

Le chapitre 5, Les programmes Extras, explique tous les programmes de la disquette Extras comme GraphicDump, qui vous permet d'imprimer des images-écran.

Le chapitre 6, Utilisation du disque dur, montre comment se servir du disque dur de l'Amiga pour stocker et récupérer fichiers et programmes. Ce chapitre fournit également des instructions méthodiques pour faire une sauvegarde du disque dur et en ajouter d'autres au système. Des informations complémentaires sont présentées en anglais à l'Annexe D.

Le chapitre 7, Utilisation de l'AmigaDOS, vous présente les termes et les concepts relatifs à l'AmigaDOS. Cette présentation traite du Shell, interface au niveau clavier, vous permettant d'exécuter des programmes et d'effectuer des opérations de base à l'aide de commandes entrées au clavier.

Le chapitre 8, Référence à l'AmigaDOS, dresse une liste de toutes les commandes AmigaDOS et des messages d'erreur en même temps qu'il les décrit.

Le chapitre 9, Les éditeurs, explique un des trois éditeurs de texte livrés avec l'Amiga : ED. Les éditeurs EDIT et MEMACS sont expliqués en anglais dans l'annexe D.

Le chapitre 10, Le langage de programmation AREXX, introduction à ce langage de programmation nouveau et performant. Des informations sont données à l'Annexe D en anglais.

L'annexe A, Assistance technique, contient une liste des problèmes susceptibles de survenir et propose des solutions pour y remédier.

L'annexe B, Gestionnaires d'imprimante, dresse une liste des imprimantes qui peuvent être utilisées avec l'Amiga.

L'annexe C, Introduction à la sauvegarde du disque dur avec BRU. BRU est un programme de sauvegarde et de restauration sophistiqué destiné aux utilisateurs du Shell. Une description détaillée de BRU est donnée dans l'Annexe D en anglais. Cette annexe D vous indique également comment personnaliser les valeurs par défaut de BRU, offre une explication de chaque commande BRU et fournit des exemples de commandes afin de créer des sauvegardes et de restaurer des fichiers.

L'annexe D, Utilitaires - Complément, contient des compléments d'informations sur différents utilitaires. Cette annexe rédigée en anglais, comprend les chapitres suivants : HD Toolbox, les éditeurs MEMACS et EDIT, le langage AREXX et le programme de la sauvegarde BRU.

Le *Glossaire*, enfin, définit les termes les plus importants utilisés dans tout ce manuel.

Comment vous servir de cette documentation

Si vous êtes un nouvel utilisateur de l'Amiga, lisez le manuel d'*Installation rapide* ainsi que l'*Introduction à l'Amiga-Commodore*. Puis passez aux chapitres 1-3 du présent manuel. Enfin, pour satisfaire vos besoins ou votre désir d'en savoir davantage sur les opérations et les caractéristiques spécifiques de l'Amiga, consultez les autres chapitres.

Si, en revanche, vous êtes un utilisateur expérimenté de l'Amiga, nous vous conseillons de lire d'abord les manuels d'*Installation rapide* et d'*Introduction à l'Amiga-Commodore*. Dans le manuel *Utilisation du logiciel système*, vous pouvez sauter le chapitre Initiation, mais lisez les autres chapitres pour plus d'informations sur les nouveautés concernant Workbench et AmigaDOS.

Remarque sur les symboles graphiques

Les symboles suivants apparaissent dans les marges des pages des manuels :



Ce symbole attire votre attention sur des instructions à lire consciencieusement afin d'éviter d'abîmer votre système.



Ce symbole, qui représente un disque dur, signale des informations de toute première importance pour les utilisateurs du disque dur.

Table des matières

Workbench 2.0

Chapitre 1. Initiation	1-1
1.1 Mise en marche de l'Amiga	1-2
1.2 Utilisation de la souris	1-6
1.2.1 Le bouton de sélection	1-7
1.2.2 Le bouton de menu	1-8
1.3 Utilisation des menus	1-9
1.3.1 Articles de menu estompés	1-11
1.4 Le travail en fenêtres	1-12
1.4.1 La barre de titre	1-14
1.4.2 Le cellule profondeur	1-15
1.4.3 La cellule zoom	1-17
1.4.4 La cellule dimension	1-18
1.4.5 Les cellules de défilement	1-19
1.4.6 La cellule de fermeture	1-21
1.5 Réalisation de copies de sauvegarde des disquettes	1-23
1.5.1 Utilisation d'une unité de disquette unique	1-25
1.5.2 Utilisation de deux unités de disquette	1-28
1.6 Identification des disquettes de sauvegarde	1-31
1.7 Réamorçage de l'Amiga	1-33
1.8 Utilisation du logiciel d'application	1-34
1.8.1 Préparation des disquettes vierges	1-35
1.8.2 Classement des informations sur un disque	1-37
1.8.3 Les chemins d'accès	1-41
1.8.4 Identification des fichiers	1-42
 Chapitre 2. Opérations de Base	 2-1
2.1 Le système Workbench	2-2
2.2 Utilisation de la souris	2-5
2.3 Le bouton de sélection	2-6
2.3.1 Sélection	2-6
2.3.2 Sélection de plusieurs icônes	2-7
2.3.3 Notion de double clic	2-9
2.3.4 Concept de déplacement	2-9
2.4 Le bouton de menu	2-14
2.4.1 Utilisation des menus	2-14
2.4.2 Annulation	2-17
2.5 Requêtes	2-21
2.6 L'écran Workbench	2-24

2.6.1	La barre de titre	2-25
2.6.2	La barre de menu	2-25
2.6.3	La fenêtre Workbench	2-25
2.6.4	Déplacement de l'écran Workbench	2-25
2.7	Le menu Workbench	2-27
2.7.1	Backdrop (Arrière-plan)	2-27
2.7.2	Execute Command...(Exécuter une commande)	2-28
2.7.3	Redraw All (Tout retracer)	2-30
2.7.4	Update All (Tout mettre à jour)	2-30
2.7.5	Last Error (Dernière erreur)	2-30
2.7.6	Version (Version)	2-31
2.7.7	Quit... (Quitter)	2-31
2.8	Fenêtres	2-33
2.8.1	Barre de titre	2-36
2.8.2	Cellule Zoom	2-37
2.8.3	Cellule profondeur	2-38
2.8.4	Cellules défilement	2-39
2.8.5	Cellule de Dimension	2-41
2.8.6	Cellule Close (fermer)	2-42
2.9	Le menu Window (Fenêtre)	2-44
2.9.1	New Drawer (Nouveau tiroir)	2-44
2.9.2	Open Parent (Ouvrir parent)	2-45
2.9.3	Close (Fermer)	2-46
2.9.4	Update (Mettre à jour)	2-47
2.9.5	Select Contents (Sélectionner le contenu)	2-48
2.9.6	Clean up (Réorganiser)	2-49
2.9.7	Snapshot >> (Mémoriser)	2-49
2.9.8	Show >> (Montrer)	2-50
2.9.9	View by >> (Afficher par >>)	2-52
2.10	Icônes	2-53
2.11	Le menu Icons (Icônes)	2-55
2.11.1	Open (Ouvrir)	2-55
2.11.2	Copy (copier)	2-56
2.11.3	Rename...(Renommer)	2-61
2.11.4	Information...	2-62
2.11.5	Snapshot (Mémoriser)	2-65
2.11.6	Unsnapshot (Oublier)	2-65
2.11.7	Leave out (Sortir)	2-66
2.11.8	Put Away (Ranger)	2-66

2.11.9	Delete... (Effacer)	2-67
2.11.10	Format Disk... (Initialiser la disquette)	2-68
2.11.11	Empty Trash (Vider poubelle)	2-70
2.12	Le menu Tools (Outils)	2-71
2.13	Cellules	2-71
2.13.1	Cellules action	2-72
2.13.2	La case à cocher	2-73
2.13.3	Cellule cyclique	2-74
2.13.4	Bouton d'activation	2-75
2.13.5	Cellule de défilement	2-76
2.13.6	Cellule sélection	2-77
2.13.7	Cellule glissement	2-78
2.13.8	Cellule de texte	2-79

Chapitre 3. Préférences

3-1

3.1	La fenêtre Prefs	3-2
3.2	Les cellules d'action	3-3
3.3	L'éditeur Time (Heure)	3-5
3.4	L'éditeur Input (Saisie)	3-7
3.4.1	Mouse Speed (Vitesse de la souris)	3-8
3.4.2	Acceleration (Accélération)	3-8
3.4.3	Double-click (double clic)	3-9
3.4.4	Key Repeat Delay (Délai de répétition des touches)	3-10
3.4.5	Key Repeat Speed (Vitesse de répétition des touches)	3-10
3.4.6	Key Repeat Test (Test de la répétition des touches)	3-11
3.4.7	Save/Use/Cancel (Sauver/Utiliser/Annuler)	3-11
3.5	L'éditeur Palette	3-11
3.6	L'éditeur Workbench Patterns (Motifs Workbench)	3-14
3.6.1	La zone d'affichage loupe	3-16
3.6.2	La cellule de sélection des couleurs	3-16
3.6.3	La zone d'affichage normal	3-17
3.6.4	Preset Patterns (Motifs prédéfinis)	3-18
3.6.5	Use In (Utiliser dans)	3-18
3.6.6	Clear (Éliminer)	3-19
3.6.7	Undo (Supprimer)	3-19
3.7	L'éditeur Pointer (Pointeur)	3-20
3.7.1	Test (Tester)	3-22

3.7.2	Clear (Eliminer)	3-23
3.7.3	Set Point (Définir extrémité)	3-23
3.7.4	ResetColor (Restaurer les couleurs)	3-23
3.7.5	Save/Use/Cancel (Sauver/Utiliser/Annuler)	3-23
3.8	L'éditeur Font (Police)	3-24
3.8.1	Les cellules de texte	3-25
3.8.2	La cellule des polices	3-26
3.8.3	Text/Field (Texte/Champ)	3-27
3.8.4	Save/Use/Cancel (Sauver/Utiliser/Annuler)	3-28
3.9	Les différents types d'affichage	3-29
3.10	L'éditeur Overscan (Sur-balayage de l'écran)	3-31
3.10.1	Display Group (Groupe d'affichage)	3-33
3.10.2	Modes in this Group (Modes de ce groupe)	3-35
3.10.3	Edit Text Overscan... (Editer Sur-balayage Texte...)	3-36
3.10.4	Edit Standard Overscan... (Editer Sur-balayage Standard...)	3-37
3.10.5	Show Overscans... (Montrer les zones de sur-balayage...)	3-39
3.10.6	Dimensions de l'écran	3-40
3.11	L'éditeur Workbench Screen Mode (Mode de l'écran Workbench)	3-41
3.11.1	Display Mode (Mode d'affichage)	3-42
3.11.2	Properties of the Selected Mode (Caractéristiques du mode sélectionné)	3-42
3.11.3	Dimensions de l'écran	3-44
3.11.4	Width (Largeur)	3-45
3.11.5	Height (Hauteur)	3-45
3.11.6	Colors (Couleurs)	3-46
3.11.7	AutoScroll (AutoDéfilement)	3-46
3.12	L'éditeur Printer (Imprimante)	3-46
3.12.1	Paper Length (Hauteur de feuillet)	3-49
3.12.2	Left Margin (Marge de gauche)	3-49
3.12.3	Right Margin (Marge de droite)	3-49
3.12.4	Printer Port (Port Imprimante)	3-50
3.12.5	Paper Type (Type de papier)	3-50
3.12.6	Paper Size (Format du papier)	3-50
3.12.7	Print Pitch (Espacement des caractères)	3-51
3.12.8	Print Spacing (Interlignes)	3-52
3.12.9	Print Quality (Qualité d'impression)	3-52

3.12.10	Save/Use/Cancel (Sauver/Utiliser/Annuler)	3-52
3.13	L'éditeur Printer Graphics (Impression graphique)	3-53
3.13.1	Color Correct (Correction de couleurs)	3-53
3.13.2	Smoothing (Lissage)	3-54
3.13.3	Left Offset/No. Inches (Report gauche/Nombre de pouces)	3-54
3.13.4	Center Picture (Centrer l'image)	3-55
3.13.5	Dithering (Juxtaposition de points)	3-55
3.13.6	Exemples d'affichage utilisant la méthode de juxtaposition de points	3-57
3.13.7	Scaling (Dimensionner)	3-58
3.13.8	Image	3-59
3.13.9	Aspect	3-59
3.13.10	Shade (Nuance)	3-60
3.13.11	Threshold (Seuil)	3-60
3.13.12	Limits/Type (Limites/Type)	3-61
3.13.13	Width (Largeur)	3-64
3.13.14	Height (Hauteur)	3-64
3.13.15	Density (Densité)	3-64
3.14	L'éditeur Serial (Série)	3-64
3.14.1	Baud Rate (Débit en bauds)	3-65
3.14.2	Input Buffer Size (Taille du tampon)	3-66
3.14.3	Handshaking (Protocole)	3-66
3.14.4	Parity (Parité)	3-67
3.14.5	Bits/Char (Bits/Caractères)	3-67
3.14.6	Stop Bits (Bits d'arrêt)	3-68
3.15	L'éditeur IControl (Icontrôle)	3-68
3.15.1	Verify Timeout (Vérifier le délai d'attente)	3-69
3.15.2	Command Keys (Les touches de commande)	3-69
3.15.3	Mouse Screen Drag (Déplacer l'écran avec la souris)	3-70
3.15.4	Screen Menu Snap (Incorporer les menus à l'écran)	3-71
3.16	Options supplémentaires de Préférences	3-71
3.16.1	Les menus Editor (Editeurs)	3-71
3.16.2	Le menu Project (Projet)	3-72
3.16.3	Le menu Edit (Editer)	3-73
3.16.4	Le menu Config	3-73
3.16.5	En utilisant le Shell	3-75

Chapitre 4. Les Programmes Workbench	4-1
4.1 Le tiroir System (Système)	4-2
4.1.1 AddMonitor	4-3
4.1.2 BindMonitor	4-4
4.1.3 DiskCopy	4-5
4.1.4 FixFonts	4-6
4.1.5 Format	4-6
4.1.6 NoFastMem	4-7
4.1.7 SetMap	4-7
4.2 Le tiroir Utilities (Utilitaires)	4-12
4.2.1 Calculator (Calculatrice)	4-12
4.2.2 Clock (Horloge)	4-15
4.2.2.1 Le menu Type	4-15
4.2.2.2 Le menu Mode	4-16
4.2.2.3 Le menu Seconds (Secondes)	4-16
4.2.2.4 Le menu Date	4-16
4.2.2.5 Le menu Alarm (Alarme)	4-17
4.2.3 More	4-18
4.2.4 Say	4-21
4.3 Les Programmes Commodities Exchange	4-23
4.3.1 Tool types (Types d'outils)	4-25
4.3.2 Exchange	4-30
4.3.3 AutoPoint	4-32
4.3.4 Blanker	4-32
4.3.5 FKey	4-33
4.3.6 IHelp	4-36
4.3.7 NoCapsLock	4-37
4.4 Le tiroir WBStartup	4-37
Chapitre 5. Les Programmes Extras	5-1
5.1 Le tiroir Monitors (Moniteurs)	5-2
5.2 Le tiroir Tools (Outils)	5-3
5.2.1 CMD	5-3
5.2.2 GraphicDump (Copies d'écran graphique)	5-5
5.2.3 IconEdit (Edition des icônes)	5-6
5.2.3.1 Zone d'affichage loupe	5-7
5.2.3.2 Cellule de sélection des couleurs	5-7
5.2.3.3 Cellule de tracé à main levée	5-9
5.2.3.4 Cellule de tracé ininterrompu à main levée	5-9

5.2.3.5	Cellule Circle (cercle)	5-9
5.2.3.6	Cellule Box (boîte)	5-10
5.2.3.7	Cellule Line (ligne)	5-10
5.2.3.8	Cellule Fill (de remplissage)	5-10
5.2.3.9	Cellule Clear (Éliminer)	5-11
5.2.3.10	Cellule Undo (Supprimer)	5-11
5.2.3.11	Boutons d'activation Normal/ Selected	5-11
5.2.3.12	Flèches	5-11
5.2.4	Menus IconEdit	5-12
5.2.4.1	Project (Projet)	5-12
5.2.4.2	Type	5-13
5.2.4.3	HiLite	5-14
5.2.4.4	Images	5-15
5.2.4.5	Misc (Divers)	5-16
5.2.5	InitPrinter (Initialisation de l'imprimante)	5-18
5.2.6	KeyShow (Affichage du clavier)	5-18
5.2.7	PrintFiles (Impression de fichiers)	5-20
5.2.8	Palette	5-21
5.2.8.1	Utilisation de Palette	5-23
Chapitre 6.	Utilisation du disque dur	6-1
6.1	Le disque dur	6-1
6.1.1	Partitions du disque dur	6-2
6.1.2	Copie des programmes sur le disque dur	6-2
6.1.3	Résolution des problèmes	6-4
6.2	Sauvegarde du disque dur	6-5
6.3	HDBackup	6-7
6.3.1	Utilisation de HDBackup	6-7
6.4	Création d'une sauvegarde	6-8
6.5	Utilisation de File Selection List (Liste Sélection de fichiers)	6-9
6.5.1	La requête de données du fichier	6-10
6.5.2	Tri	6-12
6.6	Sélection des fichiers	6-13
6.6.1	Selected Files et Selected Size Display (Affichage des Fichiers sélectionnés et de la taille sélectionnée)	6-14
6.6.2	Archive Size Display (Affichage de la taille de la sauvegarde)	6-14

6.6.3	Les cellules Include (Inclure) et Exclude (Exclude)	6-15
6.7	La cellule File Selection (Sélection de fichiers)	6-16
6.7.1	Sélection des fichiers par l'état de leur bit de sauvegarde	6-17
6.7.2	Sélection des fichiers par modèle	6-18
6.7.3	Sélection des fichiers par la date	6-19
6.7.4	Sélection des fichiers par la taille	6-21
6.8	Option Setting Archive Bit (Définition des bits de sauvegarde)	6-22
6.9	Option File Compression (Compression de fichiers)	6-23
6.10	Choix du périphérique de sauvegarde	6-24
6.11	Start! (Démarrer!)	6-25
6.12	Fichiers rapport	6-26
6.12.1	La requête Log File (fichier rapport)	6-27
6.12.2	Option Smaller Log File (fichier rapport sommaire)	6-28
6.13	Etiquette de la disquette de sauvegarde	6-29
6.14	Vérification des différences	6-29
6.15	Examen d'une sauvegarde	6-31
6.16	Restauration des fichiers	6-32
Chapitre 7.	Utilisation de l'AmigaDOS	7-1
7.1	Présentation de l'AmigaDOS	7-1
7.2	Fichiers, répertoires et chemins d'accès	7-3
7.3	Fichiers	7-4
7.4	Structure de répertoires	7-4
7.5	Chemins d'accès	7-5
7.6	Le répertoire courant	7-6
7.7	Le chemin de recherche	7-7
7.8	Programmes et commandes	7-8
7.9	Fichiers de données	7-11
7.9.1	Définition des fichiers ".info"	7-11
7.10	Scripts	7-13
7.11	Séquences de démarrage	7-14
7.11.1	Gestion de la mémoire	7-18
7.11.2	Gestion des périphériques	7-18
7.11.3	Gestion des commandes	7-19
7.11.4	Gestion de répertoires	7-19
7.11.5	Autres commandes	7-21

7.12	Conseils pratiques	7-24
7.13	Le Shell	7-26
7.14	Edition	7-27
7.15	Cut and Paste (Couper et Coller)	7-30
7.16	Shell-startup	7-31
7.16.1	Emploi de pseudonymes	7-31
7.16.2	Chaîne de l'indicatif (PROMPT)	7-32
7.17	Fermeture du Shell	7-33
7.18	Autres logiciels système	7-34
7.18.1	Nom des répertoires système	7-34
7.18.1.1	Contenu des répertoires	7-35
7.19	Fonctions évoluées de l'AmigaDOS	7-37
7.19.1	Les répertoires auxiliaires de l'AmigaDOS	7-37
7.19.1.1	Devices (DEVS:)	7-37
7.19.1.2	La MountList	7-38
7.19.1.3	Keymaps	7-42
7.19.2	Les polices de caractères (FONTS:)	7-43
7.19.3	Les gestionnaires (L:)	7-43
7.19.3.1	Gestionnaire d'auxiliaire (AUX:)	7-44
7.19.3.2	Gestionnaire de pipe (PIPE:)	7-44
7.19.3.3	Gestionnaire de synthèse vocale (SPEAK:)	7-46
7.19.4	Scripts (S:)	7-47
7.19.4.1	Shell-Startup	7-47
7.19.4.2	ED-Startup	7-47
7.19.4.3	HDBackup.config	7-48
7.19.4.4	DPAT, SPAT	7-48
7.19.4.5	PCD	7-48
7.19.5	Bibliothèques (LIBS:)	7-48
Chapitre 8. Référence à l'AmigaDOS		8-1
8.1	Conventions de référence	8-3
8.1.1	Syntaxe de la commande	8-4
8.1.2	Modèle de la commande	8-5
8.1.3	Chemin d'accès	8-6
8.1.4	Description	8-6
8.1.4.1	Exemples	8-6
8.1.4.2	Indicateur d'état	8-7
8.1.5	Caractères particuliers	8-8
8.1.6	Notation générique	8-12

8.1.7	Emploi des lettres majuscules	8-14
8.1.8	Espacement	8-14
8.2	Définition des commandes AmigaDOS	8-15
	ADDBUFFERS	8-15
	ALIAS	8-16
	ASK	8-17
	ASSIGN	8-18
	AVAIL	8-20
	BINDDRIVERS	8-22
	BREAK	8-22
	CD	8-23
	CHANGTASKPRI	8-24
	COPY	8-25
	DATE	8-27
	DELETE	8-28
	DIR	8-29
	DISKCHANGE	8-31
	DISKDOCTOR	8-32
	ECHO	8-34
	ED	8-35
	EDIT	8-35
	ELSE	8-35
	ENDCLI	8-36
	ENDSHELL	8-36
	ENDIF	8-36
	ENDSKIP	8-37
	EVAL	8-37
	EXECUTE	8-39
	FAILAT	8-43
	FAULT	8-44
	FILENOTE	8-44
	GETENV	8-45
	ICONX	8-46
	IF	8-47
	INFO	8-49
	INSTALL	8-50
	JOIN	8-51
	LAB	8-51
	LIST	8-52
	LOADWB	8-55

LOCK	8-56
MAKEDIR	8-56
MAKELINK	8-57
MOUNT	8-57
NEWSHELL	8-58
PATH	8-59
PROMPT	8-60
PROTECT	8-61
QUIT	8-62
RELABEL	8-62
REMRAD	8-63
RENAME	8-63
RESIDENT	8-64
RUN	8-67
SEARCH	8-68
SETCLOCK	8-70
SETDATE	8-70
SETENV	8-71
SETPATCH	8-78
SKIP	8-72
SORT	8-73
STACK	8-74
STATUS	8-75
TYPE	8-76
VERSION	8-77
WAIT	8-78
WHICH	8-78
WHY	8-79
8.3 Récapitulatif des commandes	8-80
8.4 Codes et messages d'erreur	8-87
8.4.1 Erreurs commises par l'utilisateur	8-87
8.4.2 Erreurs commises par le programmeur	8-95
Chapitre 9. Les éditeurs	9-1
9.1 ED	9-1
9.1.1 Nouveautés	9-2
9.1.2 Lancement de l'éditeur ED	9-2
9.1.3 Modes de commande ED	9-4
9.1.4 Les commandes du mode interpréteur	9-5
9.1.4.1 Déplacement du curseur	9-5

9.1.4.2	Insertion de texte	9-6
9.1.4.3	Définition de la marge de droite	9-7
9.1.4.4	Changement du format des lettres	9-8
9.1.4.5	Effacement de texte	9-9
9.1.4.6	Défilement	9-9
9.1.4.7	Répétition des commandes	9-10
9.1.5	Commandes étendues	9-10
9.1.5.1	Contrôle du programme	9-11
9.1.5.2	Contrôle par blocs	9-14
9.1.5.3	Déplacement du curseur	9-16
9.1.5.4	Recherche et changement	9-16
9.1.5.5	Modification de texte	9-18
9.1.5.6	Répétition des commandes	9-19
9.2	Tableau des touches spéciales	9-20
9.3	Les commandes en mode interpréteur de l'éditeur ED	9-21
9.4	Les commandes étendues de l'éditeur ED	9-22
Chapitre 10.	Le langage de programmation AREXX	10-1
10.1	Définition du langage AREXX	10-1
10.1.1	Caractéristiques du langage	10-2
10.1.2	Exécution du langage AREXX sur l'Amiga	10-3
10.1.3	Exemples de programmes	10-3
Annexe A:	Assistance technique	A-1
Annexe B:	Gestionnaires d'imprimantes	B-1
Annexe C:	Sauvegarde du disque dur avec BRU	C-1

Workbench

Version 2.0

WORKBENCH

Workbench

Version 2.0

INITIATION

Chapitre 1. Initiation

Ce chapitre vous présente le système Amiga® et le logiciel **Workbench™**. Il vous indique comment :

- mettre votre machine sous tension
- utiliser la souris
- sélectionner des options à partir des menus
- ouvrir des icônes et des fenêtres
- réaliser des copies de sauvegarde de vos disquettes de logiciels
- préparer les disquettes en vue du stockage des données
- organiser vos fichiers sur un disque

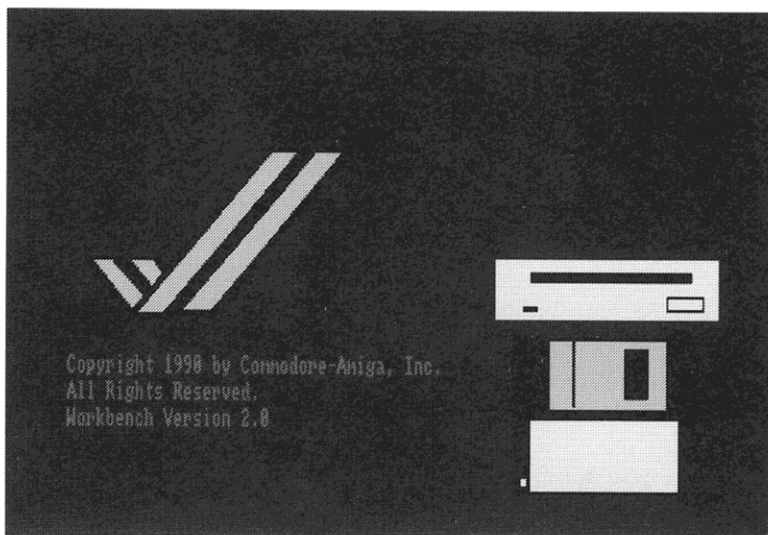
A l'issue de cette initiation, vous aurez une connaissance suffisante de l'Amiga pour commencer à exécuter des logiciels d'application tels que des tableurs, des traitements de texte, des programmes de micro-édition ou graphiques.

Certaines notions ne sont pas totalement détaillées. En fait, les explications complètes sont données dans le Chapitre 2 *Opérations de base*.

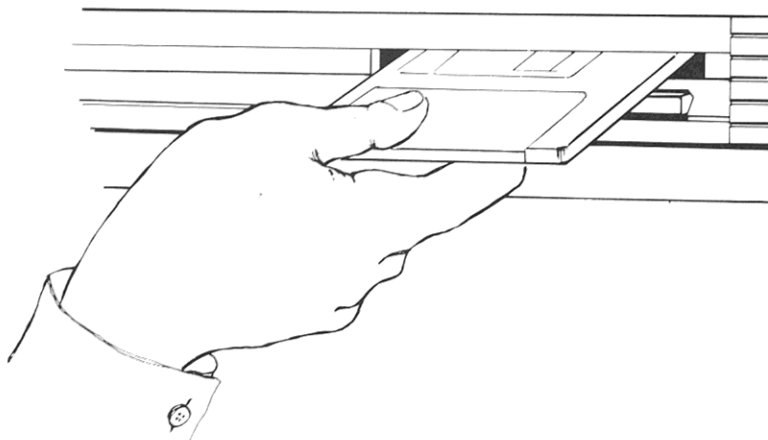
1.1 Mise en marche de l'Amiga

Mettez l'Amiga sous tension comme indiqué dans le manuel *Introduction à l'Amiga*. Le voyant situé à l'avant de la machine s'allume à la mise sous tension. Pensez également à mettre le moniteur sous tension. Pour ce faire, consultez la documentation relative au moniteur.

Si vous avez un système à disquettes, vous verrez apparaître un écran animé montrant une disquette en cours d'insertion dans une unité. A ce signal, vous pouvez introduire la disquette **Workbench 2.0** dans l'unité.



Si votre Amiga est équipée d'un disque dur avec auto-amorçage, vous n'avez pas à insérer la disquette Workbench 2.0 dans l'unité car le logiciel Workbench doit déjà être installé sur votre disque dur. L'Amiga recherche les informations de démarrage dont il a besoin directement à partir du disque dur.



1. Insérez dans l'unité la disquette Workbench 2.0, extrémité métallique d'abord et étiquette sur le dessus.

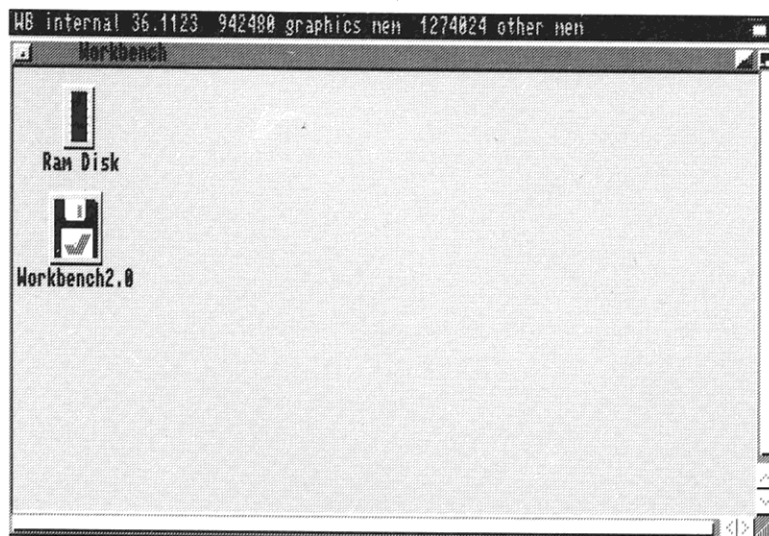
L'opération consistant à mettre l'ordinateur sous tension et à insérer la disquette du système d'exploitation Amiga est appelée **amorçage** de la machine. Elle permet de lire des informations à partir d'une unité de stockage telle qu'une disquette ou un disque dur dans la mémoire de l'ordinateur.

Le témoin d'activité de l'unité s'allume lorsque l'Amiga commence à lire les informations contenues sur la disquette. **NE RETIREZ JAMAIS UNE DISQUETTE DE L'UNITÉ LORSQUE LE TÉMOIN D'ACTIVITÉ EST ALLUMÉ.**

Vous verrez d'abord apparaître sur l'écran du moniteur quelques informations préliminaires à propos notamment des droits de reproduction et du nom et des numéros de version du logiciel. Au bout de quelques secondes, cet écran de présentation est remplacé par l'écran **Workbench**. Cet écran vous permet d'accéder aux programmes de la disquette Workbench 2.0.



