

Banc d'essai : Les éditeurs de caractères (1/5)

Redéfinition de caractères d'Alain Agussol *par André C.*

Il ne vous aura pas échappé que la très grande majorité des jeux en mode texte utilisent des caractères redéfinis. Le premier outil dont on a besoin est donc un éditeur de caractères, sauf pour ceux qui aiment noircir du papier quadrillé et calculer les 8 octets de redéfinition de chaque caractère redéfini.

J'avoue, à ma grande honte, que j'ai moi-aussi laborieusement péché,

avant d'écrire un programme de redéfinition de caractères, ce qui était également une erreur, car plusieurs logiciels de ce type étaient déjà largement disponibles.

L'utilité de ce type de programmes étant évident, et suite à mes activités pour la rubrique "A vos Oric !", je me suis dis qu'un petit banc d'essai serait d'intérêt pour tous, d'autant que, ni le Ceo-Mag, ni aucun magazine Oric,

n'ont publié un tel banc d'essai. Oui mais voilà, je me suis laissé emporter par mon enthousiasme et c'est presque devenu une usine à gaz ! Bref, ce banc d'essai devra être déployé sur plusieurs articles.

Après quelques recherches, j'ai pu récupérer 8 programmes, de qualité très inégale, allant du bricolage de coin de table à des logiciels quasi pro. Il s'agit de :

Redéfinition de caractères d'Alain Agussol
Génération de caractères de Jacques Boisgontier
Edicar de Yannic Bourrée
Caractor de Bertrand Brocard
Redefmovc d'André Chéramy
Caredit de Laurent Chiacchiérini & Guillaume Meister
Morgul's Font Editor 2.1 d'Alexios Chouchoulas
Editeur de caractères de M. Phuc le Honc

Bien qu'il s'agisse d'un banc d'essai, je ne veux pas attribuer de notes, mais simplement décrire les programmes et les tester en situation réelle. Après tout, certains

Oriciens pourraient être intéressés par un programme modeste mais répondant à leurs besoins. Comme il fallait bien présenter ces programmes selon un certain ordre,

je les ai classés par ordre alphabétique des noms d'auteurs. Je commence aujourd'hui par celui d'Alain Agussol.

Redéfinition de caractères d'Alain Agussol

Ce programme a été publié dans Hebdomagiciel n°15 du 20 janvier 1984, page 5. La version testée est celle de Jean-Claude C. On le trouve sur http://www.oric.org/software/redéfinition_caracteres-2335.html et sur <http://andre.cheramy.net/telechargement/Programmes/Redefcar.zip>. Ce programme sera sur la prochaine disquette mensuelle accompagnant ce mag. Aucun article ne lui a été consacré dans le CEO-Mag. Il comporte un seul fichier REDEF CAR.COM de 10 secteurs.

Publié à l'origine pour Oric-1, mais fonctionnant également sur Atmos, cet utilitaire en Basic est implanté de #0501 à #0D26. Il semble donc "léger" à priori, mais c'est un "à priori" infondé, comme nous allons le voir. Au lancement, on est invité à

entrer le caractère à redéfinir, en le tapant sur le clavier ou en indiquant son code Ascii (quid du jeu alternatif?) ([figure 1](#)).

Je choisis d'éditer le caractère "A", qui apparaît souvent à l'écran, ce qui permet de voir à quel moment il est validé dans le jeu normal en Ram ([figure 2](#), page suivante, à gauche).

Le caractère dans son état actuel en Ram s'affiche, surmonté d'un mode d'emploi bref mais efficace. Le curseur reste visible à la marge (c'est

disgracieux, mais secondaire) ([figure 3](#), page suivante, à droite).

Le curseur de redéfinition apparaît dès qu'on presse une touche. Il s'agit d'un carré blanc de couleur fixe, qu'il soit sur un pixel "allumé" ou "éteint" (ça ce n'est pas top). On peut déplacer le curseur avec les 4 flèches ou en diagonale avec "Z" (haut gauche), "X" (haut droite), "." (bas gauche) et "/" (bas droite) (ça, par contre, c'est top). Et là, c'est la surprise ! Alain Agussol a utilisé un concept original, le curseur noircit ("laisse une trace") ou efface (mal qualifié par "n'en laisse pas") toutes les cases qu'il parcourt. C'est le concept du crayon baissé ou levé. Par défaut, on est en position "levé". Pour baisser le crayon, il faut taper "N" (comme noir). Pour lever le crayon, il faut taper

```
Entrez le caractere que vous desirez
redefinir.

Si vous preferez l'entrer sous son
code A.S.C.I.I., tapez 'RETURN'.
```

