

F A K I R

---

Messagerie électronique  
(v.1.7F)

par Greg Schaeffer

[GS-Software]

Adaptation française de GBBS II par Frédéric Lévy, Donald Maes et Jacques Bessières.

# Félicitations !

Vous venez d'acquérir une messagerie électronique Fakir, facile à mettre en oeuvre et adaptable à vos besoins.

## SOMMAIRE

Premier Chapitre : Démarrage de la messagerie.

- Première configuration.
- Préparation de vos disquettes.

Chapitre 2 : La première connexion.

Chapitre 3 : Les commandes de la messagerie.

Chapitre 4 : La bonne marche de la messagerie.

- Les niveaux de sécurité.
- Comment utiliser le programme de configuration.
- Correspondance avec les touches du Minitel.

Chapitre 5 : Comment modifier Fakir.

- Pour ajouter un autre type de bulletins.
- Pour changer la répartition des disquettes.
- Pour ajouter un autre type de fichiers "importables".
- Pour que tous puissent écrire directement à un abonné.
- Connexion automatique de l'opérateur.
- Comment ajouter un autre opérateur.
- Comment changer le type de bulletins.
- Pour modifier le nombre de lignes maximum de l'éditeur.
- Pour ajouter un autre menu de commandes.
- Pour forcer le raccrochage depuis l'Apple.
- Pour ajouter un autre type de fichiers généraux.
- Pour ajouter une durée limite de connexion.
- Le contenu du fichier DATA.

Annexes : Les principales routines de Fakir.

## Premier Chapitre : Démarrage de la messagerie

Pour démarrer votre messagerie, vous devez :

- configurer Fakir, pour l'adapter à votre configuration,
- créer vos disquettes de travail,
- recopier quelques fichiers et mettre en marche la messagerie.

(Tout ceci devrait vous prendre moins d'une demi-heure.)

**Attention** : Avant de continuer vous devez faire une copie de la disquette Fakir, placer l'originale en lieu sûr, et ne plus utiliser que la copie.

### Première configuration

Pour configurer la messagerie, vous devez démarrer la disquette Fakir et taper sur la barre d'espace dès l'apparition du texte :

FAKIR : MESSAGERIE AVEC APPLE-TELL.

Le programme de configuration (FAKIR CONFIG) se mettra alors en marche. Choisissez l'option 1 : PREMIERE CONFIGURATION, puis répondez "O" (comme oui) à la demande de confirmation.

Il vous faudra ensuite taper votre nom et votre numéro de téléphone, celui-ci pouvant être rendu public (vous pourrez ainsi donner la possibilité aux utilisateurs de votre messagerie de vous contacter personnellement).

Vous indiquerez également un nom pour votre messagerie (Attention : le nom ne doit contenir ni virgules, ni deux-points). Il sera utilisé, par exemple, lors de la connexion, sous la forme : "BIENVENUE SUR...". Le nom doit donc être de la forme : "le serveur Firmin" ou encore "Firmin".

Enfin, tapez la date et vérifiez que toutes les informations que vous avez données sont exactes.

La prochaine étape concerne votre modem. Il vous faut indiquer le connecteur (slot) dans lequel est placée la carte Apple-Tell, puis confirmer.

Ensuite, tapez "O" (comme oui) si vous avez les minuscules sur votre Apple. Ceci concerne votre Apple et non ce que recevront les utilisateurs de votre messagerie sur leurs terminaux.

La messagerie possède une durée limitée au bout de laquelle le serveur raccroche automatiquement si aucune touche n'a plus été tapée par l'utilisateur (durée recommandée : 5 minutes).

Si vous avez une imprimante, indiquez-le.

Enfin, vérifiez que toutes les informations enregistrées sont exactes.

Vous pouvez répondre à la demande suivante (diviseur de courrier) par une simple pression sur la touche «RETURN».

Maintenant, il vous faut indiquer la répartition des fichiers. Trois types de fichiers sont utilisés, les fichiers SYSTEME, COURRIER et BULLETINS.

Les fichiers COURRIER contiendront le courrier personnel de chaque personne. Un fichier est utilisé pour chaque abonné ayant du courrier en attente. Par exemple si vous avez 300 utilisateurs et que 83 d'entre eux ont 274 lettres en attente, 83 fichiers seront utilisés.

Les fichiers BULLETINS correspondent au panneau d'annonces, UN fichier étant utilisé par annonce.

Les fichiers SYSTEME comprennent les menus, la liste des utilisateurs, la liste des connexions à la messagerie et des fichiers accessibles par les utilisateurs.

La répartition conseillée est la suivante :

- avec UN lecteur de disquettes : les fichiers SYSTEME, COURRIER et BULLETINS sur le même lecteur.
- avec deux lecteurs de disquettes : les fichiers SYSTEME sur un lecteur, les fichiers COURRIER et BULLETINS sur l'autre.
- avec trois lecteurs de disquettes : les fichiers SYSTEME sur le premier lecteur, les fichiers COURRIER sur le deuxième et les fichiers BULLETINS sur le dernier.

Si vous avez un disque dur utilisant les numéros de volume, vous devez répondre "O" (comme oui) à la question "AVEZ-VOUS UN DISQUE DUR ?". Indiquez ensuite la répartition des disquettes dans le disque dur (seul le numéro de volume doit alors changer d'une disquette à l'autre).

Enfin, le programme de configuration vous demandera si vous avez une carte horloge. Si c'est le cas, indiquez son type et son connecteur. Puis indiquez la date.

Si vous désirez modifier les informations que vous avez entrées, il vous faudra tout reprendre depuis le début, mais oui, à partir du démarrage de votre disquette.

Si toutes les informations sont correctes, après environ 30 à 40 secondes, le message "LA CONFIGURATION EST FINIE." vous indiquera que le serveur est configuré.

## Préparation de vos disquettes

Si vous possédez un disque dur accessible par numéro de volume, il vous faudra le préparer et y placer les fichiers systèmes.

Si vous avez des lecteurs de disquettes normaux, il est conseillé d'augmenter le nombre de fichiers disponibles sur vos disquettes avec le programme FORMATEUR DISQUE. Une disquette standard peut contenir 105 fichiers, il est préférable que vos disquettes Courrier et Bulletins puissent en contenir plus (217 est raisonnable). Pour cela, mettez en marche le programme FORMATEUR DISQUE, tapez :

RUN FORMATEUR DISQUE.

Indiquez le nombre de fichiers que vous désirez, puis insérez une disquette vierge.

**ATTENTION**, la disquette va être EFFACÉE : assurez-vous que la disquette que vous insérez ne contient aucune information utile.

Il vous faudra enfin préparer la disquette de travail contenant le programme de messagerie, pour cela faites une copie de la disquette Fakir que vous venez de configurer. La disquette configurée étant à ranger (avec la disquette originale Fakir, par exemple), et vous servira pour redémarrer votre messagerie rapidement dès qu'un accident sera arrivé à vos disquettes de travail.

Il vous est possible de supprimer plusieurs fichiers de votre disquette de travail, pour augmenter la place disponible. Vous aurez besoin de conserver les fichiers suivants :

HELLO	SYS.NOUVELLES	MENU1
DRIVER DATA	BBS *S	ABONNES
ASSISTANCE	FAKIR	SYS.INFO
MENU0	DATA	
MENU9	AIDE USAGERS	

ainsi que les fichiers commençant par DI, GI et BI.

Votre messagerie est alors prête à l'emploi; placez votre ou vos disquettes dans le(s) lecteur(s) et démarrez votre Apple.

Lorsque l'écran vous indiquant le nombre d'appels réalisés (avec le CARACTERE CHANGEANT en haut à droite), apparaît, le serveur fonctionne et attend le premier appel.

Ca y est, vous êtes devenu un serveur, votre Apple va commencer à rapporter un peu d'argent sur D.T.T.

## Chapitre 2 : La première connexion

Il est important, lors de la première mise en marche de votre messagerie, de vous y connecter pour initialiser quelques paramètres. Tapez G au clavier. Ceci vous permet de vous connecter depuis le clavier de l'Apple.

Notez qu'alors, si un utilisateur appelle, la ligne sonnera indéfiniment (pas de réponse); il est donc conseillé de décrocher un combiné sur la ligne du serveur pendant que vous utilisez l'Apple, afin que le numéro sonne *occupé*. La messagerie vous demandera :

**Tapez votre nom**

Donnez le nom que vous avez donné lors de la configuration du programme.

Donnez ensuite comme mot de passe :

**XISYSOP**

X pour X

I pour abonné N°1

SYSOP pour SYSTEM OPERATOR (Opérateur système).

La messagerie vérifiera alors votre mot de passe, puis vous demandera d'où vous appelez (si le serveur n'accepte pas votre réponse, donnez un nom MOINS LONG).

