

TM_Français

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> TM_Français		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		March 1, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	TM_Français	1
1.1	TM_Français.guide	1
1.2	TM_Français.guide/Copyright	2
1.3	TM_Français.guide/Important	3
1.4	TM_Français.guide/Adresses des auteurs	4
1.5	TM_Français.guide/Installation rapide	5
1.6	TM_Français.guide/Introduction	5
1.7	TM_Français.guide/Concepts	6
1.8	TM_Français.guide/Guide	7
1.9	TM_Français.guide/Distribution des fichiers	8
1.10	TM_Français.guide/Docs	9
1.11	TM_Français.guide/Goodies	10
1.12	TM_Français.guide/Graphics	10
1.13	TM_Français.guide/L	11
1.14	TM_Français.guide/Libs	11
1.15	TM_Français.guide/Locale	12
1.16	TM_Français.guide/Prefs	12
1.17	TM_Français.guide/Programmers	12
1.18	TM_Français.guide/Scripts	13
1.19	TM_Français.guide/Source	13
1.20	TM_Français.guide/WBStartup	13
1.21	TM_Français.guide/Objets	14
1.22	TM_Français.guide/Exec	14
1.23	TM_Français.guide/Image	16
1.24	TM_Français.guide/Sound	16
1.25	TM_Français.guide/Menu	17
1.26	TM_Français.guide/Icon	17
1.27	TM_Français.guide/Dock	18
1.28	TM_Français.guide/Access	20
1.29	TM_Français.guide/Preferences	21

1.30	TM_Français.guide/Fenetre principale Gadgets	22
1.31	TM_Français.guide/Fenetre principale Menus	22
1.32	TM_Français.guide/Fenetre edition	23
1.33	TM_Français.guide/Fenetre de creation objets	23
1.34	TM_Français.guide/Types des outils	24
1.35	TM_Français.guide/Arguments CLI	25
1.36	TM_Français.guide/Librairie	25
1.37	TM_Français.guide/Raccourci-Clavier	26
1.38	TM_Français.guide/Classes InputEvent	27
1.39	TM_Français.guide/Qualifiers	28
1.40	TM_Français.guide/Codes de touche	29
1.41	TM_Français.guide/rawkey key codes	30
1.42	TM_Français.guide/rawmouse key codes	30
1.43	TM_Français.guide/exemples de Raccourci-Clavier	31
1.44	TM_Français.guide/Questions	31
1.45	TM_Français.guide/Historique	33
1.46	TM_Français.guide/Credits	34
1.47	TM_Français.guide/Index	35

Chapter 1

TM_Français

1.1 TM_Français.guide

ToolManager 2.1 Documentation

Chapitres pour tout les utilisateurs:

Copyright

Copyright et Garantie légale

Important

Notes importantes

Adresses des auteurs

Où envoyer la liste des erreurs, commentaires & donations

Chapitres pour les utilisateurs impatientes:

Installation rapide

Comment installer ToolManager 2.0 rapidement

Chapitres pour les utilisateurs "première fois":

Introduction

Qu'est ToolManager ?

Concepts

Les concepts de ToolManager

Guide

Un tour guidé à travers ToolManager

Distribution des fichiers

Distribution des fichiers

Chapitres de références:

Objets	Référence des objets de ToolManager
Préférences	L'éditeur de préférences de ToolManager
Librairie	L'interface de Mla librairie partagée de ToolManager ↔
Raccourci-clavier	Comment définir un raccourci-clavier

Appendices :

Questions	Les questions les plus posées à propos de ToolManager ↔
Historique	L'historique de ToolManager
Crédits	L'auteur voudrait remercier...
Index	L'index pour ce document

1.2 TM_Français.guide/Copyright

Copyright et Garantie légale

Copyright (C) 1990-93 Stefan Becker

La permission est accordée de faire et de distribuer des copies de ce manuel pourvu que la notice de copyright et cette notice de permissions soient préservées sur toutes les copies.

Aucune garantie de quelque nature n'est donnée pour une fiabilité à 100% des programmes décrits dans ce document. Vous utilisez votre matériel à vos propres risques. L'auteur ne peut pas être rendu pour responsable des dommages causés par l'utilisation de ces programmes.

Cette archive est distribuable gratuitement, mais reste encore "copyrighter" par Stefan Becker. Cela veut dire que vous pouvez la copier gratuitement aussi longtemps que vous ne demandez pas plus que le tarif nominal de copie. Ce tarif ne doit pas être plus que US \$5 or 5 DM.

Cette limite s'applique aux distributeurs de Domaine-Public Allemand aussi !!

La permission est accordée pour inclure cette archive dans les collections de Domaine-Public, spécialement dans les "Fred Fishs Amiga Disk Library" (en incluant les versions CD-ROM). Le fichier distribué peut être récupéré sur des "Bulletin Board Systems" (BBS) ou sur des serveurs FTP. Si vous voulez distribuer ce programme, vous devez utiliser les archives de la distribution originale ToolManager2_1bin.lha, ToolManager2_1gfx.lha, ToolManager2_1src.lha.

Aucun de ces programmes ni le code source (ni des parties de celui-ci) ne peuvent être utilisés dans des programmes commerciaux qu'avec la permission de l'auteur.

Aucun de ces programmes ni le code source (ni des parties de celui-ci) ne doivent être utilisés sur aucune machine utilisée pour la recherche, le développement, la construction, pour le test ou la production d'armes ou pour d'autres applications militaires. Cela inclut, également, toute machine qui est utilisée pour la formation des personnes pour tous les usages mentionnés au dessus.

1.3 TM_Français.guide/Important

Important

Bienvenu dans le merveilleux monde de ToolManager 2.1 :-)

- ToolManager et ses concepts ont radicalement changé (voir

Historique

) depuis la dernière version (1.5).

- En commençant avec la version 2.0 de ToolManager, ce programme a une option GiftWare. Si vous aimez ce programme et que vous utilisez assez souvent, tu devras considérer l'envoi d'une petite donation pour honorer l'effort que l'auteur a mis dans ce programme. Je suggère une donation de \$10-20 US ou 10-20 DM. SVP N'envoyer pas de chèques ou d'argent depuis l'extérieur de l'Europe, car le plus souvent, encaisser ces choses coûte plus que leur valeur.

Si vous n'envoyez pas votre contribution ou vos moyens ne le permettent pas, vous ne sentez pas gêné pour cela. Envoyez-moi un mot en me disant que vous utilisez ToolManager de toute façon. (J'aime avec du courrier de mes fans :-). Voir

Adresses des auteurs

.

- Les utilisateurs de Toolmanager 1.X/2.0 peuvent commencer au chapitre d'installation rapide (voir
Installation rapide

). Quelques caractéristiques n'ont pas changé et le reste est équitabement facile à deviner à travers essais & erreurs. Pour une description du nouveau concept & caractéristiques, consulter la partie référence de ce document (voir Objets).

Vous devez quitter tout ToolManager 1.X/2.0 ou sinon la nouvelle version ne marchera pas. La nouvelle version ne peut pas lire l'ancien format du fichier de configuration 1.X (Désolé).

- Les utilisateurs débutants doivent lire le document entier pour comprendre le concept et l'usage du programme. Commencer par

Introduction

.

- ToolManager 2.1 utilise quelques caractéristiques de l'AmigaOS Version V38 (et plus), qui supporte les nouvelles caractéristiques réseau AmigaOS, qui devrait être (espérons-le) bientôt disponible pour tous les utilisateurs Amiga. Mais si vous utilisez encore le 2.0 (noté V37 dans ce document), vous n'avez pas besoin d'être inquiet car ToolManager ne s'appuie pas sur ses caractéristiques. Toutes les caractéristiques étendues sont marquées dans cette documentation.

