

SMARKY NEWS

2 août 1986

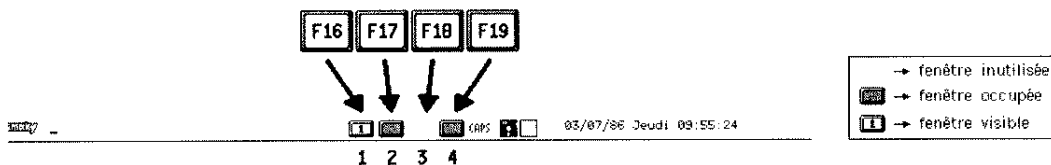
No 32

Systeme version 4

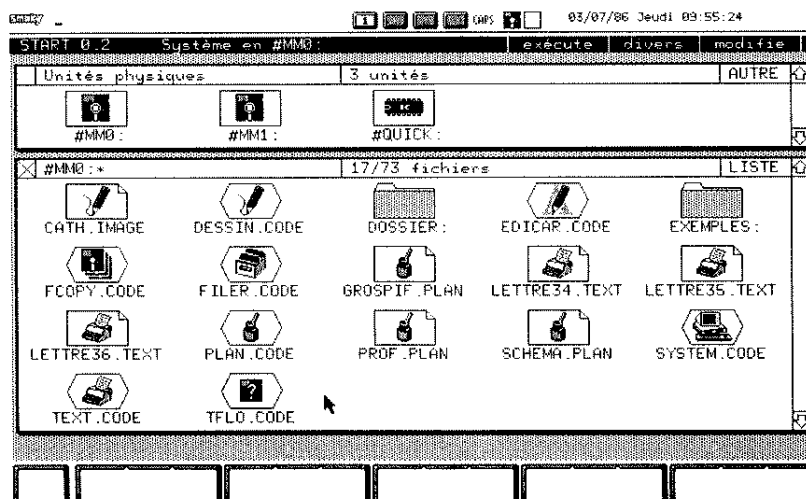
Le système version 4 se distingue principalement par les points suivants :

- multi-fenêtres
- plus grande simplicité d'emploi (programme START)

Le **multi-fenêtres** permet l'exécution de quatre programmes simultanément. Ils disposent tous d'une grande fenêtre, et une seule est visible à la fois. Tous les programmes, visibles et invisibles, **s'exécutent simultanément**, en fonction des temps morts, de leurs priorités, etc. On exploite ici pleinement les possibilités **multi-tâches** du Smaky à travers le noyau temps-réel.



Les touches **F16** à **F19**, au-dessus du pavé numérique, visualisent directement les programmes en exécution dans les fenêtres 1 à 4. Un effet similaire à un changement de diapositive accompagne chaque changement de fenêtre. De plus, quatre icônes tout en haut de l'écran indiquent l'état des fenêtres (inutilisé, occupé ou visible), et peuvent être *cliquées* avec la souris.

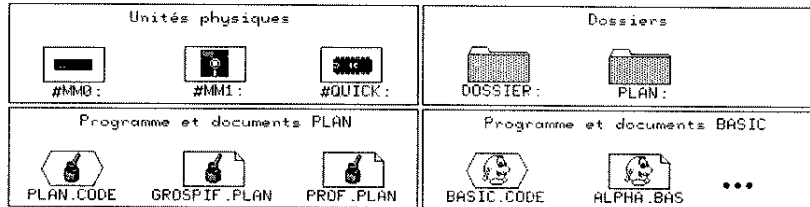


START remplace l'ancien **ICONE**, et occupe la première fenêtre en permanence. Des icônes représentent non seulement les programmes exécutables (.code), mais **tous les fichiers**.

Il existe en fait quatre types d'icônes :






- les unités physiques (#MM0:, #QUICK:, etc.)
- les dossiers (DOSSIER:, LETTRES:, etc.)
- les programmes (DESSIN.CODE, TEXT.CODE, etc.)
- les documents (MAISON.IMAGE, ESSAI.TEXT, etc.)

Ces quatre types se différencient par le cadre autour de l'icône. Le nom du fichier est toujours indiqué juste au-dessous.



Un clic du bouton de gauche exécute directement une action: ouverture d'une unité physique ou d'un dossier, exécution d'un programme, etc.

Un clic du bouton de droite présente un menu pour détruire, déplacer, dupliquer, etc. Voici un tableau résumé de ces possibilités :

