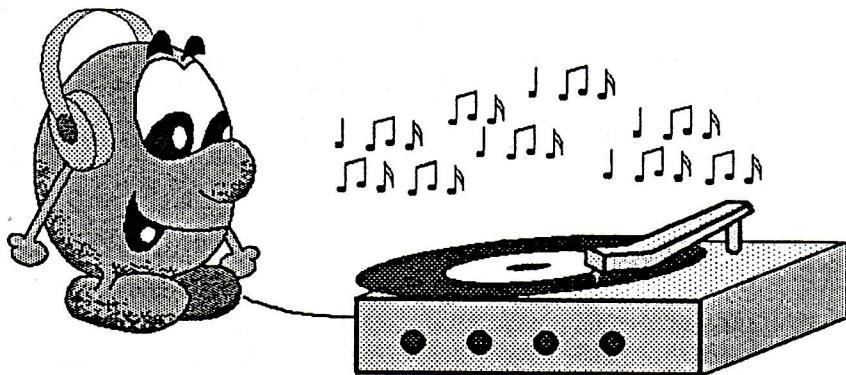


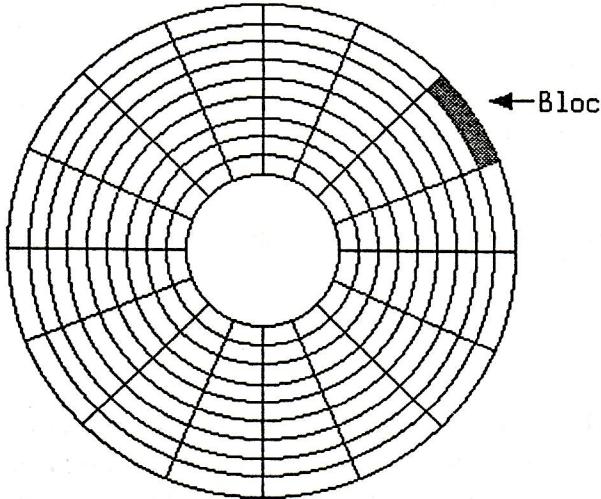
smakinfo

Les disquettes par P.-O. Vallat



Organisation d'une disquette

Une disquette est organisée en blocs: ce sont des unités de 256 octets.



Au début du disque, on trouve 16 blocs (H'10) de démarrage, générés par la commande GENBOOT. Si ces 16 blocs sont vides, il n'est pas possible de démarrer avec la disquette; message: "Programme de démarrage inexistant".

Pour un disque dur, le nombre de blocs de démarrage est porté à 32 (H'20).

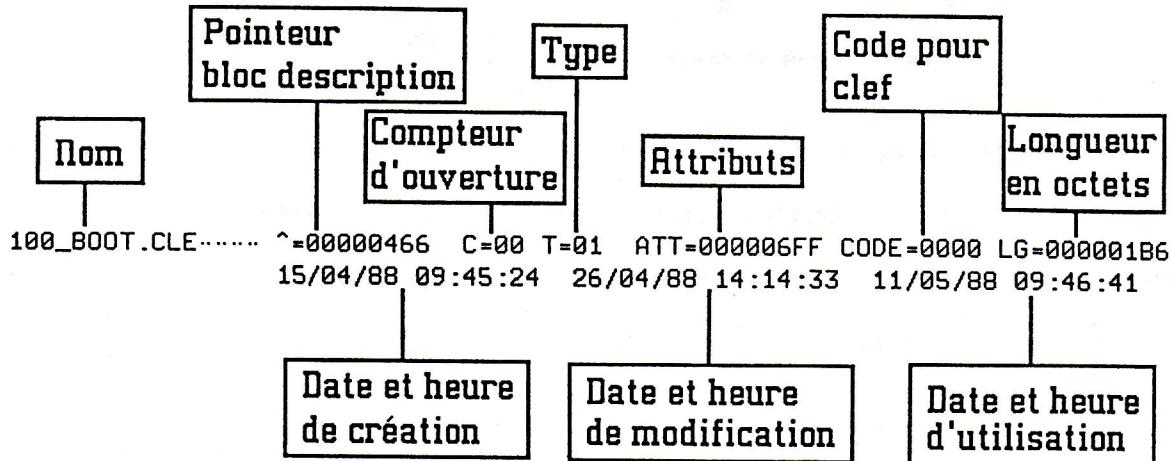
Le bloc 17 (H'11), respectivement 33 (H'21) pour un disque dur, est le bloc de description du fichier SYS_LIST (cf ci-dessous).

Le fichier SYS_LIST débute au bloc 18 (H'12) (34 (H'22) pour un disque dur). Il s'agit des blocs de liste.