1.4 TM_Français.guide/Adresses des auteurs

Où envoyer la liste des erreurs, commentaires & donations

L'auteur peut être joint aux adresses suivantes :

Adresse postale :

Stefan Becker
Holsteinstrasse 9
5100 Aachen
GERMANY

SVP, utiliser l'adresse suivante après le 1 Juillet 93:

Stefan Becker
Holsteinstrasse 9
52068 Aachen
GERMANY

InterNet E-Mail:

stefanb@pool.informatik.rwth-aachen.de

1.5 TM_Français.guide/Installation rapide

Comment installer ToolManager 2.1 rapidement

L'installation basique de Toolmanager 2.1 se fait en quatre temps :

Libs/toolmanager.library => LIBS:

C'est le programme principal de ToolManager. Il gère tous les programmes, menus, icônes et docks (voir
 Librairie
).

Prefs/ToolManager* => SYS:Prefs

C'est l'éditeur pour la configuration (voir
 Préférences
).

WBStartup/ToolManager* => SYS:WBStartup

Avec cet outil, vous pouvez démarrer ou arrêter ToolManager. Si il réside dans le répertoire WBStartup, ToolManager sera toujours lancé quand votre machine bootera.

L/WBStart-Handler => L:

Ce programme lance les programmes par le Workbench. C'est un processus séparé, de ce fait, vous pouvez quitter ToolManager même si vous avez encore des programmes actifs lancés par ToolManager par la méthode WB.

Après avoir copier ces fichiers, vous devrez quitter toute ancienne version de ToolManager et double-cliquer l'icône dans le répertoire WBStartup. Maintenant vous pouvez lancer l'éditeur de préférences et configurer votre environnement (Utilisez le bouton "Test" au lieu du bouton "Use (Utilise)" pendant les tests). Vous devriez comprendre la plus part des caractéristiques avec des essais & des erreurs, pour plus d'informations : voir les descriptions des objets de ToolManager (voir

 Objets
).

La distribution inclut un exemple de configuration appelé TM.Demo.prefs. Vous pouvez le charger dans l'éditeur de préférences avec l'entrée du menu Open/Ouvre.

1.6 TM_Français.guide/Introduction

Qu'est ToolManager ?

ToolManager est un programme souple pour gérer les outils de votre environnement de travail. Il peut lancer des programmes du Workbench et du CLI, des scripts AREXX, des événements sur des raccourci-clavier. Il peut même lancer une commande d'un ToolManager tournant sur une machine à distance. L'interface utilisateur est constituée de menus, d'icônes ou de fenêtres dock. Si vous aimez un ordinateur bruyant, vous pouvez associer un son à chacun de ces objets. Voir

Sound

.

ToolManager peut rajouter des objets dans le menu Tools du Workbench. Si vous sélectionnez un objet du menu, le programme associé avec lui sera lancé. Chaque icône sélectionnée sur le Workbench sera utilisée comme un argument pour le programme. Cette caractéristique est seulement disponible quand le Workbench est actif. Voir

Menu

.

ToolManager peut rajouter des icônes à la fenêtre du WorkBench. Quand vous double-cliquez une pareille icône, le programme associé avec elle sera lancé. Si vous amenez une ou plusieurs icônes sur cette icône, le programme sera lancé avec ces icônes comme arguments. Cette caractéristique est seulement disponible quand le Workbench est actif. Voir

Icon

.

ToolManager peut créer une fenêtre dock depuis un regroupement de programmes. Cette fenêtre peut être ouverte sur chaque écran public. Chaque programme est représenté par une image ou un bouton gadget. Pour lancer un programme, vous cliquez simplement sur l'image ou le bouton gadget. Si la fenêtre dock a été ouverte sur l'écran du Workbench et qu'il est actif, vous pouvez aussi amener une ou plusieurs icônes sur l'image ou le bouton gadget pour lancer le programme avec les arguments. Voir

Dock

.

En plus, vous pouvez associer une touche d'appel à chaque programme. Si vous pressez cette Hot Key, le programme sera lancé. A noter que aucun argument ne peut être passé au programme si vous utilisez cette méthode de lancement. Voir

Exec

.

1.7 TM_Français.guide/Concepts

Les concepts de ToolManager

ToolManager 2.1 utilise une nouvelle approche orientée-objet pour fournir un système souple et extensible. Cette approche accroit

plusieurs caractéristiques des versions 1.X de ToolManager, e.g. vous pouvez avoir, maintenant, des docks multiples.

Un objet est un regroupement de données qui décrivent ces caractéristiques. Chaque objet a un nom et un type. Vous pouvez créer autant d'objets que vous voulez, mais le nom de chaque objet doit être unique, parce qu'il sera utilisé comme une référence pour cet objet.

Actuellement, il y a sept différents types d'objets: Exec, Image, Sound, Menu, Icon, Dock et Access. Les trois premiers sont des objets primaires; ce qui veut dire qu'ils ne référencent pas d'autres objets. Ils fournissent les données ou services pour les objets complexes.

Les quatre derniers types d'objets sont des objets complexes; ce qui veut dire qu'ils référencent des objets simples et reposent sur eux l'accès aux données ou services. La référence est faite par nom, et si aucun objet avec ce nom existe, l'objet complexe l'ignorera. A noter que cela peut réduire la fonctionnalité de l'objet complexe, e.g un objet Icon a besoin de la donnée d'un objet Image, et si cet objet n'existe pas, une icône ne sera pas créée.

Pour une description détaillée de tous les paramètres voir
Objets

.

1.8 TM_Français.guide/Guide

Un tour guidé à travers ToolManager

Si vous n'avez pas compris un mot jusqu'à présent ? Confus par les objets, programmes et les liens ? Ne désespérez pas, ce qui suit va t'aider.

Je voudrais maintenant te guider à travers un exemple pas-à-pas sur comment configurer ToolManager. Tout ce dont vous avez besoin est d'installer ToolManager et de lancer l'éditeur de préférences. Après chaque pas, utilise le bouton "Test" dans la fenêtre principale pour tester la configuration.

Comme exemple, nous allons prendre l'afficheur de texte More du tiroir SYS:Utilities. D'abord, nous devons dire à ToolManager quel programme nous voulons utiliser. L'information sur les programmes est stockée dans Objets Exec. Sélectionne juste "Exec" comme type d'objet dans la fenêtre principale de l'éditeur de préférences et presse le bouton "Créer".

Après cette action, tu verras la fenêtre "Modifier l'objet Exec". Maintenant, ouvre le tiroir Utilities de ta partition Workbench, déplace l'icône More pour l'amener dans la fenêtre d'édition. Comme tu peux le voir, l'éditeur a maintenant mis le nom de l'objet et la commande au nom de programme, et the répertoire courant à System:Utilities. Presse le bouton "Ok" pour utiliser ces paramètres.

Tu ne peux pas faire grand chose avec un objet Exec seul, aussi, comme prochain pas, nous voulons ajouter ce programme au menu Outils du Workbench. Sélectionne "Menu" comme type d'objet et presse le bouton "Créer". Maintenant tu verras la fenêtre "Modifier objet Menu". Change le nom de l'objet à "Affichage Texte".

ToolManager doit savoir quel programme doit être lancé quand l'entrée du menu est sélectionnée, aussi nous associons un objet Exec à l'objet du menu. Press le bouton "Objet Exec" et sélectionne l'objet "More" depuis la boîte de dialogue. Maintenant, presse le bouton "Ok" et le bouton "Test" dans la fenêtre principale. Vous pouvez, maintenant, voir une entrée dans le menu "Outils". Sélectionne un fichier texte depuis le Workbench et choisis la nouvelle entrée du menu. Le programme "More" sera lancé et affichera le texte. C'est facile, non ?

Maintenant, nous allons créer un objet Icon sur le Workbench. Pour une icône, nous avons besoin d'une image, qui est stockée dans un objet Image. Choisis "Image" comme nouveau type d'objet et presse le bouton "Créer". La fenêtre "Modification objet Image" sera ouverte. Change le nom à "Image pour More" et amène l'icône de More depuis le tiroir Utilities sur la fenêtre. Presse "Ok" pour utiliser ces paramètres.

Ensuite, nous allons créer un objet Icône. Choisis "Icon" comme type d'objet et presse le bouton "Créer". Change le nom de l'objet à "Voir Texte". Presse le bouton "Objet Exec" et choisis l'objet "Image pour More" depuis la boîte de dialogue. Mets la position X à 100 et la position Y à 50. Presse le bouton "Ok" et le bouton "Test". Après un bref delay, une icône apparaîtra dans le Workbench, sur laquelle tu pourras amener des icônes de tes fichiers texte pour les afficher.