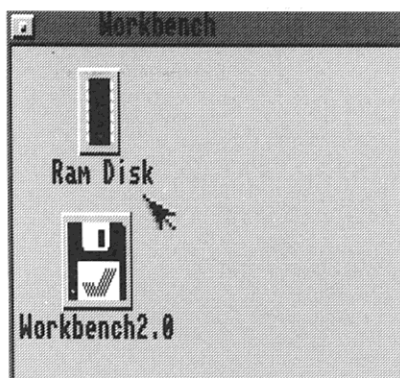
écran workbench_____



Une fenêtre comportant plusieurs icônes (petites images) occupe la quasi-totalité de l'écran. Il s'agit de la **fenêtre Workbench**.

Si votre système est basé sur disque dur, il se peut que vous ayez des icônes différentes ou supplémentaires dans cette fenêtre, mais la présente initiation n'en est pas moins valable. (Consultez le manuel "Introduction l'Amiga" pour une représentation précise de l'écran). Considérez que toutes les références à l'icône de la disquette Workbench 2.0 s'appliquent à l'icône de votre disque dur. Certains des écrans qui sont représentés dans ce manuel peuvent différer de ce que vous avez réellement sur votre écran, mais les procédures restent les mêmes.

L'icône Workbench 2.0 (le nom est inscrit au-dessous) représente en fait la disquette Workbench 2.0 se trouvant actuellement dans l'unité de l'Amiga. Chaque fois que vous insérez une disquette dans l'unité, l'icône correspondante apparaît dans cette fenêtre.



L'autre icône, intitulée RAM Disk représente la mémoire vive (RAM) de l'Amiga. La **RAM** est une partie de la mémoire interne de l'Amiga disponible pour le stockage temporaire des données : le contenu de la RAM est effacé si l'Amiga est mis hors tension. Le disque virtuel (RAM disk) a les mêmes fonctions qu'une disquette car vous pouvez y stocker des informations et les exploiter. De plus, comme il fait partie intégrante de l'Amiga, l'accès aux informations est beaucoup plus rapide qu'à partir d'une disquette.

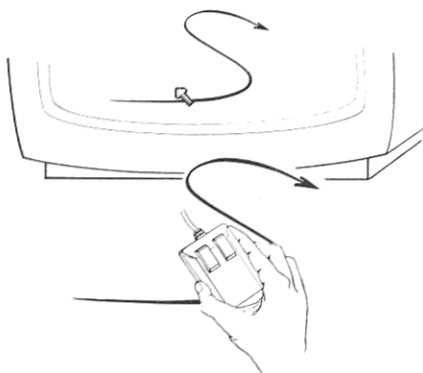
Vous verrez également apparaître un **pointeur** sur l'écran. Celui-ci est contrôlé par la souris. Il suffit de positionner le pointeur sur une icône et d'appuyer sur un bouton de la souris pour démarrer ou sortir des programmes, copier des disquettes, restructurer votre écran, etc.

*Vous pouvez changer et créer vous-même la forme du pointeur à l'aide du programme **Pointer Editor** contenu dans le tiroir **Prefs** (expliqué dans le chapitre 3).*

1.2 Utilisation de la souris

La souris sert à déplacer le pointeur à l'écran.

1. *Tenez la souris entre le pouce et l'auriculaire. Placez vos autres doigts sur les boutons de la souris.*



2. *Sans appuyer sur aucun des boutons, faites glisser la souris sur la surface de votre bureau.*

Souris et pointeur se déplacent dans la même direction. Si vous n'avez pas assez de place pour positionner le pointeur à l'endroit voulu, il suffit de soulever la souris et de la replacer sur votre surface de travail. Le fait de soulever la souris ne provoque pas de déplacement du pointeur.

Pour **pointer** sur une icône, l'extrémité du pointeur doit se trouver sur l'icône. (Par pointer, on entend en fait positionner l'extrémité du pointeur sur une icône).

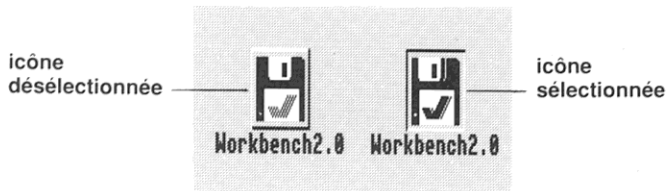
1.2.1 Le bouton de sélection

Les boutons de la souris contrôlent différents aspects du système Workbench. Le bouton de gauche est le bouton de sélection. C'est ce bouton qui vous permet de sélectionner, ou choisir, les icônes avec lesquelles vous voulez travailler.

1. *Pointez sur l'icône de la disquette Workbench 2.0, puis enfoncez et relâchez rapidement le bouton de sélection (à gauche).*

Cliquer désigne l'opération consistant à enfoncer et relâcher rapidement le bouton d'une souris. **Sélectionner** une icône revient à cliquer sur le bouton gauche de la souris tout en pointant sur cette icône. Une icône sélectionnée change légèrement d'apparence et devient directement disponible.

Par exemple, l'icône Workbench 2.0, de même que les autres icônes de la fenêtre Workbench figurent dans un cadre en relief sur l'écran.



Lorsque vous sélectionnez l'icône Workbench 2.0, elle est mise en valeur dans une couleur différente et paraît en retrait sur l'écran. Une icône reste sélectionnée jusqu'à ce que vous cliquiez sur une autre icône ou une zone de la fenêtre.

2. *Une fois l'icône de la disquette Workbench 2.0 sélectionnée, pointez dessus, maintenez le bouton de sélection (à gauche) enfoncé et déplacez la souris.*

L'icône va se déplacer à travers l'écran. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, l'icône demeure dans son nouvel emplacement. Vous venez en fait de **déplacer** l'icône.

Tout au long de ce chapitre, il vous sera rappelé que le bouton de sélection est à gauche et le bouton de menu à droite. Ces rappels apparaissent uniquement dans ce

Pour déplacer une icône, il suffit de pointer dessus et de déplacer la souris tout en maintenant le bouton de sélection enfoncé. Il est aussi possible de déplacer des fenêtres et des écrans. Ceci vous sera expliqué ultérieurement.

1.2.2 Le bouton de menu

Le bouton de droite de la souris est appelé **bouton de menu**. Lorsque ce bouton est maintenu enfoncé, une **barre des menus** apparaît en haut de l'écran. La barre des menus présente les **en-têtes** de tous les menus disponibles. Un menu consiste en une liste d'options appelées articles de menu et destinées à contrôler le logiciel en cours d'exécution. Les menus se rapportent à la fenêtre sélectionnée.

1. Maintenez le bouton de menu enfoncé (à droite).

La barre des menus apparaît en haut de l'écran. Elle comprend quatre menus : Workbench (Atelier), Window (Fenêtre), Icons (Icônes) et Tools (Outils). Chacun d'entre eux est expliqué en détail dans le chapitre 2.

Dans la partie suivante, vous allez apprendre à sélectionner un article à partir d'un menu.

Récapitulatif

- Le déplacement du pointeur à l'écran obéit à celui de la souris.
- Le bouton gauche de la souris est le bouton de sélection. Pour utiliser une icône, il suffit d'enfoncer et de relâcher le bouton de sélection tout en pointant sur cette icône.
- Le fait de maintenir le bouton de sélection enfoncé tout en bougeant la souris permet de déplacer l'icône sélectionnée vers un nouvel emplacement à l'écran.
- Le bouton de droite de la souris est le bouton de menu. Il suffit de le maintenir enfoncé pour afficher la barre des menus.

1.3 Utilisation des menus

La plupart des programmes vous permettent de dialoguer avec l'Amiga par l'intermédiaire des menus. Par exemple, en choisissant des articles de menu à l'intérieur des différents menus Workbench, vous pouvez changer le nom d'une icône ou copier un fichier. Les menus peuvent varier en fonction des programmes. Par contre, les étapes nécessaires à la sélection d'un article dans un menu sont identiques quel que soit le logiciel utilisé avec Amiga.

L'exemple suivant vous montre comment choisir un article de menu à partir du menu Icons (Icônes).

1. *Pointez sur l'icône Workbench 2.0 de votre écran et cliquez sur le bouton de sélection (à gauche).*

L'icône change automatiquement de couleur et apparaît en retrait sur l'écran. Cela indique que l'icône est sélectionnée. (Cette icône apparaît mise en valeur dans le cas où elle n'a pas été désélectionnée depuis l'étape 3 de notre partie Utilisation de la Souris. La sélectionner une seconde fois n'aura aucun effet.)

2. *Maintenez le bouton de menu (à droite) enfoncé et pointez sur l'en-tête Icons (Icônes) dans la barre des menus.*

Une liste d'options, appelées articles de menu, va alors apparaître.



3. *Maintenez le bouton de menu (à droite) enfoncé et déplacez le pointeur sur l'article de menu Open (Ouvrir).*

Vous remarquez qu'en pointant sur l'article Open (Ouvrir), il apparaît immédiatement mis en valeur.

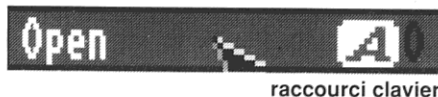


4. *Une fois cet article mis en valeur, relâchez le bouton de la souris.*

La fenêtre correspondant à la disquette Workbench 2.0 va s'afficher à l'écran.

RACCOURCI SOURIS : Une autre façon rapide d'ouvrir une icône consiste à pointer sur l'icône et à **cliquer deux fois** consécutivement sur le bouton de sélection (à gauche).

RACCOURCI CLAVIER : Il n'est pas toujours nécessaire d'utiliser la souris pour choisir un article de menu. Dans la plupart des cas, vous pouvez obtenir le même résultat en appuyant sur deux touches du clavier : la touche Amiga droite et la lettre correspondant à l'option choisie. Les raccourcis clavier sont indiqués à droite des articles de menu.

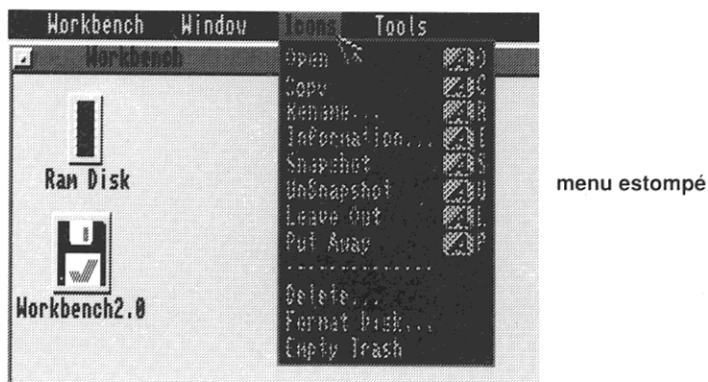


raccourci clavier

Par exemple, pour sélectionner Open (Ouvrir) dans le menu Icons (Icônes), vous avez également la possibilité d'appuyer simultanément sur la touche Amiga droite et sur la touche O.

1.3.1 Articles de menu estompés

Il arrive parfois que des articles de menu ne soient pas sélectionnables. Ces articles s'affichent de manière moins distincte que les autres. Il apparaissent dans un ton **estompé** à l'écran.



Ce phénomène peut parfois se produire lorsqu'il convient d'effectuer une pré-sélection à l'écran avant de pouvoir utiliser le menu. Par exemple, si aucune icône n'a été sélectionnée, vous ne pourrez choisir aucun des articles figurant dans le menu Icons (Icônes).

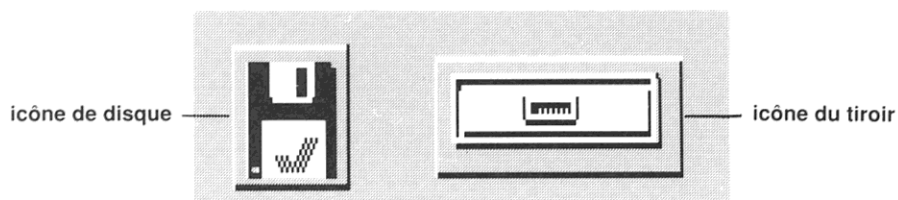
Récapitulatif

- Avant de choisir un article de menu, vous devez d'abord sélectionner l'icône, la fenêtre ou l'écran à partir desquels vous désirez travailler.
- Pour choisir l'article de menu, maintenez le bouton de menu (à droite) enfoncé, mettez l'article en valeur en pointant dessus et relâchez le bouton de la souris.

1.4 Le travail en fenêtres

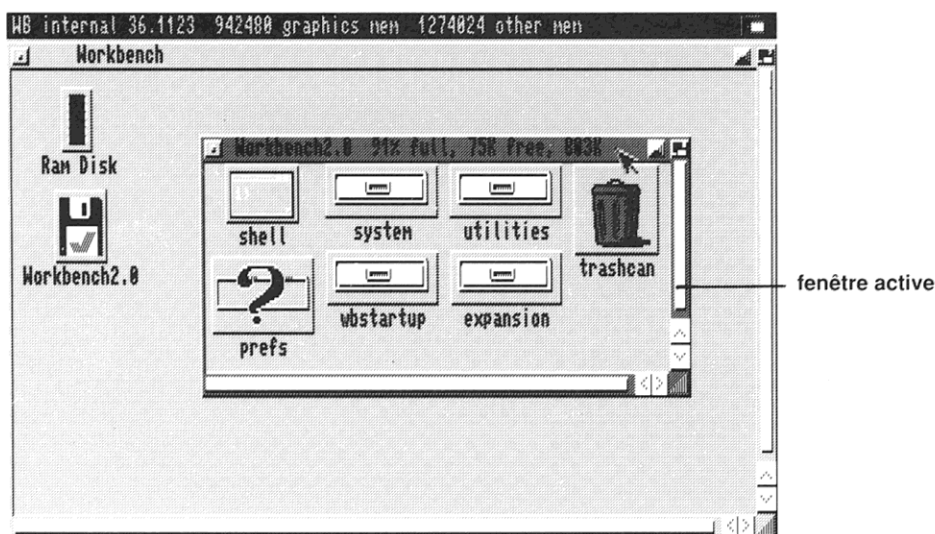
Lorsque vous ouvrez une icône représentant un disque ou un tiroir, une **fenêtre** apparaît. Il s'agit d'une surface rectangulaire de l'écran dans laquelle sont affichées des données et qui vous permet également de saisir des informations. Si vous avez bien suivi les étapes expliquant l'utilisation des menus, vous devriez avoir actuellement deux fenêtres sur votre écran : la fenêtre Workbench et la fenêtre de la disquette Workbench 2.0.

La fenêtre Workbench visualise les icônes de disque. Il s'agit d'icônes représentant le disque virtuel (RAM disk), les disquettes insérées dans une unité et tous les disques durs installés dans le système. (Vous pouvez également ajouter d'autres types d'icônes à la fenêtre. Cette procédure est décrite dans la partie *le menu Icônes* (*Icônes*) du Chapitre 2.)

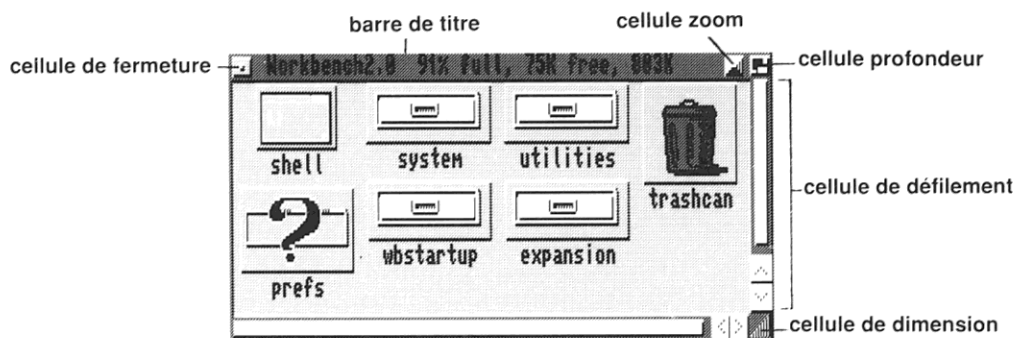


La fenêtre du disque Workbench 2.0 contient plusieurs icônes de **tiroirs** représentant certains des **répertoires** de la disquette Workbench 2.0. Les répertoires sont des sous-divisions du disque qui permettent d'organiser les informations qui y sont contenues.

Une seule fenêtre à la fois peut être **active** (c'est-à-dire capable de recevoir des données). Le cadre de la fenêtre active a une couleur différente par rapport aux autres fenêtres de l'écran.



Observez la bordure de la fenêtre de la disquette Workbench 2.0. Elle comprend plusieurs boîtes, appelées **cellules** qui vous permettent de contrôler la fenêtre de plusieurs manières : la déplacer, modifier sa taille, faire défiler son contenu ou encore la fermer.



Ce sont là quelques unes des cellules les plus communément utilisées dans les fenêtres Amiga. Selon le programme que vous utilisez, toutes les combinaisons de ces cellules sont possibles. Certaines fenêtres possèdent des cellules spécifiques à leur logiciel. Par exemple, une fenêtre d'un programme de dessin peut comporter des

cellules vous permettant de choisir couleurs, pinceaux, loupes ou autres fonctions spécialisées.

Les cellules de la fenêtre Workbench sont décrites brièvement ci-dessous. Vous trouverez une information complète sur les cellules dans le Chapitre 2.

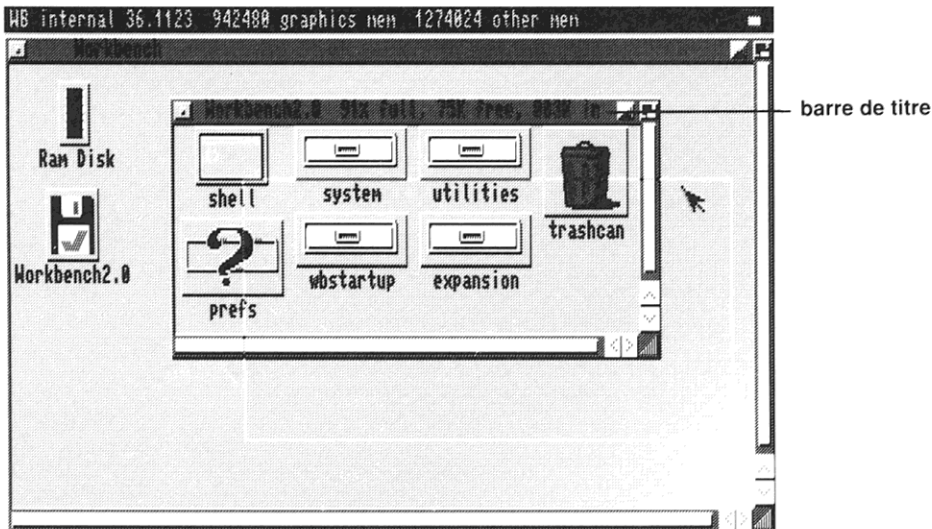
1.4.1 La barre de titre

La **barre de titre** donne une identité à chaque fenêtre. Celle de la fenêtre de la disquette Workbench 2.0 comporte le nom de la fenêtre et des informations relatives à la quantité de données contenues dans la disquette. Lorsqu'une icône de tiroir est ouverte, la barre de titre de la fenêtre du tiroir affiche la taille du tiroir et le nombre de fichiers qui y sont stockés.

Il est possible de déplacer une fenêtre à travers l'écran en pointant sur la barre de titre, le bouton de sélection (à gauche) maintenu enfoncé, et en déplaçant la souris.

- 1. Pointez sur la barre de titre de la fenêtre de la disquette Workbench 2.0.*
- 2. Maintenez le bouton de sélection (à gauche) enfoncé et déplacez la souris.*

Le cadre de la fenêtre se détache et se déplace dans la même direction que la souris.



3. Relâchez le bouton de la souris.

La fenêtre va se placer dans sa nouvelle position.

Si finalement vous ne voulez plus déplacer la fenêtre, appuyez sur le bouton de menu (à droite) en maintenant toujours enfoncé le bouton de sélection (à gauche). L'opération est ainsi annulée et la fenêtre reste à sa place originale.

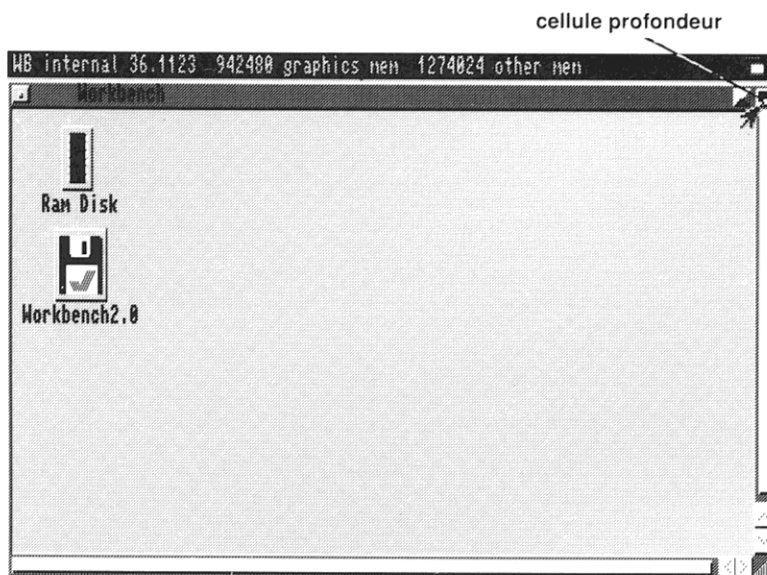
1.4.2 Le cellule profondeur

L'Amiga est un ordinateur **multi-tâche**. C'est-à-dire qu'il est possible d'exécuter plusieurs programmes à la fois. Par exemple, vous pourriez avoir à la fois une calculatrice, un programme de traitement de texte et un tableur ouverts et en cours d'exécution. Dans la plupart des cas, vous avez donc plusieurs fenêtres ouvertes ensemble et se chevauchant. La **cellule profondeur** vous permet d'amener une fenêtre en premier plan sur l'écran ou de la repousser derrière toutes les autres fenêtres ouvertes.

Si vous avez suivi ce chapitre d'initiation depuis le début, vous devriez avoir deux fenêtres ouvertes sur votre écran : la fenêtre Workbench et la fenêtre de la disquette Workbench 2.0.

1. *Pointez sur la cellule profondeur de la fenêtre Workbench et cliquez sur le bouton de sélection (à gauche).*

La fenêtre Workbench passe en avant-plan sur l'écran. Toutefois, la fenêtre de la disquette Workbench 2.0 n'a pas disparu. Elle est juste entièrement recouverte par la fenêtre Workbench.



2. *Pointez sur la cellule profondeur de la fenêtre Workbench et cliquez sur le bouton de sélection (à gauche).*

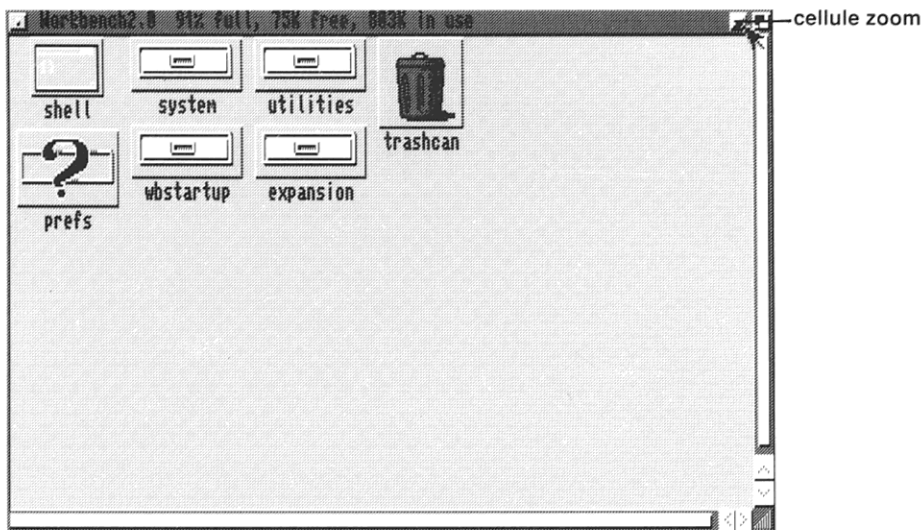
La fenêtre Workbench passe alors en arrière-plan et vous êtes à nouveau en mesure de voir la fenêtre de la disquette Workbench 2.0.

1.4.3 La cellule zoom

La **cellule zoom** permet de changer la taille d'une fenêtre. Si on sélectionne sa cellule zoom, la fenêtre Workbench 2.0 s'étend sur toute la longueur et la hauteur de l'écran.

1. *Pointez sur la cellule zoom de la fenêtre du disque Workbench 2.0 et cliquez sur le bouton de sélection de la souris.*

La fenêtre Workbench 2.0 s'étend jusqu'à occuper la totalité de l'écran.



2. *Cliquez à nouveau sur la cellule zoom.*

La fenêtre Workbench retrouve sa taille initiale.

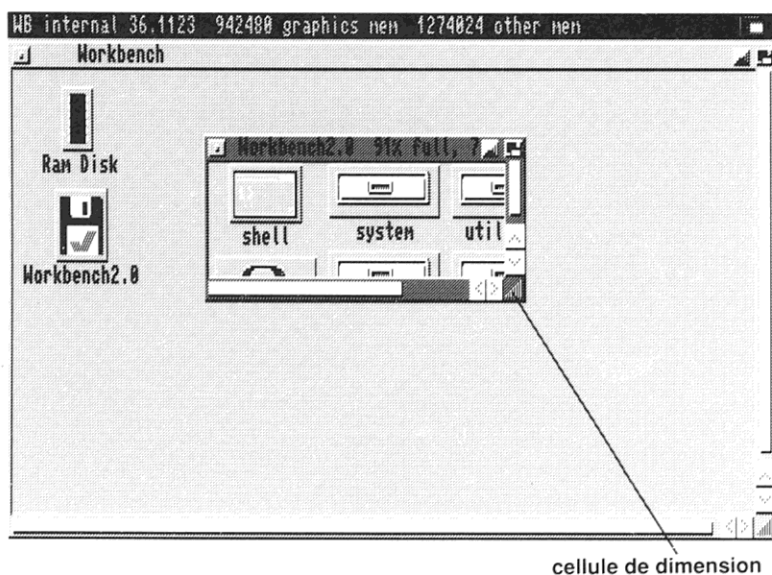
La fonction de la cellule zoom dépend en fait du modèle de fenêtre. Pour les fenêtres, comme la fenêtre Workbench ou celle du disque Worbench 2.0, le fait de sélectionner la cellule zoom augmente leur taille. Cependant, pour d'autres types de fenêtres qui sont déjà ouvertes au maximum, la sélection du zoom aura un effet inverse.

1.4.4 La cellule dimension

Vous avez également la possibilité de modifier la taille d'une fenêtre au moyen de la **cellule dimension**. Elle vous permet de changer très facilement la taille d'une fenêtre afin de pouvoir consulter d'autres informations à l'écran.

1. *Pointez sur la cellule de Dimension située dans l'angle inférieur droit de la fenêtre Workbench.*
2. *Maintenez le bouton de sélection (à gauche) enfoncé et amenez le pointeur en haut à gauche.*

La fenêtre rétrécit au fur et à mesure que la souris se déplace.



3. *Relâchez le bouton de la souris.*

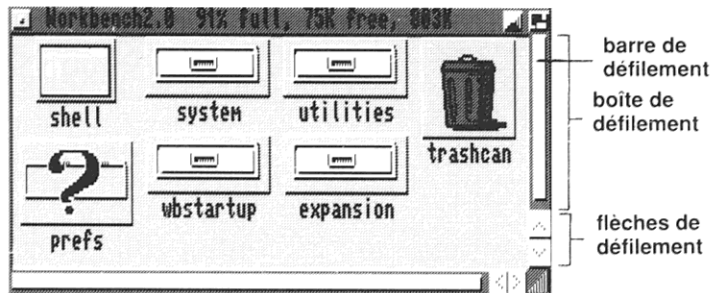
La fenêtre conserve ses nouvelles dimensions.

Vous pouvez annuler cette opération en cliquant sur le bouton de menu (à droite) tout en maintenant le bouton de sélection (à gauche) enfoncé.

Vous pouvez augmenter la taille de la fenêtre en pointant sur la cellule dimension et en tirant la fenêtre vers le bas et/ou vers la droite.

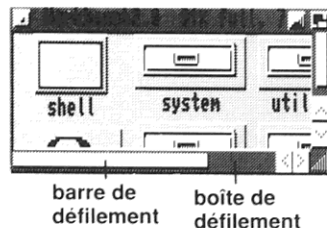
1.4.5 Les cellules de défilement

Il est parfois impossible de voir toutes les icônes lorsqu'une fenêtre est de petite taille. Pour cela, il suffit d'observer les **cellules de défilement** placées sur le côté inférieur droit de la fenêtre. Les cellules de défilement sont composées d'une boîte, de barres et de flèches de défilement.



Les **barres de défilement** correspondent aux zones mises en valeur à l'intérieur des **boîtes de défilement**. Leur taille varie en fonction de ce qui est visible dans la fenêtre. Dans le cas où la barre de défilement mise en valeur remplit intégralement une boîte de défilement, cela signifie que toutes les icônes sont visibles.

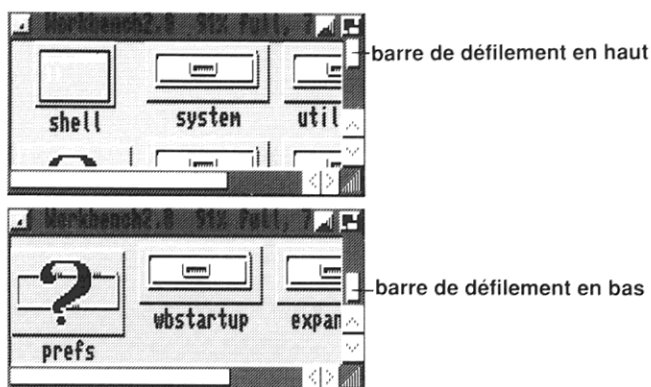
Dans le cas où certaines icônes de la fenêtre ne sont pas visibles, les barres de défilement rétrécissent et ne remplissent qu'une partie de la boîte de défilement.



Le fait de déplacer les barres de défilement permet de voir les icônes cachées sans modifier la taille de la fenêtre. Si vous avez suivi les étapes sur l'utilisation de la cellule dimension, la fenêtre de la disquette Workbench 2.0 devrait être d'une taille inférieure à la normale. Si ce n'est pas le cas, réduisez sa taille au moyen de la cellule dimension.

1. *Pointez sur la barre de défilement dans la partie droite de la fenêtre.*
2. *Maintenez le bouton de sélection (à gauche) enfoncé et tirez la barre de défilement vers le bas.*

Tirez la barre de défilement dans l'espace vide de la boîte de défilement. Par exemple, si le fond de cette boîte est vide, tirez la barre de défilement vers le bas de manière à occuper le fond et laisser le haut vide. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, vous verrez les icônes au bas de la fenêtre.



3. *Pointez sur la barre de défilement au bas de la fenêtre.*
4. *Maintenez le bouton de sélection (à gauche) enfoncé et tirez la barre de défilement vers la droite.*

Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, vous pouvez voir les icônes cachées dans la partie droite de la fenêtre.

La position de la barre de défilement indique la partie de la fenêtre qui est actuellement visible. Par exemple, si la barre de défilement est dans la moitié inférieure de la boîte de défilement de droite, vous vous trouvez en bas de fenêtre.

Une autre façon de déplacer la barre de défilement consiste à pointer dans la zone vide de la boîte de défilement et de cliquer sur le bouton de sélection (à gauche). La barre se place alors dans la zone vide.

Les **flèches de défilement** vous permettent également de faire défiler le contenu de la fenêtre. La direction de la flèche détermine le sens du défilement.

- 1. Pointez sur la flèche de défilement dans l'angle inférieur droit de la fenêtre de la disquette Workbench 2.0.*
- 2. Cliquez sur le bouton de sélection (à gauche).*

La fenêtre se déplace dans le sens de la flèche.

