

# TÉLÉMATIQUE



# Dragster

# Manuel d'utilisation de DragsterEdit et DragsterBoot

Septembre 1995

# *Table des matières*

Avertissement .....	1
Introduction .....	2
1. Présentation du système serveur Dragster .....	3
1.1. Matériel nécessaire .....	3
1.2. Logiciel système .....	3
1.3. Occupation mémoire .....	3
2. Vue d'ensemble rapide .....	4
2.1. Installation .....	4
2.2. Configuration de DragsterEdit .....	5
2.3. Ecriture de l'application .....	5
2.4. Vérification du source et enregistrement .....	6
2.5. Test en mode interprété .....	7
2.6. Compilation de l'exemple .....	8
2.7. Exécution en mode compilé .....	9
Résumé .....	11
3. Les menus standard de DragsterEdit .....	12
3.1. Le menu "Pomme" .....	12
3.2. Le menu "Fichier" .....	13
3.3. Le menu "Fenêtres" .....	15
4. L'Editeur Basic .....	17
4.1. Le menu "Edition" de l'éditeur Basic .....	17
4.2. Le menu "Basic" .....	20
4.2.1. Analyser la syntaxe .....	20
4.2.2. Compiler .....	20
4.2.3. Lancer l'application .....	20
4.2.4. Arrêter .....	21
4.2.5. Trace complète .....	21
4.2.6. Affichage des TRACE .....	21
4.2.7. Options d'analyse... ..	21
4.2.8. Options de compilation... ..	22
4.3. Quelques conseils sur la présentation de vos sources .....	23
4.4. Organisation des sources .....	23

5. L'Editeur Vidéotex .....	26
5.1. Sélection / Point d'insertion .....	27
5.2. Entrée de caractères "Texte" .....	29
5.3. Entrée de caractères "Graphique" .....	30
5.4. Test de l'écran sur un minitel local .....	30
Les menus de l'éditeur vidéotex .....	30
5.5. Le menu "Edition" de l'éditeur Vidéotex .....	30
5.5. Le menu "Couleurs" .....	32
5.6. Le menu "Jeu" .....	33
6. Le mode "interprété" .....	35
6.1. Exécution d'une application en mode interprété .....	35
6.2. Aides à la mise au point .....	36
7. Le mode "compilé" .....	37
7.1. Création d'une application compilée .....	37
7.2. Démarrage d'une application compilée .....	38
7.3. Démarrage automatique du serveur en tâche de fond .....	40
Index .....	i

# Avertissement

---

## Limites de garanties ou de responsabilité

Bien que JCA Télématique ait testé les programmes décrits dans ce manuel, ni JCA Télématique ni le concepteur des logiciels n'offrent de garanties, expresses ou tacites, concernant ce manuel ou les programmes qui y sont décrits, leur qualité, leur performance ou leur capacité à satisfaire à quelque application particulière que ce soit.

En conséquence, ces programmes et ce manuel sont vendus "tels quels", et l'acheteur supporte tous les risques en ce qui concerne leur qualité et leur fonctionnement. JCA Télématique et le concepteur des logiciels ne pourront en aucun cas être tenus pour responsables des préjudices directs ou indirects, de quelque nature que ce soit, résultant d'une imperfection dans les programmes ou le manuel, même s'ils ont été avisés de la possibilité que de tels préjudices se produisent. En particulier, ils ne pourront encourir aucune responsabilité du fait des programmes ou données mémorisées ou exploitées, y compris pour les coûts de récupération ou de reproduction de ces programmes ou données.

L'acheteur a toutefois droit à la garantie légale, dans les cas et dans la mesure seulement où la garantie légale est applicable nonobstant toute exclusion ou limitation. L'acheteur, pour bénéficier de cette garantie, doit renvoyer à JCA Télématique, dans le mois suivant l'achat, la carte de garantie du logiciel acheté dûment remplie.

## Droits d'auteur

Ce manuel et les programmes qu'il décrit ont été déposés, tous droits réservés. Au terme de la législation des droits d'auteur, ce manuel et ces programmes ne peuvent être copiés, en tout ou partie, sans le consentement écrit de JCA Télématique, sauf dans le cadre d'une utilisation normale ou pour faire une copie de sauvegarde.

Ces exceptions n'autorisent cependant pas la confection de copies à l'intention d'un tiers, que ce soit ou non pour la vente, mais tout le matériel acheté (avec toutes ses copies de sauvegarde) peut être vendu, donné ou prêté à un tiers. Aux termes de la législation, copie signifie également traduction dans un autre langage ou format. Ces droits d'auteur couvrent de même tout ou partie des instructions Basic de Dragster.\*

---

\* Copyright Philippe BOULANGER 1985, 1986

Copyright Wit Concept 1985, 1986

Copyright JCA Télématique 1990-1995

Dragster et le Logo Dragster sont des marques déposées de Philippe Boulanger dont l'usage a été concédé à JCA Télématique.

Macintosh est une marque déposée dont l'usage a été concédé à Apple Computer Inc.

Edition de Septembre 1995.

# Introduction

---

Le présent manuel décrit le fonctionnement et l'utilisation de l'outil de développement de Dragster composé des éléments suivants:

- DragsterEdit
- DragsterBoot

Le fonctionnement des interfaces Dragster (modems, Wit-Boost, Dragster Télétel, adaptateur X25 NAMTEL) est décrit dans d'autres manuels.

Le langage Basic de Dragster est décrit dans un autre manuel intitulé "Manuel de référence du langage Dragster".

Les routines externes de Dragster sont décrites dans le manuel intitulé "Routines Externes Dragster".

Les informations présentes dans ce manuel sont susceptibles d'être modifiées dans un but d'amélioration. Pour vous tenir à jour ou nous faire part de vos remarques et suggestions, veuillez prendre contact avec:

**JCA Télématique**  
Support Technique Dragster  
4, rue Léon Bocquet  
94100 Saint Maur des Fossés

Tél: **1-43 97 34 34**  
Fax: 1-43 97 17 17  
Minitel: **3614** code **JCA**  
AppleLink: **JCA.TELEMAT**  
eMail: **jca@jca.fr**

# 1. Présentation du système serveur Dragster

---

Le système serveur Dragster comprend plusieurs éléments de nature différente:

- du matériel
  - modems Dragster,
  - Dragster Télétel,
  - interfaces "Wit-Boost",
  - adaptateurs X25 "NAMTEL".
- du logiciel
  - DragsterEdit
  - DragsterBoot

DragsterEdit est une application qui sert d'outil de développement comprenant plusieurs parties:

- un éditeur de texte (pour écrire et modifier et vérifier vos programmes),
- un éditeur vidéotex simplifié (pour composer des écrans vidéotex simples),
- un interpréteur Basic (pour tester les programmes que vous écrivez avec l'éditeur Basic),
- un compilateur Basic (pour utiliser vos programmes en version multivoies).

Cet outil unique simplifie la programmation de serveurs vidéotex.

DragsterBoot permet d'exécuter une application vidéotex qui a été écrite, puis testée et compilée avec DragsterEdit.

Les serveurs vidéotex réalisés avec DragsterEdit peuvent fonctionner avec toute la gamme des matériels Dragster:

- Modems RTC/Local
- Interfaces "Wit-Boost"
- Boîtiers DRAGSTER Télétel
- adaptateurs X25 "NAMTEL"

Ces différents matériels peuvent être utilisés en même temps sur un même serveur. La programmation ne différera que légèrement d'un matériel à l'autre.

## 1.1. Matériel nécessaire

---

Bien sûr, le système serveur Dragster a besoin d'un Macintosh pour fonctionner. Le système serveur Dragster a été testé sur la plupart des modèles de Macintosh à partir du Macintosh Plus.

## 1.2. Logiciel système nécessaire

---

Le système serveur Dragster a besoin d'une version 7.0 ou suivante du système du Macintosh. Si vous ne possédez pas une telle version, contactez votre revendeur habituel qui vous indiquera comment mettre à jour votre système.

## 1.3. Occupation mémoire

---

DragsterEdit nécessite 500Ko minimum de mémoire centrale pour fonctionner.

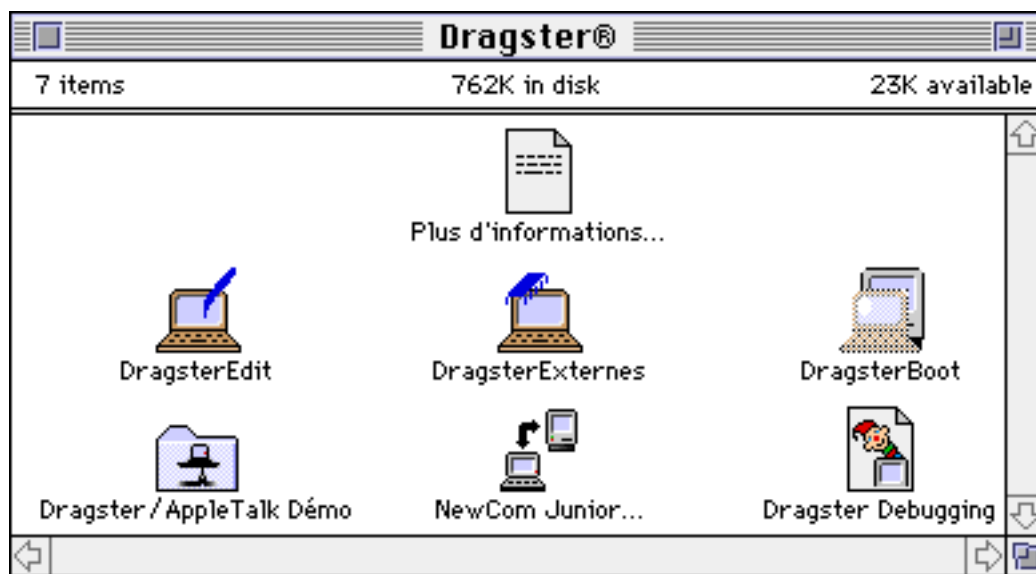
DragsterBoot nécessite un espace mémoire variable en fonction de la taille de votre application.

## 2. Vue d'ensemble rapide

Ce chapitre va vous faire parcourir les principales parties du système serveur Dragster. A l'aide de DragsterEdit, vous allez créer une petite application vidéotex, puis vous testerez cette application, vous la compilerez et pour finir vous démarrerez votre serveur en tâche de fond avec la version compilée de cette application.

### 2.1. Installation et démarrage de DragsterEdit

Insérez la disquette "Dragster" dans un lecteur de disquettes de votre Macintosh.  
La fenêtre suivante doit apparaître:



**Figure:** "Contenu de la disquette Dragster"

- Recopiez le contenu de cette disquette sur votre disque-dur.
- Démarrez DragsterEdit.

