

# Banc d'Essai EDI LOGIC

Un Programme de Dessin écrit par Roger Barbier pour le Club Europe Oric

*NDLR : Si vous êtes Jasministe, ne serait-ce que grâce à Euphoric, vous trouverez le kit Edilogic sur la disquette trimestrielle au format PC de juin 2001. Ce programme de dessin est orienté «schémas électroniques», mais peut être utilisé pour toutes sortes de dessins. Il serait en outre possible d'éditer d'autres symboles que des composants électroniques. Ne manquez pas ce programme fabuleux de Roger Barbier !*

Edilogic est un éditeur de schémas dont la capacité est de 4 écrans Oric soit 480x400 pixels, ce qui permet une impression confortable avec une simple imprimante à aiguilles. Cette version est adaptée au code EPSON.

L'écran montre donc 1/4 du dessin. En tapant FUNCT (ou Alt sous Euphoric) + flèche, la fenêtre se déplace d'un demi écran dans le sens de la flèche. Les flèches déplacent un pointeur sur une grille de 6x6 pixels ou pixel par pixel suivant la commande (P)as.

Au démarrage, apparaît l'écran de DESSIN, avec un rappel des ordres qui sont exécutés en tapant leur initiale.

## ECRAN DE DESSIN

**DEL (touche)** : Voir Carac ci-dessous.

**Gomme** : Pour gommer a l'intérieur d'un quadrilatère défini comme suit: Pointer un angle, puis Espace, Pointer l'angle opposé, puis G. Le quadrilatère apparaît en pointillé. Confirmer l'effacement (O ou N).

**Trait** : Pour tracer une ligne: Pointer le départ, puis Espace. Pointer l'arrivée puis taper T. L'arrivée devient alors l'origine ce qui permet d'enchaîner les lignes en pointant l'arrivée suivante, puis T.

**Pas** : Inverse le pas de la grille.

**Quadr** : Pour tracer un quadrilatère: Pointer un angle, puis Espace. Pointer l'angle opposé, puis Q.

**Inver.e/f** : Inverse la couleur du tracé encre (blanc) ou fond (noir).

**. (point)** : Inverse la couleur du pixel sous le curseur.

**\*** : Trace un point de connexion entre conducteurs.

**Symb** : Pour tracer un symbole: Taper S. Un menu de choix apparaît. Taper l'initiale du symbole choisi. Indiquer la direction du symbole à l'aide des flèches.

**Carac** : Pour écrire du texte. Terminer par Return. On peut effacer caractère par caractère par DEL

**Lpattes** : Trace n pattes d'un boîtier (DIL par ex.) suivant orientation par les flèches.

**?pos** : Indique pendant 2 secondes la position du curseur par un plot clignotant.

**ESC** : Passe au MENU des fonctions générales.

## MENU DES FONCTIONS GENERALES

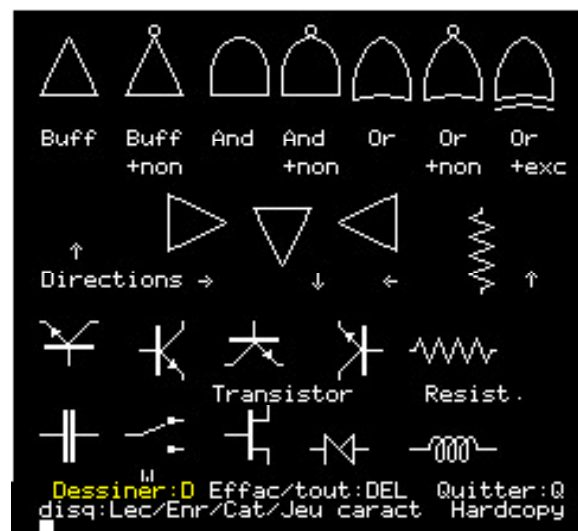
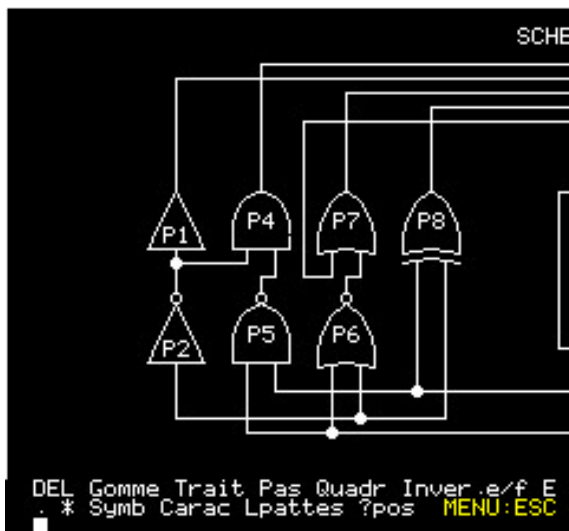
**Dessin** : Retour au menu DESSIN.

**DEL (touche)** : Efface tout le dessin.

**Quitte** : Retour à l'éditeur Basic.

**Lec/Enr/Cat/Jeu** : Fonctions disque : **Lecture** : Charger un fichier schéma. **Enregistrer** le schéma en cours. **Catalogue** de la disquette en cours. **Jeu** : Charger un jeu de caractères.

**Hardcopy** : Impression du schéma en utilisant le code EPSON.



## EXEMPLES

EDILOGIC.BIN : Symboles disponibles.

DEMOSCH.BIN : Exemple de schéma.

## NOTES DE PROGRAMMATION

Le dessin est stocké sous forme d'un bitmap de 480x400 bits entre #3A40 et #9800. Ce bitmap est obtenu en ne conservant que les bits 0 à 5 des octets de l'écran Hires. La routine DBLECR2.BIN effectue le transfert écran Hires -> bitmap et retour.

La routine HCPQ-EP1.BIN commande une imprimante à aiguilles compatible en mode graphique avec le code Epson. Pour information, les fichiers sources en assembleur (.BAS) sont joints. L'utilisation d'un autre type d'imprimante nécessite l'écriture d'une autre routine et HCPQ-EP1.BAS peut servir de modèle.