Si vous maintenez le bouton de sélection (à gauche) enfoncé, le contenu défilera plus rapidement.

1.4.6 La cellule de fermeture

Observez la cellule en forme de carré dans l'angle supérieur gauche de la fenêtre Workbench 2.0. Il s'agit de la cellule de fermeture. Lorsque vous sélectionnez cette cellule, la fenêtre se ferme automatiquement. Elle est retirée de l'écran.

- 1. Pointez sur la cellule de fermeture de la fenêtre Workbench 2.0.*
- 2. Cliquez sur le bouton de sélection (à gauche).*

La fenêtre de la disquette Workbench 2.0 disparaît.

Soyez particulièrement vigilant en ce qui concerne la cellule de fermeture de la fenêtre Workbench. Lorsque vous sélectionnez cette cellule, une requête vous demande de confirmer si vous désirez quitter le système Workbench. Si vous fermez cette fenêtre, vous ne pourrez plus avoir accès à aucun des programmes Workbench. Le seul moyen pour ouvrir à nouveau la fenêtre Workbench est de réamorcer votre Amiga.

Récapitulatif

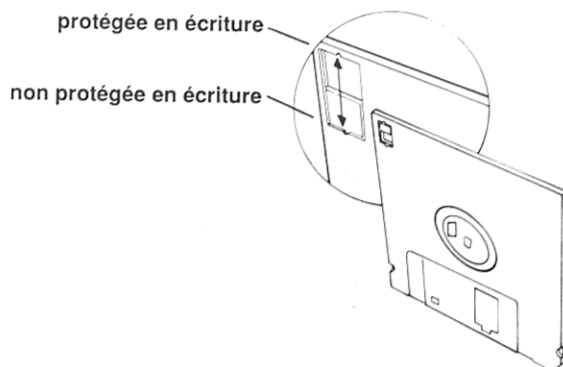
- La **barre de titre** affiche le nom de la fenêtre et vous donne des informations sur son contenu. En pointant sur la barre de titre, tout en maintenant le bouton de sélection (à gauche) enfoncé et en bougeant la souris, il est possible de déplacer une fenêtre vers une autre zone de l'écran.
- Le fait de sélectionner la **cellule profondeur** d'une fenêtre apparaissant en premier plan la met en retrait par rapport aux autres fenêtres ouvertes. Si par contre une fenêtre est en retrait, le fait de sélectionner sa cellule profondeur la fait passer en premier plan.
- La sélection de la **cellule zoom** permet de modifier la taille d'une fenêtre. La sélectionner à nouveau a pour effet de restituer la taille initiale.
- En tirant la **cellule dimension**, vous pouvez augmenter ou réduire la taille d'une fenêtre.
- Le fait de déplacer les **barres de défilement** vous permet de voir les parties cachées d'une fenêtre. Une autre solution pour déplacer la barre de défilement consiste à pointer sur la zone vide de la boîte de défilement et de cliquer sur le bouton de sélection (à gauche).
- Les **flèches de défilement** font défiler le contenu d'une fenêtre dans le sens désiré. Pour un défilement plus rapide, il suffit de pointer sur une flèche et de maintenir le bouton de sélection (à gauche) enfoncé.
- La sélection de la **cellule de fermeture** a pour effet de fermer une fenêtre et de la retirer de l'écran.

1.5 Réalisation de copies de sauvegarde des disquettes

Il est primordial que vous réalisiez une copie de sauvegarde de vos disquettes Workbench et Extras. Une copie de sauvegarde est tout simplement une copie du disque d'origine. Il est recommandé d'utiliser la sauvegarde comme disquette de travail quotidienne et de conserver l'original en lieu sûr. Ainsi, si votre disquette de travail venait à être endommagée, l'original resterait intact.

La plupart des logiciels d'application commercialisés vous permettent de réaliser cette opération. La plupart du temps, lorsque vous vous procurez un programme, il comprend une convention de droits d'utilisation. Lisez-la attentivement afin de savoir exactement le nombre de copies autorisé. La réalisation et la concession de copies de disquettes sans licence d'exploitation constitue une violation des droits d'auteur (également appelée contre-façon de logiciels) et est illégale.

Pour copier vos disquettes, vous avez besoin de deux disquettes vierges 3,5 pouces **non protégées en écriture**, la languette plastique se trouvant dans l'angle de la disquette recouvrant l'encoche.



La copie de vos disques vous permettra de revoir la plupart des principes expliqués précédemment. Si vous avez un système à unité



de disquette unique, reportez-vous à la partie traitée ci-dessous. Si une seconde unité a été ajoutée à votre Amiga, passez directement à la partie intitulée Utilisation de deux unités de disquette. (Page 1-28).

Même si vous avez un système à disque dur, rien ne vous empêche de faire une copie de sauvegarde de vos disquettes originales par simple mesure de sécurité. Cela vous permettra en outre de vous entraîner à copier des disquettes.

Les Unités de Disquette Amiga

Tout comme on désigne une disquette par son nom de volume, le nom qui se trouve sous l'icône représentant la disquette, il est également possible de désigner une unité de disquette spécifique par son nom d'unité. Ainsi, les unités de disquette des différents modèles Amiga sont nommées comme suit:

A500

Unité interne—DF0:

1ère unité externe—DF1:

2nde unité externe—DF2:

A2000

Unité interne la plus à droite—DF0:

Unité interne la plus à gauche—DF1:

1ère unité externe—DF2:

2nde unité externe—DF3:

A3000

Unité interne la plus à gauche—DF0:

Unité interne la plus à droite—DF1:

1ère unité externe—DF2:

Lorsque vous mentionnez le nom d'une unité de disquette, l'Amiga accède à cette unité sans tenir compte de la disquette insérée à l'intérieur. Par exemple, si vous demandez à votre Amiga de sauvegarder un fichier sur DF1:, il va sauvegarder ce fichier sur la disquette se trouvant dans l'unité DF1:. Donc, à moins d'être sûr de l'endroit où sont vos disquettes, soyez très prudent avant de spécifier une unité lors des opérations de sauvegarde ou de copie de fichiers.

1.5.1 Utilisation d'une unité de disquette unique

Lorsque vous utilisez une seule unité pour copier votre disquette, le système lit dans la mémoire vive interne (RAM) de l'Amiga une certaine quantité d'informations à partir de la disquette Workbench 2.0 (la disquette source). Il vous faut ensuite retirer la disquette Workbench 2.0 de l'unité et insérer une disquette vierge (la **disquette de destination**). L'information contenue dans la RAM est alors écrite sur la disquette vierge. Il est possible que vous ayez à "permuter" les disquettes plusieurs fois avant que la copie ne soit effectuée. Voici un exposé des étapes à suivre.

1. *Assurez-vous que la disquette Workbench 2.0 se trouve dans l'unité interne appelée DFO:.*
2. *Pointez sur l'icône Workbench 2.0 et cliquez sur le bouton de sélection (à gauche).*

L'icône se met en valeur.

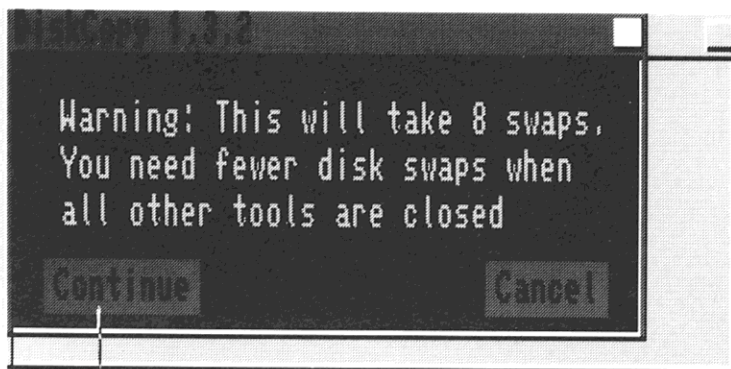
3. *Déplacez le pointeur vers l'angle supérieur gauche de l'écran et maintenez le bouton de menu (à droite) enfoncé.*

La barre des menus apparaît.



4. *Pointez sur le menu Icons (Icônes), placez le pointeur sur l'article de menu Copy (Copier), et enfin relâchez le bouton de menu.*

Une fenêtre, appelée **requête**, vous indique combien de fois vous devrez permuter les disquettes. Ce nombre varie en fonction de la quantité de mémoire vive (RAM) disponible dans l'Amiga. Si cette quantité est suffisante, il suffira de permuter les disquettes 3 ou 4 fois, auquel cas cette fenêtre n'apparaît pas.



cellule continuer

5. *Pointez sur la cellule Continue (Continuer) et cliquez sur le bouton de sélection.*

Une seconde requête vous invite à insérer la disquette Workbench 2.0 dans l'unité DFO:, ou unité interne.



cellule continuer

6. *La disquette étant insérée dans l'unité, il vous suffit de pointer sur la cellule Continue (Continuer) apparaissant dans la requête et de cliquer sur le bouton de sélection (à gauche).*

Le texte de la requête change et indique le nombre de cylindres lus et le nombre restant.

Une fois que l'Amiga a lu toutes les informations nécessaires à partir de la disquette source, une troisième fenêtre de requête vous demande d'insérer la disquette de destination dans l'unité DF0:

ASSUREZ-VOUS QUE LE TEMOIN D'ACTIVITE DE L'UNITE EST ETEINT AVANT DE RETIRER LA DISQUETTE WORKBENCH 2.0 DE CELLE-CI.

7. *Placez votre disquette vierge dans l'unité.*

Les données qui ont été enregistrées dans la RAM sont copiées sur la disquette de sauvegarde.

Pour terminer la copie, suivez les instructions des requêtes et passez de la disquette Workbench 2.0 à la disquette de sauvegarde autant de fois qu'il a été établi dans la première requête. (Assurez-vous toujours que le témoin d'activité de l'unité est éteint avant d'éjecter une disquette de l'unité). Une fois la copie effectuée, le message Disk Copy Finished (Copie terminée) apparaît à l'écran.

8. *Retirez la disquette de sauvegarde de l'unité et prenez soin de l'étiqueter.*

La procédure de copie de la disquette Extras est identique à un détail près. Après avoir choisi Copy (Copier) dans le menu Icons (Icônes), une requête vous demande d'insérer la disquette Workbench 2.0 dans une unité. (L'Amiga doit charger le programme DISKCOPY à partir de la disquette Workbench 2.0 avant de procéder à la copie de la disquette Extras).

A ce stade, vérifiez que vous utilisez bien l'original de votre disquette Workbench 2.0. Une seconde requête vous demande d'insérer la disquette Extras. A partir de là, les étapes à suivre sont

Un cylindre est une division physique d'une disquette. L'Amiga utilise des disquettes 3,5 pouces à 80 cylindres.



les mêmes que celles exposées ci-dessus. Il est très important de bien lire le texte affiché dans les fenêtres de requête. En effet, si vous suivez les instructions avec exactitude, vous ne pouvez pas vous tromper.

Si vous travaillez à partir d'un disque dur, la requête vous invitant à insérer la disquette Workbench 2.0 n'apparaîtra pas. En effet, l'Amiga peut lire les informations nécessaires directement à partir du disque dur.

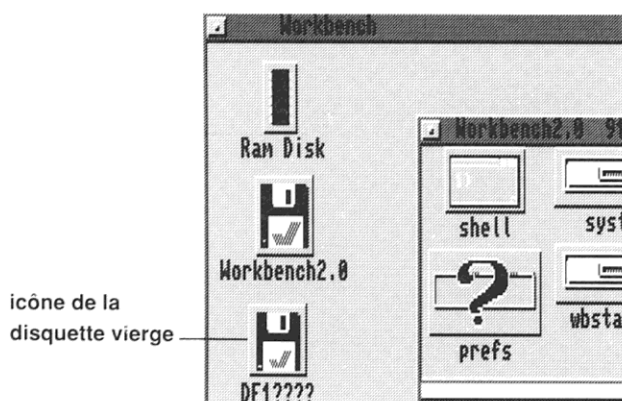
Lorsque les deux disquettes sont copiées, conservez les disquettes d'origine en lieu sûr et utilisez les copies de sauvegarde comme disquettes de travail. Vos nouvelles disquettes de travail seront intitulées : `copy_of_Workbench 2.0` et `copy_of_Extras`. Vous apprendrez comment renommer ces disquettes dans la prochaine partie de ce chapitre.

1.5.2 Utilisation de deux unités de disquette

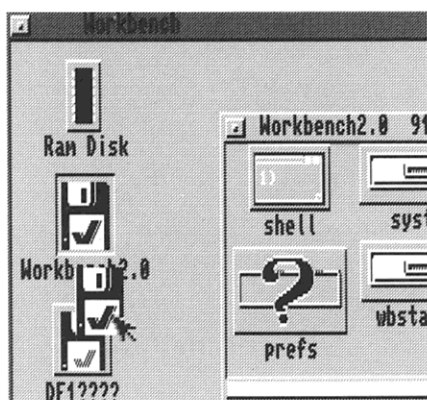
Si vous avez installé une seconde unité de disquette sur votre Amiga, vous pouvez gagner beaucoup de temps en plaçant la disquette Workbench 2.0 (ou disquette source) dans une des unités et la disquette vierge (ou disquette de destination) dans l'autre. Ainsi, l'Amiga recherche et lit les informations directement d'une disquette à l'autre, ce qui évite de permuter les disquettes. De plus, l'opération de duplication est beaucoup plus rapide. Voici un exposé des étapes à suivre.

1. *Insérez la disquette Workbench 2.0 dans l'unité interne d'origine de l'Amiga, désignée par DF0:.*
2. *Insérez la disquette de sauvegarde dans la seconde unité.*

Une nouvelle icône de disque va apparaître à l'écran. Comme il s'agit d'une disquette neuve, l'icône s'intitule DF1????: ou DF2????:, en fonction de l'unité où elle se trouve. A ce niveau, la disquette ne possède aucune des informations du système Amiga que l'ordinateur puisse lire. C'est pourquoi ce dernier la considère comme une disquette inconnue.



3. Pointez sur l'icône de la disquette Workbench 2.0 et appuyez sur le bouton de sélection (gauche).
4. Maintenez le bouton de sélection (à gauche) enfoncé et déplacez l'icône de la disquette Workbench 2.0 jusqu'à ce qu'elle recouvre l'icône représentant la disquette vierge.



5. Relâchez le bouton de la souris.

Une fenêtre de requête vous demande alors d'insérer Workbench 2.0 dans l'unité DF0: (l'unité interne d'origine d'Amiga), et d'introduire la disquette de destination dans la seconde unité (DF1: ou DF2:, selon la configuration de votre système).



6. *Les disquettes étant insérées, il vous suffit de pointer sur la cellule Continue (Continuer) dans la fenêtre de requête et de cliquer sur le bouton de sélection (à gauche).*

L'Amiga recherche les informations à partir de la disquette Workbench 2.0 et les transfère sur la disquette de destination. Une requête indique le nombre de cylindres copiés et le nombre restant.

7. *Une fois la copie effectuée, assurez-vous que les deux témoins d'activité des unités sont éteints et retirez les disquettes des unités.*
8. *Collez une étiquette sur la nouvelle disquette de sauvegarde.*

La copie de la disquette Extras est identique à un détail près. Après avoir tiré l'icône du disque Extras sur celle de la disquette vierge, une fenêtre de requête vous demande d'insérer la disquette Workbench 2.0 dans une unité. Il est en effet nécessaire que l'Amiga charge le programme DISKCOPY se trouvant sur la disquette Workbench 2.0 afin de lancer l'opération de copie de la disquette Extras. Une seconde requête vous demande alors de remettre en place la disquette Extras. A partir de là, la procédure à suivre est la même que celle décrite précédemment.

Si vous travaillez à partir d'un disque dur, la requête vous invitant à insérer la disquette Workbench 2.0 n'apparaîtra pas. En effet, l'Amiga peut lire les informations nécessaires directement à partir du disque dur.



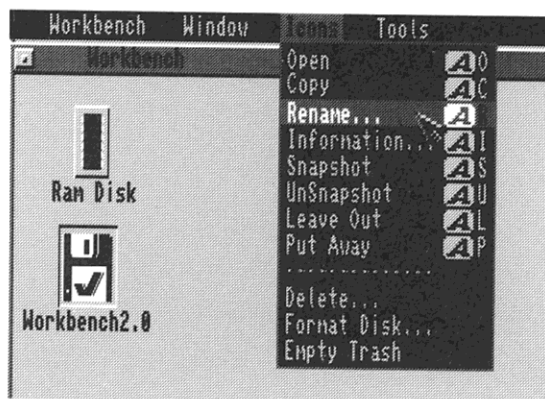
Lorsque les deux disques sont copiés, conservez les disquettes d'origine en lieu sûr et utilisez les copies de sauvegarde comme disquettes de travail. Vos nouvelles disquettes de travail seront intitulées : Copy_of_Workbench 2.0 et Copy_of_Extras. Vous apprendrez à renommer ces disquettes dans la prochaine partie de ce chapitre.

1.6 Identification des disquettes de sauvegarde

Les disquettes de sauvegarde de Workbench 2.0 et Extras sont intitulées copy_of_Workbench 2.0 et copy_of_Extras. Pour les renommer, il suffit de supprimer les mots copy_of. Procédez comme suit :

- 1. Pointez sur l'icône copy_of_Workbench 2.0 et cliquez sur le bouton de sélection (à gauche).*
- 2. Maintenez le bouton de menu (à droite) enfoncé, pointez sur l'en-tête de menu Icons (Icônes) et placez le pointeur sur l'article de menu Rename (Renommer).*

Il est aussitôt mis en valeur.



3. Relâchez le bouton de menu (à droite).

Une fenêtre de requête contenant les mots "copy_of_Workbench 2.0" s'affiche.



4. Utilisez la touche Del pour effacer les mots copy_of_.

5. Tapez sur la touche Retour.

La fenêtre de requête disparaît. L'icône de la disquette s'appelle maintenant Workbench 2.0.

Procédez de la même manière pour transformer copy_of_Extras en Extras.

1.7 Réamorçage de l'Amiga

A présent que vous avez une copie de travail de votre disquette Workbench 2.0, vous pouvez l'utiliser pour réamorcer l'ordinateur. On emploie le terme réamorcer pour décrire l'opération consistant à réinitialiser l'Amiga sans le mettre hors tension. Le réamorçage a pour effet d'effacer toutes les données se trouvant dans la RAM et d'arrêter tous les programmes en cours d'exécution.

1. Insérez votre copie de travail Workbench 2.0 dans l'unité de l'Amiga.

Si votre Amiga est équipé de plusieurs unités de disquette, vous pouvez choisir indifféremment celle que vous allez utiliser. L'Amiga consulte chaque unité afin de rechercher celle qui contient une disquette de démarrage. Cependant, si l'Amiga ne parvient pas à trouver une disquette de démarrage dans aucune des unités, il revient à l'unité interne DF0: et affiche l'écran animé.

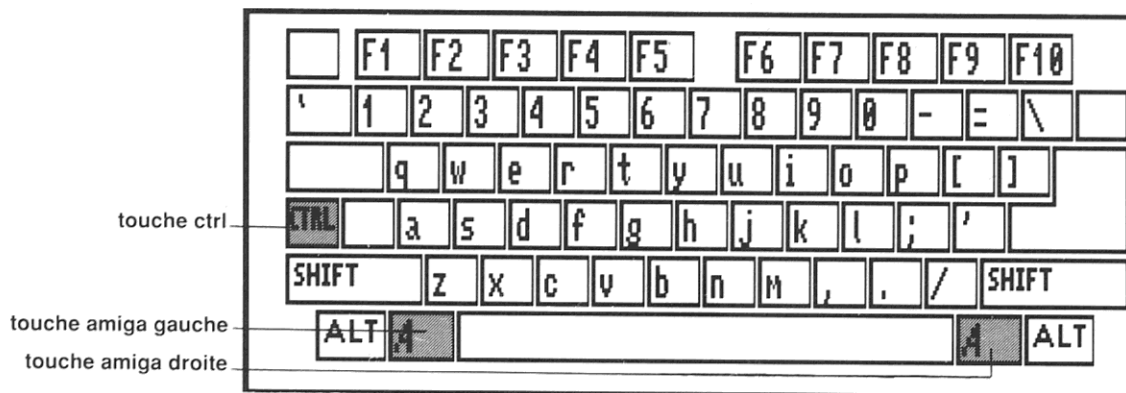
A ce stade, il vous faut insérer une disquette dans l'unité DF0: pour permettre à l'Amiga d'amorcer. Une fois la recherche initiale effectuée, l'Amiga ne consulte aucune des autres unités.

Les utilisateurs de disque dur peuvent réamorcer directement à partir de l'unité de disque dur. Il n'est pas nécessaire d'insérer une disquette.

2. ATTENDEZ QUE LE TEMOIN D'ACTIVITE DE L'UNITE S'ETEIGNE, puis appuyez simultanément sur la touche Ctrl, la touche Amiga gauche et la touche Amiga droite.

Ces trois touches vous permettent de réamorcer l'Amiga.





Vous avez appris qu'il ne faut jamais retirer une disquette d'une unité lorsque son témoin d'activité est allumé. De la même manière, **IL NE FAUT JAMAIS REAMORCER OU METTRE HORS TENSION L'AMIGA LORSQUE LE TEMOIN D'ACTIVITE D'UNE UNITE DE DISQUETTE OU DE DISQUE DUR EST ALLUME.** Attendez au préalable la fin des opérations sur la disquette.

L'écran Workbench apparaît comme lors de l'amorçage avec la disquette d'origine Workbench 2.0.

1.8 Utilisation du logiciel d'application

Par logiciel d'application, on entend l'ensemble des programmes utilisables par l'Amiga tels que bases de données, programmes son et vidéo, ou encore progiciels de CAO (Conception Assistée par Ordinateur). Vos connaissances sur l'Amiga devraient dès à présent être suffisantes pour utiliser la plupart des logiciels d'application disponibles. Néanmoins, nous allons poursuivre encore un peu cette initiation afin d'expliquer comment préparer des disquettes vierges pour le stockage des données et comment organiser des fichiers sur un disque.

1.8.1 Préparation des disquettes vierges

Quel que soit le type de logiciel que vous utilisez, il est évident que vous souhaitez conserver le travail réalisé! En principe, il est recommandé de conserver vos travaux sur des disquettes autres que les disquettes programmes. L'exemple qui va suivre indique comment conserver des fichiers créés à partir d'un programme de traitement de texte.

Imaginons que vous utilisez un programme de traitement de texte et que vous voulez conserver vos fichiers de données sur une disquette à part ou disquette de données. Vos fichiers de données sont ceux que vous créez avec votre traitement de texte. Une des raisons pour utiliser une disquette indépendante est de préserver le peu d'espace libre sur la disquette programmes.

D'autre part, cela vous permet de protéger le logiciel d'application contre toute détérioration accidentelle. Si possible, gardez votre disquette programmes protégée en écriture. Pour ce faire, assurez-vous que la languette située à l'angle de la disquette ne recouvre pas l'encoche. De cette manière, vous ne pourrez ni effacer ni recouvrir les fichiers enregistrés sur la disquette.

Une icône de disque apparaît dans la fenêtre Workbench lorsque vous insérez une nouvelle disquette dans l'unité de l'Amiga. Cette disquette n'est pas reconnue par l'Amiga et ne porte pas de nom. Le numéro de l'unité de disquette (DF0:, DF1:, etc) dans laquelle est placée la disquette apparaît au-dessous de l'icône. Pour pouvoir utiliser cette disquette sur l'Amiga, vous devez auparavant la **formater**.

La surface magnétique d'une disquette vierge est en fait une zone continue d'un seul bloc. Lorsqu'une disquette est formatée, le système d'exploitation de l'Amiga (Amiga DOS) divise cette zone en différentes sections permettant de retrouver facilement les informations qui s'y trouvent.

Lorsqu'on copie l'intégralité d'un disque sur une disquette vierge, le fait que celle-ci ne soit pas formatée n'a aucune importance. La préparation de la disquette se fait pendant la procédure de duplication. Cependant, avant de pouvoir utiliser une disquette pour y enregistrer des données, vous devez au préalable la formater en utilisant le menu Icons (icônes).

Les étapes suivantes vous indiquent comment formater une disquette vierge. Vous pouvez commencer dès maintenant à vous entraîner ou revenir à cette section lorsque cela sera nécessaire. Toutefois, il est préférable d'en préparer une dès maintenant. Pour ce faire, procédez comme suit :

1. *Insérez une disquette vierge dans l'unité.*
2. *Pointez sur l'icône du disque et cliquez sur le bouton de sélection (à gauche).*

L'icône correspondant à la disquette s'intitule DF0???, DF1???, ou DF2??? : en fonction de l'unité dans laquelle elle est insérée.

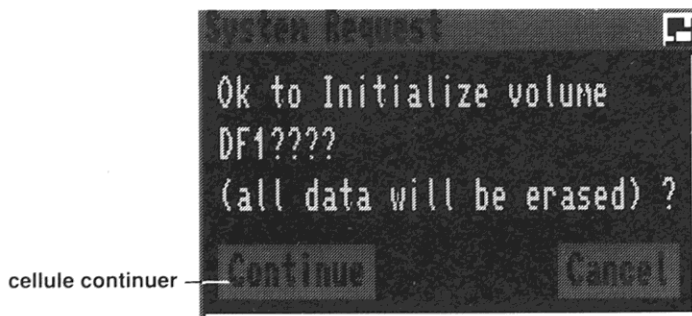
3. *Maintenez le bouton de menu (à droite) enfoncé, pointez sur le menu Icons (icônes) et placez le pointeur sur Format Disk (Initialiser le disque).*

Cet article est mis en valeur.



4. Relâchez le bouton de menu (à droite).

Avant de formater la disquette dans l'unité, la fenêtre de confirmation "OK" s'affiche. Elle vous rappelle également que toutes les données de la disquette seront effacées.



5. Pointez sur la cellule Continue (Continuer) à l'intérieur de la fenêtre de requête et cliquez sur le bouton de sélection (à gauche)

Une fois le processus de formatage lancé, un texte dans la fenêtre de requête indique le cylindre de la disquette en cours de formatage et de vérification. Lorsque la disquette est formatée, l'icône qui la représente est désignée par le terme Empty (Vide). Vous pouvez la rebaptiser à votre guise au moyen de l'article Rename (Renommer) dans le menu Icons (Icônes).

1.8.2 Classement des informations sur un disque

En général, les disques sont divisés en **répertoires**. Leur fonction est de stocker les informations de façon logique. L'utilisation des répertoires permet de retrouver facilement des fichiers sur un disque. Ces répertoires sont représentés par des tiroirs dans les fenêtres apparaissant à l'écran.

Imaginez que votre disque soit un meuble de rangement sans tiroirs. Vous n'y jetteriez pas vos documents en vrac. Vous installeriez des tiroirs. Ensuite, vous classeriez ces documents dans des dossiers que vous placeriez à l'intérieur des tiroirs. Vous pouvez même regrouper

plusieurs dossiers dans une chemise. En fait, les répertoires ont exactement les mêmes fonctions que les dossiers et les tiroirs d'un meuble de rangement.

Une disquette vierge formatée comprend un seul répertoire : le répertoire principal. Lorsque vous ouvrez une icône de disque, les fichiers contenus dans le répertoire principal apparaissent dans la fenêtre correspondante. Si vous vous contentez de stocker tous vos fichiers dans le répertoire principal, cela revient en fait à jeter vos documents dans le meuble de rangement sans tiroirs. Créez d'abord des répertoires (tiroirs) et placez vos fichiers dans les tiroirs ou sous-répertoires (tiroirs à l'intérieur des tiroirs).

Supposons que vous ayez plusieurs rapports d'activité et que vous souhaitiez les conserver sur disque. Par exemple, vous êtes tenus de produire tous les mois des rapports relatifs au registre du personnel, inventaire, ventes, frais généraux, etc. Voici comment vous pourriez les organiser :

Il convient d'abord de donner un nom approprié à votre disquette. Dans notre exemple, nous allons l'appeler Rapports. Utilisez l'article Rename (Renommer) dans le menu Icons (Icônes).

1. *Insérez la disquette formatée dans l'unité.*

La disquette formatée est intitulée Empty (Vide).

2. *Sélectionnez l'icône Empty (Vide).*

3. *Maintenez le bouton de menu (à droite) enfoncé, pointez sur l'en-tête de menu Icons (Icônes), puis placez le pointeur sur l'article de menu Rename (Renommer).*

Il est mis en valeur.

4. *Relâchez le bouton de menu.*

Lorsque la requête Empty (Vide) apparaît à l'écran, effacez ce mot à l'aide de la touche Del et tapez le nom Rapports.

5. *Frappez la touche Retour.*

L'icône du disque est maintenant intitulée Rapports.

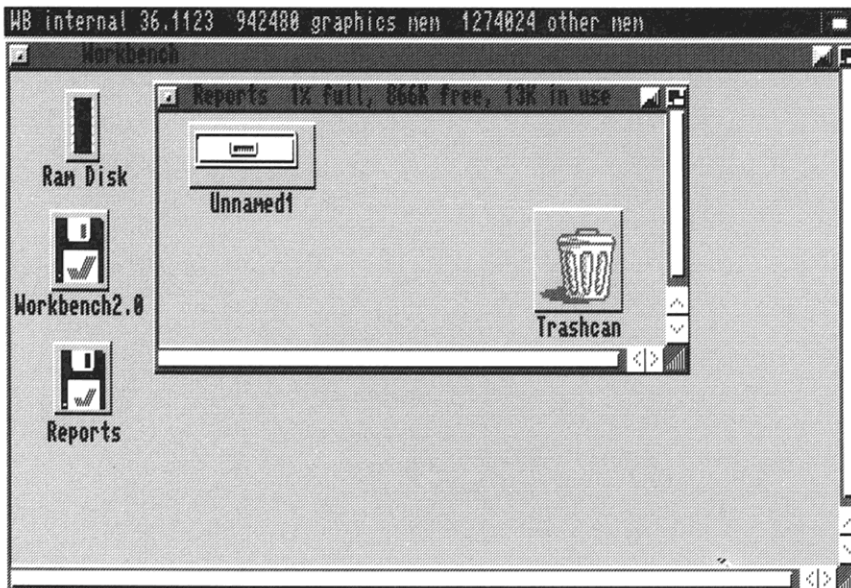
En second lieu, vous pourriez créer quatre répertoires correspondant aux quatre trimestres de l'année : Trimestre 1, Trimestre 2, Trimestre 3 et Trimestre 4. Le système Workbench vous permet de créer des répertoires représentés par des tiroirs à l'intérieur d'une fenêtre. Pour ce faire, procédez de la manière suivante :

1. **Ouvrez la fenêtre de la disquette Rapports en cliquant deux fois sur l'icône du disque.**

La fenêtre de la disquette Rapports apparaît à l'écran.

2. **Sélectionnez la fenêtre de la disquette Rapports, puis choisissez l'option *New Drawer* (Nouveau Tiroir) dans le menu *Window* (Fenêtre).**

Un nouveau tiroir appelé Unnamed1 (Sans Nom 1) apparaît dans la fenêtre.



3. *Pour changer le nom du tiroir, utilisez l'article de menu Rename (Renommer).*

Sélectionnez l'icône Unnamed1 (Sans Nom 1), puis choisissez l'option Rename (Renommer) à partir du menu Icons (Icônes). Renommez le tiroir Trimestre1.

Reprenez les étapes 2 et 3 pour créer de nouveaux tiroirs.

A chaque tiroir créé dans la fenêtre Rapports, correspond un répertoire sur la disquette Rapports. Vous pouvez y stocker vos fichiers, voire même créer des sous-répertoires pour les différents mois au sein de chaque répertoire principal. Un sous-répertoire est un tiroir à l'intérieur d'un tiroir.

