

rapportant et notamment les 40 déclarations de zones que nous avons pris soin de sauvegarder par l'instruction du programme FOLIO1: 570

SSAVE8, "agenda", 1 to 41.

De même, l'instruction d'entrée REQZ2 de la ligne 120 s'applique à la zone 2, le numéro de semaine, qui a été déclarée dans FOLIO1.

● L'instruction **REVZ** suivi d'un numéro de zone inverse l'affichage vidéo de la zone, caractères de la couleur du fond et de la couleur des caractères). Pour inverser plusieurs zones de numéros consécutifs 1 à n, on écrira : **REVZ1 to n**.

La séquence "saisie du jour" est automatiquement appelée (ligne 60) lorsque le programme débute par la lecture d'une nouvelle page. Le choix par la touche J permet de modifier la date en cas d'erreur de saisie ou pour créer une nouvelle page à partir d'une page existante.

### Listing - lignes 130 à 175-

**L'**appui sur la touche déplacement vertical du curseur renvoie à la ligne 130 pour le curseur haut, à la ligne 150 pour le curseur bas. La variable n pointe le numéro de la ligne courant du planning horaire ; sa valeur de départ est fixée à 3 (lignes 60 et 80) ; elle est incrémentée ou décrementée de 1 à chaque appui sur la touche CRSR : un déplacement continu dans les deux sens est obtenu en maintenant la touche enfoncée. Les limites sont testées (lignes 130 et 150) avec un effet circulaire du haut vers le bas.

Une composition de texte est attendue au niveau de chaque zone du planning (REQZn de la ligne 155) : l'appui sur une touche fonction telle que CRSR est interprétée comme un acquittement d'entrée au même titre que la touche RETURN.

A chaque déplacement de curseur, le contenu de la zone n (n=1 à 24) est transféré dans la variable m\$ (ligne 155) pour être testé.

● un texte a-t-il été frappé ? le contenu de la zone est différent d'une chaîne de 15 espaces (ligne 160). Il est présenté en inversion vidéo (**REVZn**), caractères bleus sur fond blanc, mais cette inversion ne jouant que sur les caractères entrés et non sur la longueur de la zone, un transfert préalable de la variable m\$ dans la zone s'avère nécessaire pour obtenir une inversion totale.

La nouvelle instruction Tool de transfert de chaîne dans une zone : **OUTZ** suivie du numéro de zone et du nom de la variable, a une fonction inverse de celle de **INZ**, transfert de zone dans une variable.

● aucun texte n'a été frappé (lignes 165 à 175) : il est néanmoins nécessaire de gommer la trace laissée par le curseur en début de zones des lignes paires. Mais comment distinguer les lignes paires des lignes impaires ? en utilisant l'instruction **HUNT** (chasser en anglais) de recherche d'un caractère dans une chaîne : **HUNT - "x"**, a\$, n recherche le caractère x dans la chaîne a\$ à partir du nième ; la variable réservée zo récupère la position du premier caractère équivalent trouvé, si le paramètre "-" est omis, la position du premier caractère différent si ce paramètre est indiqué dans l'instruction.

Nous utilisons l'instruction **HUNT** (ligne 165) de la façon suivante : le résultat de la division par 2 d'un numéro de ligne impair étant un nombre décimal alors qu'il est entier pour un nombre pair, **HUNT** détectera la présence ou l'absence du point décimal dans le résultat (préala-

blement converti en chaîne) ; la variable zo est égale à zéro si le caractère recherché est absent de la chaîne. La position du curseur est effacée de la ligne (**CLEAR**, n° de ligne, n° de colonne, hauteur et longueur de la surface à effacer), puis recolorée en bleu clair par l'instruction **REV** (**REV**, n° de ligne et de colonne, surface à colorer, code couleur).

### Listing - lignes 340 à 360 -

**C**haque ligne du planning se termine par une zone de 4 caractères coloriable avec l'une des 16 couleurs de la palette du Commodore 64.

Après avoir positionné le curseur à la hauteur de la ligne choisie et composé ou non un texte, la touche C fait évoluer le code couleur dans les limites 0 à 15 jusqu'à la teinte recherchée.

Il vous appartient de définir, la signification des codes couleurs des index en fonction de vos activités.

### On efface et on recommence ?

→ En cas d'erreur sur un texte, sur le choix de la couleur d'un index, à la suite d'un report de réunion ou de l'annulation d'un rendez-vous vous trouverez commode de pouvoir gommer une ligne, voire d'effacer la totalité du planning par un simple appui sur les touches G ou E

### Listing - lignes 320 à 335-

**L**a signification de l'instruction **CLEARZ** n est évidente : effacement du contenu de la zone numéro n à l'écran. Plusieurs zones de numéro consécutifs sont effacés en une seule instruction : **CLEARZ 7 to 23** par exemple.

Il nous faut ensuite rétablir les couleurs d'origine : bleu foncé pour les lignes impaires et bleu clair pour les lignes paires ; la distinction lignes paires et impaires est encore établie à l'aide de l'instruction **HUNT**.

Avez-vous remarqué, ligne 330, l'instruction **IF.. THEN.. ELSE**, une version améliorée du **IF.. THEN** Basic ? Si la condition est vraie alors exécution de la séquence d'instructions qui suit **THEN**, sinon exécution de la séquence qui suit **ELSE** ; jusqu'à 16 **IF.. THEN.. ELSE** peuvent être imbriqués.

### Listing - lignes 390 à 405 -

**L'**appui sur la touche E déclenche, en deux temps, l'effacement des zones planning puis, à la demande, l'annulation de la page sur la disquette.

La ligne 390 efface la totalité des zones de la page (planning, mémos et frais) : **CLEARZ 4to41** à l'exception de la date du n° de semaine, puis rétablit le zonage du planning en ligne alternativement bleu clair et bleu foncé.

La ligne 395 redonne un choix de fonctions identique à celui de la ligne 90 en isolant toutefois le cas du rappui sur la touche E qui provoque maintenant l'annulation de la page sur la disquette.

Cette opération n'est pas possible si la date permettant