SYS_LIST (ensemble des blocs de liste)

Le fichier SYS_LIST contient le nom, les attributs, la longueur, les dates de création, de dernières modification et utilisation de tous les fichiers présents sur la disquette. Il contient en plus le pointeur (adresse) du bloc de description de chaque fichier. Un bloc de liste peut contenir les informations de 4 fichiers.

Exemple:



Compteur d'ouverture

Indique le nombre de programmes utilisant le fichier et doit être à zéro. Il peut être remis à 0 en utilisant l'ordre *CLEAR nom_du_fichier* depuis le CLE.

Attributs

Déterminent si un fichier peut être détruit, lu, modifié... On peut changer les attributs d'un fichier depuis START.CODE ou FILER.CODE en utilisant l'ordre CHATTR. Il est préférable de ne pas modifier cette valeur depuis EDISK, en cas de nécessité copier le nombre donné par un fichier de même type.

Code pour la clef

Il ne faut pas modifier ce nombre. Un fichier non-protégé contient toujours 0. C'est l'opération verrouille ou déverrouille du START qui modifie cette valeur

Longueur en octets

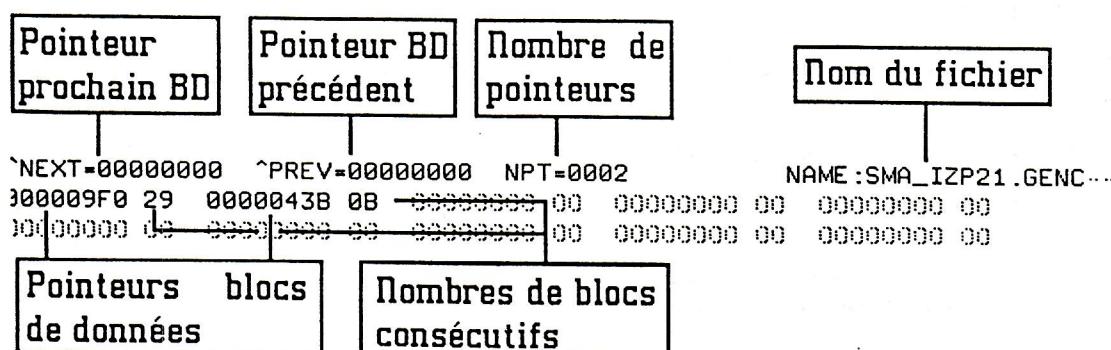
Il s'agit du nombre exact d'octets contenus dans le fichier. On peut connaître ce nombre en utilisant l'option "Modifie" dans START.CODE.

⚠ Les nombres rendus dans EDISK sont en hexadécimal!

Bloc de description

Le fichier SYS_LIST contient le pointeur du bloc de description. Pour économiser de la place sur une disquette, un fichier ne sera pas obligatoirement mémorisé de façon séquentielle, c'est-à-dire tous les octets à la suite les uns des autres. Le système d'exploitation essaie toujours de combler les trous provoqués par l'utilisation d'une disquette, en particulier par les destructions. Le fichier à sauver sera donc fragmenté en plusieurs portions! Le bloc de description contient les adresses et les longueurs des différents morceaux.

Exemple:



Pointeur prochain bloc de description (BD) et précédent BD

Si le fichier doit être fragmenté en plusieurs morceaux, il peut arriver qu'un seul BD ne suffise pas. Le dernier pointeur, s'il n'est pas nul, contient le pointeur du prochain BD. On peut donc passer de l'un à l'autre BD en utilisant les valeurs contenues dans 'NEXT' et 'PREV'.

NPT (nombre de pointeurs)

Ce nombre doit correspondre au nombre affiché de pointeurs aux blocs de données.

NAME

Ce nom doit être le même que celui figurant dans SYS_LIST. Si ce n'est pas le cas, le fichier apparaît normalement à l'affichage dans START, mais START affiche "Fichier inexistant" si l'on tente de l'exécuter! Il n'est plus possible de le détruire depuis START, ni depuis FILER.

Pointeur de bloc

Donne l'adresse du début des blocs de données.

Nombre de blocs consécutifs

Un "morceau de fichier" contient en général plusieurs blocs suivis! Ce nombre indique combien de blocs contigus appartiennent au même fichier.

Blocs de données (DATA)

Contenu du fichier lui-même.

No du bloc sur la disquette

Nom du fichier, doit correspondre à celui de SYS_LIST!