Supposons par exemple qu'au sein du répertoire Trimestre1 vous désirez insérer des sous-répertoires pour janvier, février et mars. Pour cela, il vous faut créer des tiroirs dans la fenêtre Trimestre1 pour les mois en question. Pour ce faire, utilisez l'article de menu New Drawer (Nouveau Tiroir).

1. *Ouvrez la fenêtre Trimestre1 en cliquant deux fois sur l'icône représentant son tiroir.*

2. *Sélectionnez New Drawer (Nouveau Tiroir) dans le menu Window (Fenêtre)*

Une icône de tiroir intitulée Sans Nom 1 apparaît alors dans la fenêtre Trimestre1.

3. *Renommez le tiroir à l'aide du menu Icons (Icônes).*

Sélectionnez l'icône du tiroir Sans Nom 1, puis sélectionnez Rename (Renommer) à partir du menu Icons (Icônes). Dans notre exemple, appelez-le Janvier.

Procédez de la même manière pour créer deux autres tiroirs pour février et mars. Si vous désirez conserver le rapport des Ventes du mois de janvier, placez-le dans le tiroir Janvier de la fenêtre Trimestre1.

1.8.3 Les chemins d'accès

Lorsqu'un programme vous demande le nom d'un fichier, vous devez spécifier le **chemin d'accès** intégral à ce fichier. Le chemin d'accès précise le nom ou l'emplacement de la disquette ainsi que tous les répertoires et sous-répertoires permettant d'accéder à un fichier spécifique.

Le mode de spécification des fichiers varie en fonction des programmes utilisés. Certains programmes présentent des cadres indépendants pour le nom du disque, les noms de répertoires et le nom de fichier. Dans d'autres cas, vous serez obligé de rentrer l'ensemble des informations sur une seule ligne. Pour spécifier correctement un chemin d'accès, vous devez entrer :

A. Le nom de la disquette suivi de deux points. Par exemple :

Rapports:

Vous pouvez également remplacer le nom de volume de la disquette par le nom de l'unité : DF0:, DF1:, ou DF2:. Dans ce cas, assurez-vous que l'unité en question contient la disquette appropriée. Sinon, vous risquez d'écrire ces informations sur une autre disquette.

B. Pour placer un fichier dans le répertoire principal, il vous suffit de spécifier le nom du fichier après les deux points. Par exemple,

Rapports:Ventes

L'icône du fichier Ventes doit se trouver dans la fenêtre du disque Rapports.

C. Pour mettre un fichier dans un répertoire, vous devez d'abord spécifier le nom du répertoire, suivi de la barre oblique, puis du nom de fichier.

Rapports:Trimestre1/Ventes

L'icône du fichier Ventes doit se trouver dans la fenêtre Trimestre1. Vous devez d'abord ouvrir la fenêtre Rapports, puis cliquer deux fois sur le tiroir Trimestre1.

D. Dans notre exemple, nous avons en plus un sous-répertoire : Janvier. Pour enregistrer un fichier à l'intérieur de ce sous-répertoire, vous devez spécifier le répertoire suivi d'une barre oblique, du nom du sous-répertoire également suivi de la barre oblique et enfin le nom du fichier.

Rapports:Trimestre1/Janvier/Ventes

L'icône correspondant au fichier Ventes doit se trouver dans la fenêtre Janvier. Il vous faudra d'abord ouvrir la fenêtre Rapports, puis la fenêtre Trimestre1 et enfin cliquer deux fois sur le tiroir Janvier.

Dans le schéma de la page 1-44, vous trouverez plusieurs exemples vous précisant comment définir des chemins d'accès.

Récapitulatif

Pour spécifier correctement un chemin d'accès, vous devez entrer :

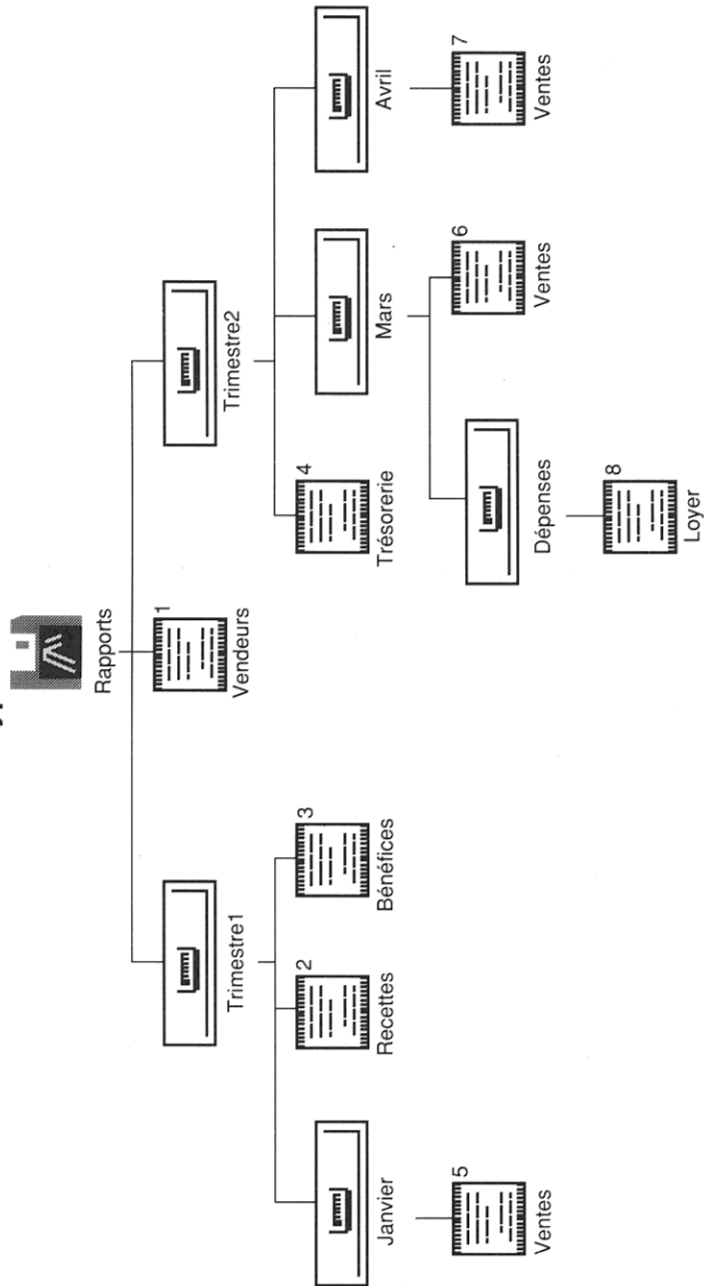
1. Le nom de la disquette ou de l'unité, suivi de deux points (Ex : Rapports: ou df0:).
2. Les noms des répertoires dans leur ordre logique, chaque nom de répertoire devant être suivi de la barre oblique.
3. Le nom du fichier.

Identification des fichiers

- Le choix des noms de fichiers ou de répertoires obéit à certaines règles :
- Un nom de fichier peut comporter jusqu'à 31 caractères.
- Les signes barre oblique (/) et deux points (:) ne sont pas autorisés à l'intérieur du nom. Ils sont employés pour séparer les noms de disquettes et les noms de tiroirs dans un chemin d'accès.

- N'utilisez pas d'espaces avant et après les noms de fichier. En effet, ils sont parfois difficiles à distinguer à l'écran et peuvent causer une certaine confusion.
- Vous ne pouvez pas avoir deux fichiers du même nom au sein d'un même répertoire ou sous-répertoire. Si vous avez déjà un fichier appelé Ventes dans le répertoire Trimestre1, vous ne pouvez pas créer un second fichier Ventes. Le cas échéant, l'Amiga remplacerait le fichier original Ventes par le nouveau fichier du même nom. (Le système ne fait aucune différence entre majuscules et minuscules à l'intérieur des noms de fichier.)
- Par contre, vous pouvez avoir deux fichiers du même nom dans des répertoires différents. Par exemple, vous pourriez très bien avoir des fichiers Ventes à la fois dans le sous-répertoire Janvier du Trimestre1 et dans le sous-répertoire Février. Du moment que les chemins d'accès aux fichiers sont différents, cela ne pose aucun problème.

Schéma type d'un chemin d'accès



Le schéma ci-dessus représente l'organisation typique d'un disque. Si vous cliquez deux fois sur l'icône du disque Rapports, vous verrez apparaître les tiroirs Trimestre1 et Trimestre2 ainsi que le fichier Vendeurs dans la fenêtre de la disquette Rapports.

Si vous cliquez deux fois sur le tiroir Trimestre1, vous verrez apparaître le tiroir Janvier ainsi que les fichiers Recettes et Bénéfices dans la fenêtre du tiroir Trimestre1. En ouvrant le tiroir Trimestre2, vous verrez les tiroirs Mars et Avril ainsi que le fichier Trésorerie, etc.

Il est possible d'avoir plusieurs fichiers du même nom sur une disquette. Ainsi, dans cet exemple, on a trois fichiers Ventes. Cependant, chaque fichier Ventes se trouve dans un tiroir différent. Du moment que vous spécifiez correctement le chemin d'accès au fichier, vous n'avez pas à craindre un recouvrement en écriture entre ces différents fichiers.

Voici la liste du chemin d'accès correct pour chaque fichier du tableau.

- 1 Rapports: Vendeurs
- 2 Rapports: Trimestre1/Recettes
- 3 Rapports: Trimestre1/Bénéfices
- 4 Rapports: Trimestre2/Trésorerie
- 5 Rapports: Trimestre1/Janvier/Ventes
- 6 Rapports: Trimestre2/Mars/Ventes
- 7 Rapports: Trimestre2/Avril/Ventes
- 8 Rapports: Trimestre2/Mars/Dépenses/Loyer

Workbench

Version 2.0

Chapitre 2. Opérations de Base

Au cours du chapitre précédent vous avez été initié au système Amiga : vous avez appris en particulier à manier la souris pour déplacer le pointeur à l'écran, à utiliser les menus ainsi qu'à effectuer des copies de sauvegarde sur disquettes. Le présent chapitre résume les informations données précédemment dans "Initiation" et vous explique de façon détaillée :

- La théorie du système Workbench
- La manipulation de la souris
- Le mode de réponse aux requêtes
- Les caractéristiques de l'écran Workbench
- Les caractéristiques spécifiques des fenêtres
- Les différents types d'icônes
- Les quatre menus Workbench
- Les cellules standard affichées sur l'Amiga

Si vous avez suivi les étapes décrites dans le chapitre intitulé "Initiation", vous avez dû redémarrer votre système au moyen de la copie de sauvegarde de votre disquette Workbench 2.0. **Si vous êtes un utilisateur novice et si vous n'avez pas encore lu le premier chapitre, il est conseillé de le faire dès à présent.**

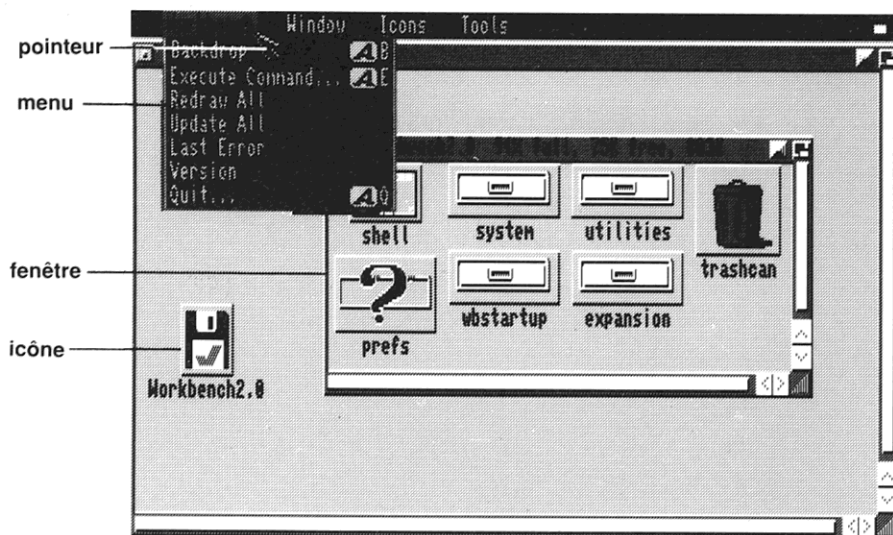
Les informations contenues dans ce chapitre-ci sont regroupées à l'intérieur de chapitres indépendants. Chacun d'eux offre une explication générale accompagnée d'un exemple méthodique avec les étapes à suivre. Si, par exemple, il s'avère utile pour vous d'en savoir plus sur une cellule particulière d'une fenêtre, consultez donc le paragraphe intitulé *Fenêtres* où une subdivision se rapportant aux cellules vous éclairera sans aucun doute.

Lorsque vous serez parvenu à la fin de ce chapitre vous serez en mesure d'utiliser les programmes fournis sur les disquettes Workbench et Extras.

2.1 Le système Workbench

De nombreux éléments du système Amiga comportent le nom Workbench dans leur dénomination comme la disquette Workbench, l'écran Workbench, la fenêtre Workbench.

Il faut savoir que Workbench est un système constitué des éléments suivants : fenêtre/icône/menu/souris/pointeur. Chacun d'eux est expliqué ci-après :



écran

L'écran constitue l'élément principal du système Workbench. En règle générale, il présente une barre de titre et peut contenir un nombre de fenêtres variable. A l'intérieur d'un écran, la résolution graphique (les coordonnées maximum d'un point), le nombre de couleurs qu'il est possible de visualiser et les valeurs des couleurs elles-mêmes, sont équivalents. Si un programme nécessite différents paramètres, il ouvre un écran.

- fenêtre** Il s'agit d'une zone rectangulaire qui apparaît à l'écran pour recevoir ou afficher des informations. On peut ouvrir plusieurs fenêtres à la fois tout en restant sur un même écran et faire tourner divers programmes simultanément. Par exemple vous pouvez avoir présents à l'écran une fenêtre de traitement de texte et une autre affichant un tableur.
- icône** Une icône est une petite illustration représentant les disques, les répertoires, les fichiers ou les programmes mémorisés sur disquettes, disques durs ou tout autre support de stockage.
- menu** Un menu présente une liste d'options à partir de laquelle vous pouvez choisir d'effectuer diverses opérations telles que copier un fichier, renommer une icône ou agencer les différents éléments d'une fenêtre.
- souris** C'est un instrument très maniable que l'on relie à l'Amiga afin de pouvoir communiquer avec le système. En déplaçant la souris sur une surface bien lisse vous verrez un petit pointeur apparaître à l'écran et évoluer selon les mouvements de la souris. Les deux boutons sur le dessus de la souris vous permettent de sélectionner les icônes avec lesquelles vous désirez travailler et de choisir les options de menu souhaitées.
- pointeur** Il s'agit d'un petit signe que vous pouvez déplacer d'un bout à l'autre de l'écran en agissant sur la souris. En plaçant le pointeur sur une icône ou sur certaines zones de l'écran vous pouvez appuyer sur les boutons de la souris pour envoyer un message à l'Amiga.

Tous ces éléments réunis constituent l'environnement qui vous permet de communiquer avec votre Amiga. C'est justement cet environnement que nous appelons **Workbench**.

Vous pouvez aisément comparer Workbench de l'Amiga avec le "Workbench" (établi en français) du menuisier. Lorsque ce dernier veut fabriquer un meuble, il dispose auparavant tous ses outils et le matériel dont il a besoin sur son établi qui constitue sa surface même de travail.

De la même façon, Workbench d'Amiga vous fournit un plan de travail automatisé. En effet vos outils à vous sont constitués d'un pointeur, de divers menus et fenêtres et votre matériel se compose des programmes tournant sur Workbench 2.0 ou tout autre logiciel d'application. L'ensemble de ces instruments vous donne donc la possibilité d'élaborer ou de créer un fichier, qu'il s'agisse d'un fichier texte à partir du traitement de texte, d'un fichier d'animation provenant d'un programme vidéo, ou bien d'un fichier de données tiré d'un tableur.

L'élément visuel principal de Workbench est son **écran**. Celui-ci qui contient aussi la fenêtre Workbench apparaît dès que vous mettez sous tension votre Amiga et que vous insérez une disquette de logiciel. Même si vous utilisez une application disponible dans le commerce, il y a de fortes chances que le premier écran que vous visualiserez soit celui de Workbench. Il peut arriver qu'une application affiche un autre écran, mais quoi qu'il en soit l'écran Workbench sera toujours présent en arrière-plan.

La disquette contenant le logiciel de base de l'Amiga s'appelle la disquette **Workbench 2.0**. Lorsque vous y accédez, la fenêtre qui apparaît est connue sous le nom de **Workbench 2.0**. Vous noterez que tous les éléments que nous venons de citer renferment le nom Workbench tout simplement parce qu'ils appartiennent à l'environnement Workbench.

Pour communiquer avec l'Amiga, vous pouvez également recourir à une autre méthode par clavier et que nous appelons **Shell**. Il s'agit d'un processus dont l'explication vous sera donnée ultérieurement dans le manuel. Vous pouvez réaliser de nombreuses opérations en vous servant aussi bien de Workbench que de Shell.

2.2 Utilisation de la souris

La souris est un outil vous permettant de communiquer avec l'Amiga : en effet elle vous donne la possibilité de déplacer et de positionner le pointeur dans la zone écran et d'appuyer ensuite sur l'un de ses boutons. Cela peut sembler étrange, mais le nombre d'opérations réalisables grâce à ses deux seuls boutons est considérable.

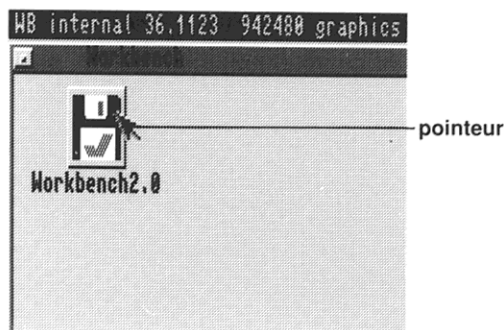
Lorsqu'une instruction vous demande de **cliquer** sur le bouton de la souris, il vous suffit d'appuyer sur le bouton puis de le relâcher. Vous entendrez alors un clic. Si vous devez **maintenir le bouton enfoncé**, il vous faut appuyer fermement dessus jusqu'à ce qu'un message vous induise à le relâcher.

Lorsque vous devez pointer sur une icône ou sur un élément situé dans une zone particulière d'écran ou de fenêtre, utilisez la souris pour déplacer le pointeur et l'amener juste sur l'icône ou sur l'élément en question. L'illustration ci-dessous vous montre comment pointer sur une icône de disque :

Pour cliquer = appuyer et relâcher

Pour maintenir le bouton enfoncé = appuyer de façon continue

Pour pointer = positionner l'extrémité du pointeur sur un élément affiché à l'écran.



Dans le chapitre intitulé Initiation, les termes droite et gauche étaient utilisés pour indiquer lequel des deux boutons de la souris vous deviez enfoncer afin de réaliser telle ou telle opération. A partir de maintenant nous appellerons ces deux boutons par leur véritable nom, à savoir que celui de gauche sera le **bouton de sélection** et celui de droite le **bouton de menu**.

Les opérations réalisables grâce à ces deux boutons sont mentionnées dans le paragraphe suivant.

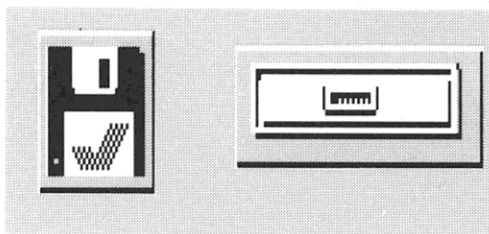
2.3 Le bouton de sélection

Comme nous venons de le préciser, le bouton de gauche est celui de la sélection. Il s'appelle ainsi car c'est grâce à lui que vous choisissez ou **sélectionnez** les icônes, les fenêtres ou les écrans souhaités. Il vous est également utile lors de déplacements d'éléments dans la zone écran.

2.3.1 Sélection

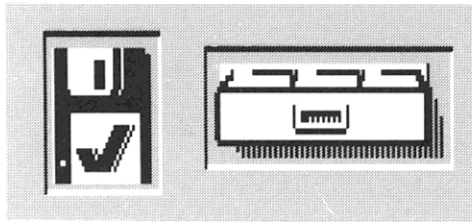
Il vous faut sélectionner l'un des éléments suivants : icône, fenêtre ou écran avant de pouvoir opérer avec l'un d'eux. Dès lors que vous sélectionnez une icône, par exemple, vous pouvez la copier, en changer le nom et même l'éliminer.

Toutes les icônes sont dessinées dans un cadre. Si vous ne sélectionnez pas d'icône, son cadre reste en haut de l'écran ou de la fenêtre.



icônes de sélectionnées

En revanche si vous en sélectionnez une, son cadre glissera dans l'écran ou dans la fenêtre. Certaines icônes changent même de couleur ou de forme une fois sélectionnées. Les icônes de tiroir sont également susceptibles de subir des modifications (tiroir fermé, tiroir ouvert).



icônes sélectionnées

Pour sélectionner une icône, procédez de la manière suivante :

1. Pointez sur l'icône.

Veillez à ce que l'extrémité du pointeur masque l'icône.

2. Cliquez sur le bouton de sélection.

L'icône se modifiera à la suite de la sélection.

S'il vous arrive de cliquer sur le bouton de sélection alors que le pointeur se trouve ailleurs que sur l'icône, cette dernière ne sera pas sélectionnée et reprendra son aspect originel.

Pour sélectionner un écran ou une fenêtre, procédez de la manière suivante:

1. Cliquez sur le bouton de sélection alors que le pointeur est situé à l'intérieur d'un écran ou d'une fenêtre, mais surtout pas s'il se trouve sur une icône.

A la suite de la sélection d'une fenêtre, le cadre qui l'entoure change de couleur.

2.3.2 Sélection de plusieurs icônes

Pour les besoins de votre travail vous pouvez parfois vous trouver dans l'obligation de sélectionner plusieurs icônes en même temps. Vous pouvez alors les traiter comme s'il s'agissait d'un seul bloc. Vous serez donc en mesure d'éliminer, de déplacer ou de copier le bloc en effectuant une seule opération.

Il existe trois manières de sélectionner plusieurs icônes : **en les déplaçant, en les sélectionnant**, ou grâce à l'article de menu **Select Contents** (Sélectionner le contenu).

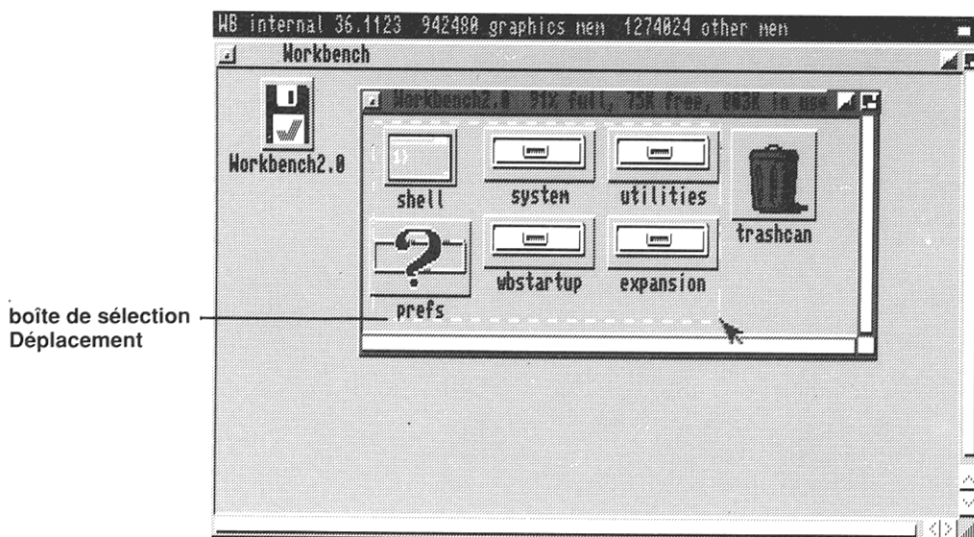
Le premier type de sélection consiste à sélectionner plusieurs icônes à la fois en recourant à la souris pour dessiner un cadre autour d'elles. Pour ce faire, procédez comme suit :

1. *Dirigez le pointeur vers l'extérieur de l'icône la plus éloignée.*

Veillez à ce que le pointeur n'effleure aucune icône.

2. *Maintenez le bouton de sélection enfoncé et déplacez la souris.*

Au fur et à mesure que vous bougez la souris, un cadre en pointillé sera tracé autour des icônes désirées.



3. *A la fin de l'opération, relâchez le bouton.*

L'ensemble des icônes situées à l'intérieur du cadre en pointillé pourra être sélectionné.

Le second type de sélection est utile pour les icônes qui sont trop éloignées les unes des autres pour pouvoir les entourer dans un même cadre. Procédez comme suit pour la sélection étendue :

1. *Maintenez la touche Shift enfoncée.*

2. *Sélectionnez les icônes.*

Pointez sur chaque icône tout en maintenant la touche Shift enfoncée et cliquez sur le bouton de sélection.

3. *Relâchez la touche Shift.*

Chaque icône que vous avez pointé sera désormais sélectionnée.

Enfin, **Select Contents** (Sélectionner le Contenu) est un article de menu situé dans une fenêtre particulière. En choisissant **Select Contents** (Sélectionner le Contenu), toutes les icônes de la fenêtre activée sont sélectionnées. (Vous trouverez de plus amples explications au sujet de l'utilisation des menus dans le paragraphe intitulé *Le bouton de menu*. Pour ce qui est de l'article de menu **Select Contents** (Sélectionner le Contenu), allez à la page 2-50).

2.3.3 Notion de double clic

Cette notion signifie cliquer rapidement deux fois de suite sur le bouton de sélection. Lorsque vous pointez sur une icône et que vous cliquez deux fois sur ce bouton, une fenêtre apparaît à l'écran ou bien un programme est lancé.

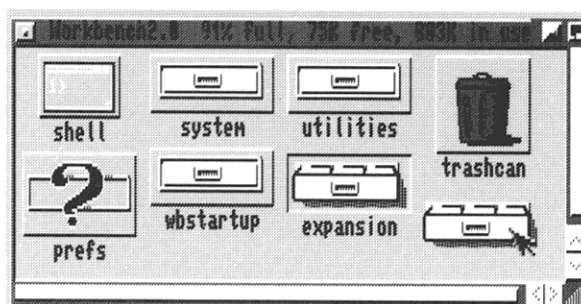
2.3.4 Concept de déplacement

Lorsque vous déplacez une icône, une fenêtre ou un écran, vous assignez une place différente à ces éléments. Vous pouvez déplacer une icône située dans sa fenêtre d'origine, pour la placer dans une autre. De même, éliminer ou copier des icônes peut s'effectuer en déplaçant ces dernières dans certaines zones de l'écran ou dans une fenêtre. (Vous trouverez plus de détails à ce sujet dans le paragraphe intitulé *Icônes*).

Pour déplacer une icône, procédez de la manière suivante :

1. *Pointez sur l'icône désirée.*
2. *Maintenez le bouton de sélection enfoncé, puis déplacez la souris.*

L'icône se déplacera alors en même temps que le pointeur.



tiroir "expansion" déplacé

3. *Relâchez le bouton dès que l'icône est placée à l'endroit voulu.*

Si vous avez choisi plusieurs icônes au moyen de la sélection, vous aurez la possibilité de déplacer toutes les icônes en même temps. Continuez à maintenir la touche Shift enfoncée, pointez sur l'une des icônes et déplacez la souris.

Si votre écran Workbench contient plusieurs fenêtres ouvertes, elles risquent de se superposer. Vous pouvez alors les déplacer en les tirant sur les côtés afin de visualiser les informations présentes dans chacune d'elles.

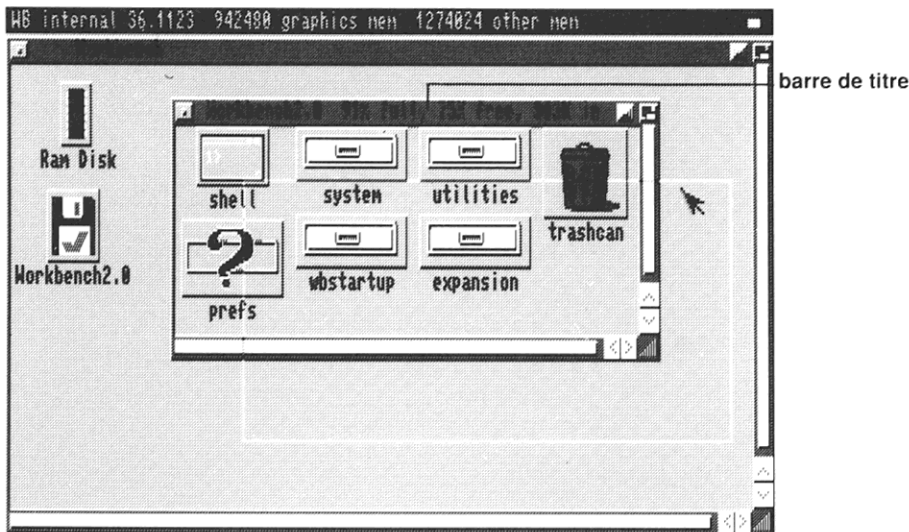
Pour déplacer une fenêtre, procédez de la manière suivante :

1. *Pointez sur le bord supérieur de la fenêtre en vous assurant que le pointeur ne déborde pas sur les petites cases situées dans chaque angle.*

Cette zone est connue sous le nom de **barre de titre**.

2. *Maintenez le bouton de sélection enfoncé puis déplacez la souris.*

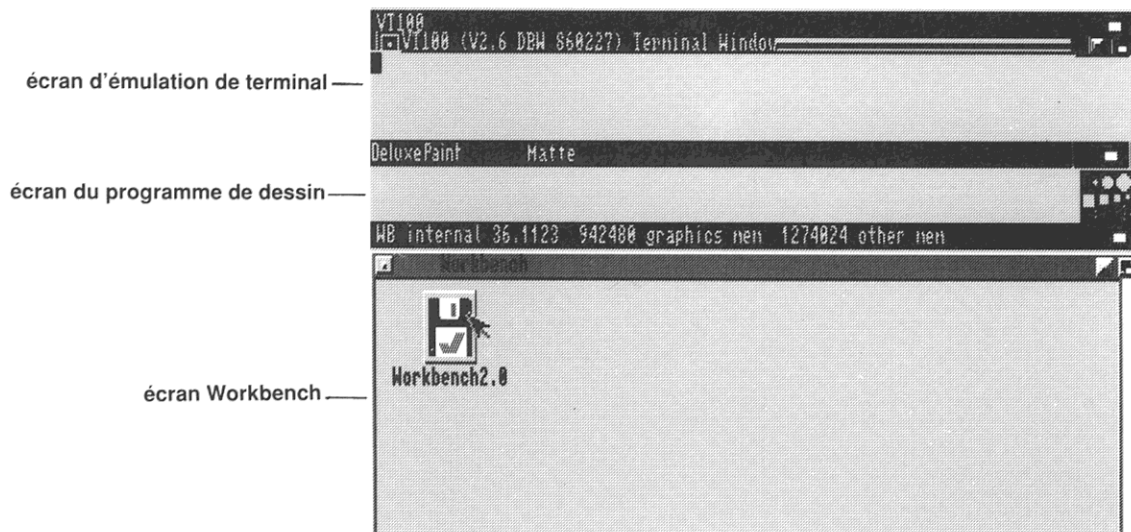
Le cadre de la fenêtre apparaît et glisse sur l'écran.



3. *Dirigez le cadre dans l'emplacement désiré puis relâchez le bouton de sélection.*

La fenêtre apparaît alors à l'endroit souhaité.