Une fois connecté, vous pouvez utiliser plusieurs commandes, lire les bulletins, envoyer du courrier ou changer les mots de passe. La première chose à faire est de demander le menu des bulletins. Tapez B, puis répondez O (comme OUI) à la question

**Envoi d'un bulletin ?**

Tapez ensuite un titre pour le bulletin, par exemple "Le nouveau Serveur". Le nom du rédacteur vous sera alors demandé (seul l'Opérateur peut choisir le nom du rédacteur). Tapez alors votre nom, ou toute autre formule flatteuse ("L'opérateur système", "la Sagesse du Fakir", etc.) propre à vous valoriser aux yeux admiratifs de vos futurs abonnés.

Vous entrerez ensuite dans l'Éditeur et il vous sera possible de taper le texte de votre bulletin d'accueil. Vous pouvez taper jusqu'à 50 lignes de 40 caractères. Pour finir la frappe de votre bulletin, il vous suffit de taper un point en début de ligne, puis de taper sur RETURN. Le message

**Disposition ('?'=aide)**

vous donne alors accès aux fonctions de l'Éditeur (Expédition du message, modification, ajout, etc.), pour l'instant, tapez E pour l'expédier. Le bulletin sera alors enregistré et vous reviendrez au menu des bulletins.

Ici, vous pouvez lire votre bulletin, en écrire d'autres ou revenir au menu principal. Pour lire le bulletin que vous venez de rédiger, tapez "I" suivi de <RETURN>. Ensuite, tapez Q pour Quitter le menu des bulletins et revenir au menu principal. Tapez T pour Terminer la consultation.

A présent, vous pouvez vous reconnecter à nouveau, comme précédemment. La messagerie ne vous demandera plus d'où vous appelez. Pendant que vous êtes au menu principal, tapez une étoile (\*) puis <RETURN>. Ceci vous donnera accès aux commandes système. Tapez J pour "mise à Jour des abonnés".

A la demande

#### CODE #

répondez en tapant 1. Les informations vous concernant s'afficheront. Toutes les messageries Fakir ont initialement le même mot de passe, il vous faut donc changer le vôtre. Pour cela, tapez C, puis votre nouveau mot de passe.

Le mot de passe DOIT contenir le chiffre 1 APRES la première lettre.

Il peut contenir jusqu'à 7 caractères. Voici quelques exemples de mots de passe corrects : A001AAA, A1BCBCB, A1BC, A000001, X1FAKIR, X1SERV2. Il peut y avoir d'autres chiffres dans le mot de passe, à condition que ceux-ci ne suivent pas directement le premier nombre.

Une fois le mot de passe entré, tapez sur <RETURN>. tapez S pour demander la Sauvegarde des modifications. Une fois de retour au niveau système, TAPEZ SUR <RESET> (sur un Apple 2e, tenez enfoncée la touche <CONTROL> et pressez <RESET>). Le mot de passe restera ainsi inscrit sur la disquette.

Vous pouvez alors démarrer à nouveau la disquette, le serveur est enfin prêt à recevoir des appels.

## Chapitre 3 : Les commandes de la messagerie.

Les commandes suivantes sont utilisables à partir du clavier pendant que l'Apple attend un appel :

- G : connection directe depuis le clavier de l'Apple sous votre nom d'opérateur, ou évidemment sous le nom de tout utilisateur dont vous connaissez le mot de passe. C'est ça le privilège du chef.
- A : connexion sans attente de sonnerie. L'Apple se connecte immédiatement à la ligne téléphonique.
- Q : Quitter le serveur, retour au Basic. Cette commande est équivalente à une pression sur <RESET>.

Une fois connecté avec la messagerie, il vous suffit de donner votre nom et votre mot de passe pour pouvoir utiliser les commandes suivantes :

? : Affichage des commandes disponibles à un moment donné.

**A** : Affichage de la liste des abonnés de la messagerie. Vous pourrez afficher tout ou partie seulement de la liste. Leur numéro d'abonné, qui vous permet de leur envoyer du courrier, est affiché à la suite du nom.

**B** : Accès au menu des Bulletins. En tapant un point d'interrogation, vous verrez alors la liste des commandes utilisables :

**Q** : Retour au menu principal.

**N\*** : Il faut ici taper un nombre pour voir s'afficher le bulletin correspondant.

**N** : affiche les Nouveaux bulletins, apparus sur la messagerie depuis votre dernière connexion.

**S** : affiche tous les bulletins à partir d'un certain numéro.

**D** : Destruction d'un bulletin que vous avez rédigé.

**R** : Rédiger un bulletin destiné à être épinglé sur le panneau d'annonces (accessible par tous les utilisateurs). Vous entrerez alors dans l'Éditeur pour taper le texte du bulletin.

Tapez un point en début de ligne pour finir, puis **E** pour Enregistrer le bulletin (voir les commandes de l'Éditeur).

**V** : Voir les titres de tous les bulletins à partir d'un certain numéro. Le serveur vous demandera si vous voulez en lire certains : ceux-ci seront alors "Marqués".

**M** : Affichage les bulletins "Marqués" à l'aide de la fonction précédente.

Après avoir utilisé "Nouveau", "Suivant" ou "Marqués", une liste des commandes possibles s'affichera, qui vous permettra de Répondre à la personne ayant rédigé le bulletin (commande R), de relire le bulletin (L), de lire le bulletin Suivant (S) ou de Quitter afin de revenir au menu (Q).

L'Opérateur (et lui seul), a de plus accès aux commandes suivantes : D pour Détruire ce bulletin, P pour Imprimer ce bulletin sur l'Imprimante et # pour voir le nom du fichier contenant ce bulletin sur la disquette.

Les commandes suivantes sont accessibles depuis l'Éditeur. Celui-ci est utilisé lors de la rédaction d'une lettre ou d'un bulletin.

**E** : Envoyer le texte. Ceci signifie que votre texte est fini et que vous désirez l'enregistrer.

- Q : Si vous décidez finalement de ne pas envoyer de message, vous pouvez Quitter l'éditeur sans que votre texte soit enregistré.
- N : Nouveau message. Cette commande détruit le texte en cours de rédaction et repart d'une feuille blanche.
- S : Ajout de texte à la fin (Suite) de celui en cours de rédaction.
- L : Affiche tout ou partie du texte en cours de rédaction. Le numéro de la première ligne à Lister vous sera alors demandé. Si vous tapez <RETURN> tout le texte s'affichera, sinon le numéro de la dernière ligne à afficher sera demandé.
- M : Modification d'une ligne du texte. Vous pourrez retaper la ligne dont vous donnez le numéro. Taper L affichera le texte comme précédemment, mais avec les numéro de ligne.
- I : Insertion de texte avant la ligne dont vous donnez le numéro. Taper L affichera le texte, avec les numéros de ligne.
- D : Destruction d'une ou de plusieurs lignes dont vous donnez le(s) numéro(s). Si vous tapez <RETURN> comme ligne de démarrage, aucune destruction ne sera opérée. Taper L affichera le texte, avec les numéros de ligne.
- P : L'opérateur peut taper P pour ImPrimer le texte sur l'imprimante.
- G : L'opérateur peut taper G (de l'anglais "Get") pour charger un texte depuis la disquette.
- C : Converser (en mode "télex") avec l'opérateur. Lorsqu'un utilisateur utilise cette commande, l'Apple émettra des "bip". L'Opérateur peut alors, pendant que l'Apple sonne, taper sur une touche du clavier pour entrer en conversation avec l'utilisateur. S'il ne le fait pas, le mot  
 CONV  
 s'affichera en haut, à droite de l'écran. Si, lorsqu'une communication est en cours, l'Opérateur désire converser avec l'utilisateur, il peut à tout moment taper <CONTROLE-A>. Par ailleurs, <CONTROLE-A> vous permet de quitter le mode "conversation".
- # (suivi d'un nombre compris entre 0 et 127) assignera le niveau de sécurité correspondant à l'utilisateur en ligne, ceci de façon permanente.

- D : Déchargement de programmes. Cette commande vous permet de recevoir les programmes disponibles dans la messagerie. Vous pourrez les sauvegarder sur disquette, chez vous, avec un logiciel tel que "ASCII Express Pro".
  
- E : Envoi du courrier. Vous taperez alors le nom ou le numéro d'abonné du destinataire (ce numéro est affiché après chaque nom dans l'annuaire, et avec les bulletins rédigés). Si vous tapez un numéro, le serveur affichera le nom correspondant en vous demandant confirmation. Si vous tapez le nom, le serveur vous demandera si vous désirez la vérification du descriptif de cet abonné (afin d'éviter les erreurs dues à des homonymies, ainsi que pas mal de canulars). Ensuite, vous entrerez dans l'Éditeur pour taper votre texte.
  
- F : Lecture des Fichiers proposés par le serveur. Tapez un des numéros proposés pour obtenir le texte correspondant, et <RETURN> pour finir.
  
- I : Informations. Cette commande vous permet d'obtenir des informations sur le serveur (le matériel et logiciel utilisé, etc.).
  
- L : Lecture du courrier reçu. Après l'affichage de chacune des lettres reçues, vous aurez la possibilité de Répondre, continuer en Suite, ou relire la lettre. Si vous choisissez "Répondre", votre texte sera envoyé à la personne qui vous a écrit sous forme d'une lettre, sans que vous ayez à adresser ce correspondant (c'est-à-dire indiquer son nom et/ou son Numéro d'abonné).
  
