

smaky info

BONJOUR

Introduction

Les premiers pas avec un SMAKY ne sont pas toujours très faciles. Il faut apprendre à **tenir la souris** bien en main, à utiliser le **clavier**, les **disquettes**, etc. De plus, il faut se familiariser avec des mots nouveaux, tels que "*cliquer*" ou "*sélectionner*".

Le logiciel BONJOUR a pour objectif d'aider un débutant à **maîtriser le SMAKY**, au travers d'une série d'**exercices** très simples, puis progressivement plus complexes.

La souris

La **souris** est le premier chapitre abordé par BONJOUR. L'utilisateur apprend à **tenir** correctement la souris, puis à la **déplacer**. La figure 2 montre un **labyrinthe** qu'il faut parcourir en déplaçant la souris. Il n'est pas encore nécessaire d'utiliser les boutons de la souris.

Lorsque le mouvement est bien maîtrisé, l'apprentissage des **trois boutons** peut commencer, avec l'explication des termes "*cliquer*" et "*tirer*".

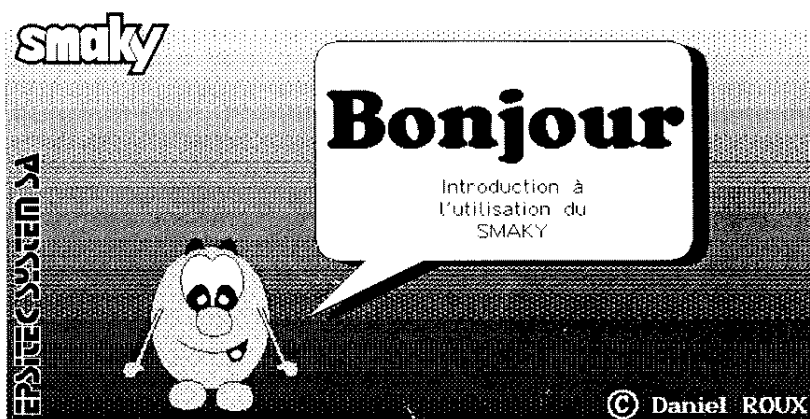


Figure 1: entrée dans le logiciel BONJOUR ...

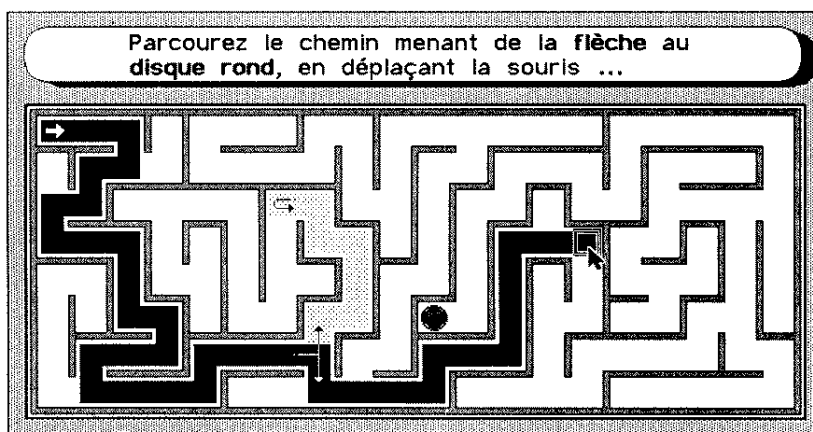


Figure 2: un labyrinthe est très efficace pour apprendre à maîtriser les déplacements de la souris !

