MagiC

2B

MagiC 4

MagiC 4

Toute reproduction de ce manuel ainsi que du logiciel MagiC est interdite et sera poursuivie pénalement. La possession légale du programme donne droit à son utilisation sur un ordinateur en un lieu. Il est possible de procéder à des copies à des fins de sauvegarde de sécurité des données. Tous les droits de MagiC appartiennent à Behne & Behne Systemsoftware GbR.

Responsabilité

Malgré un développement méticuleux et d'innombrables tests, nous ne pouvons garantir que le logiciel soit totalement exempt d'erreurs ou d'interruptions. La responsabilité pour des dommages immédiats, futurs ou de tiers est exclue. Cependant, dans tous les cas, la responsabilité est limitée au prix d'achat.

Marques déposées

Les produits évoqués dans ce manuel sont en règle générale protégés comme marques déposées. Le manque d'annonce explicite en ce sens ne justifie pas l'hypothèse selon laquelle les produits seraient libres de droitsdes tiers.

Crédits

Copyright : 1994 - 1996 by Behne & Behne Systemsoftware GbR
Auteurs du manuel: Sven & Wilfried Behne
Impression: Diaprint KG, Daimlerstraße 2, 30165 Hannover

Auteurs du programme: Andreas Kromke, Sven & Wilfried Behne
Éditeur: Behne & Behne Systemsoftware GbR
Lindenkamp 2
D-31515 Wunstorf
Tel.: 05031-86 29

Distribution exclusive de la version française :
Application Systèms France
39, Bld de la Muette
F-95142 Garges les Gonnesse
Tél : (1) 39.86.30.53
Fax : (1) 39.86.62.43

Sommaire

Page

Introduction 4
Caractéristiques de MagiC 4
Appartiennent au package de MagiC 5
Configurations Hardware 5
Installation 6
Premiers pas - Utilisation de MAGXDESK 7
Les fenêtres du bureau 7
Nouveaux éléments de la fenêtre 8
Représentation du contenu de la fenêtre 9
Copie, déplacement et effacement des fichiers 11
Mise en place d'un lien symbolique 13
Renommer 14
Formatage et initialisation de lecteurs 14
Copie de disquettes 15
Affichage des fichiers 16
Lancer des programmes GEM 16
Basculer entre les programmes 16
Cacher/montrer des programmes 17
Éteindre l'ordinateur 19
La structure des menus de MAGXDESK 20
Le menu Fichier 20
Affichage 25
Options 26
Objets 32
Utilisation du clavier de MAGXDESK 32
Particularités dans les opérations d'icônes 34
La structure des menus de VT52 36
Le menu Fichiers 36
Copier & Coller 36
Options 37
Le sélecteur de fichiers 39
Boîtes de dialogue et d'alertes 40
Configuration de MagiC 42
Tuning 49
Appendice 50

Introduction

Lorsque de nos jours un nouvel ordinateur est présenté, ordinateur qui ne doit pas forcément être compatible avec une quelconque autre machine, le constructeur n'en viendra pas à bout si celle-ci ne dispose pas du multitâche. Il n'y a plus de nos jours de systèmes d'exploitation développés qui ne dispose de cette possibilité d'utiliser quasi en même temps plusieurs programmes. Les applications pour le multitâche sont multiples. Cela commence par avoir en même temps en mémoire un traitement de textes et un programme de dessin, afin de confortablement éditer en plus les images qui devront être insérées dans le texte, et se termine par l'impression ou la copie de gros fichiers pendant qu'on saisit du texte.

Le concept original de l'ATARI relie un simple système d'exploitation mono-tâche avec quelques éléments d'un système coopératif multitâche, qui n'ont cependant pas été complètement réalisés. MagiC remplace le système d'exploitation original de votre ATARI par son propre système, plus rapide qui autorise sur les machines ATARI de la série ST/STE/TT et sur le Falcon 030 un système multitâche préemptif.

Contrairement à d'autres solutions, le premier but visé par MagiC était de ne pas procurer cet avantage au détriment de la vitesse. Vous n'avez donc pas besoin de vous acheter une nouvelle machine pour entrer dans le monde du «vrai» multitâche, bien au contraire, votre ST 8 Mhz est suffisant dans tous les cas pour MagiC.

Caractéristiques de MagiC

La liste suivante ne représente qu'un choix parmi toutes les possibilités que vous propose MagiC. Vous n'apprendrez à connaître l'ensemble de ses fonctions qu'avec la lecture entière du manuel en entier.

- Les applications et accessoires fonctionnent en multitâche préemptif.
- Vous pouvez passer d'un programme à un autre tout simplement par la souris ou au clavier.
- Jusqu'à 64 fenêtres ouvertes en même temps.
- Le nouveau bureau MAGXDESK a été développé pour une utilisation en environnement multitâche. Il gère les copies, effacement et formatages en parallèle, les liens symboliques («alias») et auprès de très nombreuses autres fonctions il gère une fonction de recherche de fichiers non bloquante.
- Les applications qui ne fonctionnent qu'en mode texte (appelés programmes TOS ou TTP) tournent dans une fenêtre.
- De nouveaux appels au système d'exploitation pour boîtes de dialogues volantes, menus pop-up, dialogues dans des fenêtres et boîtes scrolling sont disponibles.
- Extension du système avec disponibilité d'un nouveau sélecteur de fichiers et d'un nouveau sélecteur de fontes.
- MagiC gère les liens symboliques («alias»),les «Pipes» (entre autre pour Drag & Drop) et dispose d'interfaces pour des fichiers systèmes chargeables après coup et des pilotes de périphériques.
- MagiC est compatible le plus possible avec le TOS, les programmes critiques peuvent être lancés mode système mono-tâche.
- Toutes les fonctions du système sont optimisées en temps d'exécution, ce qui a pour effet d'accroître sensiblement la rapidité d'exécution de vos programmes.

Appartiennent au package de MagiC

- MAGIC.RAM - le noyau du système. MAGIC.RAM sera copié par le programme d'installation à la racine de votre partition de boot. Les pilotes écran du noyau du système se trouvent dans le dossier GEMSYS sur le même lecteur.
- MAGXBOOT.PRG lance le noyau du système. Il sera copié dans le dossier AUTO de l'installation résistante au reset de MagiC. Pour les utilisateurs de mémoire virtuelle avec OUTSIDE (version 3 ou plus), il se trouve une version spéciale (MAGXBO32.PRG) qui protège le noyau système d'écrasement.
- MAGXDESK.APP - le bureau. MAGXDESK utilise en cas de besoin les modules fonctionnant en parallèle MGCOPY (copie de fichiers), MGFORMAT (copie et formatage de disquettes) ainsi que MGSEARCH (recherche de fichiers).
- MAGICICN.RSC contient les icônes en couleurs pour MAGXDESK
- APPLIKAT.APP gère les informations à propos des programmes déclarés et les données et icônes qui leur sont attribuées.
- MAGXCONF.CPX, TSLICE.CPX. Deux modules CPX pour le panneau de contrôle variable d'ATARI (XCONTROL).
- MAGX.INF est le fichier de configuration de MagiC. Sur la disquette se trouve un exemple documenté complet de fichier afin que vous en tiriez profit.
- VT52.APP. Ce programme s'occupe du détournement de programmes TOS et TTP dans une fenêtre.
- MCMD.TOS - un interpréteur de commandes en ligne compatible MSDOS.
- WBDAEMON.PRG est un Write Back Cache. Plus à ce propos dans la partie : «Tuning».
- ROMDRVR.PRG est un programme de pilotage afin d'accéder à un module ROM. Copiez ce programme dans le dossier AUTO et installez une icône pour le lecteur R: sur votre bureau. Le module ROM est alors accessible comme n'importe quel autre lecteur.
- AES_LUPE.APP. Un programme de Laurenz Prüßner - à essayer!!
- CLOCK.APP est un très joli programme Shareware de Stefan Hintz.

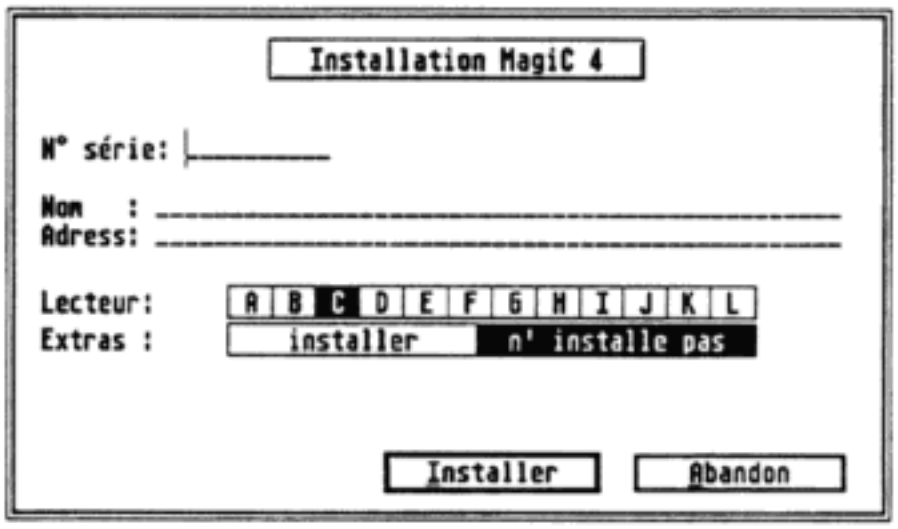
Configurations Hardware

Pour installer MagiC, vous aurez besoin d'un quelconque ordinateur de la série Atari ST, Mega ST, Atari STE, Mega STE, ATARI TT ou ATARI Falcon 030 (le TOS doit se trouver en ROM ; ce qui est le cas pour toutes les machines depuis 1986).

Un disque dur est à recommander afin de ne pas accroître considérablement les temps de lancement et de chargement. Théoriquement, MagiC fonctionne également avec uniquement 512 kB de mémoire principale, cependant pour une utilisation optimale nous recommandons au moins 2 MB de mémoire. Pour un affichage à l'écran encore plus rapide, nous vous recommandons l'accélérateur système NVDI, qui étend le système d'exploitation de votre machine avec de nouveaux pilotes d'impression et système de gestion de fontes vectorielles.

Installation

Tout d'abord, remplissez la carte d'enregistrement afin de profiter du service de mise à jour et envoyez cette carte à votre distributeur de MagiC. Placez maintenant la disquette originale dans le lecteur A : et lancez le programme INSTMAGC.PRG. Le dialogue d'installation de MagiC s'affichera alors.



Indiquez le numéro de série qui se trouve sur l'étiquette de la disquette. Soyez ce faisant très attentif, le numéro doit être absolument exact. Ensuite vous indiquerez votre nom et votre adresse.

Avec *Lecteur* vous pourrez choisir où MagiC devra être installé. Il convient normalement ici de choisir le lecteur «C:» pour une installation sur disque dur. Si vous souhaitez installer MagiC sur disquette choisissez à la place lecteur «B:».

Vérifiez encore une fois le numéro de série, et activez le bouton *Installer*. Tous les fichiers nécessaires seront ensuite copiés sur le lecteur sélectionné.

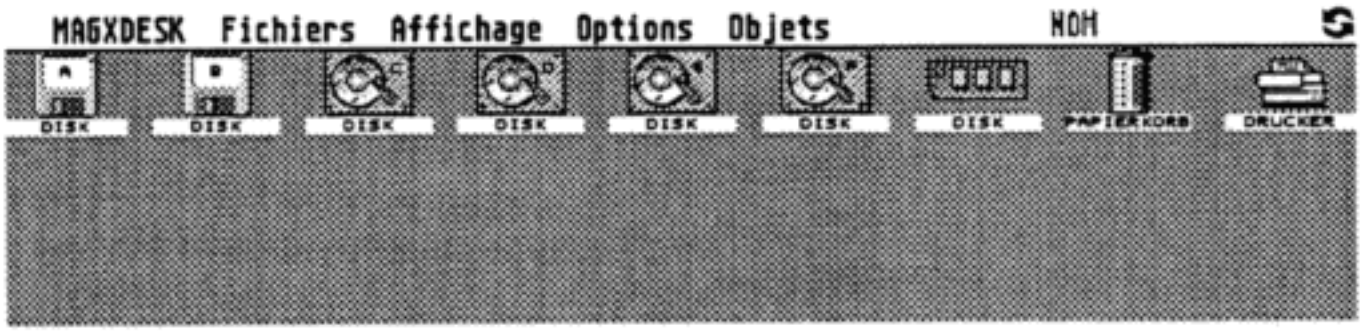
Au prochain lancement de votre machine, MagiC sera automatiquement chargé et lancé. Si l'installation a réussi, après que le dossier AUTO aura été travaillé, vous vous retrouverez sur le bureau MAGXDESK. Réglez la configuration que vous désirez dans MAGXDESK (voir aussi «Utilisation de MAGXDESK»), et sélectionnez dans le menu «Options» le point *Sauver le bureau*.

Astuces pour démarrer MagiC

Après allumage de la machine ou après un reset à froid, c'est le programme MAGXBOOT.PRG qui est lancé le premier. Celui-ci installe le noyau système de MagiC de manière à résister à un reset et relance une nouvelle fois la machine. Pour ne pas à avoir à attendre longtemps de manière inutile après un reset à froid, il convient de placer MAGXBOOT.PRG en première position dans le dossier AUTO. Si vous voulez éviter le chargement de MagiC, il faut pendant la phase de démarrage maintenir enfoncées les deux touches **Shift**. Si MagiC devait déjà être présent en mémoire, vous pouvez l'en ôter en appuyant sur les touches **Ctrl-Alt-Shift** droit-**Del** (donc procéder à un reset à froid), et pour finir démarrer d'un autre lecteur ou comme indiqué appuyer sur les deux touches **Shift**.

Premiers pas - Utilisation de MAGXDESK

Au premier lancement de MagiC l'écran de démarrage et les icônes standards de MAGXDESK se présenteront à vous.

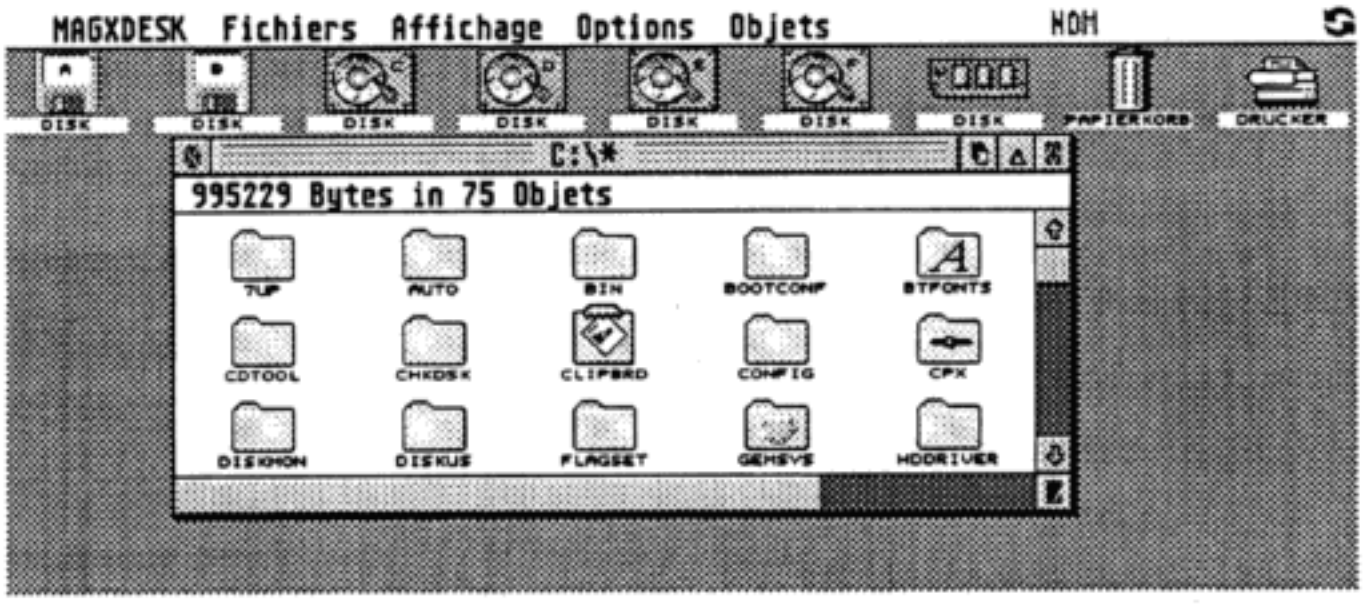


Vous voyez pour chaque lecteur connecté, pour l'imprimante et pour la corbeille une icône. Si MagiC vient juste d'être installé, les lecteurs A: et B: seront affichés comme disquette et les autres lecteurs comme disque dur. Vous pouvez modifier l'icône d'un lecteur en cliquant dessus (sélection), en appelant le dialogue *Attribuer icône* dans le menu «Options» et en choisissant l'icône voulue.

On peut cliquer sur les icônes, les déplacer - et à l'exception de l'imprimante et de la corbeille - les ouvrir par un double clic. Toutes les icônes de lecteur auront à l'ouverture en tant que texte le nom de la disquette ou de la partition qu'ils représentent Pour les disquettes sans nom, c'est l'appellation par défaut qui sera indiquée, quelque chose comme «DISK».

Les fenêtres du bureau

Lors d'un double clic sur une icône de lecteur, MAGXDESK ouvre une fenêtre dans laquelle sera affiché le contenu du lecteur sélectionné.



Dans la ligne d'infos, seront indiqués le nombre d'objets contenus dans la fenêtre ainsi que la place mémoire qu'ils occupent. Comme MAGXDESK dispose toujours les lignes de texte ou bien les icônes de telle sorte qu'elles soient toujours visibles, seul l'ascenseur vertical dispose d'une fonction de scrolling. On peut également accéder à cette fonction de scrolling par le menu ou par les touches de curseur ; un appui combiné sur une touche de curseur et sur la touche **Shift** produit un scrolling page par page, alors qu'un appui sur Home ou bien **Shift-Home** (**Clr**) produit un scrolling au début ou à la fin du contenu de la fenêtre. Un clic sur l'ascenseur horizontal donne la place encore libre sur la disquette.

Lorsque vous cliquez sur un objet dans une fenêtre, dans la ligne d'infos, auprès de la taille du fichier seront également indiqués la date et les attributs du fichier. Les caractères pour les attributs signifient :

R lecture uniquement (read only)
S fichier système (system)
H caché (hidden)
A archive (archive)
E exécutable (executable)

Si vous sélectionnez plusieurs objets dans une fenêtre, la place totale qu'ils occupent est indiquée, ce qui permet de facilement voir en cas de copie si les fichiers tiennent sur la disquette. Si vous introduisez une nouvelle disquette et en relisez ou actualisez (touche **Esc**) le contenu, les fenêtres contenant des chemins non valables (qui n'existent plus) seront actualisées, et le cas échéant il y aura un retour au répertoire à la racine.