Je suis sûr que, maintenant, tu as une idée comment utiliser les objets ToolManager et de la façon de lier entre eux pour construire ton environnement. Maintenant, tu peux tester le reste des caractéristiques en essayant une à une. Tu peux aussi regarder la configuration démo dans le fichier TM_Demo.prefs

1.9 TM_Français.guide/Distribution des fichiers

Description de tous les fichiers de la distribution

La distribution de ToolManager 2.1 est consistée de plusieurs répertoires qui sont expliqués en dessous. A noter que la distribution est découpée en trois parties, aussi, il se peut que vous n'avez pas tous les répertoires qui sont mentionnés en dessous.

Docs

Documentation

Goodies	Paquetages de programmes additionels
Graphics	Animations, Brosses & Icônes
L	Programmes de gestion
Libs	Librairie de ToolManager
Locale	Localisation des fichiers de gestion
Prefs	Editeur de préférences de ToolManager
Programmers	Fichiers support pour le programmeur
Scripts	Scripts ARexx & Shell
Source	Code complet des sources pour ToolManager 2.1
WBStartup	Programmes d'utilitaires

1.10 TM_Français.guide/Docs

Le répertoire de documentations

=====

Ce répertoire contient la documentation de ToolManager. La documentation est disponible dans quatre formats différents et dans plusieurs langues. En plus, il y a un fichier au format AutoDoc décrivant l'interface de la librairie partagée de ToolManager.

Préfixe TM_<language>

Ce fichier contient la documentation pour le langage spécifié. Actuellement les langages disponibles sont : l'Allemand, l'Anglais, le Français, le Svenska.

Postfixe .doc

Ce fichier contient la documentation sous forme d'un texte ASCII.

Postfixe .dvi

Ce fichier contient la documentation en format TeXs DVI. Pour avoir un manuel imprimé, utilise ce fichier avec une commande pour imprimer du TeX.

Postfixe .guide

Ce fichier contient la documentation au format AmigaGuide. Bien que ce soit seulement de l'ASCII avec quelques commandes, vous avez besoin d'AmigaGuide pour exploiter les liens hypertexte dedans.

Postfixe .tex

Ce fichier contient la documentation au format Texinfo, comme spécifié par la Free Software Foundation (FSF). Avec le paquetage de macros dans texinfo.tex, vous pouvez utiliser, ensemble, TeX et texindex pour créer un fichier au format DVI (voir au-dessus).

toolmanager.doc

Ce fichier contient la description de l'interface de la librairie partagée au format AutoDoc.

1.11 TM_Français.guide/Goodies

Le répertoire de Goodies

=====

Ce répertoire contient des archives de programmes additionnels qui sont très pratiques pour les opérations de ToolManager.

GetPubName.lha

Ce petit programme donne le nom de l'écran public le plus en avant soit sur stdout ou dans une variable d'environnement. Il a été écrit par Michael "Mick" Hohmann.

updl_20.lha

Le programme updl a été écrit par Jonas Petersson. C'est un petit programme qui ouvre un port ARexx et attend des commandes. Via ARexx, vous pouvez ordonner updl pour jouer des fichiers son. ToolManager utilise cette caractéristique pour implémenter ses objets Sound. Voir

Sound

.

1.12 TM_Français.guide/Graphics

Le répertoire Graphics

=====

Ce répertoire contient une riche collection d'images parmi celles que vous avez choisies comme vos favorites. Chargez-les comme des objets Images dans ToolManager (voir

Image

).

Les fichiers sont contribués par diverses personnes (voir Credits).

Chacun d'eux a un sous-répertoire séparé dans la distribution. Comme elles fichiers ont été créés par différents auteurs, ils viennent d'environnements différents (palette, profondeur, résolution, taille) et ont des styles différents. Ainsi, pas toutes les images peuvent ne pas avoir l'air bonnes pour votre machine.

Pour différencier les formats d'images qui sont supportés par ToolManager, chaque fichier a un suffixe qui décrit le format du fichier :

.anmb

C'est un fichier IFF ANIM créé par un programme de dessin/animations. Il contient plusieurs images. Bien que ToolManager peut charger des fichiers ANIM en entier, vous devez utiliser quelque chose comme des "AnimBrush" DPaint pour découper la partie intéressante de l'animation.

.brush

C'est un fichier IFF ILBM créé par un programme de dessin. Il contient seulement une image.

.info

C'est une icône normale Amiga créée avec IconEdit (ou quelque chose de similaire). Elle contient deux images.

1.13 TM_Français.guide/L

Le répertoire L

=====

Ce répertoire contient seulement un fichier, nommé WBStart-Handler. Vous devez copier ce fichier dans le répertoire L:, ou sinon ToolManager ne sera pas capable de démarrer un objet Exec par la méthode du WB (voir Exec).

Le paquetage complet WBstart 1.2 peut être trouvé sur une Disquette Fish #757

1.14 TM_Français.guide/Libs

Le répertoire Libs

=====

Ce programme contient seulement un fichier, `toolmanager.library`. C'est le programme principal pour ToolManager et doit être copié dans le répertoire LIBS:.

1.15 TM_Français.guide/Locale

Le répertoire Locale

=====

Ce répertoire contient tous les fichiers pour le support Local de ToolManager. Comme `locale.library` est nouvelle avec V38, vous n'avez pas besoin de ces fichiers si vous utilisez V37. Si vous utilisez V38, choisissez les fichiers pour votre langue et copier-les aux endroits appropriées.

Catalogs/<language>/toolmanager.catalog

C'est un fichier de traduction pour un langage spécifié. Copiez le fichier pour votre langue dans le répertoire LOCALE:Catalogs/<language>.

Languages/<language>.language

Quelques langages ne sont pas fournis par la distribution standard Locale V38. Alors certains traducteurs ont rajouté un fichier `.language`, alors ToolManager peut utiliser ces fichiers de traductions. Copiez le fichier pour votre langue dans le répertoire LOCALE:Languages. Les langages additionnels disponibles sont: le Finlandais (`suomi`), Eefeler Platt (`eiffel`).

1.16 TM_Français.guide/Prefs

Le répertoire Prefs

=====

L'éditeur de préférences de ToolManager et son icône résident dans ce répertoire. Copiez ces deux fichiers dans le répertoire SYS:Prefs. Pour plus d'informations sur l'éditeur voir

Preferences

.

1.17 TM_Français.guide/Programmers

Le répertoire Programmers

=====

Ce répertoire contient tous les fichiers qui sont nécessaires pour

les différents langages et leurs compilateurs pour utiliser l'interface de la bibliothèque partagée de ToolManager. Regardez dans le sous-répertoire exemples pour quelques exemples sur comment utiliser cette interface. Pour une description complète de l'interface, lire le fichier Docs/toolmanager.doc.

Actuellement, les langages/compilateurs supportés sont: AmigaOberon, DICE C, M2Amiga Modula-2, MANX Aztec C et SAS C.

1.18 TM_Français.guide/Scripts

Le répertoire Scripts

=====

Ce repertoire contient une collection de scripts ARexx ou Shell qui peuvent être utilisés comme objets Exec dans ToolManager. A noter qu'ils peuvent être spécifiques à l'environnement ou shell des auteurs, alors il se peut que vous devez les modifier.

1.19 TM_Français.guide/Source

Le répertoire Source

=====

Ce répertoire contient le code source complet de ToolManager 2.1 et de ses utilitaires. Chaque programme a son propre sous-répertoire. L'auteur fournit le code source comme un exemple pour la programmation OS 2.x/3.0.

Le sous-répertoire locale a de l'interêt pour les traducteurs. Si votre langage n'est pas fourni dans cette version et vous voulez faire la traduction, regardez le fichier empty.ct. Remplissez juste les lignes vides et envoyez-moi le fichier. Il se peut qu'il soit inclus dans la prochaine version.

