

DOSSIER

LES CADEAUX A
MOINS DE 500 F

IMAGE

AMIGA ET BD
2D, DPAINT
PRATIQUE

TEST

OPAL VISION

AMOS PRO
CINEMORPH
UIK
ACAD TRANSLATOR

ISSN 1151 - 5155

M2483 - 51 - 30,00 F

NOUVEAU :
A1200
UN SACRÉ NUMÉRO !LA
LUDOTHÈQUE
TOUS
LES JEUX
INDISPENSABLES



TEST

Présenté lors du
salon Atacom
92 par son
auteur Jean-
Michel Forgeas,
UIK (User
Interface Kit)
propose aux
programmeurs
un nouveau
concept de
création
d'interfaces
graphiques,
déjà annoncé
par les librairies
Gadtools et
BOOPSI du
système 2.0.

UIK, LA

Qui n'a jamais été déçu par son application préférée qui, programmée pour le système 2.0, ne fonctionnait pas sous 1.3. Inversement, les applications datant du 1.3 se retrouvent à la limite de l'utilisable avec le 2.0. UIK est la solution à ce genre de problème. En effet, chaque application conçue avec ce nouvel outil fonctionnera de la même manière, avec un même "look" sous toutes les versions du système.

UN NOUVEAU CONCEPT

UIK n'apporte pas seulement un nouveau design aux applications développées grâce à lui. Il donne une nouvelle dimension à la programmation. Ainsi, on ne programme plus selon le schéma habituel. UIK fournit une bibliothèque d'objets, sélecteurs de fichiers, de fontes, gadgets, listes... à partir desquels on construit une arborescence. On peut rapidement créer de cette manière des outils complexes, très coûteux en temps de développement lorsqu'on utilise la méthode habituelle.

QUI SUIS-JE ?

Je me présente sous forme d'une librairie, comme ASL, Intuition, Graphics... accompagnée de nombreux exemples et d'un manuel d'utilisation en français. Rien de plus normal, j'ai été conçu par un développeur français avec des idées pleines la tête. J'ai été programmé en C et en Assembleur. Mais vous pouvez m'utiliser avec n'importe quel langage compilé (SAS, AZTEC, DICE, Pascal, Assembleur...), sauf le Basic.

La documentation, dans un premier temps, explique de façon claire le principe conceptuel puis s'attaque aux différentes spécificités. Par contre, la documentation exhaustive des fonctions ne se trouve pas sur papier, mais sur la disquette. Espérons que ce petit désagrément (qui permet cependant d'utiliser la doc "online") sera réparé par la suite. Ce fichier, avec ses 200 ko, montre de lui-même la richesse des fonctions.

L'UTILISATION

Choisissez un langage compilé, c'est-à-dire qui nécessite une compilation avant d'être exécuté. Le choix du C semble judicieux, vu que les exemples ont été créés dans ce langage, mais rien ne vous empêche d'utiliser le Pascal, par exemple.

La programmation d'une application ne

requiert pas de connaissances particulières de l'Amiga, on utilise UIK un peu comme un jeu de construction, il ne reste alors qu'à "câbler" les différentes parties du programme. C'est-à-dire associer chaque événement (comme le déclenchement d'un bouton poussoir) à une fonction de votre programme. Et cela, j'insiste, sans recourir à des connaissances particulières du système. Le plus dur (mais pas trop tout de même !) c'est de comprendre la nouvelle philosophie de ce genre de programmation. Le reste est clair, les fonctions et les variables/constantes utilisées sont très explicites. De toute manière, on peut réaliser de superbes applications avec un minimum de connaissances, le reste vient plus tard. Mais toujours beaucoup plus vite qu'avec les lourdeurs d'Intuition ; et au moins, on n'a pas l'impression de toujours reprogrammer la même chose...