Le système Amiga accepte plusieurs écrans ouverts en même temps. Vous pouvez par exemple visualiser votre écran Workbench, un écran d'émulation de terminal vous permettant de communiquer avec d'autres ordinateurs ainsi qu'un programme de dessin. Vous visualiserez le contenu de chaque écran simultanément en déplaçant chacun d'eux.



Pour déplacer un écran, procédez de la manière suivante :

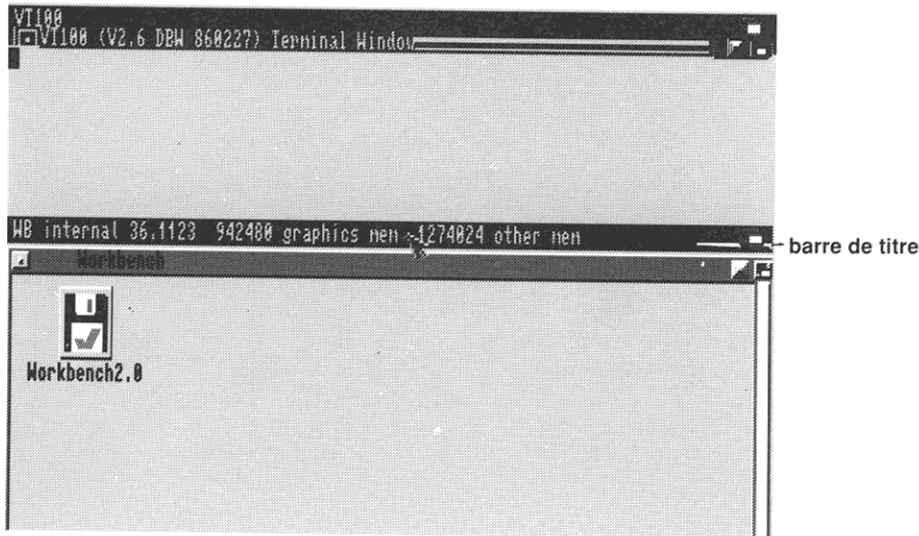
1. Pointez sur la barre de titre de l'écran.

Il s'agit de la zone située dans la partie supérieure de l'écran.

2. Maintenez enfoncé le bouton de sélection de la souris.

3. Déplacez ensuite la souris vers le bas.

Si un écran masque la zone d'affichage, vous ne pourrez pas le déplacer vers le haut. Pointez alors sur la barre de titre, maintenez le bouton de sélection enfoncé et déplacez la souris vers le bas. La partie inférieure de l'écran disparaîtra alors, ce qui vous donnera enfin accès à la zone située derrière l'écran.



Vous pouvez déplacer vers le haut un écran que vous avez précédemment déplacé vers le bas. Pour ce faire, pointez sur la barre de titre, maintenez le bouton de sélection enfoncé et faites glisser la souris vers le haut. Il est entendu que vous ne pouvez pas outrepasser les limites supérieures de votre moniteur.

Une autre méthode vous est proposée pour déplacer l'écran Workbench.

Pour déplacer cet écran, procédez de la manière suivante :

- 1. Dirigez le pointeur sur l'écran Workbench ou bien dans la fenêtre du même nom.*
- 2. Maintenez la touche Amiga gauche enfoncée.*
- 3. Maintenez le bouton de sélection enfoncé et déplacez la souris vers le haut ou vers le bas.*

Notez que le déplacement d'écran ne peut s'effectuer que verticalement, jamais horizontalement. (Rappelez-vous que si le bord d'un écran a déjà atteint les limites supérieures de votre moniteur, vous ne pourrez le déplacer au-delà.)

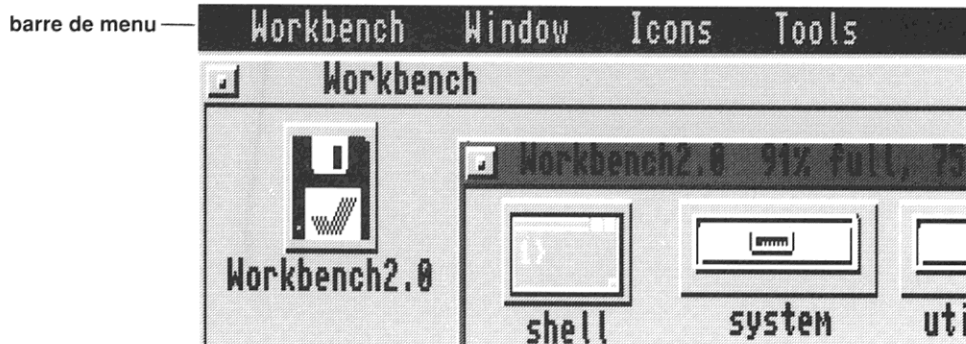
2.4 Le bouton de menu

Comme il a été dit précédemment, le bouton situé à droite sur la souris s'appelle le bouton de menu. Il est utilisé pour visualiser les menus et choisir les articles désirés.

Vous pouvez vous servir également de ce bouton pour annuler une opération que vous êtes en train de réaliser au moyen du bouton de sélection, comme par exemple celle qui consiste à déplacer des éléments. Pour de plus amples renseignements sur l'Annulation, veuillez vous reporter à la dernière section de ce paragraphe-ci.

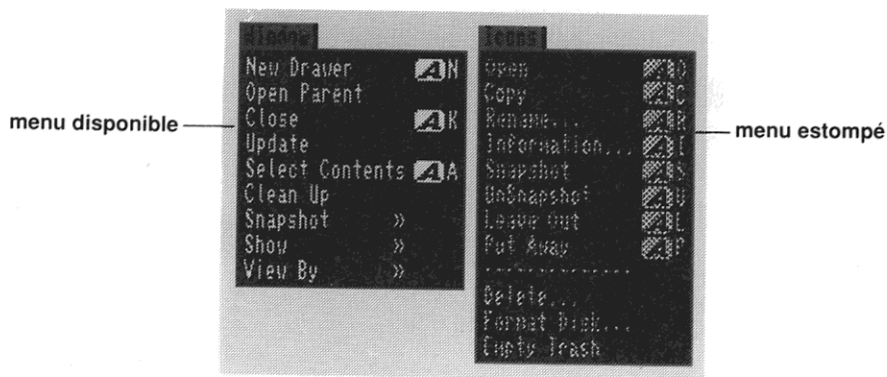
2.4.1 Utilisation des menus

Pour consulter les menus disponibles, il suffit de maintenir le bouton de menu enfoncé. Les différents en-têtes des menus apparaîtront alors tout en haut de l'écran. Workbench est composé de quatre menus: Workbench (Atelier), Icon (Icône), Window (Fenêtre) et Tools (Outils).



Vous visualiserez les articles d'un menu en maintenant le bouton de menu enfoncé et en cochant l'en-tête désiré. A partir du moment où le pointeur entre en contact avec l'en-tête, tous les articles disponibles qui le composent seront listés au-dessous.

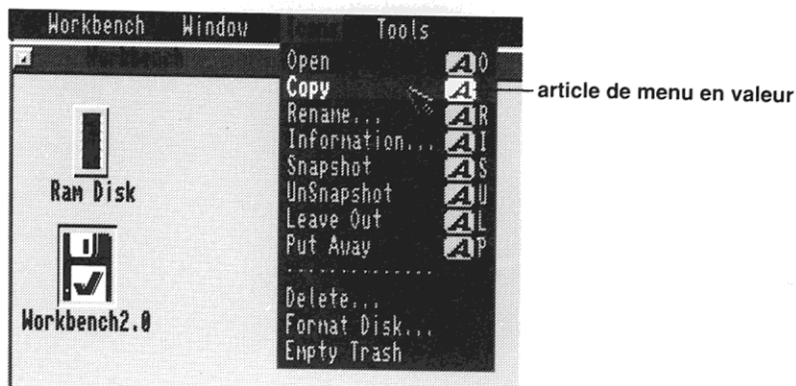
Tous les menus ne sont pas disponibles en même temps. Ceux qui ne le sont pas sont **estompés** (leurs caractères ne sont pas nets). Parfois les articles sont estompés tout simplement parce qu'une autre fonction doit être sélectionnée auparavant pour pouvoir en disposer. Par exemple, tous les articles du menu Icons (Icônes) seront estompés si vous n'avez pas sélectionné une icône au préalable.



Pour choisir un article de menu, procédez de la manière suivante :

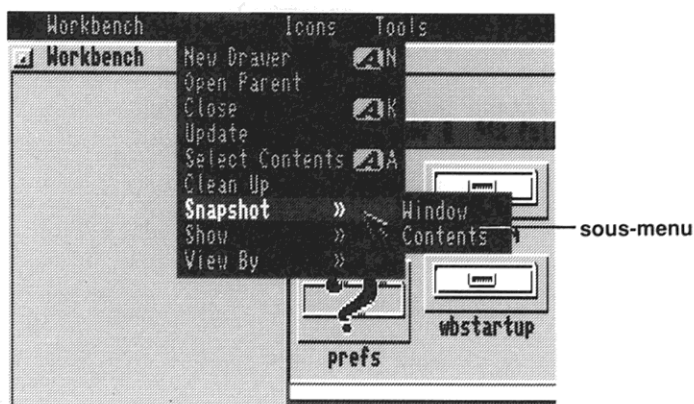
1. Appuyez de façon continue sur le bouton de menu.
2. Dirigez le pointeur vers le bas.

Chaque article passé en revue est mis en valeur.



3. Dès que l'article désiré est mis en valeur, relâchez le bouton.

Certains articles sont susceptibles de comporter des **sous-menus**. Ceux-ci sont des options supplémentaires apparaissant à droite des articles. (Le signe >> qui suit le nom de l'article indiquera que le menu en question possède un sous-menu.) Afin de pouvoir vous servir de l'article voulu vous devrez obligatoirement choisir une option du sous-menu.



Par exemple lorsque vous désignez l'article Snapshot (Mémoriser) dans le menu Windows (Fenêtres), un sous-menu apparaît. Vous devez cependant choisir Window (Fenêtre) ou Contents (Contenu) pour pouvoir utiliser Snapshot (Mémoriser). (Vous trouverez une description exhaustive de ces deux options dans le paragraphe intitulé *Snapshot* (Mémoriser) page 2-51.)

Pour choisir une option de sous-menu, procédez de la manière suivante :

1. *Pointez sur l'article du menu principal.*

Cet article sera mis en valeur et le sous-menu apparaîtra à sa droite.

- 2. Maintenez le bouton de menu enfoncé et pointez sur l'option désirée.*

L'option sera alors mise en valeur.

- 3. A présent relâchez le bouton de menu.*

2.4.2 Annulation

Vous pouvez annuler une opération en cours au moyen du bouton de sélection en cliquant sur l'autre bouton de la souris **tout en maintenant celui de la sélection enfoncé**. Les opérations qui peuvent être annulées sont les suivantes : la sélection, le déplacement et votre décision de déplacer. Vous trouverez quelques exemples d'annulation ci-dessous.

Si, lorsque vous avez sélectionné plusieurs icônes, vous désirez en "désélectionner" une seule, il ne vous suffit pas de cliquer dans l'écran Workbench car alors toutes vos icônes seront désélectionnées.

Pour annuler la sélection d'une seule icône, procédez de la manière suivante :

- 1. Pointez sur l'icône en question.*
- 2. Maintenez la touche majuscule et le bouton de sélection enfoncés, puis cliquez sur le bouton de menu.*

Si vous êtes en train de déplacer une icône ou une fenêtre dans l'écran et que vous décidez au dernier moment de laisser l'une ou l'autre dans son emplacement d'origine, cliquez sur le bouton de menu. De cette façon l'opération sera annulée et la fenêtre/icône restera dans sa position initiale.

Vous pouvez annuler de la même manière votre décision de déplacer une icône. Si vous êtes en train de sélectionner plusieurs icônes, cliquez sur le bouton de menu **sans relâcher le bouton de sélection**. Il en résultera qu'aucune icône ne sera sélectionnée.

Utilisation de l'Amiga sans la souris

Toutes les actions accomplies par la souris peuvent être effectuées au clavier. Vous pouvez donc vous servir de ce dernier pour déplacer le pointeur, sélectionner icônes, fenêtres et écrans ainsi que pour choisir les articles de menu désirés.

Le tableau suivant indique la méthode à suivre pour effectuer certaines opérations au clavier :

Opération	Si vous utilisez la souris	Si vous utilisez le clavier
Déplacement du pointeur	Déplacez la souris	Maintenez une touche Amiga enfoncée. Procédez ensuite de la même façon avec une touche du curseur. (Appuyez longuement sur la touche majuscule pour déplacer plus rapidement le pointeur.)
Sélection d'une icône, d'une fenêtre ou d'un écran.	Pointez sur une icône, une fenêtre ou un écran. Cliquez sur le bouton de sélection.	Pointez sur une icône, une fenêtre ou un écran. Maintenez enfoncées les touches Amiga et Alt gauches.
Votre décision de déplacer	Maintenez le bouton de sélection enfoncé.	Maintenez les touches Amiga et Alt enfoncées.

Opération	Si vous utilisez la souris	Si vous utilisez le clavier
Votre décision de déplacer	Déplacez la souris afin de dessiner un cadre autour des icônes. Relâchez le bouton de sélection.	Servez-vous des touches du curseur pour déplacer le pointeur afin de dessiner un cadre autour des icônes. Une fois le cadre terminé, relâchez toutes les touches.
Action de déplacer	Pointez sur une icône ou sur la barre de titre d'une fenêtre. Maintenez le bouton de sélection enfoncé. Déplacez la souris. Relâchez le bouton de sélection.	Pointez sur une icône ou dans la barre de titre d'une fenêtre. Maintenez les touches Amiga et Alt gauches enfoncées. Utilisez les touches du curseur afin de déplacer le pointeur. Relâchez ensuite toutes les touches.
Choix d'un article de menu.	Maintenez le bouton de menu enfoncé afin de visualiser les menus.	Maintenez les touches Amiga et Alt droites enfoncées afin de visualiser les menus.

Opération	Si vous utilisez la souris	Si vous utilisez le clavier
Choix d'un article de menu.	Pointez sur un en-tête de menu.	Continuez d'appuyer sur ces touches tout en utilisant celles du curseur dans le but de pointer sur un en-tête de menu.
	Pointez sur un article de menu.	Appuyez toujours sur ces touches et utilisez celles du curseur pour pointer sur un article de menu.
	Relâchez le bouton.	Relâchez ensuite toutes ces touches.
Annulation	Maintenez le bouton de menu enfoncé tout en appuyant sur celui de sélection.	Maintenez les touches Amiga et Alt droites enfoncées tout en appuyant sur ces touches du même nom, mais gauches.
RAPPEL :		
Pour atteindre, au clavier, le même résultat que l'on obtient en cliquant sur le bouton gauche de la souris, il faut appuyer sur les touches Amiga et Alt gauches.		
Pour atteindre, au clavier, le même résultat que l'on obtient en cliquant sur le bouton situé à droite sur la souris, il faut appuyer sur les touches Amiga et Alt droites.		

2.5 Requêtes

Avant d'examiner en détail les aspects particuliers du système Workbench, penchons-nous quelques instants sur les requêtes. Vous en rencontrerez fréquemment dès lors que vous commencerez à utiliser les différents éléments de Workbench, à savoir les menus, les fenêtres et les icônes.

Une **requête** est une petite fenêtre ouverte grâce à un programme, comme par exemple Workbench, dès qu'il y a nécessité de demander à l'utilisateur d'accomplir une action. Au moment où ces requêtes apparaissent, elles sont immédiatement affichées à l'écran et sont automatiquement sélectionnées par le système. Leur apparition est fonction du menu choisi. Certains articles de menu sont suivis de trois points (...), ce qui indique qu'ils contiennent des messages de requête.

Certaines de ces requêtes vous demandent de choisir entre deux actions à accomplir, comme par exemple poursuivre un travail commencé ou bien l'annuler.



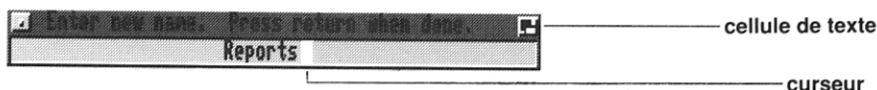
Ces fenêtres contiennent deux **cellules action** dont l'une vous laisse achever votre travail en cours. Le message qui apparaît alors est généralement OK, Continue or Retry (OK, Continuer, Réessayer). L'autre cellule nommée Cancel (annuler) engendre une annulation et interrompt l'opération en cours sans autre préavis. Pour agir de l'une ou de l'autre façon, veillez à sélectionner la cellule appropriée.



RACCOURCI CLAVIER : Afin de sélectionner la cellule qui vous permet de poursuivre (OK, Continue, Retry) (OK, Continuer, Réessayer), maintenez la touche Amiga gauche enfoncée tout en appuyant sur la touche V. En revanche, pour obtenir la cellule Cancel (annuler) maintenez la touche Amiga gauche enfoncée et appuyez en même temps sur la touche B. (Vous pouvez personnaliser ces actions en utilisant les touches de votre choix grâce à IControl (l'éditeur de Contrôle) situé dans le tiroir Prefs (Préférences) dont vous trouverez l'explication dans le chapitre 3 intitulé *Préférences*.)

Le type de message dont nous venons de vous entretenir vous expliquera toujours le genre d'action à accomplir. **VEUILLEZ LIRE LE TEXTE DE LA REQUETE AVANT DE SELECTIONNER UNE CELLULE QUELCONQUE OU DE SAISIR DU TEXTE.**

L'autre type de requête vous demande de saisir du texte. Elle comporte une **cellule de texte** se présentant sous la forme d'une boîte rectangulaire pour taper votre texte. Le message de requête suivant apparaît lorsque vous choisissez l'article de menu Rename (Renommer)



Si vous cliquez par mégarde sur le bouton de sélection alors que le pointeur évolue dans la zone écran, la requête ne sera plus sélectionnée. Pour saisir votre texte il ne vous reste plus qu'à placer le pointeur à l'intérieur d'une cellule texte et à cliquer sur le bouton de sélection.

Lorsque la requête s'affiche, la cellule de texte est automatiquement sélectionnée. Quand vous frappez votre texte, celui-ci apparaît à gauche du **curseur** (le petit élément mis en valeur à l'intérieur de la cellule).

Il peut advenir que des cellules de ce type contiennent des informations sujettes à modifications. Lorsque vous choisissez l'article de menu Rename (Renommer), par exemple, la cellule peut contenir le nom courant de l'icône. Vous pouvez appuyer sur les touches suivantes pour remanier plus rapidement un texte :

touche Del	efface le caractère situé sous le curseur et à sa droite
touche retour arrière	efface le caractère qui précède le curseur
touche Amiga droite & X	élimine tout le texte de la cellule
touche Amiga droite & Q	recupère le texte qui se trouvait auparavant dans la cellule
touche curseur droite ou gauche	déplace le curseur à l'endroit du texte où vous désirez modifier un élément

Lorsque le texte est correct, appuyez sur la touche retour pour valider. (Certains logiciels requièrent la sélection d'une cellule action.) La requête disparaîtra alors de l'écran et l'action sera accomplie.

Dans certaines circonstances, surtout lors de l'utilisation d'une application de logiciel commercial antérieur à la version 2.0, une requête est susceptible de s'afficher parce que l'Amiga ne réussit pas à obtenir une **bibliothèque** ou un **périphérique** particulier. Dans ce cas, la fenêtre affichera ces quatre cellules :

Une bibliothèque est une partie interne du logiciel système à laquelle on peut accéder en utilisant des programmes d'application spécifiques.

Retry (Réessayer)	L'Amiga effectuera une recherche de la bibliothèque ou du périphérique sur chaque nouveau disque que vous insérez.
Retry All Disks (Réessayer tous les disques)	Votre Amiga vérifiera le contenu de toutes les disquettes et disques durs.
Cancel Forever (Annuler définitivement)	Demande à l'Amiga de conserver en mémoire le nom de la bibliothèque à rechercher et de ne plus jamais le demander à l'avenir.

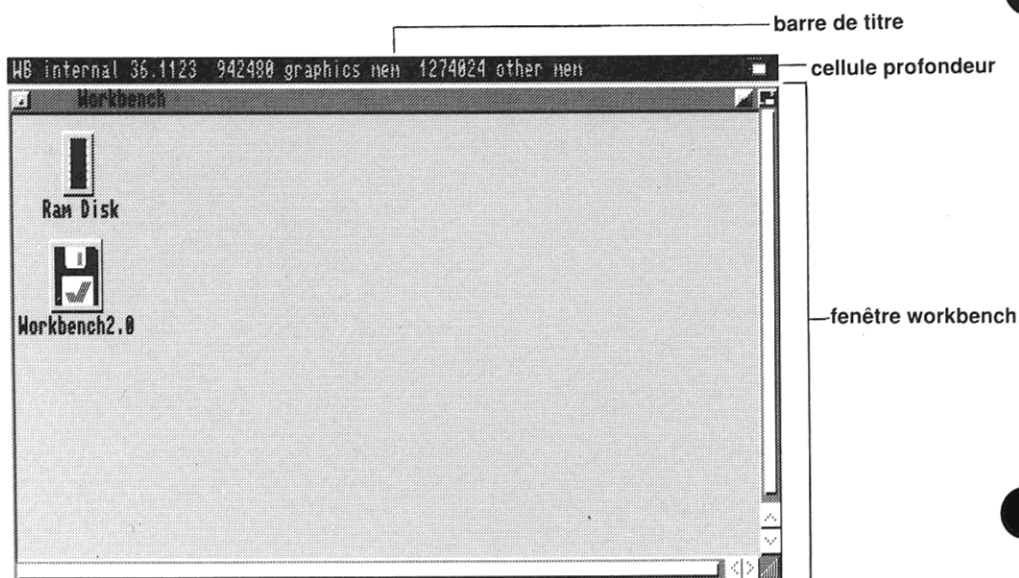
**Cancel
(Annuler)**

Demande à l'Amiga d'interrompre la recherche de la bibliothèque. Ceci n'exclut pas cependant que la recherche puisse reprendre le cas échéant.

En choisissant Cancel Forever (Annuler définitivement), votre programme peut fonctionner ou pas; ceci dépend du logiciel utilisé. Au cas où il ne fonctionne pas, consultez la documentation fournie avec le programme ou mettez-vous en contact avec l'Editeur du logiciel.

2.6 L'écran Workbench

Cet écran expose toutes les références dont vous avez besoin pour travailler. C'est sur écran-ci qu'apparaissent icônes et fenêtres.



2.6.1 La barre de titre

On appelle barre de titre la partie supérieure de l'écran. Lorsque vous visualisez un écran, cette barre présente le nom de l'écran ainsi que la quantité de mémoire disponible. La mémoire graphique se rapporte à la mémoire vidéo disponible. La capacité de mémoire vidéo détermine la quantité de mémoire disponible pour les graphiques et les sons digitalisés.

Toute autre mémoire désigne les autres types de RAM disponibles, y compris les RAM d'expansion ajoutées au système.

2.6.2 La barre de menu

La **barre de menu** apparaît en maintenant appuyé le bouton de menu. Cette barre donne la liste de toutes les en-têtes de menu. Vous reconnaissez celles qui sont disponibles car elles apparaissent distinctement, tandis que celles qui ne le sont pas sont estompées.

2.6.3 La fenêtre Workbench

Au moment où vous amorcez votre Amiga, la **fenêtre Workbench** comble tout l'écran Workbench. Cette fenêtre comprend les icônes illustrant les disques durs reliés à votre système, les disquettes insérées dans les unités ainsi que le disque virtuel. Selon le type de configuration de votre système, cette fenêtre est susceptible de comporter d'autres icônes.

Même si la fenêtre Workbench ressemble et se comporte comme une fenêtre normale, elle est un élément essentiel de l'écran Workbench. Lorsqu'elle est sélectionnée, l'écran Workbench l'est aussi.

2.6.4 Déplacement de l'écran Workbench

Etant donné que l'Amiga est un système multi-tâche, plusieurs écrans peuvent être ouverts simultanément. Par exemple, vous pouvez lancer un logiciel de traitement de texte à l'écran Workbench ainsi qu'une émulation de terminal vous reliant au tableau d'affichage électronique sur un autre écran. Dans ce cas, vous pouvez être

dans l'obligation de déplacer l'écran Workbench pour visualiser cet autre écran. Il existe plusieurs méthodes pour effectuer le déplacement.

La première consiste à pointer dans la barre de titre, à maintenir le bouton de sélection enfoncé et à déplacer la souris. La deuxième suppose que vous déplacez l'écran en pointant n'importe où dessus ou sur la fenêtre Workbench. Maintenez la touche Amiga gauche ainsi que le bouton de sélection enfoncés, et déplacez votre souris vers le haut ou vers le bas.

Le déplacement d'écran ne peut s'effectuer que verticalement, jamais horizontalement. (N'oubliez pas que si le pointeur a déjà atteint le bord supérieur du moniteur, il ne pourra aller au-delà.)

La petite cellule située dans l'angle supérieur droit de l'écran Workbench est la cellule dite profondeur. En cliquant dessus on peut placer l'écran Workbench devant ou derrière d'autres écrans.

Le déplacement de l'écran peut s'effectuer également au moyen du clavier. Pour ce faire, maintenez la touche Amiga gauche enfoncée et appuyez sur la lettre appropriée :

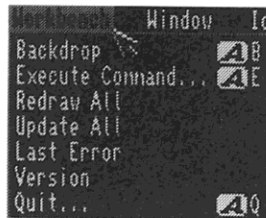
Touche Amiga gauche & N	Cette combinaison projette automatiquement l'écran Workbench devant tous les autres écrans.
------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------

Touche Amiga gauche & M	Cette combinaison refoule l'écran le plus en avant derrière tous les autres écrans.
------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------

(Vous pouvez personnaliser ces actions en utilisant les touches de votre choix grâce à IControl editor (Editeur de Contrôle) situé dans le tiroir Prefs (Préférences). Consultez pour cela le chapitre 3 intitulé *Préférences*.)

2.7 Le menu Workbench

Ce menu s'applique aux opérations générales de l'Amiga ainsi qu'à toutes les fenêtres ouvertes sur l'écran Workbench. Vous pouvez vous servir du menu Workbench pour mettre à jour l'affichage de votre écran ou pour visualiser la version du logiciel utilisé. Il peut servir également pour exécuter une commande AmigaDOS.



De nombreux articles de menu présentent, à leur droite, des touches d'exécution directe ou - **raccourci clavier**. C'est une alternative à l'utilisation de la souris. Pour choisir un article de menu à l'aide du clavier, appuyez sur la touche Amiga et sur la lettre spécifiée.

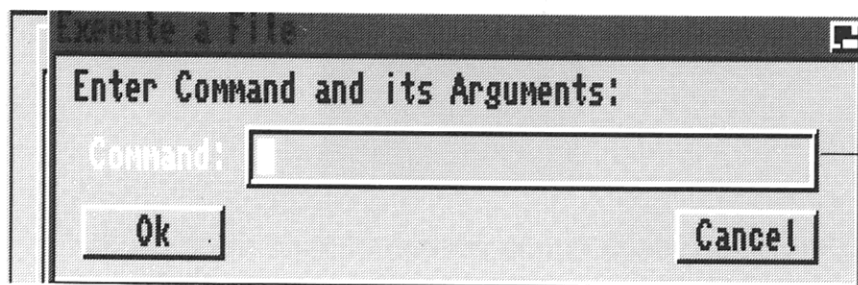
2.7.1 Backdrop (Arrière-plan)

En optant pour Backdrop (Arrière-plan), la fenêtre Workbench disparaît, faisant place aux icônes de disques. Comme ces icônes ne sont plus affichées, vous ne serez plus en mesure de bénéficier des cellules. Il ne vous sera plus possible de modifier la dimension de la fenêtre Workbench ou d'amener les icônes à l'avant de l'écran en déplaçant cette dernière.

Pour revenir à la fenêtre, choisissez de nouveau l'article de menu Backdrop (Arrière-plan).

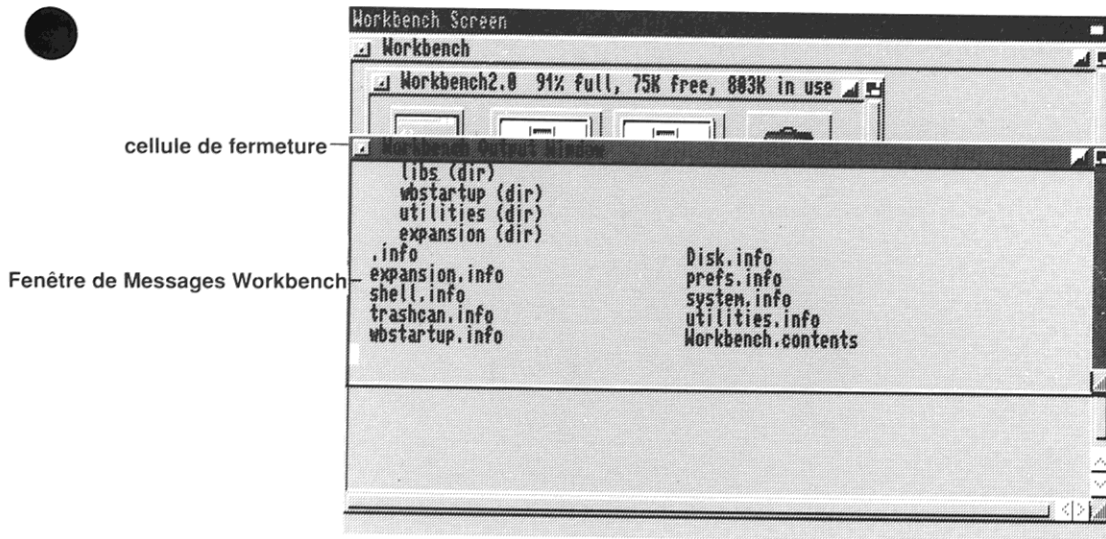
2.7.2 Execute Command...(Exécuter une commande)

Cet article de menu vous permet d'**exécuter** une commande AmigaDOS sans pour autant ouvrir une fenêtre Shell. (Les commandes AmigaDOS sont expliquées de façon exhaustive dans le chapitre 8 intitulé *Référence à AmigaDOS*). En choisissant **Execute Command** (Exécuter une commande), une fenêtre de requête vous demandera d'entrer la commande et ses arguments.



Quand vous frappez une commande, celle-ci apparaît dans la cellule de texte de la requête. Ensuite sélectionnez la cellule **OK** (ou bien appuyez sur Retour) pour l'exécuter. Si vous optez pour **Cancel**, la fenêtre disparaîtra et la commande sera inhibée.

Lorsque la commande est réussie, la fenêtre des messages Workbench s'ouvre automatiquement au premier plan de l'écran.



Elle y restera jusqu'à ce que vous sélectionniez la cellule Close (fermeture). Si la fenêtre reste ouverte et si vous choisissez Execute Command (Exécuter une commande) une deuxième fois, le résultat de la commande sera affiché sur cette même fenêtre.

Voici un exemple d'utilisation :

1 Choisissez Execute Command (Exécuter une commande) à partir de l'écran Workbench.

Une requête accompagnée d'une cellule de texte s'affichera à l'écran.

2. Frappez DIR.

DIR est une commande AmigaDOS qui donne la liste des éléments contenus sur une disquette ou dans un répertoire.

3. Appuyez sur Retour.

Une liste des éléments contenus sur le disque Workbench2.0 apparaîtra dans la fenêtre de messages Workbench.

4. Fermez la fenêtre en activant la cellule Close (fermeture.)

2.7.3 Redraw All (Tout retracer)

Redraw All (Tout retracer) permet de remodeler le cadre des fenêtres ouvertes de l'écran Workbench qui a été abîmé à la suite d'un problème survenu au niveau de Workbench. Parfois le problème est provoqué par un programme qui peut entraîner la désorganisation partielle ou totale d'un écran.