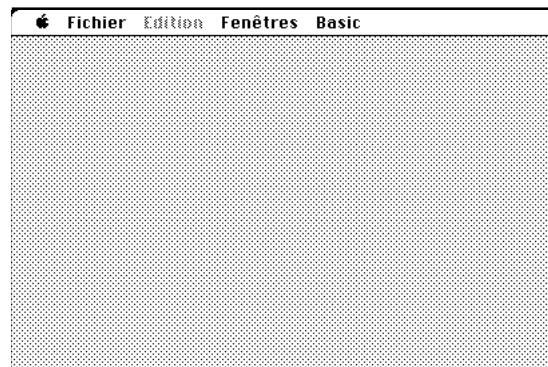
La fenêtre suivante apparaît:



**Figure:** "Fenêtre de démarrage de DragsterEdit"

Le cas échéant, la disquette originale de Dragster vous sera demandée, il vous suffira alors d'insérer cette disquette qui sera ensuite éjectée par DragsterEdit. La disquette-clé n'est demandée que de temps en temps, veillez à la conserver en lieu sûr.

Le programme DragsterEdit est démarré, l'écran de votre Macintosh doit ressembler à ceci...



## 2.2. Configuration de DragsterEdit

---

Vous devez tout d'abord configurer le programme DragsterEdit en choisissant "Configurer..." dans le menu "Fichier".

La fenêtre suivante apparaît:



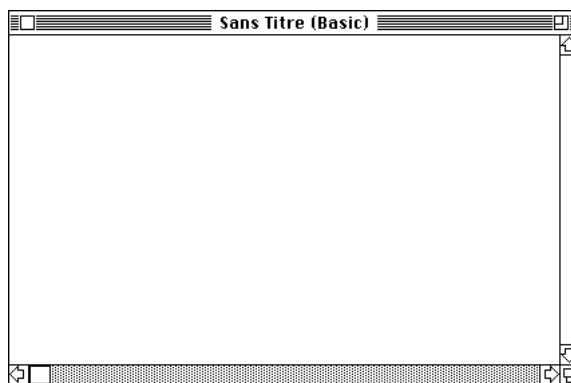
Pour cet exemple, vous allez utiliser l'émulateur. Cliquez sur le bouton radio "Utiliser l'émulateur", choisissez le type d'affichage désiré en cliquant sur l'un des trois boutons radio, puis cliquez sur le bouton "OK" pour valider votre choix.

## 2.3. Ecriture de l'application

---

Vous allez créer un nouvel écran en utilisant le choix "Nouvel écran" du menu "Fichier". Une fenêtre "Sans Titre (Basic)" apparaît:





Dans cette fenêtre, tapez le programme suivant:

```
DEBUT:
  WAITCONNECT 0

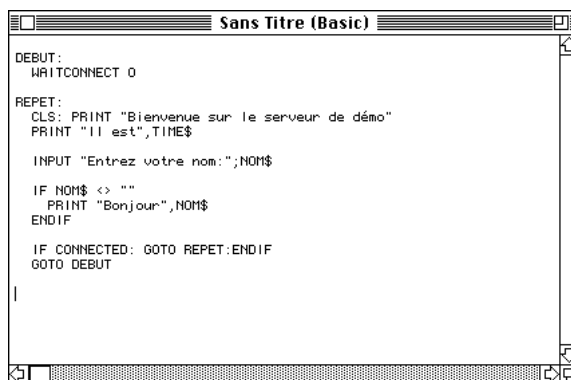
REPET:
  CLS: PRINT "Bienvenue sur le serveur de démo"
  PRINT "Il est",TIME$

  INPUT "Entrez votre nom:",NOM$

  IF NOM$ <> ""
    PRINT "Bonjour",NOM$
  ENDIF

  IF CONNECTED: GOTO REPET:ENDIF
  GOTO DEBUT
```

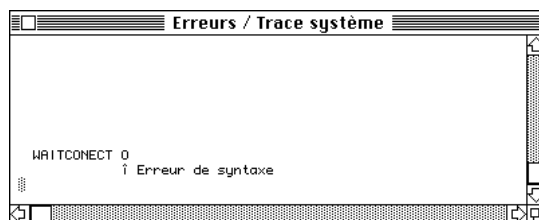
Votre écran doit ressembler à ceci:



Pour plus de détails, l'utilisation de l'éditeur Basic est décrite dans le chapitre "L'Editeur Basic".

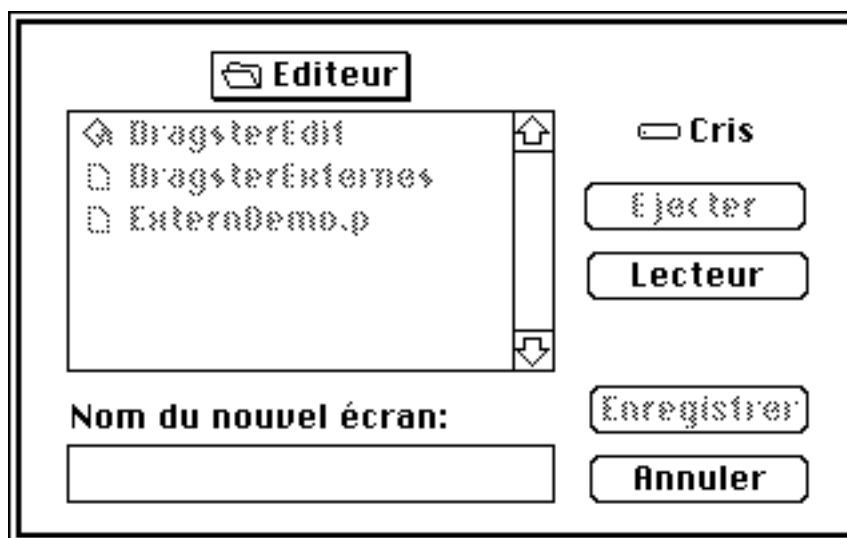
## 2.4. Vérification du source et enregistrement

Vous allez analyser la syntaxe du programme que vous venez d'écrire en choisissant "Analyser la syntaxe" dans le menu "Basic". Si vous avez fait une erreur lors de la saisie de ce petit programme, cette erreur sera indiquée dans une fenêtre intitulée "Erreurs / Trace système" qui apparaîtra automatiquement. Exemple:



Dans ce cas, corrigez votre erreur et refaite une analyse de syntaxe; le message "Status: pas d'erreur" doit s'afficher si tout est correct.

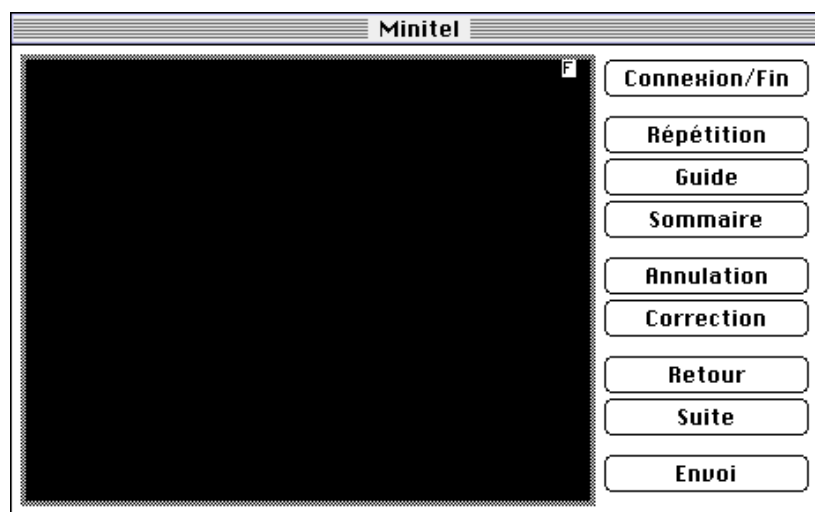
Pour vous permettre de tester le programme que vous venez d'entrer, vous devez enregistrer cet exemple en utilisant le choix "Sauver l'écran" ou "Sauver l'écran sous..." du menu "Fichier". La fenêtre standard d'enregistrement apparaît:



Vous allez appeler cet écran "Exemple" puis cliquer sur le bouton "Enregistrer". Par la suite, dès que vous vérifierez la syntaxe de cet écran, celui-ci sera automatiquement enregistré si il n'y a pas d'erreur.

## 2.5. Test en mode interprété

Maintenant que vous avez entré votre programme et vérifié sa syntaxe, vous allez pouvoir le tester. Pour cela, il faut tout d'abord cliquer dans la fenêtre "Exemple (Basic)" puis choisir "Lancer l'application" dans le menu "Basic". La fenêtre "Minitel" suivante s'affiche:



Cliquez sur le bouton “Connexion/Fin” pour établir la connexion. L’écran de l’émulateur affiche un message de ce genre:



```
Bienvenue sur le serveur de démo
Il est 12:33:04
Entrez votre nom: 
```

Vous pouvez tester le fonctionnement du programme en utilisant les boutons de la fenêtre “Minitel” à la place des touches de fonction du Minitel. Cliquez par exemple sur “Répétition” ou “Suite”.

Vous pouvez suivre le déroulement du programme en choisissant “Affichage des TRACE” et “Trace complète” dans le menu “Basic”. Une fois ces choix activés, les passages sur les “étiquettes” DEBUT et REPET s’afficheront dans la fenêtre de trace système de DragsterEdit.

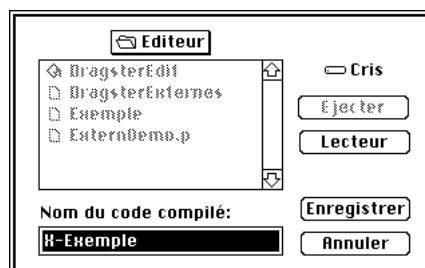
Pour stopper le fonctionnement de votre programme, vous pouvez choisir “Arrêter” dans le menu “Basic”: la fenêtre “Minitel” disparaîtra.

Pour plus de détails reportez-vous au chapitre intitulé “Le mode interprété”.
---

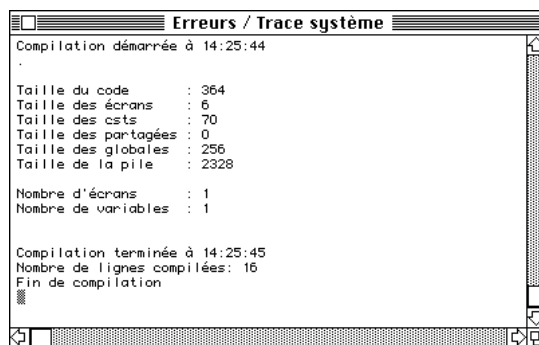
## 2.6. Compilation de l’exemple

La compilation permet de créer une application qui fonctionnera en multi-voies et en tâche de fond à l’aide de l’application DragsterBoot.