No du bloc dans le fichier

Bloc de data numéro 000000C4 (000000B4) fichier: EDISK03.IMAGE gpos: 00000000

81040102 026800C8 000014F9 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
00000000 18001E00 FF000000 00000000 00000000 00000000 00000000 00000000
010CFFF8 1222 180C000C 2A000C0C
000C0180 0B00 18220018 0C000C2A
000C0C00 0C01 83FC0300 7004001C
00141822 0018. FF0C0183 FE030070
0204001C 00182200 18FF8088 06000607 000C000C 3F10E001 80018003 0007FC04
FF8C0181 86030030 0400050C 00182200 18618002 00110607 000C000C 18600200

Contenu du fichier en hexadécimal

Contenu du fichier en ASCII

Systèmes de sécurité des disquettes

Checksum

Lors de l'écriture d'un bloc sur la disquette un nombre appelé CHECKSUM est écrit pour s'assurer de la validité des données. Plusieurs systèmes existent. Lors de la lecture des données, la checksum est reconstituée et doit correspondre à celle figurant sur la disquette. Si ce n'est pas le cas, les données lues ne sont pas valables ("Erreur de lecture").

Exemple de checksum pas utilisée en informatique: la preuve par 9

On doit inscrire les nombres 117, 178 et 222 sur une disquette.

Les trois nombres sont inscrits et la somme est calculée: 517.

La preuve par 9 donne: 4. Le nombre 4 est inscrit sur la disquette.

Lors de la lecture, les nombres 117, 178 et 222 sont lus.

La somme est faite, ainsi que la preuve par 9. Le programme obtient 4 et la checksum est lue sur la disquette. Si les deux nombres sont identiques, la lecture est considérée comme correcte sinon elle n'est pas acceptée. C'est le gestionnaire de bas niveau qui se charge de ce travail - BIOS Basic Input Output System.

Numéro de contrôle pour les blocs de liste et les BD

Les BL et BD sont vitaux pour la gestion d'une disquette. Ils sont protégés par un numéro de contrôle qui doit être le même pour tous les BL et les BD. Cette gestion est faite par le FOS - File Operating System. Si le numéro de contrôle d'un BL ou d'un BD n'est pas celui de la disquette, cela signifie qu'il est étranger à la disquette, d'où risque de mélange!

Cela se produit lorsqu'une disquette A est sortie du lecteur sans désactivation et remplacée par une disquette B. Si l'utilisateur sauve un fichier sur cette disquette B, c'est le numéro de contrôle de la disquette A qui sera inscrit, car pour le FOS c'est toujours la disquette A qui est dans le lecteur puisqu'il n'y a pas eu de désactivation!. *Bonjour la pagaille!*

SYS_FREE Lors du sauvetage d'un fichier, la recherche des blocs libres serait trop longue s'il fallait les retrouver parmi tous les BD déjà existants. SYS_FREE contient la liste de tous les blocs occupés sous forme d'un bit-map. Lors de l'activation, ce fichier est chargé en mémoire vive et continuellement mis à jour par le FOS. Lors de la désactivation, ce fichier est à nouveau inscrit sur la disquette. Si l'on oublie de désactiver une disquette le programme SMA_RECUP.CODE reconstituera ce bit-map.

Tentatives de récupération d'une disquette

CLE/FILER

Erreur	"Fichier utilisé"	Clear NOM_DU_FICHIER (CLE ou FILER) referme le fichier.
	Clear * (FILER)	Referme tous les fichiers ouverts sur la disquette.
Erreur	"Lecture impossible"	Delete NOM_DU_FICHIER (CLE ou FILER) détruit le fichier. L'attribut de destruction doit être présent.

SMA_RECUP

Disquette pas désactivée S'enclenche automatiquement si la disquette n'a pas été désactivée lors de la dernière utilisation.

⚠ En tapant "SMA_RECUP/D/V" dans le CLE, on rend le programme plus bavard!

Erreur grave sur le disque SMA_RECUP signale les erreurs graves qui ne peuvent être réparées que par EDISK. Il faut noter les numéros des blocs signalés comme étant défectueux.

TFLO Permet de tester physiquement une disquette en cas d'erreur de lecture.

Faire tester la disquette par TFLO, puis demander l'option "précisions" et imprimer la liste des erreurs. On y trouve les numéros des blocs défectueux.

Si l'on veut utiliser EDISK pour restaurer la disquette, il ne faut pas oublier d'ajouter 10 au numéro hexadécimal de chaque bloc donné par TFLO.

⚠ Avant de lancer le programme EDISK, il est conseillé de faire une copie de la disquette défectueuse! Lorsqu'une disquette ne peut plus être activée, il n'est plus possible de la copier depuis START.