2.7.4 Update All (Tout mettre à jour)

Update All (Tout mettre à jour) remodèle toute fenêtre ouverte en en modifiant l'aspect selon les nouveaux critères en vigueur. Si, pour communiquer avec l'Amiga, vous ne vous servez que de Workbench, vous n'aurez pas tellement l'occasion de recourir à cet article de menu. Par contre cette option vous aidera considérablement si vous maniez Shell et Workbench.

Si vous travaillez avec plusieurs fenêtres ouvertes et que vous utilisez l'interpréteur de commandes Shell pour apporter des changements dans les répertoires des fenêtres, ceux-ci ne seront pas reproduits immédiatement dans les fenêtres. Par exemple, si vous éliminez, des fenêtres, certains programmes et leurs icônes, ces mêmes icônes resteront affichées jusqu'à ce que 1) vous fermiez les fenêtres et les réouvriez, ou bien 2) vous choisissiez Update All (Tout mettre à jour) sur le menu Workbench.

2.7.5 Last Error (Dernière erreur)

Il peut arriver que des messages d'erreur clignotent dans la barre de titre. En voici quelques-uns : disk write-protected (disquette protégée en écriture) (ce message apparaît lors d'une tentative de sauvegarde sur disquette exempte de languette de protection en écriture), (full disk) disque plein (ceci signifie que l'espace sur disquette n'est pas suffisant pour pouvoir réaliser l'opération désirée), ou encore object not found (l'objet n'a pas été trouvé) (à savoir que le fichier en recherche ne se trouve pas sur la disquette).

Le message d'erreur disparaîtra de la barre de titre dès que vous appuierez sur le bouton de sélection. Pour pouvoir le revisualiser,

sélectionnez la fenêtre Workbench et choisissez **Last Error** (Dernière erreur affichée). Le message s'affichera dans la barre de titre. Tous les messages d'erreur AmigaDOS sont répertoriés dans le chapitre 8 intitulé *Référence à AmigaDOS*.

2.7.6 Version (Version)

L'article de menu intitulé **Version** (Version) montre le numéro de version interne du logiciel Workbench et Kickstart dans la barre de titre de l'écran. Ce numéro n'intéresse généralement que les concepteurs de logiciels.

2.7.7 Quit... (Quitter)

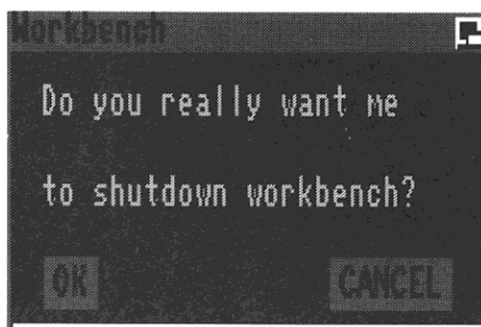
NOUS VOUS DECONSEILLONS D'EFFECTUER CETTE OPERATION SAUF SI VOUS ETES UN UTILISATEUR EXPERIMENTE DU CLI (INTERFACE UTILISATEUR).

Quit (Quitter) vous permet de conclure toute opération Workbench. Cependant, si un programme Workbench est en train de tourner, comme par exemple celui de l'Horloge ou de la Calculatrice, en choisissant l'option Quit (Quitter), un message d'erreur clignotera dans la barre de titre. Il indiquera l'impossibilité du système à conclure à cause du programme en cours. Il affichera également le nombre de programmes qui ont été lancés.

Si vous persistez dans votre souhait de quitter, il ne vous reste plus qu'à fermer toutes les fenêtres qui ont été ouvertes par un programme. Les fenêtres de tiroir et de disquettes peuvent, quant à elles, rester ouvertes.

Une fois que toutes les fenêtres ont été fermées, vous pouvez choisir à nouveau Quit (Quitter). Cette fois-ci une requête vous demandera si vous voulez réellement abandonner définitivement Workbench.





En sélectionnant Yes (Oui), l'ensemble des fenêtres et des icônes se retireront de l'écran, ce qui a pour résultat de bloquer tout accès à n'importe quel menu Workbench. Désormais la seule façon de communiquer avec l'Amiga s'effectuera par l'intermédiaire de la fenêtre Shell. Toutefois, si cette dernière a été précédemment ouverte au moyen de l'icône Shell, elle sera considérée comme un programme Workbench, ce qui vous interdira de choisir Quit (Quitter).

Pour quitter Workbench et laisser une fenêtre Shell ouverte, sélectionnez Execute Command (Exécuter une commande) :

1. ***Choisissez l'article Execute Command (Exécuter une Commande).***

Une requête s'affichera sur votre écran.

2. ***Frappez NEWSHELL dans la fenêtre de requête.***

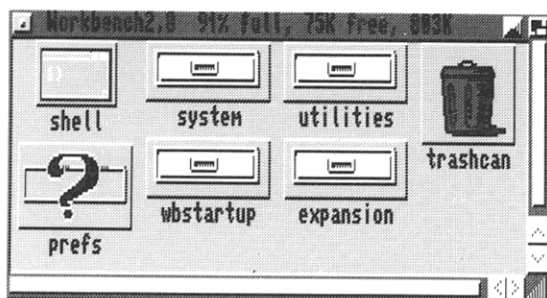
Une fenêtre Shell s'ouvrira alors.

Etant donné que pour ouvrir cette nouvelle fenêtre vous avez utilisé une commande et non une icône, elle restera ouverte lorsque vous déciderez de quitter.

Une fois déconnecté de Workbench, vous pouvez y retourner à partir de Shell grâce à la commande LOADWB. Cependant, si une fenêtre Shell n'est pas ouverte, vous devez réamorcer l'Amiga pour revenir au système Workbench.

2.8 Fenêtres

Une **fenêtre** est une zone rectangulaire d'écran, entourée d'une bordure visible, apte à afficher et à recevoir les informations. Il en existe de plusieurs types. En amorçant votre Amiga vous vous êtes déjà familiarisé avec la fenêtre Workbench. Cliquez deux fois sur l'icône de disque Workbench2.0 pour faire apparaître une fenêtre affichant le contenu de ce dernier.

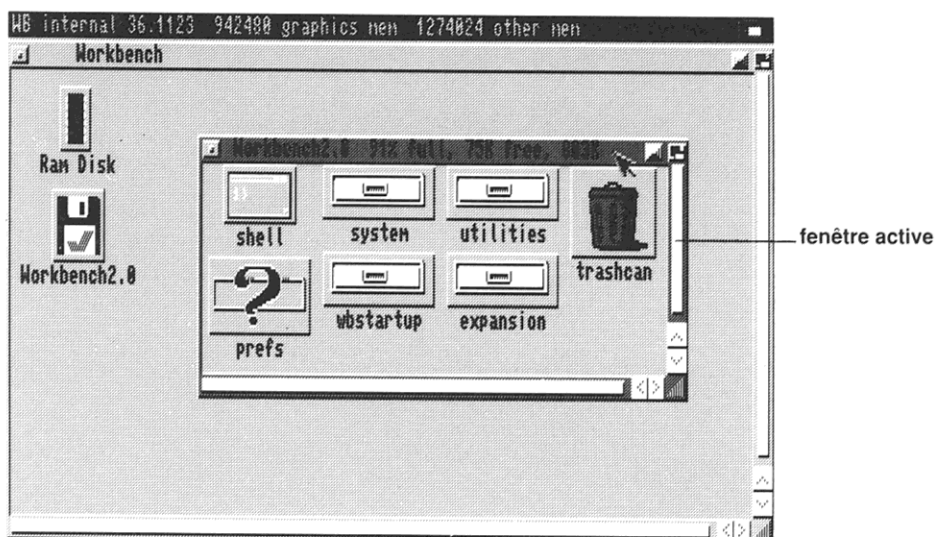


fenêtre de la disquette Workbench 2.0

Nombreux sont les programmes situés sur le disque Workbench2.0, telles Clock (l'horloge) et Calculator (la calculatrice) qui créent des fenêtres quand leurs icônes sont ouvertes. Vous pouvez également trouver un certain nombre de logiciels disponibles sur le marché qui ouvriront les fenêtres dès le programme lancé.

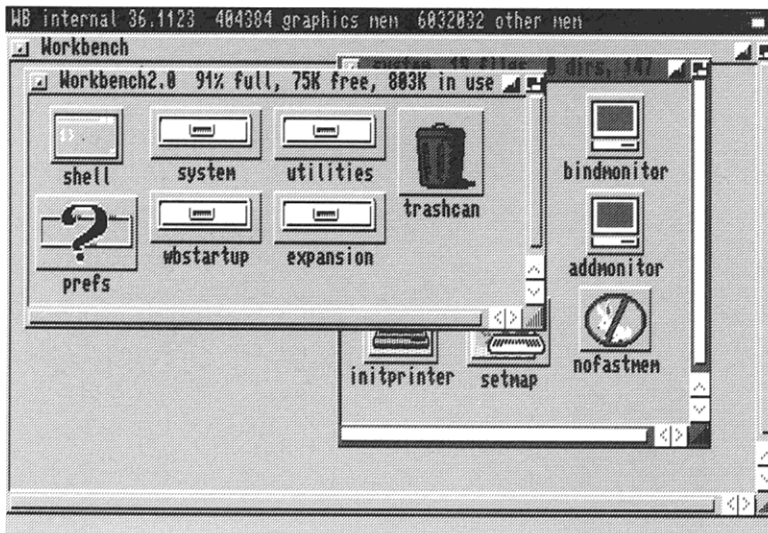
A peine une fenêtre est-elle ouverte qu'elle est immédiatement projetée sur le devant de l'écran. Alors que plusieurs fenêtres peuvent afficher des informations en simultanée, les informations que vous entrez ne sont en revanche acceptées que par une seule fenêtre à la fois. On appelle cette fenêtre-ci fenêtre sélectionnée ou active. Une fois la fenêtre sélectionnée, sa bordure ou son cadre change de couleur par rapport à celui des autres fenêtres à l'écran.

Lorsqu'une fenêtre remplit totalement l'écran, on l'appelle sou-vent écran. Cette appellation est incor-recte du point de vue technique, car malgré tout il s'agit toujours d'une fenêtre et non d'un écran à propre-ment parlé.



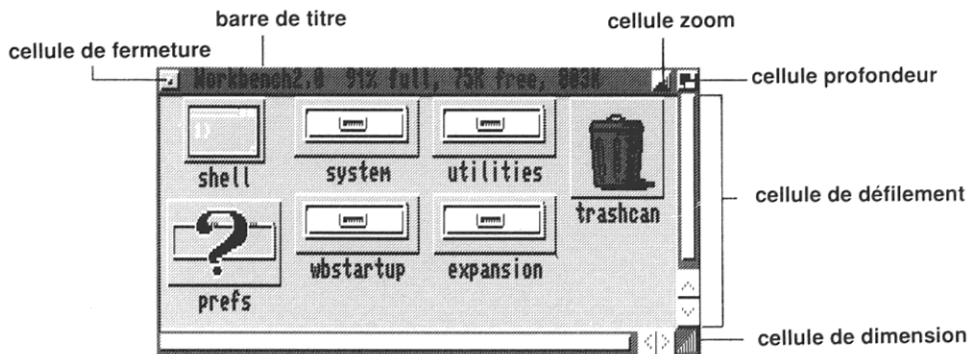
La sélection d'une fenêtre s'effectue en pointant n'importe où dessus et en cliquant sur le bouton de sélection. Si vous cliquez et que le pointeur évolue hors de la fenêtre, celle-ci sera désactivée et ne pourra plus être sélectionnée.

Lorsque plusieurs fenêtres sont ouvertes sur un même écran, il arrive fréquemment qu'elles se chevauchent. Afin de visualiser le contenu d'une seule fenêtre, déplacez les autres sur le côté.



Les fenêtres dont vous disposez sont munies de **cellules** vous permettant d'effectuer toutes ces opérations. Les cellules sont les boîtes et les barres logées dans la bordure de la fenêtre. L'explication des cellules les plus fréquemment utilisées vous est fournie ci-dessous.

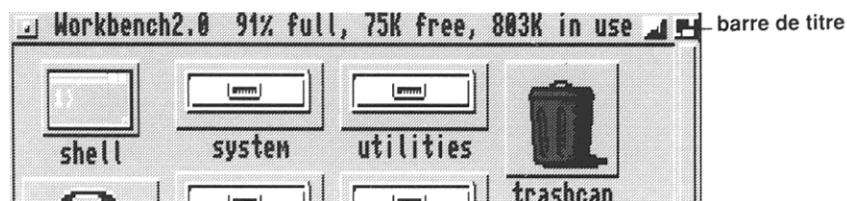
Des programmes de logiciels différents peuvent utiliser des cellules différentes. Lorsqu'un programme utilise une cellule unique, elle est généralement expliquée dans la documentation jointe.



2.8.1 Barre de titre

Au sommet de chaque fenêtre se trouve une **barre de titre** exposant le nom même de la fenêtre. Il s'agit du même nom que celui de l'icône qui a été ouverte pour la créer. La barre de titre affiche également les informations concernant la quantité de données mémorisées sur disquette ou dans le tiroir.

Quand vous ouvrez une icône de disque, la barre de titre de la fenêtre ressemblera à ce qui suit :



Les informations que vous visualisez ici montrent combien de données sont stockées sur disquette et indiquent le pourcentage de **remplissage** de la disquette, le nombre de Kilo-octets **disponibles** (pour le stockage) ainsi que la quantité de Kilo-octets **utilisée** pour les données mémorisées. Dans le cas d'unités à disque dur, les valeurs de remplissage, disponibles et utilisées sont exprimées en Mégaoctets.

Quand vous ouvrez une icône de tiroir, la barre de titre de la fenêtre qui apparaît pourrait ressembler à la suivante :

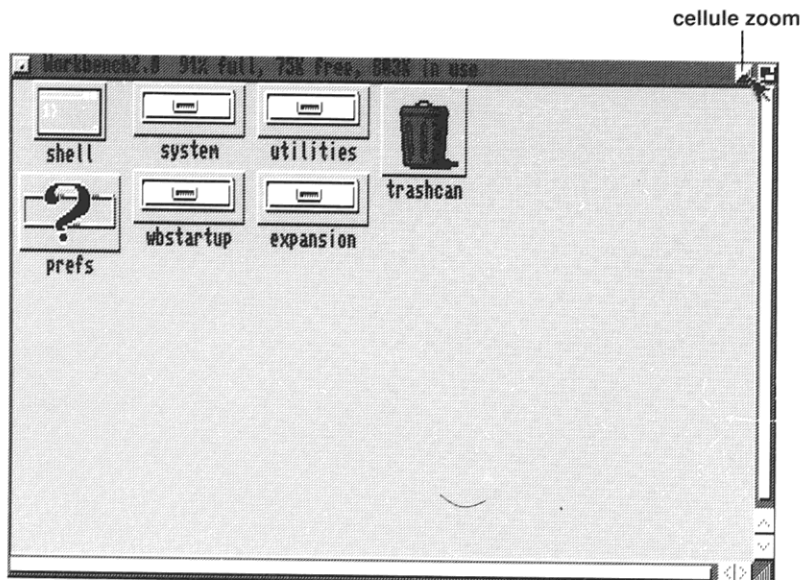


Cette barre vous montre le nombre de fichiers présents dans le tiroir. Etant donné que certains d'entre eux peuvent être dépourvus d'icônes, leur nombre peut dépasser celui des icônes visibles dans la fenêtre.

Vous pouvez également visualiser le nombre total de répertoires ainsi que les sous-répertoires. Par exemple, quand vous ouvrez un tiroir, la fenêtre peut en contenir plusieurs. Ceci signifie que le répertoire a été divisé en sous-répertoires. De même il peut y avoir des sous-répertoires dépourvus d'icônes, en conséquence leur nombre exposé dans la barre risque d'être supérieur à celui des tiroirs de la fenêtre.

2.8.2 Cellule Zoom

La cellule zoom est utilisée pour modifier la dimension d'une fenêtre. Dans certains cas, elle permet d'agrandir la fenêtre de façon à ce que cette dernière couvre toute la zone d'affichage de l'écran. Si la fenêtre tient déjà dans tout l'écran, elle reprendra sa taille initiale.

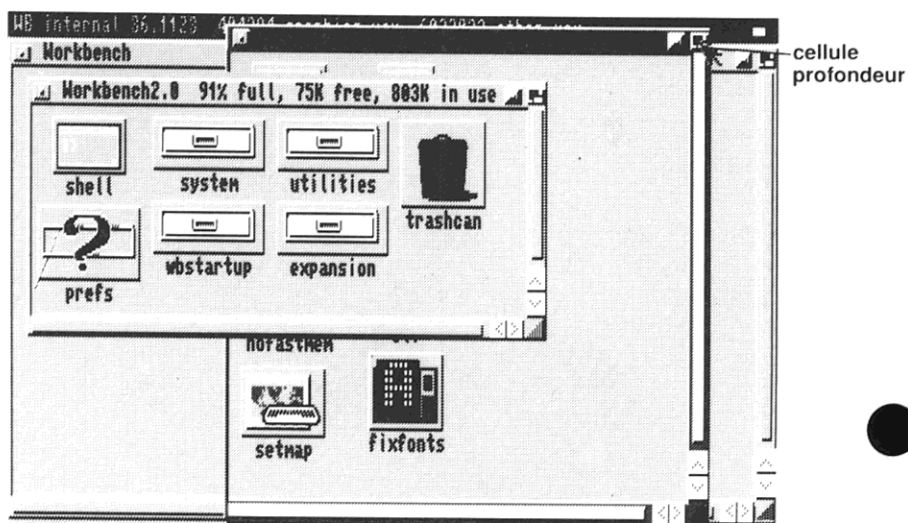


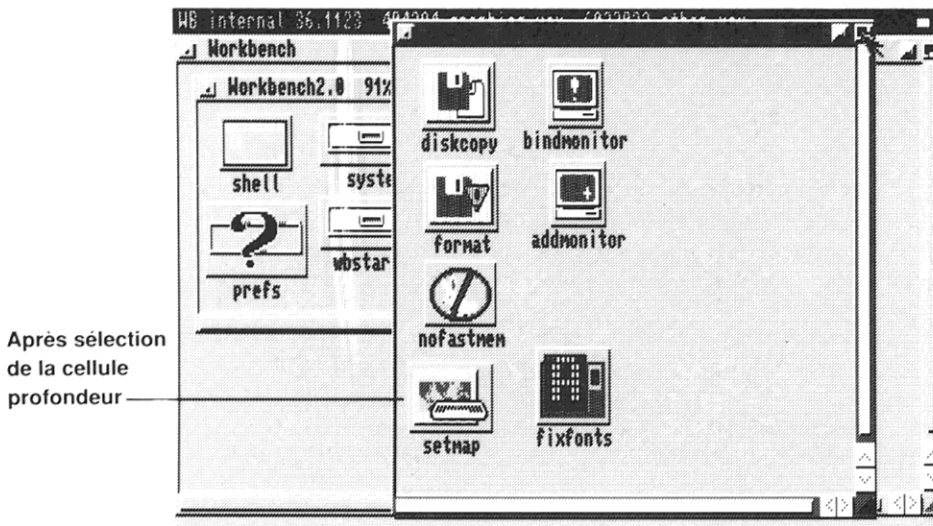
Il arrive parfois qu'en sélectionnant cette cellule, les dimensions de la fenêtre se réduisent à un point tel que seule la barre de titre reste visible. La fenêtre reste de toute façon ouverte, mais n'obstrue pas la zone d'affichage de l'écran.

2.8.3 Cellule profondeur

Lorsque plusieurs fenêtres se superposent à l'écran, vous pouvez les déplacer d'avant en arrière grâce à la **cellule profondeur**. Si une fenêtre apparaît au premier plan, (si elle n'est pas cachée par d'autres fenêtres), cette cellule vous permet de la refouler complètement à l'arrière.

Si vous sélectionnez cette cellule pour toute fenêtre autre que celle qui couvre actuellement l'écran, la fenêtre sera projetée dans la zone d'affichage. Si, par exemple, dans le cas de trois fenêtres ouvertes à l'écran, vous sélectionnez la cellule profondeur de la fenêtre centrale, cette dernière sera projetée en avant-plan. En maintenant la touche majuscule enfoncée et en sélectionnant la cellule profondeur, la fenêtre sera refoulée en arrière-plan.

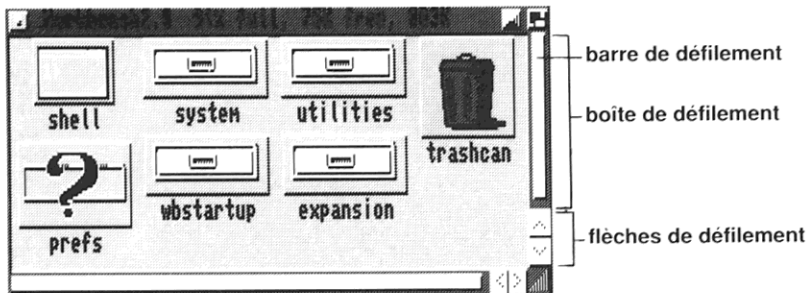




2.8.4 Cellules défilement

Il peut arriver qu'une fenêtre soit trop petite pour exposer toutes les icônes qu'elle répertorie. Vous pouvez cependant visualiser les icônes sans changer la dimension de la fenêtre, tout simplement en faisant **défiler** cette dernière. On appelle défilement l'action de déplacer la zone d'affichage d'une fenêtre de façon à pouvoir en examiner les icônes.

La plupart des fenêtres sont dotées de deux **cellules de défilement**, dont l'une est située sur le bord supérieur de la fenêtre et l'autre sur le bord inférieur. Cette cellule est constituée d'une boîte de défilement, d'une barre de défilement et de flèches de défilement.



La **barre de défilement** est la zone rectangulaire mise en valeur à l'intérieur de la **boîte de défilement**. La dimension de la barre indique ce qui est visible de la fenêtre. S'il s'agit de toute la fenêtre, la barre couvrira entièrement la boîte. Toutefois, si la barre ne la couvre qu'à moitié, seule la moitié de la fenêtre est visible. En exerçant l'action de déplacer vers la zone vide de la boîte, vous verrez les icônes cachées.

La position de la barre permet de repérer quelle est la partie de fenêtre que vous êtes en train d'examiner. Si, par exemple, la barre se trouve dans la moitié supérieure de la boîte de défilement vertical, les icônes seront visibles au sommet de la fenêtre.

Pour tirer une barre de défilement, procédez de la manière suivante :

1. *Pointez dans la barre de défilement.*
2. *Maintenez le bouton de sélection enfoncé.*
3. *Tirez la barre de défilement à l'aide de la souris pour la diriger sur une zone vide de la boîte de défilement.*

Le contenu présent à l'intérieur de la fenêtre suivra la même direction que le mouvement suivi par la barre de défilement.

Vous pouvez procéder différemment pour déplacer la barre en pointant sur une partie vide de la boîte de défilement et en cliquant sur le bouton de sélection. La barre se déplacera dans la zone désignée.

Les flèches de défilement aident également à faire défiler le contenu d'une fenêtre, que les icônes soient toutes visibles ou non.

Pour utiliser les flèches, procédez de la manière suivante :

1. *Pointez sur une flèche.*
2. *Cliquez sur le bouton de sélection.*

Le contenu de la fenêtre se déplacera selon la direction prise par la flèche.

Pour déplacer plus rapidement le contenu de la fenêtre, maintenez le bouton de sélection enfoncé tout en pointant sur une des flèches de défilement.

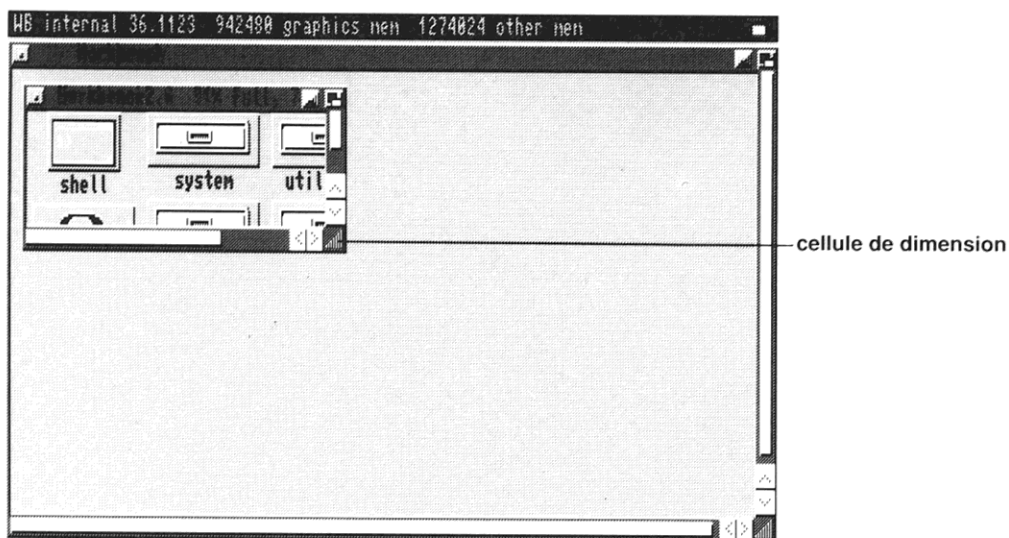
2.8.5 Cellule de Dimension

Comme son nom l'indique, la cellule de Dimension vous permet de modifier la dimension de la fenêtre – en l'agrandissant ou en la rapetissant en fonction des besoins.

Pour changer la dimension d'une fenêtre, procédez de la manière suivante :

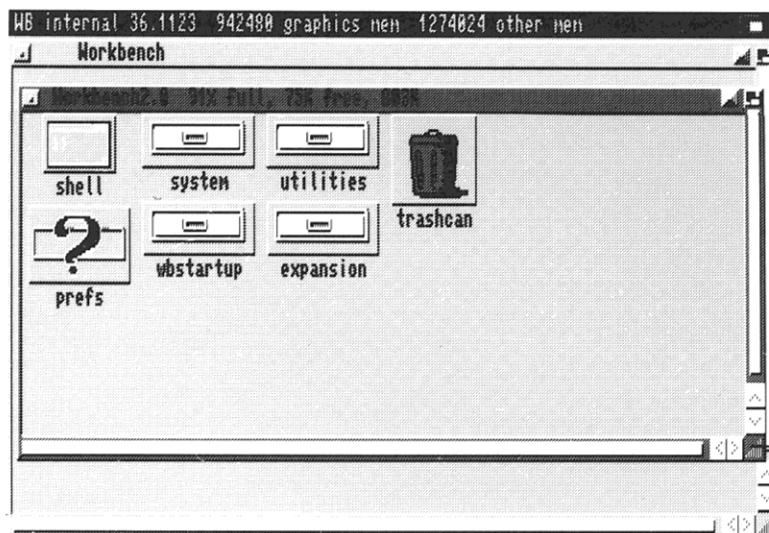
1. *Pointez sur la cellule de dimension.*
2. *Maintenez le bouton de sélection enfoncé et dirigez le pointeur vers l'angle supérieur gauche de l'écran.*

La fenêtre apparaîtra de taille réduite.



3. *Pointez de nouveau sur la cellule, maintenez le bouton de sélection enfoncé, et dirigez le pointeur vers l'angle inférieur droit de l'écran.*

La fenêtre apparaîtra alors plus grande.



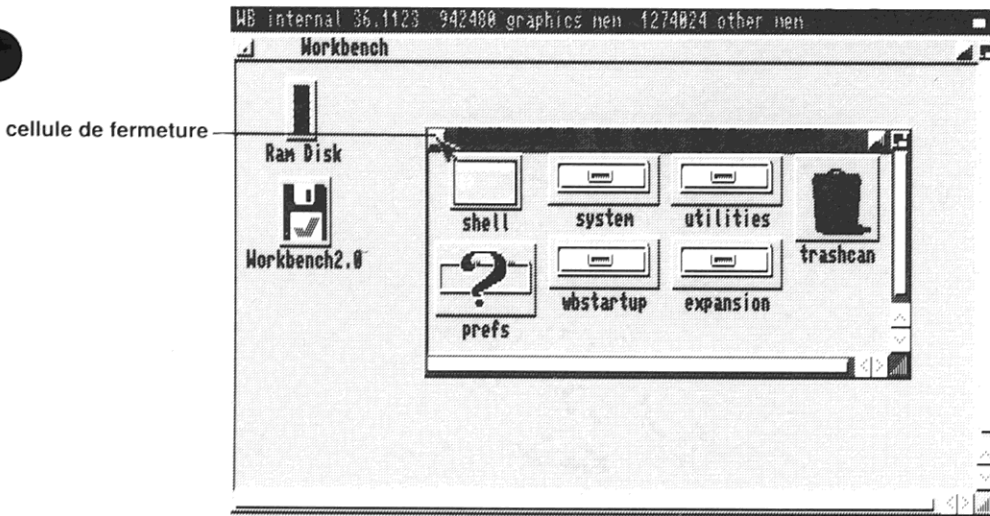
cellule de dimensionnement

Une fois que vous avez obtenu les dimensions souhaitées, relâchez le bouton.

Si vous décidez au dernier moment de ne plus modifier les dimensions de votre fenêtre **et si vous n'avez pas encore relâché le bouton de sélection**, appuyez sur le bouton de menu. L'opération sera alors annulée.

2.8.6 Cellule Close (fermer)

Cette cellule permet de fermer une fenêtre. Si vous la sélectionnez alors que vous opérez dans une fenêtre donnée, cette dernière disparaîtra de l'écran.



Si vous la sélectionnez alors que vous vous trouvez dans la fenêtre Workbench, une requête vous demandera si vous désirez vraiment fermer Workbench. Dans le cas d'une réponse positive de votre part (Yes = Oui), toutes les fonctions Workbench seront elles aussi inaccessibles, y compris les fenêtres de l'interpréteur de commandes Shell lancées à partir d'une icône.

VOUS NE POURREZ PAS FERMER WORKBENCH SI VOUS AVEZ OUVERT UNE FENETRE OU LANCE UN PROGRAMME AUPARAVANT.

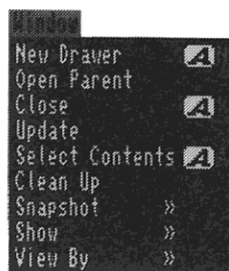
Si vous désirez laisser une fenêtre Shell ouverte, vous devez lancer la commande NEWSHELL. Procédez de l'une des deux manières suivantes :

1. Ouvrez une fenêtre Shell à partir de l'icône puis tapez NEWSHELL dès l'apparition de l'indicatif.
2. Utilisez l'article de menu *Execute Command* (Exécuter une commande) sur le menu Workbench.

Frappez alors NEWSHELL dans la cellule de texte.

2.9 Le menu Window (Fenêtre)

Ce menu n'est disponible que lorsqu'une fenêtre est sélectionnée à l'écran. Les options du menu Window (Fenêtre) se rattachent à la fenêtre qui vient d'être sélectionnée. Vous pouvez par exemple recourir à ce menu pour organiser les éléments contenus dans une fenêtre ou pour modifier la présentation des informations qui y sont affichées.



Vous ne pouvez pas créer de nouveau tiroir dans la fenêtre Workbench.

