

Banc d'essai : Les éditeurs de caractères (4/5)

Le programme de Laurent Chiacchiérini & Guillaume Meister par André C.

Voici la suite de cette petite série d'articles sur les éditeurs de caractères sur Oric. Après celui de Bertrand Brocard voici un second programme commercial, dont l'éditeur n'est autre que... le CEO. Comme dans le cas de Caractor, cet utilitaire offre des possibilités très intéressantes, qui sortent de ce qu'on trouve habituellement dans les programmes de redéfinition de caractères.

Caredit (Editeur de caractères 2.1) de Laurent Chiacchiérini & Guillaume Meister

Ce programme pour Telestrat, livré avec 23 jeux de caractères se trouve sur la disquette Teledisk 5, laquelle est disponible sur oric.org <<http://www.oric.org/software/teledisk5-2278.html>>. Vous la trouverez également sur la disquette mensuelle de juillet-août 2015 et sur mon site <<http://andre.cheramy.net/telechargement/Programmes/Teledisk.zip>> et <<http://andre.cheramy.net/telechargement/Programmes/Redefcar.zip>>. Il existe une version 2.4 avec commande Loupe (grossissement de l'écran par moitié, façon Minitel 1) et livrée avec 30 jeux de caractères, mais je ne l'ai pas. Caredit a fait l'objet de plusieurs pubs et annonces dans le Ceo-Mag mais je n'ai pas trouvé d'article spécifique. Le premier menu de la disquette Teledisk 5 propose (figure 1) :

- 1 - Scredit
- 2 - Caredit

Il faut taper 2 sans RETURN (ce qu'on a tendance à faire car le lancement est lent et rien n'indique que le choix a été pris en compte). L'écran d'entrée qui s'affiche n'est pas très intuitif en absence de mode d'emploi (figure 2). Mais ce programme est doté de fonctions très intéressantes et mérite largement un petit effort de prise en main.

L'écran de travail de Caredit

a) En haut, le titre dans un cadre rouge. A droite est indiqué le caractère actuellement sélectionné : par défaut "Ascii 032", lequel caractère est visualisé au centre de l'écran dans un bloc de 6x8 cases et dont les 8 octets de définition sont affichés dans le cadre bleu situé à droite. Par défaut, le programme invite donc à redéfinir le caractère "espace". On voit un curseur qui clignote en haut à gauche du bloc de 6x8 cases. On peut déplacer ce curseur avec les 4 flèches et noircir ou éclaircir chaque case avec la touche espace (c'est une bascule entre ces 2 états). Mais il n'est pas conseillé de redéfinir ce caractère. En effet, les modifications apportées au caractère sont immédiatement prises en compte et comme le caractère "espace" est présent dans tout l'écran, celui-ci devient rapidement illisible. Notez tout de suite que le passage du curseur entre le bloc 6x8 et le cadre bleu se fait avec "RETURN" (bascule) (figure 3).

b) La ligne sous du nom du programme invite à taper le code Ascii du caractère que l'on souhaite éditer ou à taper l'une des commandes (seules "C", "-", "+", "G", "N" ou "/" sont actuellement visibles). Le curseur étant

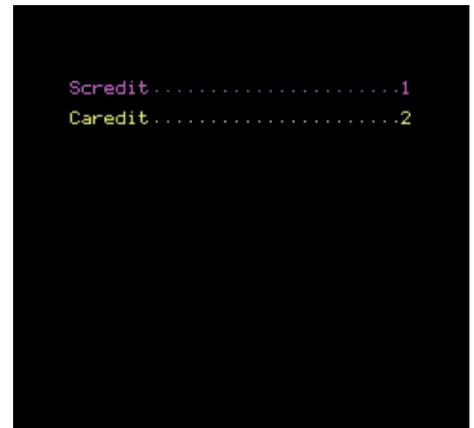


Fig. 1 : Menu Teledisk 5

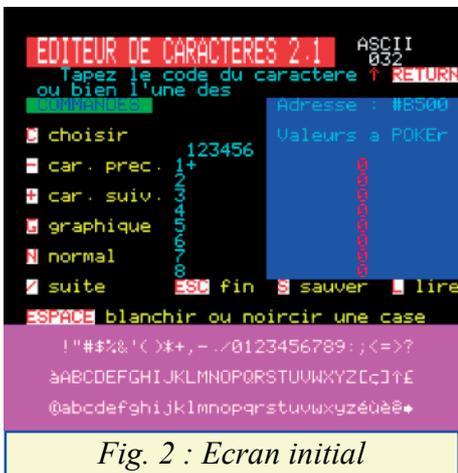


Fig. 2 : Ecran initial



Fig. 3 : Idem après "RETURN"