ATTRAIT

Au premier coup d'oeil, on note un "look" 3D très agréable, fortement inspiré du système 2.0. De plus UIK Permet de redéfinir entièrement le design de l'interface. Il n'impose pas un look spécial, il en propose un. Le dessin de chaque objet (Gadget/liste/proportionnel...) peut être modifié à votre gré grâce à des "automates de dessin". Ainsi vous pouvez personnaliser votre application. Il ne s'arrête pas là : UIK se charge des changements à apporter à une interface lors du changement de version du système (avant et après le 2.0), où l'inversion des couleurs 1 & 2 pose des problèmes. Donc pas besoin de réaliser deux versions, une pour le 1.x et une autre pour les versions supérieures.

En plus de la compatibilité logicielle entre tous les modèles de l'Amiga, UIK l'est aussi pour le "look". Le système de librairie évite d'inclure dans chaque programme les routines permettant de gérer ces objets, ainsi une modification de celles-ci sera prise en compte automatiquement par le logiciel.

A QUI S'ADRESSE-T-IL ?

L'amateur peut tout de suite commencer à créer des applications dotées d'interfaces utilisateur attrayantes, voire même à s'amuser à construire ses interfaces. En tous cas, il dispose d'objets simples à comprendre et à intégrer.

Le professionnel, lui, trouve en UIK un outil qui va lui simplifier la vie, et qui va lui

SIMPLICITE

apporter un gain de temps considérable. En effet, une bonne partie du développement d'une application est passée à la réalisation de l'interface utilisateur, et à son intégration au sein de l'application même. UIK simplifie la première, et rend la deuxième triviale.

UIK est orienté objets, c'est-à-dire que chaque élément qui le constitue (gadgets/fenêtres/listes...) est une entité à part entière qui hérite des propriétés de son parent. Cela peut être la police par défaut, comme le détenteur des chaînes de langues pour la localisation. Plus on avance dans la programmation sous UIK et plus on va être amené à créer de nouveaux objets. Il suffira de les réutiliser plus tard. On dispose ainsi d'une véritable bibliothèque de "solutions" à des problèmes particuliers. Les possibilités de UIK s'en trouvent ainsi presque illimitées. Dès que le besoin d'un nouvel objet se fait sentir, on le crée, il est alors prêt à servir pour une prochaine fois. Si les utilisateurs suivent (je pense surtout au DP) on pourrait rapidement avoir une collection d'objets disponibles dans le Domaine Public, permettant d'ouvrir des horizons sans cesse plus larges.

LA CONCURRENCE

Un des problèmes le plus souvent rencontré lorsque l'on programme sur l'Amiga avec Intuition, est de gérer les événements qui arrivent de l'utilisateur. UIK gère le tout de manière simple : il suffit d'indiquer à l'objet la fonction qu'il devra exécuter quand un événement particulier arrivera de la part de l'utilisateur. La boucle d'événements est gérée de manière interne à UIK.

La Gadtools, proposée par Commodore, n'est qu'un ensemble d'objets (gadgets ?) pour lesquels il faut tout gérer à la main... Il existe aussi BOOPSI, toujours de Commodore, qui propose ici un concept d'objets, avec héritage de propriétés, construction d'une arborescence d'objets... mais à qui il manque cruellement une gestion des événements aussi souple et simple que celle proposée par UIK.

LES PLUS

UIK gère par défaut deux langues. Par convention, on spécifie l'anglais et une autre langue, souvent la langue maternelle du programmeur. Si la "locale.

library" est présente (à partir du 2.1), les catalogues de traduction sont alors pris en compte.

UIK supporte un mode de sélection automatique des éléments constituant une interface, étudié en collaboration avec des thérapeutes. Ce mode de sélection automatique est particulièrement adapté aux personnes handicapées, mais il l'est aussi pour les applications fonctionnant sur le CDTV, de plus son support ne nécessite aucun travail supplémentaire de la part du programmeur.

