

# smaky info

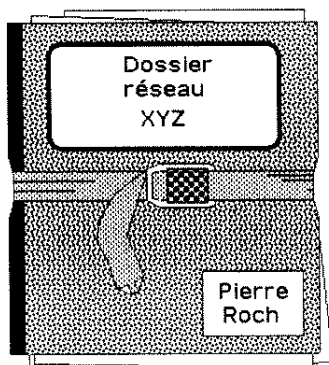
## Utilisation de RESEAU 3.0

Le programme RESEAU permet l'utilisation des ressources offertes par un réseau local d'une façon souple. Il allie la simplicité et l'efficacité dans le domaine de l'ordinateur "outil pour le maître" à la souplesse réclamée par la diversité des applications de "l'utilisation pédagogique de l'ordinateur" (UDO).

### 1. Quelques cas d'utilisation typiques

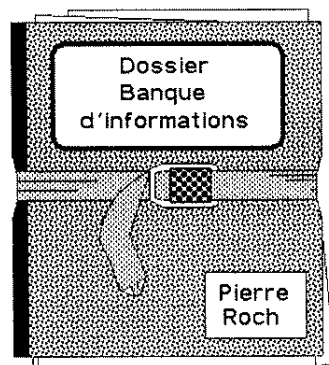
#### 1.1 L'environnement de base

L'information gérée par l'ordinateur peut provenir ou être archivée dans **trois dossiers principaux**:



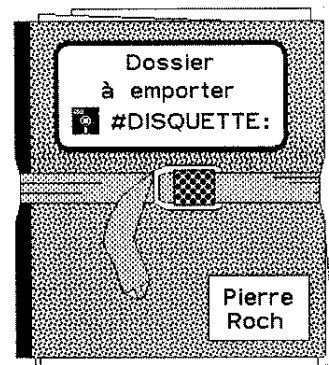
**@XYZ:** le dossier réseau (personnel)

Ce dossier, localisé dans un serveur, permet de travailler sans aucune disquette personnelle, moyennant certaines limitations, ce qui convient bien aux personnes en formation. Il faut, en principe éviter d'y laisser des documents volumineux sous peine de saturer le serveur et aussi savoir qu'il n'offre pas une garantie totale sur la sécurité des informations qui s'y trouvent du point de vue disparition ou confidentialité.



**@BANQUE:** le dossier banque d'information

Ce dossier contient toute l'information d'intérêt suffisamment général pour être mise à disposition de tous. On ne peut pas travailler dans ce dossier, mais on peut le consulter, y prendre des documents (textes, images, etc) ou faire fonctionner une application particulière.



**#DISQUETTE:** Le dossier sur disquette

Ce dossier, situé dans une disquette personnelle, est le dossier permettant d'emporter des documents avec soi, pour les utiliser ailleurs, à titre de sauvetage personnel ou si la confidentialité l'exige.

Le rôle principal du dossier @XYZ est d'offrir à l'utilisateur un domaine réservé dans le serveur pour y laisser divers documents en cours de travail. Cela permet une utilisation sans disquette très favorable lors de travaux suivis; l'utilisateur retrouve d'une session à l'autre le fruit de son travail, alors que l'élève est à l'abri des problèmes liés à la manipulation d'une disquette (oubli, destruction, etc).

Pour simplifier encore l'environnement ou pour éviter que le serveur n'abrite des documents privés risquant de saturer le disque, on peut supprimer ce dossier @XYZ et ne garder que:

- le dossier privé sur disquette,
- l'information commune dans la banque.