1.20 TM_Français.guide/WBStartup

Le répertoire WBStartup

=====

Seulement un programme réside dans ce répertoire: ToolManager. Cet utilitaire démarre et arrête ToolManager 2.1. La plupart du temps, cet utilitaire sera dans le répertoire SYS:WBStartup, mais il peut être utilisé depuis le Shell aussi.

1.21 TM_Français.guide/Objets

Référence des objets ToolManager

Ce chapitre décrit les objets de ToolManager dans le détail. Chaque objet a un type et un nom. Le nom est utilisé pour référencer l'objet. Il y a six différents types d'objets:

Exec	Exec objets
Image	Image objets
Sound	Sound objets
Menu	Menu objets
Icon	Icon objets
Dock	Dock objets
Access	Access objets

1.22 TM_Français.guide/Exec

Exec objets

=====

Les objets Exec décrivent les programmes qui vont être lancés par ToolManager. Trois différents types de programmes sont supportés: CLI, Workbench et ARexx. Les trois types d'actions sont supportés : Dock, Hot Key, Network. Chaque objet Exec a les paramètres suivants(1). Les valeurs par défaut sont mises entre parenthèses:

Arguments/Paramètres (Yes)

Cet interrupteur controle la transmission des paramètres au programme. Si un programme ne supporte pas les paramètres ou n'en a pas besoin, vous pouvez mettre sur off le passage de paramètres.

Command/Commande

Le nom de fichier du programme à lancer. Ce nom peut être relatif au catalogue courant. Si le type est Dock, la commande décrit le nom de l'objet dock, qui doit être ouvert/fermé. Pour

le type Hot Key, cette chaîne doit être une Chaîne de Description d'Entrée Commodités (voir Raccourci-Clavier). Une

commande distante (type Network) est décrite comme objet@machine, qui dit à ToolManager de lancer sur la machine l'objet Exec nommé objet.

Current Directory/Catalogue courant (SYS:)

Le nom du catalogue courant pour le programme. Note: les programmes ARexx ignorent ce paramètre.

Delay/Délai (0)

Après activation d'un objet Exec, ToolManager attend pendant Délai secondes avant de lancer le programme. Si cette valeur est négative, le programme sera lancé chaque Délai secondes. Pour stopper un objet Exec qui attend son exécution, activez-le juste une fois encore. Note: Si Délai est positionné, le programme sera lancé sans arguments.

Exec Type/Mode Exec (CLI)

Cela spécifie le mode du programme. Il peut être un parmi cela: CLI, WB ou ARexx.

Hot Key/Raccourci-clavier

Vous pouvez mettre une touche d'appel pour chaque objet Exec. Si cette touche est pressée, le programme sera lancé. Note: Le programme sera lancé sans arguments.

Output File/Fichier de sortie (NIL:)

C'est le nom du fichier pour le fichier de sortie. Il est seulement utile pour les programmes CLI.

Path/Chemin (chemin pour les processus

ToolManager) Cette chaîne positionne le chemin de recherche pour le programme. Vous pouvez spécifier plusieurs répertoires en séparant les noms par des ";". C'est seulement utile pour les programmes CLI.

Priority/Priorité (0)

Cela positionne la priorité du nouveau processus qui lancera le programme.

Public Screen/Ecran public (défaut écran public)

Vous pouvez positionner le nom de l'écran public qui devra être déplacé vers l'avant avant que le programme soit lancé. Cela marche seulement en conjonction avec le paramètre To Front/Au premier plan.

Stack/Pile (4096)

Ceci positionne la pile d'exécution du nouveau processus qui lance le programme.

To Front/Au premier plan (No)

Si vous positionnez ce paramètre, l'écran public spécifié par Public Screen/Ecran public est déplacé au premier plan avant que le programme soit lancé.

----- Footnotes -----

(1) Pour des raisons de traductions et des versions de Workbench V37/V38, les noms des objets sont en Anglais/Français

1.23 TM_Français.guide/Image

Objets Image

=====

Les objets Image spécifient l'image qui va être utilisée par ToolManager pour les icônes ou les docks. Ce type d'objet a seulement un paramètre:

File Name/Nom du fichier

Cela spécifie le nom du fichier depuis lequel ToolManager devra lire les données images. ToolManager essaye de détecter le type de l'image automatiquement:

1. Il essaye de la charger comme une image IFF. Actuellement, ToolManager peut lire les fichiers ILBM (une image) ou ANIM (deux ou plusieurs images).
2. Il essaye de la lire comme un fichier icône. Une icône peut avoir un ou deux images.

Les animations sont actuellement supportées seulement par les objects Dock. Les objets Icon comportent seulement la première et la seconde image d'une animation pour construire une icône à deux images. Si vous voulez une animation pour ToolManager, vous devez suivre ces règles de dessin:

Image 1

Cela doit être une image qui représente un état inactif.

Image 2

Cela doit être une image qui représente un état sélectionné. Normalement, c'est une copie inversée de la première image.

Image 3 to N-1

Ce sont des images pour l'animation. Chaque image sera affichée pendant 1/3 de seconde.

Image N

Cette dernière image de l'animation sera affichée pendant une seconde. Après celle-la, la première sera de nouveau affichée.

1.24 TM_Français.guide/Sound

Sound objets

=====

Un objet Sound peut être utilisé pour rendre ToolManager bruyant. ToolManager lui-même a aucune capacité interne pour jouer des sons, il utilise ARexx pour activer un démon externe jouant des sons. Ce type d'objet a deux paramètres:

Command/Commande

Cela positionne la commande ARexx que ToolManager envoie pour envoyer un joueur de sons externe. Pour upd, cela pourrait être quelque chose comme file samples:boing. Voir

Goodies

.

Port ARexx

Cela spécifie le port ARexx où ToolManager doit envoyer la commande. La valeur par défaut est PLAY qui est le port pour le programme upd.

1.25 TM_Français.guide/Menu

Menu objets

=====

Les objets Menu contrôlent les entrées dans le menu Outils/Tools du Workbench. Le nom de l'objet est utilisé comme le texte du menu. Pour activer un pareil objet, sélectionner juste le nom dans le menu. Les objets Menu marchent seulement quand le Workbench tourne.

Ce type d'objet a deux paramètres:

Exec Objet

C'est le nom d'un objet Exec qui doit être activé quand l'entrée dans le menu est sélectionnée. Chaque icône qui est sélectionnée à ce moment sera utilisée comme un argument pour le programme.

Sound Objet

C'est le nom de l'objet Sound qui doit être activé quand l'entrée du menu est sélectionnée.

A noter pour les utilisateurs de ToolManager 1.X: Pour simuler le vieux outil de type "Dummy" créer juste un objet Menu et en spécifiant aucun objet Sound et Exec.

1.26 TM_Français.guide/Icon

Icon objets

=====

Les objets Icon décrivent les icônes dans la fenêtre Workbench. Un objet peut être aussi bien activé en double-cliquant l'icône ou en amenant une icône sur l'icône d'application. Les objets Icon ne fonctionnent seulement si le Workbench tourne.

Les paramètres pour ce type d'objet sont les suivants:

Exec Objet

C'est le nom d'un objet Exec qui devra être activé quand l'icône est sélectionnée. Chaque icône qui est amenée sur l'icône d'application sera utilisée comme argument pour le programme.

Image Objet

C'est le nom d'un objet Image. Le nom de cet objet est utilisé pour construire l'icône d'application.

Left Edge/Bord Gauche (défaut: 0)

Cela positionne le bord gauche pour l'icône d'application.

Show Name/Montrer le nom (défaut: Oui)

Si ce paramètre est mis, le nom de l'objet sera utilisé comme nom pour l'icône d'application.

Sound Objet

C'est le nom d'un objet Son qui devra être activé quand l'icône est activée.

Top Edge/Bord supérieur (défaut: 0)

Cela positionne le bord supérieur pour l'icône d'application.

Note: Le Workbench est très pointu à propos de la position des icônes. Si vous spécifiez des coordonnées que le Workbench n'aime pas, il les ignorera et placera l'icône ailleurs.