	GAUCHE	DROITE	
	<p>Ouvre l'unité ou le dossier.</p> <p>Crée une nouvelle fenêtre en bas de l'écran.</p>	<p>inform.</p> <p>système</p> <p>formate</p> <p>déinstal.</p>	<p>Donne quelques informations sur l'unité.</p> <p>Indique où sont cherchés les programmes, etc.</p> <p>Formate hard ou soft une disquette.</p> <p>Déinstalle l'unité.</p>
	<p>case de fermeture</p> 	<p>détruit</p> <p>déplace</p> <p>duplique</p> <p>modifie</p>	<p>Détruit, déplace ou duplique le dossier et tous les documents inclus, les sous-dossiers et leurs documents, etc.</p> <p>Modifie le nom ou les attributs.</p>
	<p>Exécute le programme dans la prochaine fenêtre libre.</p>	<p>détruit</p> <p>déplace</p> <p>duplique</p> <p>modifie</p> <p>param.</p>	<p>Détruit, déplace ou duplique le programme et tous les fichiers associés (générateurs de caractères, bibliothèques, etc.). La liste est contenue dans un fichier .FILES .</p> <p>Modifie les attributs.</p> <p>Modifie l'en-tête (pour spécialiste).</p>
	<p>Exécute le programme associé au document, et prend le document.</p>	<p>détruit</p> <p>déplace</p> <p>duplique</p> <p>modifie</p> <p>édite</p>	<p>Détruit, déplace ou duplique le document.</p> <p>Modifie le nom ou les attributs.</p> <p>Édite le document, s'il s'agit d'un texte.</p>

L'opération système, obtenue en cliquant une unité physique avec le bouton de droite, indique où sont cherchés tous les fichiers système (programmes, générateurs de caractères ou d'icônes, bibliothèques, etc.). Avec le réseau, par exemple, il est possible de chercher tous les fichiers système sur le serveur, tout en archivant ses documents sur la disquette locale.

De même qu'une unité physique contient un certain nombre de fichiers, un **dossier** contient un sous-ensemble de fichiers. Le principe se répète autant de fois que nécessaire, pour permettre des sous-dossiers dans un dossier, des sous-sous-dossiers, etc. Anciennement le terme de **répertoire** était utilisé pour désigner un dossier.

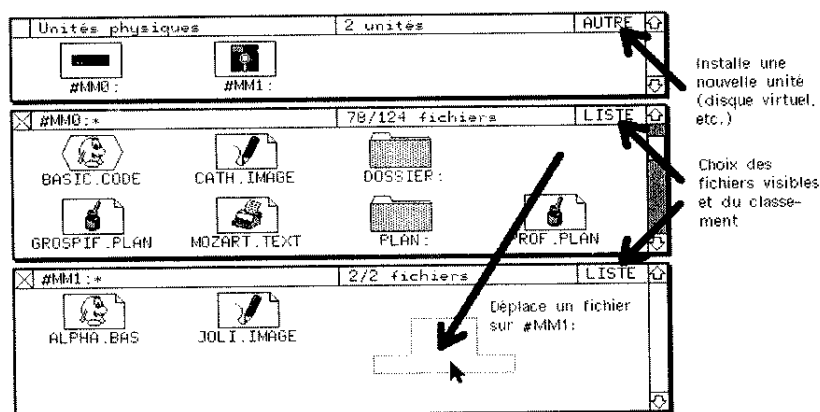
Avec START, les opérations *détruit*, *déplace* ou *duplique* appliquées à un dossier **concernent tout le contenu du dossier**, et même les sous-dossiers et leurs contenus, etc.

Chaque disquette contient un dossier vide appelé DOSSIER:. Pour **créer un nouveau dossier**, il faut dupliquer DOSSIER:. Son double prend le nom DOSSIER1:, qu'il ne reste plus qu'à modifier en *cliquant* avec le bouton de droite, puis en choisissant *modifier*.

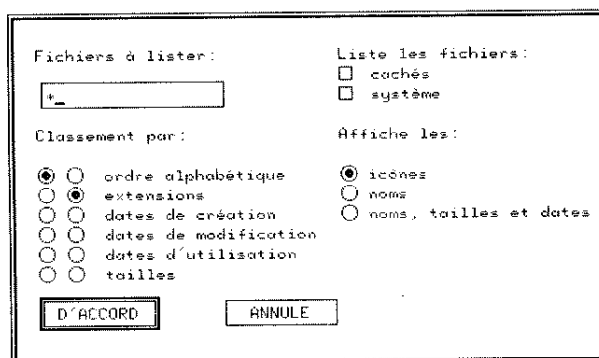
Lorsqu'un **programme** (.code) est *détruit*, *déplacé* ou *dupliqué*, **tous les fichiers associés suivent** (générateurs de caractères ou d'icônes, bibliothèques, images, etc.). Il est donc très simple de générer une nouvelle disquette complète avec les programmes de son choix. Voici comment procéder avec un Smaky double-floppy :

- Mettre une disquette vierge en #MM1:
- La formater (*clique* dans #MM1: avec le bouton de droite, puis choix de *formater*)
- Dupliquer SYSTEM.CODE (*clique* dans SYSTEM.CODE avec le bouton de droite, choix de *dupliquer*, puis *tirer* jusque dans la grande fenêtre de #MM1:)
- Dupliquer DESSIN.CODE (idem)
- Dupliquer ...
- La nouvelle disquette est prête à l'emploi !

En dupliquant SYSTEM.CODE, c'est l'imprimante actuellement utilisée qui est copiée. Pour générer une disquette avec une autre imprimante, il faut changer d'imprimante **avant** de dupliquer SYSTEM.CODE. Pour cela, appuyez sur le **bouton du milieu**, et choisissez l'opération *imprimante*.

