Manuel d’utilisation du programme « exiaSaver »

*exiaSaver : Programmes de fonds d’écran pour linux*

Ce document va présenter les différentes possibilités du programme exiaSaver et comment s’en servir au mieux.

Afin de pouvoir se servir du programme, il faudra auparavant définir plusieurs variables d’environnements si tous les exécutable et images ne sont pas dans le dossier courant. Ces variables sont EXIASAVER\_HOME, EXIASAVER1\_PBM, EXIASAVER2\_PBM, EXIASAVER2\_TAILLE, EXIASAVER2\_SLEEP, EXIASAVER3\_PBM correspondant respectivement au chemin des exécutables, au chemin des images du screenSaver1, au chemin des images du screenSaver2, à la taille de l’heure, à l’intervalle de temps entre deux actualisations de l’heure et au chemin des images du screenSaver3.

Pour régler ces variables, deux choix s’offre à vous, soit éditer le fichier « .profile » qui se trouve dans votre dossier personnel et en rajoutant une ligne du type « export NOM\_VARIABLE=valeur », la variable sera alors permanente. Soit en tapant directement dans la console la commande « export NOM\_VARIABLE=valeur » mais la variable sera alors temporaire et sera perdu au prochain redémarrage.

* **exiaSaver**

Une fois les variables d’environnements paramétrées, on peut alors lancer le programme exiaSaver. Ce dernier a pour effet de lancer un des trois types de fonds d’écran disponible.

En lançant le programme avec l’option « -stats », on accède à un menu de statistiques dans lequel on peut obtenir diverses informations sur les précédant lancement du programme. On peut notamment savoir combien de fois chaque type de screenSaver a été lancé, combien de fois sont apparue chacune des images du mode statique, quels sont les tailles d’horloge généralement utilisée ou l’on peut encore afficher l’historique en brut.

* **screenSaver 1**

Le screenSaver 1 est capable d’afficher toutes images au format pbm ou ppm (un algorithme cherche alors quelle couleur est la plus proche de celles qui se trouvent sur l’image). La seule chose que vous avez à faire afin que l’image s’affiche, c’est de mettre l’image dans le dossier que vous avez indiqué à l’aide de la variable d’environnement EXIASAVER1\_PBM.

On peut aussi lancer le screenSaver 1 sans passer par le lanceur, il faut alors exécuter le programme « screenSaver1 » et passer en argument l’image que vous souhaitez afficher.

Afin de reprendre le contrôle de l’ordinateur, il suffit d’appuyer sur n’importe quelle touche du clavier.

* **screenSaver 2**

Le screenSaver 2 a la possibilité d’afficher l’heure avec 2 tailles différentes (5x3 ou 9x5 pour chaque chiffre). Pour régler cette taille, vous devez modifier la variable d’environnement « EXIASAVER2\_TAILLE ».

Vous pouvez également modifier le temps d’attente entre 2 actualisation par l’intermédiaire de la variable d’environnement « EXIASAVER2\_SLEEP ». Cependant, cette dernière doit être comprise entre 2 et 10 secondes.

Tout comme le screenSaver 1, vous pouvez lancer le screenSaver 2 sans l’aide du lanceur, pour cela, il vous suffit d’exécuter « screenSaver2 ».

Pour reprendre le contrôle de l’ordinateur, il suffit d’appuyer sur n’importe quelle touche du clavier.

* **screenSaver 3**

Le screenSaver 3 est un jeu dans lequel on peut déplacer un avion. Ce dernier se déplace en permanence mais il est possible à l’utilisateur de changer sa trajectoire en appuyant sur les touches directionnelles du clavier. Pour quitter, on appui sur la barre espace.

Comme pour les autres programmes, on a la possibilité de le lancer en autonomie, il faut alors exécuter le programme « screenSaver3 » avec en paramètre, la position de départ de l’avion sous forme « abscisse x ordonnée » (sans les espaces).