## 1.2 L'environnement personnalisé

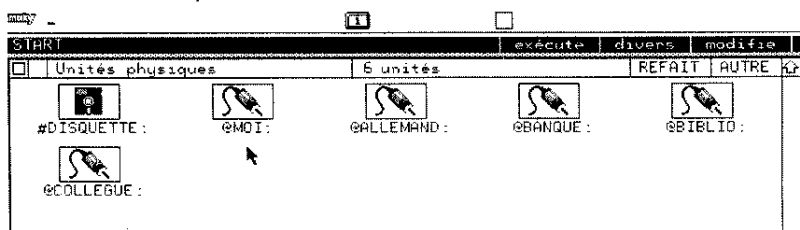
Un utilisateur chevronné réclame une souplesse adaptée à ses propres besoins et ne se contente plus des trois dossiers de base. Le programme RESEAU permet alors de lui offrir un environnement plus spécifique avec des dossiers supplémentaires permettant des accès directs:

- aux dossiers personnels de ses élèves,
- à un ou plusieurs dossiers de collègues,
- aux lecteurs de floppy des élèves,
- à une boîte aux lettres électronique,
- à une partie intéressante et souvent utilisée de la banque comme la collection d'images,
- etc.

Il est également possible de définir des disques virtuels en mémoire (#quick: ou autre).

Dans l'exemple représenté ci-dessous, l'utilisateur s'est défini l'environnement suivant:

@MOI: son dossier privé dans le serveur  
 @BANQUE: le dossier contenant l'information commune  
 #DISQUETTE: le dossier emportable en disquette (#mm1:)  
 @COLLEGUE: le dossier d'un collègue avec qui il collabore quotidiennement  
 @ALLEMAND: le dossier contenant les informations concernant les enseignants d'allemand  
 @BIBLIO: le dossier permettant l'accès au catalogue du centre de documentation.



## 1.3 L'utilisation didactique

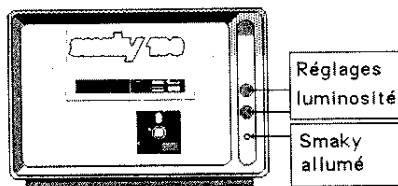
Lors de l'utilisation didactique d'un logiciel précis avec des élèves, il s'avère important de pouvoir y entrer directement, afin de gagner un maximum de temps.

Lors du démarrage, RESEAU permet donc de taper le nom d'un didacticiel situé par exemple dans la banque de logiciels et, sans aucune autre manipulation intermédiaire des élèves, de parvenir directement au début du parcours prévu par le programme didactique.

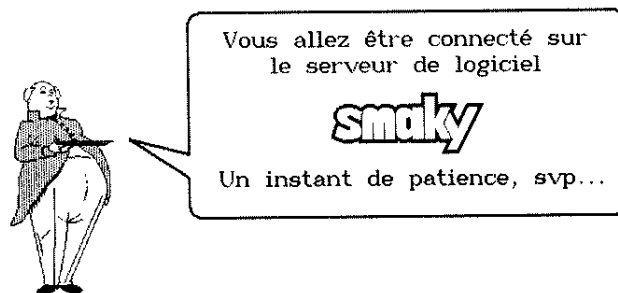
Par exemple, en tapant INTRO, on arrive directement au début de ce logiciel de présentation de l'appareil sans qu'il soit nécessaire de le chercher dans une liste ou dans un dossier depuis START.

## 2. Mise en service d'un Smaky client

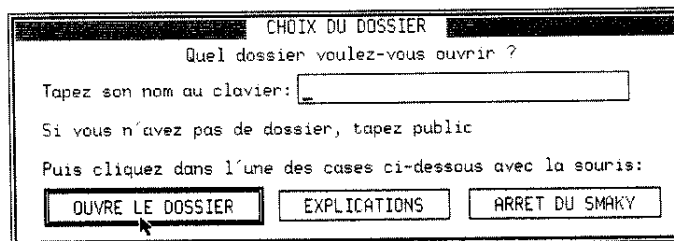
A la mise sous tension, l'écran se présente comme suit:



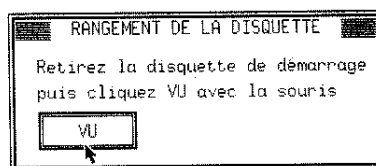
Après avoir introduit une disquette de démarrage, RESEAU affiche une image pour occuper l'écran le plus vite possible et installe certains logiciels spéciaux (imprimante, réseau, etc.) "derrière le décor":



Ensuite, il demande quel dossier ouvrir:

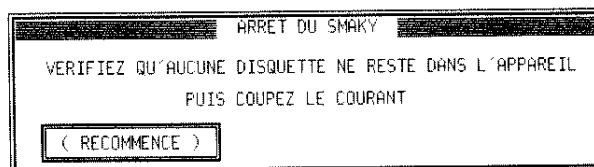


Puis, au vu du dossier choisi, le Smaky prend directement en mémoire depuis la disquette le maximum de logiciels afin de ne pas surcharger le serveur et d'accélérer notablement le démarrage. Cette opération terminée, RESEAU signale que la disquette de démarrage est désormais inutile.