Fig. 1: Ecran d'accueil

```

Entrez le caractere que vous desirez
redefinir.

Si vous prefererez l'entrer sous son
code A.S.C.I.I., tapez 'RETURN'.

Code A.S.C.I.I. ? 65

```

Fig. 2: Choix du caractère

"B" (comme blanc). Et le crayon reste dans la même position jusqu'à la prochaine commande "N" ou "B". Les déplacements en diagonale (une idée originale propre à ce logiciel) sont quasiment nécessaires avec ce système de crayon baissé ou levé. Avec un peu d'expérience, c'est assez pratique et rapide (quoique le temps de réflexion soit nécessaire pour donner forme au caractère) (Figure 4, ci-contre, au milieu).

Pour effacer la grille il faut taper CTRL/L.

La touche "RETURN" met un terme à la redéfinition (qui a lieu dans un buffer) et valide le caractère (le copie en Ram à la bonne place, on voit alors l'effet immédiatement, si le caractère est présent à l'écran) (Figure 5, ci-dessous).

La commande "RETURN" affiche les 8 octets de redéfinition (avec un petit défaut d'alignement) et demande si la session de redéfinition est terminée. "N" retourne à la saisie d'un nouveau code Ascii, tandis que "O" retourne au "Ready".

Pour redessiner le caractère d'origine (en fait, pas celui original de l'Oric présent en Rom, mais celui qui est présent en Ram et donc qui a déjà pu être redéfini), il faut soit retaper le même code Ascii (ou presser la même touche au clavier), soit en cours d'édition taper sur "DEL" (Figure 6, ci-contre, en bas).

Il est un peu dommage que le programme ne propose pas une sauvegarde du jeu des caractères redéfinis, car on n'a pas forcément en tête la commande ad hoc : SAVE"JEU",A#B500,E#B7FF.

Conclusion : Le programme d'Alain Agussol est sympa et peut satisfaire des utilisateurs qui ne seraient pas intéressés par le jeu de caractères alternés. Il est parfait pour redéfinir une poignée de caractères et mettre les octets de redéfinition dans les DATA d'un programme Basic. Basique mais efficace.

```

Caractere      :A
Code A.S.C.I.I.:65
Pour deplacer le curseur dans le
rectangle, utiliser les fleches.
Pour le deplacer en diagonale,
utiliser les touches 'Z','X','/','\'.
Pour que le curseur laisse une trace,
taper 'N'.
Pour qu'il n'en laisse pas,taper 'B'.
quand le caractere sera termine, tapez
'RETURN'.
Si vous desirez effacer le caractere,
tapez 'CTRL L'.
Pour redessiner le caractere d'origine
,tapez 'DEL'.

```



Fig. 3: Début édition

```

Caractere      :A
Code A.S.C.I.I.:65
Pour deplacer le curseur dans le
rectangle, utiliser les fleches.
Pour le deplacer en diagonale,
utiliser les touches 'Z','X','/','\'.
Pour que le curseur laisse une trace,
taper 'N'.
Pour qu'il n'en laisse pas,taper 'B'.
quand le caractere sera termine, tapez
'RETURN'.
Si vous desirez effacer le caractere,
tapez 'CTRL L'.
Pour redessiner le caractere d'origine
,tapez 'DEL'.

```



Fig. 4: Edition terminée

```

Code #.S.C.I.I. :65
Pour deplacer le curseur dans le
rectangle, utiliser les fleches.
Pour le deplacer en diagonale,
utiliser les touches 'Z','X','/','\'.
Pour que le curseur laisse une trace,
taper 'N'.
Pour qu'il n'en laisse pas,taper 'B'.
quand le caractere sera termine, tapez
'RETURN'.
Si vous desirez effacer le caractere,
tapez 'CTRL L'.
Pour redessiner le caractere d'origine
,tapez 'DEL'.

13
13
63
44
44
18
51

C'est tout ? (O/N)

```

Fig. 5: Redéfinition validée

```

Caractere      :#
Code #.S.C.I.I.:65
Pour deplacer le curseur dans le
rectangle, utiliser les fleches.
Pour le deplacer en diagonale,
utiliser les touches 'Z','X','/','\'.
Pour que le curseur laisse une trace,
taper 'N'.
Pour qu'il n'en laisse pas,taper 'B'.
quand le caractere sera termine, tapez
'RETURN'.
Si vous desirez effacer le caractere,
tapez 'CTRL L'.
Pour redessiner le caractere d'origine
,tapez 'DEL'.

```

Fig. 6: Reprise de l'édition

à suivre...