

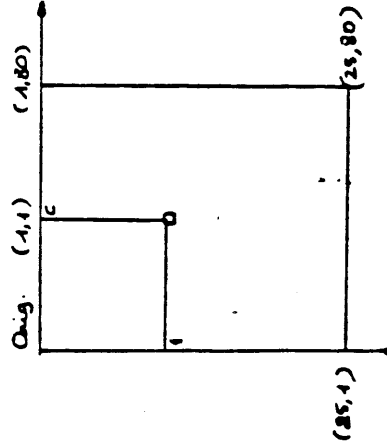
INTRODUCTION

Le générateur d'écran intégré dans THE TOOL a été étudié pour faciliter l'acquisition des données sur l'écran. La saisie en est donc plus simple qu'avec des routines BASIC et le temps d'exécution, primordial en saisie de données, est beaucoup plus rapide puisque ce générateur est écrit en langage machine.

THE TOOL contrôle les fonctions suivantes :

- commandes d'affichage pour dessiner des tableaux et effectuer des défilements (scroll) dans l'écran.
- commandes de saisie pour définir des zones de saisies, associer à ces zones des contrôles, transférer le contenu de ces zones dans des variables BASIC, etc.,...
- commandes de manipulation d'écrans comprenant des sauvegardes et des chargements de pages à partir du disque 1541.

Dans les pages qui suivent, les noms de variables choisis sont arbitraires et sont utilisés dans le texte afin d'en faciliter la compréhension. N'importe quel nom de variable peut être utilisé à l'exception de "zo" et "ok" qui sont des variables réservées.



L'écran est défini comme une table à dessin dont l'origine est en haut et à gauche.

Les coordonnées de l'origine sont 1,1. N'importe quel endroit de l'écran est donc défini par :

- l = numéro de ligne
- c = numéro de colonne

INSTRUCTION (suite)

En règle générale :

- l : numéro de ligne $(1 \leq l \leq 25)$
- c : numéro de colonne $(1 \leq c \leq 40)$
- ln : longueur (ou nombre de colonnes) - ligne horizontale
- lg : hauteur (ou nombre de lignes) - ligne verticale

Pour une meilleure compréhension de ce chapitre, il est vivement conseillé de manipuler ces instructions sur votre système, soit en mode direct soit en mode programmé.

Une Page écran est le contenu d'un écran à un moment donné. Il est donc possible de créer différentes pages écran, de les sauvegarder sur disquette, de les charger directement en mémoire et de les remplir avec des données.

MODE GRAPHIC / MODE TEXT

Nous verrons plus loin qu'il est possible d'afficher du texte en mode graphique. Les instructions graphiques seront présentées dans le chapitre suivant. Mais, pour l'instant, toutes les instructions qui suivent ne seront utilisées qu'en mode TEXT.

Nous avons donc deux modes de travail : un mode TEXT et un mode GRAPHIC. Le chapitre 3 présente les instructions du mode TEXT et le chapitre 4 présente les instructions du mode GRAPHIC. Le mode par défaut est le mode TEXT.