- N : Nouvelles d'ordre général concernant la messagerie.
  
- O : Rédaction d'un message destiné à l'Opérateur. L'opérateur pourra répondre à votre message.
  
- Q : Quitter le serveur et finir la connexion. Cette commande raccrochera après avoir mis à jour votre courrier et les informations vous concernant.
  
- R : Afficher la liste (Revue) des autres serveurs recommandés par l'Opérateur.
  
- S : Afficher ('Show') les données destinées à l'Opérateur en attente dans la messagerie.  
Ces données comportent, entre autres, la date de votre dernier appel, votre numéro d'abonné ainsi que votre niveau de sécurité.
  
- V : choix de la largeur de l'écran Video (nombre de colonnes par ligne) : 40 pour un minitel, 80 pour un terminal ASCII standard.

- W : Cette commande vous permet de rendre invisible (ou visible) votre numéro de téléphone dans l'annuaire.
- Z : Affichage du mode d'emploi des commandes de la messagerie.
- I : Cette commande, qui n'est normalement pas accessible, vous permet d'enregistrer sur la disquette Système du serveur un texte envoyé depuis le terminal appelant. [Il vaut vraiment (vraiment !) mieux que l'Opérateur se charge directement de ce type d'opération.]
- \* : Accès aux commandes système. L'astérisque donne accès, SEULEMENT POUR L'OPERATEUR, au niveau de commandes du système lui-même, et lui permet de gérer sa messagerie.
- A : Vérification des demandes d'Abonnement. Les demandes d'abonnement seront affichées les unes après les autres. Face à chacune d'entre elles, vous pourrez Valider, Détruire ou encore continuer en séquence. Si vous décidez de Valider l'utilisateur, c'est-à-dire de l'abonner à la messagerie, un niveau de sécurité vous sera demandé pour cet abonné. (Le niveau habituel est 1.)  
[Un mode efficace de vérification, propre à déjouer les farces, canulars et mystifications diverses (genre aussi vieux que l'homme, mais efficacement stimulé par l'anonymat que garantissent les moyens télématiques), consiste tout simplement à TÉLÉPHONER à l'utilisateur, pour lui poser la seule question suivante :  
"avez-vous bien demandé à bénéficier d'un mot de passe sur la messagerie électronique XYZ"]
- B : Accès au Basic. Cette commande ne doit être utilisée qu'en cas d'extrême nécessité, car il faut IMPÉRATIVEMENT relancer le programme avant de raccrocher.
- C : Affichage du Catalogue de la disquette dont vous spécifiez le numéro de slot et de drive.
- D : Cette commande vous permet de taper toute commande DOS, sauf CATALOG.
- ATTENTION** : Vous ne devez PAS faire un catalog de la disquette Ici. (Utilisez pour cela la commande C.)  
C'est Injuste (et en plus ça a l'air Idiot) mais c'est comme ça.

F : Lecture d'un Fichier texte de la disquette. Cette commande vous permettra de lire tout fichier texte se trouvant sur la disquette, à l'exception du fichier ABONNÉS, qui n'est pas un fichier à accès séquentiel. Un <CONTROLE-X>, ou une pression sur la touche <ANNULATION>, termine l'affichage. Taper une étoile avant le nom du fichier provoque son impression sur l'imprimante (ou un plantage vraisemblable du système si celle-ci n'était PAS allumée).

H : Vous permettra de taper l'une des commandes suivantes.

A : Revenir au niveau système.

D : Détruire l'Historique des connexions à la messagerie. [Détruisez régulièrement l'Historique, afin d'éviter que celui-ci ne prenne trop de place sur la disquette.]

V : Visualiser sur l'écran l'Historique des connexions à la messagerie.

I : Imprimer l'Historique sur l'imprimante.

J : Mise à Jour d'un abonné. Vous pourrez alors modifier une des caractéristiques de l'abonné dont vous donnez le numéro [si vous tapez sur <RETURN>, vous pourrez alors choisir entre S (Sauvegarder les Informations) ou A (Abandonner les modifications)]:

A : Nom de l'abonné. Tapez un nouveau nom et prénom.

B : Lieu d'appel. ATTENTION : le nom et le lieu d'appel RÉUNIS ne doivent pas dépasser 25 caractères.

C : Mot de passe. Cette commande vous permet de modifier le mot de passe de l'abonné. Vous devez respecter les règles suivantes :

- le mot de passe ne doit pas contenir plus de 7 caractères,
- il doit commencer par une lettre, suivie du numéro d'abonné, celui-ci ne devant PAS être modifié et pouvant être suivi d'autres caractères. [Par exemple "A001AAA" peut être transformé en "A1AAA" ou en "A1AAAAA", mais PAS en "A2AAA".]
- la valeur du nombre DOIT rester la même.

REMARQUE : si vous changez votre propre mot de passe, il vous faut faire <RESET> après avoir sauvegardé le changement.

D : Numéro de téléphone.

- E** : Niveau de sécurité. Vous pouvez fixer un niveau de sécurité compris entre 0 et 63. Il y a 127 niveau de sécurité au total, correspondant à 7 "interrupteurs" logiciels, mis chacun à OUI ou à NON (et correspondant chacun à un bit). L'Interrupteur 1 à OUI correspond à un utilisateur avec mot de passe, l'Interrupteur 7 à OUI, à l'Opérateur. La correspondance entre les statuts et le niveau de sécurité est donné en annexe. Seuls 64 niveaux peuvent être fixés, car le niveau Opérateur système ne peut être activé que DIRECTEMENT dans le programme.
- F** : Si à "0", alors l'utilisateur a l'autorisation d'envoyer UNE FOIS un fichier au serveur.
- M** : Modification d'un fichier texte contenu sur la disquette, à l'aide de l'Editeur.
- N** : Pour entrer un Nouvel abonné dans la messagerie.
- O** : Pour Quitter, et revenir au menu principal.
- R** : Remercier un abonné (plus précisément : le supprimer de la liste).
- S** : Dans le cas où vous n'avez pas d'horloge, cette commande vous permet de fixer ("Set-up") la date. Celle-ci doit être de la forme XX/XX/XX.
- T** : Pour Terminer la connexion.
- W** : En répondant 'O' à la question posée, le message 'SYS.NOUVELLES' sera affiché au début de la prochaine connexion de tous les abonnés.

## Chapitre 4 : La bonne marche de la messagerie.

Le bon fonctionnement de votre messagerie vous demandera un peu d'attention. Il vous faudra effacer souvent l'Historique des appels (plusieurs fois par semaine, mais seulement après avoir consulté la liste des connexions, ceci afin de mesurer votre "trafic"), donner des mots de passe et des niveaux de sécurité appropriés aux nouveaux utilisateurs, détruire les vieux bulletins qui se sont accumulés, et enfin lire votre courrier (sans doute abondant). Il risque de ne plus y avoir de place disponible sur les disquettes si vous ne faites pas tout cela. (Si l'historique des appels ne vous intéresse pas, la manière de supprimer cette fonction est expliquée dans le chapitre suivant.)

Lors de votre connexion à la messagerie, trois types de messages pourront apparaître :

- Il y a de nouveaux abonnés,
- Il y a de nouveaux bulletins,
- du courrier vous attend.

La première chose à faire est d'aller lire le courrier, si vous en avez reçu. Une fois que vous vous êtes occupé du courrier, allez consulter les nouveaux bulletins et, s'ils commencent à être trop nombreux à votre avis (selon la place encore disponible sur la disquette), détruisez les plus vieux.

Après toutes ces opérations, allez au niveau "système", en tapant une étoile \* dans le menu principal. Consultez l'historique, puis effacez-le. Si de nouveaux abonnés sont apparus, utilisez la commande A, la messagerie vous donnera alors les informations disponibles sur les nouveaux utilisateurs de votre serveur. Leur nom ainsi que les données les concernant, et les messages qu'ils vous ont laissés, s'afficheront. En général, l'abonné vous laissera son vrai nom, le type d'ordinateur ou de terminal utilisé, etc. Vous pourrez alors autoriser ce futur abonné à se connecter normalement, ou bien rejeter cette candidature (détruire), ou encore passer à l'abonné suivant. Le meilleur moyen de décider si oui ou non vous désirez laisser un abonné utiliser votre messagerie est de lire le message qu'il vous a laissé ainsi que son numéro de téléphone. S'il n'a pas laissé de numéro de téléphone et/ou s'il a tapé n'importe quoi, détruisez-le et affirmez ainsi votre privilège de chef. (Avant de dîner est un bon moment pour cette basse besogne.)

Précisez explicitement dans votre message d'accueil que les pseudonymes et alias ne sont pas autorisés (vous contrôlerez par vérification téléphonique directe) : cette simple disposition divisera par un facteur important le nombre des candidatures fantaisistes.

Si vous désirez au contraire autoriser ce candidat, tapez V et affectez-lui :

Les nouveaux abonnés une fois passés en revue, détruisez ce fichier temporaire en répondant par O (OUI) à la demande d'effacement.

Après quoi, vous pouvez encore cataloguer les disquettes, en tapant C, afin de voir s'il reste encore suffisamment de place libre.