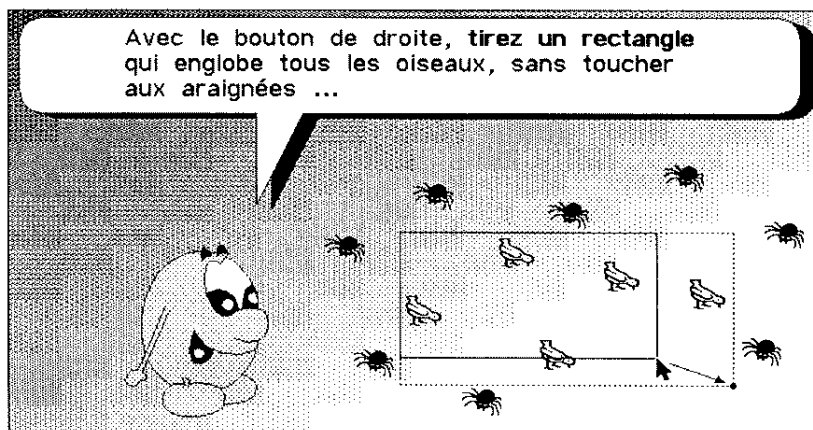


Figure 3: la sélection avec un rectangle n'est pas toujours évidente ...

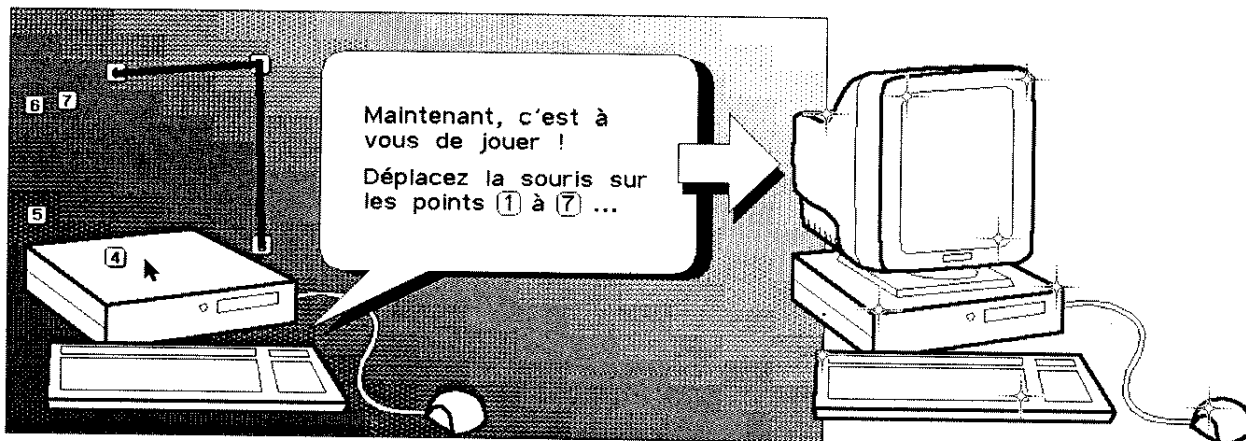


Figure 4: déplacement de la souris sur sept points fixes.

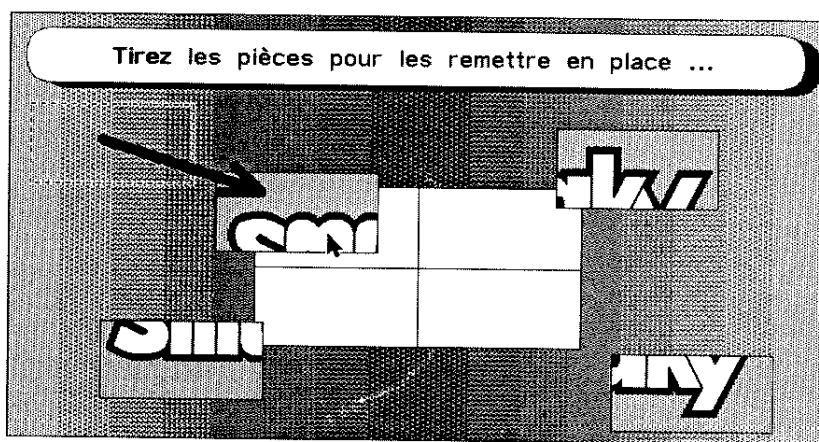


Figure 5: reconstitution d'un mini-puzzle, pour exercer "tirer" ...