Pour compiler ce programme d’exemple, vous devez cliquer dans la fenêtre “Exemple (Basic)” puis choisir “Compiler” dans le menu “Basic”. DragsterEdit vous demande alors sous quel nom enregistrer la version compilée de ce programme:



Un nom par défaut vous est proposé, déplacez-vous dans le dossier “Tâche de fond” où se trouve le programme “DragsterBoot” et cliquez sur le bouton “Enregistrer”. La compilation démarre, vous pouvez suivre son déroulement dans la fenêtre “Erreurs / Trace système”. Les informations suivantes y apparaissent:



Ces informations nous donnent les indications suivantes:

- taille du programme une fois compilé
- taille des écrans vidéotex inclus (nous n'en avons pas utilisé dans notre exemple)
- taille des constantes chaînes (exemple: les messages "Bienvenue...", "Il est", etc)
- taille des variables partagées (nous n'en avons pas utilisé ici<sup>1</sup>).
- taille des variables globales (dans notre exemple: NOM\$)
- taille de la pile (calculé lors de la compilation)
- nombre d'écrans (ici, il n'y en a qu'un)
- nombre de variables (ici il n'y en a qu'une)

D'autres informations telles que l'heure de début et de fin de compilation ainsi que le nombre de lignes de programme compilées sont aussi données à titre purement indicatif.

Pour plus de détails, la compilation est décrite dans le chapitre "L'Editeur Basic".

## 2.7. Exécution en mode compilé

L'exécution en mode compilé nécessite l'emploi d'au moins une voie de communication Dragster. Cette voie peut être:

- un modem Maître Dragster
- un boîtier Dragster Télétel
- une interface "Wit-Boost" Maître
- un adaptateur X25 "NAMTEL"
- un Minitel muni d'un câble "Mac/Minitel"

Nous prendrons comme exemple un modem Maître Dragster.

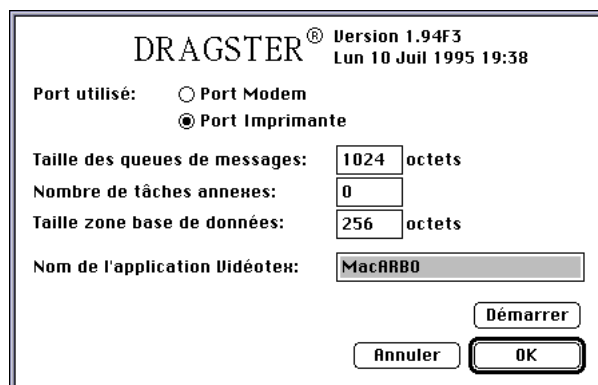
Branchez le modem Maître Dragster<sup>2</sup> sur un des ports série du Macintosh (de préférence le port Modem, de cette manière vous laisserez le port Imprimante disponible pour le réseau AppleTalk).

Quittez DragsterEdit en choisissant "Quitter" dans le menu "Fichier".

Démarrez le programme "DragsterBoot". La fenêtre suivante s'affiche:

<sup>1</sup> Voir le Manuel de Référence du Langage Dragster

<sup>2</sup> voir Manuel d'Installation du Modem Dragster.



Entrez le nom de votre application compilée (X-Exemple) dans la zone “Nom de l’application vidéotex”. Vérifiez que le port utilisé correspond bien à celui où vous avez branché votre modem Dragster.

Une fois ces réglages effectués, cliquez sur le bouton “Démarrer”.

DragsterBoot va tout d’abord compter combien de voies de communications sont reliées à votre Macintosh, puis réserver la mémoire nécessaire au chargement de votre application vidéotex ainsi qu’à la tâche de fond de Dragster. Ensuite, DragsterBoot démarrera cette tâche de fond et vous pourrez voir les voyants des voies de communication clignoter de temps en temps (si vous utilisez un Modem Dragster).

Si votre ou vos modems sont bien branchés , au bout de quelques secondes, une fenêtre apparaît pour vous indiquer que le serveur est installé en tâche de fond, dans le cas contraire, un message d’erreur sera affiché par DragsterBoot.

Pour tester votre application, branchez un minitel sur votre modem Dragster et connectez vous, un message similaire à celui que vous aviez dans l’émulateur de DragsterEdit doit s’afficher.

## Résumé

---

Vous avez parcouru les différentes étapes qui permettent de créer, tester puis exploiter un serveur vidéotex avec Dragster.

Vous avez aussi vu que les programmes DragsterEdit et DragsterBoot servent à des tâches différentes:

- DragsterEdit sert à créer, vérifier et tester un programme,
- DragsterBoot à exploiter ce programme en multivoies et en tâche de fond.

Dans la suite de ce manuel, vous allez découvrir le fonctionnement détaillé de DragsterEdit et de DragsterBoot.

## 3. Les menus standard de DragsterEdit

---

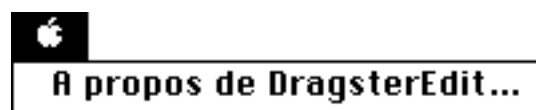
Ces menus standard sont au nombre de quatre:



Le menu "Edition" varie en fonction du mode d'édition où vous vous trouvez, éditeur Basic ou éditeur Vidéotex. Les autres menus ne changent jamais. D'autres menus apparaissent en fonction du mode où vous êtes (Basic ou Vidéotex), ces menus sont décrits dans les chapitres relatifs aux éditeurs Basic et Vidéotex.

### 3.1. Le menu "Pomme"

---



**Figure : Menu "Pomme"**

Il vous permet d'accéder à vos accessoires de bureau habituels ainsi qu'à la fenêtre "A propos de DragsterEdit...".

### 3.2. Le menu "Fichier"

---

Fichier	
Nouvel écran	
Ouvrir un écran	⌘O
Dupliquer l'écran	⌘D
Sauver l'écran	⌘S
Sauver l'écran sous ...	
Fermer l'écran	
<hr/>	
Ecran original	⌘R
<hr/>	
Tester l'écran	⌘T
<hr/>	
Format d'impression	
Imprimer	
<hr/>	
Configurer...	
<hr/>	
Quitter	⌘Q

Figure : Menu "Fichier"

**Choix "Nouvel écran":**

crée un nouvel écran Basic/Vidéotex et lui donne le nom "Sans Titre"

**Choix "Ouvrir un écran...":**

ouvre un écran existant déjà sur le disque.

**Choix "Ouvrir " "...":**

ouvre l'écran déjà existant, dont le nom est sélectionné.

**Choix "Dupliquer l'écran...":**

ouvre une copie d'un module existant déjà sur le disque et lui donne le nom "Sans Titre"

**Choix "Superposer l'écran...": (éditeur vidéotex)**

recopie la partie vidéotex d'un écran dans l'écran vidéotex courant.

**Choix "Sauver":**

sauve l'écran en inscrivant son nom sur le disque.

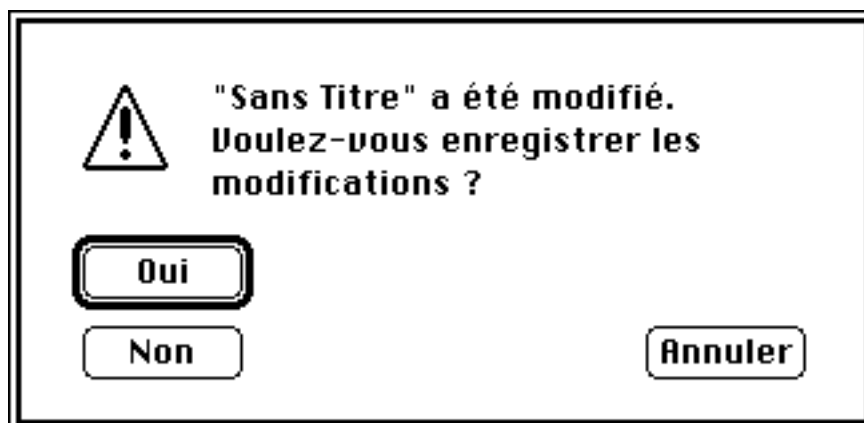


**Choix "Sauver sous..." :**

sauve l'écran sous un autre nom que son nom actuel.

**Choix "Fermer l'écran" :**

ferme l'écran courant. Si celui-ci avait été modifié, la fenêtre suivante apparaît:



**Figure :** Dialogue de confirmation de fermeture d'écran

De votre réponse va dépendre la sauvegarde de vos dernières modifications. Cette fenêtre peut aussi apparaître lorsque vous quittez DragsterEdit. En cliquant sur "Oui", votre écran sera enregistré. En cliquant sur "Non", votre écran ne sera pas enregistré. En cliquant sur "Annuler" vous stopper la dernière commande choisie (Fermer l'écran ou bien Quitter).

**Choix "Ecran Original" :**

vous permet de revenir à la version précédente de votre fichier.

**Choix "Tester l'écran" :**

envoie l'écran Vidéotex courant sur le Minitel local connecté .

**Choix "Format d'impression" :**

permet de définir le format d'impression de vos documents.

**Choix "Imprimer" :**

permet d'imprimer le texte Basic courant.

### Choix "Configurer...":

Il permet d'indiquer à DragsterEdit si vous désirez utiliser l'émulateur intégré ou bien un modem maître Dragster, et dans ce dernier cas, sur quel port série est connecté ce modem.



**Figure :** Dialogue de configuration de DragsterEdit

Si votre port série est déjà utilisé ou si le modem Dragster est introuvable ou déjà utilisé par un serveur tournant en tâche de fond, DragsterEdit activera automatiquement l'émulateur.

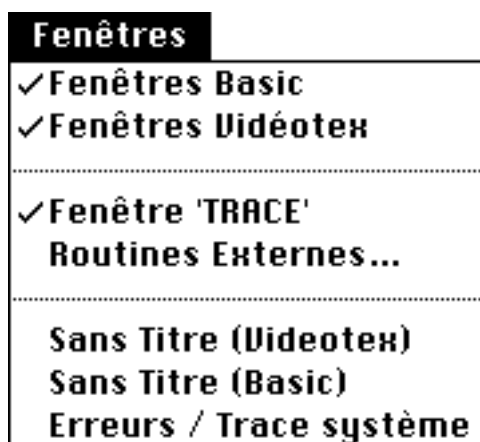
### Choix "Quitter":

permet de quitter l'application DragsterEdit. Avant de quitter, DragsterEdit vous demandera si vous désirez enregistrer les derniers changements que vous avez effectué.