1.27 TM_Français.guide/Dock

Dock objets

=====

Les objets Dock décrivent des fenêtres. Ces fenêtres combinent plusieurs outils qui sont représentés par des images ou gadgets. Pour lancer un outil, cliquer juste sur son image ou gadget. Bien sûr, vous pouvez amener des icônes sur l'image ou le gadget pour le passer en argument pour l'outil.

Chaque objet dock a plusieurs paramètres. Les valeurs par défaut sont mis entre parenthèses:

Activated/Activée (Oui)

Une fenêtre dock peut être active (ouverte) ou inactive (fermée).

Backdrop/Arrière-plan (Non)

La fenêtre Dock doit aller immédiatement en arrière-plan après l'ouverture.

Centered/Centrée (Non)

Si ce paramètre est positionné, la fenêtre sera toujours centrée par rapport à la position courante de la souris à son ouverture.

Columns/Colonnes (1)

Ce paramètre détermine le nombre de colonnes d'outils. Les outils sont toujours classés par colonne, en commençant par la colonne la plus à gauche et en remplissant vers le haut en les classant vers la colonne la plus à droite.

Font/Police (Police d'écran)

Si vous avez une fenêtre dock avec le paramètre Texte mis, vous pouvez choisir la police pour les gadgets boutons avec ce paramètre.

Frontmost/Premier plan (Non)

Si vous mettez ce paramètre, la fenêtre dock sera toujours ouverte sur l'écran public le plus en avant.

Hot Key/Raccouci-clavier

Vous pouvez mettre un Raccouci-clavier pour chaque objet Dock. Si ce Raccouci-clavier est généré, l'état d'activation de la fenêtre dock sera basculé; avec cela, elle sera fermée ou ouverte.

Left Edge/Bord gauche (0)

Ce paramètre positionne le bord gauche de la fenêtre dock. Si le paramètre Centré est mis, ce paramètre sera ignoré.

Menu (Non)

Vous pouvez ajouter un petit menu. Ce menu a deux entrées:

- * Close Dock/Fermer Dock Ferme la fenêtre Dock
- * Quitter TM Quitte ToolManager

Pattern/Fond (Non)

La fenêtre dock ajuste automatiquement sa taille à l'image la plus large. Chaque entrée de la dock a la même taille, et les plus petites images sont centrées, alors elles ont une bordure transparente autour d'elles. Si vous n'aimez pas cette bordure transparente, mettez ce paramètre et la bordure sera remplie avec un motif.

PopUp/Sur demande (Non)

Quand ce paramètre est mis, la fenêtre dock sera automatiquement fermée après la sélection d'une entrée dans la Dock. Cela est spécialement pratique avec les paramètres Centered/Centrée, Frontmost/Premier plan et un raccourci-clavier de la classe

rawmouse (voir
Raccourci-Clavier
).

Public Screen/Ecran public (Par défaut écran public)
Spécifie l'écran public sur lequel la fenêtre dock doit être ouverte. Si la fenêtre dock a été ouverte avec un raccourci-clavier, l'écran public sera déplacé en avant après que la fenêtre eut été ouverte. Ce paramètre sera ignoré si le paramètre Frontmost/Premier plan est activé.

Sticky/Collée
Normalement, une fenêtre Dock garde sa dernière position quand vous la fermez et apparait à la même position quand vous la ré-ouvrez. Si vous voulez que la fenêtre Dock s'ouvre toujours à la même position, vous devez mettre ce paramètre.

Texte (Non)
Vous pouvez choisir entre des gadgets images ou boutons dans les fenêtres dock avec ce paramètre. Les fenêtres dock à boutons sont spécialement pratiques avec le paramètre PopUp

Title/Titre
Cela spécifie le titre de la fenêtre dock. Si vous mettez un titre, la fenêtre dock sera une fenêtre normale sous OS 2.0 avec une barre de déplacement, un gadget de fermeture, un gadget de profondeur, et une bordure. Si vous ne mettez pas de titre, vous aurez une fenêtre dock avec seulement une barre de déplacement et sans bordure.

Top Edge/Bord supérieur (0)
Ce paramètre positionne le bord supérieur de la fenêtre dock. Si le paramètre Centered/Centree est mis, ce paramètre sera ignoré.

Vertical (Non)
Si la fenêtre dock a un style de nouvelle fenêtre (i.e. : seulement une barre de déplacement et aucune bordure), ce paramètre positionne l'orientation de la barre de déplacement. Ce paramètre est ignoré si vous mettez un titre à la fenêtre avec le paramètre Title/Titre.

1.28 TM_Français.guide/Access

Access objets

=====

Les objets Access contrôlent les droits d'accès pour les demandes réseau. Par défaut, chaque requête est refusée, aussi un ToolManager distant ne peut satisfaire l'opération de votre machine qu'en activant vos objets Exec. Avec des objets Access, vous pouvez permettre aux machines spécifiées d'activer vos objets Exec. Le nom d'un objet Access a une signification spéciale. Il est constitué avec

le nom de la machine distante depuis laquelle la requête réseau a été envoyée. ToolManager utilise les trois étapes suivantes :

1. Complète avec le nom complet de la machine hôte
2. Complète avec le nom réel
3. Regarde pour l'objet Access appelé anyone

Si l'objet correspondant est trouvé, alors cet objet est utilisé pour les droits d'accès de la machine distante. L'objet appelé anyone est utilisé pour n'importe quelle requête réseau, pour laquelle l'objet Access correspondant ne peut être trouvé.

L'objet Access a seulement un paramètre :

Exec Objet

Ce paramètre peut être utilisé plusieurs fois et spécifie quels objets Exec peuvent être activés depuis la machine. Si vous n'avez spécifié aucun nom d'objet, alors la machine distante peut activer tous les objets Exec sur votre machine.

1.29 TM_Français.guide/Preferences

L'éditeur de préférences de ToolManager

Avec l'éditeur de préférences, vous pouvez gérer la configuration globale de ToolManager. Cette configuration est chargée automatiquement quand vous lancez ToolManager. Pour lancer l'éditeur, double-cliquer juste son icône. Vous verrez la fenêtre principale.

La plupart des gadgets dans les fenêtres de l'éditeur ont un raccourci-clavier. Ils sont marqués par un souligné (_). A noter que si une chaîne gadget est active, vous devez d'abord presser la touche return avant d'utiliser les raccourci-clavier.

Fenêtre principale Gadgets

Fenêtre principale Menus

Fenêtre d'édition

Fenêtre de création d'objets

Types des outils

Arguments CLI

1.30 TM_Français.guide/Fenetre principale Gadgets

Fenêtre principale Gadgets

=====

La fenêtre principale a plusieurs groupes de gadgets:

Type d'objet

Avec un gadget cyclique, vous pouvez choisir le type d'objets que vous voulez créer ou éditer.

Liste d'objets

Ce gadget montre la liste de tous les objets du type courant. Vous pouvez sélectionner un objet en cliquant sur son nom. Si vous double-cliquez un objet, une fenêtre d'édition sera ouverte.

Déplacement d'objets

Quand un objet est sélectionné, vous pouvez le déplacer dans la liste avec ces gadgets. Si vous cliquez sur le gadget Sort/Trier, les objets dans la liste seront classés par ordre alphabétique.

Manipulation d'objets

Ces gadgets manipulent les objets. Le gadget New/Créer crée un nouveau objet du type courant qui sera sélectionné automatiquement. Quand vous cliquez sur le gadget Edit/Modifier, une fenêtre d'édition pour l'objet sélectionné sera ouverte. Avec le gadget Copy/Copier, vous pouvez faire une copie de l'objet sélectionné. Le gadget Remove/Supprimer efface l'objet sélectionné.

Configuration

Vous avez plusieurs choix pour sauver la configuration. Avec le gadget Save/Sauver, vous pouvez sauver la configuration de façon permanente dans le fichier ENVARC:ToolManager.prefs. Pour une modification temporaire, utilisez le gadget Use/Utiliser, qui sauvera la configuration dans le fichier ENV:ToolManager.prefs. Ce fichier ne survivra pas à un reset de la machine. Pour tester la nouvelle configuration sans quitter l'éditeur, utilisez le gadget Test/Tester. Le gadget Cancel/Annuler quittera l'éditeur sans sauvegarde.