Si jamais vous aviez un problème de place disponible, occupez-vous en LE PLUS TOT POSSIBLE, en effaçant les fichiers dont vous n'avez plus besoin.

Deux programmes de la disquette vous aideront à gérer votre messagerie :

- FAKIR ANNUAIRE vous imprimera la liste des abonnés.
- FAKIR PURGEUR vous permettra d'exclure certains abonnés.

Pour utiliser ces programmes, tapez

RUN FAKIR ANNUAIRE

ou bien

RUN FAKIR PURGEUR

depuis le Basic. Ensuite, il vous suffit de suivre les instructions affichées à l'écran.

## Les niveaux de sécurité.

La partie la plus difficile à employer de Fakir (parce que la plus riche) correspond à la gestion des niveaux de sécurité. Le fonctionnement de ceux-ci repose sur sept "interrupteurs" logiciels (chacun d'entre eux pouvant être considéré comme un bit, un drapeau, ou encore un "flag").

Chaque interrupteur peut être OUVERT ou FERMÉ, c'est-à-dire à OUI ou à NON. Vous pouvez les mettre dans toutes les positions possibles, ce qui fait 128 combinaisons, depuis les 7 interrupteurs à NON, jusqu'aux 7 interrupteurs à OUI.

Tel qu'est livré Fakir, seuls deux interrupteurs sont utilisés, l'interrupteur N°7 indique si la personne en train d'utiliser la messagerie est l'opérateur.

L'interrupteur N°1 indique si l'utilisateur a été "vérifié" par l'opérateur, c'est-à-dire s'il possède une boîte aux lettres.

Les interrupteurs N°2 à 6 peuvent indiquer ce que vous voulez. Si, par exemple, vous souhaitez récolter trois sortes de bulletins différents, un Général, un sur les Pâquerettes et un sur les Anémones, vous pourriez lier chacun de ces bulletins à un interrupteur de la manière suivante :

```
1315 IF I$="PAQUERETTE" AND USR(2) THEN BB=2:S=6:D=1:V=0:GOTO 5000
1317 IF I$="ANEMONE" AND USR(3) THEN BB=3:S=6:D=1:V=0:GOTO 5000
```

l'accès au bulletin général étant déjà prévu dans le programme pour le niveau de sécurité 1.

Avec Fakir, l'Instruction USR de l'Applesoft est utilisée pour vérifier le niveau de sécurité de l'utilisateur. Dans les lignes précédentes, USR(2) retourne la valeur 1 si l'utilisateur a son interrupteur N°2 mis à OUI, et retourne 0 dans le cas contraire. [De même pour USR(3) et l'interrupteur N°3].

A la ligne 1315, si le bulletin PAQUERETTE est demandé et que l'utilisateur a le droit d'accéder à ce bulletin, c'est-à-dire si son interrupteur N°2 est à OUI, alors l'accès est donné au bulletins "PAQUERETTE".

Pour autoriser un utilisateur à avoir accès au bulletin ANEMONE et lui interdire l'accès au bulletin PAQUERETTE, il suffit donc de positionner son interrupteur N°3 à OUI et son interrupteur N°2 à NON. Un rapide coup d'oeil à la table du chapitre précédent donne pour niveau de sécurité la valeur 5.

Une bonne compréhension de ces interrupteurs vous sera nécessaire si vous désirez ajouter des modes particuliers à la messagerie. Assurez-vous de toujours laisser l'interrupteur N°1 à OUI, sinon l'utilisateur n'aura plus accès à sa boîte aux lettres. Pour plus d'informations sur la manière de modifier le programme Fakir, reportez-vous au chapitre suivant.

## Comment utiliser le programme de configuration.

Lors du démarrage de la disquette, si vous tapez sur la barre d'espace, le programme de configuration FAKIR CONFIG se met en marche. Ce programme vous permet de spécifier votre configuration matérielle. Il sera donc nécessaire de l'utiliser si vous la changez, par exemple pour ajouter une carte horloge, un deuxième ou un troisième lecteur de disquettes, etc.

Le programme de configuration, une fois en marche, vous propose un menu. L'option 1, décrite au début de ce manuel, configure complètement le système et efface donc tous les utilisateurs actuels, ainsi que les bulletins et le courrier existant. Pour modifier la configuration matérielle, sans provoquer l'effacement des données, utilisez les option 2 à 5 du menu.

L'option 5 vous permet d'assigner de nouvelles touches pour l'abandon des affichages et pour le passage aux bulletins suivants, il vous faut néanmoins savoir que les touches actuelles assurent la COMPATIBILITE AVEC LE MINITEL (voir table ci-dessous). Il est donc déconseillé de les modifier.

Le SÉPARATEUR DE COURRIER peut être changé, si vous le désirez, par toute ligne ne dépassant pas 39 caractères.

## Correspondance avec les touches du Minitel.

Si un utilisateur se connecte avec un Minitel sur la messagerie, Fakir fera automatiquement la traduction des caractères entre l'Apple et le Minitel. Les accents de l'Apple apparaîtront correctement sur le Minitel et les touches de fonction de celui-ci seront traduites de la manière suivante :

ENVOI . . . . . correspond au retour charlot <CR>.

CORRECTION . . permet d'effacer un caractère tapé.

ANNULATION . . permet d'effacer une ligne ou d'arrêter  
un défilement de texte (équivalent à <CONTROLE-X>).

RETOUR . . . . . permet de stopper momentanément un défilement  
(équivalent à <CONTROLE-S>).

SUITE . . . . . permet de passer au message suivant (équivalent à  
<CONTROLE-S>).

REPETITION . . est équivalent à <CONTROLE-R>.

GUIDE . . . . . est équivalent à <CONTROLE-U>.

SOMMAIRE . . . est équivalent à <CONTROLE-E>.

CONNEXION-FIN est équivalent à <CONTROLE-C>.

## Chapitre 5 : Comment modifier Fakir.

Les modifications qui suivent peuvent être apportées au programme FAKIR pour lui ajouter des fonctions. Elles vous montreront la manière de changer le programme pour l'adapter à vos besoins propres.

NE FAITES PAS CES MODIFICATION SUR LA DISQUETTE ORIGINALE.

Appliquez ces changements, si vous le désirez, mais sur une copie et suivez les toujours à la lettre ...sauf si vous savez ce que vous faites.

### Pour ajouter un autre type de bulletins.

1. Chargez FAKIR, en tapant :

LOAD FAKIR

2. Ajoutez une ligne au programme pour vérifier le niveau de sécurité et pour accéder au menu des bulletins. Dans l'exemple qui suit, le nouvel ensemble de bulletins sera ajouté au menu principal et sera situé sur le lecteur de disquettes du SLOT 6, DRIVE 1, VOLUME 0. Ces nouveaux bulletins seront accessibles par les abonnés ayant leur Interrupteur N°2 mis à OUI. La commande permettant d'accéder à ces bulletins depuis le menu principal est B2.

```
1345 IF I$ = "B2" AND USR (2) THEN BB=2 : S=6 : D=1 : V=0 : GOTO 5000
```

Cette ligne rendra les nouveaux bulletins accessibles depuis le menu principal. En effet, la ligne vérifie d'abord que I\$ contient "B2" (la commande que doit taper l'utilisateur pour accéder aux bulletins), puis que l'Interrupteur N°2 est positionné à OUI. Si ces deux conditions sont remplies, alors la variable BB est mise à 2, indiquant que c'est le deuxième type de bulletins de la messagerie que l'on désire consulter. Les variables S, D et V contiennent le numéro de SLOT, DRIVE et VOLUME du lecteur de diskettes contenant ces bulletins.

3. Sauvez le programme sur la disquette, en tapant :

SAVE FAKIR

## Pour changer la répartition des disquettes.

1. Chargez FAKIR, en tapant :

LOAD FAKIR

2. Les fichiers d'usage généraux accessibles par les utilisateurs (commande F), les fichiers que les utilisateurs peuvent envoyer au serveur, ainsi les fichiers "importables" (commande D) sont normalement contenus sur la disquette système. Si vous désirez les répartir sur des lecteurs de disquettes différents, les lignes suivantes doivent être modifiées :

- Fichiers que les utilisateurs peuvent "Importer" depuis le serveur :  
1270 IF I\$="D" THEN S=(slot) : D=(drive) : V=(volume) : DB=1 : GOTO 4500

- Fichiers d'usage généraux :  
1290 IF I\$="F" THEN S=(slot) : D=(drive) : V=(volume) : GF=1 : GOTO 4800

- Fichiers que l'utilisateur peut envoyer au serveur :  
1290 IF I\$="I" AND (UP OR USR(7)) THEN S=(slot) : D=(drive)  
: V=(volume) : GOTO 4800

3. Sauvez le programme sur la disquette, en tapant :

SAVE FAKIR

## Pour ajouter un autre type de fichiers "importables".

1. Utilisez un éditeur de texte (par exemple AppleWriter) pour créer un fichier appelé "Dxx", où xx est le numéro du type de fichier à ajouter, ici "2". Remplissez ce fichier avec les noms et les longueurs des fichiers. Exemple :

```
01>023 SUPER-EDITEUR  
02>006 COPIEUR 48K  
03>023 CHANSONS BULGARES
```

Le début de chaque ligne "Ox>", correspond au numéro que devra donner l'utilisateur. La longueur donnée correspond au NOMBRE DE SECTEURS MOINS UN.