Une partie de UIK est distribuée dans le Domaine Public, à savoir la librairie et les objets standards, afin que chaque programmeur utilisant le logiciel puisse distribuer librement les applications qu'il a réalisées sous UIK. Vous y trouverez :

- les gadgets booléens/mutual exclude/toggle, similaires à ceux de Intuition, ainsi que les objets texte, proportionnels...
- les listes, comme on les trouve dans les sélecteurs de fichiers par exemple
- les fenêtres/requesters/écrans
- l'objet dial, proportionnel mais comme un bouton rond avec une aiguille.
- un objet ARexx, permettant de rajouter à peu de frais une interface ARexx.
- un objet ILBM permettant d'utiliser les broches/images iff, ainsi qu'un objet permettant de jouer des sons iff/8SVX chargés au fur et à mesure du disque, et iff/SMUS, pour jouer des partitions (Sonix,DMCS...)
- un objet pour gérer les menus Intuition
- un objet pour gérer la mémoire, ce qui évite les allocations/libérations de mémoire intempestives, sources d'erreurs
- deux objets pour les joysticks
- un objet pour indiquer la progression d'un travail
- un objet d'aide permettant de visualiser un texte explicatif
- et enfin les objets complexes construits à partir d'objets simples comme un sélecteur de fichiers ou de polices de caractères, dont un rapide test permet de noter la rapidité et la simplicité d'utilisation, les critères de sélection les plus importants pour les utilisateurs.

On aurait aimé voir un "interface builder" à la Next (et bien oui, il était impossible de ne pas faire le parallèle), qui est le seul ordinateur à proposer réellement ce genre d'outil. Mais il ne faut pas trop en demander d'un coup vu la somme de travail qu'il a fallu pour mettre au point UIK. Un jour peut-être, l'Amiga n'aura plus à envier ce qui fait l'attrait du Next. Personnellement je suis enchanté par cet

outil qui permet de réaliser plus rapidement et en mieux ce que vous auriez fait, limité par vos connaissances. Si vous voulez ajouter à vos réalisations, même modestes, un aspect visuel et fonctionnel plus professionnels, UIK est LA solution. Surtout que le prix conseillé est de 550 francs TTC.

Avec UIK, il n'y aura plus aucune excuse pour les interfaces graphiques d'une convivialité et d'un esthétisme douteux et cela quelque soit le type de machine. Enfin, rappelons que UIK supporte le serveur de préférences APS (Freeware) du même auteur. ■

Distribué par Jean-Michel Forgeas, 16170 Bordeville au prix de 550 francs TTC

Manu et Fred

DEUX AVIS VALENT MIEUX QU'UN

UIK dans l'ensemble est une excellente idée, qui aurait sans doute dû être intégrée d'origine au système, sans que des programmeurs indépendants aient à y penser à la place de Commodore. Cela dit, un petit point de détail en fait un outil à utiliser avec précaution.

Il faut en effet rappeler que Commodore a édité un ouvrage nommé "Amiga User Interface Style Guide", soit approximativement "Guide de style des interfaces utilisateur pour Amiga". Ce livre, accessible à tout le monde (et pas seulement aux programmeurs) donne d'une part des conseils d'utilisation, et d'autre part des consignes de création des applications développées pour Amiga. Bref, il tente d'imposer un standard de "look and feel" que toute application Amiga se doit de posséder, ceci afin de faciliter l'accès de l'utilisateur aux divers logiciels émanant d'éditeurs différents.

Or, UIK sort totalement de ce standard. Certes, son design est élégant et ses couleurs chatoyantes, mais les interfaces construites autour d'UIK n'ont plus rien à voir avec celles construites autour de l'AmigaDOS "normal" (Intuition, GadTools, etc.).

En ce sens, il nous apparaît que les programmeurs d'applications commerciales devraient y réfléchir à deux fois avant d'opter pour UIK.