1.31 TM_Français.guide/Fenetre principale Menus

Menus fenêtre principale

=====

La fenêtre principale a plusieurs menus:

Project/Projet

Avec les sous-menus Open/Ouvrir et Save as/Sauver comme, vous pouvez charger et sauver la configuration. Le sous-menu About/A propos ouvre une requête d'information. La sélection du

sous-menu Quit/Quitter quittera l'éditeur sans sauvegarde.

Edit/Modifier

Avec ces sous-menus, vous pouvez rappeler des configurations plus vieilles. Le sous-menu Last Saved/Reprendre état sauvegardé charge la dernière configuration sauvée du fichier ENVARC:ToolManager.prefs. Avec le sous-menu Restore/Reprendre valeurs initiales, vous chargerez la configuration, qui était active avant d'ouvrir l'éditeur, du fichier ENV:ToolManager.prefs.

Settings/Options

Vous pouvez choisir le sous-menu Create Icons/Créer les icônes pour que le sous-menu Save as/Sauver comme crée ou non une icône.

1.32 TM_Français.guide/Fenetre edition

Fenêtres de modification

=====

Chaque type d'objet a une fenêtre différente pour positionner les paramètres des objets. Pour une liste détaillée de tous les paramètres voir

Objets

.

Chaque fenêtre d'édition a un gadget texte pour le nom de l'objet. Ce nom est important, parce qu'il est utilisé pour référencer cet objet. A noter qu'il n'y a actuellement pas de référence interne croisée. Alors si vous changez le nom d'un objet qui est déjà référencé par un autre objet, cette référence ne sera pas mise à jour. Vous devez le faire à la main.

Les gadgets bouton dans les fenêtres d'édition ouvrent différents types de boîtes de dialogue. Vous pouvez choisir un objet en cliquant dessus et en pressant le gadget Ok, ou simplement en double-cliquant dessus. Pour quitter une boîte de dialogue sans modifications, utilisez le gadget Cancel/Annuler. Si vous voulez effacer un champs qui ne peut être seulement choisi par une boîte de dialogue, ouvrez-la et presser le gadget Ok sans sélectionner l'objet.

Les fenêtres d'édition pour les objets de type Exec et Image ont des caractéristiques supplémentaires. Vous pouvez simplement amener une icône dessus pour passer les paramètres de cette icône.

1.33 TM_Français.guide/Fenetre de creation objets

Fenêtre de création d'objets.

=====

Si vous amenez une icône sur la fenêtre principale, la fenêtre "Création d'objets" sera ouverte. Ici, vous pouvez choisir que les objets soient créés depuis cette icône. Cela peut être utilisé pour ajouter un programme à votre configuration très facilement et très rapidement.

Vous pouvez juste créer un objet Exec ou Image depuis une icône, si vous sélectionnez un des premiers choix. Mais, vous pouvez aussi créer un objet complet Menu et/ou Icon, si vous sélectionnez un des trois derniers choix.

1.34 TM_Français.guide/Types des outils

Types d'outils

=====

Quand vous lancez l'éditeur de préférences depuis le Workbench, vous pouvez positionner plusieurs types d'outils (tooltypes) dans l'information de l'icône ou le fichier de configuration de l'icône pour la contrôler.

USE

Si vous positionnez ce type d'outils dans une icône pour un fichier de préférences, l'éditeur installera ce fichier comme le fichier de configuration courante.

SAVE

Si vous positionnez ce type d'outils dans une icône pour un fichier de préférences, l'éditeur installera ce fichier comme le fichier de configuration courante et permanente.

PUBSCREEN

Ce type d'outils dit à l'éditeur d'ouvrir sa fenêtre sur un écran public spécifique. Si vous n'invoquez pas ce type d'outils, l'écran public par défaut sera utilisé.

CREATEICONS

Quand ce type d'outils est mis à YES, l'éditeur créera une icône pour chaque fichier de préférences qui est créé avec le sous-menu Save As/ Sauver comme.

DEFAULTFONT

L'éditeur normalement utilise la police de caractères de l'écran public pour dessiner ses gadgets. Si vous mettez ce type d'outil à YES, l'éditeur utilisera la police du système par défaut.

XPOS

Cela spécifie la position X initiale de la fenêtre principale de l'éditeur.

YPOS

Cela spécifie la position Y initiale de la fenêtre principale de l'éditeur.

MINLISTCOLUMNS

Cela spécifie le nombre minimum de colonnes dans la liste des gadgets.

MINLISTROWS

Cela spécifie le nombre minimum de lignes dans la liste des gadgets.

1.35 TM_Français.guide/Arguments CLI

Arguments CLI

=====

Quand l'éditeur est lancé depuis le shell, il utilise la ligne de commande suivante:

```
FROM,EDIT/S,USE/S,SAVE/S,PUBSCREEN/K,DEFAULTFONT/S
```

FROM

Ce paramètre spécifie le nom du fichier de préférences que l'éditeur devra charger.

USE

Si vous utilisez ce paramètre, l'éditeur installera le fichier spécifié comme le paramètre FROM comme le fichier courant de configuration.

SAVE

Si vous utilisez ce paramètre, l'éditeur installera le fichier spécifié comme FROM comme le fichier courant et permanent de configuration.

PUBSCREEN

Ce paramètre dit à l'éditeur d'ouvrir ses fenêtres sur un écran public spécifique. Si vous ne positionnez pas ce type d'outil, l'écran public par défaut sera utilisé.

DEFAULTFONT

L'éditeur utilise normalement la police de caractères de l'écran public pour dessiner ses gadgets. Si vous utilisez ce paramètre, l'éditeur utilisera la police de caractères système par défaut.

1.36 TM_Français.guide/Librairie

L'interface de la librairie partagée de ToolManager

Le gestionnaire de ToolManager est mis dans une librairie partagée

Amiga. Cette librairie offre plusieurs fonctions pour créer et manipuler les objets ToolManager, ainsi vous pouvez les utiliser dans vos programmes.

Il y a actuellement six fonctions disponibles:

AllocTMHandle()

Pour créer des objets ToolManager, vous devez d'abord allouer un TMHandle. Ce gestionnaire stocke toutes les informations de vos objets et est utilisé pour les référencier. A noter que l'information stockée dans ce gestionnaire est seulement accessible par par le programme qui les a créés.

FreeTMHandle()

Cette fonction libère un TMHandle et tous les objets ToolManager associés avec lui. Chaque AllocTMHandle() doit être terminé par un FreeTMHandle()!

CreateTMOBJECTTags()

CreateTMOBJECTTagList()

Cette fonction crée un objet ToolManager. Vous devez fournir un nom, le type d'objet et différents renseignements pour les paramètres de l'objet. Le nom de l'objet est important, car il est utilisé pour référencer l'objet.

ChangeTMOBJECTTags()

ChangeTMOBJECTTagList()

Vous pouvez modifier les paramètres d'un objet ToolManager avec cette fonction. L'état de l'objet sera mis à jour pour refléter les nouveaux paramètres. A noter: Actuellement, les objets Image ne peuvent être modifiés.

DeleteTMOBJECT()

Avec cette fonction, vous pouvez effacer un objet ToolManager. Si l'objet est lié aux autres objets, ces objets seront avertis pour mettre à jour leur états.

QuitToolManager()

Cette fonction dit au gestionnaire de ToolManager de quitter dès que possible.

La description complète de l'interface de la librairie est disponible au format AutoDoc (voir Documentation).