2. Chargez Fakir, en tapant :

LOAD FAKIR

3. Ajouter la ligne autorisant l'accès à ces nouveaux fichiers; en supposant que ceux-ci se trouvent en SLOT 6, DRIVE 2 et que le numéro du type de ces fichiers est 2, la ligne sera :

```
1275 IF I$ = "D2" THEN DB-2 : S-6 : D-2 : V-0 : GF-1 : GOTO 4500
```

4. Sauvez le programme sur la disquette, en tapant :

```
SAVE FAKIR
```

## Pour que tous puissent écrire directement à un abonné.

1. Chargez Fakir, en tapant :

```
LOAD FAKIR
```

2. Pour ajouter une commande au menu principal qui permette à tous les abonnés (ayant leur interrupteur N°3 mis à OUI) de laisser un message à l'un d'entre eux (supposons à "Suzanne Dubois", une des abonnées du serveur). Ces messages auront pour titre

\*\*\* Pour la présidente du club \*\*\*

La ligne suivante implémente la nouvelle commande du menu principal :

```
1375 IF I$="CLUB" ANDUSR(3) THEN 1500
```

"CLUB" serait donc la nouvelle commande, et le club est réservé à l'utilisateur dont l'interrupteur N°3 est à OUI. La ligne précédente provoque le branchement vers le morceau de programme suivant :

```
1500 O$=EL$+"Un message pour la présidente."+EL$:GOSUB 7000
1510 GOSUB 7100:IF NOT X THEN O$=EL$+"Pas de message.":GOTO 7000
1520 D1$="DUBOIS":D2$="*** Pour la présidente du club ***"
1530 D3$="Message enregistré":CR=1:GOTO 6800
```

La ligne 1500 informe simplement l'utilisateur qu'il peut taper son message. La ligne 1510 provoque le branchement dans l'éditeur. Si la variable X contient Ø, alors l'utilisateur a abandonné la rédaction du message, et le programme continue en 7000.

Sinon, le message est enregistré en 6800 après que les bonnes valeurs aient été mises dans les paramètres. D1\$ contient le nom du destinataire, D2\$ le titre de la lettre, D3\$ le message à afficher sur l'écran après la sauvegarde. CR est mis à 1 pour que le titre soit inclus en début de lettre. Si vous ne voulez pas de titre, alors mettez CR à Ø.

Les lignes précédentes peuvent n'occuper que deux lignes au lieu de quatre :

```
1500 O$=EL$+"Un message pour la présidente."+EL$:GOSUB 7000
      :GOSUB 7100:IF NOT X THEN O$=EL$+"Pas de message.":GOTO 7000
1510 D1$="DUBOIS":D2$="*** Pour la présidente du club ***"
      :D3$="Message enregistré":CR=1:GOTO 6800
```

4. Sauvez le programme sur la disquette, en tapant :  
SAVE FAKIR

## Connexion automatique de l'opérateur.

1. Chargez Fakir, en tapant :

```
LOAD FAKIR
```

2. Si vous en avez assez de taper votre nom et votre mot de passe à chaque fois que vous vous connectez depuis le clavier de l'Apple, vous pouvez vous connecter automatiquement.

```
220 IF NOT PEEK(966) THEN O$=EL$"CONNEXION AUTOMATIQUE ?"
      :GOSUB 7000:GOSUB 8300:IF I$="0" THEN A2$="DUBOIS"
      :A3$="U001DZN":GOTO 540
```

L'instruction PEEK(966) est utilisée pour vérifier que la connexion s'effectue à partir de l'Apple. L'opérateur doit alors indiquer s'il désire une connexion automatique; dans ce cas, le nom de l'opérateur et son mot de passe sont directement mis dans les bonnes variables, et l'exécution du programme continue après les demandes de nom et de mot de passe.

REMARQUE : Il vous faut remplacer "DUBOIS" par votre nom et "U001DZN" par votre mot de passe dans les lignes qui précèdent.

3. Sauvez le programme sur la disquette, en tapant :  
SAVE FAKIR

## Comment ajouter un autre opérateur.

1. Chargez FAKIR, en tapant :

LOAD FAKIR

2. Pour permettre à un autre abonné d'avoir les mêmes privilèges que vous, il suffit de positionner son Interrupteur N°7 à OUI :

```
1035 IF A1$+" "+A2$="FRANCOIS DUPONT" THEN POKE 972,PEEK(972)+64  
ou encore :
```

```
1035 IF A1$+A2$="FRANCOISDUPONT" THEN POKE 972,PEEK(972)+64
```

Les deux lignes précédentes positionnent l'Interrupteur 7 à OUI : si l'utilisateur qui vient de se connecter s'appelle FRANCOIS DUPONT, il aura donc le statut d'OPÉRATEUR.

3. Sauvez le programme sur la disquette, en tapant :

SAVE FAKIR

## Comment changer le type de bulletins.

1. Chargez FAKIR, en tapant :

LOAD FAKIR

2. Actuellement, la ligne 190 contient le numéro du type de bulletin utilisé normalement, ce numéro ayant été mis dans la variable BB avant l'appel du sous-programme (en 8600). Si vous désirez que ce soient les bulletins N°2 qui soient chargés, il suffit de modifier la ligne 190.

```
190 BB = 2 : S = B1 : D = B2 : V = B3 : GOSUB 8600 : GOSUB 8400  
:IF CT$ <> DA$ THEN CT = 1 : CT$ = DA$
```

3. Sauvez le programme sur la disquette, en tapant :

SAVE FAKIR

## Pour modifier le nombre de lignes maximum de l'éditeur.

1. Chargez FAKIR, en tapant :

LOAD FAKIR

2. Il est très facile de modifier le nombre de lignes que peut contenir l'éditeur; celui-ci est contenu dans la variable ML, et initialisé à la ligne 120 :

```
120 VW = 39 : ML = 100 : DIM D$(ML+7), T$(129), N%(129)
```

3. Sauvez le programme sur la disquette, en tapant :

SAVE FAKIR

## Pour ajouter un autre menu de commandes.

1. Chargez FAKIR, en tapant :

LOAD FAKIR

2. Pour ajouter un nouveau menu avec de nouvelles commandes, il suffit de se réserver une suite de lignes à l'intérieur du programme et d'y ajouter la gestion des commandes. Pour aller dans ce nouveau menu, un GOSUB sera exécuté, qui permettra de revenir ensuite.

Les ajouts de nouvelles parties aux programmes se font toujours de cette façon : des GOSUB sont utilisés, ces nouvelles séquences utilisant elles-mêmes d'autres GOSUB.

Pour revenir au début de cette partie, il suffit d'exécuter un RETURN. Pour abandonner cette partie, il suffit d'exécuter un POP suivi d'un RETURN.

Si la gestion des GOSUB, des RETURN et surtout des POP ne vous paraît pas facile, sachez que tout le monde s'y perd (et même que certains y perdent gros !). Les deux premières lignes de cette nouvelle partie doivent être de la forme :

```
1500 O$=EL$+EL$+"Commande club ('?'=aide):":GOSUB 7000:GOSUB 8000
1510 GOSUB 1520:GOTO 1500
```

La ligne 1510 est la ligne INDISPENSABLE. La ligne 1500 peut être de la forme que vous voulez. La ligne 1510 fonctionne de la façon suivante : le GOSUB permet d'exécuter une commande, quand la commande est terminée, elle revient avec un RETURN qui renvoie au GOTO 1500, et la demande de commande s'affiche de nouveau. Par contre, si cette commande fait un POP avant de revenir avec un RETURN, elle permettrait de quitter ce nouveau menu pour revenir au niveau supérieur.

Les lignes suivantes de cette nouvelle partie peuvent être de la forme :

```
1520 IF I$="?" THEN F$="MENU CLUB":S=I:D=J:RT=I:GOTO 9500
1530 IF I$="B" THEN BB=2:S=6:D=I:GOTO 5000
1540 IF I$="T" THEN 4000
1550 O$=EL$+"Commande Inconnue.":GOSUB 7000:RETURN
```

ou encore :

```
1550 O$=EL$+"Commande Inconnue.":GOTO 7000
```

Des GOTO sont utilisés car toutes les routines appelées se terminent par des RETURN qui renvoient donc à la ligne 1510. En 1550, le GOSUB 7000:RETURN peut donc être remplacé par un GOTO.