## **3.3. Le menu "Fenêtres"**

---

Le menu fenêtres permet de contrôler les fenêtres gérées par DragsterEdit. Il comporte trois parties.



**Figure :** Menu "Fenêtres"

### **Choix “Fenêtres Basic”**

permet de faire apparaître ou disparaître les fenêtres “Basic” des modules ouverts.

### **Choix “Fenêtres Vidéotex”**

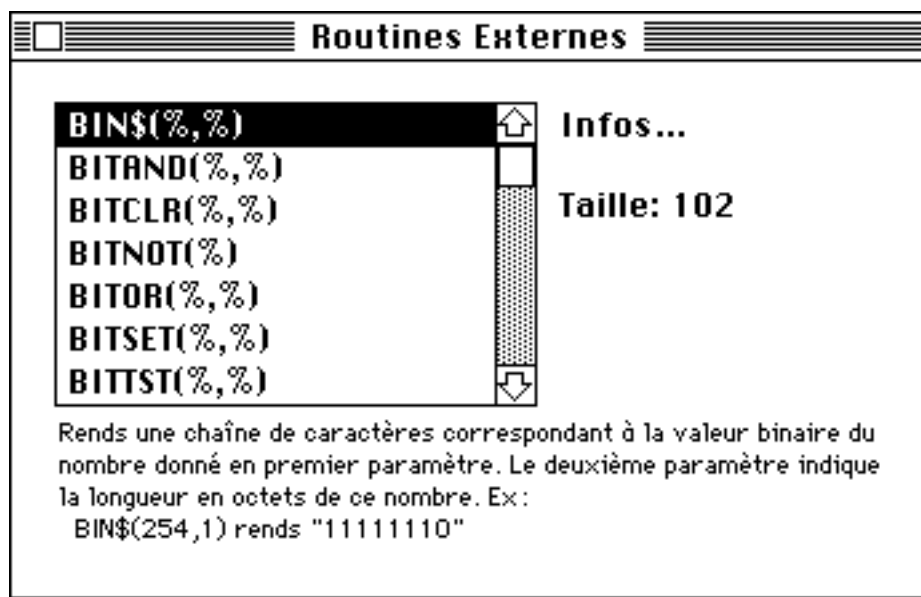
permet de faire apparaître ou disparaître les fenêtres “Vidéotex” des modules ouverts.

### **Choix “Fenêtre TRACE”**

permet de faire apparaître ou disparaître la fenêtre “Erreurs / Trace système” de DragsterEdit.

### **Choix “Routines Externes...”**

permet de faire apparaître la fenêtre “Routines externes” qui a l’apparence suivante:



**Figure :** “La fenêtre Routines Externes...”

En cliquant sur une des routines externes figurant dans la liste, vous pourrez connaître sa taille et avoir une aide si celle-ci est disponible.

Les choix suivants permettent de faire passer rapidement au premier plan une des fenêtres de DragsterEdit. Ceci est très utile quand vous avez plusieurs modules Dragster ouverts en même temps.

## 4. L'Editeur Basic

---

L'éditeur de sources Basic est un éditeur de texte qui ne se permettrait en aucun cas de rivaliser avec un traitement de texte. Il vous permet de saisir et de corriger vos sources Basic. Il ne permet pas de changer le style des caractères, ceci n'ayant pas d'intérêt dans le source d'un programme. La limitation au niveau de la longueur du source saisissable est de 32000 caractères environ, ce qui ne devrait pas poser de problèmes vu le concept de programmation modulaire de Dragster<sup>1</sup>. Le fonctionnement de cet éditeur est classique et ne sera pas décrit ici.

L'éditeur Basic possède un menu "Edition" particulier et un menu "Basic" supplémentaire. Ce dernier permet de contrôler l'interpréteur et le compilateur du langage Dragster.

### 4.1. Le menu "Edition" de l'éditeur Basic

---

Edition	
Annuler	⌘Z
<hr/>	
Couper	⌘K
Copier	⌘C
Coller	⌘V
Effacer	
Tout sélectionner	⌘A
<hr/>	
Chercher...	⌘F
Chercher suivant	⌘G
Remplacer...	⌘R
Remplacer suivant	⌘T

Figure : Menu "Edition" de l'éditeur Basic

#### **Choix "Annuler":**

permet d'annuler la dernière modification apportée au source Basic.

#### **Choix "Couper"**

met le texte sélectionné dans le presse-papiers et détruit ensuite la sélection courante.

#### **Choix "Copier":**

met le texte sélectionné dans le presse-papiers.

#### **Choix "Coller":**

prend le texte du presse-papiers et le met au point d'insertion ou à la place de la sélection courante.

#### **Choix "Effacer":**

efface la sélection courante.

---

<sup>1</sup> Voir Manuel de Référence du Langage Dragster

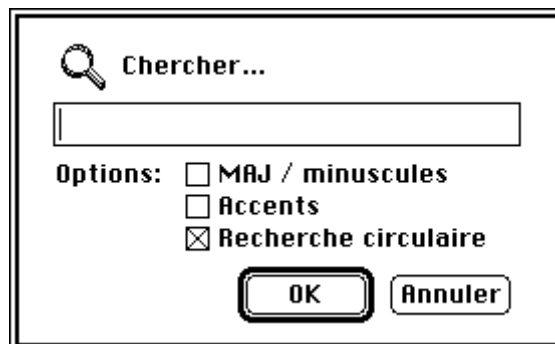
**Choix "Tout sélectionner":**

sélectionne l'ensemble du source Basic de la fenêtre courante.

**Choix "Chercher...":**

permet de recherche une suite de caractères.

Le dialogue suivant apparait pour vous permettre de paramétrer cette recherche:



**Figure :** Dialogue de recherche automatique de texte

- La case “MAJ/minuscules” permet de rendre la recherche sensible aux majuscules/minuscules.
- La case “Accents” permet de rendre la recherche sensibles aux accents ou non.
- La case “Recherche circulaire” permet de continuer une recherche en début de texte une fois la fin atteinte.

Ce choix est accessible avec l'équivalent clavier “Commande-F”.

**Choix "Chercher suivant":**

permet d'effectuer la même recherche à nouveau.

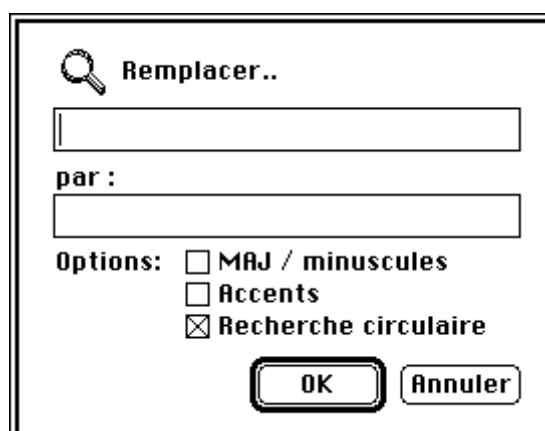
Ce choix est accessible avec l'équivalent clavier “Commande-G”.

En utilisant “Commande-Majuscule-G” la recherche sera faite vers le début du texte et non vers la fin.

**Choix "Remplacer...":**

permet de chercher puis remplacer une suite de caractères par une autre.

Le dialogue suivant apparait pour choisir certaines options de recherche:



**Figure :** Dialogue de remplacement automatique de texte

Les cases du dialogue de remplacement de texte ont les même fonctions que celles du dialogue de recherche de texte.

Ce choix est accessible avec l'équivalent clavier "Commande-F".

**Choix "Remplacer suivant":**

permet d'effectuer le même remplacement une nouvelle fois.

Ce choix est accessible avec l'équivalent clavier "Commande-T".

En utilisant "Commande-Majuscule-T" la recherche avant le remplacement sera faite vers le début du texte et non vers la fin.

## 4.2. Le menu “Basic”

---



Figure : Menu "Basic"

### 4.2.1. “Analyser la syntaxe”

Pour activer ce choix, vous devez sélectionner une fenêtre contenant un source Basic.

L'analyse de syntaxe sert à vérifier la validité du source Basic que vous avez saisi à l'aide de l'éditeur Basic.

Si une erreur de syntaxe est détectée au moment de cette analyse, la fenêtre "Erreurs / Trace système" indiquera la cause de l'erreur et le point d'insertion sera automatiquement positionné sur cette erreur dans le source Basic.

Si il n'y a pas d'erreurs de syntaxe, toutes les minuscules de votre source passeront en majuscules, et votre écran sera automatiquement sauvé par DragsterEdit.

Après analyse de syntaxe, certaines informations peuvent être affichées automatiquement (liste des variables, des étiquettes, des constantes chaîne). Voir le choix “Options d'analyse...”.

### 4.2.2. “Compiler”

Pour activer ce choix, vous devez sélectionner une fenêtre contenant un source Basic.

Ce choix sert à générer une application compilé à partir de vos sources Basic. Certaines options sont disponibles au niveau de la compilation, voir le choix “Options de compilation...”.

(voir “Création d'une application compilée” )

### 4.2.3. “Lancer l'application”

Pour activer ce choix, vous devez sélectionner une fenêtre contenant un source Basic.

Ce choix sert à tester votre application en mode interprété après l'avoir analysée puis sauvée sur disque.

(voir “Exécution d'une application en mode interprété”)

#### **4.2.4. “Arrêter”**

Arrête l'application en cours d'exécution en mode interprété.  
(voir "*Exécution d'une application en mode interprété*")

#### **4.2.5. “Trace complète”**

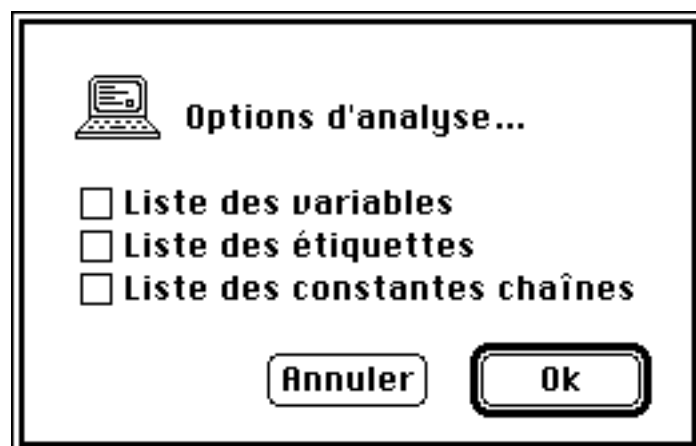
Ce choix permet d'arrêter ou de mettre en route un mode d'espionnage de l'application lors des exécutions en mode interprété. (voir "*Exécution d'une application en mode interprété*"). Chaque passage sur une étiquette, dans un GOSUBSCREEN, GOTOSCREEN ou un RETURN sera affiché dans la fenêtre de Trace de Dragster.