1.37 TM_Français.guide/Raccourci-Clavier

Comment définir un raccourci-clavier

Ce chapitre décrit comment définir un raccourci-clavier comme une Chaîne de Description d'Entrées qui est alors interceptée par

Commodities. Chaque fois qu'un raccourci clavier est activé, Commodities génère un événement qui est utilisé par ToolManager pour activer des objets Exec ou pour basculer les objets Dock. Une chaîne de description a la syntaxe suivante:

```
[<class>] {[<qualifier>]} [-][upstroke] [<key code>]
```

Tous les mots clé sont insensibles aux majuscules.

class décrit la classe InputEvent. Ce paramètre est optionnel et si il est manquant, le défaut rawkey est utilisé. Voir

Classes InputEvent

. Les 'Qualifiers' sont des "signaux" qui peuvent être positionnés ou effacés le temps que le raccourci clavier est activé; sinon aucun événement ne sera généré. Pour chaque 'qualifier' qui doit être appelé, vous fournissez son mot clé. Tous les autres 'qualifiers' sont attendus à être effacés par défaut. Si vous voulez ignorer un 'qualifier', mettez juste un - avant son mot clé. Voir

Qualifiers

.

Normalement, un événement d'une 'Hot Key' est généré quand une touche est pressée. Si l'événement doit être généré quand la touche est relâchée, fournissez le mot clé upstroke. Quand le fait de presser et de relâcher d'une touche doivent générer un événement, utiliser -upstroke.

Le code de touche est dépendant de la classe InputEvent. Voir

Codes de touche

.

Classes InputEvent

Qualifiers

Codes de touche

exemples de Raccourci-Clavier

Note: Choisissez vos touches d'appel carefully, parce que ↔

Commodities

a une priorité dans la chaîne du gestionnaire InputEvent (i.e. sera écrasé par les définitions existantes).

1.38 TM_Français.guide/Classes InputEvent

Classes InputEvent

=====

Commodities supporte la plupart des classes InputEvent qui sont générées par l'input.device. Cette partie décrit ces classes qui sont les plus pratiques pour les touches d'appel de ToolManager.

rawkey

C'est la classe par défaut et couvre tous les événements clavier. Par exemple, rawkey a ou a crée un événement chaque fois que la touche "a" est pressée. Vous devez spécifier un code de touche pour cette classe. Voir

```
rawkey
```

.

rawmouse

Cette classe décrit tous les événements des boutons de souris. Vous devez spécifier un code de touche pour cette classe. Voir

```
rawmouse
```

.

diskinserted

Les événements de cette classe sont générés lorsqu'un disque est inséré dans un lecteur. Cette classe n'a pas de codes de touche.

diskremoved

Les événements de cette classe sont générés lorsqu'un disque est sorti d'un lecteur. Cette classe n'a pas de codes de touche.

1.39 TM_Français.guide/Qualifiers

Qualificateurs

=====

Certains synonymes de mot-clés ont été rajoutés à la version 38 de "Commodities". Ceci sont marqués avec une *.

lshift, left_shift *

Touche Shift gauche.

rshift, right_shift *

Touche Shift droite.

shift

Touche Shift.

capslock, caps_lock *

Touche Majuscule.

caps

Touche Shift ou touche Majuscule.

control, ctrl *

Touche Controle.

`lalt, left_alt *`
Touche Alt gauche.

`ralt, right_alt *`
Touche Alt droite.

`alt`
Touche Alt.

`lcommand, lamiga *, left_amiga *, left_command *`
Touche Amiga gauche.

`rcommand, ramiga *, right_amiga *, right_command *`
Touche Amiga droite.

`numericpad, numpad *, num_pad *, numeric_pad *`
Ce mot clé doit être utilisé pour n'importe quelle touche du clavier numérique.

`leftbutton, lbutton *, left_button *`
Bouton gauche de la souris. Voir la note ci-dessous.

`midbutton, mbutton *, middlebutton *, middle_button *`
Bouton du milieu de la souris. Voir la note ci-dessous.

`rbutton, rightbutton *, right_button *`
Bouton droit de la souris. Voir la note ci-dessous.

`repeat`
Ce qualificateur doit être précisé quand la répétition-clavier est active. Il n'est utile que pour la classe `rawkey` d'événement d'entrée.

Note: La version 37 de "Commodities" contient une erreur qui empêche l'utilisation de `leftbutton`, `midbutton` et `rbutton` comme qualificateurs. Cette erreur a été corrigé dans la version 38.

1.40 TM_Français.guide/Codes de touche

Codes de touches

=====

Chaque classe d'événement d'entrée a ses propres codes de touche:

`rawkey`

`rawmouse`

1.41 TM_Français.guide/rawkey key codes

Key codes for InputEvent class 'rawkey'

Certains mot-clés et des synonymes ont été rajoutés à la version 38 de "Commodities". Ceci sont marqués avec une *.

a-z, 0-9, ...

Caractères ASCII.

f1, f2, ..., f10, f11 *, f12 *

Touches de fonctions.

up, cursor_up *, down, cursor_down *

left, cursor_left *, right, cursor_right *

Touches fléchées.

esc, escape *, backspace, del, help

tab, comma, return, space, spacebar *

Touches spéciales.

enter, insert *, delete *

page_up *, page_down *, home *, end *

Touches du clavier numérique. Chacun de ces codes de touche doit utilisé le qualificateur numericpad !

de la souris --

1.42 TM_Français.guide/rawmouse key codes

Key codes for InputEvent class 'rawmouse'

Ces mots-clé ont été ajoutés à la version 38 de "Commodities". Ils ne sont pas disponibles dans la version 37.

mouse_leftpress

Appuyer sur le bouton gauche de la souris.

mouse_middlepress

Appuyer sur le bouton du milieu de la souris.

mouse_rightpress

Appuyer sur le bouton droit de la souris.

Note: Pour utiliser un de ces codes de touche, vous devez également préciser la qualificateur correspondant, par exemple

rawmouse leftbutton mouse_leftpress

1.43 TM_Français.guide/exemples de Raccourci-Clavier

Exemples de raccourci-clavier

=====

ralt t

Maintenir enfoncé la touche Alt de droite et presser "t"

ralt lalt t

Maintenir enfoncé les touches Alt de gauche et de droite et presser "t"

alt t

Maintenir enfoncé la touche Alt et presser "t"

rcommand f2

Maintenir enfoncé la touche Amiga de droite et presser la seconde touche de fonction.

numericpad enter

Maintenir enfoncé la touche Entrer du clavier numérique.

rawmouse midbutton leftbutton mouse_leftpress

Maintenir enfoncé le bouton du milieu de la souris et presser la bouton gauche de la souris.

diskinserted

Insérer une disquette dans n'importe quel lecteur.

1.44 TM_Français.guide/Questions

Les questions les plus posées sur ToolManager

Voici les questions les plus demandées sur ToolManager:

- Pourquoi ToolManager ne peut-il pas créer de multiples menus ou sous-menus "Outils" ?

Les menus ou sous-menus multiples ne sont pas actuellement supportés par le système d'exploitation. Pour les créer, vous devez le bricoler, ce qui rend un système instable. Je n'ai pas voulu produire un logiciel instable, alors, je n'implémenterais pas une pareille chose dans ToolManager.

- Les programmes WB ne veulent pas se lancer, mais tous les autres types Exec marchent bien.

ToolManager se base sur le programme L:WBStart-Handler pour lancer les programmes WB. Il y a deux raisons, pour lesquelles ToolManager ne peut pas exécuter ce programme:

- * Le fichier L:WBStart-Handler n'existe pas. SVP, copier-le

depuis l'archive de distribution.

- * Le flag d'exécution (e) n'est pas mis sur le fichier. Utilisez la commande suivante pour mettre ce flag : protect
L:WBStart-Handler +e

- Comment puis-je créer une dock horizontale ?

Mets juste le nombre de colonnes aux nombres d'entrées de l'objet dock.

- Comment puis-je créer une fenêtre de sortie pour les programmes CLI ?

Les fenêtres de sortie peuvent être créées en utilisant le device CON:. Utilisez le nom de fichier suivant pour créer une fenêtre auto-ouvrante avec un gadget de fermeture qui ne se ferme qu'après la fin du programme :

```
CON:10/10/640/100/Output-Window/AUTO/CLOSE/WAIT
```

Le device CON: a beaucoup d'options, svp consulter votre manuel AmigaDOS pour plus d'informations.

- Comment puis-je mettre les arguments au milieu de la ligne de commande CLI/Arx ?