3. Sauvez le programme sur la disquette, en tapant :

```
SAVE FAKIR
```

4. Utilisez un éditeur de texte pour rédiger le nouveau menu et sauvegardez-le sur la disquette sous le nom "MENU CLUB".

### Pour forcer le raccrochage depuis l'Apple.

1. Chargez FAKIR, en tapant :

```
LOAD FAKIR
```

2. Il peut être utile de forcer le raccrochage pour terminer une consultation en cours, par exemple pour pouvoir disposer de l'Apple. Une pression sur la touche Pomme Ouverte du clavier (qui correspond au bouton Ø de la manette de jeu) peut facilement réaliser cette fonction. Il suffit de modifier la ligne 8010 qui vérifie si l'abonné est toujours connecté :

```
8010 IF PEEK(960)=255 THEN POP:GOTO 4025
```

et de la remplacer par la ligne suivante, qui teste aussi la touche POMME OUVERTE :

```
8010 IF PEEK(960)=255 OR PEEK(-16287)>127 THEN POP:GOTO 4025
```

Si la touche POMME OUVERTE est enfoncée, l'adresse -16287 contient une valeur supérieure à 127.

ATTENTION : cette ligne est exécutée lorsque l'utilisateur tape sur la touche <RETURN>; Il vous faudra donc tenir POMME OUVERTE enfoncée jusqu'à ce que l'utilisateur presse <RETURN>.

3. Sauvez le programme sur la disquette, en tapant :

```
SAVE FAKIR
```

## Pour ajouter un autre type de fichiers généraux.

1. Chargez.FAKIR, en tapant :

LOAD FAKIR

2. Il suffit d'ajouter la ligne suivante au programme :

```
1355 IF I$="G2" AND USR(1) THEN S=6:D=1:V=0:GF=2:GOTO 4800
```

La commande permettant d'accéder aux nouveaux fichiers depuis le menu principal est G2. La variable GF est mise à 2 parce qu'il s'agit du second type de fichiers. Ces fichiers étant situés sur le lecteur du SLOT 6, DRIVE 1, VOLUME 0.

3. Sauvez le programme sur la disquette, en tapant :

SAVE FAKIR

4. Il vous faut maintenant créer un fichier contenant le nom des nouveaux textes accessibles. La première ligne de ce fichier doit contenir le nombre de textes disponibles. Tous les fichiers doivent se trouver dans le lecteur indiquée dans le programme. Le nom de ce fichier doit être :

G(n° de type)

Ici, puisqu'il s'agit du second type de fichiers son nom serait "G2". Un exemple de ce fichier pourrait être :

4

- 1> L'élevage des lombrics
- 2> Sachez soigner vos pommiers
- 3> La tonte des moutons noirs
- 4> Blanchir les chapeaux de paille

Les fichiers contenant les textes correspondant à ces sujets doivent être stockés sur la disquette sous le nom :

G(N° de type)/(N° de fichier)

Dans l'exemple, le fichier contenant le texte concernant la tonte des moutons apparaîtrait sur le disque sous le nom :

G2/3

[Tous les fichiers précédents sont à créer avec un éditeur de texte (par exemple AppleWriter).]

## Pour ajouter une durée limite de connexion.

1. Chargez FAKIR, en tapant :

LOAD FAKIR

2. Pour empêcher les abonnés de rester connectés trop longtemps sur le serveur, vous pouvez ajouter au programme une durée limite de connexion après laquelle le serveur raccroche. Il faut ajouter une routine qui vérifie la durée de la communication et raccroche, mais PAS durant la rédaction d'un message dans l'éditeur, et ENCORE MOINS pendant une sauvegarde sur disque. Ajoutons tout d'abord cette routine en 2000 :

```
2000 IF USR(7) THEN RETURN
2010 GOSUB 8400:T=INT(T/60):IF T<10 THEN RETURN:REM 10 minutes
2020 POP:O$=EL$+"Durée limite de connexion atteinte."
      :GOSUB 7000:GOTO 4010
```

Cette routine raccrochera après 10 minutes de communication. Pour changer cette durée, il vous suffit de modifier le 10 de la ligne 2010 par la valeur que vous voulez. Il faut ensuite ajouter des appels à cette routine en différents endroits du programme, par exemple :

```
1200 GOSUB 2000:RT=2:S=I:D=J:V=K:O$=EL$+"COMMANDE ('?'=aide):"
5050 GOSUB 2000: O$=EL$+ EL$+"Bulletin ('?'=aide) :":GOSUB 7000
      :GOSUB 8100:I$=LEFT$(I$,1):IF I$="Q" THEN RETURN
5580 GOSUB 2000:IF PEEK(960)=3 THEN POP:GOTO 5050
```

En ces trois endroits, le serveur pourra raccrocher. Mais le serveur ne raccrochera pas lorsque l'utilisateur est en train de rédiger une lettre ou un bulletin, et attendra que celui-ci ait terminé.

Notez que cette durée limite de connexion concerne AUSSI l'opérateur.

REMARQUE : lors de votre inspection quotidienne du journal des connexions (en tant que Grand-Timonnier-Opérateur-Suprême-de-la-Messagerie), veillez à surveiller le cas [a priori suspect] des abonnés qui contournent cette durée limite de connexion en rappelant votre Messagerie PLUSIEURS FOIS DE SUITE

3. Sauvez le programme sur la disquette, en tapant :

SAVE FAKIR

## Le contenu du fichier DATA.

Un des fichiers de la disquette s'appelle "DATA". Ce fichier contient des informations indispensables au bon fonctionnement du serveur. L'organisation de ce fichier est décrite ci-dessous, ce qui vous aidera à le reconstruire si par hasard celui-ci était détruit.

- Ligne 1 : N° du connecteur (slot) de l'imprimante et de l'horloge, année actuelle (/85), date actuelle (xx/xx/xx).
- Ligne 2 : N° d'appel, prochain numéro de bulletin à utiliser, nombre d'abonnés, nombre d'appels aujourd'hui.
- Ligne 3 : SLOT, DRIVE, VOLUME, de la disquette système, SLOT, DRIVE, VOLUME, de la disquette courrier, SLOT, DRIVE, VOLUME, de la disquette bulletins.
- Ligne 4 : Nom de l'opérateur, nom du serveur.
- Ligne 5 : Compteur pour le message de bienvenue, date pour les appels.
- Ligne 6 : Caractère d'arrêt de fichier, message d'arrêt de fichier.
- Ligne 7 : Caractère "prochain bulletin", message "prochain bulletin".

## Annexes : Les principales routines de Fakir.

Toutes les routines décrites ci-dessous peuvent être appelées par des parties de programmes ajoutées, par vous, au programme Fakir. Ces routines doivent être appelées par des GOSUB, puisqu'elles se terminent par des RETURN. Cependant, depuis le menu principal, celles-ci sont appelées par des GOTO. (Comme cela a été expliqué dans le chapitre 5, la gestion des commandes du menu exécute un GOSUB auparavant dans elle-même.)

Surtout, SOYEZ PRUDENT lors de vos modifications, et ...bonne chance ! (Lorsque vous aurez échoué dans la télématique - ce qui vous guette désormais puisque vous lisez ce chapitre - songez avec réconfort aux brillantes carrières qui vous attendent encore dans le traitement de texte, la comptabilité et la gestion de stocks.)

## Généralités

Voyons tout d'abord comment ajouter des entrées et des affichages de texte dans le programme.

Pour afficher une chaîne de caractères, vous ne pouvez pas utiliser l'instruction PRINT du Basic, car celle-ci n'afficherait le texte que sur l'Apple. Il faut tout d'abord mettre la chaîne de caractères à afficher dans la variable O\$, (O comme "Output.") puis faire GOSUB 7000. La routine qui affiche du texte se trouvant en 7000.

Par exemple, pour afficher "Bonjour" à la ligne 505, il suffit d'écrire :

```
505 0$="Bonjour":GOSUB 7000
```

Cette ligne envoie donc "Bonjour" au modem. Cette façon de faire peut paraître contraignante, mais elle présente plusieurs avantages :

1. TOUS les affichages sont faits par une seule routine. Si un changement est nécessaire pour tous les affichages, il sera donc facile à "implémenter" (comme on ne dit pas ENCORE en français, mais cela ne saurait tarder).
2. L'exécution des ordres DOS ne pose pas de problèmes (retour à a la ligne...).
3. Il est possible d'afficher plusieurs lignes en une fois.

Lorsque vous utilisez la routine en 7000 pour afficher des caractères, aucun retour chariot n'est fait en fin de ligne. Vous devez vous même les ajouter. La variable EL\$ contenant un retour chariot, il vous suffit de l'ajouter dans votre chaîne de caractères aux bons endroits.

Si vous voulez un retour chariot en fin de ligne dans l'exemple précédent, il suffit d'écrire :

```
505 0$="Bonjour"+EL$:GOSUB 7000
```

Ici, un seul retour chariot a été ajouté. Pour sauter une ligne de plus, il suffit d'ajouter un EL\$ supplémentaire.

Pour afficher plusieurs lignes de texte, il suffirait d'écrire :

```
505 0$="Bonjour,"+EL$+EL$+"Voici la fin de l'exemple d'utilisation"+EL$  
+"de la routine d'affichage de Fakir."+EL$:GOSUB 7000.
```

Ce qui donnerait :

Bonjour,

Voici la fin de l'exemple d'utilisation  
de la routine d'affichage de Fakir.