#### **4.2.6. “Affichage des TRACE”**

Ce choix permet d'autoriser ou non l'affichage des ordres TRACE qui se trouvent dans votre programme.

#### **4.2.7. “Options d'analyse...”**

Ce choix fait apparaître le dialogue suivant permettant de changer les options d'analyse de syntaxe:



**Figure :** Dialogue “Options d’analyse”

##### Case “Liste des variables ”

c'est une option de l'analyseur de syntaxe qui permet, en fin d'analyse, d'afficher dans la fenêtre "Erreurs" la liste des variables partagées (SHARED) et la liste des variables locales pour ce module. Très utile pour déterminer si on ne s'est pas trompé dans un nom de variable, ou pour faire le recensement des variables utilisées dans un but d'optimisation.

##### Case "Liste des étiquettes":

c'est une option de l'analyseur de syntaxe qui permet, en fin d'analyse, d'afficher dans la fenêtre "Erreurs" la liste des étiquettes pour ce module. Très utile pour déterminer si on ne s'est pas trompé dans un nom d'étiquette.

##### Case "Liste des constantes chaîne":

c'est une option de l'analyseur de syntaxe qui permet, en fin d'analyse, d'afficher dans la fenêtre "Erreurs" la liste des constantes chaîne pour ce module



#### 4.2.8. "Options de compilation..."

Ce choix fait apparaître le dialogue suivant permettant de changer les options d'analyse de syntaxe:



Figure : Dialogue "Options de compilation"

##### Case "Listing de compilation":

c'est une option de l'analyseur de syntaxe qui permet, en fin d'analyse, d'afficher dans la fenêtre "Erreurs" la liste des variables partagées (SHARED) et la liste des variables locales pour ce module. Très utile pour déterminer si on ne s'est pas trompé dans un nom de variable, ou pour faire le recensement des variables utilisées dans un but d'optimisation.

##### Case "Liste des variables "

affiche en fin de compilation, la liste de toutes les variables rencontrées, ainsi que leurs attributs et leurs tailles(tableaux).

- l'attribut S indique que la variable est "SHARED"
- l'attribut P indique que la variable est "PRIVATE", c'est à dire locale à la tâche.

##### Case "Map des variables"

donne le même résultat que "liste des variables" mais dans un fichier texte. Ce fichier est utile pour les utilisateurs de la liaison 4D/Dragster.

##### Case "Afficher les noms des écrans"

permet de remplacer les points habituellement affichés lors de la compilation par le nom des écrans au fur et à mesure que ceux-ci sont compilés.

##### Case "Vérifier les dépassements de tableaux"

durant l'exécution de l'application compilée, Dragster vérifiera constamment que votre programme ne dépasse pas les bornes de tableaux (pratique pour le debugging). En cas de dépassement, Dragster fera deux "beep" et générera un fichier "Dragster Error" sur votre disque dur permettant de savoir dans quel module, à quelle ligne et à quelle instruction (si ces options avaient été choisies lors de la compilation) s'est produite l'erreur. Cette case coche automatiquement les deux cases suivantes...

#### Case "Inclure les numéros d'instruction dans le code"

similaire à l'option précédente: permet d'inclure les numéros d'instruction dans le code exécutable (pratique pour le debugging). Cette option n'a aucun effet sur le listing de compilation. Cette case coche automatiquement la case suivante...

#### Case "Inclure numéros de ligne dans le code"

permet d'inclure les numéros de ligne dans le code exécutable (pratique pour le debugging). Cette option n'a aucun effet sur le listing de compilation.

### **4.3. Quelques conseils sur la présentation de vos sources**

---

N'hésitez surtout pas à indenter votre texte et à sauter des lignes entre les différentes parties fonctionnelles de vos programmes. On appelle indentation le fait de décaler vers la droite certaines parties du texte. Grâce à l'indentation, vos textes seront plus lisibles.

#### **Exemples :**

*Ne faites pas:*

```
DEBUT:
CLS: DRAW: RESETZONES
SAISIE:
ZONE 12,15,4,A$,7: WAIT 1: ON KEY GOTO ...
```

*mais plutôt:*

```
DEBUT:
    REM affichage de l'écran
    CLS: DRAW
    RESETZONES

SAISIE:
    REM saisie de la zone "code de service"
    ZONE 12,15,4,A$,7
    WAIT 1
    ON KEY GOTO ...
```

Les remarques, qui permettent d'augmenter considérablement la lisibilité de vos programmes, disparaissent dans la version compilée. N'hésitez pas à fournir vos textes de remarques.

De même, il n'est pas nécessaire de mettre plusieurs instructions sur une même ligne pour que votre application soit plus rapide. Le compilateur ne connaît pas les limites d'une ligne d'instructions.

Il n'est pas nécessaire de frapper des caractères majuscules en dehors des constantes chaîne: ils seront transformés en majuscules par l'analyse de syntaxe si celle-ci est réussie.

### **4.4. Organisation des sources Basic sur disque**

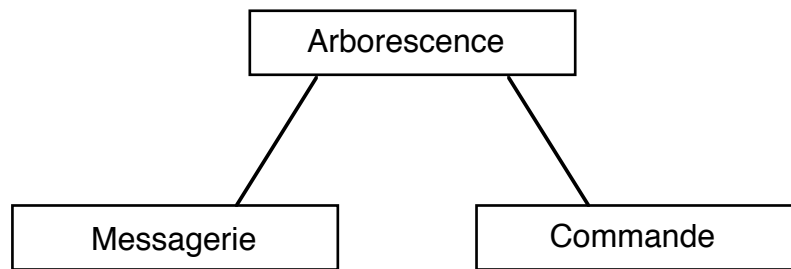
---

En effet, une application vidéotex se compose d'un ensemble d'écran, chaque écran comportant un morceau de programme gérant une partie bien précise de votre application.

Les instructions **GOTOSCREEN** et **GOSUBSCREEN** permettent de passer d'un écran à un autre, encore faut-il que DragsterEdit trouve ces écrans sur le disque.

Le plus simple consistera à mettre tous les écrans composant votre application dans un même dossier. Dans ce cas, DragsterEdit trouverait sans problème les écrans composant votre application.

Dans beaucoup de cas, il est intéressant d'organiser votre application vidéotex en différentes parties plus ou moins indépendantes les unes des autres. Il peut être utile de ranger les écrans composant chaque partie dans différents dossiers. Prenons l'exemple d'un serveur comportant une partie d'arborescence, une messagerie et un service de commande. L'organisation la plus logique serait la suivante:

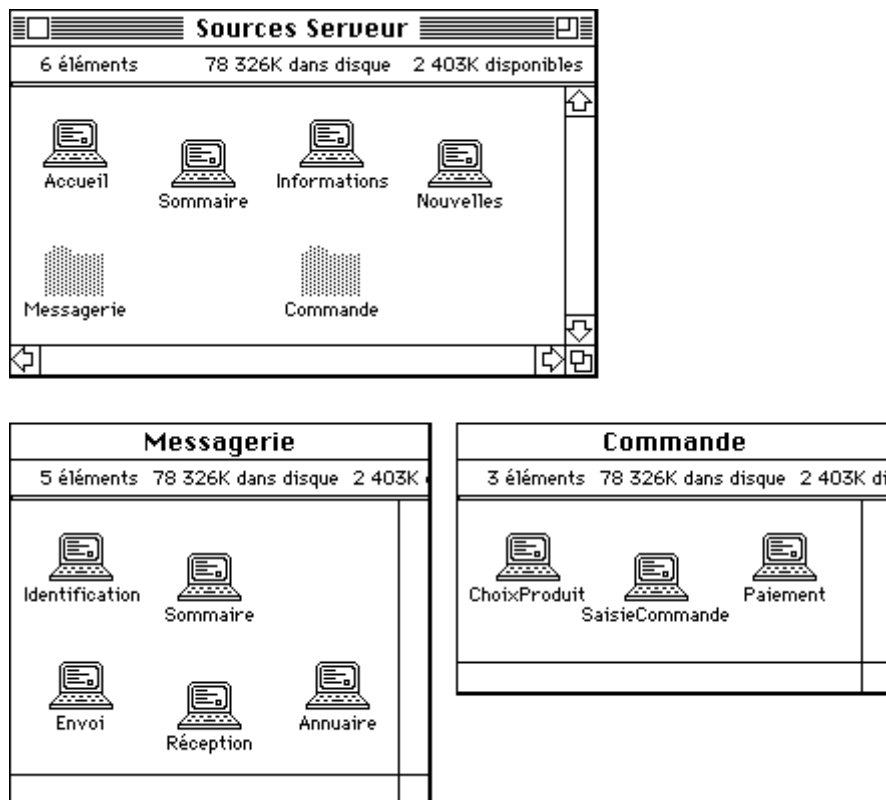


L'arborescence se trouverait dans un dossier: "Sources Serveur".

La messagerie se trouverait dans un dossier: "Messagerie" dans le dossier "Sources Serveur".

La prise de commande se trouverait dans un dossier: "Commande" dans le dossier "Sources Serveur".

Voici à quoi tout ceci pourrait ressembler au niveau du Finder:



Au niveau des sources Basic voici ce que nous aurions:

Dans le "Sommaire" de l'arborescence pour accéder à l'écran "Identification" de la messagerie nous aurons:

```
GOTOSCREEN ":Messagerie:Identification"
```

et pour accéder à l'écran "ChoixProduits" de la commande nous aurons:

```
GOTOSCREEN ":Commande:ChoixProduits"
```

Pour aller du "Sommaire" de la messagerie à l'écran "Envoi" nous aurons:

GOTOSCREEN ":Messagerie:Envoi"

Pour aller du "Sommaire" de la messagerie au "Sommaire" de l'arborescence nous aurons:

GOTOSCREEN "Sommaire"

Pour résumer:

DragsterEdit considère le dossier où se trouve le source de départ comme dossier par défaut.