Stéphane Schreiber



RETOUR VERS LE FUTUR

Deux sociétés françaises bien connues dans l'univers Amiga ont décidé de mener ensemble un programme de développement original : Tecsoft et Satellite et Télévision vont commercialiser dans un proche avenir une gamme d'interfaces modulaires rassemblées dans un boîtier 19" et offrant les fonctions de :

- digitaliseur temps réel 24 et 32 bits
- genlock incrustateur numérique
- TBC vidéo

L'originalité de ces produits est d'être modulaire. Toutes les fonctions, ainsi que les plans 24 ou 32 bits sont extensibles. A moyen terme cette conception doit permettre dans un environnement Amiga 4000 de voir naître un ensemble capable de réaliser des effets vidéo que beaucoup attendent avec impatience.

NOUVEAUX PRODUITS GVP

Le G LOCK, genlock fonctionnant sur tous les Amiga : 500, 500+, 1200, 2000, 3000, 4000 (NDLR : dites Monsieur Commodore, tous vos nouveaux bébés, c'est pour toucher les allocs ?). C'est le premier genlock entièrement piloté par logiciel, toutes les fonctions sont contrôlées, l'environnement ARexx n'a pas été oublié. Le logiciel vous permet de régler volume, basse, aigus des deux canaux sonores, de contrôler le niveau de rouge, de vert, de bleu, le contraste, bref tous les paramètres de vidéo. Vous "switcherez" d'une entrée à l'autre toujours par logiciel pour choisir entre ces deux entrées vidéo composites ou son entrées Y/C (HVHS, Hi8) il accepte un signal d'entrées PAL/SECAM à la sortie ce signal ressort en composite, Y/C, RVBS, Y/UV (Beta). A noter que les nouveaux chips ESC ou AA sont reconnus par le logiciel, vous profiterez également de l'incrustation sur plusieurs couleurs, etc. Prix de ce genlock GVP : 3 990 F TTC, importateur CIS.



UIK



o Offre des objets pour la construction d'interfaces utilisateur de qualité professionnelle, utilisant ARexx, images, sons, musiques, etc... L'aspect visuel par défaut est le "look 3D".

o S'ajuste automatiquement sur les choix de l'utilisateur : police, couleurs, modes de sélection, mode d'écran, langue, etc...

o Utilisable avec compilateur C, Pascal, Assembleur, etc..., compatible avec AmigaDOS™ 1.x, 2.x et 3.0, mêmes aspects et mêmes fonctionnalités.

User Interface Kit

o Seule une connaissance sommaire du système est requise pour faire des interfaces utilisateur sophistiquées.

o Rend accessible la programmation orientée objets facile, et permet une programmation du type "jeu de construction" rapide et motivante.

o Programmé en assembleur et en langage C.

o Programmation par événements : UIK prend en charge la boucle de gestion d'événements. Les applications sont



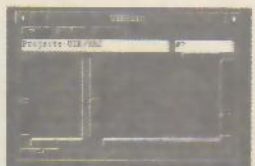
Pour TOUT programmeur professionnel ou débutant

DYNAMIQUEMENT et relatives à des événements spécifiques.
o Gestion de 2 langues sous 1.x et 2.04, et autant que possible sous 2.1 et 3.0, grâce à l'utilisation automatique de locale.library.

L'ensemble de développement UIK 550 F TTC
Disponible chez votre revendeur ou directement :



Jean-Michel Forgeas
16170 BORDEVILLE, FRANCE
Autres pays, commandez par chèque :
650 Francs en Francs français.



HOTEL INTER-CONTINENTAL

Le 3 décembre prochain sera présenté dans les salons moelleux de cet hôtel par les sociétés Mad et Xanadu le DC16 intégré à une station de travail audio-numérique sur Amiga permettant la digitalisation, l'édition, la synchronisation, le montage, etc. Vous disposerez aussi d'un multipiste temps réel sur disque dur. Nous vous en dirons plus dès le prochain numéro.

JOYEUX
NOËL ET
BONNE
ANNEE 1993