FCOPY Si l'erreur interdisant l'activation de la disquette n'est pas due à une erreur de lecture, il est possible d'utiliser FCOPY.CODE pour copier la disquette défectueuse sur une autre disquette.

COPY_DET.CODE Le programme COPY_DET permet de copier une disquette sur une autre disquette ou dans un fichier .DI. Il faut impérativement utiliser un poste avec deux lecteurs de disquettes ou un poste avec disque dur et un lecteur de disquettes.

Après le lancement du programme, des petits points s'affichent. Chaque petit point représente une série de 10 blocs lus correctement. Lorsque le programme rencontre une difficulté de lecture, il lit les blocs les uns après les autres. Si un signe "+" est affiché, cela signifie qu'un bloc a été lu correctement. Si un signe "-" s'affiche en vidéo-inverse, la lecture n'a pas été faite correctement (malgré 10 essais). Le contenu du bloc copié est donc sujet à caution!

A la fin du programme, la liste des blocs défectueux est affichée à l'écran. Il faut absolument la copier ou la faire imprimer par le programme. En effet les blocs défectueux n'apparaissent plus sur la copie. Pour voir si leur contenu est valable, il faut donc les visualiser dans EDISK.

EDISK sera décrit dans le prochain SMAKYinfo.



SYSTEME version 6

Le système **version 6.7** est aujourd'hui disponible pour votre SMAKY (100, 324 ou 8), soit sous la forme traditionnelle d'une **disquette**, soit sous la forme de quatre **EPROM** (seulement pour SMAKY 100). De gros efforts ont été faits pour rendre le système plus fiable et agréable.

La disquette que vous recevez doit avoir la **langette de protection**. Si ce n'est pas le cas, mettez-la avant de l'utiliser.

Pour **mettre à jour votre disque dur**, procédez toujours de la manière suivante :

- **démarrer** votre SMAKY sur la disquette version 6.7
- **dupliquer** SYSTEM.CODE et NAMEGENC.CODE avec START dans votre dossier SYSTEME:
- **redémarrer** votre machine
- **exécuter** NAMEGENC.CODE .

Vérification des disques

Si une "vérification du disque" doit être faite au démarrage; le SMAKY est prêt aussi rapidement que normalement. La vérification s'effectue en tâche de fond, dans une petite fenêtre. L'écriture sur l'unité est interdite tant que la vérification n'est pas terminée. En revanche, il est possible de consulter des fichiers. Les clients sur un réseau peuvent déjà charger des logiciels. Cependant, l'impression n'est pas possible sur un serveur d'imprimante qui subit une vérification du disque.

Pourquoi faire une vérification d'un disque ?

Le système d'exploitation du SMAKY utilise les disques et les disquettes en écrivant **n'importe où**, selon les emplacements libres. Les places libres sont répertoriées par groupes de 256 octets (les blocs du disque) dans une liste appelée SYS_FREE. Cette liste est généralement en mémoire de l'ordinateur, et peut être **perdue** si la machine est redémarrée sans faire l'opération d'arrêt, ou si une disquette est retirée sans qu'elle soit refermée. Dans ces cas où la liste a été perdue, il faut la reconstituer. C'est ce que fait le logiciel intitulé **"vérification du disque"**, avec sa petite loupe.



Changement de disquette dans le lecteur

Le contrôle d'identification des disquettes a été amélioré. Chaque disquette possède un **numéro d'identification unique**, et le système arrive à déterminer à temps un échange de disquettes dans un lecteur.

Le message "**La disquette a été changée**" apparaît lorsqu'on essaie d'accéder la nouvelle disquette. Dans tous les cas, il est maintenant possible de poursuivre sans danger avec la nouvelle disquette en **répétant simplement l'opération**.

Cela ne veut pas dire qu'il ne faut plus refermer les disquettes avant de les retirer du lecteur, car le système garde certaines informations en mémoire, pour gagner du temps.

Messages pouvant être donnés à l'accès d'une disquette

"La disquette a été changée"

La disquette précédente n'a pas été refermée avant d'être retirée du lecteur. Dans ce cas, répétez l'opération sans autre !

"Fichier n'existe pas" (alors qu'il existe sur la disquette)

La disquette a été changée, mais le système ne l'a pas remarqué. Faites une opération "LISTE" ou refermer la disquette (**MO**) avant de répéter l'opération.

"Anomalie sur le disque"

"Disque bloqué à l'écriture"

La vérification de la disquette a décelé un problème. Des fichiers peuvent être mélangés, des blocs illisibles ou des blocs d'information ne sont pas corrects (*).

"Accès hors de la mémoire de masse"

Le document comporte des pointeurs incorrects aux données le concernant. Ce fichier n'est pas récupérable (*). ATTENTION: START vous propose alors de formater la disquette comme une neuve !