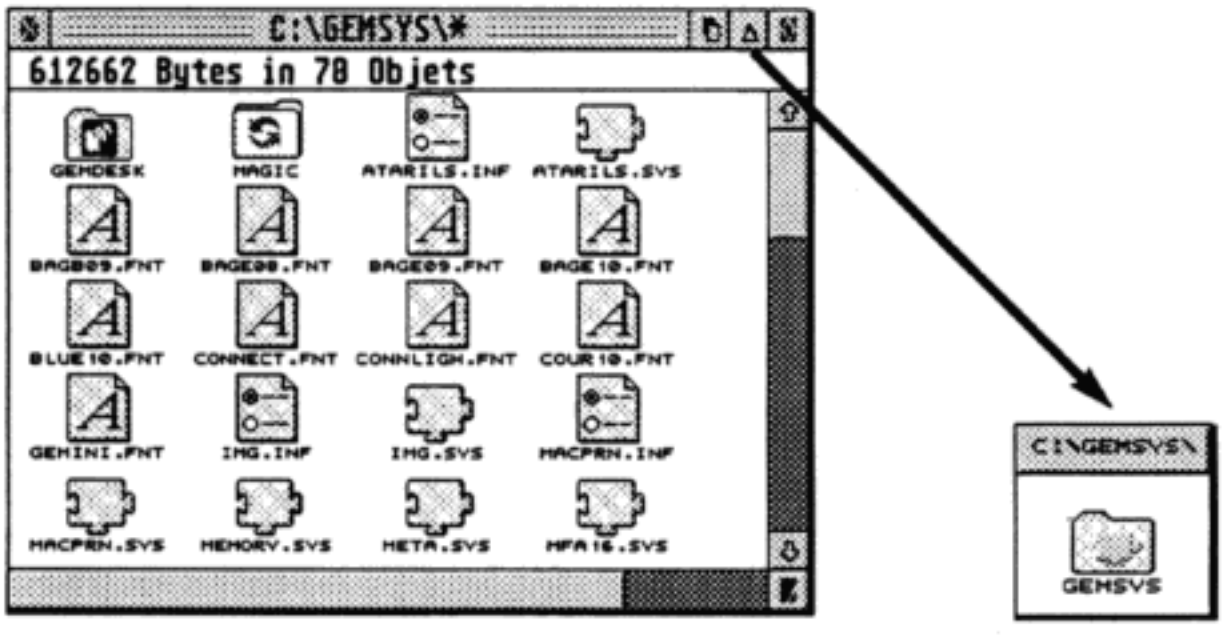
Nouveaux éléments de la fenêtre

Outre les éléments de fenêtre déjà connus, vous aurez peut-être déjà remarqué l'élément à côté à gauche du bouton de taille maximale



Il s'agit d'un bouton *Backdrop* (pousse-retour) avec lequel vous pouvez forcer une fenêtre à aller à l'arrière plan. Dans de nombreuses situations, vous atteindrez nettement plus rapidement une fenêtre cachée qu'avec la méthode d'échange cyclique des fenêtres (**Ctrl-W**) ou en déplaçant à la souris les fenêtres jusqu'à ce qu'enfin vous puissiez cliquer sur celle que vous cherchiez.

Avec de nouveaux programmes, vous pourrez sans doute remarquer le symbole suivant :



Ce symbole (*Iconifier*) sert à «icônifier» des fenêtres. Ce faisant les fenêtres sont amenées à leur taille minimale et positionnées sur le bord inférieur de l'écran. Si vous maintenez la touche **Ctrl** enfoncée en activant «l'iconifier», toutes les fenêtres du programme seront «icônifiées». Un double clic sur cette fenêtre les ramène à leur taille originale. Contrairement au «Backdrop», «l'iconifier» doit être géré de manière active par les programmes, ce qui fait que d'anciens programmes ne peuvent utiliser ce mécanisme.

Utilisation des fenêtres en arrière plan

Dans un système multitâche basé sur les fenêtres il s'est révélé très pratique de pouvoir intervenir également sur les fenêtres placées à l'arrière plan. Vous vous épargnez ainsi la perte de temps engendrée par le passage entre les fenêtres, car tous les éléments («Fuller», «Sizer», ascenseurs, etc.) sont utilisables. Vous pouvez accéder aux objets placés dans une fenêtre à l'arrière plan en maintenant le bouton droit de la souris appuyé puis comme à l'habitude en sélectionnant l'objet avec le bouton gauche de la souris.

Quelques anciens programmes pas tout à fait écrits proprement ont cependant des difficultés dans le travail de fenêtres placées à l'arrière plan (la plupart du temps des problèmes de scrolling). Dans ce cas, il convient de faire passer d'abord la fenêtre au premier plan puis seulement à ce moment là utiliser l'élément de la fenêtre voulu.

Représentation du contenu de la fenêtre

Préférez-vous l'affichage sous forme de texte plutôt que sous forme d'icônes dans la fenêtre ? Alors il est possible que vous soyez aidé. Dans le menu «Affichage», outre l'affichage sous forme de texte, vous pouvez également choisir la police de caractères, la taille des caractères ainsi que les informations complémentaires comme la date, la taille et l'heure accompagnant un fichier. Pour peu qu'il y ait assez de place dans la fenêtre, MAGXDESK affiche ces informations en plusieurs colonnes. Vous pouvez si vous le souhaitez éviter cela en sélectionnant un affichage sur une seule colonne.

Les fichiers dans une fenêtre sont toujours représentées selon un ordre déterminé (d'après un critère de tri). Vous pouvez indiquer ce critère de tri également dans le menu *Affichage*. Les possibilités sont :

- par nom
- par date
- par taille
- par type (donc d'après l'extension)
- sans tri

Il convient ici de mentionner le point *sans tri*. S'il est activé, les fichiers seront affichés selon l'ordre dans lequel ils sont réellement physiquement sur le moyen de stockage. Cette particularité est très pratique lorsque des programmes se trouvant dans le dossier AUTO ont besoin de s'y trouver selon un ordre donné. Afin qu'ils soient visibles directement sans avoir besoin d'aller vérifier dans le menu, le critère de tri actuel est également affiché (en grisé) dans la ligne de menu.

Lorsqu'il se trouve dans la fenêtre de très nombreux fichiers, il peut être parfois difficile de trouver du premier coup un fichier précis. MAGXDESK vous aide ici encore avec la possibilité d'attribuer à chaque fenêtre un masque. Le masque détermine quels fichiers doivent être affichés dans cette fenêtre. Appelez par ex. le point de menu *Placer masque* et indiquez le masque «*.ACC». Outre les dossiers, dans le fenêtre de premier plan tous les fichiers portant l'extension «.ACC» seront affichés.

Icônes de fichiers et de dossiers sur le bureau

Outre les icônes standards, vous pouvez également placer sur le bureau des icônes de fichiers se trouvant dans une fenêtre. MAGXDESK affiche alors également l'icône sur le bureau et mémorise dans quel dossier se trouve effectivement le fichier correspondant. De cette manière vous pouvez rapidement accéder à des objets fréquemment utilisés sans avoir à éventuellement auparavant ouvrir plusieurs dossiers.Si par ex. vous tirez l'icône d'un programme sur le bureau, celle-ci y restera placée dès que vous relâcherez le bouton de la souris. Vous pouvez utiliser cette icône - à une exception près, l'effacement - exactement comme une icône dans une fenêtre. Vous pouvez copier l'objet, exécuter un programme, transmettre des paramètres, ouvrir un dossier, etc.

Si vous déplacez l'icône d'un fichier ou d'un dossier se trouvant sur le bureau vers la corbeille à papier, l'icône est ôtée du bureau. MAGXDESK efface en fait le renvoi vers l'objet effectif ; le fichier ou le dossier proprement dit ne seront pas effacés par cette manoeuvre. Ils continuent à se trouver dans leur dossier habituel.

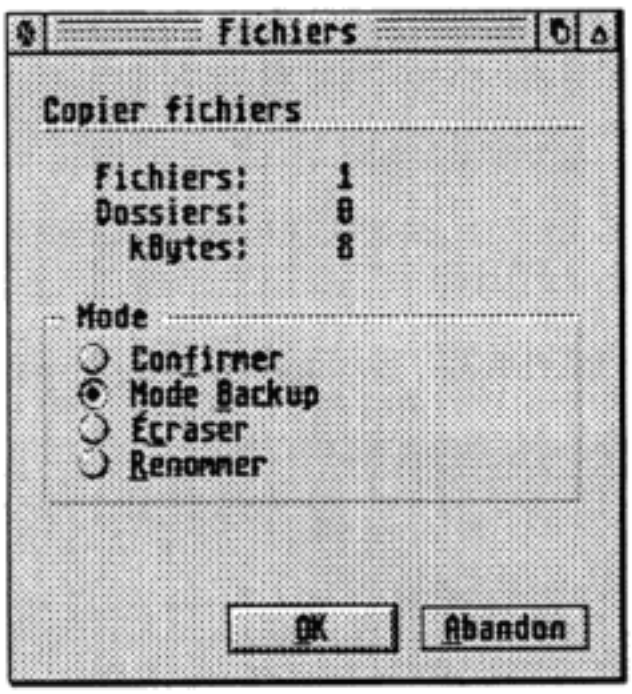
Le nombre d'icônes sur le bureau est illimité. L'expérience montre cependant qu'il n'est guère judicieux de truffer l'ensemble du bureau avec des icônes provenant des fenêtres. Bien vite alors seront perdus les avantages d'une meilleure rapidité et d'un meilleur accès. Il convient que les icônes ne dépassent pas un sixième du bureau.

Copie, déplacement et effacement des fichiers

Copier

Pour copier un fichier, déplacez l'icône du fichier sur l'icône du lecteur cible, du dossier cible ou de la fenêtre cible. Si vous souhaitez copier tous les objets d'un lecteur, vous pouvez ou bien sélectionner tous les objets à la souris, ou bien les sélectionner par le point de menu *Tout sélectionner* ou encore déplacer l'icône du lecteur source sur l'objet cible.Dans tous les cas cités, il se produira une copie fichier par fichier.

Avant que MAGXDESK ne commence avec la copie, il apparaîtra une boîte de dialogue qui vous informera sur le nombre de dossiers et fichiers à copier ainsi que sur la taille qu'ils occupent et qui vous donne la possibilité de déterminer un mode de copie.



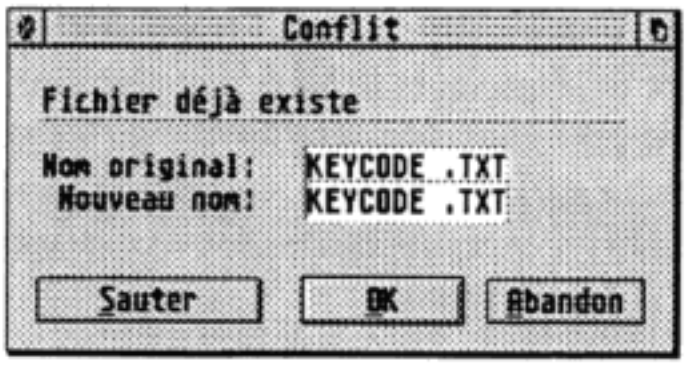
Les modes de copie agissent aussi bien sur la copie que sur le déplacement et disposent des fonctions suivantes :

- ❖ Confirmer — Tous les fichiers de même nom ne seront écrasés qu'après vertissement.
- ❖ Backup — Tous les fichiers de même nom possédant une date de fichier antérieure seront écrasés sans avertissement. Pour des dates identiques ou plus récentes, ils seront sautés ou bien effacés (lors d'un déplacement). Avec ce réglage, il n'intervient pas d'avertissement quant au fait que le lecteur cible soit plein, car tous les fichiers ne sont pas copiés et qu'en outre des fichiers sur le lecteur cible seront effacés.
- ❖ Écraser — Tous les fichiers de même nom sont écrasés sans avertissement.
- ❖ Renommer — Tous les objets sélectionnés peuvent être renommés avant la copie/déplacement.

Déplacer

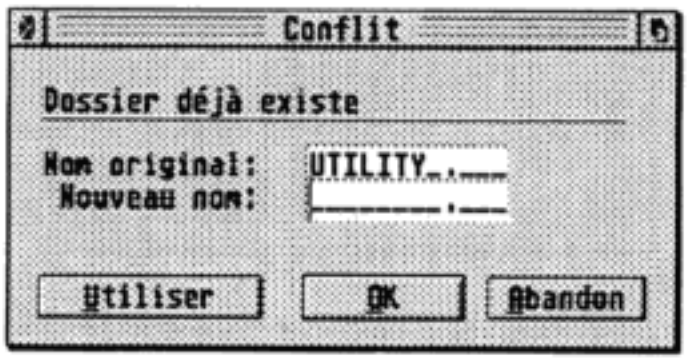
Le déplacement d'un ou plusieurs fichiers correspond à une copie et pour finir à un effacement des données-source. Sous MAGXDESK, vous réalisez un déplacement en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée *avant* d'appuyer sur le bouton gauche de la souris.

Lors de la copie, du déplacement ou de l'effacement, MAGXDESK vous montre ce qu'il est en train de faire, donc quel fichier ou quel dossier est actuellement concerné sur quel lecteur. S'il devait déjà se trouver sur le chemin de destination un fichier du même nom, une boîte de dialogue vous en avertissant apparaîtrait.



Vous pourrez y renommer le fichier de destination, remplacer le fichier déjà existant par un fichier de même nom ou sauter ce fichier.

En cas de conflit de nom avec un dossier, la boîte suivante apparaîtrait :

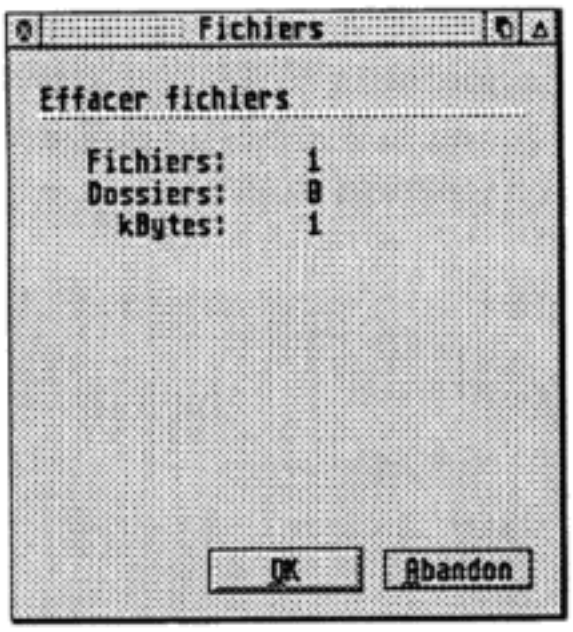


Vous avez ici la possibilité d'utiliser le dossier déjà existant (les fichiers du dossier source arrivent dans le dossier de destination), d'indiquer un nouveau nom de dossier ou d'interrompre l'ensemble du processus.

MAGXDESK utilise un algorithme très raffiné pour déterminer dès avant le processus de copie s'il y a assez de place disponible sur le lecteur de destination. La fâcheuse situation que vous constatez peu de temps avant la fin du processus de copie, «tout ne tient pas sur la disquette» appartient de ce fait au passé. Si la place sur le lecteur de destination ne devait pas suffire, un avertissement apparaîtrait que vous ne devriez ignorer que si vous souhaitez copier des fichiers déjà présents sous le même nom. Dans ce cas, les anciens fichiers sont effacés afin qu'il y ait, malgré l'avertissement, assez de place sur le lecteur de destination.

Effacer

Les dossiers et fichiers sont effacés lorsque vous en tirez l'icône hors de la fenêtre pour la placer sur la corbeille à papier ou en sélectionnant le point *Effacer* du menu «Fichiers». Avant que MAGXDESK ne commence avec l'effacement, apparaît une boîte de dialogue qui vous informe sur le nombre de fichiers et dossiers à effacer ainsi que sur la place qu'ils occupent actuellement.



Vous voyez ainsi immédiatement la taille de la place que vous aurez en plus sur le périphérique après effacement des fichiers. Vous pouvez interrompre tous les processus en maintenant appuyées les deux touches **Shift** ; dans ce cas MAGXDESK interrompt dès que possible chacun des processus de lecture ou d'écriture.

Si les interrogations avant la copie, le déplacement ou l'effacement vous dérangent, vous pouvez les désactiver dans le dialogue *Paramètres* du menu «Options». Mais attention : sans l'interrogation avant effacement, d'importantes données sont très rapidement effacées à tout jamais.

Mise en place d'un lien symbolique («Alias»)

Le système de fichiers de MagiC dispose de la possibilité de créer des renvois sur des programmes, fichiers, dossiers ou lecteurs qui se trouvent dans d'autres dossiers ou dans d'autres lecteurs. On appelle ces renvois des liens symboliques ou encore des alias.

Contrairement à la copie d'un fichier, les liens symboliques disposent de l'avantage de n'occuper que peu de place - le lien symbolique ne renvoie qu'à l'original et ne prend de ce fait que peu de place - et des modifications sur l'original (par ex. mise en place d'une mise à jour ou modification d'un fichier de ressource) sont immédiatement prises en compte par le lien symbolique.

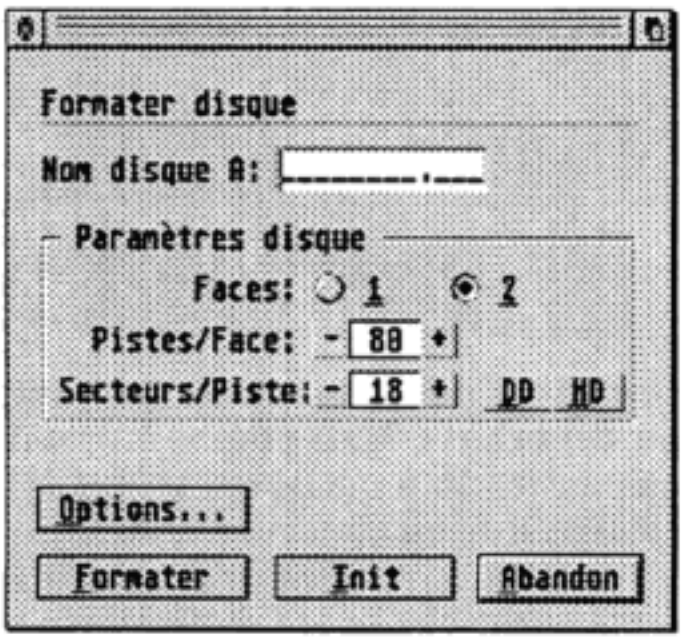
Pour mettre en place un lien symbolique pour un fichier, un dossier ou un lecteur, maintenez enfoncée la touche **Alt** avant (!) l'appui sur le bouton gauche de la souris et déplacez l'icône du fichier, du dossier ou du lecteur sur l'icône du lecteur, du dossier ou de la fenêtre de destination. Avant que MAGXDESK ne commence avec la mise en place du lien symbolique, il apparaît une boîte de dialogue vous informant du nombre de dossiers et fichiers ainsi que de la place qu'ils occupent. On reconnaît les liens symboliques dans la fenêtre de destination à ce que MAGXDESK indique le nom de l'objet en italique. Vous pouvez ôter les liens symboliques en en tirant l'icône de la fenêtre sur la corbeille à papier.

Renommer

Dans MAGXDESK vous pouvez aussi bien renommer des fichiers et dossiers que des lecteurs (disquettes, partitions de disque dur, etc.). Pour ce faire, sélectionnez une icône de fichier, de dossier ou de lecteur et sélectionnez *Informations* dans le menu «Fichiers». Les nombreuses autres informations dépendantes des objets seront expliquées plus avant dans le chapitre sur le structure de menu de MAGXDESK (paragraphe «Fichiers : Informations»).