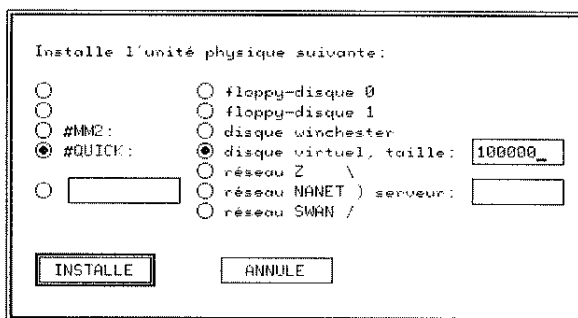


Par défaut, les icônes sont représentées par **ordre alphabétique**, et les fichiers système ne sont pas visibles. L'indication **78/124 fichiers** informe qu'il y a 78 fichiers visibles sur un total de 124. La case **LISTE**, en haut à droite de chaque fenêtre, présente la boîte de dialogue suivante :



Les deux colonnes sous *Classement par*: déterminent **deux critères de classement**. Dans l'exemple ci-dessus, les fichiers sont classés par *ordre alphabétique*, et en cas d'égalité par *extensions*.

La case **AUTRE**, en haut à droite de la fenêtre des unités physiques, permet d'installer une nouvelle **unité physique**. Par exemple, un disque virtuel ou un nouveau serveur sur le réseau.



Pour installer un **disque virtuel** (disque en mémoire vive), il faut *cliquer* dans **#QUICK:**, puis spécifier la taille, qui correspond à la quantité de mémoire utilisée (100'000 pour un petit disque virtuel).

Avec un Smaky ne disposant que d'un lecteur de disquettes, le disque virtuel permettra de copier des fichiers d'une disquette sur une autre :

- Installer le disque virtuel
- L'ouvrir (*clique* dans **#QUICK:** avec le bouton de gauche)
- Dupliquer les fichiers souhaités de **#MM0:** jusque dans la fenêtre de **#QUICK:**
- Mettre la nouvelle disquette (*clique* dans la petite disquette tout en haut à gauche de l'écran, mettre la nouvelle disquette, puis de nouveau *clique*)
- Déplacer les fichiers de **#QUICK:** jusque dans la fenêtre de **#MM0:**

REMARQUES

Tous les transferts sur une disquette version 4 doivent s'effectuer en ayant démarré avec le nouveau système. En effet, le nouveau FOS écrit un **numéro de contrôle** avec chaque fichier, ce qui permet de détecter les changements de disquettes incorrects !

Le fichier 100_IIP24.GENC contient toutes les icônes de START. La **correspondance document-programme** est contenue dans le fichier START.INFO (exemple: pour document .IMAGE, appeler DESSIN.CODE).

Le **nom de l'imprimante** utilisée est enregistré dans 100_INFO. La macro de démarrage 100_BOOT.CLE installe l'imprimante avec l'ordre `INSTALL #PRINTER $%P`. En effet, le paramètre **%P** correspond au nom de l'imprimante complet (par exemple LQ800). Le paramètre **%Q** correspond au nom de l'imprimante sans numéro (par exemple LQ).

A chaque programme correspond un fichier .FILES qui contient la **liste de tous les fichiers associés** (générateurs de caractères, bibliothèques, etc.). Le fichier SYSTEM.FILES contient la liste de tous les fichiers nécessaires au système d'exploitation, dont voici le contenu :

SYSTEM.FILES -CXL	100_NEF07.GENC -CX+L	100_USART.DRIV -CXL	100_F.MERR -CXL
SYSTEM.CODE -CX+L	100_KEY.DRIV -CXL	100_LDIMA.CODE -CL	100_RECUP.CODE -CL
100_SHI.BIN -CXL	100_SYNT.DRIV -CXL	100_GENCAR.LIB -CXL	100_FBOOT.BIN -CXL
100_NTR.BIN -CXL	100_CLOCK.DRIV -CXL	100_DBOX.LIB -CXL	100_SBOOT.BIN -CXL
100_FOS.BIN -CXL	100_CLE.CODE -CL	100_DGENC.LIB -CXL	100_MEM.DRIV -CXL
100_FLO.DRIV -CXL	100_SNF07.GENC -CX+L	100_LIST.LIB -CXL	100_NRF09.GENC -CX+L
100_WIN.DRIV -CXL	100_BOOT.CLE -CL	100_SCROLL.LIB -CXL	100_NEF11.GENC -CX+L
100_INFO -CXL	100_MOUSE.CODE -CL	START.CODE -CL	%q_DRF07.GENC -CXL
100_LIB.BIN -CXL	100_CLOCK.CODE -CL	START.INFO -CXL	%q_DRP07.GENC -CXL
100_DIS.DRIV -CXL	100_MOUSE.DRIV -CXL	100_IIP24.GENC -CX+L	%q_QRF07.GENC -CXL
100_GRA.LIB -CXL	100_%p.DRIV -CXL	100_EPRO.LIB -CXL	%q_QRP07.GENC -CXL