"Lecture impossible"

Certains blocs du disque sont défectueux, exécutez TFLO (*).

"Écriture impossible" ou "Protégé en écriture"

La disquette n'a pas été corrigée depuis la dernière vérification. Il est normal que l'écriture n'y soit pas autorisée (*).

(*) Les connaisseurs peuvent faire appel à EDISK (version 6.7) pour corriger la disquette, mais en cas d'incertitude, faire parvenir les disquettes qu'il faut vraiment récupérer à EPSITEC-system S.A. qui fera le nécessaire.

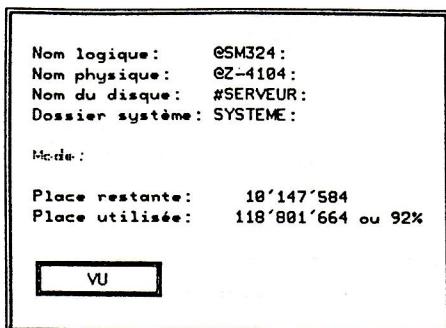
Présentation d'imprimante spécifiques à un logiciel

Pour simplifier l'impression à partir d'un logiciel tel que TEXT, il est possible de créer une **présentation** qui lui soit propre. Il suffit de nommer la présentation Text ("Tableau", "Graphe", etc) pour qu'elle soit sélectionnée d'office lorsque le logiciel en question est exécuté. Notez aussi que la présentation Shift M3 est utilisée pour les **copies d'écran** avec (**SHIFT-M3**), quelle que soit la présentation courante.

Le logiciel START

La **copie** d'une disquette est possible même si elle n'est pas ouverte.

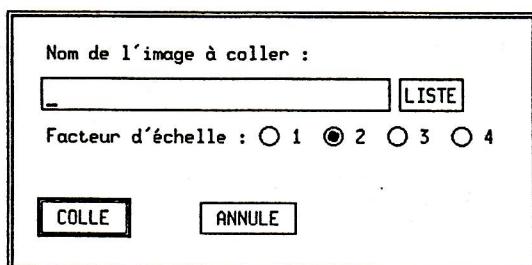
Il est possible d'obtenir des "**informations**" sur une unité physique de type réseau (serveur). START donne même le nom du disque distant, ainsi que son dossier système.



Le logiciel TEXT

TEXT dispose d'un **dictionnaire électronique** de 250'000 mots et dérivés, permettant de vérifier l'orthographe d'un document, de conjuguer une forme verbale, d'accorder des mots, de trouver des listes de **synonymes**, etc. L'usage du dictionnaire est le même que dans le logiciel PLUME.

TEXT permet maintenant de **coller des images provenant d'un autre dossier** que celui du document édité. Ces images ne peuvent pas être dupliquées avec le document par START. Ce dernier signale que les images n'existent pas (dans le dossier du document).



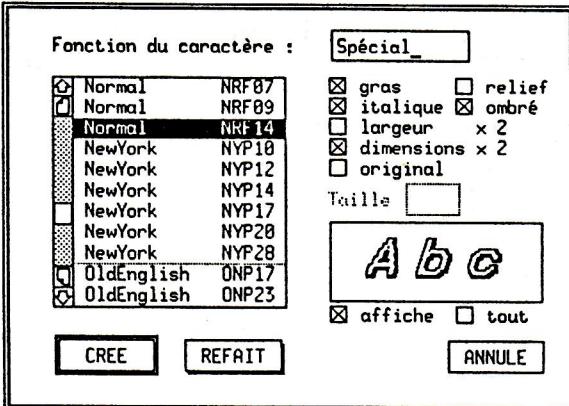
Les images peuvent être collées avec un **facteur d'échelle** autre que celui par défaut. Cela dépend de l'imprimante utilisée :

- Avec les imprimantes Epson LQxxx, le facteur par défaut est de deux. Il est possible de coller des images en zoom un, pour profiter de plus de finesse sur le papier.
- Avec l'imprimante GQ3500, le facteur par défaut est quatre. Il est possible de mettre des images en zoom un ou deux. ATTENTION: le facteur trois ne fonctionne pas correctement sur la GQ !
- Avec l'imprimante laser Ricoh, les facteurs possibles vont de un à huit. Utilisez la fonction "modification" avec la souris pour atteindre les grands facteurs.
L'utilisateur peut également utiliser des caractères construits avec cette imprimante, alors qu'ils sortent vraiment très mal sur les imprimantes à aiguilles !

