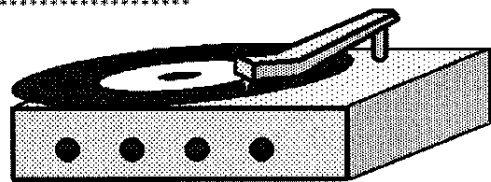
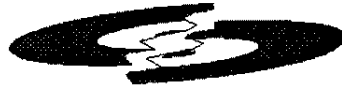


smaky[®] info

EDISK par Pierre-Olivier Vallat



```
*****  
*** ERREUR GRAVE RENCONTREE SUR LE DISQUE ***  
*** Veuillez consulter un spécialiste svp ***  
*** aide au dépannage, taper: 100_RECUP/? ***  
*** ERREUR GRAVE RENCONTREE SUR LE DISQUE ***  
*****
```



L'éditeur de disques EDISK permet de restaurer les disques et disquettes illisibles, si le média n'est pas détérioré. Le responsable de ce programme est Denis Dumoulin.

Lorsque le système renvoie à un spécialiste, EDISK permet de restaurer facilement le disque. La procédure est la suivante :

- lancer le logiciel EDISK
- choisir l'unité, qui ne doit pas être utilisée par d'autres programmes
- attendre l'apparition de Tst ou End dans (F0) indiquant la fin du test automatique.

Utilisation des touches Fonction

- (F0) (Fin) permet de sortir du logiciel
- (F1) (.1) revient au bloc précédent de la disquette
- (F2) (Show) relit le bloc sur la disquette et le réaffiche
- (F3) (+1) passe au bloc suivant de la disquette
- (F4) (Rewind) (n'est pas toujours présent) permet de revenir d'un bloc de données au bloc de description et du bloc de description au bloc de liste.
- (SHIFT) (F4) (Spos.1) (n'est pas toujours présent) permet de revenir au bloc précédent du fichier examiné.
- (F5) (Rewind2) (n'est pas toujours présent) permet de retourner au deuxième bloc de description lorsqu'un bloc de data est pointé par deux blocs de description différents (autrement dit un bloc de data appartient à deux fichiers différents)! En faisant (Rewind2) on revient sur le bloc de description du fichier à détruire!
- (F6) (Deep) (n'est pas toujours présent) permet de passer du bloc de liste au bloc de description et du bloc de description au bloc de data. Si l'on est dans un bloc de liste, on trouve la référence à quatre fichiers. Pour passer au bloc de description du premier, il faut presser (Deep), pour passer au bloc de description du second, il faut presser (1) puis (Deep), pour le troisième (2) (Deep) et pour le quatrième (3) (Deep).

- SHIFT F6** **Spos+1** (n'est pas toujours présent) permet de se déplacer vers le bloc suivant du fichier examiné.
- F7** **Hash** permet de retrouver rapidement un fichier. Presser **F7** puis introduire le nom du fichier à rechercher en majuscules et avec son extension (TOTO.TEXT par exemple) puis presser trois fois de suite **RETURN**.
- SHIFT F7** **CHK** (n'est pas toujours présent) permet de se déplacer automatiquement sur un bloc en mauvais état. C'est la touche la plus utile!
- F8** **Edit** édite un bloc et permet à l'utilisateur de le modifier. Il est possible de se déplacer dans le bloc avec **CURSOR** et **R**, **D**, **F** ou **C**. Ce que l'on tape au clavier est modifié à l'écran. Il faut presser sur **F4** pour une modification numérique (après l'avoir tapée) et sur **F6** pour une modification ASCII (avant de l'avoir tapée). Pour ressortir du mode ASCII, il faut taper **END**.
- F5** est très utile pour la récupération d'un fichier détruit par erreur. Elle déplace le contenu d'un champ d'un caractère à gauche.
- F7** efface le champ (si le curseur est situé sur **CHK**, c'est le numéro de contrôle de la disquette qui est affiché). **F8** efface tout le bloc. Il faut presser **F0** pour sortir du mode **Edit**. Il est alors possible de mémoriser la modification.
- SHIFT F7** **2*BLK** (n'est pas toujours présent) permet de visualiser les blocs doubles (utiliser ensuite **Rewind2** pour retrouver le fichier à détruire)
- F9** **Write** inscrit le contenu de l'écran sur la disquette.
- F10** **Crit** Permet de donner un critère de recherche dans toute la disquette. Presser une première fois **F10**, donner le critère au clavier (les majuscules ne sont pas équivalentes aux minuscules!) puis presser une deuxième fois **F10**. **Rech** s'inscrit alors dans **F11**.
- F11** **Rech** (n'est présent que si l'utilisateur a donné un critère de recherche) débute la recherche selon le critère donné.
- SHIFT F11** **Recup** super-utile (quand il apparaît!) car il permet non seulement de récupérer un fichier détruit (comme le fait **F5** **Shift** en mode **Edit**) mais en plus cette option vérifie si le fichier est toujours correct, que certains de ses blocs n'ont pas été utilisés par d'autres fichiers sauvés ultérieurement sur la disquette.
- F12** **Next BD Free** recherche un bloc de description libre.
- F13** .. **F15** **Data** **Bd** **Bl** permet de modifier l'affichage du bloc (se fait automatiquement)
- SHIFT F13** **Bin**
- SHIFT F14** **Genc** donne différents renseignements réservés aux spécialistes

Pression du bouton du milieu de la souris: fait apparaître un menu déroulant contenant la liste des dossiers contenus dans la disquette. On entre dans un répertoire en le cliquant.

Il est en outre possible de donner le numéro du bloc avec le clavier et frapper **RETURN** pour que s'affiche le bloc.

