

# SMARKY NEWS

6 janvier 1986

No 25

L'équipe d'Epsitec vous souhaite à tous une heureuse nouvelle année



Photo G. Luntz/Illustré

# smaky 100

## LES PROPRIETES EN LOGO

Par Jean-François Gruet



## LOGO

### Définitions préliminaires

:SYMB désigne un nom symbolique  
:PROP désigne un nom de propriété  
:VAL désigne la valeur de la propriété de nom :PROP

### Primitives relatives aux propriétés ANNULEPROP, DPROP, RPROP, PLISTE

**ANNULEPROP :SYMB :PROP**  
Enlève la propriété :PROP au nom symbolique :SYMB

**DPROP :SYMB :PROP :VAL**  
Associe la valeur :VAL de la propriété :PROP au nom symbolique :SYMB

**RPROP :SYMB :PROP**  
Retourne la valeur associée à la propriété :PROP du nom symbolique :SYMB,  
ou une liste vide si cette propriété n'existe pas

**PLISTE :SYMB**  
Retourne sous forme de liste les propriétés du nom symbolique :SYMB

### Exemples :

DPROP "100 "NOM [Gruet]  
DPROP "100 "PRENOM [Jean-François]  
DPROP "100 "RUE [Le Bel Erable]  
DPROP "100 "VILLE [1041 Poliez - Pittet]

EC RPROP "100 "VILLE  
*1041 Poliez - Pittet*

EC PLISTE "100  
*NOM [Gruet] PRENOM [Jean-François] RUE [Le Bel Erable] VILLE [Poliez - Pittet]*

ANNULEPROP "100 "VILLE  
EC PLISTE "100  
*NOM [Gruet] PRENOM [Jean-François] RUE [Le Bel Erable]*

Liste du programme DEMO\_PROP: une utilisation possible des propriétés

### Programme principal

```
pour PRINCIPAL
VT
FCURSEUR [15 0]
EC [Un exemple d'utilisation des propriétés]
FCURSEUR [0 3]
EC [Ebauche de gestion d'un fichier d'adresses]
FCURSEUR [0 6]
EC PH [Vous pouvez] ":
FCURSEUR [15 8]
EC [0 enregistrer une adresse]
FCURSEUR [15 9]
EC [1 afficher l'adresse d'un client]
FCURSEUR [15 10]
EC [2 arrêter]
FCURSEUR [0 12]
TAPE PH [Votre choix je vous prie] ":
RELIE "C CHOIX
SI :C = "2 [EC " EC [C'est fini !!! Bonne utilisation des propriétés.] STOP]
SI :C = "0 [VT FCURSEUR [15 0] EC [Création ou modification d'adresses] EC "
ENREGISTRE] [VT FCURSEUR [20 0] EC [Consultation du fichier] EC " AF_ADRESSE]
PRINCIPAL
fin
```

### Enregistrement d'une adresse

Le client est identifié par un numéro :NO\_CLIENT jouant le rôle de :SYMB dans DPROP et RPROP.

Les noms des propriétés du :NO\_CLIENT sont NOM, PRENOM, RUE, VILLE.

Les valeurs associées à chacune de ces propriétés permettent ainsi de constituer une fiche, identifiée par :NO\_CLIENT, qui contient une adresse complète

Si l'on remplit deux fiches avec le même :NO\_CLIENT la première est entièrement remplacée par la deuxième

```
pour ENREGISTRE
CHAMP [Numéro du client]
RELIE "NO_CLIENT PR LL
CHAMP [Nom]
DPROP :NO_CLIENT "NOM LL
CHAMP [Prénom]
DPROP :NO_CLIENT "PRENOM LL
CHAMP [Rue]
DPROP :NO_CLIENT "RUE LL
CHAMP [No postal et ville]
DPROP :NO_CLIENT "VILLE LL
ec " TAPE [Encore une autre ?]
SI NON OUI? [EC [non] STOP]
EC [oui] EC "
ENREGISTRE
fin
```

**Affichage de l'adresse d'un client identifié par son numéro (:NO\_CLIENT)**

```
pour AF_ADRESSE
CHAMP [Tapez le no du client]
RELIE "NO_CLIENT PR LL
CHAMP [Nom] EC RPROP :NO_CLIENT "NOM
CHAMP [Prénom] EC RPROP :NO_CLIENT "PRENOM
CHAMP [Rue] EC RPROP :NO_CLIENT "RUE
CHAMP [No postal et ville] EC RPROP :NO_CLIENT "VILLE
EC " TAPE [Encore une autre ?]
SI NON OUI? [EC [Non] STOP]
ec [oui] ec "
AF_ADRESSE
fin
```

**Procédures utilitaires**

**pour CHOIX** **retourne 0, 1 ou 2**

```
RELIE "X PR LISCAR
EC :X
SI MEMBREP :X [0 1 2] [RT :X STOP]
EC [Choix incorrect !!!]
TAPE PH [Nouvel essai] PH ": CAR 32
RT CHOIX
fin
```

**pour CHAMP :X** **affiche le nom du champ :X**

```
TAPE :X
FCURSEUR MP "25 SP CURSEUR
fin
```

**pour OUI?** **ret vrai si oui**

```
RELIE "C LISCAR
RT MEMBREP :C [O o Y y s S j J]
fin
VT
PRINCIPAL
```

## **Appel aux utilisateurs des SMAKY**

- 1) pour indiquer que le SMAKY est occupé, nous avons utilisé différentes icônes: sablier, pendule, bonhomme endormi, dont aucune ne nous satisfait.  
CONCOURS: qui trouvera la meilleure idée pour cette icône ? (dimension max: 30x50 points)
- 2) nous cherchons une personne pour dessiner des icônes relatives aux différents métiers. Ce travail sera rétribué.
- 3) les maîtres intéressés à former un groupe EAO sont priés de s'annoncer
- 4) les maîtres intéressés au problème des aides à la création des horaires sont priés de s'annoncer
- 5) nous cherchons des personnes pour essayer, améliorer ou créer des jeux
- 6) nous serions heureux de recevoir des photos de salles équipées de SMAKY, avec des élèves