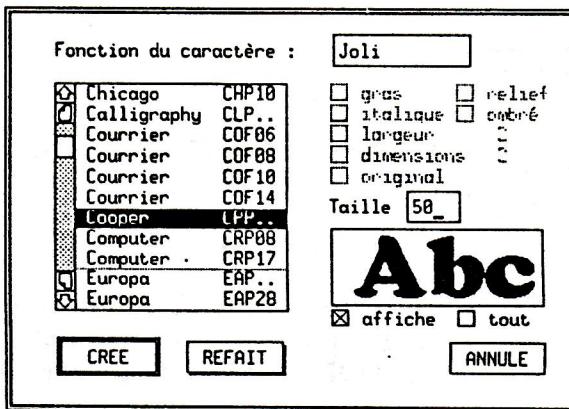
Le problème de l'impression avec un mélange d'**indices** ou d'**exposants** en mode qualité fixe ou proportionnel n'a pas été corrigé. Veuillez signaler tous les autres défauts qui resteraient dans ce logiciel, merci.

Les caractères

Lors du choix d'un caractère "roman", les **styles** gras, italique, relief, etc. sont directement visibles :

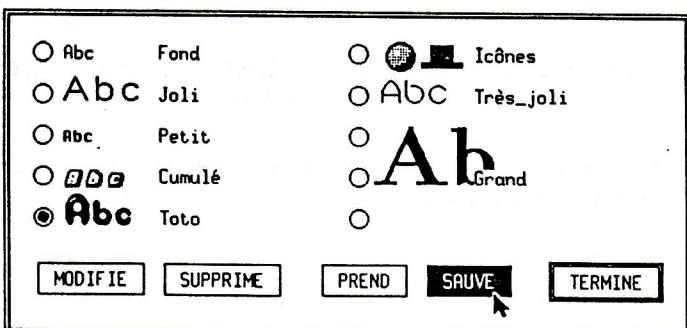


Les caractères **construits** peuvent être générés dans **toutes les tailles**, jusqu'à 99 points :



ATTENTION: Les caractères construits ne doivent pas être utilisés avec une imprimante à aiguilles en **zoom deux avec TEXT**. En revanche, ils peuvent être utilisés **avec DESSIN4 en zoom un**.

La touche (**SAUVE**) du dialogue bien connu montré ci-dessous crée un fichier **.DGENC** ainsi qu'un fichier **!DGENC** :



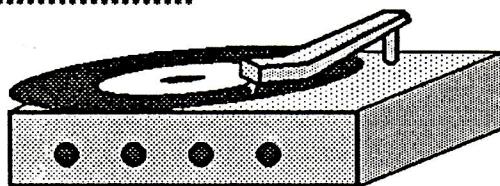
Ainsi, lorsque le fichier **.DGENC** est dupliqué, **START** duplique également **tous les générateurs de caractères**. S'ils ne sont pas présents dans le dossier courant, mais dans le dossier système, **START** les dupliquera dans le dossier système de l'unité destination

smokyinfo

EDISK par Pierre-Olivier Vallat



```
*****  
*** ERREUR GRAVE RENCONTREE SUR LE DISQUE ***  
*** Veuillez consulter un spécialiste sup ***  
*** aide au dépannage, taper: 100_RECUP/? ***  
*** ERREUR GRAVE RENCONTREE SUR LE DISQUE ***  
*****
```



L'éditeur de disques EDISK permet de restaurer les disques et disquettes illisibles, si le média n'est pas détérioré. Le responsable de ce programme est Denis Dumoulin.

Lorsque le système renvoie à un spécialiste, EDISK permet de restaurer facilement le disque. La procédure est la suivante:

- lancer le logiciel EDISK
- choisir l'unité, qui ne doit pas être utilisée par d'autres programmes
- attendre l'apparition de Tst ou End dans **F0** indiquant la fin du test automatique.

Utilisation des touches Fonction

- F0** **Fin** permet de sortir du logiciel
- F1** **.1** revient au bloc précédent de la disquette
- F2** **Show** relit le bloc sur la disquette et le réaffiche
- F3** **+1** passe au bloc suivant de la disquette
- F4** **Rewind** (n'est pas toujours présent) permet de revenir d'un bloc de données au bloc de description et du bloc de description au bloc de liste.
- SHIFT F4** **Spos.1** (n'est pas toujours présent) permet de revenir au bloc précédent du fichier examiné.
- F5** **Rewind2** (n'est pas toujours présent) permet de retourner au deuxième bloc de description lorsqu'un bloc de data est pointé par deux blocs de description différents (autrement dit un bloc de data appartient à deux fichiers différents)! En faisant **Rewind2** on revient sur le bloc de description du fichier à détruire!
- F6** **Deep** (n'est pas toujours présent) permet de passer du bloc de liste au bloc de description et du bloc de description au bloc de data. Si l'on est dans un bloc de liste, on trouve la référence à quatre fichiers. Pour passer au bloc de description du premier, il faut presser **Deep**, pour passer au bloc de description du second, il faut presser **1** puis **Deep**, pour le troisième **2** **Deep** et pour le quatrième **3** **Deep**.