Réparations habituelles

Récupération d'un fichier détruit par erreur

(pour autant qu'aucun sauvetage n'ait été fait ultérieurement)

- Entrer dans EDISK et attendre que le programme de test soit terminé
- Sélectionner **Hash**, puis taper le nom du fichier en majuscules et presser trois fois de suite **RETURN**

- Deux cas peuvent alors se présenter:

A) L'option **Recup** apparaît sur **(SHIFT)(F11)**:

- Donner le numéro du fichier à récupérer en fonction de sa place dans le BL

```
Editeur de disques rev 5.8
Mémoire de masse: $FLO_0, début de la partition, après FOSBOOT : 00000010

Bloc de liste numéro 0000002C (0000001C) fichier SYS_LIST gpos: 0000001A

0:EDISK.TEXT..... ^=000002DB C=00 ATT=000027FF CODE=0000 LG=000069AA
30/01/89 11:41:58 30/01/89 11:41:58 30/01/89 16:19:27

1: COPY_DET.TEMP ^=000007FE C=00 ATT=000027FF CODE=0000 LG=0000769F
10/05/88 15:42:10 10/05/88 15:41:24

2: ^=00000000 C=00 ATT=00000000 CODE=0000 LG=00000000
00/00/00 00:00:00 00/00/00 00:00:00 00/00/00 00:00:00

3: ^=00000000 C=00 ATT=00000000 CODE=0000 LG=00000000
00/00/00 00:00:00 00/00/00 00:00:00 00/00/00 00:00:00

^NEXT=00000000 ^PREV=FFFFFFFF CHK=056EAB4E JUSTE

Numéro physique d'un bloc - RETURN, ou commande: █
```

- Si l'on désire récupérer le fichier COPY_DET.TEMP, il faut taper 1 puis **(SHIFT)(F11) Recup**
- Si le fichier réapparaît en intensité normale, tout est en ordre, le fichier est récupéré
- Si le fichier disparaît, le fichier n'était plus récupérable (un autre fichier sauvé ultérieurement avait pris sa place!)
- L'option **Recup** n'apparaît pas si la disquette à traiter est la disquette système. En général, **Recup** n'apparaît pas avec un disque dur (car il contient le répertoire système).

B) L'option **Recup** n'apparaît pas:

- Utiliser **Edit**
- Déplacer le curseur sur le champ représentant le nom du fichier détruit
- Presser **(Shift)** (le fichier est à nouveau écrit "en pleine intensité")
- Presser **(Fin)** pour sortir de **EDIT**
- Mettre à jour le bloc et noter son numéro
- Sortir de **EDISK**
- Effectuer **SMA_RECUP**
- Si aucune erreur n'apparaît dans **SMA_RECUP**, tout est en ordre
- Si une erreur provoquée par un bloc double apparaît, retourner dans **EDISK** aller au numéro du bloc que l'on vient de modifier. Choisir alors l'option **Edit** et détruire définitivement le nom du fichier en déplaçant le curseur au début du nom et en effaçant. Refaire un **SMA_RECUP** comme précédemment.

Mauvais numéro de contrôle sur une disquette

- Presser **(CHK)** qui pointera le ou l'un des blocs défectueux
- Presser **Edit**
- Déplacer le curseur sur **CHK**
- Presser **(Efface le champ)**
- Presser **(Fin)** pour sortir de **Edit** et demandez la mise à jour du bloc
- Si nécessaire presser une nouvelle fois **(CHK)** (s'il apparaît encore) et recommencer en pressant **Edit**
- Sortir de **EDISK**
- Effectuer **SMA_RECUP**.

Il est possible de faire les répétitions automatiquement avec une macro :

- PROGRA** **MACRO** enregistre
- SHIFT** **F7** recherche le prochain bloc à problèmes
- SHIFT** **F11** corrige le bloc trouvé
- CURSOR** **MACRO** répète les opérations enregistrées jusqu'à la fin du dossier

Deux blocs de description pointant le même bloc de data

- Presser **CHK**
- Presser **2*BLK**
- Lire le nom des fichiers concernés
- Presser **Rwind2**
- Détruire le fichier concerné
 - Presser **Edit**
 - Déplacer le curseur au début du nom
 - Presser **Efface le champ**
 - Presser **Fin** et mise à jour du bloc
 - Sortir de EDISK
- Si **2*BLK** apparaît toujours, recommencer
- Sortir de EDISK
- Effectuer SMA_RECUP.

Certains blocs de liste détruits

- **SHIFT** **F12** recherche le prochain BD libéré
- **SHIFT** **F11** tente de recréer ce fichier depuis le dossier de base de l'unité
- La macro suivante permet de répéter cette opération sur tout le disque:
 - PROGRA** **MACRO** enregistre
 - SHIFT** **F12** recherche le prochain BD libre (donc détruit ou perdu)
 - SHIFT** **F12** recrée, si possible, le fichier dans SYS_LIST
 - CURSOR** **MACRO** répète les opérations enregistrées jusqu'à la fin du dossier

Récupération d'une erreur de lecture

- Se déplacer sur le bloc en mauvais état en donnant son numéro suivi de **RETURN**
- Presser **Edit**
- Remettre à jour le bloc dans **Edit**
- Sortir de **Edit** en pressant **Fin** et mettre à jour
- Presser **Show**
- Si une nouvelle erreur de lecture se produit, la surface magnétique est détériorée et il n'y a plus rien à faire
- Sortir de EDISK
- Effectuer SMA_RECUP.



Il ne faut en aucun cas effectuer cette manipulation avec un fichier dont on ne peut pas vérifier le contenu (fichiers .IMAGE, .PLAN, .CODE, .BIN, .GENC...) sous peine de rendre la disquette totalement inutilisable. Cette opération ne peut être faite qu'avec des fichiers ASCII!