Formatage et initialisation de lecteurs

Afin de pouvoir sauver des données sur une disquette sortie d'usine, il faut la formater. Pour ce faire, sélectionnez l'icône de la disquette et appelez dans le menu «Fichiers» par le point *Formater* le dialogue de formatage.

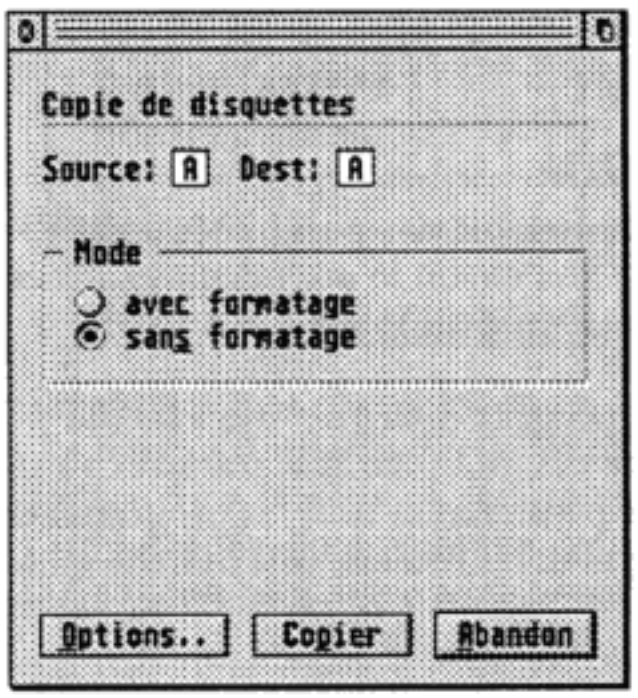


Dans ce dialogue, outre le format de la disquette (à savoir le nombre de pistes, de faces et la densité (DD/HD)), vous pouvez également indiquer le nom de la disquette, que MAGXDESK indiquera ensuite sous l'icône de lecteur de ce support. Lors du formatage, la disquette entière est effacée et le support est vérifié quant à d'éventuelles défectuosités. Des données qui se trouvaient donc auparavant sur la disquette sont définitivement perdues !
Si le programme de formatage vous signale une erreur pour une disquette (par ex. «secteur défectueux») qui ne disparaît pas après d'autres essais de formatage, il convient pour des raisons de sécurité des données ne renoncer à utiliser cette disquette.
En outre, le formatage commence avec la piste la plus élevée, de sorte que vous puissiez rapidement l'interrompre par **Shift-Shift** en cas de validation erronée.

Si vous souhaitez effacer une disquette qui a déjà été formatée, il suffit de valider le bouton *Init*. Dans ce cas, seul le répertoire de la disquette est effacé, ce qui bien entendu va sensiblement plus vite que l'effacement du contenu total de la disquette. Lors de l'essai de formatage d'une partition de disque dur, un avertissement sera donné et vous aurez la possibilité d'initialiser cette partition. Pour le formatage de votre disque dur il faudra recourir aux utilitaires de disque dur connus (HDX, SCSITOOL, etc.).

Copie de disquettes

Afin de procéder à une copie de sécurité de données importantes, il faut bien entendu que vous soyez en mesure de procéder à la copie complète d'une disquette. Vous n'engagerez pas ce processus par la superposition d'icônes de disquettes (ce qui signifie «copie fichier par fichiers») mais par le point *Copier disque* dans le menu «Fichiers».



Depuis le dialogue de copie, vous pouvez copier de et vers tous les lecteurs qui sont installés par une icône de disquette (en quoi nous supposons le lecteur de disquette A: toujours disponible). Un clic sur l'initiale d'un lecteur commute sur le lecteur après.
Afin de ne pas étirer inutilement la durée du processus de copie, MAGXDESK utilise un algorithme qui analyse automatiquement le format de la disquette source et formate, s'il y lieu, la disquette de destination.

Si vous avez choisi le mode de copie *Sans formatage*, les formats des disque source et de destination sont comparés et seulement ensuite le processus de copie commence ; si vous ne travaillez qu'avec un seul lecteur de disquette, un changement de disquette est maintenant nécessaire. Lorsque le programme de copie détermine que les formats sont différents et qu'il faut reformater, il apparaît un avertissement après lequel vous pouvez interrompre le processus de copie ou formater la disquette de destination au format de la disquette source.

Si votre machine ne devait disposer que d'un lecteur de disquette et d'un disque dur, mais de relativement peu de mémoire, de telle sorte qu'une disquette ne puisse être lue entièrement, le programme de copie dispose d'une parade afin que vous puissiez néanmoins copier cette disquette avec un seul échange. Sélectionnez pour ce faire dans ce dialogue le bouton *Options* et définissez sur votre disque dur un lecteur comme *lecteur temporaire*. S'il y a assez de place sur le disque dur, la disquette source est lue entièrement et écrite sous forme de fichier sur le lecteur temporaire. Pour finir, vous pouvez introduire la disquette de destination et copier dessus en une seule fois. Ensuite, le fichier temporaire est effacé. S'il y a assez de mémoire vive (RAM) ou pas assez de place sur le disque dur, aucun fichier temporaire ne sera créé. Comme pour le formatage, la copie peut être interrompue par l'appui simultané sur les touches **Shift**.

Affichage des fichiers

Dans MAGXDESK vous pouvez afficher des fichiers pour lesquels aucune application n'est déclarée par des programmes externes. Le programme d'affichage fourni (SHOWFILE) affiche des fichiers texte dans la fenêtre du VT52. Dans le menu «Options», dans la boîte de dialogue *Paramètres*, sous la catégorie *Services* vous pouvez indiquer d'autres programmes connus à la place de SHOWFILE.TTP, comme par ex. «1st Guide» ou le convertisseur d'images «GEMVIEW» (tous les deux programmes Shareware).

Lancer des programmes GEM

Après avoir obtenu une vue d'ensemble des possibilités de MAGXDESK, vous avez bien entendu envie d'expérimenter finalement le multitâche en action. Le moyen le plus simple est de lancer un programme par un double clic.

Une autre façon de lancer un programme et de tirer une (ou plusieurs) icône fichier sur l'icône du programme. Dans ce cas, MAGXDESK transmet au programme les noms des fichiers des icônes en tant que paramètres. Tous les programmes ne tiennent pas compte de ces paramètres transmis, mais avec les récents, cela marche quasi toujours - essayez tout simplement.

Pour lancer d'autres programmes en parallèle, retournez tout simplement sur les fenêtres de MAGXDESK. Hélas il existe toujours des programmes qui disposent de leur propre bureau, de sorte que MAGXDESK ne peut être atteint du premier coup. Ceci nous conduit au paragraphe suivant : la bascule entre les programmes.

Basculer entre les programmes

Le moyen le plus simple de basculer entre plusieurs programmes consiste à cliquer dans la fenêtre de l'application souhaitée. MAGXDESK place alors cette fenêtre au premier plan et affiche la barre de menus de l'application sélectionnée.

... au clavier

Avec la combinaison des touches **Ctrl-Alt-Tab**, vous pouvez basculer de manière cyclique entre les différentes applications actives. Pour ce faire, maintenez les touches **Ctrl** et **Alt** enfoncées et validez la touche **Tab** aussi souvent que nécessaire pour que le nom de l'application voulue s'affiche dans la boîte (au milieu de l'écran), puis relâchez les touches.

... et par le menu pop-up

Si vous cliquez n'importe où dans un emplacement vide de la barre des menus, un menu pop-up apparaît.



En haut sont indiquées toutes les applications chargées actives actuelles qui disposent d'un menu ou d'un environnement de bureau. L'application à laquelle appartient la fenêtre de premier plan ou dont le menu et l'environnement est actif (plus exactement : l'application qui reçoit les saisies au clavier) est précédée d'une encoche. Vous sélectionnez l'application à la souris et basculez ainsi en même temps vers sa barre de menus ainsi que vers son environnement et sa fenêtre.

Cacher/montrer des programmes

Si vous travaillez sur un petit écran, ou si vous avez lancez de nombreux programmes, vous avez sans doute déjà été dérangé par le désordre régnant sur l'écran. Afin de ne pas avoir à péniblement avoir à fermer toutes les fenêtres manuellement, nous avons ajouté quelques fonctions bien utiles dans le menu pop-up.

Cacher programme

La sélection de ce point ôte toutes les fenêtres de l'application active de l'écran. Pour finir il y a bascule vers l'application suivante.

...Cacher les autres programmes

Cette fonction ôte toutes les fenêtres de l'écran à part celles de l'application active. En outre, ce faisant, les fenêtres ne sont pas fermées, mais simplement poussées hors de l'écran visible (l'application reçoit l'information que l'utilisateur a poussé la fenêtre hors de l'écran). Ceci signifie que le programme continue à tourner en mode multitâche ! Nous avons choisi cette méthode afin que d'anciens programmes profitent également de cette fonction et soient en mesure d'éviter des interrogations spéciales.
Lorsqu'un programme n'autorise pas le déplacement de la fenêtre, il reste tout simplement visible.

Montrer tous les programmes

Les fenêtres cachées de toutes les applications redeviennent visibles. Ce point n'est disponible que s'il existe des fenêtres cachées. Les applications avec des fenêtres cachées sont indiquées par un «*» derrière leur nom. La bascule vers un programme par le menu pop-up ou par une autre action réaffiche toutes les fenêtres éventuellement cachées de l'application.

Ranger l'écran

Ranger redessine entièrement l'écran. Si vous avez lancé un programme qui ne restaure pas correctement l'écran ou sa fenêtre et laisse derrière lui des «saletés», vous pouvez avec cette fonction réordonner votre écran.

Charger un programme

Dans le cas où vous ne pourriez accéder à MAGXDESK, vous pouvez ici avec *Charger* appeler le sélecteur de fichiers afin de lancer un programme en parallèle.

Mémoire libre

La mémoire disponible est indiquée dans la dernière ligne du menu pop-up. Certains programmes se réservent au lancement quasiment toute la mémoire disponible. Ici, vous pouvez vérifier, avant le lancement d'un programme, s'il y a assez de mémoire disponible ou s'il convient d'abord de quitter un autre programme.

Lancer des programmes TOS

Les programmes portant les extensions .TOS ou .TTP sont appelés programmes TOS. Ils se différencient des programmes GEM en ce que leurs entrées et sorties sont purement basées sur du texte, donc sans utilisation d'éléments graphiques voire de la souris. Dans MAGXDESK, des programmes TOS peuvent être lancés comme des programmes GEM par un double clic. Vous pouvez également transmettre des paramètres à des programmes TTP (TOS Takes Parameter). Si vous lancez un programme portant l'extension .TTP par un double clic, MAGXDESK ouvre une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez saisir des paramètres pour ce programme. Si vous démarrez le programme TOS en déplaçant une ou plusieurs icônes sur l'icône du programme, les noms de fichier de ces icônes sont automatiquement transmis, et l'affichage de la boîte de dialogue de transmission des paramètres n'aura pas lieu.

Comme vous travaillez avec un système basé sur les fenêtres, il serait naturellement gênant que la sortie d'un programme TOS recouvre vos fenêtres, et en outre vous désirez naturellement pouvoir lancer plusieurs programmes TOS en même temps dans un système multitâche (par ex. un compacteur et un programme de Raytracing).
La solution de ce problème sonne ainsi : détourne les entrées et sorties des programmes TOS dans une fenêtre !

Ce détournement est pris en charge par le programme VT52. Il met à la disposition de chaque programme TOS que vous lancez depuis MAGXDESK sa propre fenêtre, de telle sorte que tous les programmes TOS peuvent tourner en parallèle sans conflit. Ce détournement dans une fenêtre met aussi à la disposition des programmes TOS des fonctions très pratiques qui sinon ne sont réservées qu'aux programmes GEM (gestion du clipboard, scrolling des données, paramétrage de la police, etc.). Vous en apprendrez plus à ce sujet dans le chapitre à propos de «la structure des menus de VT52».

Éteindre l'ordinateur

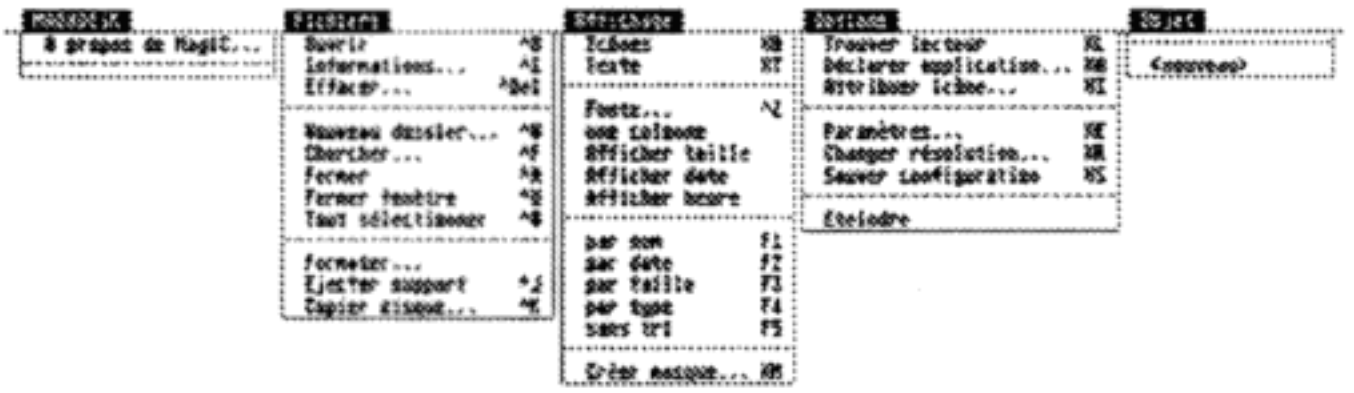
Avec un système multitâche il n'est à vrai dire plus permis de tout simplement éteindre l'ordinateur après usage. Un reset également (par bouton de reset ou **Ctrl-Alt-Del**) est «tabou». Bien plus, il faut s'assurer que tous les programmes ont été quittés correctement et que tous les fichiers ont été fermés correctement avant de couper le courant au système. Sinon, cela peut conduire à des pertes de données de fichiers encore ouverts dans des applications encore en cours et peut-être «cachés». Pour cette raison, MagiC contient comme d'autres systèmes multitâche (par ex. UNIX ou Macintosh) un mécanisme appelé mécanisme de «shutdown».

Dans MAGXDESK, le «shutdown» est activé par le point *Éteindre* du menu «Options». Tous les programmes actifs reçoivent l'information qu'ils doivent cesser. Si après un certain temps, des programmes se trouvent toujours en mémoire, «shutdown» donne un message d'erreur.

Pour des raisons de sécurité, sous MagiC, la combinaison des touches **Ctrl-Alt-Del** est interceptée et un éventuel WBDAEMON actif tout d'abord terminé (Write-Back-Cache ; voir partie «Tuning». Si vous utilisez MAGXDESK, **Ctrl-Alt-Del** produit un «shutdown» normal, comme si vous aviez sélectionné le point correspondant dans le menu. Si vous appuyez une seconde fois sur **Ctrl-Alt-Del**, comme à l'habitude il est procédé à un redémarrage.

La structure des menus de MAGXDESK

Dans la barre de menus de MAGXDESK se trouvent 5 menus. Les points de menu peuvent être appelés par la souris ou un raccourci clavier. Pour le raccourci clavier, indiqué derrière le point de menu, ^ signifie la touche **Control** et # la touche **Alternate**.



MAGXDESK: Àpropos de MagiC...

Vous trouverez ici le Copyright, le numéro de version de MagiC et de MAGXDESK ainsi que le nom et l'adresse du détenteur de la licence.

Le menu Fichier

Fichier : Ouvrir ^O

Ce point peut être activé lorsqu'exactement une seule icône est sélectionnée. Une boîte de dialogue s'ouvrira pour la transmission des paramètres. On peut également accéder à cette fonction par **Ctrl**-double clic.

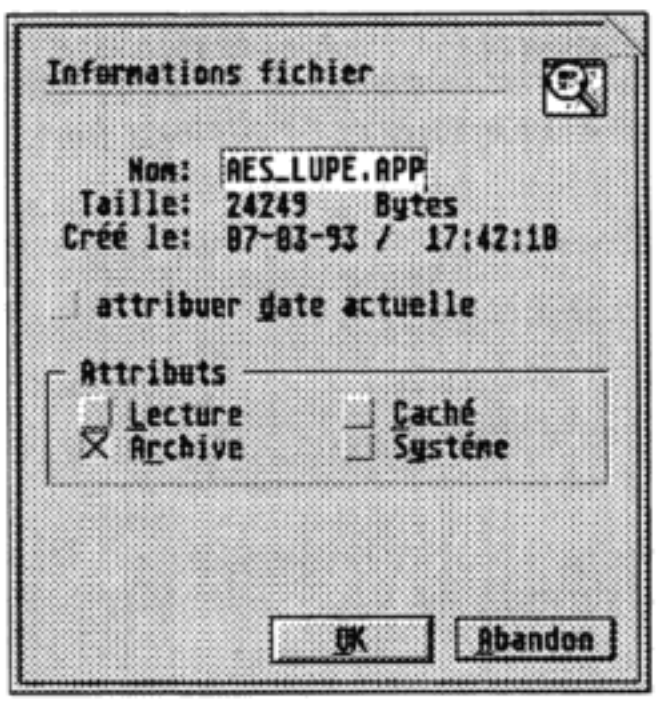
Fichier : Informations... ^I

Selon l'objet sélectionné, vous obtenez des informations à propos d'un fichier, d'un dossier, d'un lecteur. Si vous sélectionnez *Informations* pour un dossier, une boîte de dialogue s'affiche donnant le nombre et la taille des fichiers contenus dans le dossier.



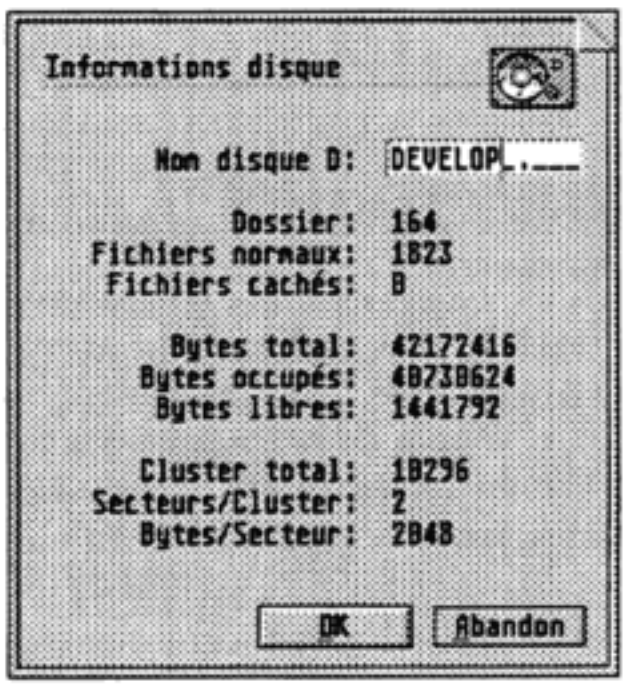
Si vous modifiez le nom affiché du dossier et quittez la boîte de dialogue par le bouton *OK*, le nouveau nom sera pris en compte.