- [SHIFT] [F6]** **Spos+1** (n'est pas toujours présent) permet de se déplacer vers le bloc suivant du fichier examiné.
- [F7]** **Hash** permet de retrouver rapidement un fichier. Presser **[F7]** puis introduire le nom du fichier à rechercher en majuscules et avec son extension (TOTO.TEXT par exemple) puis presser trois fois de suite **[RETURN]**.
- [SHIFT] [F7]** **CHK** (n'est pas toujours présent) permet de se déplacer automatiquement sur un bloc en mauvais état. C'est la touche la plus utile!
- [F8]** **Edit** édite un bloc et permet à l'utilisateur de le modifier. Il est possible de se déplacer dans le bloc avec **(CURSOR)** et **R**, **D**, **F** ou **C**. Ce que l'on tape au clavier est modifié à l'écran. Il faut presser sur **[F4]** pour une modification numérique (après l'avoir tapée) et sur **[F6]** pour une modification ASCII (avant de l'avoir tapée). Pour ressortir du mode ASCII, il faut taper **[END]**.
[F5] est très utile pour la récupération d'un fichier détruit par erreur. Elle déplace le contenu d'un champ d'un caractère à gauche.
[F7] efface le champ (si le curseur est situé sur **CHK**, c'est le numéro de contrôle de la disquette qui est affiché). **[F8]** efface tout le bloc.
Il faut presser **[F0]** pour sortir du mode **Edit**. Il est alors possible de mémoriser la modification.
- [SHIFT] [F7]** **2*BLK** (n'est pas toujours présent) permet de visualiser les blocs doubles (utiliser ensuite **Rewind2** pour retrouver le fichier à détruire)
- [F9]** **Write** inscrit le contenu de l'écran sur la disquette.
- [F10]** **Crit** Permet de donner un critère de recherche dans toute la disquette. Presser une première fois **[F10]**, donner le critère au clavier (les majuscules ne sont pas équivalentes aux minuscules!) puis presser une deuxième fois **[F10]**. **Rech** s'inscrit alors dans **[F11]**.
- [F11]** **Rech** (n'est présent que si l'utilisateur a donné un critère de recherche) débute la recherche selon le critère donné.
- [SHIFT] [F11]** **Recup** super-utile (quand il apparaît!) car il permet non seulement de récupérer un fichier détruit (comme le fait **[F5] Shift** en mode **Edit**) mais en plus cette option vérifie si le fichier est toujours correct, que certains de ses blocs n'ont pas été utilisés par d'autres fichiers sauvés ultérieurement sur la disquette.
- [F12]** **Next BD Free** recherche un bloc de description libre.
- [F13] .. [F15]** **Data Bd Bi** permet de modifier l'affichage du bloc (se fait automatiquement)
- [SHIFT] [F13]** **Bin**
- [SHIFT] [F14]** **Genc** donne différents renseignements réservés aux spécialistes
- Pression du bouton du milieu de la souris: fait apparaître un menu déroulant contenant la liste des dossiers contenus dans la disquette. On entre dans un répertoire en le cliquant.
- Il est en outre possible de donner le numéro du bloc avec le clavier et frapper **[RETURN]** pour que s'affiche le bloc.

Réparations habituelles

Récupération d'un fichier détruit par erreur
(pour autant qu'aucun sauvegarde n'aït été fait ultérieurement)

- Entrer dans EDISK et attendre que le programme de test soit terminé
- Sélectionner **Hash**, puis taper le nom du fichier en majuscules et presser trois fois de suite **[RETURN]**

- Deux cas peuvent alors se présenter:

A) L'option **Recup** apparaît sur **(SHIFT)F11**:

- Donner le numéro du fichier à récupérer en fonction de sa place dans le BL

```
Editeur de disques rev 5.8
Mémoire de masse: $FLO_0, début de la partition, après FOSBOOT : 00000010

Bloc de liste numéro 0000002C (0000001C) fichier SYS_LIST gpos: 0000001A

0:EDISK.TEXT..... ^#000002DB C#=01 ATT=000027FF CODE=0000 LG=000069AA
30/01/89 11:41 30/01/89 11:41:58 30/01/89 16:19:27

1: COPY_DET TEMP ^#000003FE C#=01 ATT=000027FF CODE=0000 LG=0000569E
16/05/88 15:42 16/05/88 15:41:24

2: ^#00000000 C#=00 ATT=00000000 CODE=0000 LG=00000000
00/00/00 00:00 00/00/00 00:00:00 00/00/00 00:00:00

3: ^#00000000 C#=00 ATT=00000000 CODE=0000 LG=00000000
00/00/00 00:00 00/00/00 00:00:00 00/00/00 00:00:00

^NEXT=00000000 ^PREV=FFFFFFF CHK=056EAB4E JUSTE
```

