

# Le classeur

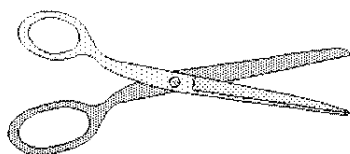
## 1 Introduction

Le **classeur** permet l'échange d'informations entre logiciels, rapidement et simplement. Il est constitué d'une **feuille zéro** dans laquelle se font spontanément tous les échanges, et de 99 autres feuilles.

Voici comment utiliser la feuille zéro du classeur :

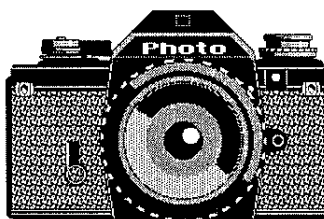
1. *Sélectionner* un texte ou une image avec le **bouton de droite** de la souris, puis choisir "**coupe**" ou "**copie**" dans le *menu*.
2. Changer de logiciel et choisir "**colle**" avec le *menu* du **bouton du milieu**.

Et voilà, ce n'est pas plus compliqué !

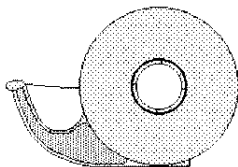


Les **ciseaux** *coupent* la partie sélectionnée avec le **bouton de droite** et la

déplace dans la feuille zéro, en attente.



L'appareil de **photo copie** la partie sélectionnée avec le **bouton de droite** et la **duplique** dans la feuille zéro, en attente.



Le **rouleau de scotch** *colle* la feuille zéro dans le document (*figure 1*). Par exemple, un texte contenu dans le classeur sera **inséré** dans un éditeur, à la suite du curseur. Le tex-

te reste dans le classeur, prêt à être *collé* une nouvelle fois. En fait, seules les opérations *coupe* et *copie* effacent le contenu de la feuille zéro, pour le remplacer par un nouveau contenu.

## 2 La souris

Les *menus* des boutons du **milieu** et de **droite** de la souris contiennent les différentes opérations pour le classeur. Le *menu* du milieu apparaît en tout temps, alors que le *menu* de droite n'apparaît qu'après une *sélection*. Les opérations "**coupe**" et "**copie**" sont dans les deux *menus* (*figure 2*), avec une fonction légère-

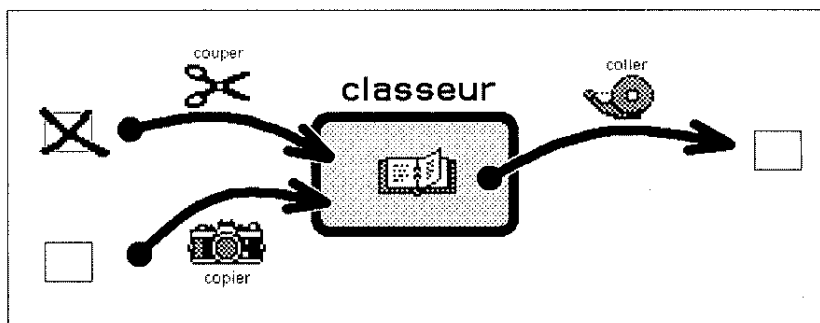


Figure 1: Les échanges d'informations avec le classeur

ment différente. En effet, "coupe" et "copie" avec le bouton du milieu concernent tout le document, alors qu'avec le bouton de droite, ces opérations ne concernent que la partie sélectionnée.

### 3 Les feuilles

Les opérations "coupe", "copie" et "colle" utilisent toujours la même feuille du classeur, appelée **feuille zéro**. La case "classeur..", du menu du bouton du milieu, permet d'utiliser d'autres feuilles. Le rectangle de gauche montre la feuille zéro, et celui de droite montre les autres feuilles (figure 3).

Les **flèches** entre les deux rectangles servent à échanger de l'information dans un sens ou l'autre.



La **flèche à droite** copie le contenu de la feuille zéro dans une **nouvelle feuille**, à la fin.



L'**ascenseur** permet de parcourir les feuilles. La **cabine** de l'ascenseur indique toujours le **numéro** de la feuille visible.

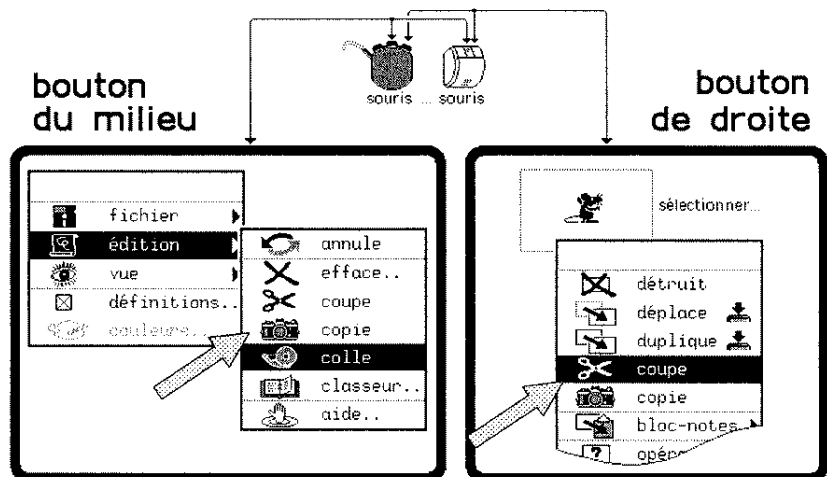
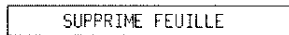


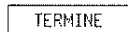
Figure 2: Les boutons de la souris et le classeur



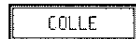
La **flèche à gauche** copie le contenu de la feuille choisie avec l'ascenseur dans la feuille zéro.