Le dialogue d'informations pour un fichier est analogue à celui pour un dossier :



Le nom affiché et les attributs de fichiers seront pris en compte si vous cliquez sur le bouton *OK*. Si vous cochez la boîte «attribuer date du jour», le fichier actuel se verra attribuer la date actuelle. Les fichiers avec l'attribut *Lecture uniquement* seront protégés en écriture. Si vous sélectionnez *Caché*, le fichier ne sera pas montré (ou bien seulement si vous avez activé *Montrer fichiers cachés* dans le dialogue des paramètres). L'attribut *Système* repère des données appartenant au système d'exploitation - il convient de ce fait de ne pas le modifier.

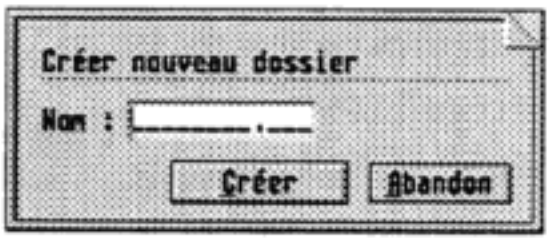
Pour les lecteurs, toutes les données accessibles sont affichées. Pour les disquettes, des données concernant les secteurs de boot seront également données ; vous obtenez ainsi des informations quant au nombre de pistes et de secteurs par piste. Si la disquette contient un secteur de boot exécutable (virus possible ?), le message «SECTEUR DE BOOT EXÉCUTABLE» s'affiche.



Si plusieurs objets étaient sélectionnés, avec *Suite* vous pouvez passer à l'objet suivant sans valider de modifications. Par contre *OK* prend en compte les modifications et passe à l'objet suivant.

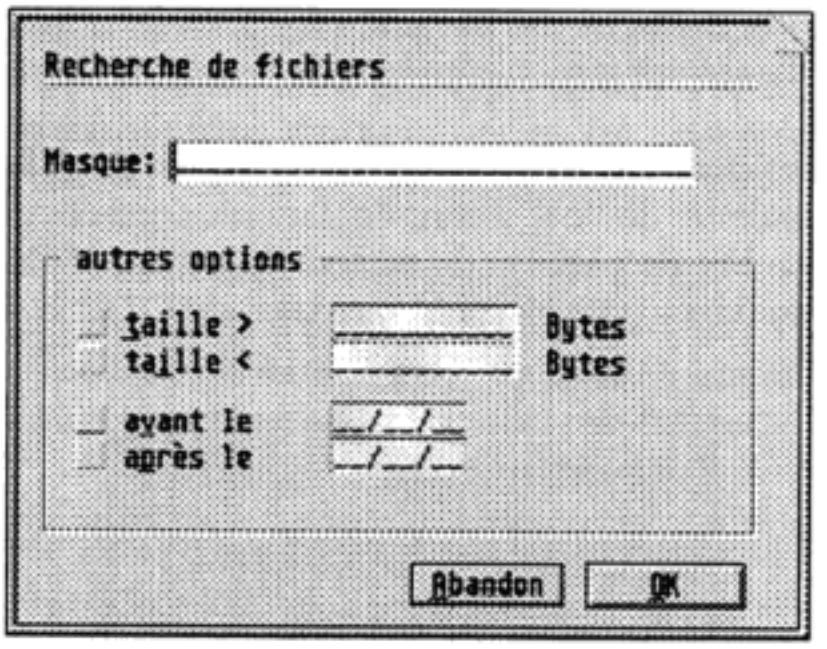
Fichier : Effacer... ^ Del
Cette fonction permet d'effacer toutes les icônes sélectionnées dans la fenêtre de premier plan (comme si elles avaient été déplacées dans la corbeille à papiers). Ceci est commode lorsque la corbeille est «invisible» sous une fenêtre. Le point *Effacer* ne peut être appelé que si des icônes sélectionnées sont dans la fenêtre de premier plan !

Fichier : Nouveau dossier... ^ N



Cette fonction permet de créer un nouveau dossier. Celui-ci sera créé dans la fenêtre de premier plan (active) de MAGXDESK.

Fichier : Chercher... ^ F
Chercher permet de trouver rapidement des fichiers dans les dossiers ou lecteurs sélectionnés. Si aucun objet n'est sélectionné, la recherche se fait dans la fenêtre de premier plan. Outre la possibilité d'indiquer un nom ou un masque, vous pouvez également limiter la recherche des fichiers selon une taille ou une date de fichier.



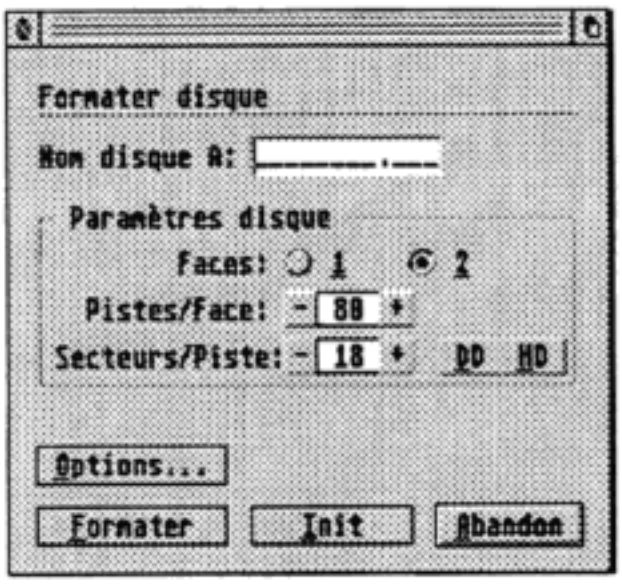
Dans MAGXDESK la recherche de fichiers est prise en charge par un programme tournant en parallèle (MGSEARCH). De ce fait, vous pouvez continuer à travailler sans gêne dans MAGXDESK ou dans un autre programme. Tous les fichiers trouvés sont listés dans la fenêtre de recherche. L'étoile dans le nom de la fenêtre vous permet de savoir si le programme est encore en train de rechercher. Dans le cas où le fichier cherché a été trouvé, un double clic sur son nom dans le fenêtre de recherche en ouvre le dossier dans MAGXDESK.

Fichier : Fermer ^ H
Recule dans niveau dans la structure des dossiers dans la fenêtre de premier plan. Si l'on se trouve à la racine, la fenêtre est fermée.

Fichier : Fermer fenêtre ^ U
Ferme la fenêtre de premier plan dans MAGXDESK.

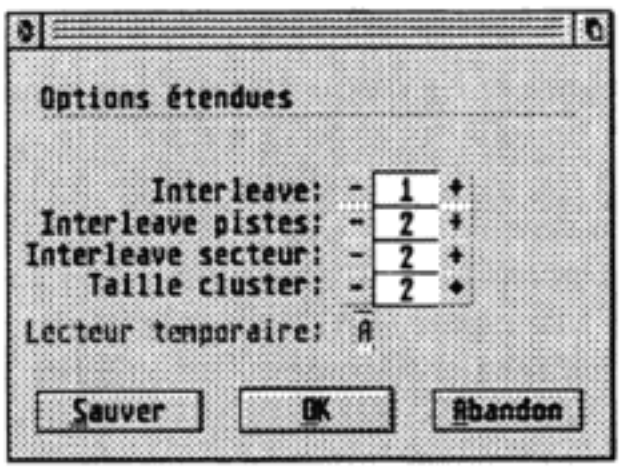
Fichier : Tout sélectionner ^A
Ce point de menu permet de sélectionner tous les objets de la fenêtre de premier plan dans MAGXDESK. Si aucune fenêtre de MAGXDESK n'est ouverte, ce sont tous les objets du bureau qui sont sélectionnés.

Fichier : Formater...
Le point de menu *Formater* n'est actif que si l'unique icône sélectionnée est celle d'un lecteur.



S'il ne s'agit pas d'un lecteur de disquettes mais d'un lecteur de disque dur, vous pouvez uniquement initialiser le lecteur. Dans la ligne supérieure, vous pouvez déjà lors du formatage indiquer un nom pour le support, nom que MAGXDESK affichera sous l'icône. Si vous n'êtes pas trop pressé, il convient de toujours indiquer un nom. Les boutons DD/HD permettent de choisir les deux formats les plus courants avec 2 faces, 80 pistes et 9 ou 18 secteurs. Les disquettes ainsi paramétrées sont alors également lisibles sur les PC ou sur les Macintosh (PC-Exchange).

Pour les pros, on trouve encore en dessous d'autres paramètres, (Interleave, Interleave secteur et piste, taille des clusters), grâce auxquels vous pourrez créer votre propre format (non compatible IBM). Notez svp que la routine de formatage n'est pas en mesure de créer des formats de 11 secteurs sur des lecteurs DD.

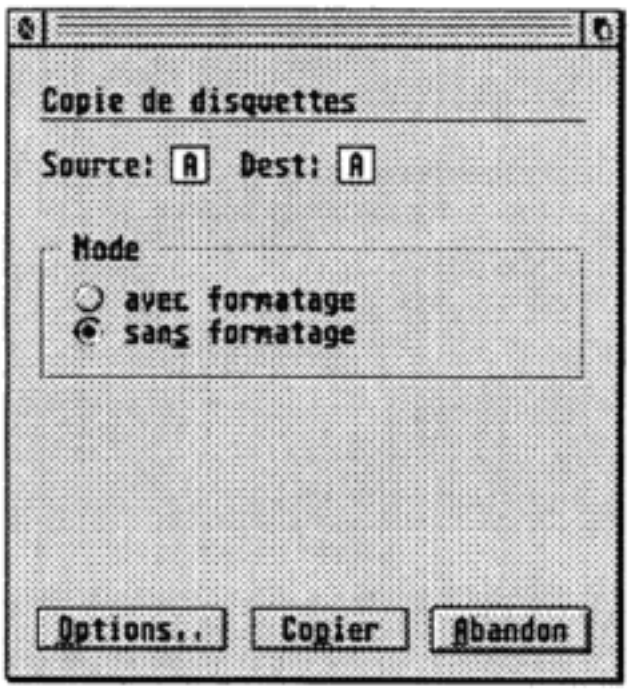


Le formatage commence par la piste la plus élevée de telle manière que lors d'une validation involontaire il vous reste possible d'interrompre rapidement par appui sur **Shift-Shift** (les informations de gestion et les données les plus importantes se trouvent sur les pistes les moins élevées). S'il survient une erreur lors du formatage, il en va de même qu'avec «Copier disquette». Ici aussi il convient après un arrêt forcé d'ôter la disquette du lecteur car elle n'a pas encore été initialisée complètement et contient de ce fait des données invalides.

Fichier : Éjecter support ^J

Ce point de menu n'est actif que lorsque l'unique icône sélectionnée est un lecteur. Cette fonction présuppose un pilote de disque dur gérant XHDI (par ex. Hushi ou HDDRIVER 4.x mais pas AHDI). Si vous possédez un disque dur amovible et un pilote de périphériques qui gère l'éjection des supports, alors MagiC arrêtera tout d'abord le lecteur puis éjectera le support. Si le disque dur amovible ne gère pas l'éjection du support ou si le lecteur sélectionné est un disque dur alors le lecteur sera simplement arrêté.

Fichier : Copier disque... ^K



Dans ce dialogue vous pouvez copier de n'importe quel lecteur de disquette sur n'importe quel autre. Cliquer sur l'initiale d'un lecteur de disquette fait passer au lecteur suivant le plus élevée. Si vous avez sélectionné le mode de copie *sans formater*, les formats des disquettes d'origine et de destination sont comparés et seulement ensuite commence le processus de copie ; si vous ne travaillez qu'avec un seul lecteur de disquette, un changement de disquette est obligatoire. Si le programme de copie détermine que les formats sont différents et qu'un nouveau formatage est nécessaire, alors apparaît un avertissement vous permettant de choisir l'interruption de la copie ou le formatage de la disquette de destination au format de la disquette originale. Comme MAGXDESK formate à l'aide du système, il n'est pas possible avec cette fonction de formater les disquettes DD en 11 secteurs.

Si votre machine dispose d'un lecteur de disquettes et d'un disque dur mais que de relativement peu de mémoire, de telle sorte qu'une disquette ne puisse pas être lue entièrement, le programme de copie dispose d'une option de parade grâce à laquelle vous pourrez quand même copier la disquette en une seule fois sans échange. Pour ce faire, sélectionnez dans ce dialogue *Options* puis attribuez un *lecteur temporaire* sur votre disque dur. S'il n'y a pas assez de mémoire principale (RAM) pour la copie, mais suffisamment sur le disque dur, la disquette d'origine sera entièrement lue et écrite sous forme de fichier sur le lecteur temporaire. Pour finir, vous pouvez introduire la disquette de destination qui sera écrite en une seule fois. Enfin, le fichier temporaire sera effacé. S'il n'y a pas assez de place sur le disque dur, aucun fichier temporaire ne sera écrit. Lors d'erreurs avec des disquettes, une boîte d'alerte s'affiche avec le type d'erreur en clair et les choix possibles suivants :

Abandon : passer le message d'erreur au bureau, la fonction est interrompue
Répéter : Renouveler la fonction (peut-être pour enlever la protection d'écriture)
Ignorer : Ignorer l'erreur (faire comme si tout était en ordre)

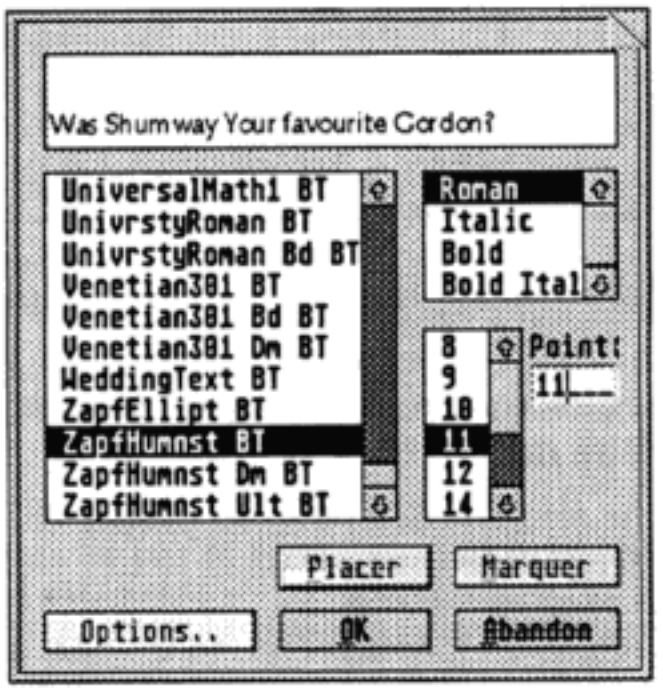
Le deuxième bouton, *Répéter*, est le bouton par défaut. Si le processus de copie a été interrompu avant la fin, vous devriez absolument l'ôter du lecteur et ne pas essayer de lire le contenu de la disquette car elle contient des données indéfinies. Comme pour le formatage, vous pouvez interrompre la copie par appui simultané sur les deux touches **Shift**.

Affichage

Les objets dans la fenêtre peuvent être affichés sous forme d'icône ou par leur nom de fichier sous forme de texte. Dans les points de menu vous décider de l'affichage de la taille, de la date et de l'heure ou non ou si l'affichage doit se faire sur une ou plusieurs colonnes.

Affichage: Fonte... ^Z

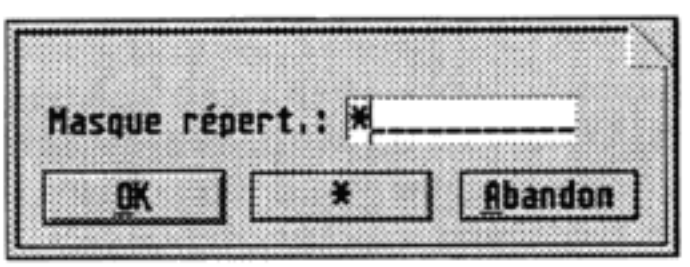
L'appel de ce point de menu fait apparaître une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez régler la fonte et la taille pour l'affichage du texte de MAGXDESK. Si vous utilisez l'extension système NVDI, alors outre les fontes système seront également disponibles des fontes bitmap et vectorielles.



Tri

Normalement, MAGXDESK trie tous les fichiers d'après leur nom. Cependant, un autre ordre d'affichage peut être utile : par ex. lorsque vous cherchez le fichier le plus récent. En plus des critères de tri *Nom*, *Date*, *Taille* et *Type*, vous trouverez également le point *Sans tri*. Si celui-ci est activé, les fichiers seront affichés dans l'ordre selon lequel ils ont effectivement été sauvés physiquement sur le lecteur.

Affichage: Créer masque... #M



Dans cette boîte de dialogue vous pouvez créer un masque afin de n'afficher que certains fichiers. Ce masque peut être créé individuellement pour chaque fenêtre.

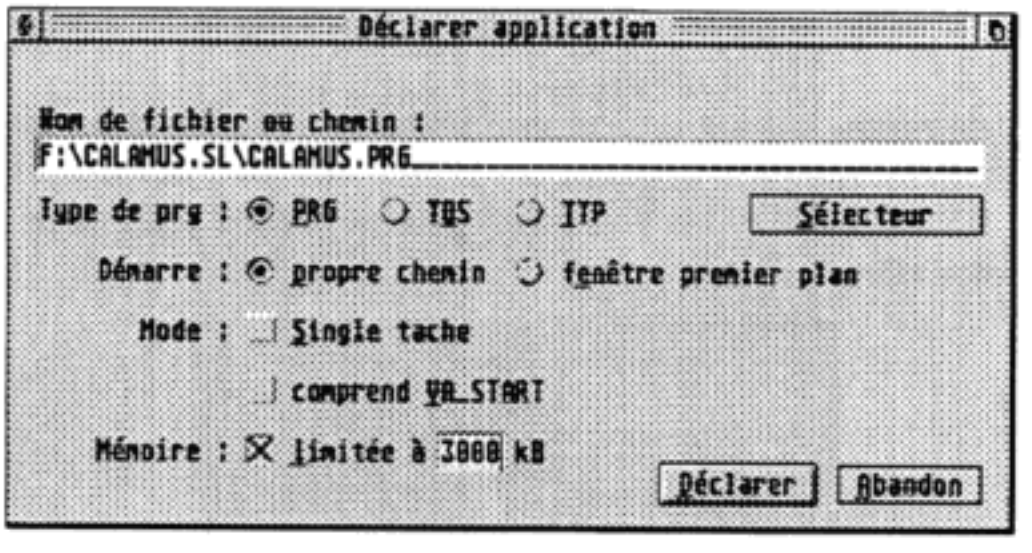
Options

Options: Trouver lecteur... #L

Cette fonction cherche tous les lecteurs disponibles. Des icônes de lecteur non voulues peuvent être ôtées en les tirant sur la corbeille.

Options: Déclarer application... #A

Le point *Déclarer application* n'est sélectionnable que si exactement une icône de programme ou une icône de fichier déclaré pour une programme est sélectionnée.

