

TOUT SUR TOOL

4^e partie

Gérer l'écran haute résolution à l'aide des seuls Peek et Poke, a fait craquer plus d'un candidat à l'expression graphique. Alors qu'avec TOOL, dessiner et colorier est aussi simple qu'écrire !

Paul Bénézet



Installons-nous à notre table à dessin pour réaliser le **PLANNING HEBDOMADAIRE**, dernier volet de l'application **AGENDA** lancée depuis le numéro 5 de ce magazine.

UNE TABLE A DESSINER

Le passage du mode texte (écran de 25 lignes de 40 caractères que nous utilisons dès la mise sous tension du Commodore 64), au mode graphique, s'opère en douceur par l'instruction **GRAPHIC**. Nous obtenons une image en haute définition comportant jusqu'à 64000 points, au lieu des 1000 caractères de l'écran texte.

Pour fixer les idées, un caractère sur l'écran texte équivaut à 8×8 points sur l'écran graphique. Chaque point est repéré par un système de coordonnées horizontales 0 à 319, et verticales 0 à 199 : l'origine étant fixée dans le coin inférieur gauche de l'écran, comme sur une table à dessin. Le retour au mode texte est assuré par l'instruction **TEXT**.

Les passages d'un mode à l'autre se font sans perte d'image, chacun disposant de sa propre mémoire écran : ce qui permet de travailler en toute indépendance, écrire sur un écran tout en dessinant sur l'autre et n'afficher le dessin qu'en fin de texte par exemple.

L'écran graphique est aux couleurs de l'écran texte, fond et bord, d'un noir profond au démarrage de **TOOL** puis de celles indiquées par la première instruction **SCREEN** exécutée.

Dessignons

- Pour tracer un premier point de coordonnées X,Y, utilisons l'instruction **PLOT X,Y,1** : compte tenu de la définition de l'écran (sa densité en nombre de points), il faut avoir de bons yeux pour le distinguer !

La même instruction peut servir d'effaceur : **PLOT X,Y,0** supprime le point tracé de coordonnées X,Y.

En faisant évoluer les valeurs de X et de Y, nous sommes en mesure de tracer n'importe quelle figure à l'aide de l'instruction **PLOT**.

- **DRAW X,Y,1** tire une ligne horizontale, verticale ou diagonale, entre le dernier point tracé et le point de coordonnées X,Y.

DRAW X,Y,0 effacera cette même ligne.

- **MOVE X,Y** déplace un pointeur dont les coordonnées X,Y peuvent servir d'origine à une ligne.

Ecrivons

Un bon dessin mérite souvent un commentaire, un titre. **DISPLAY "texte",L,C** ou **DISPLAY T\$,L,C** affiche la chaîne de caractères entre guillemets ou contenue dans une variable : cette instruction utilise le système de coordonnées ligne-colonne du mode texte pour indiquer la position d'édition de la chaîne sur l'écran.