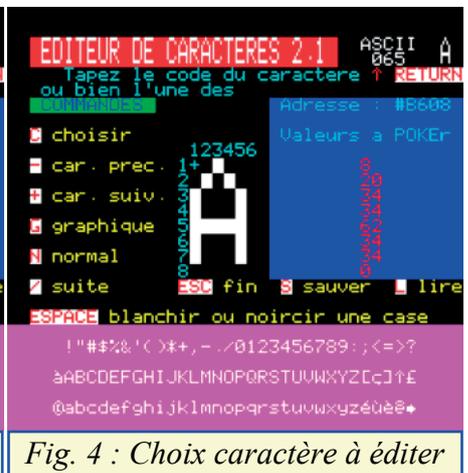


Fig. 4 : Choix caractère à éditer

dans le bloc 6x8, tapons par exemple 065. Aussitôt un "A" s'affiche. Mais le curseur passe dans le cadre bleu de droite. Retour éventuel dans le bloc 6x8 avec "RETURN" (figure 4, page précédente).

c) Le cadre bleu permet d'entrer des valeurs de redéfinition, soit que vous les connaissiez déjà, soit que vous vouliez les modifier. Rappelons encore que l'aller et retour entre le bloc 6x8 et le cadre bleu se fait avec "RETURN". Ceci permet de visualiser au fur et à mesure le résultat obtenu. Lorsque le nouveau caractère est au point, on peut éventuellement noter ses 8 valeurs de redéfinition visibles dans le cadre bleu (si on veut les incorporer dans les DATA d'un programme Basic) et en sélectionner un autre (le précédent ne sera pas perdu). Le cadre bleu sert aussi à afficher le directory.

d) Les commandes. Elles sont au nombre de 22, la touche "/" permettant d'accéder aux fonctions non affichées (avec l'habitude, on peut accéder de mémoire à toutes les commandes, il n'est pas nécessaire qu'elles soient affichées) (figure 5).

"C" Choisir le caractère à redéfinir dans le cadre magenta (sinon taper le code Ascii)

"-" et "+" Décrémenter ou incrémenter le code Ascii

"G" et "N" Basculer entre le jeu normal ou le jeu graphique

"A" Mettre des caractères accentués dans le jeu normal

"D" Réinitialiser un jeu par défaut (soit "N", soit "G")

"I" Basculer entre vidéo normale ou vidéo inverse (figures 6 & 7)

"H" et "V" Obtenir une symétrie d'axe horizontal (figures 6 & 8) ou vertical (figures 6 & 9)

"R" Recopier le caractère courant dans un autre

"P" Imprimer (non testé)

"DEL" Effacer (attention ça peut être violent)

"FUNCT + flèche" Rotation (non testé)

"Z" Placer des pixels de façon aléatoire dans le bloc 6x8

"J" Affiche le directory (pause avec "espace")

"RETURN" Pour passer du bloc 6x8 au cadre bleu et inversement.

"FUNCT+ESC" (non testé)

"ESC" Sortir du programme (sauvegarde optionnelle) (figure 10, page suivante)

"S" Sauvegarder sur la disquette le ou les jeux en cours (figures 11 & 12, page suivante).

"L" Lire sur la disquette un fichier de jeu de caractères

"/" Afficher d'autres commandes

e) Le cadre magenta montre l'état actuel du jeu normal ou du jeu graphique sur lequel on travaille. Les modifications sont immédiates en Ram et sont donc opérationnelles comme on peut le voir dans tout l'écran si les caractères redéfinis y sont présents. Il faut sauvegarder sur disquette si on veut utiliser ultérieurement les caractères redéfinis et ce avant d'utiliser la commande "D" ou de couper le courant.

Quelques précisions

Pour les commandes, il ne faut taper que le caractère de la commande, par exemple "C" et surtout pas CTRL+C.