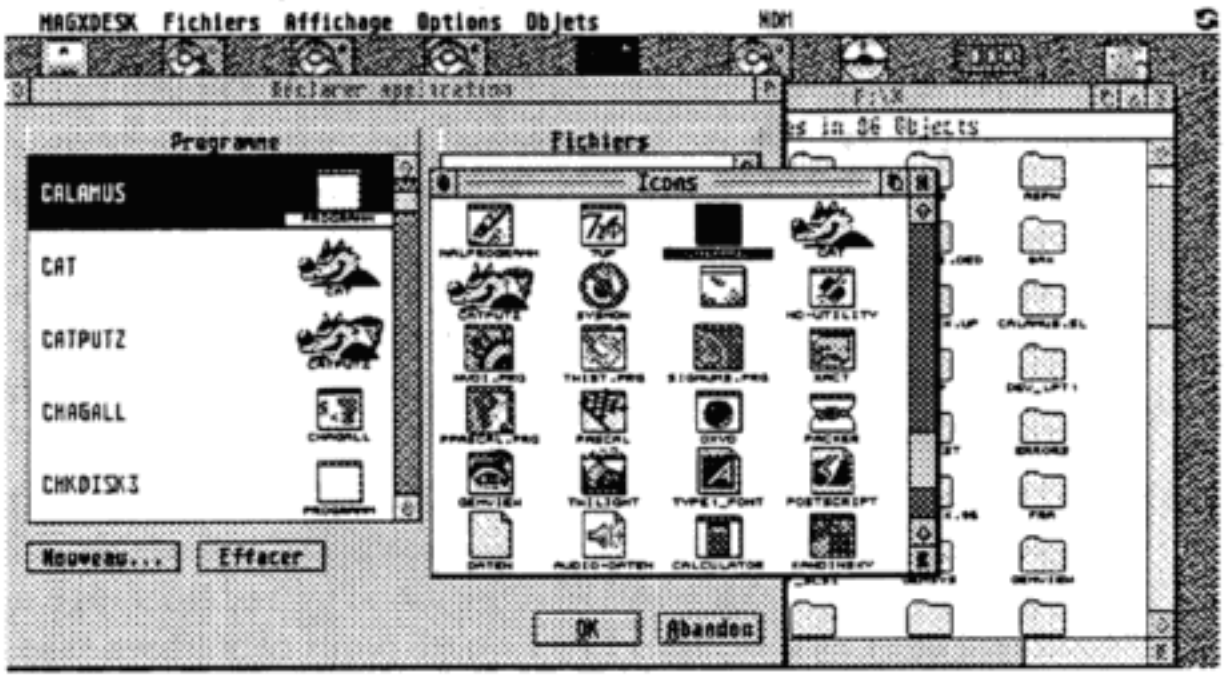


MAGXDESK lance alors en parallèle la «base de données du bureau» APPLIKAT. Vous pouvez :

- Déterminer le type de programme (des programmes déclarés en tant que TOS ou TTP sont détournés dans le fenêtre de VT52).
- Déterminer si le programme sera lancé depuis son propre chemin (installation standard) ou depuis le chemin de la fenêtre de premier plan.
- Déclarer le mode *Single* pour des programmes qui ont des problèmes dans un environnement multitâche. Si un programme *Single* est lancé, alors MAGXDESK est quitté et les programmes tournant en parallèle sont gelés. Le programme *Single* tourne donc sans en être influencé.
- Déterminer si le programme comprend des informations *VA_START*. Si un programme est déjà chargé et que vous tiriez un fichier sur ce programme, alors MAGXDESK peut lui envoyer l'information *VA_START*. Le programme charge alors le fichier.
- Limiter la faim de mémoire des programmes qui veulent se réserver la totalité de la mémoire libre.
- Réaliser les liaisons entre différents types de fichier et un programme. Un double clic sur un fichier lance alors automatiquement le programme qui lui est lié.

Dans l'affichage en deux colonnes, vous trouverez à gauche les programmes et à droite les fichiers qui leur sont attribués. Un double clic sur le nom d'un programme ouvre un dialogue avec les paramètres de programme. Un double clic sur l'icône d'un programme ou d'un fichier ouvre une fenêtre avec toutes les icônes disponibles. Sélectionnez l'icône voulue et tirez-la à la souris hors de la fenêtre d'icônes sur l'icône du programme ou du fichier à remplacer. Lorsque vous en avez terminé avec les saisies, cliquez sur le bouton *OK*.

APPLIKAT sauve tous les paramètres et attributions et oblige MAGXDESK à en tenir immédiatement compte.



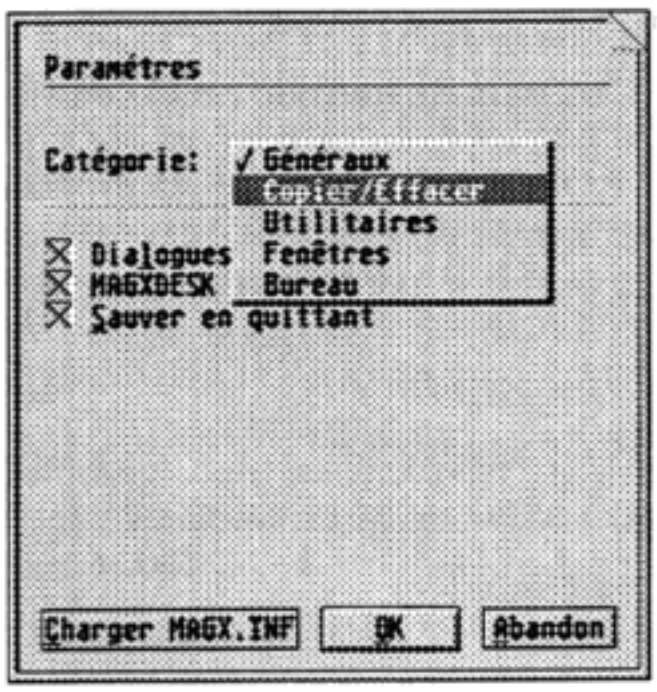
Options: Attribuer icône... #I

Le point *Attribuer icône* n'est sélectionnable que si exactement une icône est sélectionnée. Avec cette fonction, vous pouvez attribuer aux programmes, fichiers, lecteurs, dossiers, à l'imprimante et à la corbeille une autre icône.

Pour ce faire, sélectionnez l'icône voulue et tirez-la à la souris hors de la fenêtre d'icônes sur l'icône à remplacer. Notez svp que l'attribution d'icônes augmente la place mémoire de MAGXDESK. Si vous ne disposez que de très peu de mémoire, il peut être judicieux de renoncer à l'attribution d'icônes supplémentaires ou de les limiter à un minimum.

Options: Paramètres... #E

Vous pouvez ici enregistrer tous les paramètres, lesquels influencent l'utilisation et l'aspect de MAGXDESK. Afin d'avoir une vue globale, les paramètres sont regroupés en 5 catégories.Un clic sur le menu pop-up permet d'accéder à chaque catégorie :



Général

Vous trouverez ici les options suivantes :

- Dialogues déplaçables : active ou désactive les dialogues déplaçables dans MAGXDESK.

- MAGXDESK résident : normalement, au lancement d'un programme, MAGXDESK reste en mémoire, de telle sorte que vous y avez toujours accès en plus du programme lancé en parallèle. Si ce point est désactivé, alors MAGXDESK sera écrasé au lancement du programme.

  Avertissement : vous pouvez inverser ce comportement en maintenant la touche **Alt** enfoncée lors d'un lancement de programme depuis MAGXDESK. Exemple : *MAGXDESK résident* est activé, et vous maintenez la touche **Alt** lors du lancement d'un programme, alors MAGXDESK est écrasé. Si *MAGXDESK résident* est désactivé, et vous maintenez la touche **Alt** lors du lancement d'un programme, alors celui-ci est lancé en parallèle à MAGXDESK.

- Sauver en quittant : fait en sorte qu'en quittant, MAGXDESK sauve tous vos paramètres (mode de copie, motif d'arrière plan, position des fenêtres et icônes de bureau, etc.) et qu'ainsi MAGXDESK lors d'un redémarrage apparaîtra comme il était lorsque vous l'avez quitté (vous connaissez sans doute de comportement avec votre propre bureau...).

Copier/Effacer

Ces paramètres concernent la copie avec MAGXDESK et Kobold :

- Confirmer copier/effacer : permet d'activer ou de désactiver la demande de confirmation lors d'une copie, d'un effacement.

- Mode de copie ; voir également à ce sujet le chapitre 3.

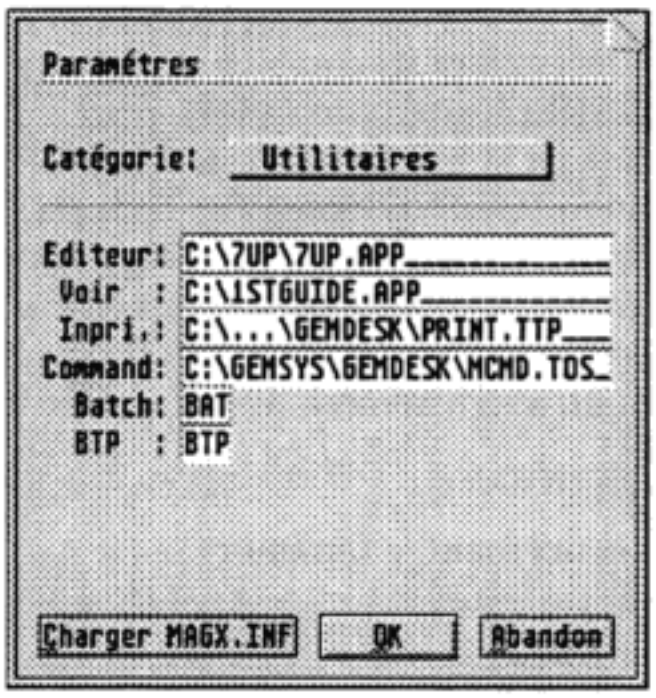
- Place mémoire : lorsque ce point est activé, MAGXDESK calcule déjà avant l'opération de copie que tous les fichiers sélectionnés tiennent sur le lecteur de destination.

- résident: le programme de copie de MAGXDESK fonctionnant en parallèle reste résident en mémoire (place mémoire environ 35 kb), ou n'est chargé que selon les besoins puis ôté de la mémoire après utilisation.

- Kobold: Si ce point est activé, le programme de copie/déplacement rapide Kobold est intégré. Dans ce cas MAGXDESK cherche après un KOBOLD_2 ou KOBOLD_3 en train de tourner. Au cas où vous auriez nommé KOBOLD autrement, il faut reporter ce nom dans le fichier MAGX.INF avec :

  #_ENV KOBOLD = *chemin complet de Kobold*

Utilitaires



Vous trouverez ici des entrées pour de précieux utilitaires dont les fonctions peuvent étendre celles de MAGXDESK :

- Éditeur : vous pouvez indiquer ici l'éditeur standard qui sera lancé lorsque vous ouvrirez un(des) fichier(s) texte avec (**Shift**-)**Ctrl**-double clic ou depuis le bureau par **Ctrl-E**.
- Voir: on indique ici le programme par défaut qui sera toujours appelé lorsque MAGXDESK ne pourra rien faire avec un fichier ; c'est-à-dire lorsque le fichier n'est ni exécutable ni déclaré à un programme précis. Un programme externe (par ex. «1st Guide» ou «Gemview») peut alors afficher ce fichier en tant qu'image ou autre. MagiC propose un programme d'affichage de fichiers texte simple (SHOWFILE.TTP) que vous pouvez indiquer ici.
- Imprimer : on indique ici le programme qui sera appelé lorsque des fichiers sont déplacés sur l'icône d'imprimante de MAGXDESK. Sur le disque de MagiC vous trouverez comme programme d'exemple PRINT.TTP. Si ce point reste vide, le fichier sera envoyé sans modifications par la routine interne d'impression vers l'imprimante. Vous pouvez interrompre la routine interne d'impression par maintien simultané des deux touches **Shift**.
- Command : l'entrée pour l'interpréteur de commandes (par ex. MCMD.TOS), qui peut être appelé directement par **Ctrl-B** et qui prend en charge l'édition des fichiers .BAT et .BTP.

Fenêtres

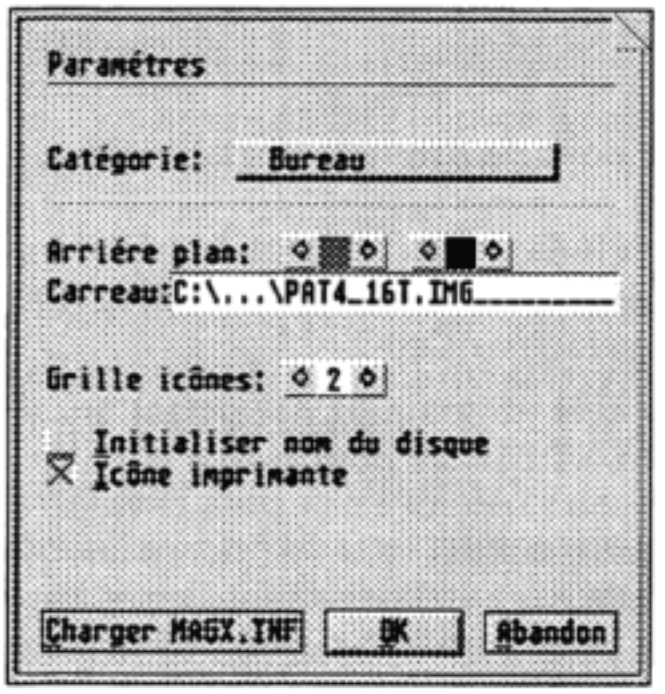
Ces paramètres concernent l'affichage dans les fenêtres :

- Voir fichiers cachés : si ce point est activé, alors les fichiers cachés seront également montrés dans MAGXDESK.
- Fichiers TOS «8+3» : Vous déterminez ici si dans MAGXDESK, l'affichage sous forme de texte du contenu des lecteurs doit se faire sous la forme «NOM .EXT» (l'extension est justifiée à droite) ou sous la forme «NOM.EXT». Ce dernier réglage est adapté aux systèmes permettant des fichiers avec un nom long ou avec des fontes proportionnelles.

- Espacement icônes dans fenêtre : règle l'espacement (en pixels).
- Nombre de fichiers : Vous déterminez ici combien de fichiers peut montrer en même temps MAGXDESK dans toutes les fenêtres. Pour éviter la fragmentation de la mémoire, MAGXDESK n'alloue qu'un seul grand bloc de mémoire pour les objets des fenêtres, qui est alors réparti dynamiquement entre les fenêtres. S'il devait y avoir dans une fenêtre plus d'objets que MAGXDESK ne peut en montrer à cause de la limite supérieure, alors les objets affichables seraient montrés et la ligne d'infos contiendrait un avertissement de dépassement.

Bureau

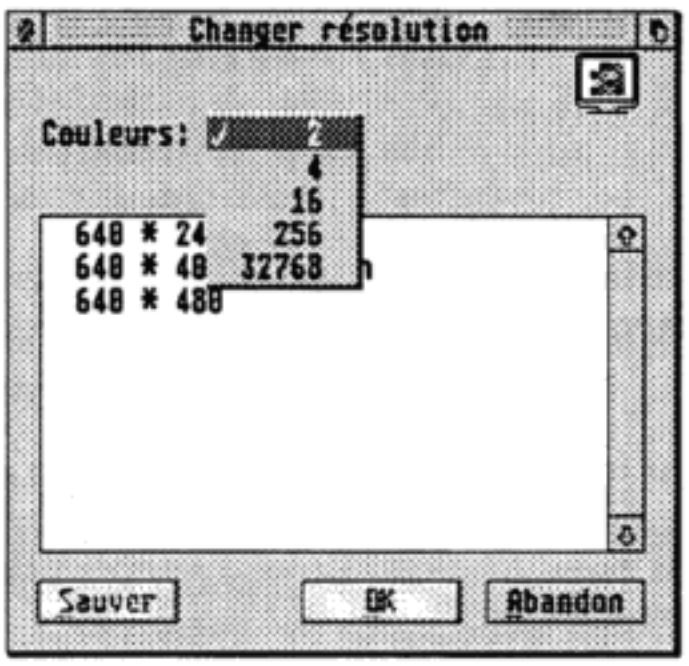
Vous réglez ici les paramètres concernant le bureau :



- Couleur, motif de fond : règle la couleur et le motif de fond, lorsque dans cette résolution n'est pas utilisé un carrelage de fond ou bien que le carrelage de fond contient plus de couleurs qu'il ne peut en être affichées à ce moment-là.
- Carrelage de fond : si vous cliquez sur le champ de saisie, le sélecteur de fichiers est appelé et vous pouvez sélectionner un fichier IMG. MAGXDESK gère les fichiers IMG en 2, 16 et 256 couleurs et mémorise pour chaque résolution le fichier sélectionné. Si possible, utilisez des fichiers IMG dont la palette de couleurs contient les 16 couleurs définies pour le système ! Sinon les éléments de fenêtres et les icônes couleur auront un aspect très inhabituel.
- Grille des icônes sur le bureau : règle la grille (en pixels).
- Initialiser nom du disque : si ce point est activé, alors au lancement et aussi au chargement de MAGXDESK après coup, les noms de tous les disques durs et ram-disques seront recherchés et affichés dans les icônes de lecteur correspondantes. Si ce point est désactivé, les noms des lecteurs ne seront cherchés que lors de l'ouverture de fenêtres.
- Afficher icône imprimante

Options: Changer résolution #R

Vous réglez ici la résolution et le nombre de couleurs :



Après validation, MagiC redémmare l'ordinateur. Pour cela, il est envoyé à tous les programmes en train de tourner l'information qu'ils doivent s'arrêter (Shutdown). Lorsque tous les programmes sont arrêtés, MagiC redémarre dans la résolution et le nombre de couleurs voulus. Au cas où des programmes ne réagissant pas à l'information de Shutdown, alors il faudra vous même sauver les documents non encore sauvés et quitter le programme.

Options: Sauver configuration... #S

Ce point permet de sauver l'actuelle configuration de MAGXDESK. Une boîte d'alerte apparaît qui vous montre dans quel fichier et sur quel lecteur sera sauvé le fichier .INF.

Options: Éteindre

Sélectionnez ce point de menu pour éteindre votre ordinateur de manière ordonnée. MAGXDESK s'arrête et lance le programme SHUTDOWN qui envoie à tous les programmes en train de tourner une information selon laquelle ils doivent s'arrêter. Si après un certain moment, il se trouve toujours des programmes en mémoire, SHUTDOWN affiche un message d'erreur. Il faut alors arrêter ces programmes manuellement.

Comme certains anciens programmes ne peuvent rien faire avec l'information d'arrêt, et qu'il existe aussi des programmes qui ne sauvent aucune donnée (par ex. l'horloge livrée avec MagiC), SHUTDOWN peut tenir compte de certaines exceptions.

Indiquez pour ce faire dans le fichier SHUTDOWN.INF le mot clé «ignore» suivi du nom du programme. Exemple :

```
ignore CLOCK
```

Pour des programmes dont le mécanisme de shutdown n'a pas été implémenté correctement, mais qui peuvent malgré tout être arrêtés sans problème, il existe le mot clé «terminate». Exemple :

```
terminate XCONTROL
```

Pour les programmes qui supportent le mécanisme de shutdown, vous pouvez indiquer à l'aide du mot clé «timeout» le temps de réaction (en millisecondes) pour ces programmes. Une valeur de 0 signifie «attente quelconque». Exemple :

```
timeout 10000
```

Objets

Sous se point de menu vous trouverez la liste des fenêtres de MAGXDESK. Grâce à la liste des fenêtres, vous pouvez amener au premier plan une fenêtre de MAGXDESK sans avoir à cliquer partout.