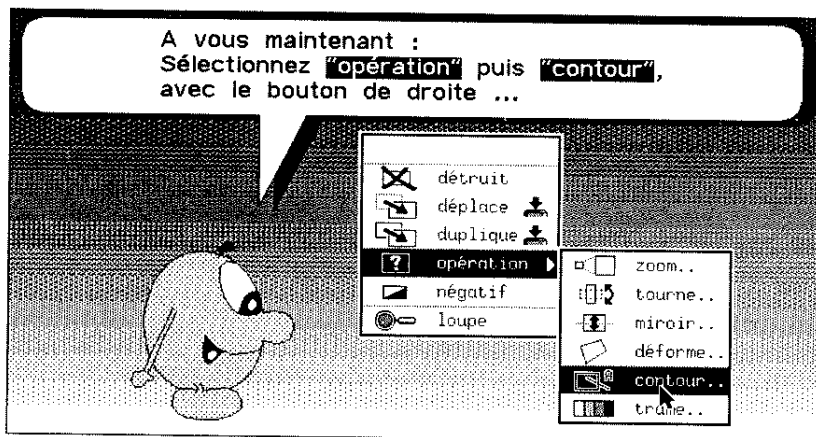


Figure 6: les menus et leurs sous-menus !

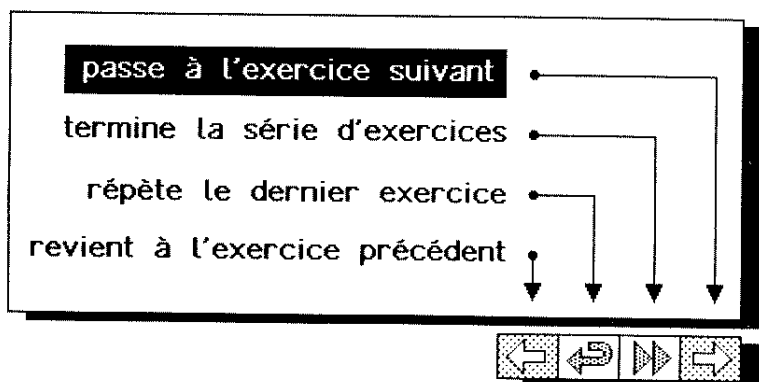


Figure 7: les quatre icônes permettant d'agir sur le déroulement des exercices.

L'action de "tirer", c'est-à-dire de **déplacer** la souris tout en **maintenant** pressé un bouton, est particulièrement exercée. La figure 5 montre un mini-puzzle qu'il s'agit de refaire en "tirant" les différentes pièces avec la souris. La plupart des exercices sont **limités dans le temps**, afin d'apprendre non seulement à effectuer une opération correctement, mais aussi rapidement ! Sans entrer dans trop de détails, BONJOUR apprend encore l'utilisation des **ascenseurs**, des **menus** et **sous-menus** (figure 6), et du **sablier**.

Choix

Lorsque "cliquer" n'est plus un mystère, **quatre icônes** apparaissent au bas de la fenêtre, pour vous permettre **d'agir sur le déroulement des exercices** (figure 7). Le plus souvent, vous utiliserez l'icône de droite, pour passer à l'exercice **suivant**, mais vous pouvez aussi **répéter** le dernier exercice. Si vous **terminez** la série d'exercices, l'écran de la figure 8 vous permet de choisir la suite.

Le clavier

Le deuxième chapitre concerne l'utilisation du **clavier**. Il ne s'agit pas ici d'apprendre la dactylographie, mais simplement l'utilisation des principales touches spéciales.

Chaque touche spéciale est vue en deux fois :

- 1) **explication**
- 2) **exercice**

Dans la première phase, l'utilisateur doit simplement **lire** une explication et regarder une image. En revanche, la deuxième phase met en pratique la première, sous la forme d'un **exercice concret**.

Les premières touches abordées sont **SHIFT** (figure 9), **CTRL** et **CAPS**. Ensuite les touches super-shift, avec une place particulière pour **CURSOR** (figure 10). Un labyrinthe semblable à celui de la figure 2 doit être parcouru avec la touche **CURSOR** et les quatre touches "flèches" **R, D, F** et **C**. Finalement, la touche **DEL** et les touches fonctions **F0** à **F15** sont exercées.

