

toute autre plage horaire, avec la possibilité de placer un index de couleur en regard de chaque ligne ;

- la zone mémos associe un bloc-notes à votre agenda : jusqu'à 4 mémos sont ainsi accessibles à partir d'une page d'agenda pour être créés, modifiés, consultés et effacés ; un même mémo pouvant être consulté à partir de toutes les pages de l'agenda ;
- la zone frais récapitule vos dépenses quotidiennes et en calcule le montant total ;
- un planning hebdomadaire regroupera sur une seule page, en colorama, les activités journalières que vous aurez choisi d'y voir figurer.

Une application en quatre temps

L'analyse de cette application, puis le choix et l'étude des instructions Tool nécessaires à sa réalisation impliquent une approche progressive au cours de quatre numéros du Commodore Magazine, selon le planning suivant :

1 - dessiner une page type de notre agenda ;
2 - renseigner la zone emploi du temps : écriture ou annulation d'une ligne, pose d'un index de couleur.

Gérer la page de l'agenda : effacer ou abandonner la page en cours, sauvegarder, lire ou supprimer une page sur la disquette ;

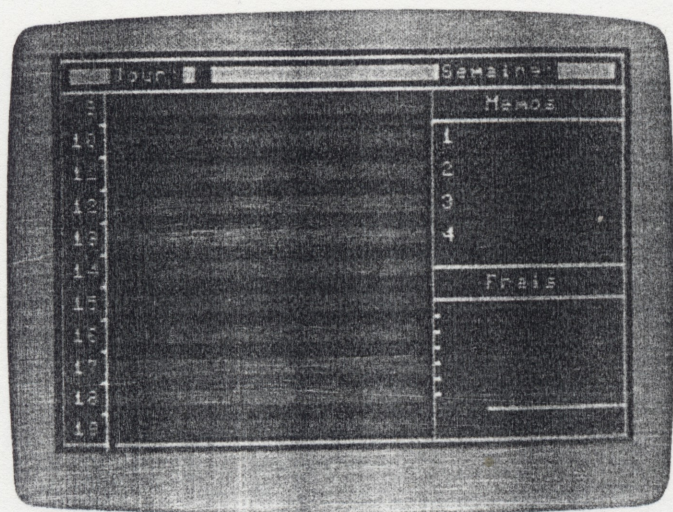
3 - dessiner une page type du bloc-notes.

Compléter la saisie de la page de l'agenda : zone mémo (créer, modifier, consulter, effacer un mémo) et zone frais (enregistrer et totaliser les montants) ;

4 - gérer le planning hebdomadaire : dessiner une page type en haute résolution graphique, mise à jour à partir des pages journalières et consultation.

Notre premier programme, appelons-le "FOLIO1", nous permettra de tracer le dessin standard d'une page de l'agenda puis, si ce dessin nous convient, de le conserver sur la disquette.

Notre objectif est de pouvoir ensuite le recopier à volonté sur l'écran pour alimenter notre éphéméride.



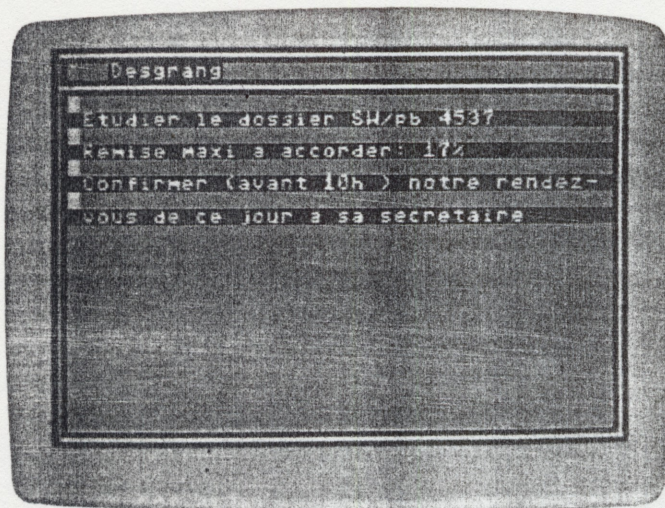
DESSINONS UNE PAGE DE L'AGENDA

Pour représenter la page type de l'agenda à l'écran, il nous faut :

- préparer l'écran, c'est-à-dire l'effacer et choisir les couleurs de fond, de bordure et des caractères ;

- dessiner le cadre en traçant les lignes horizontales et verticales ;
- mettre en place les intitulés des colonnes et des lignes et colorier certaines zones (ou fenêtres) ;
- définir les zones d'affichage des informations, textes et nombres, en indiquant leurs emplacements et leurs longueurs.

C'est ce que réalise le programme "FOLIO1" dont on trouvera ci-joint le listing auquel les paragraphes suivants se réfèrent. Les lignes de ce listing y seront désignées par la mention : "Listing, numéro".



Notons la simplicité de la syntaxe des 8 instructions Tool utilisées dans ce programme : un nom d'instruction suivi ou non de paramètres séparés par des virgules, certains de ces paramètres étant facultatifs.

Parmi les paramètres les plus fréquents, citons :

- l'origine d'une ligne ou d'un texte désignée par ses numéros de ligne et de colonne,
- une longueur exprimée en nombre de colonnes ou de lignes,
- une chaîne de caractères,
- un code couleur de 0 à 15.

Ces paramètres sont valorisés dans l'instruction soit directement soit par l'intermédiaire de variables BASIC.

Préparer l'écran - Listing, 60

Deux instructions suffisent pour effacer l'écran : SCLEAR et redonner des couleurs : SCREEN.

- SCLEAR équivaut à l'instruction Basic: PRINT CHR\$(147) ou à l'utilisation de la touche CLEAR. Elle n'aurait donc qu'un faible intérêt si nous ne savions pas qu'elle efface par ailleurs l'écran en mode haute résolution graphique.

- L'instruction SCREEN suivie des trois paramètres code couleur pour le fond, la bordure et les caractères (ce dernier facultatif), définit les couleurs de l'écran.

Ainsi SCREEN6,3 colore le fond en bleu, le bord en turquoise, les caractères restant dans la couleur blanche d'origine puisque le troisième paramètre n'est pas indiqué.

Les codes couleurs 0 à 15 sont les codes standards du Commodore 64.