

# PAGE 4.0

## Introduction

La version 4 du logiciel PAGE présente une grande évolution par rapport à la version 3.

- Tout se fait maintenant avec le bouton de gauche: *dessins, sélections, etc.* !
- La palette d'icône est déplaçable à volonté.
- Des illustrations peuvent être ancrées dans le texte, afin de le suivre automatiquement lors des déplacements.
- Un nouvel objet permet d'ajouter simplement une ligne de texte, le long d'un segment de droite ou de courbe.

Avec ces nouvelles fonctions, PAGE est encore plus performant et plus simple d'emploi !

## Les outils

Le nouvel outil *flèche* (figure 1) permet de *sélectionner* un ou plusieurs objets, ou d'éditer un texte. Pour indiquer sa fonction, la forme de la souris change selon l'objet survolé (figure 2).



Lorsque la souris ne survole aucun objet, la flèche est vide. Si le bouton de gauche est maintenu pressé, un rectangle permet de *sélectionner* tous les objets inclus.

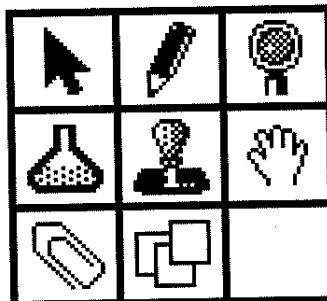


Figure 1 - Les outils

Lorsque la souris survole un objet, la flèche devient pleine. Un clic du bouton de gauche sélectionne l'objet.



Si la souris est au bord d'un pavé de texte, la flèche est également pleine, pour sélectionner le pavé afin de modifier ses dimensions ou sa position.

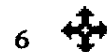
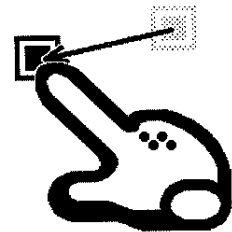


Lorsque la souris est dans un pavé de texte, elle devient un curseur. Le bouton de gauche peut directement être tiré pour sélectionner une partie de texte, ou simplement cliqué pour po-

sitionner le curseur d'insertion.



Lorsqu'un objet est sélectionné, la souris prend encore la forme d'un *doigt* pour déplacer une poignée.



Lorsque la souris survole un objet sélectionné (à l'exception des poignées), elle prend la forme d'une quadruple flèche pour déplacer l'objet.

La palette d'icônes peut être déplacée à volonté, simplement en tirant une zone grise, dans le cadre ou ailleurs, avec la souris (figure 3). La surface de l'écran est ainsi utilisée au maximum. Pendant l'édition d'un texte, la palette disparaît dès que le clavier est utilisé pour modifier le texte, et re-

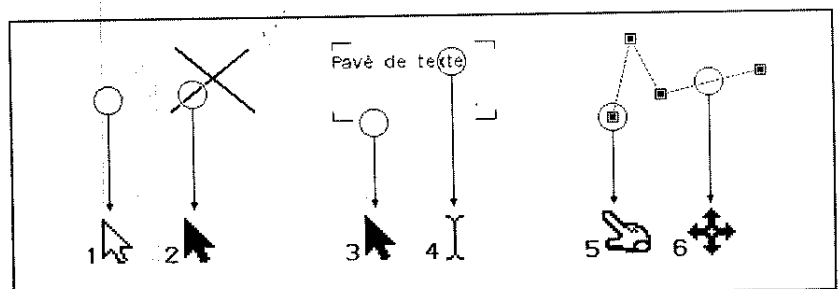


Figure 2 - La souris change selon l'objet survolé

vient lorsque la souris est bou-  
gée (figure 4).