Les disquettes

Le troisième chapitre évoque les **disquettes**, les **logiciels**, les **documents** et les **dossiers**, à travers les logiciels **START** et **DESSIN4** (figure 10).

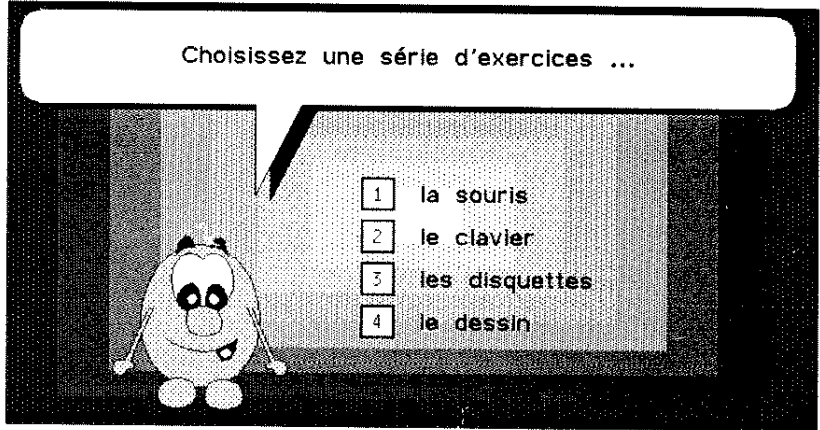


Figure 8: les quatre chapitres de BONJOUR.

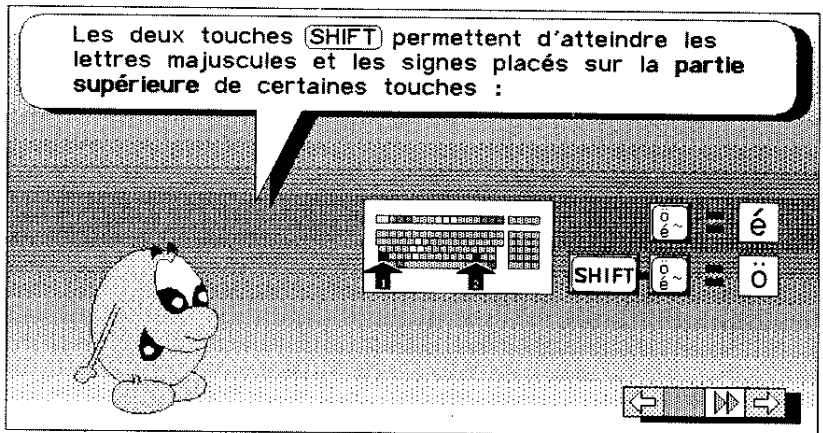


Figure 9: explications des touches SHIFT du clavier ...

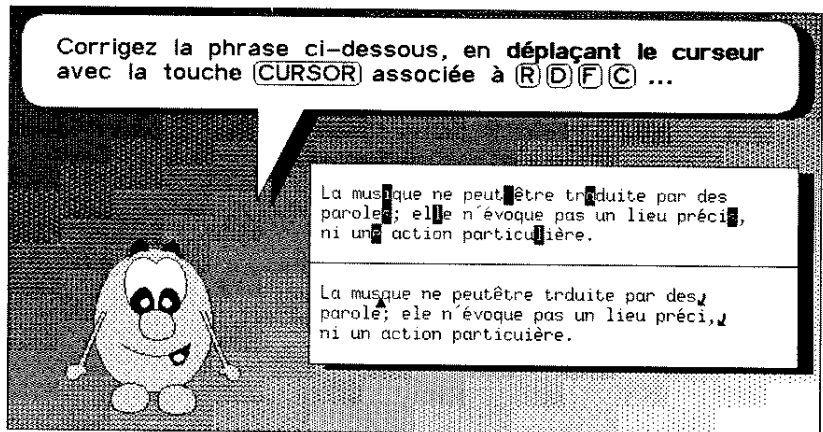


Figure 10: exercice pratique avec la touche super-shift CURSOR ...