Numéro physique d'un bloc - RETURN, ou commande: ■

- Si l'on désire récupérer le fichier COPY_DET.TEMP, il faut taper 1 puis **(SHIFT)F11 Recup**
- Si le fichier réapparaît en intensité normale, tout est en ordre, le fichier est récupéré
- Si le fichier disparaît, le fichier n'était plus récupérable (un autre fichier sauvé ultérieurement avait pris sa place!)
- L'option **Recup** n'apparaît pas si la disquette à traiter est la disquette système. En général, **Recup** n'apparaît pas avec un disque dur (car il contient le répertoire système).

B) L'option **Recup** n'apparaît pas:

- Utiliser **Edit**
- Déplacer le curseur sur le champ représentant le nom du fichier détruit
- Presser **Shift** (le fichier est à nouveau écrit "en pleine intensité")
- Presser **Fin** pour sortir de EDIT
- Mettre à jour le bloc et noter son numéro
- Sortir de EDISK
- Effectuer SMA_RECUP
- Si aucune erreur n'apparaît dans SMA_RECUP, tout est en ordre
- Si une erreur provoquée par un bloc double apparaît, retourner dans EDISK aller au numéro du bloc que l'on vient de modifier. Choisir alors l'option **Edit** et détruire définitivement le nom du fichier en déplaçant le curseur au début du nom et en effaçant. Refaire un SMA_RECUP comme précédemment.

Mauvais numéro de contrôle sur une disquette

- Presser **CHK** qui pointera le ou l'un des blocs défectueux
- Presser **Edit**
- Déplacer le curseur sur **CHK**
- Presser **Efface le champ**
- Presser **Fin** pour sortir de **Edit** et demandez la mise à jour du bloc
- Si nécessaire presser une nouvelle fois **CHK** (s'il apparaît encore) et recommencer en pressant **Edit**
- Sortir de EDISK
- Effectuer SMA_RECUP.

Il est possible de faire les répétitions automatiquement avec une macro:

PROGRA MACRO enregistre

SHIFT F7 recherche le prochain bloc à problèmes

SHIFT F11 corrige le bloc trouvé

CURSOR MACRO répète les opérations enregistrées jusqu'à la fin du dossier

Deux blocs de description pointant le même bloc de data

- Presser **CHK**
- Presser **2*BLK**
- Lire le nom des fichiers concernés
- Presser **Rwind2**
- Détruire le fichier concerné
 - Presser **Edit**
 - Déplacer le curseur au début du nom
 - Presser **Efface le champ**
 - Presser **Fin** et mise à jour du bloc
 - Sortir de EDISK
- Si **2*BLK** apparaît toujours, recommencer
- Sortir de EDISK
- Effectuer SMA_RECUP.

Certains blocs de liste détruits

- **SHIFT F12** recherche le prochain BD libéré
- **SHIFT F11** tente de recréer ce fichier depuis le dossier de base de l'unité
- La macro suivante permet de répéter cette opération sur tout le disque:
 - PROGRA MACRO** enregistre
 - SHIFT F12** recherche le prochain BD libre (donc détruit ou perdu)
 - SHIFT F12** recrée, si possible, le fichier dans SYS_LIST
 - CURSOR MACRO** répète les opérations enregistrées jusqu'à la fin du dossier

Récupération d'une erreur de lecture

- Se déplacer sur le bloc en mauvais état en donnant son numéro suivi de **RETURN**
- Presser **Edit**
- Remettre à jour le bloc dans Edit
- Sortir de **Edit** en pressant **Fin** et mettre à jour
- Presser **Show**
- Si une nouvelle erreur de lecture se produit, la surface magnétique est détériorée et il n'y a plus rien à faire
- Sortir de EDISK
- Effectuer SMA_RECUP.



Il ne faut en aucun cas effectuer cette manipulation avec un fichier dont on ne peut pas vérifier le contenu (fichiers .IMAGE, .PLAN, .CODE, .BIN, .GENC...) sous peine de rendre la disquette totalement inutilisable. Cette opération ne peut être faite qu'avec des fichiers ASCII!