2.9.1 New Drawer (Nouveau tiroir)

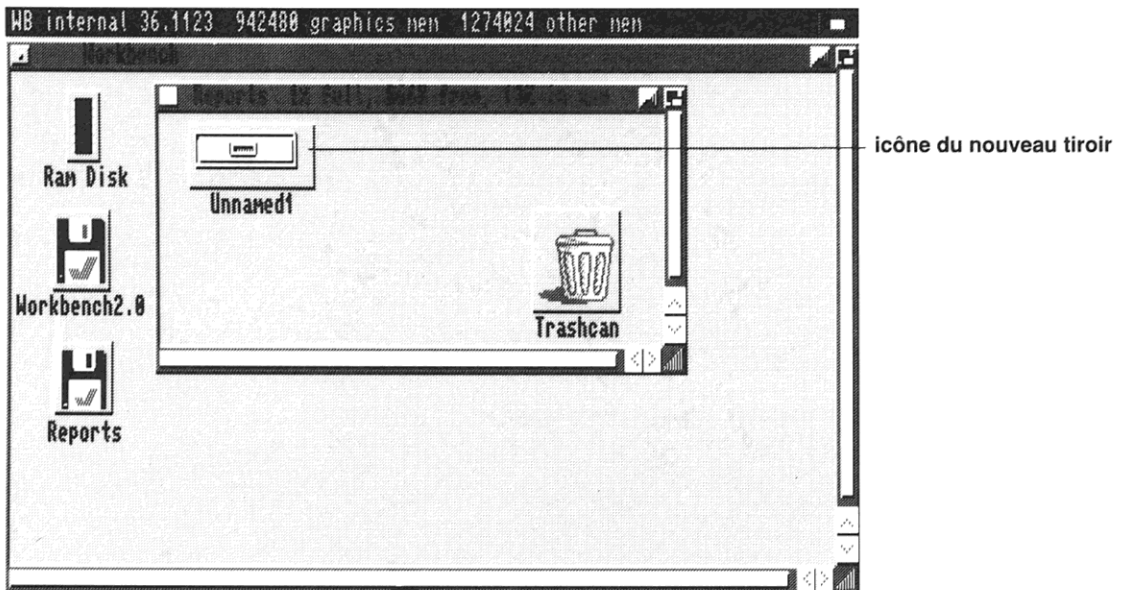
L'option intitulée **New drawer** (Nouveau tiroir) donne la possibilité à l'utilisateur de créer un nouveau tiroir dans une fenêtre ainsi que son répertoire correspondant sur le disque. Le tiroir intitulé Sans nom1 est créé dans la fenêtre actuellement sélectionnée. Cette option est utile lors de création de tiroirs destinés au stockage de fichiers, comme par exemple quand vous créez un tiroir utile pour contenir des fichiers conçus par une machine de traitement de texte, ou bien un tableur. Il s'agit d'une manière rapide et facile pour créer différents tiroirs.

Pour créer un nouveau tiroir, procédez de la manière suivante :

1. *Sélectionnez la fenêtre où vous souhaitez créer le tiroir.*

2. Choisissez *New Drawer (Nouveau Tiroir)* dans le menu *Window (Fenêtre)*.

Une nouvelle icône de tiroir intitulée Sans nom1 apparaîtra dans la fenêtre. D'autres tiroirs créés dans la même fenêtre s'appelleront Sans nom2, Sans nom3, et ainsi de suite.



Au cas où vous désireriez changer le nom du tiroir Sans nom, vous pouvez recourir à l'article *Rename (Renommer)*. (Reportez-vous au paragraphe intitulé *Le menu Icons (Icônes)* dans ce même chapitre).

2.9.2 Open Parent (Ouvrir parent)

Exception faite de la fenêtre *Workbench*, toutes les autres comportent une fenêtre **mère**. On l'appelle ainsi car elle contient l'icône qui a été ouverte pour créer la fenêtre fille.

La fenêtre Workbench est, par exemple, la fenêtre mère de toutes les fenêtres de disques. Elle contient les icônes de disque qui doivent être ouvertes pour afficher ces mêmes fenêtres de disque.

En poursuivant au-delà, les fenêtres de disque renferment fréquemment des icônes de tiroir. Lorsque vous ouvrez l'une de ces icônes, une fenêtre s'affiche alors. On en déduit que la fenêtre de disque est la mère de la fenêtre de tiroir.

Prenons un exemple : la disquette Workbench2.0 contient l'icône de tiroir intitulée Utilities (Utilitaires). En cliquant deux fois dessus, la fenêtre Utilities (Utilitaires) s'ouvre. La fenêtre de la disquette Workbench2.0 constitue la mère de la fenêtre Utilities (Utilitaires).

En choisissant l'option **Open Parent** (Ouvrir parent), la fenêtre sélectionnée est projetée en avant plan. Si elle est fermée, elle sera automatiquement ouverte.

Par exemple, si, à la suite de la sélection de la fenêtre Utilities (Utilitaires), vous choisissez Open Parent (Ouvrir parent), la fenêtre de la disquette Workbench2.0 sera automatiquement ouverte (si elle était fermée auparavant) et projetée en avant-plan. Si, à la suite de la sélection de la fenêtre de la disquette Workbench2.0, vous choisissez Open parent (Ouvrir parent), la fenêtre de la disquette Workbench sera alors projetée en avant-plan.

Pour ouvrir une fenêtre mère, procédez de la manière suivante :

1. *Sélectionnez la fenêtre qui vous intéresse.*
2. *Choisissez Open Parent (Ouvrir parent) à partir du menu Window (Fenêtre.)*

2.9.3 Close (Fermer)

Pour ôter une fenêtre de l'écran, choisissez Close (Fermer).

1. *Sélectionnez la fenêtre.*
2. *Choisissez Close (Fermer) à partir du menu Window (Fenêtre).*

La fenêtre disparaîtra alors de l'écran.

UTILISATION DE LA SOURIS : un moyen plus rapide pour fermer les fenêtres consiste à sélectionner, grâce à la souris, la cellule Close (fermer) située en haut à gauche de la fenêtre.

2.9.4 Update (Mettre à jour)

Les modifications que vous apportez à une fenêtre en vous servant de l'article Shell ou Execute Command (Exécuter une commande) ne seront pas reportées dans la fenêtre à moins de la fermer et de la rouvrir ou bien de choisir l'article de menu intitulé **Update** (Mettre à jour). Cet article remodèle la fenêtre sélectionnée afin qu'elle reproduise fidèlement son contenu .

(Cet article ressemble tout à fait à Update All (Tout mettre à jour) du menu Workbench, à ceci près que Update (Mettre à jour) n'affecte que la fenêtre actuellement sélectionnée.)

Dans l'exemple suivant il s'agit d'éliminer un tiroir de la fenêtre Workbench en recourant à l'article de menu Execute Command (Exécuter Commande). Vous utiliserez ensuite Update (Mettre à jour) pour remettre à jour le contenu de la fenêtre. Cependant vous avez besoin d'un tiroir pour éliminer! Aussi, nous créerons d'abord un Nouveau tiroir.

1. Ouvrez la fenêtre de la disquette Workbench2.0.

Si cette dernière est déjà ouverte, vérifiez bien qu'elle soit sélectionnée. Son cadre doit être d'une couleur différente par rapport aux autres fenêtres.

2. Choisissez ensuite New Drawer (Nouveau tiroir) à partir du menu Window (Fenêtre).

Un nouveau tiroir intitulé Sans nom1 est alors créé dans la fenêtre de la disquette Workbench2.0. Vous avez donc créé, sur votre disquette Workbench 2.0 un nouveau répertoire Sans nom1 ainsi qu'un nouveau fichier intitulé Sans nom1.info. Ce fichier renferme les données requises pour créer ou pour dessiner l'icône de tiroir Sans nom. (Une explication exhaustive des icônes et des fichiers .info vous sera fournie dans le paragraphe intitulé Icônes, page 2-55.)

3. *Choisissez **Execute Command** (Exécuter Commande) à partir du menu **Workbench**.*

A l'apparition de la requête, tapez ce qui suit :

```
Delete Sans nom1.info
```

Appuyez ensuite sur Return. Ainsi le fichier Sans nom1.info sera éliminé de la disquette Workbench2.0. Son icône restera cependant dans la fenêtre de la disquette.

4. *Sélectionnez **Update** (Mettre à jour) à partir du menu **Window** (Fenêtre.)*

Ceci entraîne un nouvel agencement de la fenêtre afin que son contenu reproduise fidèlement l'état courant du disque. L'icône Sans nom1 disparaîtra de la fenêtre de la disquette Workbench2.0.

Vous conserverez cependant un répertoire sur votre disquette, appelé Sans nom1. Pour l'éliminer, choisissez de nouveau **Execute command** (Exécuter commande), tapez `Delete Sans nom1` dans la fenêtre de requête, puis appuyez sur Retour.

2.9.5 Select Contents (Sélectionner le contenu)

Lorsque vous choisissez **Select Contents** (Sélectionner le contenu), la totalité des icônes présente dans la fenêtre activée est sélectionnée. Cette option constitue une alternative à l'action de déplacer les éléments sur l'écran ou à leur sélection. Une fois que les icônes sont sélectionnées, vous pouvez aisément les copier sur une disquette (en les déplaçant dans la nouvelle fenêtre). Si vous désirez les éliminer toutes, vous pouvez utiliser l'article **Delete** (Éliminer) situé sur le menu **Icons** (Icônes); l'ensemble des icônes sélectionnées est alors éliminé de la disquette. (Cette procédure est expliquée en détail dans le paragraphe intitulé *Menu Icônes*, page 2-56.)

2.9.6 Clean up (Réorganiser)

Clean-up (Réorganiser) réorganise les icônes d'une fenêtre. En effet, une fois copiées ou créées, ces dernières apparaissent parfois au sommet d'une autre icône ou bien dans une zone non appropriée de la fenêtre. Clean up (Réorganiser) dispose automatiquement et de façon bien ordonnée toutes les icônes dans la fenêtre sélectionnée, ce qui évite de les placer chacune individuellement.

Cette option ne permet pas de reproduire la nouvelle organisation sur disque. Ainsi pour la sauvegarder, il faut utiliser Snapshot (Mémoriser), sous peine de la perdre à la prochaine ouverture de la fenêtre.

Pour réorganiser une fenêtre, procédez de la manière suivante :

1. *Sélectionnez la fenêtre à réorganiser.*
2. *Choisissez Clean up (Réorganiser) à partir du menu Window (Fenêtre.)*

2.9.7 Snapshot >> (Mémoriser)

Lorsque vous pointez sur l'article **Snapshot** (Mémoriser), deux sous-menus apparaissent : Window (Fenêtre) et Contents (Contenu). Snapshot vous permet de sauvegarder l'organisation et la position occupée par une fenêtre. On l'utilise habituellement à la suite de Clean up (Réorganiser).

La fenêtre Snapshot (Mémoriser) vous autorise à garder en mémoire la position et la dimension de la fenêtre sélectionnée, mais pas la position des icônes.

Pour garder en mémoire la disposition d'une fenêtre, procédez de la manière suivante:

1. *Sélectionnez la fenêtre qui vous intéresse.*
2. *Choisissez la fenêtre Snapshot (Mémoriser) à partir du menu Window (Fenêtre).*

Si vous avez sauvegardé au préalable la position occupée par une icône en utilisant Snapshot (Mémoriser) présent dans le menu Icônes, en choisissant Clean-up (Réorganiser) vous annulerez snapshot.

Snapshot Contents donne la possibilité de sauvegarder les positions de toutes les icônes aussi bien que la position et la dimension de la fenêtre sélectionnée. Ainsi, à chaque nouvelle ouverture de la fenêtre, vous verrez que rien n'a changé.

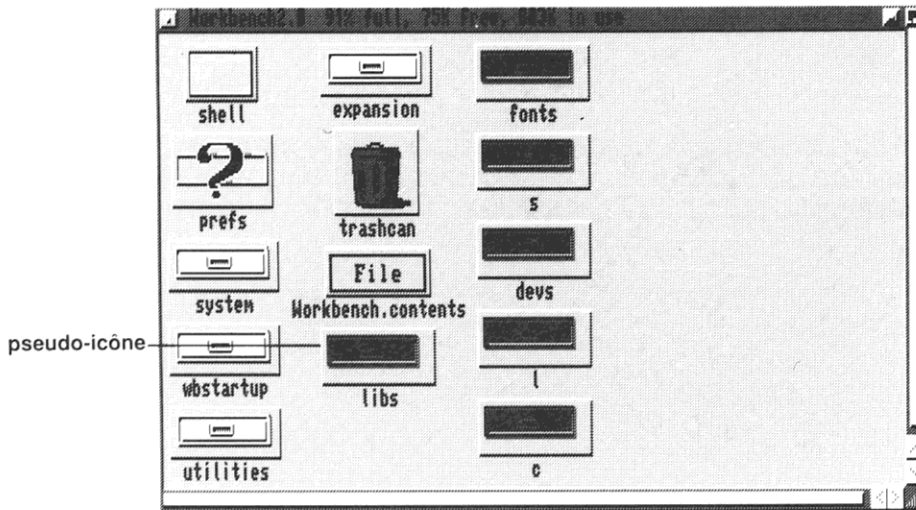
Pour garder en mémoire la position occupée par une fenêtre ainsi que son organisation, procédez de la manière suivante :

1. *Sélectionnez la fenêtre qui vous intéresse.*
2. *Choisissez Snapshot Contents à partir du menu Window (Fenêtre).*

2.9.8 Show >> (Montrer)

Les fichiers présents sur disque ou dans un répertoire ne sont pas tous associés à une icône correspondante. L'article de menu Show (Montrer) vous permet donc de les visualiser tous, qu'ils soient pourvus ou non d'icônes. Show (Montrer) possède deux sous-menus : Only Icons (Icônes seules) et All files (Tous les fichiers). En choisissant **All files** (Tous les fichiers), une icône s'affichera pour chaque fichier dans la fenêtre sélectionnée.

Les icônes de tiroir représentent les répertoires, tandis que les icônes simples contenant le terme File (Fichier) symbolisent les outils ou les projets.



Vous pouvez vous servir de ces "pseudo-icônes" comme s'il s'agissait d'icônes normales, et recourir aux articles du menu Icons (Icônes) pour opérer avec.

Pour visualiser les icônes de tous les fichiers d'un répertoire, procédez de la manière suivante :

1. Sélectionnez la fenêtre correspondant au répertoire souhaité.
2. Choisissez *Show All Files (Montrer tous les fichiers)* à partir du menu *Window (Fenêtre)*.

L'option **Show Only Icons** (Montrer les icônes seules) ne présente que les fichiers et répertoires munis d'icônes propres. En d'autres termes, toutes les pseudo-icônes dont nous venons de vous entretenir disparaîtront de la fenêtre.

Pour afficher les seules vraies icônes donc, procédez de la manière suivante :

1. Sélectionnez la fenêtre qui vous intéresse.

2. Choisissez *Show All Icons* (*Montrer toutes les icônes*) à partir du menu *Window* (*Fenêtre*.)

Les vraies icônes apparaîtront alors.

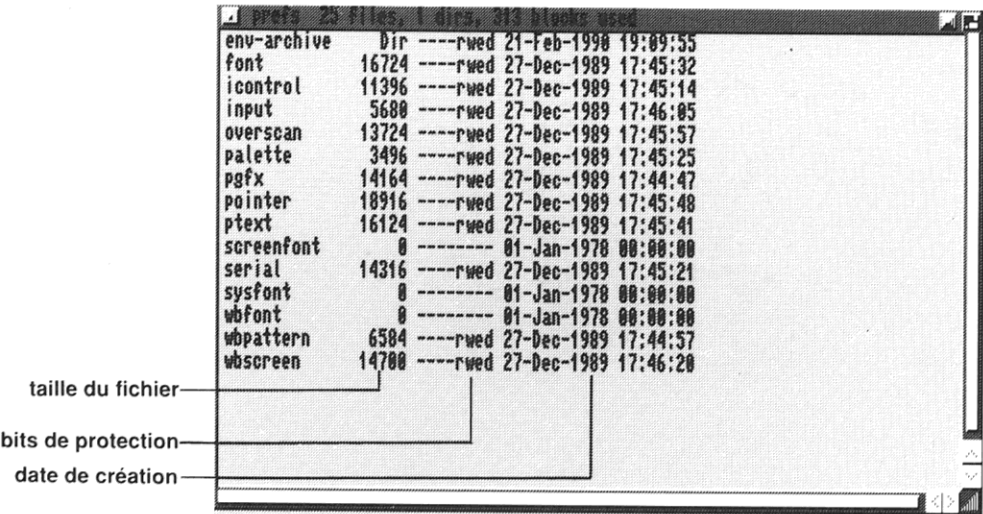
2.9.9 View by >> (*Afficher par >>*)

L'article **View by** (*Afficher par*) (icônes, nom, etc...) vous permet de changer la manière dont les informations sont affichées dans une fenêtre. Cet article comporte quatre sous-menus : *Icons* (Icônes), *Name* (Nom), *Date* (Date) et *Size* (Taille).

Lorsque vous choisissez **View by icons** (*Afficher par icône*), la fenêtre affiche une présentation standard (par défaut).

En revanche choisir **View by name** (*Afficher par nom*) a pour résultat de modifier l'affichage de la fenêtre. En effet celle-ci contiendra alors la liste des icônes par ordre alphabétique. Cette liste répertorie la taille du fichier, les **bits de protection** du fichier (indiquant s'il peut être lu, éliminé, exécuté ou si les opérations d'écriture y sont autorisées), ainsi que sa date de création. (Consultez le chapitre 8, *Référence à AmigaDOS* pour de plus amples informations sur les bits de protection.)

"Par défaut" est une expression utilisée pour décrire les valeurs standard fixées par le système dans le cas où l'utilisateur n'en a pas lui-même spécifié d'autres. Vous remarquerez la fréquence d'emploi de cette expression dans tout le manuel.



Affichage View By Name (afficher par nom)

La sélection des fichiers et des répertoires à partir de la fenêtre se passe de la même manière que la sélection d'une icône. Il suffit par conséquent de pointer sur le nom du fichier ou du répertoire voulu et de cliquer sur le bouton de sélection. Une fois le nom sélectionné, il est mis en valeur. Vous pourrez ensuite utiliser les articles du menu Icons (Icônes) afin d'opérer avec le fichier ou le répertoire en question.

Pour ouvrir un fichier ou un répertoire, pointez sur le nom de l'un ou de l'autre, puis cliquez deux fois sur le bouton de sélection.

L'option **View by date** (Afficher par date) trie les fichiers par ordre chronologique, en plaçant en premier le dernier fichier créé. Cette option vous sera d'un grand secours si vous recherchez la version la plus récente d'un fichier qui en comporte au moins deux.

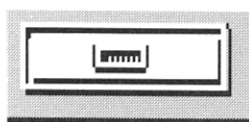
Comme son nom l'indique, l'option **View by size** (Afficher par taille) trie les fichiers selon leur taille, en présentant le plus petit fichier en premier. Si jamais la capacité mémoire de votre disquette vient à faire défaut, vous pouvez utiliser cette option afin de visualiser quels sont les fichiers les plus gourmands de mémoire, pour ensuite décider d'en éliminer certains ou de les transférer ailleurs.

2.10 Icônes

On appelle icônes les petites illustrations qui émaillent l'écran et dont la fonction est de représenter les disques, les répertoires et les fichiers. En recourant aux icônes, vous gagnez du temps pour accéder aux informations mémorisées sur disque. Workbench utilise plusieurs types d'icônes. En voici une description :



Une icône de **disque** représente tout disque disponible ou accessible par Workbench, telle une disquette, un disque dur ou un disque virtuel. Ces icônes-ci sont localisées dans la fenêtre Workbench. Lorsque vous en ouvrez une, une fenêtre apparaît à l'écran.



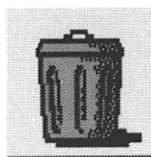
Une icône de **tiroir** représente un répertoire. Les répertoires sont des subdivisions de la zone de stockage du disque. Quand vous ouvrez une icône de ce type, une fenêtre s'affiche à l'écran.



Une icône d'**outil** représente un logiciel spécifique. Par exemple, l'icône Horloge située dans le tiroir Utilities (Utilitaires) est un outil. En ouvrant une telle icône, vous lancez automatiquement le programme.



Une icône de **projet** représente un fichier où sont mémorisées les informations créées ou utilisées par un outil. L'icône Shell est un exemple de projet.



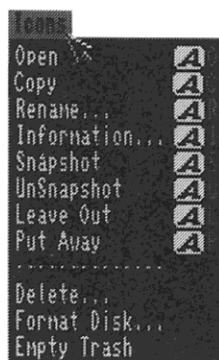
Trashcan (poubelle) représente un répertoire dont la fonction est de stocker les icônes ou les fichiers superflus avant de les ôter définitivement du disque.

Toute icône, quel qu'en soit le type, est associée à un fichier correspondant qui contient les informations nécessaires à la production de l'image. Ces fichiers-là se nomment **.info**.

Par exemple, l'icône Clock (Horloge), située dans le tiroir Utilities (Utilitaires) de la disquette Workbench2.0, est là pour représenter le programme Clock (Horloge). Le répertoire des Utilities (Utilitaires) de la disquette Workbench2.0 comprend les deux fichiers suivants: **Clock** (Horloge), qui contient les instructions permettant de contrôler le programme du même nom et **Clock.info** qui contient les données aptes à créer l'icône de l'Horloge.

2.11 Le menu Icons (Icônes)

Le menu Icons (Icônes) vous permet de travailler avec les icônes de l'écran. Vous pouvez entre autres copier, renommer et ouvrir les icônes et les effacer, elles et leurs fichiers ou répertoires correspondants, de la disquette où elles étaient stockées. Pour pouvoir faire usage d'un article présent sur ce menu, vous devez au préalable, sélectionner une icône.



2.11.1 Open (Ouvrir)

Open (Ouvrir) une icône signifie rendre disponibles les articles qu'elle représente. Lorsque vous ouvrez une icône de tiroir ou de disque, une fenêtre s'affiche à l'écran et visualise les icônes contenues dans le tiroir ou le disque. Quand vous ouvrez une icône de projet ou d'outil, le programme correspondant est alors lancé.

Pour ouvrir une icône, procédez de la manière suivante :

1. *Sélectionnez l'icône qui vous intéresse.*
2. *Choisissez Open (Ouvrir) à partir du menu Icons (Icônes).*

UTILISATION DE LA SOURIS : si vous voulez gagner du temps pour ouvrir les icônes, pointez dessus et cliquez deux fois sur le bouton de sélection. Cette méthode est plus rapide que l'utilisation du menu.

2.11.2 Copy (copier)

En choisissant l'option Copy (Copier) vous avez la possibilité de copier disques, tiroirs, programmes ou fichiers. Vous ne pouvez faire une copie d'une disquette que sur une autre disquette. Une copie du tiroir, de l'outil ou du projet est produite dans la même fenêtre que l'original. (Pour copier un tiroir, un outil ou un projet sur une autre disquette, consultez le paragraphe intitulé *Comment copier en déplaçant.*)

Vous ferez grand usage de cette option pour effectuer des copies de sauvegarde de vos disques ou disquettes. Si votre Amiga n'est muni que d'une seule unité, l'option Copy (Copier) constitue donc la manière la plus usitée pour copier vos disquettes en recourant à Workbench.

Pour copier le contenu d'une disquette, procédez de la manière suivante :

Lorsqu'on effectue une copie, on appelle **disquette source** la disquette dont on veut copier le contenu. Vous devez toujours protéger en écriture votre disquette source pour ne pas effacer les données qu'elle contient. (La languette doit être poussée vers le haut de la disquette de façon à laisser l'encoche découverte.)

La disquette sur laquelle vous effectuez votre copie est connue sous le nom de la disquette de **destination**. Il peut s'agir d'une disquette vierge ou bien d'une disquette à recycler dont le contenu ne vous sert plus. Cette disquette doit pouvoir accepter les opérations d'écriture afin de recevoir les informations provenant de la disquette source. (Cette fois-ci la languette doit recouvrir la petite encoche de la disquette.)

Lorsque vous dupliquez une disquette en vous servant de l'article de menu Copy (Copier), votre Amiga utilisera une seule unité de disquette même s'il en possède deux.

Lorsque, pour effectuer une copie, vous utilisez une seule unité de disquette, le système lira un certain nombre d'informations à partir de la **disquette source**, et les transférera temporairement dans la mémoire interne de l'Amiga (RAM). Ensuite vous extrairez la disquette source du lecteur et insérerez la disquette de **destination** à sa place. (On appelle cette technique le swapping ou permutation.) L'Amiga copiera alors les informations en provenance de la RAM, sur la disquette de destination.

1. *Insérez la disquette à copier, c'est-à-dire la disquette source, dans le lecteur de l'Amiga qui porte le nom suivant : DF0:.*

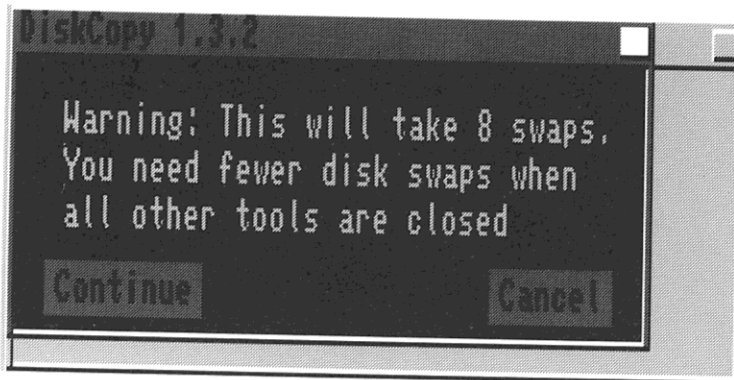
Assurez-vous que la languette de protection en écriture soit bien placée. La petite encoche située dans l'angle de la disquette doit être ouverte.

2. *Sélectionnez l'icône de la disquette source.*

Pointez sur l'icône et cliquez sur le bouton de sélection.

3. *Choisissez Copy (Copier) à partir du menu Icons (Icônes).*

Au cas où la copie des disquettes requiert plusieurs permutations (plus de 4 ou 5), une requête vous indiquera le nombre de permutations à effectuer.



Ce nombre peut être réduit si vous fermez des fenêtres de moindre importance ou si vous interrompez des opérations sans intérêt.

Si la copie ne nécessite que deux ou trois permutations, aucune requête ne s'affichera à l'écran.

4. *Sélectionnez la cellule Continue (Continuer) dans la fenêtre de requête de la permutation.*

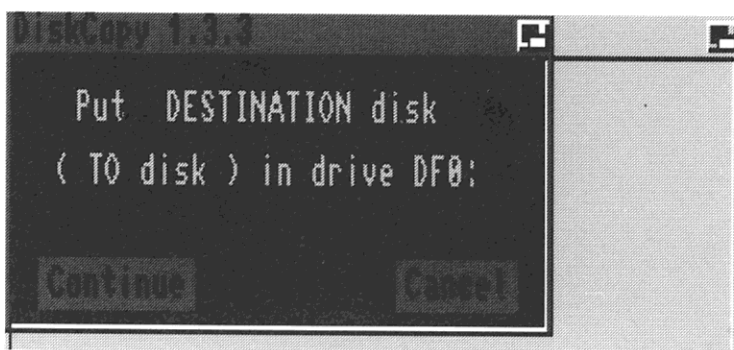
Un message vous demandera d'insérer la disquette source dans le lecteur DF0:, qui est le lecteur interne.



5. *Etant donné que la disquette est déjà dans le lecteur, sélectionnez la cellule Continue (Continuer.)*

Le texte de la requête affichera le nombre de cylindres déjà lus par le système et le nombre de ceux qui devront l'être. (On appelle cylindre une petite division physique du disque. Les disquettes de 3 pouces et demi utilisées avec l'Amiga ont 80 cylindres.)

Une requête vous avertira quand il sera opportun d'insérer la disquette de destination dans le lecteur DF0:.



ATTENDEZ QUE LE TEMOIN D'ACTIVITE DU LECTEUR DE DISQUETTES SOIT ETEINT POUR RETIRER LA DISQUETTE SOURCE.

6. *Insérez votre disquette vierge dans le lecteur, puis sélectionnez la cellule Continue (Continuer).*

Une fois que les données ont été copiées dans la RAM, elles le seront ensuite sur la disquette de destination.

Vous devrez suivre les requêtes qui s'afficheront à l'écran et insérez tantôt la disquette source tantôt la disquette de destination autant de fois qu'il est mentionné dans la première requête. (Vérifiez bien que le témoin d'activité de l'unité soit éteint avant d'éjecter la disquette.) Une fois la copie terminée, le message Disk Copy Finished (Copie terminée) s'affiche dans la fenêtre de requête.

7. *Retirez la disquette de destination et collez-y une étiquette avec son nom.*

L'icône de la disquette de destination portera le même nom que celle de la disquette source.

Pour copier un tiroir, procédez de la manière suivante :

1. *Sélectionnez l'icône du tiroir qui vous intéresse.*
2. *Choisissez l'option Copy (Copier) à partir du menu Icons (Icônes.)*

La copie du tiroir et de toutes les icônes contenues dans le tiroir se trouvera dans la même fenêtre que celle où se trouve le tiroir d'origine. Si vous voulez copier le tiroir sur une autre disquette, consultez le paragraphe intitulé *Comment copier en déplaçant*.



Si, pour une raison quelconque, vous désirez interrompre la copie en cours, attendez qu'une requête apparaisse et sélectionnez la cellule Cancel (Annuler).

Vous ne pouvez en aucun cas copier Trash-can (Poubelle).

Pour copier un projet ou un outil, procédez de la manière suivante :

1. *Sélectionnez l'icône désirée.*
2. *Choisissez Copy (Copier) à partir du menu Icons (Icônes.)*

Une copie de l'icône apparaîtra dans la fenêtre. L'original et sa copie se comportent exactement de la même façon.

Comment copier en déplaçant

Si vous avez deux disquettes dans votre système, vous pouvez en copier une en déplaçant l'icône de la disquette source jusqu'à ce qu'elle couvre l'icône de la disquette de destination.

Vous pouvez copier un tiroir, un projet ou un outil sur une autre disquette en déplaçant l'icône appropriée dans la fenêtre de la dite disquette. L'icône d'origine restera sur la disquette d'origine et une copie sera créée dans la fenêtre de la disquette de destination.

Cette méthode interdit d'effectuer la copie d'une icône sur la même disquette même où elle se trouve. Par exemple, si vous vouliez déplacer une icône à partir de la fenêtre Utilities (Utilitaires), dans la fenêtre Systems (Systèmes), la copie échouerait. Il en résulterait que l'icône changerait tout simplement de place, en passant de la fenêtre Utilities (Utilitaires) à la fenêtre Systems (Systèmes).

Il est possible de copier plusieurs icônes à la fois. Dès que les icônes sont sélectionnées, procédez comme suit :

1. *Maintenez la touche Majuscule enfoncée.*
2. *Pointez sur l'une des icônes, puis déplacez-la dans l'autre fenêtre de disque.*

Il suffit de déplacer une seule icône pour que les autres suivent.

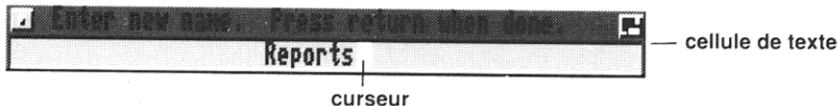
2.11.3 Rename...(Renommer)

Vous pouvez changer le nom d'une icône grâce à l'article de menu intitulé **Rename** (Renommer). On utilise fréquemment cette option pour ôter le préfixe de la dernière icône créée. Vous pouvez également changer les noms de vos disquettes et fichiers au fur et à mesure que le nombre de fichiers créés augmente. Par exemple, si la disquette que vous aviez créée sous le nom de Rapports commence à être saturée, il est conseillé de changer son nom en Rapports1989, ce qui vous permettra de redémarrer avec une disquette intitulée Rapports1990.