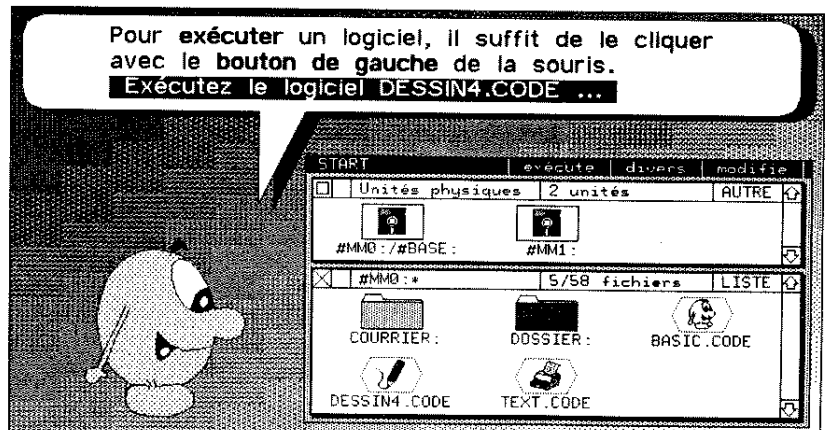


Figure 11: exécution du logiciel DESSIN4 depuis START !

L'utilisateur doit effectuer chronologiquement les opérations suivantes :

- 1) **mettre** la disquette
- 2) **exécuter** DESSIN4
- 3) **dessiner**
- 4) **sauver** son dessin
- 5) **quitter** DESSIN4
- 6) **déplacer** son dessin dans un dossier
- 7) **ouvrir** le dossier
- 8) **visualiser** son dessin
- 9) **fermer** le dossier
- 10) **fermer** la disquette

A travers cette suite d'opérations, banales pour un utilisateur chevronné, le débutant assimilera les **bases** nécessaires à tous les autres logiciels du SMAKY !

Le dessin

Le quatrième et dernier chapitre traite du **dessin**, avec le logiciel DESSIN4. Les explications visent d'abord à comprendre les **trois groupes d'icônes** de gauche, pour l'**outil**, le **mode** et l'**objet**. Ainsi, on pourra utiliser le bouton de gauche pour dessiner avec le **crayon** et le **pinceau** des traits à main levée, des droites, des rectangles et des cercles. On pourra aussi utiliser le **bidon** de peinture.

Ensuite, le bouton de droite permettra de sélectionner une zone rectangulaire, en vue de la **détruire**, de la **déplacer** ou de la **dupliquer**. Finalement la touche **UNDO** est expliquée.

Astuces

La ligne de commande **BONJOUR/M** propose tout de suite les quatre chapitres de la figure 8.

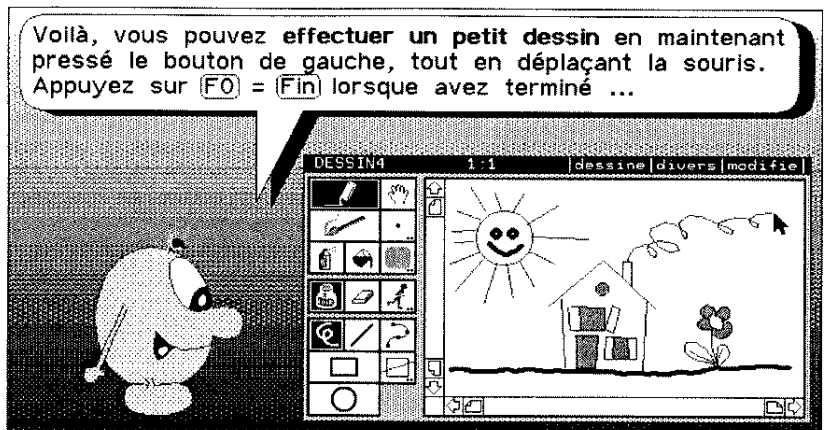


Figure 12: réalisation d'un petit dessin avec le logiciel DESSIN4 ...