Pour "descendre" d'un niveau de dossier supplémentaire par rapport au dossier par défaut, il suffit de faire précéder le nom de l'écran de deux-points ":" puis du nom du dossier intermédiaire puis deux-points ":" puis le nom de l'écran. Exemple: ":Dossier:Ecran"

Pour "remonter" d'un niveau par rapport au dossier par défaut, il suffit de faire précéder le nom de l'écran par deux fois deux-points "::Ecran"

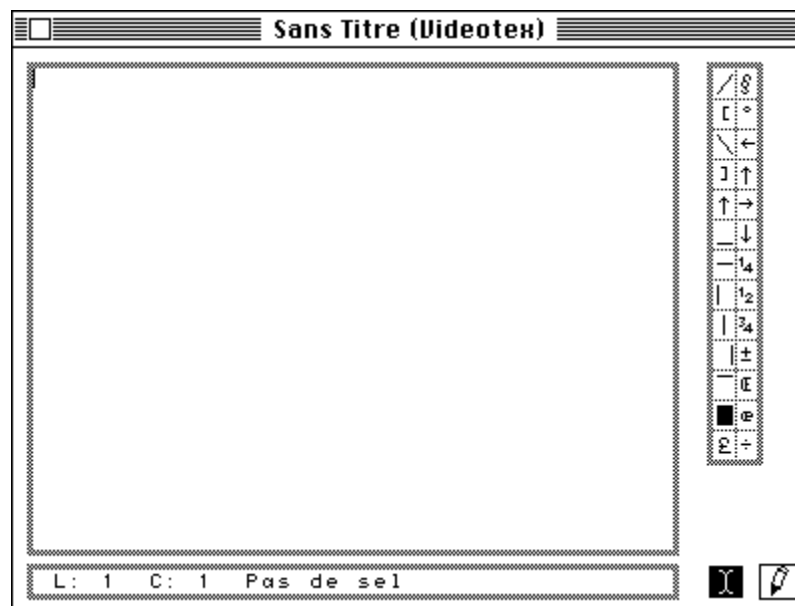
Ces deux systèmes sont mixables, il est ainsi possible de remonter d'un niveau puis de redescendre de deux niveaux, etc.

## 5. L'Editeur Vidéotex

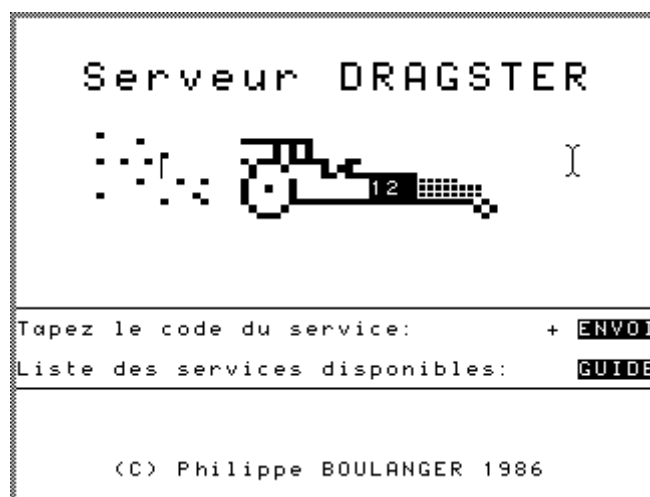
L'éditeur vidéotex de DragsterEdit peut vous servir à composer des écrans vidéotex simples. Cet éditeur est assez limité et ne prétend pas remplacer un véritable composeur vidéotex tel que Scanex.

Le principe de cet éditeur est un mélange de MacWrite et de MacPaint: comme dans MacWrite, on peut sélectionner des parties de texte, et changer les attributs de ces parties, et comme dans MacPaint, on peut dessiner avec des caractères graphiques et semi-graphiques à l'aide de la souris.

La fenêtre d'édition Vidéotex est divisée en quatre parties:



**La zone d'édition Vidéotex**, dans laquelle est défini votre écran Vidéotex. Cette zone comporte 24 lignes numérotées de 1 à 24 et 40 colonnes numérotées de 1 à 40:



**Figure 1:** Zone d'édition Vidéotex

**Le statut**, indiquant la position du curseur et le nombre de positions de caractères sélectionnées:

Ligne 8	Colonne 10	Pas de selection
---------	------------	------------------

**Figure 2: Statut**

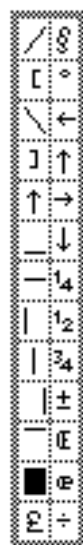
Cette zone de statut est très utile pour repérer la position des zones de saisies ou de tout emplacement particulier sur l'écran vidéotex.

**Les outils**, permettant de passer du mode "Texte" au mode "Graphique":



**Figure 3: Les outils**

**Les caractères spéciaux**, permettant d'insérer dans votre écran vidéotex des caractères qui ne sont pas accessibles facilement depuis le clavier de votre Macintosh:



**Figure 4: Les caractères spéciaux**

## 5.1. Sélection / Point d'insertion

---

Toutes les opérations de l'éditeur Vidéotex ont lieu sur la sélection courante ou au point d'insertion.

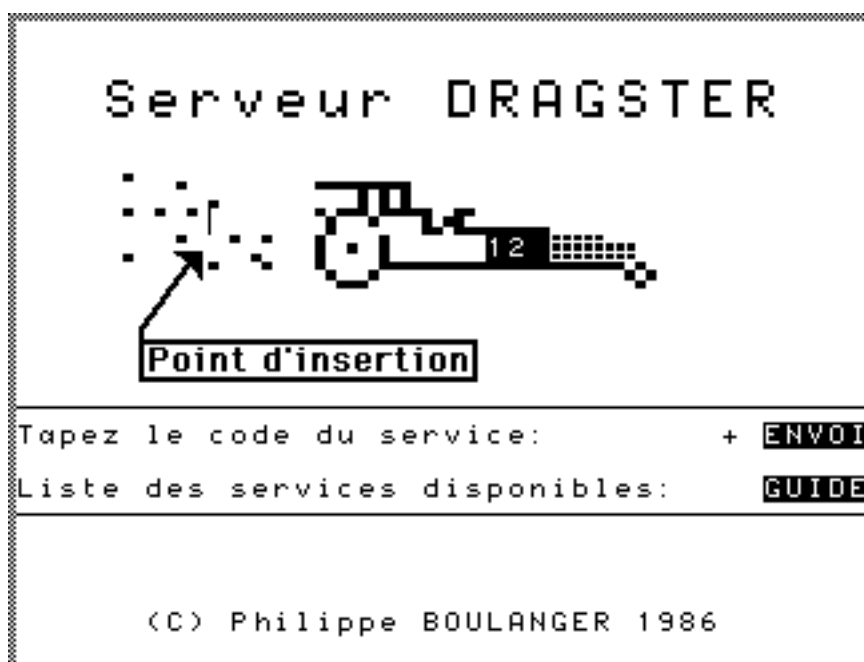
Le point d'insertion est la petite barre clignotante dans le rectangle d'édition Vidéotex. Tout caractère frappé sera inséré sur la ligne courante, juste après ce point d'insertion. Le caractère en fin de ligne sera alors détruit.

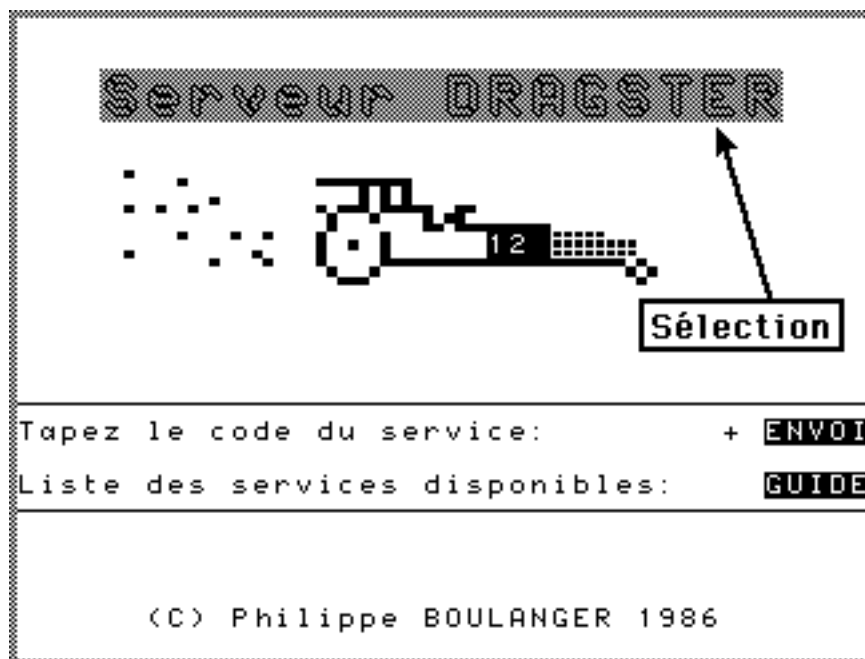
On déplace ce point d'insertion en tapant un caractère (déplacement d'un caractère vers la droite) ou en cliquant avec la souris à l'endroit désiré du rectangle d'édition. Les attributs Vidéotex sont ceux du caractère précédant le point d'insertion.

On peut aussi sélectionner une partie d'une ligne du rectangle d'édition pour avoir diverses actions sur la partie sélectionnée (couper/copier/coller/effacer/changement d'attributs...).

Pour faire cette sélection, positionnez la souris à l'endroit où vous désirez commencer la sélection, appuyez sur le bouton de la souris et déplacez celle-ci, sans relâcher le bouton, jusqu'à l'endroit où vous désirez terminer la sélection. Relâchez alors le bouton de la souris. Vous remarquerez que la sélection, pour être visible dans l'écran, est sur fond gris. Les attributs Vidéotex courants seront alors ceux de la sélection.

Exemples de point d'insertion et sélection:





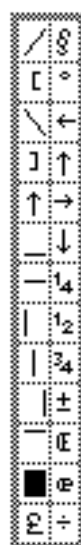
## 5.2. Entrée de caractères "Texte"

Le jeu de caractères normaux est disponible dans le menu jeu. Il a le nom G0 dans la terminologie Vidéotex. Pour entrer des caractères "texte", vous devez sélectionner l'outil "texte" dans la zone des outils de la fenêtre.

Outil "texte" sélectionné:



Vous pouvez frapper sur le clavier les caractères que vous désirez entrer sur l'écran Vidéotex, mais vous pouvez aussi les entrer en cliquant dans la zone des caractères spéciaux disponible à droite de la fenêtre:



Si il n'y a pas de sélection courante, le caractère sera inséré au point d'insertion. Ce caractère aura les attributs de la position courante.



Attention, si il y a une sélection courante, cette sélection sera remplacée par le caractère frappé et ce dernier obtiendra les attributs de la sélection qu'il remplace.

### 5.3. Entrée de caractères “Graphique”

---

Le jeu de caractères semi-graphiques est disponible dans le menu jeu. Ce jeu a le nom G1 dans la terminologie Vidéotex. On appelle parfois ce jeu "jeu de caractères alpha-mosaïque". Pour dessiner des graphiques, vous devez sélectionner l'outil "Crayon" dans la zone des outils de la fenêtre.

Outil "Crayon" sélectionné:  

Vous pouvez entrer ces caractères semi-graphiques en utilisant l'outil "crayon" disponible dans la zone des outils. Il vous suffit ensuite de dessiner avec le crayon comme d'habitude.