## 3. Arrêt d'un Smaky client

A la sortie du programme principal (START ou didacticiel), l'écran se présente ainsi:



Il est possible avec RECOMMENCE de revenir à la demande de dossier sans refaire tout le démarrage; au cas où le programme principal diffère de celui de l'utilisateur précédent, RESEAU redemande la disquette de démarrage pour y prendre directement le plus de logiciels possible (selon 100\_BOOTR.CLE). Si l'environnement de l'utilisateur précédent ne peut être nettoyé complètement, RESEAU provoque le redémarrage complet comme si l'on éteint le Smaky. Il n'est malheureusement pas possible de vider les éventuels programmes fonctionnant encore dans les écrans autres que 1.

## 4. Fonctionnement technique de RESEAU

Dans la disquette de démarrage:

RESEAU.CODE	code du programme
RESEAU.IMAGE	image générique apparaissant au début du démarrage
STARTXYZ	les fichiers pour START
BASICXYZ	les fichiers pour BASIC
LOGOXYZ	les fichiers pour LOGO
etcXYZ	d'autres fichiers pour cache en mémoire lors du démarrage

Dans 100\_BOOT.CLE de la disquette de démarrage, il faut mettre la ligne de commande:

```
RESEAU SDIR DIR
```

```
Exemple: RESEAU @Z-1000:SYSTEME: @Z-1000:(PRIVE:,BANQUE:EAO:,COURS:)
```

Le premier paramètre indique où les fichiers système seront cherchés. Le second indique où le dossier que l'on désire ouvrir sera cherché; dans l'exemple ci-dessus, il y aura recherche d'abord dans PRIVE:, puis dans BANQUE:EAO: et finalement dans COURS:.

Dans le dossier système du serveur:

100_BOOTR.CLE	macro CLE chargeant en mémoire le maximum de logiciel
RESEAU.HELP	texte d'aide éditable apparaissant si l'on clique dans EXPLICATIONS
RESEAU.CLE	macro CLE définissant l'environnement standard d'un dossier ne contenant pas lui-même un fichier RESEAU.CLE

Dans chaque dossier utilisateur (personnel ou didactique):

RESEAU.CLE	fichier définissant l'environnement propre au dossier; si ce fichier est inexistant, c'est le fichier standard du dossier système qui est pris en considération.
------------	--

**Remarque:** la syntaxe de RESEAU.CLE est celle de n'importe quelle macro CLE à l'exception de la première ligne qui indique à RESEAU quel est le programme principal auquel il devra céder la place dans le même écran. La syntaxe de la première ligne est: point-virgule pour que cette commande soit ignorée par CLE, astérisque caractère de contrôle pour RESEAU  
PROG le nom du programme à lancer

Exemples:

```
;*START           pour lancer START  
;*BASIC PROG/L/R  pour lancer le programme basic PROG.CBAS
```

Voici, comme exemple, le fichier RESEAU.CLE permettant l'environnement de l'utilisateur chevronné décrit précédemment.

```
;*START  
assign @moi: @z-1000:prive:moi:  
assign @banque: @z-1000:banque:  
assign @collegue: @z-1000:prive:unautre:  
assign @allemand: @z-1000:doc:allemand:  
assign @biblio: @z-1000:banque:biblio:  
assign #disquette: $flo_0
```

Pour avoir en plus un disque virtuel #DISVIR: de taille 100000, il faudrait encore ajouter:  
install #disvir: \$mem [100000.1]  
format/a #divir: 10

Se référer à la documentation du fabricant pour tous renseignements supplémentaires.