

```

*****
*
* THE ARTIST *
*
*****

```

LOGICIEL D'AIDE A LA CONSTRUCTION DE SHAPE TABLES ET D'ECRANS GRAPHIQUES
 =====

THE ARTIST permet de construire des tables de formes ou de definir des ecrans graphiques.

"THE ARTIST" est forme de menus emboites, on peut, a partir d'un menu quelconque, revenir au menu superieur, et cela jusqu'au menu principal.

Durant les traitements l'ecran graphique est conserve, en cas de destruction possible, THE ARTIST propose une sauvegarde.

REMARQUES:
 =====

- * THE ARTIST est copiable au LOCKSMITH.
- * THE ARTIST peut etre interrompu par RESET.
- * THE ARTIST ne permet pas de gerer les tables de formes (mixage, insertion/suppression de formes, ...).

MENU PRINCIPAL
 =====

- 1- DESSIN AVEC 1 PADDLE
- 2- DESSIN AVEC 2 PADDLES
- 3- VISION EN LOUPE
- 4- REMPLISSAGE DU FOND (21 couleurs)
- 5- TRAITEMENT DE SHAPE TABLE
- 6- VISUALISATION DE SHAPE TABLE
- 7- ECRITURE DE TEXTE
- 8- FABRICATION DE CARACTERES
- 9- COMMANDES DOS
- CTRL-C: Effacement ecran

.FF
 1- DESSIN AVEC 1 PADDLE.
 =====

Le paddle permet de choisir la direction de la fleche, le bouton permet d'avancer. Le clavier sert d'interrupteur pour le curseur.

La sortie se fait par ESC.

2- DESSIN AVEC 2 PADDLES.
 =====

Le paddle 0 positionne le curseur sur les abscisses et le paddle 1 positionne le curseur sur les ordonnees. Le clavier sert d'interrupteur pour le curseur.

La sortie se fait par ESC.

3- VUE EN LOUPE.
=====

Cette procedure permet de voir une partie de l'ecran en loupe, cette zone peut etre traitee de plusieurs manieres, selon un menu.

La sortie se fait par ESC sur le menu.

4- REMPLISSAGE DU FOND.
=====

Cette procedure permet de remplir le fond de l'ecran avec l'une des 21 couleurs proposees par menu. Il suffit de positionner le curseur (avec les paddles) sur le fond a remplir puis d'appuyer sur le bouton.

Le menu propose egalement des commandes DOS, on sort des commandes DOS par QUIT.

Le menu s'obtient par ESC.

La sortie se fait par ESC sur le menu.

5- TRAITEMENT DE SHAPE TABLE.
=====

Il est possible de transformer une partie rectangulaire de l'ecran en une forme et de grouper ces formes dans une table.

Diverses possibilites sont offertes:

- creation de table
- creation de formes
- visualisation de forme

6- VISUALISATION DE SHAPE TABLE.
=====

La table est chargee en memoire, puis on peut visualiser les formes de la table.

Un menu permet de modifier les parametres de visualisation, ou de charger une autre table.

La sortie se fait par le menu.

7- ECRITURE DE TEXTE.
=====

Il est possible d'ecrire sur l'ecran avec le clavier, il faut specifier le jeu de caracteres utilise.

Le clavier est par defaut en minuscules la touche CTRL permet d'avoir les majuscules, certains caracteres s'obtiennent avec d'autres touches:

- H = CTRL-SHIFT-H
- M = CTRL-SHIFT-M
- L = CTRL-SHIFT-L

La touche ESC donne acces a d'autres caracteres:

- ESC I deplace le curseur d'une ligne hgr (et non d'une ligne texte)
- ESC F met en Majuscules + Inversee par Ctrl
- ESC R met en Minuscules + majuscules par Ctrl
- ESC V met en Inversee + controle par Ctrl
- ESC X les touches n'effacent pas
- ESC N les touches effacent
- ESC O retourne au menu principal

8- FABRICATION DE CARACTERES.

Il est possible de se constituer un nouveau jeu de caracteres a partir d'un jeu existant.

Huit caracteres peuvent etre visualises a l'ecran (en loupe), il peuvent etre modifiés puis remplacés.

Le jeu de caracteres peut etre stocke sur disquette.

9- COMMANDES DOS.

Toutes les commandes DOS sont acceptees.

La sortie se fait en tapant QUIT.

..ff

MENUS SECONDAIRES

1- EN LOUPE.

Le principe de cette procedure est de visualiser une partie de l'ecran a travers une loupe. Le menu suivant est proposee:

1- Mode bascule.

La touche RETURN permet d'allumer/eteindre le point.

2- Mode 21 couleurs.

Les points s'allument selon la couleur choisie (la couleur est choisie d'abord dans un menu).

3- Mode "toggle color bits".

Le mode de fonctionnement est encore inconnu !

4- Ecran inversee.

L'ecran est inversee.

5- Mode clavier.

Le clavier est utilise pour les déplacements de la loupe:

w

← →

z

Les déplacements de la loupe se font avec les paddles.

8- DOS load/save.

Il est possible de charger/sauvegarder l'écran, d'autres commandes sont accessibles.

9- Effacement d'écran.

L'écran peut être effacé totalement.

0- Retour au menu principal.

L décollage gauche d'un point de la loupe.

R décollage droit d'un point de la loupe.

RETURN retour à l'écran

Lorsque l'écran est visible, la loupe peut être activée/désactivée par la barre d'espace, le retour au menu se fait par ESC.

..**

TRAITEMENT DE SHAPE TABLE.

Les traitements peuvent porter soit sur une table complète soit sur une seule forme.

1- Shape table.

Il est possible de travailler soit sur une nouvelle table soit sur une ancienne (non terminée).

Pour une nouvelle table, on indique le nombre de formes, la saisie de chaque forme se fait par la procédure "une forme".

Après la saisie de chaque forme, un menu permet:

- visualiser la forme
- redefinir la forme
- sauvegarde de la table
- etc

2- Une forme.

Pour saisir une forme on indique:

- le coin supérieur gauche
- le coin inférieur droit
- l'origine de la forme
- le groupe de couleur

Après saisie la forme peut être sauvegardée.

VISUALISATION DE SHAPE TABLE.

Une table doit être chargée, ensuite un menu est affiché :

- 1-couleur
- 2-forme
- 3-rotation
- 4-échelle
- 5-visualisation
- 6-retour au menu principal
- 7-autre table

FABRICATION DE CARACTERES.
 =====

L'écran peut être sauvegardé. Le jeu de caractères peut être modifié par les commandes suivantes :

- C choix d'un caractère dans la table
(par paddle et avec les flèches)
- R remplace le caractère désigné
- M modifie le caractère selon le même mode d'emploi que la loupe
- I inverse un bloc à l'écran
- T toggle
- G décalage gauche/droit/haut/bas de blocs
- U commandes doc (load/save/autres...)

La construction du jeu de caractères se fait toujours à partir des caractères AS CH.