Un **clic** dans cette case **supprime** la feuille choisie avec l'ascenseur.



Un **clic** dans [TERMINE] quitte le classeur, sans rien faire.



Un **clic** dans [COLLE] per-

met de **coller** le contenu de la feuille zéro dans le logiciel.

Ainsi, pour **coller** une feuille quelconque du classeur, il faut procéder comme suit :

1. **choix de la feuille** avec l'ascenseur
2. **clic** dans la **flèche à gauche**
3. **clic** dans [COLLE]

**Remarque:** Le contenu de toutes les feuilles de droite est conservé lorsque le SMAKY est éteint.

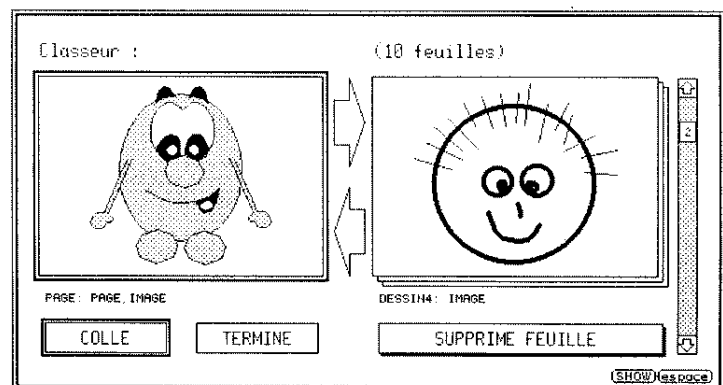


Figure 3: Les feuilles du classeur

Seule la feuille zéro n'est pas conservée !

Le bas de chaque feuille donne quelques informations sur le contenu.

Par exemple :

**PAGE: PAGE,IMAGE**

Le premier mot est le nom du logiciel d'où provient le contenu de la feuille, suivi d'un ou plusieurs formats séparés par des virgules. Là se cache l'un des secrets qui fait la force et la simplicité du classeur. Illustrons ceci par un exemple. Vous copiez un joli dessin réalisé avec PAGE dans le classeur. A ce stade, on ne sait pas encore quel logiciel l'utilisera. S'il s'agit de DESSIN4 ou TEXT, une image *point par point* serait nécessaire, alors que pour PAGE (dans un autre document par exemple), il serait dommage de se limiter à une image ! C'est pourquoi les opérations "coupe" et "copie" répètent les informations dans différents formats. C'est au logiciel qui "colle" de choisir, parmi tous les formats disponibles, celui qui lui convient le mieux. Ainsi, lors d'un "colle", PAGE cherche les formats dans l'ordre suivant :

1. PAGE
2. COLOR
3. IMAGE
4. TEXTE

Si PAGE trouve une image couleur ou noir/blanc, il crée un nouvel objet IMAGE. S'il trouve un texte, il crée un nouveau pavé de texte.

## 4 Le clavier

Plusieurs raccourcis clavier facilitent l'accès au classeur.

**(KILL-espace)**

Coupe tout le document dans la feuille zéro du classeur.

**(COPY-espace)**

Copie tout le document dans la feuille zéro du classeur. Ces deux raccourcis équivalent aux opérations "coupe" et "copie" du menu du bouton du milieu.

**(KILL-PROGRA-espace)**

Coupe tout le document dans la feuille zéro et dans une nouvelle feuille à la fin du classeur.

**(COPY-PROGRA-espace)**

Copie tout le document dans la feuille zéro et dans une nouvelle feuille à la fin du classeur.