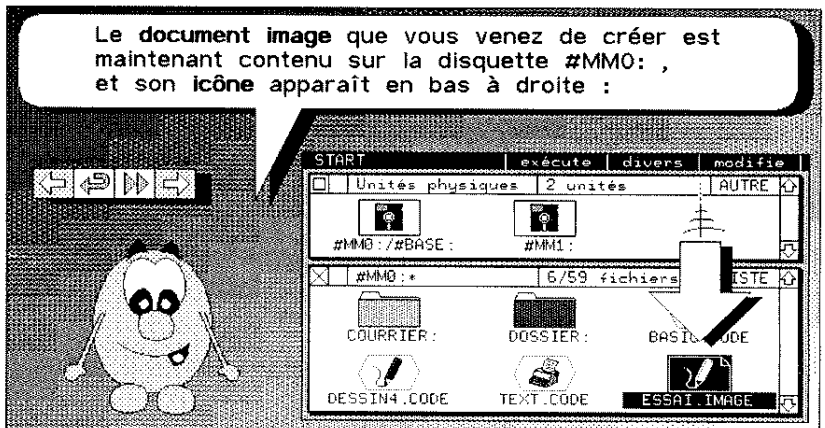


Figure 13: création d'un document image.

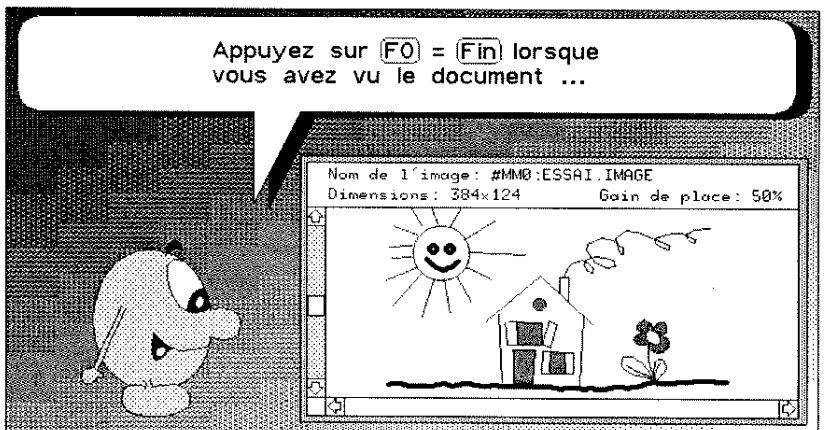


Figure 14: opération de visualisation d'un document depuis START !

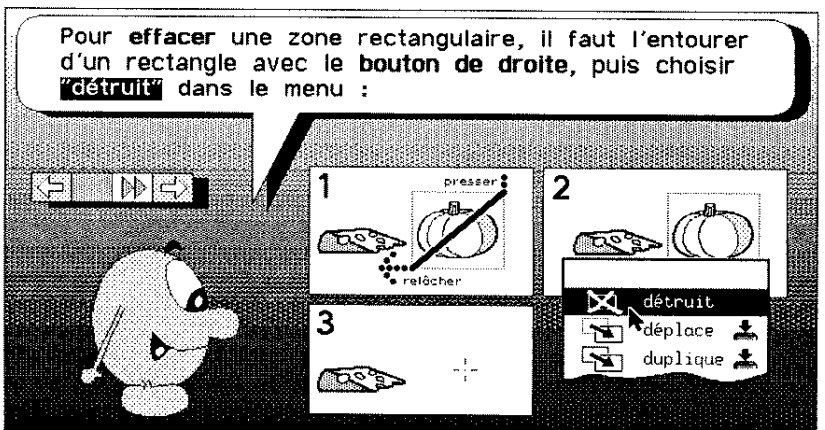


Figure 15: sélection d'une zone rectangulaire et effacement avec "détruit" ...