

PAGE

Introduction

Le logiciel PAGE version 1.6 dispose de **douze objets**, présentés dans la figure 1. Lorsque vous **dupliquez** PAGE.CODE avec START, seuls les huit objets marqués d'un "B" sont dupliqués. Les quatre objets marqués d'un "+" doivent être dupliqués séparément, si vous en avez l'usage.

Noms		Nouveautés	Dupli-que	Fonctions
LINE	/		B	lignes droites
ARROW	↗		B	flèches
RECT	□		B	rectangles
CADRE	◻	N	+	cadres
ARCS	⊙	N	B	arcs d'ellipses
POLYR	⊙		+	polygones réguliers
POLY	⋈		B	polygones irréguliers
CURVE	⤿		B	courbes de Bézier
TEXT	A		B	pavés de texte
LIST	☐	N	+	listes et tableaux
FORM	Σ	N	+	formules mathématiques
IMAGE	🖨		B	images de DESSIN4

Figure 1: les douze objets de PAGE 1.6

$$\frac{1}{n!} \int_a^x (x-t)^n f^{(n+1)}(t) dt \leq \frac{(x-a)^{n+1}}{(n+1)!} \sup_{t \in I} |f^{(n+1)}(t)|, \quad I=[a;x]$$

Les formules

L'objet FORM permet de créer une formule mathématique **directement dans PAGE**, d'une façon très simple et rapide.

L'**impression** se fera sans escaliers, comme d'habitude avec PAGE !

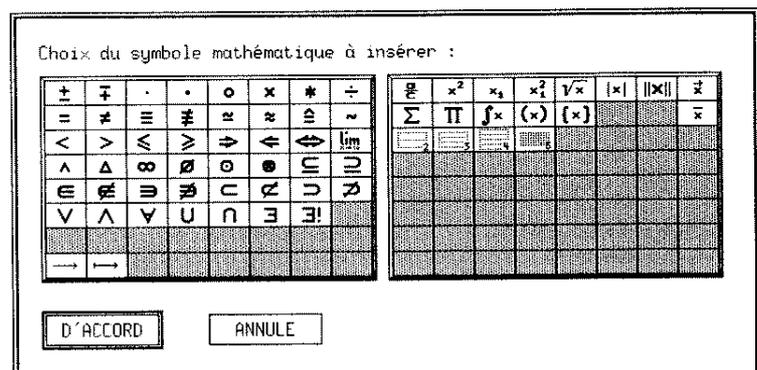


Figure 2: insertion d'un symbole mathématique.

Après avoir dessiné un rectangle, vous pouvez directement entrer une formule, comme expliqué à la figure 3. Pour **insérer un symbole**, cliquez son icône à gauche, ou appuyez sur la touche **F8** (voir figure 2, sur la page précédente).

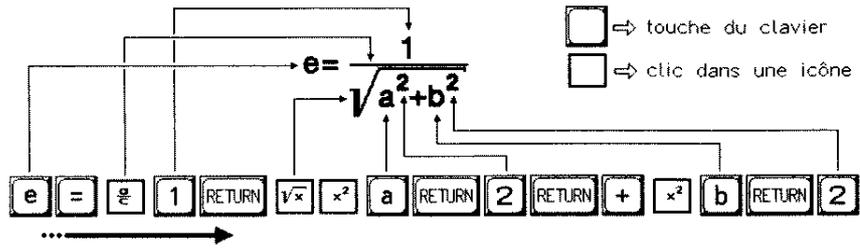


Figure 3: marche à suivre pour entrer une formule.

**RETURN
CURSOR-C**

Passé à l'élément suivant au sein d'un symbole, ou au symbole suivant.

**SHIFT-RETURN
CURSOR-R**

Idem, mais en arrière.

CURSOR-D

Recule d'un caractère.

CURSOR-F

Avance d'un caractère.

CTRL-espace

Ajoute un quart d'espace.

HELP

Affiche un mode d'emploi résumé.

$$\sum_{k=p+1}^{+\infty} u_k \leq \int_p^{+\infty} f(x) dx \leq \sum_{k=p}^{+\infty} u_k$$

$$\begin{pmatrix} -2 & 3 & 0 \\ -2 & -1 & 2 \end{pmatrix} \begin{pmatrix} 3t \\ 2t \\ 4t \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} -6t+6t+0t \\ -6t-2t+8t \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 0 \\ 0 \end{pmatrix}, \forall t \in \mathbb{R}.$$

Figure 4: quelques exemples réalisés avec l'objet FORM de PAGE.

Les quinze symboles présents dans les icônes de gauche (voir figure 5) peuvent être changés simplement en faisant un **CHANGE-clic** avec la souris.

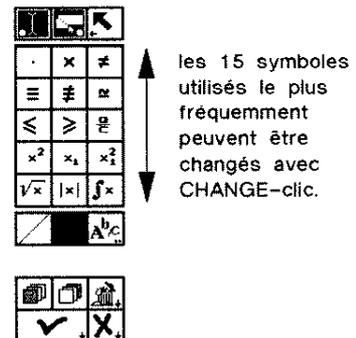


Figure 5: icônes pour l'édition d'une formule.