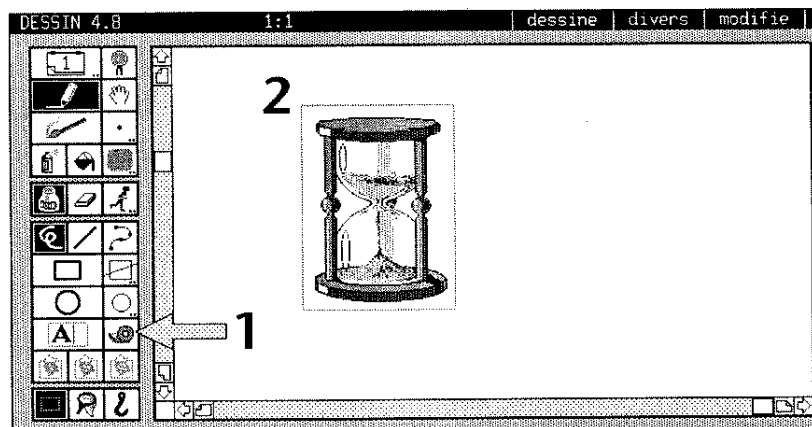


Figure 4: Coller un format IMAGE dans le logiciel DESSIN4

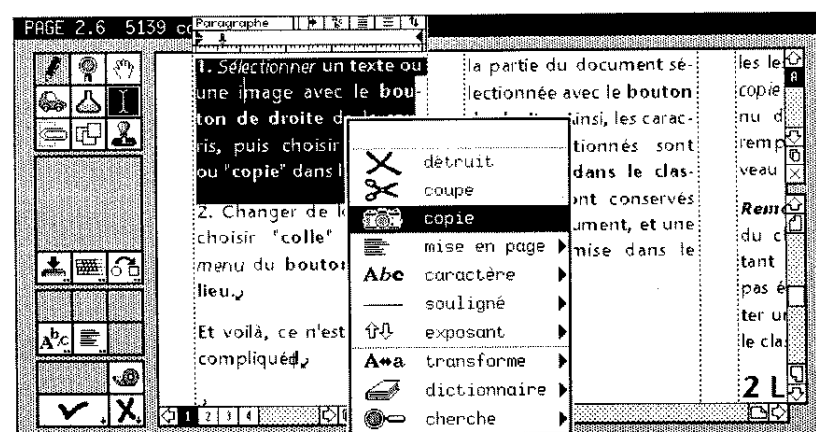


Figure 5: Copier un format PATX depuis le logiciel PAGE

**Remarque:** Si la touche (PROGRA) est pressée pendant le choix de "coupe" ou "copie" dans un menu, une nouvelle feuille est également créée dans le classeur !

**(CURSOR-espace)**

Colle le contenu de la feuille zéro du classeur.

**(SHOW-espace)**

Accès aux feuilles du classeur (figure 3).

## 5 Les logiciels

Le tableau de la figure 6 donne les formats des principaux logiciels du SMAKY.

On constate que les formats les plus répandus sont **TEXTE**, **IMAGE** (image noir-blanc, figure 4) et **COULEUR** (image couleur).

**Remarque:** (\*) indique qu'il s'agit d'une **librairie**, et non d'un logiciel. Par exemple, **EDIT** est la librairie d'édition de lignes utilisée par le CLE, le BASIC, le FILER et toutes les boîtes de dialogue. Les raccourcis clavier (**COPY-espace**) et (**CURSOR-espace**) peuvent donc être utilisés chaque fois

Logiciel	coupe/copie	colle
<b>AUDIO</b>	AUDIO,TEXTE	AUDIO
<b>DESSIN4</b> pavé de texte	IMAGE TEXTE	IMAGE,TEXTE TEXTE
<b>EDICAR</b>	IMAGE	IMAGE
<b>EDIT (*)</b>	TEXTE	TEXTÉ
<b>EPRO (*)</b>	TEXTE	TEXTE
<b>GRAPHE</b>	IMAGE	TEXTE
<b>ICOLOR (*)</b>	RGB,TEXTE	RGB,TEXTE
<b>PAGE</b> pavé de texte	PAGE,IMAGE PATX,TEXTE	PAGE,COULEUR,IMAGE,TEXTE PATX,TEXTE
<b>PICASSO</b> pavé de texte	COULEUR,IMAGE TEXTE	COULEUR,IMAGE,TEXTE TEXTE
<b>PLUME</b>	TEXTE	TEXTE
<b>SHIFT-M3 (*)</b>	COULEUR,IMAGE	-
<b>sMACK</b>	SMAC,TEXTE,IMAGE	SMAC,TEXTE,IMAGE
<b>TABLEAU</b>	TEXTE	TEXTE
<b>TEXT</b>	TEXTE,IMAGE	TEXTE,IMAGE

Figure 6: Formats des principaux logiciels du SMAKY

qu'une ligne éditable se présente !

**AUDIO** utilise un format spécifique qui correspond à un son échantillonné.

Le format **TEXTE** ne contient pas la mise en page. C'est pourquoi les pavés de texte de **PAGE** utilisent un format spécifique **PATX** qui contient toute la mise en page (figure 5).

Le logiciel **sMACK** fait fonctionner les logiciels MAC sur SMAKY. Le classeur permet l'échange de textes ou d'images entre ces deux systèmes, très

simplement. Par exemple :

1. **Copier** une image dessinée avec un logiciel MAC (depuis **sMACK**)
2. Aller dans le fenêtre de **DESSIN4**
3. **Coller** l'image ...

Un échange dans l'autre sens est aussi simple !

Le format **SMAC** contient les données originales du MAC. Ainsi, un document collé sur SMAKY puis recollé sur MAC pourra être retravaillé avec le logiciel d'origine.