

Colorions

COLOR -L,C,nL,nC,c offre une palette de 16 couleurs (c = 0 à 15) qui nous servira à colorier le fond, les points et les caractères d'une partie de l'écran.

La zone coloriée est définie par son origine L,C, sa hauteur en nombre de lignes, sa largeur en nombre de colonnes, en se référant au système de coordonnées du mode texte : la plus petite zone sera de la taille d'un caractère. Les points et caractères de la zone prennent la couleur du fond avant que celui-ci passe à la couleur c.

COLOR L,C,nL,nC,c ne modifie que la couleur des points et des caractères sans changer celle du fond.

Comme en mode texte, nous utiliserons les instructions **SCLEAR** pour effacer l'écran, **SSAVE** pour sauvegarder l'image sur disquette et **SLOAD** pour la récupérer en mémoire.

AGENDA ET PLANNING HEBDOMADAIRE

Le planning hebdomadaire regroupe en une seule page les informations figurant sur les feuilles de l'agenda : les index de couleur et les deux premiers caractères de chaque ligne horaire.

En choisissant bien les codes couleur des index, vous pourrez évaluer en un seul coup d'oeil l'activité de votre semaine.

Reprenons notre programme **AGENDA** (voir les numéros 5, 6 et 7 du magazine) en apportant les modifications et extensions suivantes :

Les choix de l'utilisateur

L'utilisateur décide de tenir ou non un planning hebdomadaire chaque fois qu'il crée ou modifie une page de son agenda.

Lignes 45-47 : il indique son choix en frappant sur la touche O pour créer une nouvelle page planning, sur la touche RETURN pour refuser l'option, ou compose le numéro de la semaine s'il veut consulter ou modifier un planning existant.

Dans ce dernier cas, la page est transférée de la disquette en mémoire (**SLOAD**) sans apparaître à l'écran : il faudra passer en mode graphique pour qu'elle s'affiche.

Dessin d'une page planning hebdomadaire

Toutes les instructions graphiques **TOOL** sont utilisées dans cette séquence (lignes 600 à 730).

Ligne 600 : la page planning est dessinée en mode graphique (**GRAPHIC**). L'écran est effacé (**SCLEAR**) et ses couleurs définies, fond bleu et caractères blancs (**COLOR**).

Ligne 610 : les deux premières lignes sont colorées en turquoise. Une zone de 21 lignes sur 35 colonnes est colorée en blanc à partir de l'origine ligne 4, colonne 4.

Les caractères édités sur fond turquoise et sur fond blanc seront de couleur bleue, couleur des fonds respectifs avant changement. Les caractères du cadre bleu restent en blanc.

Ligne 620 : l'intitulé de la page est affiché ligne 1 à partir de la colonne 7 (**DISPLAY**), en caractères noirs, nouvelle couleur choisie pour les lignes 1 et 2 de l'écran.

Ligne 630 : mise en place des intitulés des colonnes jours.

Lignes 640-670 : tracé d'un double filet encadrant l'intitulé de la page à l'aide des instructions **MOVE** et **DRAW**.

Lignes 680-690 : cette boucle permet de tracer les colonnes jours du planning : l'instruction **MOVE** déplace l'origine de chaque ligne verticale de 40 positions vers la droite à chaque passage dans la boucle, avant tracé de la ligne par **DRAW**.

Lignes 700-720 : nouvelle boucle pour éditer par **DISPLAY** les tranches horaires du planning.

Ligne 730 : Le retour en mode texte (**TEXT**) marque la fin de notre dessin : le programme se poursuit par la saisie d'une page de l'agenda.

Mise à jour du planning

La commande S termine cette saisie.

Lignes 371-377 : nous convenons de tester les deux premiers caractères de la zone date pour déterminer le jour planifié : il faudra s'en souvenir lors des prochaines saisies.

Lignes 380-385 : après avoir sauvegardé la page agenda, nous saisissons une nouvelle page s'il n'y a pas de tenue de planning, ou bien nous mettons à jour le planning dans la séquence suivante.

Ligne 800 : le planning est affiché (**GRAPHIC**) avec édition du numéro de semaine (**DISPLAY**).

Lignes 810-860 : cette boucle permet de balayer la mémoire des couleurs de l'écran en mode texte (ligne 820), pour récupérer les codes couleur des index de la page d'agenda, puis de reporter cet index dans la colonne jour (variable j), sur la ligne heure (variable i).

Lignes 860-870 : la page planning est directement sauvegardée sur disquette (**SSAVE**) lorsqu'il s'agit d'une page nouvelle (s1 = 1).

Le numéro de semaine est pris comme nom de page. S'il s'agit d'une mise à jour (s1 = 0), la page périmée est d'abord effacée de la disquette.

La séquence se termine par un retour au mode texte (**TEXT**) et se poursuit par l'écriture ou la mise à jour d'une nouvelle page de l'agenda.

Consultation du planning

La page planning peut être consultée à tout moment en cours de saisie d'une page agenda.

Lignes 90-100 : il suffit d'appuyer sur la touche P, rajoutée en fin de chaîne **CARGET**, pour aller exécuter la séquence débutant ligne 900 (numéro rajouté en fin de ligne 100).

Lignes 900-920 : cette courte séquence permet de passer en mode graphique pour visualiser le planning en cours, tant qu'une touche quelconque ne sera pas actionnée pour retourner en mode texte.

Les premiers tests révèlent des temps de transfert des pages graphiques de la mémoire sur la disquette (ou inversement), plus longs que ceux des pages texte. Un coup d'oeil sur le catalogue de la disquette, à l'aide de la commande **TOOL @\$**, nous apprend par ailleurs que ces pages occupent 37 blocs, soit près de quatre fois plus qu'une page de texte.

N'oublions donc pas d'effacer les pages planning périmées pour optimiser la place occupée de notre disquette, en utilisant la commande **TOOL @\$: nom du fichier**.