Les listes

L'objet LIST permet de réaliser des **tableaux** ayant jusqu'à 40 colonnes et 80 lignes. La **largeur** de chaque colonne ainsi que la **hauteur** de chaque ligne peut être ajustée. Chaque **cellule** du tableau a un mode de **justification** qui lui est propre, ainsi qu'un **caractère** typographique, des **traits** pour l'entourer et une **trame** de fond.

	A	B	C	D
1	lundi	X		
2	mardi	X	12.45	
3	mercredi		5.-	
4	jeudi	X	150.-	
5	vendredi	X		
6	samedi			42.30
7	dimanche			

Figure 6: tableau tourné de 12 degrés.

Mois		
janvier	B	
février	A	200.-
mars	A	500.-
avril	C	120.-
mai	B	
juin	B	600.-
juillet	A	
août	C	
septembre	C	450.-
octobre	C	300.-
novembre	A	250.-
décembre	B	

Figure 7: exemple réalisé avec LIST.



Pendant l'édition, la touche **RETURN** descend dans la cellule suivante, et la touche **TAB** passe dans la cellule de droite.

Le **bouton de gauche** de la souris place le curseur dans n'importe quelle cellule.

Le **bouton de droite** permet de mettre en évidence plusieurs cellules, puis propose le menu de la figure 8.

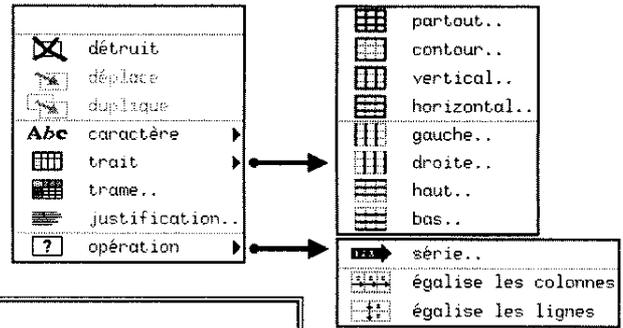


Figure 8: le menu obtenu avec le bouton de gauche.

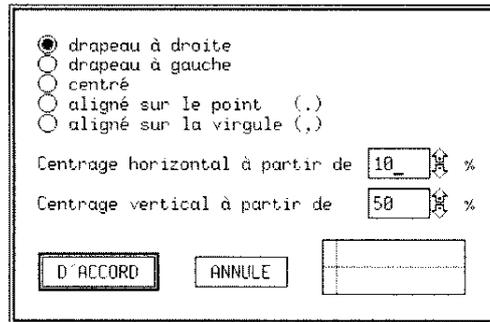


Figure 9: choix du mode de justification pour une cellule.



Pendant la sélection, la souris permet de déplacer les **quatre coins** de la liste (grosses poignées carrées), et de déplacer les **séparations** de lignes et de colonnes (petites poignées rondes).



Figure 10: série à insérer dans une ligne ou une colonne.

Les cadres

L'objet CADRE permet de dessiner rapidement de jolis cadres variés. Après avoir dessiné un rectangle, vous pouvez choisir la **forme des quatre coins** parmi 36 formes pré-établies (voir figure 12 sur la page suivante).

Un cadre est composé d'un contour **extérieur** et d'un contour **intérieur**. Chacun possède un pinceau, une trame et une forme qui lui est propre. Ceci correspond aux six icônes de la figure 11.

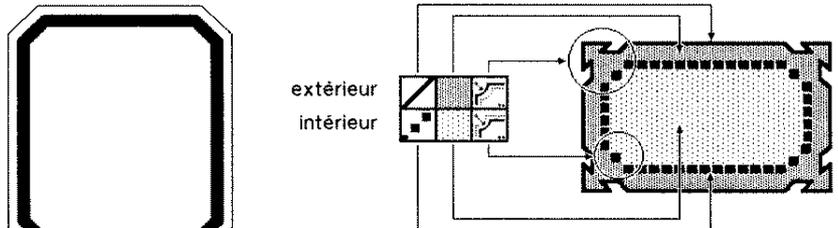
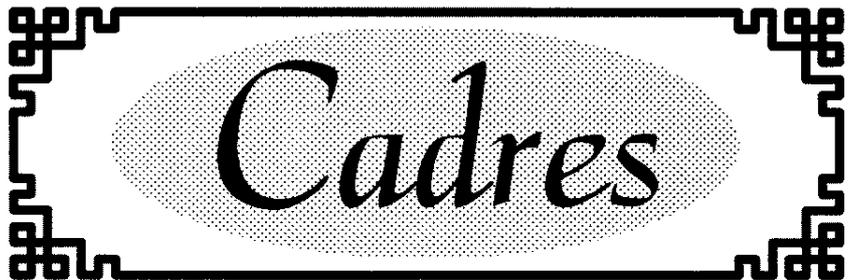
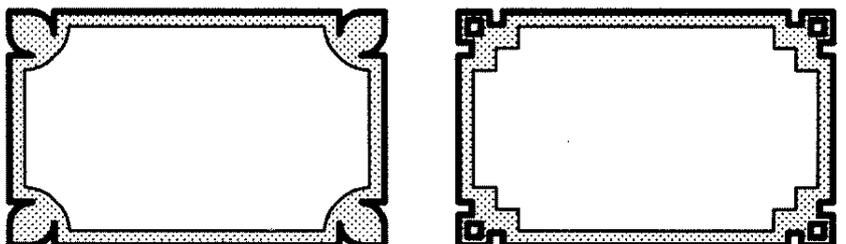


