

Revue des belles lettres

par André C.

Il ne s'agit pas d'un article du Monde Littéraire, mais de polices de caractères pour l'Oric. Italique, gras, cursive, black, narrow etc. ça existe aussi pour l'Oric. **Cet article présente une collection de polices de base**, pour améliorer vos programmes. L'intérêt réside donc surtout dans la disquette d'accompagnement.

Les fichiers correspondants d'adresses #B500-#B900 ne comportent aucune indication concernant les auteurs. Dommage, car c'est souvent du beau travail !

Les caractères Oric occupent 6x8 pixels à l'écran et donc, pour ménager un espace entre les caractères et un espace entre les lignes, ils sont dessinés dans une matrice de 5x7 points. Remarquez que ces valeurs sont des nombres impairs, ce qui facilite le dessin des caractères symétriques en largeur et/ou en hauteur. Par exemple, il n'aurait pas été facile de mettre les points sur les 'i'. Les concepteurs de l'Oric ont donc fait un choix pertinent, qui convient bien aux limites d'une petite machine 8-bits.

La conséquence de ces considérations est que le dessin des caractères natifs de l'Oric utilise au mieux les ressources d'une matrice 5x7, ceci afin d'avoir la lisibilité maximale. Il s'en suit que toute tentative pour modifier ce dessin natif a toutes les chances de conduire à des caractères moins lisibles. Ceux d'entre vous qui ont connus les débuts du club et son journal "Electr'Oric" comprendront sans doute mieux ce que je veux dire. Ces journaux "Electr'Oric" sont absolument magnifiques (toujours disponibles sur oric.org). Mais, il faut bien le reconnaître, certains mots étaient parfois difficiles à déchiffrer...

Le choix que j'ai opéré pour cette petite collection est donc restreint aux polices les moins 'exotiques'. La disquette comporte quand même 42 jeux de caractères : 21 jeux 0 non accentués, 13 jeux 0 accentués et 8 jeux 1 (zone dite semi-graphique). Ces jeux sont accompagnés d'un petit programme permettant de les visualiser afin de faire son choix. Des échantillons de textes (touche 'E') permettent de se rendre compte de ce que donnent ces polices. Pour les caractères "accentués", nous ne disposons sur l'Oric que des 6 les plus courants (à, ç, é, è, ê et ù). En effet, l'ensemble des caractères "accentués" utilisés en Français est beaucoup plus riche, puisqu'il comporte 16 caractères : à, â, æ, ç, é, è, ê, ë, î, ï, ô, œ, ù, û, ü et même ÿ (voir 4e phrase-échantillon, avec 10 fautes, car il faudrait lire : "Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume sur son île intérieure, à côté de l'alcôve ovoïde, où les bûches se consomment dans l'âtre, ce qui lui permet de penser à la cœnogénèse de l'être dont il est question dans la cause ambiguë entendue à Moÿ, dans un

*** VISUJEU ***
ORICFR0.CHS Accentué Oric

Jeu 0 double hauteur

```
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 : ; < = > ?
@ A B C D E F G H I J K L M N O
P Q R S T U V W X Y Z [ \ ] ^ _
p q r s t u v w x y z é è ê ë
```

Idem simple hauteur

```
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 : ; < = > ?
@ A B C D E F G H I J K L M N O
P Q R S T U V W X Y Z [ \ ] ^ _
p q r s t u v w x y z é è ê ë
```

BOLDFR0.CHS Accentué gras

```
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 : ; < = > ?
@ A B C D E F G H I J K L M N O
P Q R S T U V W X Y Z [ \ ] ^ _
p q r s t u v w x y z é è ê ë
```

NAROW2FR0.CHS Accentué étroit

```
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 : ; < = > ?
@ A B C D E F G H I J K L M N O
P Q R S T U V W X Y Z [ \ ] ^ _
p q r s t u v w x y z é è ê ë
```

SLANTUK0.CHS Normal italique

```
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 : ; < = > ?
@ A B C D E F G H I J K L M N O
P Q R S T U V W X Y Z [ \ ] ^ _
p q r s t u v w x y z é è ê ë
```

SQUAREUK0.CHS Normal carré

```
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 : ; < = > ?
@ A B C D E F G H I J K L M N O
P Q R S T U V W X Y Z [ \ ] ^ _
p q r s t u v w x y z é è ê ë
```

CLEARFR0.CHS Normal pochoir

```
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 : ; < = > ?
@ A B C D E F G H I J K L M N O
P Q R S T U V W X Y Z [ \ ] ^ _
p q r s t u v w x y z é è ê ë
```

SYMBOLUK0.CHS Normal Symboles

```
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 : ; < = > ?
@ A B C D E F G H I J K L M N O
P Q R S T U V W X Y Z [ \ ] ^ _
p q r s t u v w x y z é è ê ë
```