Selon le cadre où se trouve le curseur, l'entrée clavier est différente: un



Fig. 5 : Toutes les commandes disponibles



Fig. 6 : Edition du caractère "e"

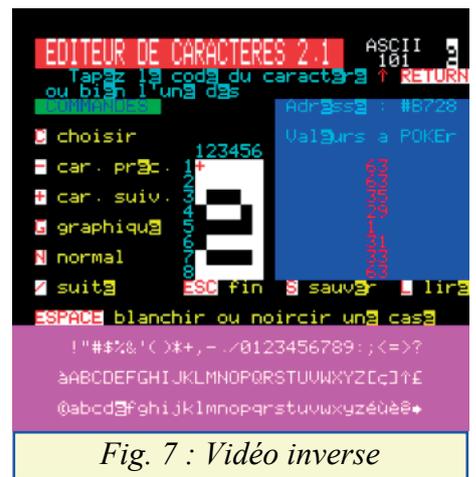


Fig. 7 : Vidéo inverse

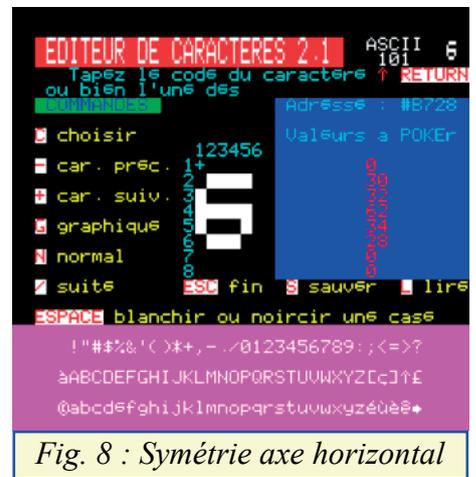


Fig. 8 : Symétrie axe horizontal

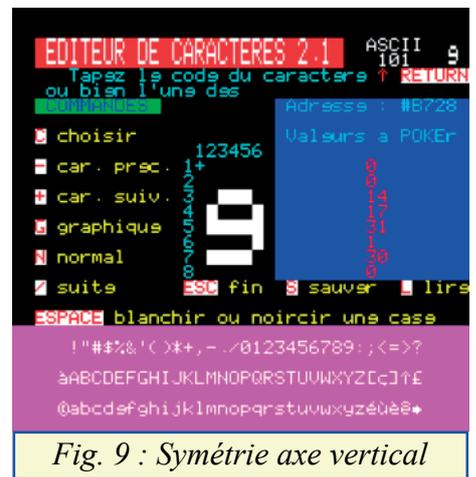


Fig. 9 : Symétrie axe vertical

chiffre de 0 à 255 dans le cadre bleu, "espace" ou un code Ascii dans le bloc 6x8 et enfin flèches et "RETURN" dans le cadre magenta.

La touche "A" change les caractères du jeu normal pour obtenir des caractères accentués ("@" devient "à", "\" devient "ç", "{" devient "é", "|" devient "ù", "}" devient "è" et Ascii 126 devient "ê"). Retour éventuel aux caractères non-accentués avec la touche "D" (figure 13).

La touche "R" permet de dupliquer un caractère sur un autre (dont la définition est alors écrasée). Je ne pense pas qu'il soit possible de copier des caractères du jeu normal dans le jeu graphique (ou l'inverse). Il faut rester dans le même jeu.

La touche "Z" remplit le bloc 6x8 de pixels aléatoires. C'est une commande magique ! D'autant qu'il est possible d'éditer le caractère obtenu par hasard (figure 14).

La touche "J" affiche le directory de la disquette dans la fenêtre bleue (retour à l'éditeur avec "ESC"). Attention, ça défile trop vite et les pauses sont indispensables (touche "espace").

Conclusion

Ce programme est la Rolls-Royce des éditeurs de caractères. Il serait difficile de faire mieux, avec autant de possibilités. On regrettera que les sauvegardes concernent l'ensemble d'un jeu ou des deux jeux et ne se limitent pas aux seuls caractères redéfinis. L'affichage des adresses de début et de fin des octets de redéfinition en Ram pour chaque caractère, aurait pu permettre de gérer manuellement (après sortie de Caredit et retour au Ready) une sauvegarde limitée, par exemple au seules minuscules ou même au minimum entre le premier caractère redéfini et le dernier. Mais c'est vraiment chercher la petite bête... Comme déjà indiqué, cet utilitaire tourne sur Telestrat. Si vous n'avez pas de Telestrat vous pouvez travailler avec un émulateur. Les fichiers produits sont ensuite lisibles sous Sedoric.

à suivre...



Fig. 13 : Caractères accentués



Fig. 10 : Sortie du programme



Fig. 11 : Test de l'édition de "A"



Fig. 12 : Sauvegarde jeu normal



Fig. 14 : Pixels au hasard