Sous la liste des fenêtres, vous trouvez les programmes auxquels ont été attribué un raccourci clavier, avec à votre disposition les entrées **Ctrl-F1** à **Ctrl-F10**. Pour réaliser une telle attribution, cliquez sur le point *Nouveau*. Un sélecteur de fichiers s'ouvre dans lequel vous sélectionnez le programme voulu.

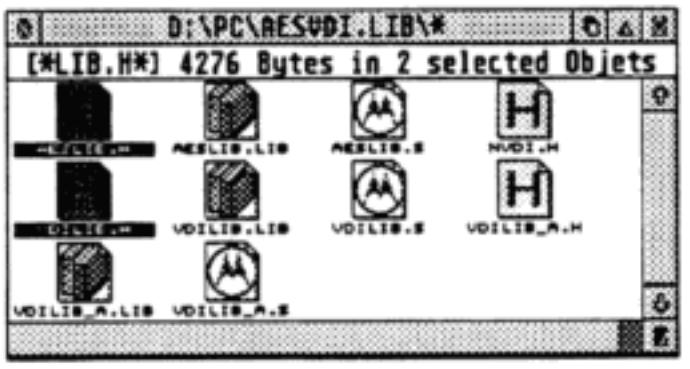
Pour modifier une attribution existante ou l'enlever, maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et cliquez sur le point de menu. Le sélecteur de fichiers s'ouvre à nouveau dans lequel vous sélectionnez le nouveau programme. Si vous souhaitez enlever une entrée, effacer le nom de fichier dans le sélecteur et cliquez sur *OK*.

Utilisation du clavier de MAGXDESK

Outre les raccourcis clavier pour chaque point de menu rencontrés dans les parties précédentes, MAGXDESK contient une fonction Autolocator («détermination d'emplacement automatique», en français et en bref) et contrôle quelques raccourcis utiles.

Autolocator

Avec certains dossiers volumineux, trouver certains fichiers précisément peut se révéler pénible. Pour cette raison, MAGXDESK contient une fonction de «détermination d'emplacement automatique», appelé Autolocator avec laquelle en saisissant un masque de recherche dans la fenêtre de premier plan, vous trouverez très rapidement le(s) fichier(s) recherché(s).



La barre d'espace permet d'effacer le «*» joint - ce qui peut être utile pour la détermination précise d'un nom ou le choix d'objets sans extension.

Raccourcis clavier

Esc	Le répertoire de la fenêtre de premier plan est à nouveau lu.
Undo	Le répertoire de la fenêtre de premier plan est mis à la racine.
Tab	Agit comme **Ctrl-I** (Voir Infos).
Insert	Active le bouton de taille maximale de la fenêtre de premier plan.
Home	déplace l'ascenseur tout à fait en haut.
Clr	Clr (**Shift-Home**) déplace l'ascenseur tout à fait en bas.
Curseur haut **Curseur bas**	scrolle ligne par ligne dans la fenêtre de premier plan de MAGXDESK.
Shift-Curseur haut **Shift-Curs. bas**	Scrolle page par page dans la fenêtre de premier plan de MAGXDESK.
Barre d'espace	Désélectionne d'un seul coup tous les objets
Alt-Shift a-z	Ouvre une nouvelle fenêtre de lecteur
Ctrl-Shift a-z	Change le lecteur de la fenêtre de premier plan. Ce faisant toujours à la racine.
Ctrl B	Lance l'interpréteur de commandes sans paramètres par le chemin indiqué par la fenêtre. Il est possible de lancer plusieurs exemplaires du programme.
Ctrl E	Lance l'éditeur standard sans paramètres par le chemin indiqué par la fenêtre.
Ctrl W	Commute le fenêtre de premier plan. Il faut éventuellement procéder à **Ctrl-W** jusqu'à ce que la fenêtre voulue apparaisse au premier plan.
Alt	Si lors de la fermeture d'une fenêtre par le bouton de fermeture ou par **Backspace**, on maintient la touche **Alt** enfoncée, alors de manière analogue à l'ouverture d'un dossier, sera ouverte une nouvelle fenêtre contenant le chemin de niveau superieur. Pour des dossiers, une nouvelle fenêtre est ouverte avec le contenu du dossier sur lequel on a cliqué. Si un programme est lancé avec la touche **Alt** maintenue enfoncée, le mode «Options : Paramètres/MAGXDESK résident» est inversé pour ce lancement de programme.
Ctrl	Si lors de la fermeture d'une fenêtre par le bouton de fermeture ou par **Backspace**, on maintient la touche **Ctrl** enfoncée, alors la fenêtre est fermée. Si un programme est lancé avec la touche **Ctrl** maintenue enfoncée, un dialogue sera toujours ouvert dans lequel vous pourrez transmettre un paramètre au programme à lancer. Ceci fonctionne également avec plusieurs fichiers sélectionnés avec **Ctrl-Shift**-double clic

Saisie de caractères spéciaux

Pour saisir des caractères spéciaux qui ne sont pas accessibles au clavier, vous pouvez avec **Alt-CapsLock** passer dans un mode dans lequel tous les caractères spéciaux seront donnés dans toutes les routines de saisie du système. Ainsi dans ce mode, un «m» devient un «¥» et un «M» devient un «μ». On revient au mode normal à nouveau avec **Alt-CapsLock**.

SHOWFILE

Au cas où vous ne disposeriez d'aucun programme d'affichage populaire (Gemview, 1st Guide), vous pouvez utiliser le programme d'affichage de textes de MagiC. SHOWFILE est un petit programme TOS qui tourne dans une fenêtre VT52 et qui en raison d'une routine de filtre spéciale peut également très bien afficher les fichiers WORDPLUS (extension.DOC).

Les touches suivantes ont une signification particulière dans SHOWFILE :

G («Go»)	Passe au mode «Hold» (Arrêt). L'affichage peut être arrêté par une touche de commutation (par ex. **Shift**). Une quelconque autre touche (par ex. RETURN) commute dans l'autre mode.
Ctrl C,	
Ctrl N	
Ctrl Q	Interrompre
Barre d'espace	Une page plus loin
D	Une demi-page plus loin
+	avancer de 4096 bytes
-	reculer de 4096 bytes, y compris avec l'affichage de «--EOF--»

n'importe quelle autre touche: une ligne plus loin.

Particularités dans les opérations d'icônes

Pour les opérations de base, MAGXDESK se comporte avec les icônes comme vous en avez l'habitude avec TOS ou d'autres bureaux alternatifs :

- Un clic sur une icône la sélectionne ; toutes les autres en sont désélectionnées.
- Lors du déplacement d'icônes à la souris, seules les icônes d'une fenêtre ou du bureau sont déplacées en même temps.
- Avec le bouton droit de la souris appuyé, vous pouvez accéder à des objets dans des fenêtres non actives.
- Un clic sur une place libre dans une fenêtre ou sur le bureau désélectionne toutes les icônes. La sélection n'est pas modifiée par des opérations sur les fenêtres «normales» comme scroller, déplacer, modifier l'ordre de tri, etc.

Contrairement à d'anciens bureaux, toutes les icônes restent sélectionnées si vous cliquez à côté en maintenant la touche **Shift** enfoncée. Ceci vous évitera, après une sélection soigneuse d'objets, d'anéantir votre travail par un simple clic à un mauvais endroit.

Cliquer avec la touche **Shift** enfoncée sur une icône déjà sélectionnée la désélectionne. Il en va de même avec la touche **Shift** enfoncée pour le lasso. Les icônes «attrapées» sont inversées, avec la possibilité de procéder à plusieurs lassos. Si vous «attrapez» au lasso avec la touche **Shift** enfoncée une icône déjà sélectionnée, elle sera alors désélectionnée.

Transmission de paramètres avec MAGXDESK

En plus de la méthode connue consistant à transmettre des fichiers (depuis une fenêtre) à un programme en tirant l'icône du fichier sur l'icône du programme, ,il existe également dans MAGXDESK la possibilité de transmettre à un programme des fichiers depuis différentes fenêtres.

Utilisation typique : vous avez un programme de comparaison de fichiers et voulez transmettre des fichiers de différentes fenêtres pour comparaison. Ceci se fera en sélectionnant les fichiers par **Shift**-clic et pour finir en lançant le programme avec un double clic, touche **Shift** enfoncée.

Si lors du double clic sur le programme, en plus de la touche **Shift** vous maintenez également la touche **Ctrl** enfoncée, tous les fichiers sélectionnées dans toutes les fenêtres et sur le bureau seront transmis comme paramètre et affichés dans le dialogue *Transmettre paramètres*.

Si vous ne voulez charger qu'un fichier dans l'éditeur standard (voir Options : programmes...), il suffit d'un double clic, touche **Ctrl** enfoncée sur l'icône du fichier. Si vous souhaitez transmettre des fichiers de plusieurs fenêtres à l'éditeur standard, il suffit de sélectionner les fichiers concernés et pour finir de procéder à un double clic, **Shift-Ctrl** enfoncés, sur l'un des fichiers sélectionnés.

En outre, MAGXDESK évite qu'un programme déjà en train de tourner ne soit chargé à nouveau et envoie au lieu de cela une information au programme déjà chargé. Cette information (il s'agit de *VA_START*) indique au programme qu'il doit éventuellement charger d'autres fichiers. Les anciens programmes ne comprennent pas cette information. Dans ce cas, il faut vous même amener le programme au premier plan et procéder au chargement des fichiers dans le point de menu correspondant du programme.

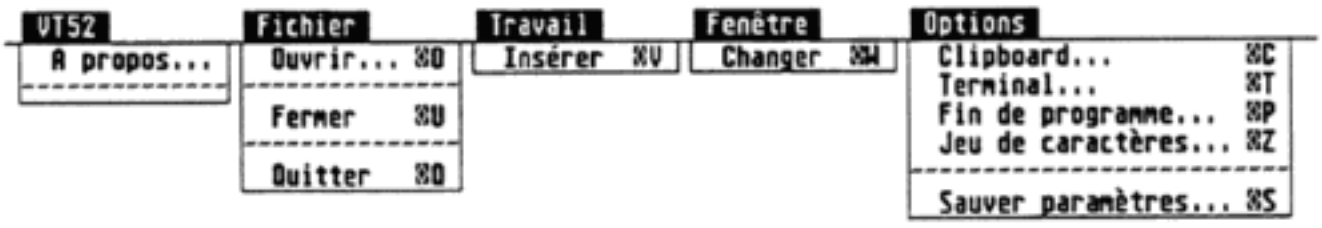
Drag & Drop

Les programmes récents gèrent une fonction complémentaire nommée «Drag & Drop» (c'est-à-dire tirer et poser des objets). Si vous disposez par exemple de 7UP (Shareware), vous pouvez directement tirer une icône de MAGXDESK dans la fenêtre de l'éditeur. 7UP insère le contenu du fichier à la position du curseur.

Tous les programmes récents ne gèrent pas ce mécanisme. Si vous tirez de MAGXDESK un objet sur un programme qui ne comprend pas le «Drag & Drop», MAGXDESK vous en informe par un message d'erreur.

La structure des menus de VT52

Afin de pouvoir travailler dans un système multitâche avec plusieurs programmes GEM et TOS en même temps, il faut bien entendu que les programmes TOS tournent dans une fenêtre. Ce détournement est pris en charge par VT52. Dans la barre de menu de VT52 vous trouverez 5 menus. Les points de menu peuvent être appelés à la souris ou par un raccourci clavier.



VT52: Àpropos de VT52...

Vous trouverez ici le ní de version et le Copyright de VT52.

Le menu Fichiers

Fichiers: Ouvrir.. #O

Au lancement avec MAGXDESK ou un autre bureau adapté à MagiC, les programmes TOS et TTP sont automatiquement détournés dans une fenêtre de VT52. Si vous utilisez un bureau qui n'est pas adapté à MagiC ou si vous voulez lancer un programme TOS/TTP de façon multiple, vous pouvez par ce point de menu charger un programme (ceci n'est pas nécessaire pour le lancement de l'interpréteur de commandes par **Ctrl**-B depuis MAGXDESK, l'interpréteur de commandes peut donc être lancé de façon multiple).

Fichiers: Fermer... #U

Ce point de menu permet de fermer une fenêtre et du même coup le programme TOS qui tourne dedans.

Fichiers: Fin #Q

Ce point de menu ferment (autant que possible) tous les programmes TOS en train de tourner, en ferme les fenêtres et ôte VT52 du système.

Avertissement : si des programmes détournant les vecteurs sont utilisés et qu'ils ne gèrent pas la procedure XBRA, il est possible que VT52 ne puisse s'ôter des vecteurs système (il apparaît dans ce cas l'avertissement correspondant). Dans ce cas, il est impossible de quitter VT52.

Copier & Coller

Sélection de texte

La sélection de texte habituelle des programmes GEM (tracer le bloc à la souris et le sauver dans le clipboard à l'aide du point de menu «Copier») n'est que peu approprié pour des programmes TOS.De ce fait, dans VT52 vous sélectionnerez un bloc en allant à un endroit du texte et en appuyant (laissant appuyé) le bouton gauche de la souris. Vous pouvez maintenant sélectionner le bloc caractère par caractère. En relâchant le bouton de la souris, le bloc est automatiquement écrit dans le clipboard GEM.

Édition: Insérer #V

Insère à la position actuelle du curseur les données disponibles dans le clipboard GEM.

Fenêtres: Échanger #W

Passe à la fenêtre suivante de VT52.

Options

Options: Clipboard... #C

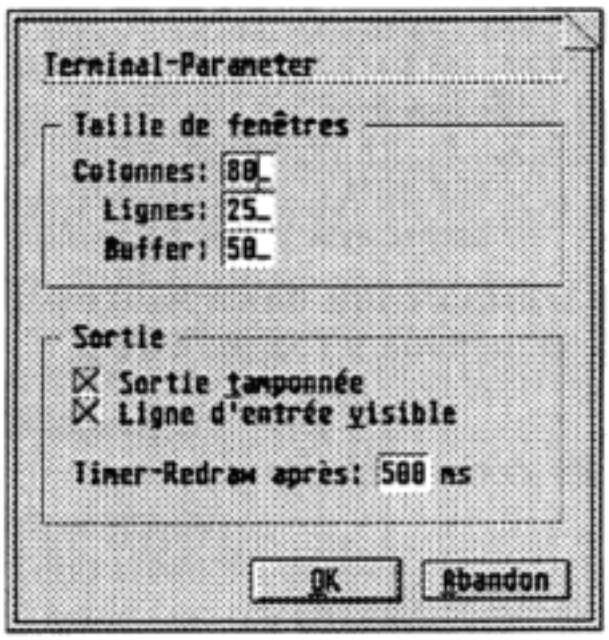
Vous pouvez déterminer ici pour le texte sélectionné («Copier») et l'insertion des données du clipboard sous quelle forme les données doivent être modifiées.



Ces possibilités de modifications sont très utiles pour l'export vers d'autres systèmes (Unix par ex. n'utilise que LF comme code de fin de ligne) ou pour l'insertion dans d'autres programmes GEM (par ex. dans un éditeur qui ne gère pas les codes de contrôle).

Options: Terminal... #T

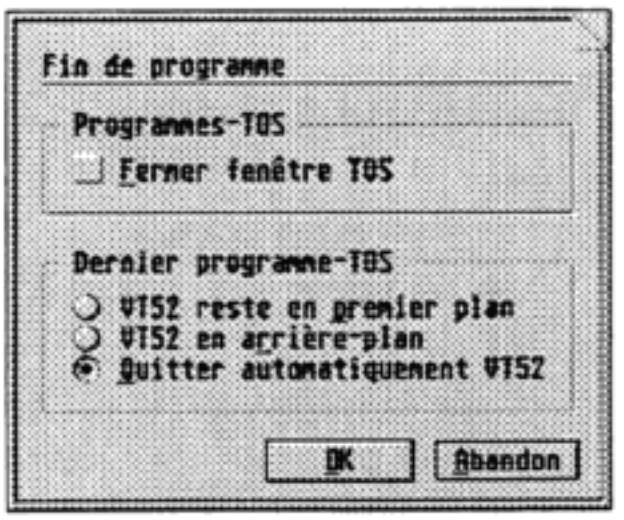
Ce point de menu permet d'influencer les paramètres du Terminal.



Les deux premiers points règlent la taille du Terminal. Le point suivant permet d'indiquer combien de lignes de sortie doivent être bufférisées. Vous avez avec ceci la possibilité par ex. de scroller en arrière lorsqu'avec la sortie d'un répertoire avec un interpréteur de

commandes, des lignes sont sorties de la fenêtre visible. Si *Attendre sortie* est activé, alors, dans le cas où un autre programme bloque l'écran pour la sortie (par ex. par qu'une boîte de dialogue est affichée) et qu'un programme TOS (par ex. un compacteur) procède également à une sortie, le programme TOS est stoppé. Si ce point n'est pas activé, alors VT52 bufférise les données du programme TOS (donc le programme TOS continue de tourner) et va les chercher dès que l'écran est libéré. Si *Ligne de saisie visible* est activé, VT52 veille par un éventuelle scrolling à ce qu'une ligne de saisie soit visible. Avec *Timer-Redraw* vous déterminez après quel laps de temps VT52 essaie de réactualiser la fenêtre de Terminal (500 ms sont en général suffisant).

Options: Fin de programme... #P



Vous déterminez ici comment VT52 doit se comporter lors de la fermeture du dernière programme contenu dans VT52, et si après utilisation d'un programme TOS la fenêtre doit être fermée immédiatement.

Options: Fonte... #Z

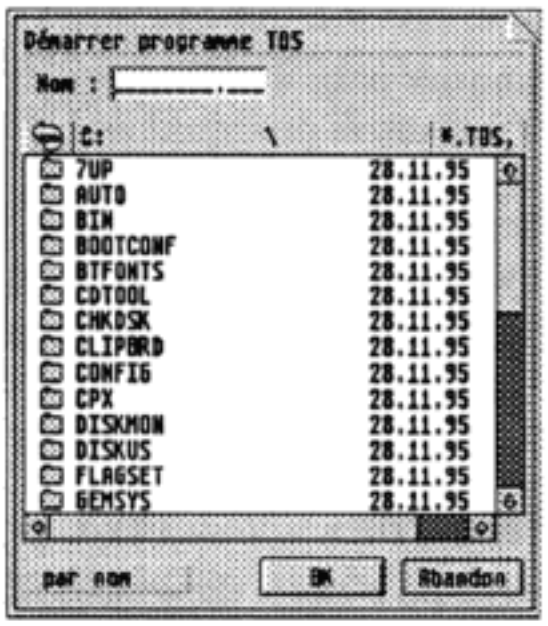
Vous pouvez ici choisir la fonte et la taille voulue en points (pt). VT52 met à votre disposition toutes les fontes non proportionnelles.

Options: Sauver paramètres... #S

Ce point de menu permet de sauver les paramètres actuels dans un fichier VT52.INF. Sont sauvés dans ce cas la position et taille des fenêtres, les fontes utilisées et les chemins des programmes TOS actifs à ce moment-là. En d'autres termes : vous pouvez donc également déterminer quels programmes TOS seront lancés automatiquement au démarrage de VT52!

Vous trouverez dans le dossier UTILITY une description des paramètres sauvés par VT52 dans le VT52.INF dans un fichier nommé VT52_BSP.INF.