### 5.4. Test de l'écran sur un minitel local

---

Vous avez probablement remarqué que les couleurs que vous avez choisies n'apparaissent pas sur l'écran de votre Macintosh.

Vous avez toutefois la possibilité de voir sur un Minitel local le fruit, coloré, de vos labeurs.

Il vous faut un Minitel, connecté à l'arrière de la prise gigogne du Modem, le modem étant en position "**Local**" (bouton poussé). Connectez le Minitel (cf 1.3).

Il vous suffit maintenant de choisir l'item "**Tester l'écran**" dans le menu "**Fichier**" et vous verrez votre écran sur votre Minitel.

Votre Minitel n'est pas un Minitel couleur ? Les couleurs apparaissent alors comme des grisés distincts. Ces grisés sont en général exprimés en pourcentage de luminance par rapport au blanc, détachant, lui, une luminance de 100%. Ces pourcentages sont indiqués dans le menu "couleurs" en face de la couleur correspondante.

Le réglage du contraste de votre Minitel permet en général de mieux distinguer ces différents grisés.

### Les menus de l'éditeur vidéotex

---

La barre de menu de l'éditeur vidéotex est la suivante:



Cette barre de menu possède deux menus particuliers, les menus “Couleurs” et “Jeu”.

### 5.5. Le menu “Edition” de l'éditeur Vidéotex

---

Edition	
Annuler	⌘Z
<hr/>	
Couper	⌘K
Copier	⌘C
Coller	⌘V
Effacer	
Tout effacer	

**Figure :** Menu "Edition" de l'éditeur Vidéotex

**Choix "Annuler":**

ce choix est indisponible dans l'éditeur vidéotex.

**Choix "Couper"**

met la sélection dans le presse-papiers et détruit ensuite la sélection courante.

**Choix "Copier":**

copie la sélection dans le presse-papiers.

**Choix "Coller":**

prend le presse-papiers et le met au point d'insertion ou à la place de la sélection courante.

**Choix "Effacer":**

efface la sélection courante.

**Choix "Tout effacer":**

efface tout l'écran Vidéotex.

## 5.5. Le menu “Couleurs”

---

Le menu couleur permet de modifier la couleur<sup>1</sup> de la sélection courante. Voici ce menu “couleurs”:



**Figure 5:** Menu "Couleurs"

---

<sup>1</sup> On parle souvent de “couleurs” alors que seulement quelques pour-cents des Minitel fonctionnent réellement en couleur. La plupart du temps, les écrans sont conçus en niveaux de gris. Ces niveaux sont donnés à côté de chaque couleur dans le menu “Couleur” de DragsterEdit.

## 5.6. Le menu "Jeu"

Jeu	
✓G0 - Normal	⌘0
G1 - Graphique	⌘1
<hr/>	
✓Grandeur normale	⌘N
Double Hauteur	⌘H
Double Largeur	⌘L
Double Grandeur	⌘G
<hr/>	
Flash	⌘F
Souligné - Disjoint	⌘D
Masquage	⌘M
Fond inversé	⌘I
Incrustation	
<hr/>	
Attributs normaux	⌘=

Figure 6: Menu "Jeu"

Vous pouvez changer les attributs Vidéotex au point d'insertion ou sur la sélection courante.

Si vous changez ces attributs au point d'insertion courant, ces attributs seront valides pour les caractères qui seront frappés ensuite.

N'oubliez pas que les attributs sont automatiquement changés si vous déplacez le point d'insertion à l'aide de la souris.

Si vous changez ces attributs sur la sélection courante, tous les caractères de cette sélection seront affectés par ce changement d'attributs.

Certaines combinaisons d'attributs sont impossibles et Dragster vous empêche de les créer.

Il est par exemple impossible de mettre des caractères graphiques en inverse. De même, il est interdit d'avoir des caractères en double hauteur sur deux lignes consécutives ou sur la ligne 1.

**Note:** Pour certains attributs, il est important de délimiter les zones affectées par des espaces ayant ces valeurs d'attributs ou par des caractères graphiques. C'est le cas par exemple de la couleur de fond de caractère, du souligné et de l'inverse. Pour plus d'information sur ces particularités, reportez-vous aux STUM<sup>1</sup>.

### Choix "G0 - Normal":

sélectionne le jeu de caractères normaux (G0)<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Spécifications Techniques d'Utilisation du Minitel  
voir en Annexes

<sup>2</sup> Les jeux de caractères disponibles sur le minitel sont au nombre de trois:

- G0 = caractères textes normaux
- G1 = caractères graphiques
- G2 = caractères spéciaux tels que £ 1/2 et les accents

**Choix "G1 - Graphique":**

sélectionne le jeu de caractères graphiques (G1).

**Choix "Grandeur normale":**

met le jeu de caractères G0/G2 en taille normale.

**Choix "Double hauteur":**

met le jeu de caractères G0/G2 en double hauteur.

**Choix "Double largeur":**

met le jeu de caractères G0/G2 en double largeur.

**Choix "Double grandeur":**

met le jeu de caractères G0/G2 en double grandeur, c'est à dire à la fois double hauteur et double largeur.

**Choix "Flash":**

passse les caractères en mode clignotant.

**Choix "Souligné/disjoint":**

passse en mode souligné pour les jeux G0 et G2. Passe en mode disjoint pour le jeu G1.

**Choix "Masquage":**

passse en mode masquage ou non. (cf STUM)

**Choix "Fond Inversé":**

inverse les caractères concernés. La couleur de fond devient la couleur de caractère et vice-versa.

**Choix "Incrustation":**

permet d'incruster du texte dans une image Vidéo (très peu utilisé, voir STUM)

**Choix "Attributs normaux":**

permet de supprimer les attributs de la zone sélectionnée.

## 6. Le mode “interprété”

---

Le mode interprété sert à tester une application. Ce mode de fonctionnement ne convient pas à l'exploitation de votre serveur vidéotex à cause de ses limitations (monovoie, pas de tâche de fond).

### 6.1. Exécution d'une application en mode interprété

---

Pour exécuter une application en mode interprété, vous devez avoir préalablement analysé la syntaxe de tous les écrans qui composent cette application et avoir enregistré ces écrans.

Ouvrir ou sélectionner la fenêtre “Basic” de l'écran correspondant au départ de votre application et lancer l'application:



Dès ce moment, votre application démarre en monovoie sur le Modem Maître Dragster ou sur l'émulateur en fonction de la configuration choisie (voir menu “Fichier”, “Configurer...”).

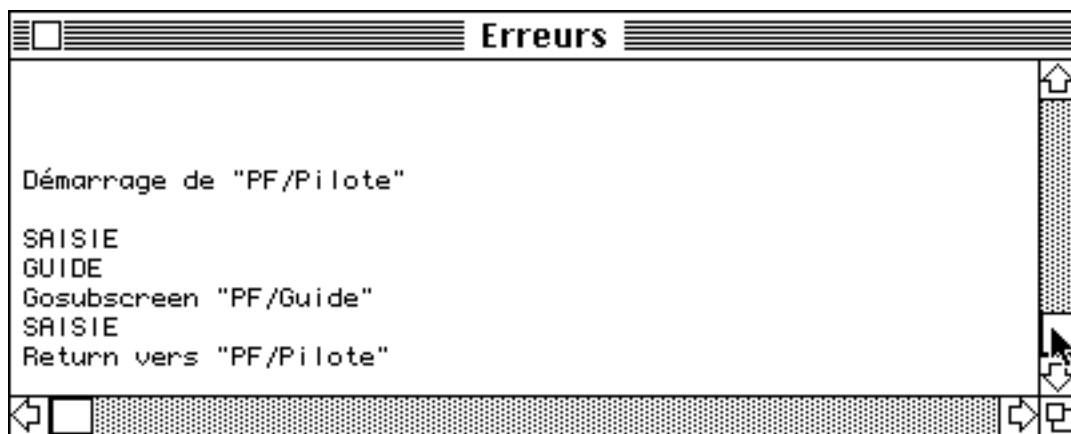
Vous pouvez arrêter l'application à tout moment par:



#### **Remarque:**

Vous pouvez consulter les sources de vos modules ouverts, pendant que l'application s'exécute, ceci est pratique pour la mise au point.

De même, vous pouvez consulter l'historique des traces sur la fenêtre "Erreurs / Trace système", en utilisant “l'ascenseur” vertical; exemple:



Le comportement de votre application en mode interprété est presque le même qu'en mode compilé. Certaines différences peuvent néanmoins apparaître. Reportez-vous au Manuel de Référence du Langage Dragster pour plus d'informations sur ces différences.

Attention:

C'est la version enregistrée sur disque des écrans qui est exécutée en mode interprété. Si vous modifiez un écran faisant partie de votre application et que vous n'analysez pas sa syntaxe, c'est l'ancienne version précédemment enregistrée qui sera utilisée lors de l'exécution.

## 6.2. Aides à la mise au point, TRACE

Pour mettre au point votre application, vous pouvez "espionner" son fonctionnement en mettant l'interpréteur en mode "Trace complète":



Une fois cette option cochée, chaque passage sur une étiquette, dans un **GOTOSCREEN**, un **GOSUBSCREEN** ou un **RETURN** sera indiqué dans la fenêtre de Trace.

Vous pouvez aussi utiliser l'instruction **TRACE** du langage Dragster pour afficher vos propres messages. L'affichage des ordre **TRACE** peut être contrôlé à l'aide du choix "Affichage des TRACE".

## 7. Le mode “compilé”

---

Le mode compilé offre plusieurs avantages sur le mode interprété:

- fonctionnement plus rapide du serveur,
- fonctionnement en tâche de fond du serveur,
- fonctionnement en multi-voies.

Par contre, il est très difficile de mettre au point (debugger) une application compilée, en effet, les problèmes possibles se termineront souvent par un “plantage” du Macintosh, voire une “bombe”.