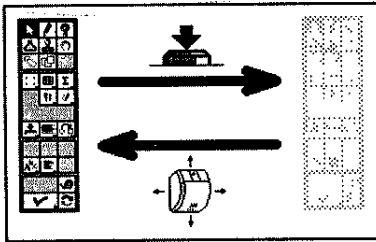


Figure 4 – Disparition de la palette d'icônes pendant l'édition

## Les textes

L'édition d'un texte s'effectue uniquement avec le bouton de gauche. Un clic positionne le curseur, et si la souris est tirée, une partie de texte est sélectionnée. De plus, les facilités suivantes existent :

- **Double-clic**

Sélectionne un mot. Un double-clic entre deux mots sélectionne les deux mots, de part et d'autre. Un double-clic sur un point d'ancrage (voir plus loin) propose un menu réduit pour modifier le point d'ancrage.

- **Triple-clic**

Sélectionne tout le paragraphe.

- **Quadruple-clic**

Sélectionne tout le texte.

- **[CURSOR]-clic ou -tirer**

Sélectionne des lignes entières.

- **[COPY]-clic ou -tirer**

Sélectionné depuis la position du curseur, jusqu'à l'endroit montré. Le curseur peut très bien être placé dans une page, ensuite l'ascenseur change de page, puis [COPY]-clic sélectionne plusieurs pages d'un coup.

La règle des textes s'est automatisée. Pour créer une nouvelle mise en page, il suffit de cliquer en haut à gauche de la règle, puis de choisir **nouveau..** dans le menu. La mise en page ainsi créée est directement appliquée au paragraphe où se trouve le curseur (figure 5).

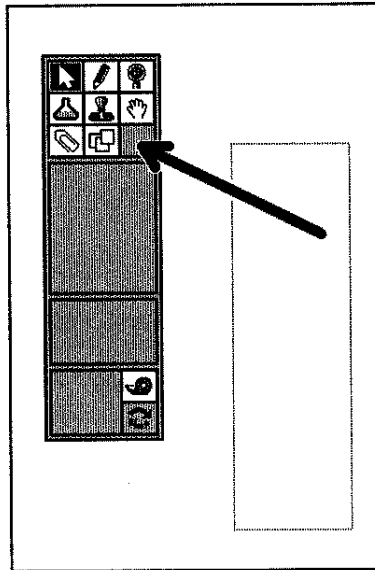


Figure 3 – Déplacement de la palette d'icônes

Pour créer un nouveau caractère, il suffit de cliquer l'icône **Abc** de la règle, puis de choisir **nouveau..** Le dialogue de choix d'un caractère parmi ceux disponibles sur votre SMAKY apparaît directement. Le caractère choisi est appliqué immédiatement aux caractères ordinaires de la mise en page courante (figure 5).

## L'ancrage

Pendant l'édition d'un pavé de texte, cinq nouvelles icônes permettent d'insérer divers objets :



- Insertion d'un groupe vide, au-dessus duquel des objets peuvent être dessinés plus tard.



- Insertion d'un tableau. PAGE demande simplement le nombre de lignes et de colonnes. La largeur est égale à la largeur du pavé, et la hauteur est calculée en fonction de l'interligne du caractère utilisé.



- Insertion d'une formule mathématique au point d'insertion ou sous la ligne en cours. Lorsque l'édition de la formule est terminée, la boîte qui l'englobe se rétrécit au maximum.