Pour l'entrée de texte, vous disposez de plusieurs type de routines, selon ce que vous désirez obtenir de l'utilisateur. Il existe des entrées pour une chaîne de caractères, un nombre, un seul caractère et une entrée de chaîne sans virgule ni deux points. De même que pour l'affichage, l'entrée de caractères se fait à l'aide de sous-routines. L'entrée est retournée dans la variable I\$ lorsqu'il s'agit de texte, dans la variable A pour un nombre.

Poser une question telle que "Quel est votre nom ?" nécessite simplement d'écrire :

```
505 0$-"Quel est votre nom ?":GOSUB 7000:GOSUB 8000
```

Le texte "Quel est votre nom ?" est tout d'abord affiché, suivi d'un GOSUB 8000 qui attend une chaîne de caractères.

La variable CR est importante elle aussi. Elle vous permet de décider si l'utilisateur peut répondre à la question par un simple <RETURN>, sans avoir tapé de texte. Pour permettre cela, mettez la valeur 1 dans CR avant de faire le GOSUB.

Cinq routines sont disponibles pour les entrées :

GOSUB 8000 : entrée de chaîne de caractères dans I\$. CR autorise <RETURN>.

GOSUB 8100 : entrée numérique dans A. La chaîne entrée est également dans I\$ et CR autorise <RETURN>.

GOSUB 8200 : Identique à GOSUB 8000, les virgules et deux points étant interdits.

GOSUB 8300 : Identique à GOSUB 8000 (seul le premier caractère de l'entrée est retourné dans I\$).

GOSUB 8350 : entrée d'un seul caractère (équivalent de l'instruction GET de l'Applesoft). CR est ignoré car <RETURN> est toujours autorisé.

REMARQUE : Pour bien comprendre comment utiliser ces routines, et toutes les autres, vous pouvez lire le listing du programme Fakir. Cela vous éclairera certainement beaucoup.

Vous en tirerez par ailleurs un bénéfice intellectuel non-négligeable, car tout cela a été écrit par un auteur particulièrement intelligent. Si si.

## Les routines principales.

- 4000 - Fin de la communication. (L'utilisateur peut encore renoncer et décider à ce stade de rester en ligne.)
- 4100 - Conversation avec l'opérateur. Vous (Opérateur) pouvez alors taper :
- \*xx
- où xx est le niveau de sécurité que vous désirez assigner à l'utilisateur connecté. Toutefois, si l'utilisateur finit ensuite la communication, ce numéro sera conservé. Si le niveau assigné est supérieur à 63 (par exemple 90), son niveau de sécurité pour les prochains appels sera inférieur de 64 (ici 90-64=26).
- 4200 - Votre statut. Cette routine affichera votre niveau de sécurité avec O\$(x) où x est un interrupteur de 1 à 7. O\$() est défini à la ligne 180.
- 4300 - Annuaire. En tant qu'opérateur vous pourrez afficher les mots de passe et vous verrez les numéros de téléphone de tous les abonnés, que leur affichage soit AUTORISÉ OU PAS.
- 4400 - Message à l'opérateur. L'utilisateur, même sans mot de passe, a la possibilité de laisser un message à l'opérateur.
- 4500 - "Déchargement" de fichiers. Avant d'appeler cette routine, il faut mettre le N° de type de fichiers dans DB. Les variables S, D et V doivent contenir le SLOT, DRIVE et VOLUME du lecteur de disquettes à utiliser.
- 4650 - Autorise ou Interdit l'affichage des numéros de téléphone dans l'annuaire.
- 4700 - Modifie la largeur Vidéo (le nombre de colonnes à l'écran).
- 4800 - Accès aux fichiers d'informations générales. GF doit contenir le N° du type de fichiers, S, D et V le SLOT, DRIVE et VOLUME à utiliser.
- 4900 - Envoi de fichiers au serveur. L'utilisateur a la possibilité d'envoyer un fichier (aussi long soit-il, à condition chaque ligne ne dépasse pas 255 caractères). Le nom du fichier sur la disquette sera de la forme : "U-(nom) (N° d'appel)". Seuls les utilisateurs autorisés peuvent envoyer un fichier.

- 5000 - Menu des bulletins. BB doit contenir le N° du type de bulletins. Si vous donnez un N° de type Inconnu, le type de bulletin sera créé. S, D et V indiquent le SLOT, DRIVE et VOLUME à utiliser.
- 6000 - Envoi de courrier.
- 6500 - Lecture du courrier.
- 6800 - Envoi d'une lettre. D1\$ contient le nom du destinataire. Si CR contient 1, le contenu de D2\$ sera ajouté au début de la lettre.
- 7000 - Affichage de la chaîne contenue dans O\$.
- 7100 - Éditeur. En tant qu'opérateur, vous pouvez utiliser la commande G qui vous permettra de charger tout fichier texte dans l'éditeur, afin de le modifier.
- 7500 - Menu système.
- 8000 - Entrée d'une ligne de texte (voir le début de l'annexe).
- 8100 - Entrée d'un nombre (cf début d'annexe).
- 8200 - Entrée d'une ligne sans virgule ni deux-points (cf début d'annexe).
- 8300 - Entrée d'une ligne. Le premier caractère est seul retourné (cf début d'annexe).
- 8350 - Entrée d'un seul caractère (cf début d'annexe).
- 8400 - Lecture de l'heure. Donne la date dans DA\$, l'heure dans T\$ et la durée de la connexion en cours dans T. Si vous modifiez cette routine, vous devez respecter ces affectations de variables, et rester entre les lignes 8420 et 8460.
- 8500 - Lecture des données concernant l'abonné, depuis la disquette. La variable A doit contenir le numéro de l'abonné. Les données sont retournées dans D1\$, D2\$, D3\$, D4\$, D5\$, D6\$, F, Z et C :
- D1\$ : nom.
  - D2\$ : prénom.
  - D3\$ : mot de passe.
  - D4\$ : N° de téléphone.
  - D5\$ : localité.
  - D6\$ : dernier appel.
  - F : niveau de sécurité.
  - Z : dernier bulletin lu.
  - C : largeur vidéo.

8600 - Lecture des titres des bulletins.

8700 - Ecriture des titres des bulletins sur disquette.

8800 - Met en marche l'imprimante.

8810 - Arrête l'imprimante.

9000 - Lecture et affichage d'un fichier. F\$ doit contenir le nom, S, D et V le SLOT, DRIVE et VOLUME. SI RT contient 1 : affichage normal, 2 : affichage de S\$ avant le fichier, 3 : fin avec Ctrl-N, 5 : Ctrl-X n'est pas pris en compte.

# Correspondance : niveau de sécurité et interrupteurs

Niveau	Interrupteurs	Niveau	Interrupteurs
	7654321		7654321
0	NNNNNNN	32	NNNNNNN
1	NNNNNNO	33	NNNNNNO
2	NNNNNON	34	NNNNNON
3	NNNNNOO	35	NNNNNOO
4	NNNNNOH	36	NNNNNOH
5	NNNNNOHO	37	NNNNNOHO
6	NNNNNOOH	38	NNNNNOOH
7	NNNNNOOO	39	NNNNNOOO
8	NNNNONN	40	NNNNONN
9	NNNNONNO	41	NNNNONNO
10	NNNNONON	42	NNNNONON
11	NNNNONOO	43	NNNNONOO
12	NNNNONOH	44	NNNNONOH
13	NNNNONHO	45	NNNNONHO
14	NNNNONOOH	46	NNNNONOOH
15	NNNNONOOO	47	NNNNONOOO
16	NNNNONNNH	48	NNNNONNNH
17	NNNNONNNNO	49	NNNNONNNNO
18	NNNNONNNON	50	NNNNONNNON
19	NNNNONNNOO	51	NNNNONNNOO
20	NNNNONNNOH	52	NNNNONNNOH
21	NNNNONNNHO	53	NNNNONNNHO
22	NNNNONNNOOH	54	NNNNONNNOOH
23	NNNNONNNOOO	55	NNNNONNNOOO
24	NNNNONNNNNH	56	NNNNONNNNNH
25	NNNNONNNNNNO	57	NNNNONNNNNNO
26	NNNNONNNNNON	58	NNNNONNNNNON
27	NNNNONNNNNOO	59	NNNNONNNNNOO
28	NNNNONNNNNOH	60	NNNNONNNNNOH
29	NNNNONNNNNHO	61	NNNNONNNNNHO
30	NNNNONNNNNOOH	62	NNNNONNNNNOOH
31	NNNNONNNNNOOO	63	NNNNONNNNNOOO

0 correspond à OUI (1).  
 N correspond à NON (0).

## Références croisées des variables.

A - 100 150 160 540 590 610 670 680 690 700 710 720 730 4100 4130 4535 4540 4560  
4600 4710 4840 4850 5090 5240 5250 5270 5280 5320 5350 5370 5380 5420 5430 5440  
5460 5470 5480 5520 5560 5630 5640 5690 5700 5710 5720 5730 6110 6120 6130 6140  
7210 7215 7235 7240 7245 7250 7255 7280 7285 7290 7300 7305 7310 7315 7340 7355  
7360 7645 7665 7695 7690 7710 7735 7755 7785 7810 7820 7890 7895 7900 7915 8000  
8120 8500

A\$ - 670 680 730 740 750 760 770 4120 4340 4370 4650 4660 5430 5440 7145 7165  
7185 7205 7215 7225 7270 7355 7360 7955 8510 8520

A1\$ - 1010 1020 1030 1040 1140 4010 4025 4050 4060 4075 4200 4910 5170 6520 6630  
6820 - Prénoms de l'utilisateur.