### 7.1. Création d’une application compilée

---

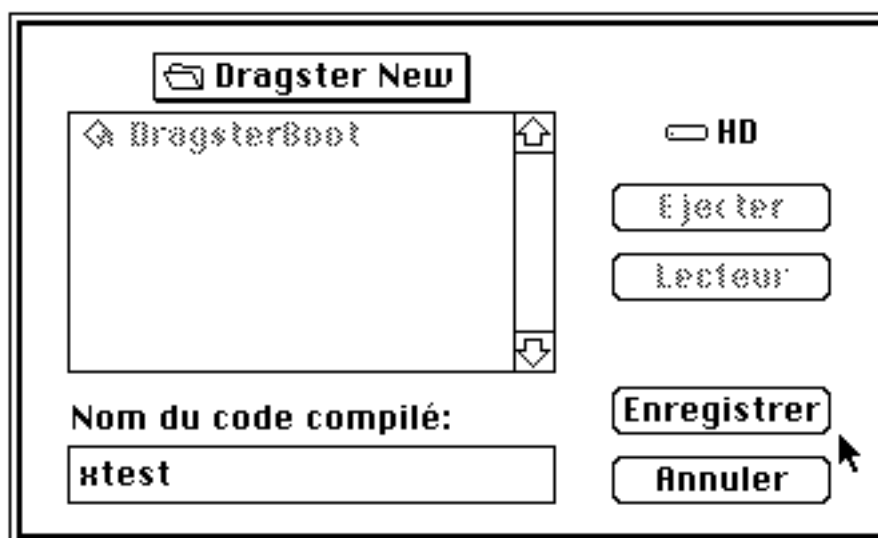
Pour pouvoir compiler une application, vous devez avoir analysé la syntaxe de tous les écrans qui la compose et les avoir enregistrés sur disque.

Vous pouvez ensuite ouvrir ou sélectionner la fenêtre “Basic” correspondant au départ de l’arborescence de votre application et choisir “Compiler” dans le menu “Basic”:



**Il est important de compiler votre application à partir du tout premier écran.**

Le compilateur vous demande alors où vous désirez enregistrer la version compilée de votre application vidéotex à l’aide de la fenêtre standard d’enregistrement:

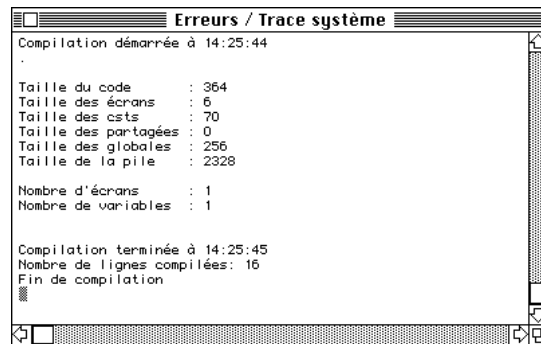


Le compilateur détectera automatiquement l’ensemble des modules à compiler en fonction des instructions **GOTOSCREEN**, **GOSUBSCREEN**, **DRAWSCREEN**, **LOADSCREEN** et **DECScreen**.

Pour chaque module compilé, le compilateur affiche un point dans la fenêtre “Erreurs”. Vous pouvez remplacer ces points par les noms des écrans en cochant la case “Afficher les noms des écrans” dans les “Options de compilation...”



La fenêtre "Erreurs" vous donne en fin de compilation quelques informations intéressantes pour l'évaluation de la place que prendra votre application en mémoire :



Voici une formule permettant d'évaluer approximativement la mémoire nécessaire au fonctionnement du serveur en tâche de fond:

La mémoire nécessaire à Dragster est d'environ 200 Ko<sup>1</sup> (Run Time et globales système).

Votre application occupera approximativement (en nombre d'octets):

200000 (Run Time Dragster)  
+ Taille du code (code 68000 de votre application)  
+ Taille des écrans (écrans vidéotex compactés)  
+ Taille des cst's (constantes chaîne compactées)  
+ Taille des partagées (variables "SHARED")  
+ Taille des globales \* Nombre de voies (variables normales)  
+ Taille de la pile \* Nombre de voies (pile de chaque voie)  
+ 1000 \* Nombre de voies (données internes à Dragster)

Vous comprenez alors qu'il est intéressant d'utiliser un nombre restreint de variables à l'intérieur d'une application, la place nécessaire à ces variables étant multipliée par le nombre de voies.

Vous savez maintenant quelle taille mémoire devra avoir le Macintosh serveur, ou si vous avez intérêt à revoir l'utilisation des variables à l'intérieur de votre application (ce qui reste le plus économique). Une application complète telle que MacARBO utilise environ 50 Ko de variables.

**Rappel:** Chaque variable chaîne occupe 256 octets en mémoire, chaque variable numérique occupe seulement 4 octets en mémoire.

## 7.2. Démarrage d'une application compilée

Pour lancer votre application compilée, il faut utiliser le programme "DragsterBoot".

Lancez "DragsterBoot".

<sup>1</sup> Ko = kilo-octet soit 1024 octets

La fenêtre suivante apparaît:

DRAGSTER® Version 1.94F3  
Lun 10 Juil 1995 19:38

Port utilisé: ☐ Port Modem  
☒ Port Imprimante

Taille des queues de messages: 1024 octets

Nombre de tâches annexes: 0

Taille zone base de données: 256 octets

Nom de l'application Vidéotex: MacARBO

Démarrer  
Annuler OK

**Figure :** Fenêtre de configuration de “DragsterBoot”

Vous devez indiquer les paramètres suivants pour permettre à DragsterBoot de lancer votre application en tâche de fond:

- le port série où sont branchés les modems ou interfaces Dragster
- la taille des queue de messages (utilisé par les instructions **ENQUEUE**, **DEQUEUE**, **QUEUESIZE**)
- le nombre de tâches annexes (voir manuel de référence du langage Dragster)
- la taille de la zone de communication de la base de données<sup>1</sup>
- le nom de l'application vidéotex compilée.

La taille des queues de messages est la place que vous réservez, pour chaque voie et tâche annexe, pour la réception de messages venant d'autres voies. Les instructions permettant de manipuler ces queues sont **ENQUEUE**, **DEQUEUE**, et **QUEUESIZE**. Une valeur suffisante pour la majorité des cas est 256. Mettez cette valeur à 10 si vous n'utilisez jamais ces instructions.

Le nombre de tâches annexes spécifie au système multitâche que vous avez besoin de tâches qui fonctionnent indépendamment des voies connectées. Ce qui vous permet de faire des travaux en arrière plan pendant que le serveur continue de tourner. Les tâches annexes ont un numéro de tâche qui commence à 256 et va jusqu'à 265 (au maximum 10 tâches annexes).



**ATTENTION !** Ces tâches NE DOIVENT PAS faire des entrées/sorties Minitel (blocage assuré du serveur).

Exemple d'utilisation des tâches annexes:

```
IF TASKNUMBER = 256  
  GOTOSCREEN "MaTacheAnnexe1"  
ENDIF
```

```
IF TASKNUMBER = 257  
  GOTOSCREEN "MaTacheAnnexe2"  
ENDIF
```

<sup>1</sup> voir Manuel de référence du langage Dragster

Les instructions de ce type doivent donc se trouver au tout début de votre application.

L'application vidéotex compilée doit se trouver dans le même dossier que le programme "DragsterBoot". Si "DragsterBoot" vous dit que ce nom de fichier (votre application) n'est pas celui d'une application Vidéotex exécutable, vérifiez le nom de votre fichier compilé et assurez-vous que celui-ci se trouve bien dans le même dossier que "DragsterBoot".

L'activité du serveur est visible par le clignotement des voyants jaunes des modems ou interfaces. Si les voyants jaunes ne clignotent pas, c'est que le serveur n'est pas en fonction, ou qu'une application sur le Macintosh a modifié les paramètres du port série où sont connectés les modems (voir le chapitre "Problèmes").

### **7.3. Démarrage automatique du serveur en tâche de fond**

---

Pour que votre serveur démarre automatiquement en tâche de fond lors du démarrage de votre Macintosh, il vous suffit de mettre un alias de l'application "DragsterBoot" dans le dossier "Ouverture au démarrage" qui se trouve dans le dossier Système.

# Index

---

- accents 18
- accessoires de bureau 12
- Affichage des TRACE 21; 36
- Afficher les noms des écrans 22; 37
- analyse de syntaxe 23
- Analyser la syntaxe 20
- Annuler 17
- AppleLink 2
- Arrêter 21
  
- Basic 2
  
- Chercher suivant 18
- Chercher... 18
- Coller 17
- Compiler 20; 37
- Configuration de DragsterEdit 5; 15
- Configurer... 15
- confirmation de fermeture d'écran 14
- copie 1
- Copier 17
- Couper 17
- Création d'une application compilée 37
  
- debugging 22
- DECScreen 37
- DEQUEUE\$ 39
- disquette originale 5
- disquette-clé 5
- dossier par défaut 25
- Dragster Error 22
- Dragster Télétel 2
- DragsterBoot 38
- DRAWSCREEN 37
- Droits d'auteur 1
- Dupliquer l'écran... 13
  
- Ecran Original 14
- Effacer 17
- ENQUEUE 39
  
- fenêtre "Minitel" 7
- Fenêtre TRACE 16
- Fenêtres Basic 16
- Fenêtres Vidéotex 16
- Fermer l'écran 14
- fonctionnement des interfaces Dragster 2
- Format d'impression 14
  
- GOSUBSCREEN 37
- GOTOSCREEN 37
  
- Imprimer 14
- Inclure les numéros d'instruction dans le code 23
- Inclure numéros de ligne dans le code 23
- indentation 23
- Installation 4
  
- JCA Télématique 2
  
- Lancer l'application 20
- langage Basic 2
- Liste des constantes chaîne 21
- Liste des étiquettes 21
- liste des variables 21
- Liste des variables (Options d'analyse) 21
- Liste des variables (Options de compilation) 22
- Listing de compilation 22
- LOADSCREEN 37
- Logiciel système 3
  
- majuscules 23
- majuscules/minuscules 18
- Map des variables 22
- mémoire 3
- mémoire nécessaire à Dragster 38
- menu "Basic" 20
- menu "Couleurs" 32
- menu "Edition" de l'éditeur Basic 17
- menu "Fenêtres" 15
- menu "Fichier" 13
- menu "Pomme" 12
- Minitel local 30
- mise au point 36
- Modem Maître Dragster 35
  
- Nouvel écran 13
  
- Options d'analyse... 21
- Options de compilation... 22; 37
- Organisation des sources 23
- Ouvrir un écran... 13
- Ouvrir ""... 13
  
- présentation de vos sources 23
- presse-papiers 17
  
- QUEUESIZE 39
- Quitter 15
- quitter l'application DragsterEdit 15
  
- recherche automatique de texte 18
- Recherche circulaire 18
- remarques 2; 23
- remplacement automatique de texte 18
- Remplacer suivant 19
- Remplacer... 18
- Routines Externes 2
- Routines Externes... 16
  
- Sauver 13
- Sauver sous... 14
- Scanex 26
- SHARED 21; 22
- suggestions 2

Superposer l'écran... 13  
Support Technique Dragster 2

tâches annexes 39  
taille des queues de messages 39  
taille mémoire 38  
Tester l'écran 14  
tester une application 35  
Tout sélectionner 18  
TRACE 36  
Trace complète 21

utiliser l'émulateur 5

Vérifier les dépassements de tableaux 22

Wit-Boost 2