Figure 11: extérieur et intérieur des cadres.



Les cadres peuvent être lournés !

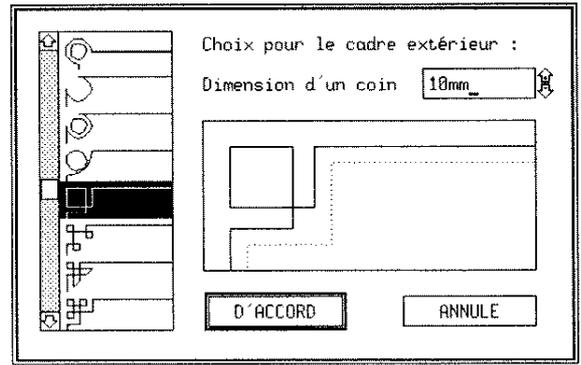
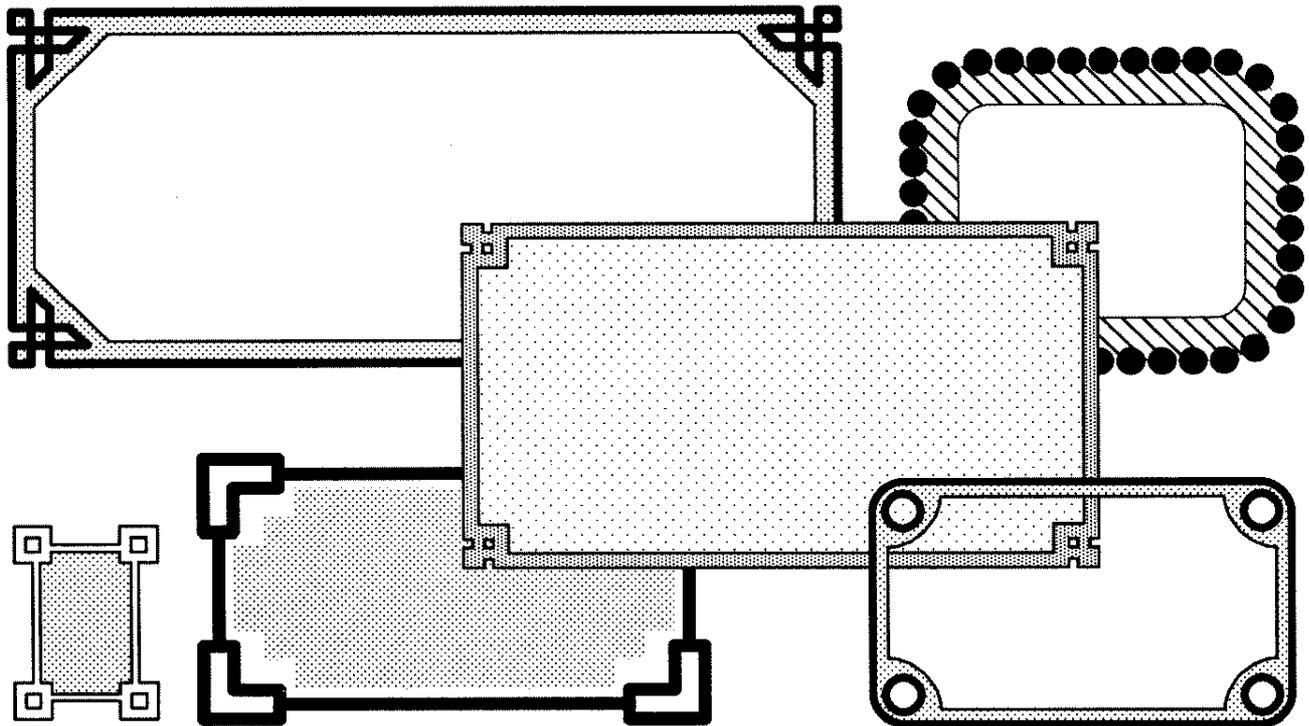


Figure 12: choix de la forme des coins extérieurs.



Les arcs

L'objet ARCS permet de dessiner des **cercles** et des **ellipses**, entières ou partielles. Contrairement à DES-SIN4, le dessin ne s'effectue pas à partir du centre, mais en traçant le **rectangle englobant**. Des poignées permettent ensuite de définir des **arcs**.