Pour renommer une icône, procédez de la manière suivante :

1. *Sélectionnez l'icône qui vous intéresse.*
2. *Choisissez **Rename (Renommer)** à partir du menu **Icons (Icônes)**.*

Une requête apparaîtra accompagnée d'une cellule de texte qui vous montrera le nom que porte l'icône actuellement.



3. *Frappez le nom désiré.*

Vous devez éliminer l'ancien nom (utilisez pour cela la touche Del) et taper le nouveau à la place. Veillez à éliminer les espaces avant et après le nom.

Vous pouvez également appuyer sur la touche Amiga droite et sur la lettre X pour effacer n'importe quel élément présent dans la cellule texte.

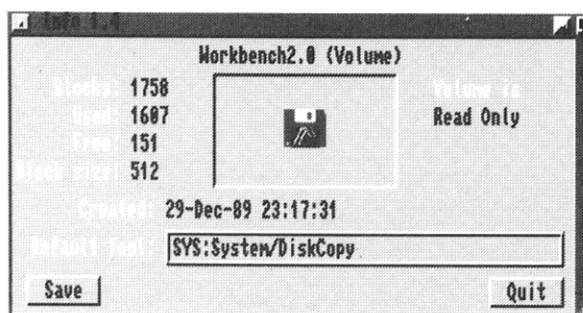
4. *Appuyez enfin sur la touche **Retour** pour valider.*

La fenêtre de requête se fermera alors et le nouveau nom s'affichera sous l'icône.

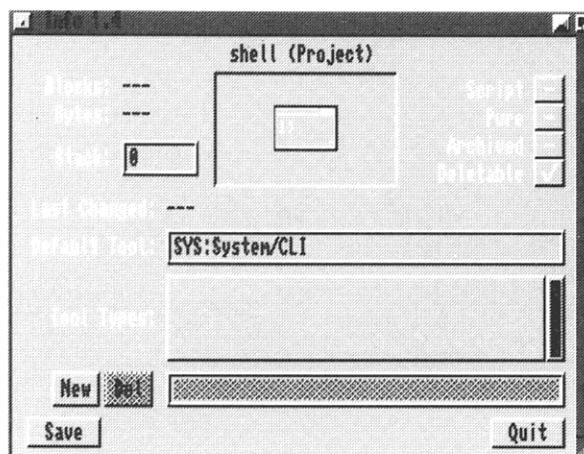
En renommant vos icônes, soyez attentifs à ne pas laisser d'espaces avant ou après leurs nouveaux noms. En effet les espaces ne sont pas repérables à l'écran et pourraient vous causer des problèmes si jamais vous deviez taper le nom d'une icône.

2.11.4 Information...

En choisissant Information, la fenêtre qui s'affiche exposera différents types d'informations concernant l'icône sélectionnée.



fenêtre d'information sur le disque



fenêtre d'information sur "Project" (projet)

Parmi ces informations, mentionnons :

Le **nom** de l'icône, suivi du type d'icône entre parenthèses. Les icônes acceptées sont celles du disque, du tiroir, du projet, de la poubelle ou des outils.

Une **illustration** de l'icône centrée dans la partie supérieure de la fenêtre.

La **taille**, en octets et en blocs, du disque, du projet ou de l'outil.

La **pile** (stack), ou capacité de mémoire allouée à un outil spécifique. (Non applicable aux icônes de tiroir ou de disque).

L'**état** de l'icône.

Pour ce qui concerne une disquette, son état sera l'un des deux suivants :

Read/Write (Lecture/Ecriture)	Ceci signifie que vous êtes autorisé à la fois à lire les informations contenues sur la disquette et à en enregistrer de nouvelles.
-----------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Read Only (Protégé en écriture)	Vous êtes uniquement autorisé à lire les informations contenues sur la disquette.
-------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------

En ce qui concerne le tiroir, le projet ou l'outil, il existe quatre bits de protection indépendants que vous pouvez définir vous-même. Lorsqu'un bit est sélectionné, une marque de contrôle apparaît dans la case située à droite du bit. Pour sélectionner ou désélectionner un bit, pointez sur cette case et cliquez sur le bouton de sélection. Voici la description de chaque bit de protection :

Archived (Sauvegarder)	Ce bit est défini par certains programmes de sauvegarde pour vous indiquer qu'un fichier ou un répertoire a été sauvegardé ou archivé.
----------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Deleteable (Effaçable)	Si ce bit a été défini, vous pouvez effacer, de la disquette, le tiroir, le projet ou l'outil, sinon le fichier objet sera préservé
----------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

- Pure (Pur)** Ce bit est utilisé pour indiquer quelles sont les commandes qui peuvent **résider** en mémoire centrale. (Consultez le chapitre 8 intitulé *Référence à AmigaDOS* pour plus de détails à ce sujet.)
- Script (Script)** Si ce bit a été défini et que le programme a été lancé par l'intermédiaire de Shell, le programme sera exécuté comme un script.

La **date** doit être présente pour indiquer le moment où l'article représenté par l'icône a été créé ou bien quand ont été apportées les dernières modifications.

Si une boîte **Comments** (commentaires) est fournie, vous pouvez frapper une note qui ne doit pas excéder plus de 79 caractères, dans la fenêtre des informations. Si, par exemple, vous êtes en présence d'une icône représentant un fichier texte que vous avez créé vous-même, vous pouvez frapper une note qui vous rappelle le contenu de ce fichier. Pour ce faire, sélectionnez la cellule texte qui jouxte la zone de commentaires et tapez la note. Appuyez sur la touche Retour dès que vous avez terminé.

La boîte **Tools Types** (types d'outils) vous permet de spécifier différents paramètres pour certains programmes ou fichiers. Pour apprendre à les utiliser, reportez-vous au début du chapitre 4 intitulé *Les programmes Workbench*. Si un programme supporte cette option, les types acceptés seront expliqués en même temps que le programme.

Pour sauvegarder les modifications apportées dans la fenêtre Information, vous devez sélectionner la cellule save (Sauver) située dans l'angle inférieur gauche de l'écran. Si vous n'entendez pas les sauvegarder, sélectionnez la cellule Quit (Quitter) ou bien la cellule Close (fermer) de la fenêtre Information.

2.11.5 Snapshot (Mémoriser)

Snapshot (Mémoriser) sauvegarde les positions de toutes les icônes actuellement sélectionnées, sur disquette. A chaque ouverture de la fenêtre, les icônes que vous mémorisez apparaîtront dans les positions que vous avez sauvegardées. Vous pouvez sauvegarder la position de plusieurs icônes en les déplaçant.

Pour mémoriser la position d'une icône, procédez de la manière suivante :

1. *Sélectionnez l'icône ou les icônes à mémoriser.*
2. *Choisissez Snapshot (Mémoriser) du menu Icons (Icônes.)*

A la prochaine ouverture de la fenêtre, l'icône ou les icônes se trouveront dans la position prévue.

Si vous optez pour l'article Clean-up (Réorganiser), situé sur le menu Window (Fenêtre), la position escomptée sera perdue.

2.11.6 Unsnapshot (Oublier)

Unsnapshot vous permet d'annuler la position mémorisée d'une icône.

Pour annuler la position mémorisée d'une icône, procédez de la manière suivante :

1. *Sélectionnez l'icône qui vous intéresse.*
2. *Choisissez Unsnapshot (Oublier) à partir du menu Icons (Icônes.)*

La prochaine fois que vous ouvrirez la fenêtre, Workbench sera libre de placer automatiquement l'icône dans une zone quelconque de la fenêtre.

Vous ne pouvez pas vous servir de cette option avec Trashcan (Poubelle.)

2.11.7 Leave out (Sortir)

Avec **Leave out** (sortir) vous avez la possibilité de déplacer une icône, de sa fenêtre d'origine, dans la fenêtre Workbench. (Remarquez cependant que seule l'icône est transférée et non le fichier.) L'icône restera dans la fenêtre Workbench, même lorsque vous redémarrerez le système.

Supposons que vous vous serviez quotidiennement d'un même fichier qui vous contraint d'ouvrir un disque et deux tiroirs à chaque fois. Pour y accéder plus rapidement, nous vous conseillons de sélectionner **Leave out** (sortir).

Pour utiliser Leave out (Sortir), procédez de la manière suivante :

1. *Sélectionnez l'icône désirée.*
2. *Choisissez Leave out (Sortir) à partir du menu Icons (Icônes.)*

L'icône sera alors déplacée dans la fenêtre Workbench.

2.11.8 Put Away (Ranger)

Après avoir activé l'option précédente, vous pouvez remettre l'icône dans son tiroir d'origine. Pour ce faire, choisissez **Put Away** (Ranger).

Pour utiliser Put Away (Ranger), procédez de la manière suivante :

1. *Sélectionnez l'icône désirée dans la fenêtre Workbench.*
2. *Choisissez Put away (Ranger) à partir du menu Icons (Icônes).*

L'icône retournera dans sa fenêtre d'origine.

2.11.9 Delete... (Effacer)

L'article de menu intitulé **Delete** (Effacer) permet d'effacer, de la disquette, des fichiers et les icônes qui s'y rapportent. Utilisez cette option avec précaution : en effet, une fois que vous avez éliminé une icône, vous ne pourrez pas récupérer les informations qu'elle transmettait.

Il est impossible d'effacer l'icône de disque ou de la poubelle.

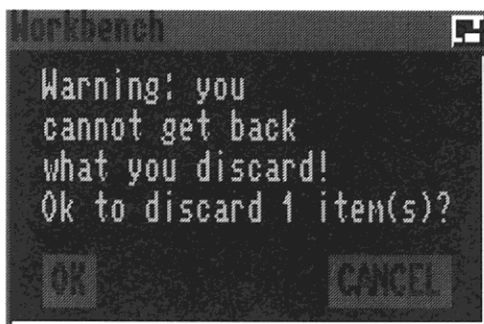
Pour éliminer une icône, procédez de la manière suivante :

1. Sélectionnez l'icône.

Vous pouvez déplacer ou sélectionner une ou plusieurs icônes, selon le cas.

2. Choisissez ensuite Delete (Effacer) à partir du menu Icons (Icônes.)

Une requête vous avertira que vous ne pouvez pas récupérer l'icône une fois éliminée et vous montrera le nombre d'articles à éliminer.



Ainsi vous ne risquez pas d'éliminer des articles qui sont restés sélectionnés d'une opération antérieure.

3. Sélectionnez la cellule OK pour valider l'élimination.

L'icône disparaîtra de l'écran et toutes ses données seront effacées de la disquette. Si vous renoncez à éliminer, sélectionnez la cellule Cancel (annuler).

Soyez vigilant lorsque vous éliminez les icônes de tiroir. En effet, la fenêtre de requête vous indiquera seulement que l'élimination ne touche que l'article, alors qu'elle concernera également les fichiers contenus dans le tiroir.

2.11.10 Format Disk... (Initialiser la disquette)

*Dans certains manuels, le terme **Formater** peut être utilisé comme synonyme d'**Initialiser**.*

Lorsque vous retirez une disquette vierge de 3 pouces et demi de son enveloppe d'origine et que vous l'insérez dans l'unité de l'Amiga, l'icône de disque affichera DF0:???, DF1???, ou DF2:???, en fonction de l'unité utilisée. A ce moment-là, l'Amiga ne considère pas cette disquette comme une disquette AmigaDOS. Si vous voulez utiliser une disquette avec l'Amiga, vous devez d'abord **l'initialiser** pour AmigaDOS.

Lorsque vous copiez tout le contenu d'une disquette sur une disquette vierge, le fait que la disquette cible n'ait pas été initialisée au préalable n'a guère d'importance, puisque le formatage s'effectue en cours de copie. Toutefois, vous avez souvent besoin de formater une disquette vierge auparavant pour que de nouveaux fichiers puissent y être stockés, comme par exemple lorsque vous utilisez une machine de traitement de texte et que vous devez stocker vos fichiers texte.

Pour unitialiser une disquette, procédez de la manière suivante :

1. ***Insérez la disquette dans l'unité de disquette.***

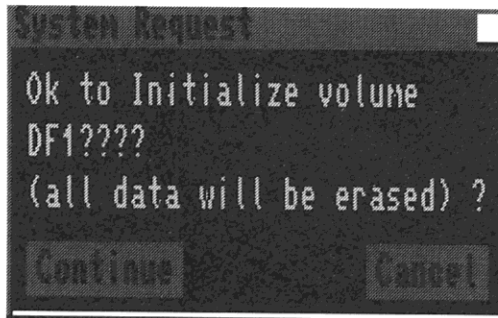
Vous pouvez choisir aussi bien l'unité interne qu'externe.

2. ***Sélectionnez l'icône de la disquette.***

S'il s'agit d'une disquette vierge, le nom de l'icône reflétera celui de l'unité utilisée (DF0:???, DF1:???, etc).

3. ***Choisissez **Format** à partir du menu **Icons** (Icônes.)***

S'il s'agit d'une disquette vierge, une fenêtre de requête vous invitera à insérer la disquette dans l'unité. Même si vous l'avez déjà introduite, la requête apparaîtra car l'Amiga ne reconnaît pas une disquette non initialisée. Sélectionnez la cellule Continue (Continuer) pour poursuivre.



Une deuxième requête vous demandera si vous êtes prêt pour le formatage, tout en vous rappelant qu'il s'agit d'une opération qui efface l'ensemble des données d'une disquette. Sélectionnez la cellule Continue (Continuer) pour poursuivre.

Si vous initialisez une disquette contenant des données, l'Amiga la reconnaîtra d'office, par conséquent aucune requête ne vous demandera de l'insérer. En revanche une requête vous demandera si le formatage peut commencer, vous communiquera le nom de la disquette et vous rappellera que toutes les données de la disquette seront effacées. Sélectionnez la cellule Continue (Continuer) pour poursuivre.

Dès que le formatage est lancé, la requête montre comment apparaît le cylindre de la disquette durant le formatage et la vérification. Une fois le formatage terminé, l'icône de la disquette portera le nom Empty (Vide). Pour le modifier, recourez à l'option Rename (Renommer) du menu Icons (Icônes).

2.11.11 Empty Trash (Vider poubelle)

Comme vous l'avez lu dans le paragraphe intitulé *Icônes*, Trashcan (Poubelle) est une zone où sont stockés les fichiers dont vous ne vous servez plus. Pour éliminer une icône grâce à Trashcan (Poubelle), déplacez l'icône à évincer, sur l'icône de la poubelle. L'icône restera ensuite dans le tiroir de la poubelle jusqu'à ce que vous l'éliminiez. Pour ôter définitivement les fichiers gardés dans la poubelle, sélectionnez **Empty Trash** (Vider poubelle).

Pour éliminer une icône en vous servant de Empty Trash, (Vider poubelle), procédez de la manière suivante :

1. Déplacez une icône jusque sur Trashcan (poubelle.)

Si vous ouvrez Trashcan (poubelle), l'icône s'affichera dans la fenêtre Trashcan (Poubelle).

2. Vérifiez bien que l'icône de Trashcan (poubelle) est sélectionnée (le petit couvercle doit être ouvert), puis choisissez Empty Trash (Vider poubelle) à partir du menu Icons (Icônes).

Si vous ouvrez la fenêtre de la poubelle, l'icône disparaîtra.

Lorsque vous placez une icône dans la poubelle, elle y restera jusqu'à ce que vous choisissiez Empty Trash (Vider poubelle). Vous êtes toujours à temps de la récupérer sauf si vous venez de sélectionner Empty Trash. Pour récupérer une icône, ouvrez la fenêtre de la corbeille et tirez l'icône afin de la remettre dans sa fenêtre d'origine.

Voici quelques règles particulières s'appliquant à Trashcan (Poubelle) :

- Vous ne pouvez pas éliminer une disquette en tirant son icône jusqu'à recouvrir l'icône Trashcan (Poubelle).
- Vous ne pouvez pas déplacer Trashcan (Poubelle) dans un tiroir.
- Vous ne pouvez pas copier ou éliminer Trashcan (Poubelle).

2.12 Le menu Tools (Outils)

Le menu Tools (Outils) vous permet de lancer un logiciel d'application par le biais d'un article de menu au lieu de cliquer deux fois sur l'icône du programme. Si le logiciel en question supporte cette fonction, vous trouverez de plus amples informations concernant la création de l'article de menu dans la documentation jointe au programme.

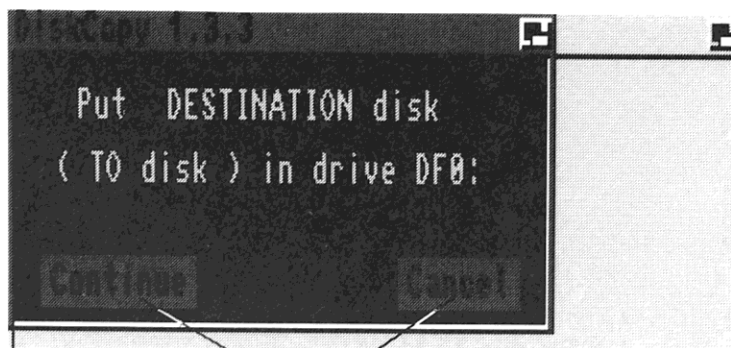
2.13 Cellules

En lisant le paragraphe intitulé *Fenêtres* vous avez été informé de l'existence des différentes cellules disposées autour des fenêtres Workbench. Il en existe de nombreuses autres, de type standard, utilisées par le logiciel Workbench. Vous rencontrerez de telles cellules en poursuivant la lecture du manuel et vous serez davantage informé sur les programmes de la disquette Workbench2.0. Ce paragraphe-ci décrit brièvement ces cellules ainsi que leur mode d'emploi. Lorsque l'une d'elles est utilisée dans la fenêtre d'un programme, la documentation expliquant ce programme exposera également la fonction exacte de la cellule.

REMARQUE : De nombreux exemples donnés dans ce paragraphe font référence aux éditeurs des tiroirs Prefs (Préférences). Ne vous inquiétez pas si certaines notions vous échappent encore. Les éditeurs sont clairement expliqués dans le chapitre 3 intitulé *Préférences*. Pour l'instant contentez-vous d'apprendre à utiliser les différents types de cellules.

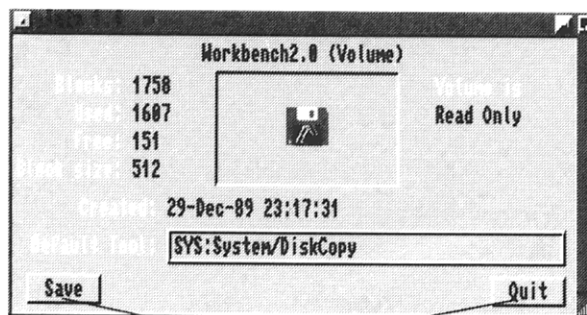
2.13.1 Cellules action

Les cellules action vous permettent d'effectuer un choix entre deux ou plusieurs possibilités. En sélectionnant une cellule action, votre décision est validée et la fenêtre fermée. Souvenez-vous que vous avez déjà fait la connaissance des **cellules action** dans les fenêtres de requête qui s'affichent lors de la copie ou du formatage d'une disquette. Elles se nommaient alors Continue (Continuer) et Cancel (Annuler).



cellules d'action

La fenêtre Information qui apparaît à la suite de la sélection de l'article Information situé sur le menu Icons (Icônes) contient deux cellules action : Save (Sauver) et Quit (Quitter).



cellules d'action

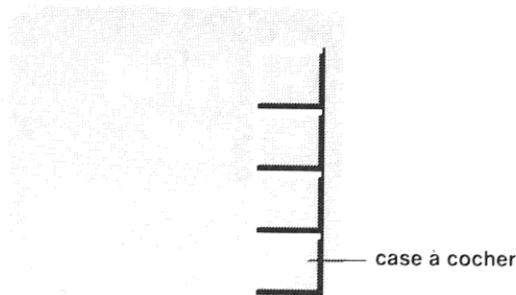
Nombreux sont les programmes qui recourent aux cellules action pour vous laisser choisir entre **Save** (Sauver) ou **Use** (Utiliser) les modifications, confirmer si les informations sont **OK** ou **Continue** (Continuer) une opération donnée. Une cellule **Cancel** (Annuler) ou **Quit** (Quitter) vous permettra d'interrompre tranquillement l'opération.

Pour sélectionner une cellule action, procédez de la manière suivante :

1. *Pointez sur la cellule action.*
2. *Cliquez sur le bouton de sélection.*

2.13.2 La case à cocher

Les **cases à cocher** vous permettent d'activer ou de désactiver une option. La fenêtre Information, par exemple, se sert de ces cases pour indiquer si un bit de protection a été défini ou non.



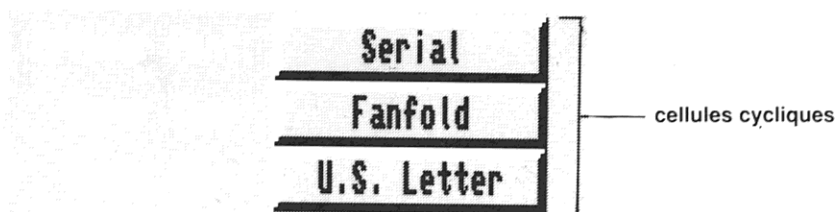
Lorsque l'option est activée, un petit signe apparaît dans la case. Si elle ne l'est pas, la case sera vide.

Pour changer l'état, procédez de la manière suivante :

1. *Pointez sur la case à cocher.*
2. *Cliquez sur le bouton de sélection.*

2.13.3 Cellule cyclique

La **cellule cyclique** vous permet de visualiser une valeur incluse dans une liste d'options. L'option que vous visualisez est l'option sélectionnée. Par exemple, l'éditeur d'imprimante situé dans le tiroir Prefs (Préférences) (dont vous trouverez une explication dans le chapitre 3), contient une cellule cyclique vous permettant de régler votre imprimante pour qu'elle imprime sur du papier aux dimensions appropriées.



Pour visualiser les options disponibles, procédez de la manière suivante :

1. *Pointez sur la cellule cyclique et cliquez sur le bouton de sélection.*

L'option suivante de la liste apparaîtra alors.

2. *Ne relâchez pas le bouton tant que vous n'êtes pas revenu à la première option que vous avez visualisée.*

Quand vous revenez à la première option, vous saurez alors que vous avez passé en revue tous les articles disponibles.

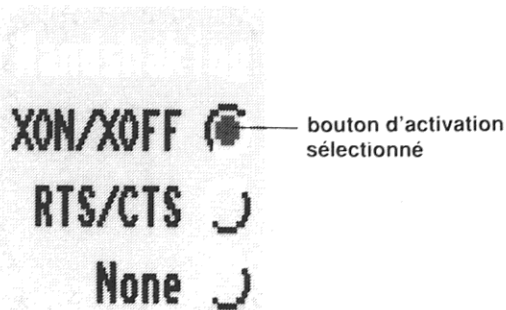
Pour choisir une option, procédez de la manière suivante :

1. *Passez en revue la liste jusqu'à obtenir l'option désirée.*

Selon le programme utilisé, il peut arriver que vous ayez besoin de sélectionner une cellule Save (sauver) afin de garder votre choix. Si vous vous trouvez dans ce cas, consultez la documentation livrée avec le programme.

2.13.4 Bouton d'activation

Le **bouton d'activation** vous permet également de choisir une option incluse dans une liste. Dans ce cas-là cependant, la liste est entièrement visible et chaque option est flanquée d'un bouton d'activation. Par exemple, l'éditeur Serial (Série) situé dans le tiroir Prefs utilise de tels boutons afin de vous permettre de choisir la méthode Handshaking (Protocole), (dont l'explication vous est fournie dans le chapitre 3).



Le bouton d'activation correspondant à l'option désirée sera mis en valeur et vous aurez l'impression qu'il est enfoncé.

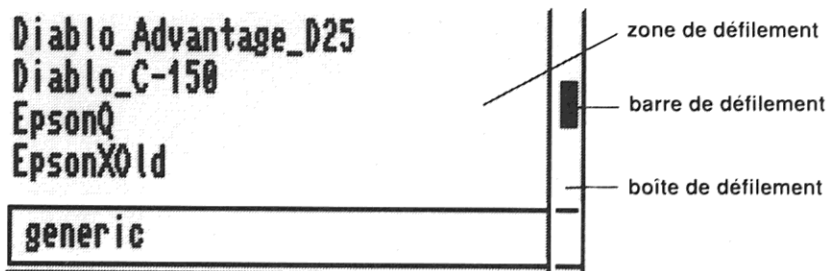
Quant aux autres boutons, leur couleur restera inchangée et vous aurez l'impression qu'ils sont légèrement saillants.

Pour sélectionner un bouton d'activation, procédez de la manière suivante :

- 1. Pointez sur le bouton d'activation en face de l'option de votre choix.*
- 2. Cliquez sur le bouton de sélection.*

2.13.5 Cellule de défilement

Les **cellules de défilement** utilisées dans les fenêtres sont semblables aux cellules du même nom contenues dans la bordure des fenêtres Workbench.



Cependant les cellules décrites ici vous permettent d'effectuer un choix à l'intérieur d'une liste d'options affichées dans la zone de défilement. Elles peuvent également être pourvues d'une boîte d'affichage ou d'une cellule de texte située en-dessous de la zone de défilement qui montre l'option sélectionnée.

La cellule de défilement qui vous est présentée dans l'exemple ci-dessus provient de l'éditeur d'imprimante situé dans le tiroir Prefs. Elle vous permet de choisir le type d'imprimante à connecter à votre Amiga.

Une fenêtre de défilement ne sera en mesure de vous montrer qu'un nombre limité d'options à la fois. Ceci étant, il en existe beaucoup d'autres d'où vous pouvez effectuer votre choix.

Ces choix disponibles apparaîtront dans la zone de défilement. Vous pouvez voir si toutes les options sont affichées en examinant la barre de défilement dans la boîte de défilement. Si elles sont toutes visibles, la barre couvrira complètement la boîte. Si la barre ne remplit qu'une partie de la boîte, ceci signifie que toutes les options ne sont pas visibles en même temps.

Pour faire défiler les options, procédez de la manière suivante :

1. *Pointez sur la barre de défilement.*
2. *Maintenez le bouton de sélection enfoncé.*
3. *Déplacez la souris de façon à balayer la boîte de défilement avec la barre de défilement.*

Pour choisir une option, procédez de la manière suivante :

1. *Faites défiler la liste jusqu'à ce que l'option désirée s'affiche dans la zone de défilement.*
2. *Pointez sur l'option.*

Celle-ci sera mis en valeur.

3. *Cliquez sur le bouton de sélection.*

L'élément que vous venez de choisir apparaît dans la **boîte d'affichage** ou dans la cellule de texte située sous la zone de défilement.

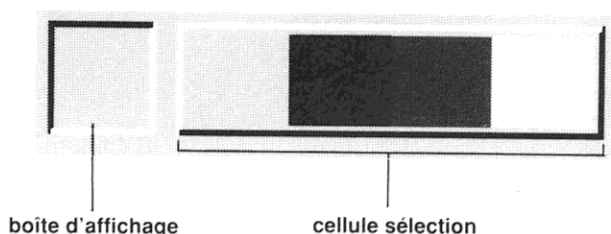
La boîte d'affichage est une case rectangulaire ressemblant étrangement à une cellule de texte. Cependant vous ne pouvez y taper des informations. La boîte d'affichage ne reflète que le choix que vous avez fait.

Lorsqu'une cellule de texte se trouve au-dessous de la zone de défilement, vous pouvez parfois taper le nom d'une option non encore affichée dans la zone de défilement. Dans le cas, par exemple, de l'éditeur d'imprimante, si l'imprimante dont vous voulez vous servir est absente de la zone de défilement, vous êtes autorisé à taper le nom d'une autre imprimante dans la cellule de texte.

C'est le programme lui-même qui indiquera si la cellule défilement utilise une boîte d'affichage ou une cellule de texte.

2.13.6 Cellule sélection

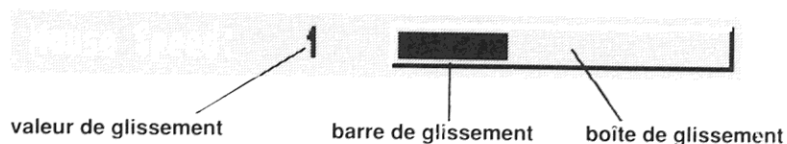
La **cellule sélection** vous permet elle aussi de choisir parmi plusieurs options. L'éditeur de la Palette met à votre disposition une cellule sélection qui vous permet de changer les couleurs.



Il vous suffit de pointer sur la couleur désirée puis de cliquer sur le bouton de sélection. L'option choisie sera ensuite affichée dans la boîte d'affichage située à gauche du bouton de sélection.

2.13.7 Cellule glissement

Les **cellules glissement** vous permettent de choisir un numéro faisant partie d'une plage de valeurs donnée. Ces cellules sont semblables aux cellules de défilement dans la mesure où, pour choisir une valeur spécifique, il vous suffit de déplacer une barre dans une boîte.



L'exemple ci-dessus vous permet de régler la vitesse à laquelle vous voulez que votre souris déplace le pointeur dans la zone écran.

La **valeur** apparaît à gauche. Cette valeur correspond à la position courante de la barre de glissement.

Pour changer la valeur, procédez de la manière suivante :

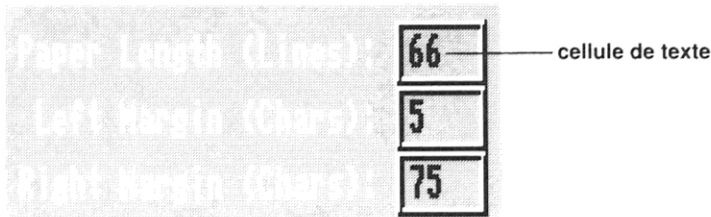
1. *Pointez sur la barre de glissement .*
2. *Maintenez le bouton de sélection enfoncé tout en déplaçant la souris sur la droite ou sur la gauche.*

La valeur changera au fur et à mesure que la barre glissera dans la boîte.

3. Une fois la valeur désirée obtenue, relâchez le bouton.

2.13.8 Cellule de texte

La **cellule de texte** vous permet de saisir du texte destiné à être utilisé par un programme. Vous avez déjà pu observer de telles cellules dans les requêtes qui s'affichent quand vous choisissez les articles de menu Rename (Renommer) ou Execute Command (Exécuter une commande). De nombreux programmes utilisent des cellules de texte pour vous laisser entrer le nom d'un fichier à ouvrir ou à sauvegarder. L'éditeur d'Imprimante met à votre disposition des cellules de texte pour que vous fixiez vous-même la largeur des marges de vos documents.



Pour saisir du texte dans une cellule de texte, procédez de la manière suivante :

1. *Sélectionnez la cellule désirée.*

Pointez sur la cellule, puis cliquez sur le bouton de sélection.

2. *Un curseur apparaîtra alors.*

Il s'agit d'une petite marque clignotante. Lorsque vous saisissez du texte, celui-ci s'affichera à la gauche du curseur.

3. *Si la cellule contient déjà du texte, éliminez-le en appuyant sur la touche Del.*

D'autres touches sont à votre disposition pour revoir le texte de la cellule :

Touche Back-space (Retour arrière) cette touche efface le caractère qui précède le curseur

touche Amiga droite & et X cette combinaison élimine tout le texte de la cellule.

touche Amiga & Q cette combinaison permet de récupérer le texte de la cellule avant son élimination.

touche curseur gauche ou droite déplace le curseur à l'endroit du texte où vous désirez modifier un élément.

4. *Pour saisir un nouveau texte, il suffit de le frapper au clavier.*

Les caractères que vous tapez s'afficheront dans la cellule texte.

5. *Dès que la cellule révèle les informations correctes, appuyez sur Retour.*

Workbench

Version 2.0

AMIGADOS

Workbench

Version 2.0

ANNEXES

Workbench

Version 2.0

UTILITAIRES