- Insertion d'une illustration

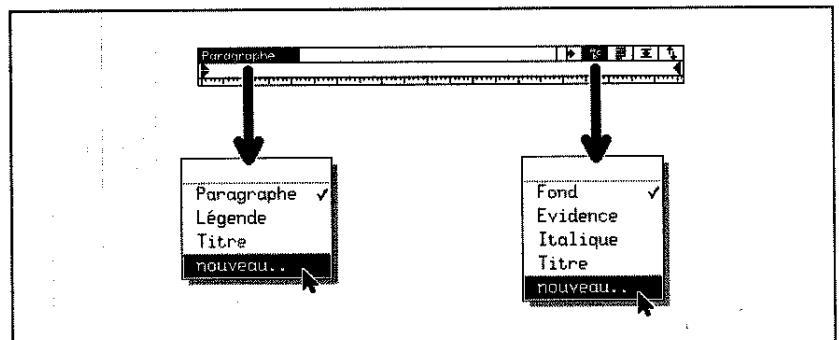


Figure 5 – Simplification dans l'utilisation des règles

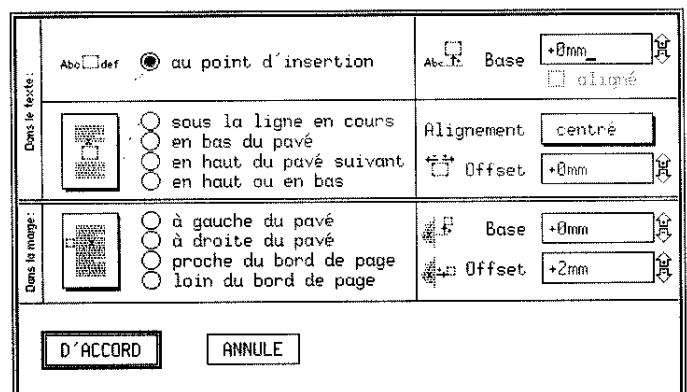


Figure 6 – Choix du mode d'ancrage



sous forme d'un document  
.LPAGE



• Insertion d'une illustration  
sous forme d'un document  
.IMAGE ou .COLOR

Tous ces objets sont **ancrés** dans le texte, c'est-à-dire qu'ils bougent avec le texte si nécessaire. Trois sortes d'objets peuvent être ancrés dans un texte :

- les groupes
- les tableaux
- les formules mathématiques



Les autres objets doivent d'abord être **groupés** avant de s'ancrer dans un texte. Lorsque l'un des trois objets ci-dessus est sélectionné, la souris prend la forme d'une **ancre** si un pavé de texte est survolé. Un clic du bouton de gauche ancre l'objet entre les deux caractères visés. Un dialogue permet alors de choisir entre neuf modes d'ancrage (figure 6) :

• **au point d'insertion**

L'objet se comporte comme un caractère (figure 7, objet 1). Il est possible de spécifier un déplacement vertical par rapport à la ligne de base. Le bouton **aligné** permet de positionner les formules mathématiques exactement sur la ligne de base du texte.

- **sous la ligne en cours**
- **en bas du pavé**
- **en haut du pavé suivant**
- **en haut ou en bas**

L'objet apparaît plus loin dans le texte (éventuellement dans une autre page), et il occupe toute la largeur du pavé (figure 7, objets 2, 3 et 4). Il est possible de choisir la façon dont il est centré, ainsi qu'un offset qui s'ajoute.