Normalement, tous les arguments sont passés à la ligne de commande. Pour insérer les arguments n'importe où dans la ligne de commande, ToolManager utilise la même syntaxe [], que celle qui est utilisée par la commande AmigaShell alias. Aussi, par exemple :

```
Dir [] all
```

insérera tous les arguments avant le mot clé all.

- Comment puis-je effacer le lien d'un objet complexe à un objet simple ?

Après avoir pressé le bouton "xxx Objet", presser le bouton "Ok" sans sélectionner un objet. Cela signifie que vous avez choisi aucun objet, et alors le lien sera effacé.

- Comme puis-je créer des sous-docks ?

Vous devez utiliser des objets Exec du type Dock. Mettez de pareils objets dans les entrées de votre dock principale et ils pourront ouvrir/fermer les autres docks.

- ToolManager est mort après le lancement d'une commande Réseau.

Il y a actuellement un problème avec le logiciel via réseau, qui n'annule pas les requêtes locales. Aussi, si votre machine est appelée Hôtel et vous avez un objet Exec du type Network avec la commande Objet@Hôtel, ToolManager bouclera quand vous l'activeriez. SVP, utiliser seulement les noms des machines

distantes !!!

1.45 TM_Français.guide/Historique

L'Historique de ToolManager

2.1, Release date 16.05.1993

- New Exec object types: Dock, Hot Key, Network
- New Dock object flags: Backdrop, Sticky
- New object type: Access
- Network support
- Editor main window is now an AppWindow
- Gadget keyboard shortcuts in the preferences editor
- New tooltypes for the preferences editor
- Several bug fixes
- Enhanced documentation

2.0, Release date 26.09.1992

- Complete new concept (object oriented)
 - (Almost) Complete rewrite
 - ToolManager is now split up into two parts
 - Main handler is now embedded into a shared library
 - Configuration is now handled by a Preferences program
 - Configuration file format has changed again :-) It is an IFF File now and resides in ENV:
 - Multiple Docks and multi-column Docks
 - Docks with new window design
 - Dock automatically detects largest image size
 - Sound support
 - Direct ARexx support for Exec objects
 - ToolManager can be used without the Workbench. If the Workbench isn't running, it won't use any App* features.
 - Locale support
-

- Path from Workbench will be used for CLI tools
- Seperate Handler Task for starting WB processes

1.0 upto 1.5

Please look into the english documentation for further information.

1.46 TM_Français.guide/Credits

L'auteur voudrait remercier...

ToolManager est passé par plusieurs étapes majeures dans son évolution depuis sa première implementation à la mi-1990. Ce développement n'aurait pas être possible si je n'avais pas reçu autant de réactions de la part de beaucoup d'utilisateurs de ToolManager. Beaucoup d'idées et de caractéristiques en sont inspirées...

Par conséquent, je voudrais remercier:

Pour les pré-tests, les idées et le rapport d'erreurs:

La section Amiga de notre club informatique local (Computerclub an der RWTH Aachen), Olaf 'Olsen' Barthel, Georg Hessmann (Gucky), Markus Illenseer (ill), Klaus Melchior, Rickard Olsson (Richie), Matthias Scheler (Tron), Ralph Schmidt (laire), Roger Westerlund (Budda), Juergen Weinelt, Brian Wright (SteveVai), Petra Zeidler (stargazer) et beaucoup d'autres...

Matthew Dillon

Sans votre excellent DICE et beaucoup d'autres de vos outils, ToolManager n'existerait pas!

Pour leur excellent travail graphique:

Andreas Harrenberg, Georg Hessmann, Michael "Mick" Hohmann, Markus Illenseer, Oliver Koenen, Klaus Melchior, Rickard Olsson, Jan Peter, Matthias Scheler, Brian Wright

Pour les traductions :

Tomi Blinnikka (suomi), Jorn Halonen (norsk), Dr. Peter Kittel (deutsch), Jasper Kehlet (dansk), Klaus Melchior (eifel), Rickard Olsson (svenska), Rullier Pascal & Marc Schaefer (français), Tor Rune Skoglund (norsk), Reinhard Spisser (italiano), Andrea Suatoni (italiano)

Tous les copains de West Chester:

Pour le développement de l'Amiga et de son superbe système d'exploitation.

Tous les utilisateurs qui m'ont envoyé de l'argent:

Je n'en avais pas demandé dans les versions 1.x, mais c'est agréable de voir que quelqu'un apprécie mon travail.

Tous les utilisateurs qui m'ont envoyé un mot:
 J'aime vraiment lire vos lettres!

et tous ce que j'ai oublié de mentionner...

1.47 TM_Français.guide/Index

```

Index
*****

TeX
                                Docs

Access objets
                                Access

Adresse
                                Adresses des auteurs

Adresse InterNet
                                Adresses des auteurs

Adresse postale
                                Adresses des auteurs

AmigaGuide
                                Docs

ARexx scripts
                                Scripts

Arguments CLI
                                Arguments CLI

Catalogue des fichiers
                                Locale

Commentaires
                                Adresses des auteurs

Compilation support
                                Programmers

Concepts
                                Concepts

Concepts des programmes
                                Concepts

Configuration
                                Preferences

Copyright
                                Copyright

```

Crédits	Credits
Diskinserted	Classes InputEvent
Diskremoved	Classes InputEvent
Distribution	Copyright
Distribution des fichiers	Distribution des fichiers
Dock objets	Dock
Documentaion des librairies	
Docs	
Documentation	Docs
Documentation ASCII	Docs
Documentation imprimée	Docs
Donations	Adresses des auteurs
E-Mail	Adresses des auteurs
Exec objets	Exec
Exemple	Guide
Exemple d'images	Graphics
Exemples de raccourci-clavier	exemples de Raccourci-Clavier
Garantie légale	Copyright
GetPubName	Goodies
GiftWare	Important

Guide	Guide
Historique	Historique
Icon objets	Icon
Image objets	Image
Images de Contribution	Graphics
InputEvent classes	Classes InputEvent
Installation (rapide)	Installation rapide
Installation rapide	Installation rapide
Interdictions	Copyright
Interface librairie	Librairie
Interface librairie partagée	Librairie
Introduction à ToolManager	Introduction
Introduction aux objets de ToolManager	Concepts
Introduction aux raccourci-claviers	Raccourci-Clavier
Joueur de Son	Goodies
Key codes for rawkey	rawkey key codes
Key codes for rawmouse	rawmouse key codes
L répertoire	L
L'interface de la librairie partagée de ToolManager	Librairie

Langage (fichiers)
Locale

Langages
Locale

Libs répertoire
Libs

List: rawkey key codes
rawkey key codes

List: rawmouse key codes
rawmouse key codes

Liste des erreurs
Adresses des auteurs

Liste: Qualificateurs
Qualifiers

Locale répertoire
Locale

Localisation
Locale

Menu objets
Menu

Notes importantes
Important

Objets
Objets

Objets ToolManager
Objets

Permissions
Copyright

Préférences éditeur (de)
Preferences

Prefs répertoire
Prefs

Programmers répertoire
Programmers

Qualificateurs
Qualifiers

Questions
Questions

Référence: Distribution des fichiers
Distribution des fichiers

Référence: Interface librairie
Librairie

Référence: Objets ToolManager
Objets

Référence: Préférences éditeur (de)
Preferences

Référence: Raccourci-Clavier
Raccourci-Clavier

Répertoire de Documentations
Docs

Répertoire Goodies
Goodies

Répertoire Graphics
Graphics

Réponses
Questions

Raccourci Clavier
Raccourci-Clavier

Rapide installation
Installation rapide

Rawkey
Classes InputEvent

Rawmouse
Classes InputEvent

Remerciements
Credits

Scripts répertoire
Scripts

Shell scripts
Scripts

Sound objets
Sound

Source code
Source

Source répertoire
Source

Texinfo	Docs
Tour guidé	Guide
Traducteurs	Source
Traductions	Locale
Types d'outils	Types des outils
UPD	Goodies
V38 (et plus) caractéristiques	
Important	
Versions	Historique
Versions de programmes	Historique
WBStart 1.2	L
WBStart-Handler	L
WBStartup répertoire	WBStartup