Le sélecteur de fichiers



Le sélecteur de fichiers de MagiC («file selector») a été complètement redéveloppé. Par rapport au TOS, les extensions suivantes ont été ajoutées :

- La boîte de dialogue est déplaçable s'il y a assez de mémoire libre.
- Comme sur le bureau, un dossier s'ouvre par un double clic.
- Un double clic sur la «flèche de retour» ramène directement à la racine.
- Le motif du fichier peut être en plusieurs fois, quelque chose comme «*.DOC,*.BAK» ou «*.PRG,*.APP,*.TOS» etc.
- Les chemins incomplets sont complétés. Pour des chemins non valables (par ex. après un changement de disque le dossier n'existe plus), il y aura retour direct à la racine.
- Àcôté du motif de fichier transmis vous pouvez passez à «*» par menu pop-up.
- Lors d'un changement de lecteur ou de dossier, le nom de fichier saisi reste afin de donner la possibilité de sauver un fichier sous le même nom dans un autre chemin.
- Comme pour MAGXDESK, le sélecteur de fichiers contient une fonction Autolocator. En saisissant le nom de fichier, le sélecteur de fichiers sélectionne le premier fichier correspondant.
- Le mode de tri est paramétrable.
- Aux côtés du nom sont également indiqués la date et la taille du fichier.
- Les dossiers sont immédiatement reconnaissables par un petit symbole de dossier.

La sélection de fichiers est réalisable à la souris et par les raccourcis clavier suivants :

Curseur_haut	Sélection d'une position vers le haut
Curseur_bas	Sélection d'une position vers le bas
Ctrl-Curseur_haut	Ascenseur d'une position vers le haut
Ctrl-Curseur_bas	Ascenseur d'une position vers le bas
Alt-A	Passer au lecteur A:
... **Alt-Z**	Passer au lecteur Z:
Ctrl-Esc	Relire le répertoire après changement de disquette
Ctrl-D	Annuler la sélection
Ctrl-H	Retour d'un niveau de dossier
Return	*OK*, si un fichier est sélectionné. Si un dossier est sélectionné,Return ouvre le dossier.
Undo	*Abandon*

Outre les fonctions évoquées, il existe encore quelques extensions qui sont disponibles dans des programmes qui gèrent les nouvelles fonctions de MagiC :

- Le sélecteur de fichiers peut tourner dans une fenêtre («dialogue non modal») de telle sorte que vous pouvez accéder à d'autres programmes bien que le sélecteur de fichiers soit ouvert.
- Mémorisation des chemins d'accès locaux
- Àcôté du motif de fichier donné, une liste d'autres motifs de fichiers peut être disponible, accessible par un menu pop-up.
- Sélection multiple

Boîtes de dialogue et d'alertes

Lors de l'appel de boîtes de dialogue ou d'alerte dans MAGXDESK et VT52, vous avez certainement remarqué quelles se distinguaient un peu de celles habituelles sous TOS.

Boîtes de dialogue

La première différence marquante réside dans le coin droit corné. D'autres points sont les boutons avec des lettres soulignées ainsi que des radioboutons et commutateurs à cocher. Le coin corné vous montre qu'il est possible de déplacer ce dialogue en procédant au déplacement selon deux manières :

- Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le coin corné, et maintenez le bouton enfoncé. Le curseur de la souris se transforme en main plate et vous pouvez déplacer le contour de la boîte. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, la boîte est déplacée.
- Actionnez le bouton droit de la souris et laissez le enfoncé. Cliquez maintenant avec le bouton gauche en un endroit quelconque de la boîte. La boîte de dialogue devient invisible ; on ne distingue plus que son contour. Dans la plupart des cas, il suffit d'un coup d'oeil pour voir ce qu'il y a sous la boîte et vous pouvez relâchez le bouton de la souris. Vous pouvez également déplacer le contour ; en relâchant la boîte apparaît à la nouvelle position.

Les caractères soulignés dans les dialogues montrent que les boutons respectifs sont utilisables par le clavier (touche **Alt** avec le caractère souligné).

Afin d'encore plus vous faciliter l'utilisation des boîtes de dialogue, nous avons étendues sensiblement quelques autres fonctions du système. Dans chaque programme qui utilise les fonctions du système, outre les fonctions connues du TOS, les fonctions étendues suivantes sont disponibles :

bouton de souris gauche	positionner exactement le curseur, y compris dans une ligne de saisie
Shift- Curseur haut	Curseur vers le dernier champ de saisie
Shift- Curseur bas	Curseur vers le premier champ de saisie
Shift- Curseur gauche	Curseur au début du champ de saisie
Ctrl - Curseur gauche	Mot précédent ou bien début de ligne
Shift- Curseur droit	Curseur à la fin du champ de saisie
Ctrl - Curseur droit	Mot suivant ou bien fin de ligne
Home	Comme **Shift**-Curseur gauche
Shift- Clr	Comme **Esc**

Ctrl - Del	Effacer jusqu'à la fin de ligne
Insert	Mode d'insertion
Shift- Insert	Mode d'écrasement
Ctrl - C	Copier (ligne)
Ctrl - X	Couper (ligne)
Ctrl - V	Coller (à la position du curseur)
Undo	Bouton «Abandon», «Retour», «Cancel», «Fin»
Help	Bouton «Aide», «Help»
Ctrl Q	Bouton «Fin», «Quitter», «Sortie», «Quit», «Exit»

Avec l'aide du mécanisme couper/copier/coller vous pouvez maintenant très facilement copier les données d'une ligne de saisie dans une autre (par ex. du sélecteur de fichiers dans une boîte de dialogue). L'insertion avec **Ctrl-V** se réalise comme si les données avaient été saisies manuellement à la position du curseur.

Hélas, ces derniers temps, se sont multipliés sur le marché des programmes qui au lieu d'utiliser les routines du système d'exploitation utilisent les leurs. Dans ces programmes pas ou peu des fonctions décrites sont effectives. Dans chaque cas il suffit d'essayer.

MAGXDESK et VT52 utilisent toutes les fonctions système évoquées ci-dessus, que vous pouvez même mettre à jour (boutons avec caractères soulignés, radioboutons et commutateurs ronds) dans d'anciens programmes avec un éditeur de RSC.

Boîtes d'alerte

Comme pour les boîte de dialogue, les boîtes d'alerte sont en règle générale déplaçables dans MagiC, sauf s'il n'y avait plus de place mémoire disponible. Dans ce cas, la boîte n'est pas déplaçable, et le coin corné manque.

Afin de contourner la situation stupide dans laquelle une boîte d'alerte apparaît mais qu'il n'y a pas de curseur de disponible, vous pouvez sous MagiC totalement utiliser chaque boîte d'alerte au clavier. Outre **Return** pour le bouton par défaut et **Undo** ou bien **Ctrl-Q** pour le bouton d'abandon, on peut valider avec la touche de fonction **F1** le bouton de gauche, avec **F2** celui du milieu et avec **F3** celui de droite.

De plus nous nous sommes donnés la peine d'afficher les boîtes d'alerte en cas d'erreur système avec des textes différenciés et plus parlants. Si sous TOS apparaît le lapidaire :

> *Cette application ne trouve pas l'objet,*

cela ressemblerait à ceci sous MagiC :

> *Fichier non trouvé (Erreur #-33)* ou
> *Chemin non trouvé (Erreur #-34)* ou
> *Lecteur non valable (Erreur #-46).*

Configuration de MagiC

Les modules CPX

Pour le panneau de contrôle XCONTROL.ACC d'ATARI, vous trouverez dans le dossier MAGX/EXTRA de la disquette originale les modules CPX MAGXCONF.CPX et TSLICE.CPX que vous devriez copier dans le dossier des CPX de votre disque dur. Notez svp que toutes les versions de XCONTROL ne fonctionnent pas sans limites avec des systèmes multitâches. Utilisez XCONTROL version 1.31 ou plus récente.

MAGXCONF

Ce module permet de régler quelques paramètres pour MagiC. Si vous ne disposez pas de XCONTROL (demandez tout simplement à votre revendeur ATARI), il faut utiliser l'accessoire MAGXCONF.ACC.



Les commutateurs de MAGXCONF ont chacun la signification suivante :

Fastload:
Ce point permet d'activer une lecture plus rapide des disquettes. Normalement, ce point peut toujours rester activé, à part quelques rares erreurs répétitives de lecture comme par ex. avec la connexion d'anciens lecteurs 5"1/4. Dans tous les cas, ce commutateur est inoffensif car il n'agit qu'à la lecture, pas à l'écriture.

Compatibilité TOS :
Comme plusieurs programmes fonctionnent en même temps sous MagiC, de fortes précautions de sécurité doivent être prises, qui par ex. évitent qu'un fichier soit écrit par deux programmes en même temps. Hélas, il y a encore des programmes qui procèdent à des appels système erronés, ce qui selon les circonstances peut conduire à la confusion dans un système multitâche. Avec l'aide de ce commutateur vous pouvez désactiver les interrogations de sécurité, ce qui amènera certains programmes défectueux à fonctionner à nouveau. Comme ce commutateur réduit la sûreté du système, il faudrait dans la mesure du possible activer la compatibilité TOS rarement et brièvement.

Smart Redraw:
Ce commutateur active un mode dans MagiC qui rend possible un rafraîchissement d'écran plus rapide et élégant. Pour en avoir la sensation, désactivez simplement le commutateur, dans MAGXDESK activez l'affichage texte par le point de menu *Affichage : Texte* et pour finir agrandissez une fenêtre de MAGXDESK. Si l'un de vos programmes devait parfois oublier de rafraîchir certaines parties de l'écran (car il ne s'en sort pas avec Smart Redraw), vous devriez désactiver ce point.

Boîtes Grow et Shrink :
Désactive selon les souhait l'effet d'implosion et d'explosion pour obtenir un rafraîchissement d'écran (encore) plus rapide.

Floppy-Tâche de fond-DMA:
MagiC est en mesure de lire, d'écrire et de formater des disquettes en tâche de fond. Pendant ce temps, vous pouvez continuer à travailler au premier plan avec une autre application sans être dérangé. Ce commutateur activer ou désactiver la gestion des disquettes en tâche de fond. Notez svp que sur les machines 030 ST et Falcon, il devrait y avoir un pilote de disque dur adapté au DMA-tâche de fond disponible, si vous utilisez Floppy-Tâche de fond-DMA.

Menus déroulants :
Les menus ne se «déroulent» pas mais ne sont accessibles qu'avec le bouton de la souris enfoncé. Si vous relâchez le bouton de la souris au-dessus d'un point de menu, ce point est sélectionné - les utilisateurs de MagiCMac connaissent ce comportement par le côté Macintosh de leur machine.

Multitâche préemptif

Après avoir depuis le début de ce mode d'emploi rencontré plusieurs fois la notion de «multitâche préemptif», nous voudrions avant la description des prochains modules de configuration esquisser une ébauche sur ce thème. Normalement, chaque ordinateur ne dispose que d'un processeur, de telle sorte que des programmes ne peuvent pas réellement travailler en même temps. Tout simplement on passe si vite d'un programme à l'autre, que pour l'utilisateur l'impression d'une quasi simultanéité est atteinte. Des concepts de multitâche différents se distinguent par les bases sur lesquelles se passage est réalisé (appelé «Task-Switch).

Le GEM en ROM de votre ATARI comme Windows pour Intel-PC et le système 7 pour les Macintosh Apple ne laissent se produire de Task-Switch que si le programme qui tourne fait un appel au système d'exploitation. On nomme ce comportement «multitâche coopératif». Si le programme qui tourne ne fait pas d'appels au système pendant un long temps, alors les autres programmes n'obtiennent pas de temps de calcul, et le système entier fonctionne de manière très saccadée, par ex. vos saisies à la souris ou au clavier ne réagiront que de manière très lente et ralentie.

MagiC utilise, comme UNIX, OS/2 et (entre temps aussi) Windows NT en plus une «gestion de temps partagée» (*Time-Slice* en anglais) : les programmes sont interrompus à intervalle régulier et le cas échéant commutés de sorte qu'aucun programme ne se réserve la totalité du temps de calcul. On appelle cette gestion du Task-Switch *multitâche préemptif.* Au contraire du multitâche coopératif, un système multitâche préemptif nécessite un déploiement de gestion plus élevé, qui (selon la qualité de l'implémenta-tion) peut devenir sensible par une perte de la rapidité, peut mais ne doit pas comme vous le voyez avec MagiC. Un des préjugés les plus répandus contre les systèmes multitâches est qu'ils utilisent plus de temps de calcul pour eux mêmes, y compris si à ce moment là un seul programme est exécuté. Lorsqu'un compilateur tourne, dont on attend de toute manière impatiemment les résultats, qu'ils durent pour une fois 4 au lieu de 2 minutes, un cache de disque dur en mégabytes n'y pourra rien, au contraire on se pose immédiatement la question à propos du sens et du but

d'un système multitâche. Heureusement, la perte de temps de calcul est avec MagiC sous la barre des un pour cent, de telle sorte que ce préjugé passe exactement pour ce qu'il est. Tout cela à l'air compliqué ? Pas de soucis, pour vous, à part quelques possibilités de réglage complémentaire qu'on peut ignorer en toute confiance, tout restera comme avant ; du moins en ce qui concerne le déploiement. Vous vous rendrez compte qu'avec MagiC, le travail avec votre ATARI est devenu bien plus confortable. Vous deviez jusqu'à présent attendre longtemps avec des programmes aux calculs intensifs, vous pouvez maintenant travailler dans une autre application en parallèle. Ceci est particulièrement valable pour les programmes TOS qui dans un vrai système multitâche fonctionnent naturellement dans des fenêtres. Compilez ou assemblez simplement dans une fenêtre TOS, placez cette fenêtre à l'arrière plan et écrivez pendant ce temps une lettre avec votre traitement de textes. Contrairement aux solutions usuelles, MagiC ne travaille pas avec une gestion de la priorité rigide, avec lequel certains programmes se voit attribuer plus de temps de calcul que d'autres (ce qu'on doit cependant toujours essayer au cas par cas !), mais de manière automatique. Ce faisant, le programme avec lequel vous travaillez se verra accordé la plus grande attention du système d'exploitation. Tous les autres programmes (ceux dont la fenêtre se trouve par ex. à l'arrière plan) seront désavantagés.

Cela est aussi simple que cela en a l'air : quasiment toutes vos «pauses pour réfléchir» seront utilisées pour laisser les programmes en arrière plan y arriver. Pour votre éditeur, il n'y aura pas de ralentissement sensible, bien que d'autres programmes tournent qui par ex. calculent des fractales ; vous auriez quasiment l'impression de continuer à travailler sur un système monotâche si d'un seul coup ne devait surgir de l'arrière plan la fractale terminée.

Afin de pouvoir cependant quand même influencer la répartition de temps de calcul de votre système d'exploitation, il y a deux possibilités décrites dans les parties suivantes.

TSLICE.CPX



Ce CPX contient deux curseurs et un commutateur. Àl'aide des curseurs vous pouvez influencer la durée des tranches de temps (en ms) et la priorité d'arrière plan. Une valeur de 1/1 correspond à une priorité élevée, 1/64 à une priorité faible.

Dans la pratique, une durée des tranches de temps de 5-10 ms et une priorité d'arrière plan de 1/20 à 1/32 se sont avérés judicieux. Une durée des tranches de temps de 5 ms conduit sur des machines à temps d'exécution faible (8 Mhz ST) à de faibles pertes de rapidité (le système à alors besoin de «trop» de temps pour le Task Switch). De ce fait, il convient sur un ST à 8 Mhz de se contenter d'une durée des tranches d'espacement de temps de 10 ms - sur des machines à temps d'exécution plus rapide, ceci bien entendu ne pose pas de problème.

Par contre, la priorité d'arrière plan a une bien plus grande influence sur le comportement de votre machine. Ne placez pas la priorité d'arrière plan sur de trop petites valeurs car sinon les programmes d'arrière plan ralentissent fortement les programmes de premier plan (un TT cependant supporte sans problème une priorité d'arrière plan de 1:10).

Avec le commutateur «Multitâche préemptif» vous avez la possibilité de complètement désactiver le multitâche préemptif au cas où vous auriez déterminé que des programmes étaient critiques. MagiC travaille alors en multitâche coopératif. Notez svp qu'en multitâche préemptif plusieurs programmes travaillent réellement en parallèle et ne se bloquent pas. Même quand une boîte de dialogue apparaît à l'écran, les autres programme (par ex. dans une fenêtre TOS) reçoivent du temps de calcul. En multitâche coopératif, une boîte de dialogue à l'écran bloquerait les autres programmes !

L'autre possibilité de gérer la répartition du temps de calcul se trouve dans le fichier MAGX.INF. La ligne #_TSL donne la longueur d'une tranche de temps et gère la priorité entre processus de premier plan et d'arrière plan.

Astuce : MagiC travaille d'abord avec le fichier MAGX.INF et ensuite lance les accessoires - s'ils y en a d'installés donc également XCONTROL.ACC avec les modules MAGXCONF.CPX et TSLICE.CPX. Si vous utilisez un accessoire ou un programme GEM (lancé automatiquement) qui rencontre au boot des problèmes avec le multitâche préemptif (c'est le cas de l'utilitaire CHAMELEON après le chargement des accessoires), vous pouvez alors dans le fichier MAGX.INF désactiver le multitâche préemptif puis le réactiver dans TSLICE.CPX chargé après.

Configuration manuelle de MAGX.INF

Lors de l'installation de MagiC, un fichier nommé MAGX.INF est créé à la racine de votre lecteur de boot. Ce fichier contient les paramètres que vous avez enregistrés lors de l'installation de MagiC ou par le point de menu «Options : Sauver configuration».

Des utilisateurs expérimentés peuvent à l'aide de modifications et d'extensions du fichier MAGX.INF organiser comme ils le souhaitent le système, et ce faisant enregistrer des manipulations qui ne sont pas possibles via MAGXDESK. Dans les lignes suivantes vous trouverez une liste de tous les mots clé dans l'ordre dans lequel ils sont placés dans MAGX.INF.

Les lignes significatives pour MagiC commencent toutes par `#_???` et sont placées avant (!!) la ligne `#_CTR`. Les paramètres dans la description sont placés entre parenthèses échancrées. Vous pouvez introduire les commentaires par un point-virgule. En général, chaque ligne, à part `#_CTR` et les lignes suivantes (non documentées), peut manquer ; dans ce cas les valeurs par défaut seront établies.

`#_MAG {version}`
Exemple : `#_MAG MAG!X V4.00`
Ici, le programme d'installation reporte le numéro de version ; pour l'instant du commentaire pur.

`#_ENV {environment}`
Exemple : `#_ENV PATH=C:\BIN\;A:\`
`#_ENV DESKFMT=C:\GEMSYS\GEMDESK\MGFORMAT.PRG`
Ce mot clé indique les variables d'environnement. Comme la chaîne de caractère est prise en compte jusqu'à la fin de la ligne, on ne peut placer de commentaires derrière une ligne `#_ENV`. Ceci est également utile pour par ex. laisser des point-virgules ou des espaces dans la chaîne d'environnement. L'environnement repéré par le BIOS sera alors exactement utilisé par l'AES et transféré si aucune ligne `#_ENV` n'a été donnée.

`#_BUF {bufsize}`
Exemple : `#_BUF 4192 ; taille du buffer Shell, décimal`
Cette ligne détermine la taille du buffer Shell. Afin que de quelconques Shells puissent loger vos données, il faut que la taille soit variable. La taille minimale est de 4192 bytes ; `{bufsize}` ne peut être plus grand que 65535. La taille du buffer (unsigned int) peut être interrogée par un programme s'il fait un appel shel_get() avec 0 bytes à lire.
Si le buffer est trop petit, toutes les données ne peuvent être mémorisées par le Shell.