- **à gauche du pavé**

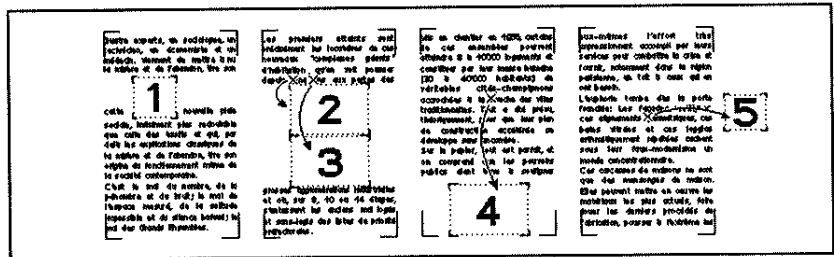


Figure 7 – Différents modes pour ancrer une illustration

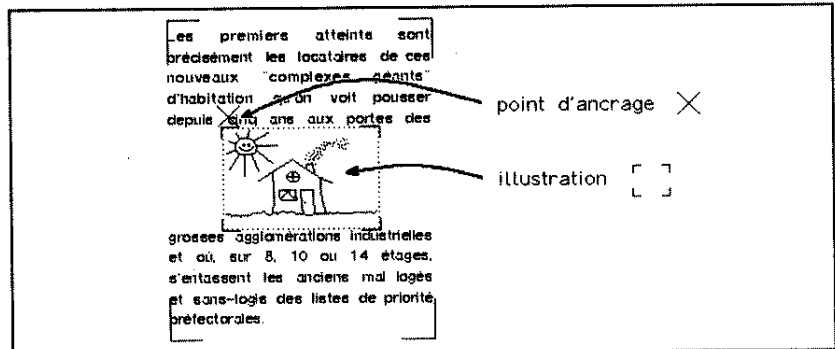


Figure 8 – Un point d'ancrage et l'illustration correspondante

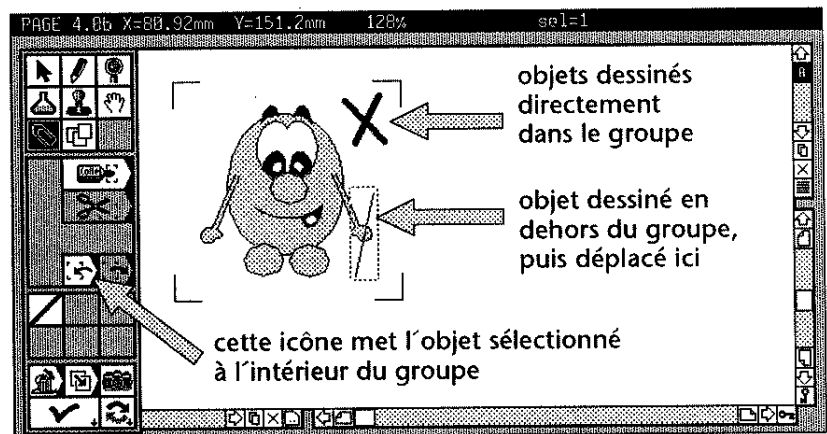


Figure 9 – Groupement d'objets

- **à droite du pavé**
- **proche du bord de page**
- **loin du bord de page**

L'objet apparaît dans la marge, c'est-à-dire en dehors du pavé (figure 7, objet 5). Les deux derniers modes déterminent automatiquement s'il faut utiliser le bord gauche ou droite, selon le plus proche ou le plus loin du bord de la page.

Mis à part le mode **au point d'insertion**, tous les autres modes font apparaître une croix (X), là où est le point d'ancrage (figure 8). L'objet lui-même peut apparaître beaucoup plus loin dans le texte.

**Remarque:** Les points d'ancra-

ges peuvent être coupés, copiés ou collés sans problème. L'objet concerné est également pris en compte. Il en va de même lorsqu'un point d'ancrage est détruit, ou récupéré avec **(UNDO)** ! Si des objets quelconques sont copiés dans le classeur, puis collés dans un texte pendant l'édition, ils sont automatiquement **groupés** puis **ancrés** !

## Les groupes

La gestion des groupes est également simplifiée dans la version 4. Le dessin d'un objet par-dessus un groupe existant place automatiquement l'objet dans le groupe. En revanche,

un objet déplacé par-dessus un groupe n'est pas placé dans le groupe. Deux nouvelles icônes permettent d'entrer ou de sortir volontairement un objet d'un groupe (figure 9).

## Les tableaux



L'objet tableau (LIST) possède deux nouvelles poignées, pour créer des espaces avant et après le tableau lorsqu'il est ancré dans un texte.

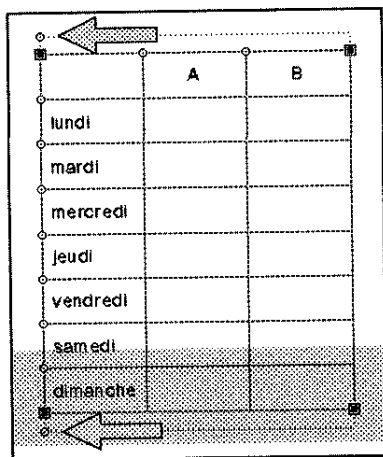


Figure 10 – Les poignées de l'objet tableau

## Les lignes de texte



Un nouvel objet ligne de texte (LTEXT) permet d'insérer rapidement un texte contenu sur une seule ligne. Les caractères s'appuient le long d'un segment de droite dont l'inclinaison peut varier, ou le long d'une courbe de Bézier quelconque (figure 11). La courbe



peut prendre la forme d'un demi-cercle avec les deux dernières icônes. Les caractères peuvent être resserrés ou espacés, afin d'occuper une lon-