A2\$ - 510 550 580 780 1020 1030 1040 1140 4050 4060 4075 4200 4910 5170 6520 6630  
6820 - Nom de l'utilisateur

A3\$ - 520 540 550 780 790 1020 1040 1090 4040 4045 4050 4065 4410 5170 5220 5240  
- Mot de passe de l'utilisateur.

A4\$ - 1010 1040 4050 4065 4210 4660 - Numéro de téléphone de l'utilisateur.

A5\$ - 1010 1020 1040 4050 4060 4200 - Localité d'appel.

A6\$ - 1010 1020 1040 4065 4210 - Dernière date d'appel.

AM - 1060 1070 5010 5090 5150 5220 5270 5280 5320 5340 5370 5380 5460 5560 8600  
8620 8620 8630 8730 - Nombre de bulletins disponibles.

B - 4120 7000

B\$ - 5000 5210 5270 5630 5730

B1, B2, B3 - 150 190 1340 4040 - Slot, drive et volume des bulletins N°1.

BB - 190 210 560 560 1340 5000 6550 6580 6590 7615 7645 7650 7665 8600 8610 8640  
8720 - N° du bulletin en service.

BL - 8600 8640 - Numéro du bulletin chargé.

C - 150 160 770 790 1010 4070 4535 4560 4810 5690 6550 6560 6570 6580 6590 6670  
7755 7760 7790 7815 8520 8930 9020

CH - 5220 5290 8700 8740 - 'Flag' indiquant si le bulletin a été changé.

CH\$ - 210 1060 4060 4230 - Date et heure de début de connexion.

CH - 140 200 1020 1040 1060 4010 4030 4035 4060 4220 - N° d'appel.

CR - 780 4300 4420 4530 4555 4600 4700 4820 4930 5160 5230 5550 6000 6090 6700  
6810 7105 7195 7215 7220 7240 7265 7285 7295 7310 7335 7340 7640 7665 7680 7730  
7760 7830 7840 7855 7900 7950 8020 8040

CS - 140 4035 8400 841 - N° du connecteur (slot) de la carte horloge.

CT - 140 190 210 1060 4030 4035 4220 - Nombre d'appels dans la journée.

CT\$ - 150 190 4040 - Date des appels d'aujourd'hui.

D - 190 660 1050 1200 1270 1290 1340 1380 4500 4800 4910 5210 5270 7500 7600  
7895 7955 8610 8720 9010

D\$( ) - 120 760 4505 4520 5220 6560 6570 6580 6590 6670 6820 7105 7110 7215 7255

7255 7290 7320 7360 7960 - Données de l'Éditeur.

D1\$ - 530 590 640 670 760 1000 1010 4330 4340 4350 4420 6020 6050 6060 6085 6070  
6140 6150 6160 6570 6630 6800 6830 7695 7700 7705 7740 7755 7760 7765 7770 7815  
850

D2\$ - 550 580 590 640 670 760 780 1000 4330 4340 4350 4410 5170 5220 6030 6085  
6140 6150 6160 6810 7695 7705 7755 7760 7765 7770 7815 8500

D3\$ - 550 770 780 4300 4320 4340 4420 5170 5210 6050 6060 6065 6090 6700 6800  
7665 7755 7760 7775 7810 7815 8510

D4\$ - 630 640 760 1010 4340 4360 4360 7755 7760 7780 7815 8510

D5\$ - 600 610 640 760 1000 1010 7755 7760 7770 7815 851

D6\$ - 770 790 1010 4340 4350 7695 7705 7755 7815 851

DA\$ - 140 190 200 210 770 4035 4050 5210 6820 7755 783 - Date du jour

DB - 1270 4500 4560

DA\$ - 10 50 130 140 4035 4320 6040 6130 7605 7810 7930 8500

E - 680 4340 4505 4800 6540 6560 6580 7320 7615 7625 8510 8620

ER - 4055 4070 8900 8930 - N° de ligne où l'erreur a eu lieu.

F - 770 790 1010 5420 5450 7165 7185 7240 7250 7255 7305 7315 7335 7340 7345  
7355 7665 7755 7760 7785 7815 8350 8510 8520

F\$ - 660 1050 1230 1280 1300 1400 1410 1420 4300 4360 4850 4910 4920  
5730 6520 6530 6540 7295 7315 7575 7600 7845 7925 7940 9010

GF - 1290 4800 4850

I, J, K - 150 660 1050 1200 1270 1290 1380 4025 4040 7500 - Slot, drive et volume  
des fichiers système.

L, I, H - 150 1140 4040 4075 6530 6800 7590 7880 - Slot, drive et volume des  
fichiers courrier.

LR - 1010 1050 1070 4050 5350 5360 5700 5720 - Numéro du dernier bulletin lu par  
l'utilisateur.

MA - 1160 4005 4075 6510 6710 - 'Flag' : Y a-t-il du courrier en attente ?

MD\$ - 150 1040 4020 4040 4515 4525 6550 6610 6670 6680 7620 7635 - diviseur  
courrier.

ML - 120 7100 7115 7120 7125 7260 7325 - Nombre maxi de lignes pour l'éditeur.

MI\$ - 5000 5420 5450 5500 5520 5530

MI - 140 4035 5210 5220 5360 7985 - Prochain numéro de courrier.

MS - 150 4040 5310 5310

MR() - 120 1070 5220 5270 5280 5280 5340 5370 5430 5520 5630 5760 5710 5720 5730  
8630 8730 - Numéro de bulletin.

NB - 1010 5360 8640

NI - 1010 5340 5360 5370 5430 5710 8640

NU - 140 540 710 720 4035 4320 4380 6050 6120 7690 7735 7820 7915 - Nombre  
d'utilisateurs du système.

O\$( ) - 120 4240 - Message d'accès pour niveau de sécurité.  
 PR - 140 4035 8800 - Numéro de connecteur (slot) de l'imprimante.  
 RQ - 1120 7595 7675  
 RT - 660 1050 1200 4560 4850 5730 7575 7600 7850 7925 7940 9000 9020 9030  
 S - 190 660 1050 1200 1270 1290 1340 1380 4500 4800 4910 5210 5270 7500 7880  
 7890 7955 8610 8720 9010  
 S\$ - 150 4040 4320 4910 5090 5310 5510 6520 9000  
 SC\$ - 160 210 1020 - Caractères à envoyer pour effacer l'écran du terminal.  
 SM\$ - 150 200 500 4040 - Nom du serveur.  
 SP\$ - 110 4130 4150 4160 8000 - Mémoire tampon spéciale : **NE PAS UTILISER.**  
 SYSS\$ - 150 1030 4040 4420 6020 - Nom de l'opérateur système.  
 T - 210 4015 4055 4065 4230 8400 8480 - Durée de la connexion en secondes.  
 T\$ - 210 5210 6820 8400 8480 - Heure.  
 T\$( ) - 120 5220 5240 5250 5280 5440 5690 5730 8630 8730 - Titre des bulletins.  
 TO - 210 8480 - **NE PAS CHANGER.**  
 UP - 1010 1380 4035 4260 4910  
 U - 190 660 1050 1200 1270 1290 1340 1380 4500 4800 4910 5210 5270 7500 7880  
 7900 7955 8610 8720 9010  
 U( ) - 170 1020 4700 4710 4730 - Largeur vidéo utilisable.  
 UD - 1010 1020 4035 4050 4700 4720 4730 - Largeur vidéo.  
 UM - 120 160 1020 4730 4930 7100 7855 - Largeur vidéo réelle.  
 UM - 150 1050 4040 7985 - Numéro de bulletin d'accueil.  
 X - 110 660 730 760 4045 4050 4055 4065 4240 4250 4320 4330 4350 4380 4400 4500  
 4510 4520 4530 4540 4710 4800 4820 4840 5190 5220 5280 5370 5380 6040 6050 6080  
 6690 6820 7100 7105 7110 7115 7120 7140 7150 7165 7185 7210 7235 7245 7255 7260  
 7280 7290 7315 7320 7325 7335 7340 7345 7350 7365 7945 7960 8630 8730  
 YR\$ - 140 4035 - Année en cours.  
 Z - 628 630 670 690 720 760 770 790 1010 4015 4055 4065 4230 4520 4545 4555 4560  
 4710 4720 5220 5420 5470 5480 5510 5520 5530 6670 6680 6820 7165 7185 7255 7290  
 7300 7315 7335 7340 7355 7755 7815 7960 8510  
 ZZ\$ - 680 690 4340 4360 4505 4800 6540 6560 6580 6590 6600 7320 7320 7615 7625  
 7630 8510 8620

[Cette liste n'est pas exhaustive, mais contient les principales variables du programme Faklr.]