`#_DEV {vdidevice modecode}`
Exemple : `#_DEV 4 0 ; Pilote VDI, 4 = résolution ST-haute`
Cette ligne est utilisée au lancement du système et détermine quel pilote VDI il convient d'ouvrir. Si lors de l'ouverture de la Workstation le VDI retourne un code d'erreur, alors le VDI est relancé une fois avec numéro de périphérique 1 (résolution actuelle). Les résolutions habituelles des ST/TT sont :
2 = ST basse
3 = ST moyenne
4 = ST haute
6 = TT moyenne
8 = TT haute
9 = TT basse
Selon le hardware utilisé, (par ex. carte graphique avec NVDI/ET 4000), d'autres pilotes VDI peuvent être signalés dans le fichier ASSIGN.SYS et être disponibles.

`#_TXT {bigfontsize smallfontsize fontid}`
Exemple : `#_TXT 0 0 1 ; Taille texte+Font-ID, 0 = Défaut`
Ce mot clé permet dans MagiC de choisir la famille de fontes et la taille des caractères que doit utiliser AES. La taille des caractères `{bigsize}` ou `{smallsize}` est réalisée par la fonction VDI vst_height. Pour les fontes système connues de votre machine, cela signifie :
Taille caractère 4 = fonte 6x6
Taille caractère 6 = fonte 8x8
Taille caractère 13 = fonte 8x16
Taille caractère 26 = fonte 16x32
Si comme taille de caractères est indiqué 0, alors les paramètres standards seront utilisés. Le `{fontid}` détermine la famille de fontes ; l'ID de la fonte système est 1.

Ce mot clé permet également par exemple d'utiliser une fonte 8x8 en affichage monochrome - attention cependant : avec des programmes pas tout à fait écrits proprement, ceci conduit à un affichage erroné et même à un plantage. Notez également svp que pour l'instant seules les fontes non-proportionnelles sont gérées. Un programme peut interroger les tailles de caractères et ID utilisés avec la fonction appl_getinfo().

`#_FLG {bitvector}`
Exemple : `#_FLG 0 ; Bit 0 = 1: Logo à gauche`
Vous pouvez ici régler certaines particularités de l'AES de MagiC :
- L'emplacement du logo de MagiC (le symbole de rotation)
- Activer/désactiver les effets 3D (à partir de 16 couleurs)
- Backdrop par le bouton de Backdrop ou par la ligne de titre de la fenêtre
- Aspect de la ligne de titre de la fenêtre

Pour chacun, les bits sont placés de la manière suivante :
Bit 0: 0 - Logo à droite, 1 - Logo à gauche
Bit 1: 0 - 3D oui, 1 - 3D non
Bit 2: 0 - Backdrop par bouton de Backdrop, 1 - Backdrop par ligne de titre de la fenêtre
Bit 3: 0 - Montrer les lignes dans le titre de la fenêtre, 1 - ne pas montrer les lignes
Bit 4: 0 - texte du titre de la fenêtre en 3D, 1: texte du titre de la fenêtre en 2D

`#_WND {numwindows}`
Exemple: `#_WND 32`
Ce mot clé détermine le nombre de fenêtres. Les valeurs admises sont comprises entre 0 et 64, il ne conviendrait pas d'indiquer des valeurs < 16. Si ce point manque, 16 est pris par défaut.

`#_TSL {slicelen bkgrprio}`
Exemple: `#_TSL 1 32`
On gère ici la répartition de temps de calcul entre processus de premier et d'arrière plan. {slicelen} donne le temps d'une tranche de temps par unités de 5 ms, `{bkgrprio}` la priorité d'arrière plan. Une valeur de 32 pour {bkgprio} signifie une priorité de 1:32 pour les processus d'arrière plan. Si ce point manque dans le fichier MAGX.INF, un multitâche préemptif n'est pas activé.

`#_SCP {scrappath}`
Exemple: `#_SCP C:\CLIPBRD\ ; Chemin du Scrap`
Le chemin de Scrap («Clipboard») détermine quel dossier utiliseront les applications GEM pour les Couper/Copier/Coller. Ce chemin devrait toujours référer à un dossier existant, car sinon il serait indéfini.

`#_TRM {terminalpath}`
Exemple : `#_TRM C:\GEMSYS\GEMDESK\VT52.PRG`
`#_TRM` indique où se trouve le programme de détournement des programmes TOS et APP. Si le programme ne devait pas encore se trouver en mémoire au lancement d'un programme TOS ou TTP, alors MagiC essaierait de le lancer après coup par {terminalpath}. Si vous souhaitez lancer VT52 automatiquement (par ex. ensemble avec un Shell de commandes), copiez VT52 dans le dossier \AUTO\APPS\ et indiquez ce chemin derrière `#_TRM`!

`#_ACC {accpath}`
Exemple: `#_ACC C:\AUTO\ACCS\ ; chemin pour ACCs`
Ce mot clé permet d'indiquer par quel chemin seront chargés les accessoires. Si cette ligne manque, ils seront chargés du répertoire de l'actuel lecteur de boot, donc depuis la racine.

`#_APP {appath}`
Exemple : `#_APP C:\AUTO\APPS\`
Les applications dans `{appath}` sont chargés avant le démarrage du bureau et sont ensuite immédiatement disponibles, tournant en parallèle. Ceci est une alternative au concept ancien des accessoires, car ces applications, contrairement aux accessoires, peuvent être ôtés de la mémoire selon les besoins. Comme pour tous les programmes en utilisation multitâche, ceci est également valable : il conviendrait de n'intégrer que des programmes qui se conduisent avec mesure par rapport à la mémoire. Des programmes qui se prennent toute la mémoire ne sont à utiliser que si vous avez auparavant limité leur «faim de mémoire». Tous les programmes dans `{appath}` sont démarrés en mode graphique.

`#_AUT {autopath}`
Exemple: `#_AUT C:\LOGIN.PRG`
`#_AUT` permet de lancer automatiquement une application. Ceci se différencie des programmes déclarés avec `#_APP` en ce que les applications indiquées par `#_AUT` ne sont pas lancées en parallèle mais à la place du bureau ou du Shell par défaut. C'est seulement lorsque le programme a terminé et n'a pas déterminé de successeur par shel_write() que le bureau ou le Shell par défaut est lancé. L'application dans `{autopath}` est toujours lancée en mode graphique.

`#_SHL {shellpath}`
Exemple : `#_SHL C:\EASE\EASE.PRG ; Shell`
Ce mot clé permet de déclarer un Shell alternatif à la place de MAGXDESK. Le Shell ne sera lancé qu'après le programme indiqué par `#_AUT` (s'il y en a un de disponible). Si la ligne `#_SHL` manque, MAGXDESK sera lancé par le chemin GEMSYS\GEMDESK\. Veillez svp ici à n'indiquer que des Shells qui se tiennent aux conventions de GEM 2.x pour les Shells. Sont valables par ex. GEMINI 2 et EASE 3.x, qui tous les deux gèrent MagiC activement. L'application dans `{shellpath}` est toujours lancée en mode graphique.

La suite des variables de MagiC se termine par la ligne `#_CTR`. Ceci montre que les données suivantes sont directement prises en compte dans le buffer du Shell; il s'agit en ce cas des données pour le champ de contrôle et pour le bureau. Les lignes pour le bureau commencent 128 bytes derrière #a et ont pour première ligne `#_DSK` (les 128 bytes sont une vieille convention du TOS).

Il est important que la ligne `#d` ait une telle longueur que la longueur totale des données du champ de contrôle comporte exactement 128 bytes. Comme certains éditeurs enlèvent les espaces à droite en fin de ligne (ce qui peut également conduire à des erreurs pour les variables d'environnement !), cette exemple est terminé par un «;» à la place d'un espace vide.

```
#_CTR           ; Début des données du champ de contrôle
#a000000
#b001001
#c77700070006000700552005055522207705570750555077031113 02
#d   ;
```

Tuning

WBDAEMON - Write Back Cache

Derrière cette notion se cache une méthode particulièrement effective d'accélération des accès aux disques durs et disquettes, plus particulièrement à l'écriture. Le principe repose sur le fait de ne pas immédiatement écrire les données sur le disque dur ou la disquette, sinon de manière différée. De nouvelles modifications des données n'ont alors pas besoin d'être réalisées sur le disque mais dans la mémoire rapide de l'ordinateur. Ce seulement après un certain temps sans modifications effectuées que toutes les données seront écrites en fois sur le disque dur ou la disquette. Vous aussi pouvez utilisez ce mécanisme par ex. employé avec UNIX dans MagiC. Pour ce faire, copiez le programme WBDAEMON («Write Back Daemon») dans le dossier AUTO-APPS et procédez à un redémarrage.

Write Back Cache sur Atari

Pour un usage optimal il convient de dimensionner le cache du pilote de disque dur (également utilisé pour l'usage des disquettes) avec une taille assez grande. Ceci ne signifie pas qu'il faille tout de suite lui attribuer 2 mégabytes (comme cela est volontiers fait avec certaines autres machines), mais environ 5 à 20 secteurs pour les données et de 10 à 30 secteurs pour la FAT. Plus les fichiers à copier ou à effacer sont petits plus s'amoindrit le gain en comparaison avec une utilisation sans WBDAEMON.

Veillez, avec des disquettes ou des disques durs amovibles, à ce que le cache ait été entièrement restitué avant d'échanger ou d'enlever le support. Pour cela, il suffit d'attendre l'extinction de la petite lampe indiquant les accès ; vous avez probablement toujours agi ainsi. De plus, il ne faudrait plus comme vous le faisiez peut être jusqu'à présent tout simplement éteindre la machine. La méthode la plus sûre consiste à quitter le système avec le point de menu Options/Éteindre de MAGXDESK. Comme le cache est restitué au plus tard 2 secondes après le dernier accès, le risque de pertes de données est faible. Vous pouvez même quitter brutalement WBDAEMON par le manager du programme (**Ctrl-Alt-Esc**) sans qu'il y ait de pertes de données.

Write Back Cache sur Mac

Le MacOs utilise aussi un Write-Back-Cache dont MagicMac profite aussi lors des accès aux disques durs. Si vous avez désactivé le point *Sauvegarde immédiate des données* dans les paramètres système de MagicMac, c'est le Write-Back-Cache du Mac qui est utilisé. Dans ce cas il conviendrait absolument d'utiliser WBDAEMON car sinon toutes les modifications de fichiers seraient perdues si MagicMac venait à planter.

Si *Sauvegarde immédiate des données* est activé, vous êtes en lieu sûr, mais les opérations d'écriture seront sensiblement plus longues. L'utilisation de WBDAEMON n'est pas nécessaire dans ce cas.

Appendice

Les deux chapitres suivants ne sont guère intéressants pour de purs utilisateurs mais offrent quelques vues du système intéressants pour des utilisateurs expérimentés.

Lecteur U

Vous avez peut être remarqué sur le bureau et dans le sélecteur de fichier de MagiC le lecteur U. Il ne s'agit pas ici, comme pour le lecteur A ou C d'un véritable lecteur disponible mais d'un pseudo-lecteur avec quelques propriétés particulières.

Ouvrez le lecteur U:, vous voyez alors les dossiers ou fichiers suivants :

- Le dossier DEV
  Ce dossier contient des pseudo-fichiers qui représentent des périphériques ou des interfaces. Selon le Hardware (TT ou ST), différentes interfaces sont disponibles. On peut aussi y installer d'autres pilotes de périphériques, et avec ceci on obtient un accès normé aux interfaces et périphériques externes. Vous trouverez dans la documentation développeur de MagiC la manière de déclarer un périphérique.
  Si vous sauvez par ex. un fichier dans u:\dev\prn, ceci correspond à une sortie sur le port parallèle de l'imprimante.
- Le dossier PIPE
  Ce dossier contient des objets qui peuvent être utilisés pour l'échange de données entre programmes. Entre autres, ce dossier est utilisé pour le mécanisme de Drag&Drop (voir plus haut).
  Vous en apprendrez plus dans la documentation développeur de MagiC ou de MINT.
- Le dossier PROC
  Vous trouvez ici tous les programmes en train de tourner, avec l'heure de départ et occupation de mémoire. Vous pouvez (de manière brutale) arrêter un programme en l'effaçant. Évitez cette méthode svp.
- Le dossier SHM
  Ici, des programmes peuvent gérer des blocs de mémoire utilisés en commun, appelés «shared memory». Plus à ce sujet dans la documentation de MINT.
- Pour chacun des lecteurs reconnus par le système un dossier ou un fichier vide (c'est-à-dire d'une taille de 0 bytes).

Les dossiers représente tous les lecteurs valables actuellement. Vous pouvez ouvrir les dossiers et travaillez avec eux comme avec les lecteurs. Le chemin «u:\c\bin» est quasi une autre façon d'écrire «c:\bin».

Les lecteurs non valables (par ex. pas de disquette ou pas de support) apparaissent comme des fichiers vides. Ces fichiers (appelés «liens symboliques») sont réellement des renvois à la racine de tous les lecteurs.

Le manager de programme

Le menu pop-up donne accès aux fonctions les plus importantes à la géstion des applications en train de tourner. En outre, des manipulations plus profondes peuvent être réalisées par le manager de programmes. Cependant, ce moyen d'aide n'est à recommander qu'aux utilisateurs avertis, notamment pour la recherche d'erreurs.
On accède au manager de programme, chaque fois un programme fait un appel à AES ou attend un évenement, par le raccourci clavier **Ctrl-Alt-Esc**.

Contrairement au menu pop-up, ceci est également possible lorsqu'un menu est déroulé ou lorsqu'une boîte de dialogue ou d'alerte est affichée. Attention : Tempus ne doit pas être stoppé par ce raccourci clavier, car il est en rapport avec trop de routines d'interruption du système critiques et que le système peut planter. Toutes les applications momentanément dans le système sont montrées dans une ligne avec les informations suivantes :

- Numéro d'application (ap_id):
  Ce numéro est celui qu'on obtient avec appl_init() et en global[2]. Contrairement au TOS, tous les numéros n'ont pas besoin d'être répresentés, car des applications peuvent être créées ou effacées dynamiquement.

  Sous MagiC et dans les versions jusqu'à présent existantes du TOS, l'application principale a toujours le numéro 0 et le manager d'écran (SCRENMGR) le numéro 1. Contrairement au TOS, sous MagiC les programmes peuvent recevoir un numéro d'application différent de 0, comme on le voit sur l'illustration.

- Nom de l'application :
  C'est le nom sous lequel le programme a été lancé et par lequel on arrive à son ap_id par appl_find(). Sous MagiC, le nom est toujours donné en majuscules et peut contenir des accents.

- Statut de l'application :
  «running» signifie que le programme est train de tourner.
  «ready» est un programme qui n'attend rien et continue aussitôt de tourner.
  Une application avec le statut «waiting» attend une action de l'utilisateur ou un résultat.
  Les caractères suivants indiquent sur ce qui est attendu :

kb	clavier
bt	bouton de la souris
m1	premier rectangle souris
m2	second rectangle souris
ms	message
ti	Timer
se	Semaphore (wind_update)

  «frozen» sont des programmes gelés, donc des programmes qui ont été arrêtés lors du lancement d'un programme en mode «single», ou bien gelés à l'aide du manager de programme à l'aide de la touche 'F'.
  Les programmes au statut de «zombie» attendent actuellement leur arrêt définitif. Ils ne peuvent plus être manipulés car ils seront ôtés de la mémoire à la première occasion.

- Messages qui vont avec :
  MENU indique que l'application concernée est celle dont les menus ou l'arrière plan de bureau sont actuellement actifs. Cette application peut donc recevoir des informations par les menus.
  MOUSE signifie que l'action sur le bouton de la souris ou les déplacements de la souris

peuvent être transmis à cette application. Sous TOS et MagiC une seule application à la fois peut être propriétaire de la souris. L'application propriétaire de la souris est celle à laquelle appartient la fenêtre de niveau le plus élevé ou qui s'est réservée le contrôle du clavier et de la souris avec wind_update(BEG_MCTRL). Dans le cas où un clic avec le bouton gauche de la souris aurait été effectué sur l'arrière plan du bureau, ce clic est transmis à l'application correspondante (dans le cas où celle-ci attend après le statut de la souris). Le contrôle de la souris demeure cependant pour la fenêtre la plus élevée, raison pour laquelle l'application à laquelle appartient la fenêtre d'arrière plan doit procéder à un wind_update(BEG_MCTRL), pour par ex. déplacer des icônes.
Pour KBD, donc le clavier, il en va en principe de même que pour MOUSE, donc toutes les saisies au clavier vont normalement vers la fenêtre la plus élevée.
SCR est le semaphore d'écran Semaphore, c'est-à-dire que le programme correspondant s'est réservé l'écran avec wind_update(), et bloque ainsi toutes les autres sorties.

- Mémoire utilisée :
  En dernier est montrée la mémoire occupée. La mémoire utilisée par l'application 0 est la mémoire libre. Au cas où une application aurait chargé un autre programme par GEMDOS, ce n'est que la mémoire du programme chargé après coup qui est montrée.

- Pour les programmeurs :
  Àl'aide du manager de programmes on peut facilement trouver un blocage et le mettre de côté de manière ciblée. un exemple classique pour un «Deadlock» :

  0 PROGRAMM waiting kb bt SCR
  1 SCRENMGR waiting se MOUSE KBD
  PROGRAMM attend des événements clavier et souris, ceux-ci cependant arrivent au SCRENMGR qui attend la libération de l'écran bloqué par PROGRAMM.

Return agit comme le passage des menus à l'arrière plan dans le menu pop-up.Avec la touche 'C' on peut en même temps attribuer le contrôle du clavier et de la souris à un programme de manière à éliminer un blocage. La cause en est toujours un wind_update(BEG_MCTRL) manquant.

Les touches 'F' et 'U' permettent de geler et de dégeler des programmes. Avec ces touches on obtient le même effet qu'en lançant un programme en mode single. Le programme est arrêté et n'est pas relancé avant d'être dégelé par 'U'. Des programmes qui s'attache à des vecteurs système quelconques ne peuvent en être ôtés en étant gelés. «Tempus» par exemple n'aime pas cela du tout, d'être gelé, d'autres programmes cependant ne posent pas de difficultés. Des accessoires gelés ne peuvent plus être appelés, dans le menu de gauche, leur entrée est affichée en grisé.

L'effacement de programme peut également être critique, car les applications ont été interrompues sans que il le sachiez ni sans son permission.
Certes, avec la plupart des programmes, c'est possible sans problème, car MagiC effectue une puissante gestion du nettoyage de la mémoire, cependant des programmes comme Tempus qui s'attache dans différentes routines d'interruption ne doivent pas être ôtés. Au mieux, on essaie tout simplement une fois d'ôter.
Si lors de l'activation de **Ctrl-Alt-Esc**, il y a une boîte de dialogue ou un menu affichés et qu'il n'y a pas assez de mémoire, ceci peut conduire à la détérioration du contenu de l'écran. Ceci ne dure que jusqu'à ce que le menu ou la boîte de dialogue soient quittés (en cas de besoin simplement valider Undo pour quitter une boîte de dialogue.

2B

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

Http://www.abandonware-manuels.org