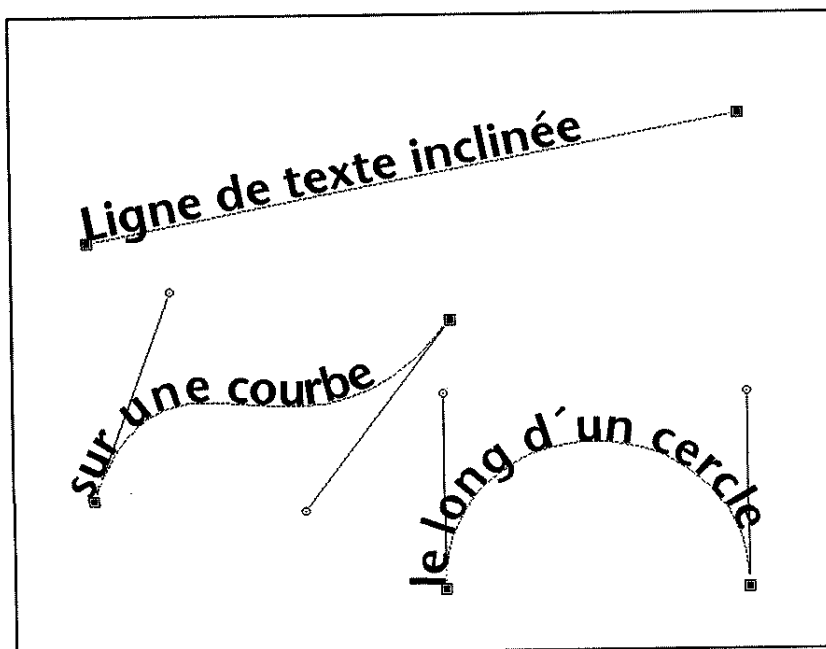


Figure 11 – Textes le long de lignes droites ou courbes

Définitions pour la souris : <input type="checkbox"/> réticule _____ (R) <input type="checkbox"/> sélectionne les poignées - (S) <input checked="" type="checkbox"/> mémorise la dernière case des menus Espace de détection [ 6 ] [points] Délai double-clic [ 500 ] [ms]	Bouton de droite : <input checked="" type="radio"/> sélectionne <input type="radio"/> édite <input type="radio"/> selon objet <input type="radio"/> = bouton de gauche <input type="radio"/> rien
Bulles d'aide pour les icônes : <input type="checkbox"/> lors d'un survol <input checked="" type="checkbox"/> si le bouton est maintenu pressé	
<input type="button" value="D'ACCORD"/> <input type="button" value="ANNULE"/>	<input type="button" value="CHANGERS"/>

Figure 12 – Les définitions pour la souris



gueur bien précise. La ligne ne doit pas compter plus de 50 caractères, qui utilisent tous la même typographie.

**Remarque:** L'orientation des caractères le long d'une courbe n'est pas très précise à l'écran, mais est calculée avec beaucoup plus de précision lors de l'impression !

## Divers

Il est possible de n'imprimer que les pages paires ou impaires. Si vous indiquez "imprime

les pages de 8 jusqu'à 4" (par exemple), l'impression se fera dans l'ordre décroissant, permettant ainsi d'obtenir des feuilles triées dans le réceptacle de l'imprimante.

Les définitions pour la souris (figure 12) permettent d'indiquer la fonction du bouton de droite, qui n'est plus indispensable. L'option **sélectionne** correspond au fonctionnement des versions antérieures de PAGE. L'option **selon objet** signifie que le bouton de droite sélectionne ou édite selon l'objet survolé, comme le bouton de gauche avec l'outil *flèche*.