

MUIScreenMode

COLLABORATORS

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

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	MUIScreenMode	1
1.1	MUIScreenMode l'éditeur de préférences	1
1.2	Fonctionnalités de MUISrenMode	1
1.3	Système requis pour MUIScreenMode	2
1.4	Installation de MUIScreenMode	2
1.5	Utilisation de MUIScreenMode	2
1.6	Le lancement du Workbench	2
1.7	Le lancement du CLI	3
1.8	Le lancement d'une icone preset	3
1.9	L'interface de MUIScreenMode	3
1.10	Les menus de l'éditeur	4
1.11	Aide en ligne	5
1.12	Liste des modes d'affichage	5
1.13	Load Button	5
1.14	Mode Properties Listview	5
1.15	La barre des couleurs	6
1.16	Cellules Hauteur et Largeur	6
1.17	Default Checkmark	6
1.18	AutoScroll Checkmark	6
1.19	case HAM	7
1.20	Bouton Sauver	7
1.21	Bouton Utiliser	7
1.22	Bouton Annuler	7
1.23	Auteur	7
1.24	Copyright & GARANTIE	8
1.25	Historique de MUIScreenMode	9
1.26	A propos de MUI	10

Chapter 1

MUIScreenMode

1.1 MUIScreenMode l'éditeur de préférences

MUIScreenMode v1.4 - © 1995 Cyril DEBLE

Une alternative à l'éditeur de préférence ScreenMode

Cette documentation décrit comment utiliser l'éditeur de préférences MUIScreenMode. Faites votre choix parmi les sujets ci-dessous:

[Fonctionnalités](#)

[Système requis](#)

[Installation](#)

[Utilisation](#)

[Auteur](#)

[Copyright & Garantie](#)

[Historique](#)

[A propos de MUI](#)

1.2 Fonctionnalités de MUISrenMode

Description de MUIScreenMode

Ce programme remplace l'éditeur de préférences ScreenMode du Workbench. Il a les mêmes fonctions que le programme de Commodore, mais il comporte aussi:

- Une belle interface graphique (**MUI**).
 - Une compatibilité totale avec le ScreenMode du Workbench 3.0.
 - Une **Relecture** des modes écrans du système sans quitter.
 - Supporte le mode **HAM** !
 - Affiche l'ID du mode dans la **Liste des propriétés du mode** .
 - Ouverture sur n'importe quel écran public.
 - Utilisation du fichier sys/prefs.catalog (Pas de nouveau catalogue à ajouter).
 - Utilisation d'une **icone** externe ENV:Sys/Def_Prefs.info pour les fichiers preset (Plus d'icone interne au programme).
 - Une **aide** en ligne.
 - Et **encore** ...
-

1.3 Système requis pour MUIScreenMode

Système requis

Pour lancer MUIScreenMode vous avez besoin des programmes suivant :

- AmigaDOS version 3.0 ou mieux.
- **MUI** version 2.3 ou mieux.

1.4 Installation de MUIScreenMode

Installation

Pour installer MUIScreenMode vous pouvez utiliser le script installer fourni en double-cliquant sur l'icone installer.

Si vous préférez faire l'installation manuellement c'est aussi très facile, il faut simplement copier MUIScreenMode dans le tiroir SYS:Prefs. Si vous voulez vous pouvez effacer le programme ScreenMode et renommer MUIScreenMode en ScreenMode.

Si vous voulez utiliser **l'aide en ligne** le contenu du tiroir Docs doit être copié dans le tiroir HELP:. Si vous voulez utiliser **une icone** pour vos fichiers preset devez copier le contenu du tiroir Env-Archive dans ENVARC: et ENV:. Vous pouvez remplacer l'icone fournie par une des votres.

1.5 Utilisation de MUIScreenMode

Utilisation

Pour utiliser l'éditeur de préférences, vous pouvez soit double-cliquer sur son icone dans le workbench, ou le lancer du shell. Vous devriez alors voir la **fenêtre** apparaitre.

MUIScreenMode supporte :

Le lancement du Workbench

Le lancement du CLI

Le lancement d'une icone preset

1.6 Le lancement du Workbench

Le lancement du Workbench

Quand le programme est lancé du Workbench vous pouvez utiliser des TOOLTYPES. Les TOOLTYPES sont utilisé pour fixer les options du programme, afin de ne pas avoir à les réactiver à chaque fois que vous relancez l'éditeur.

Les TOOLTYPES sont :

- PUBSCREEN :

Ce tooltip permet de spécifier sur quel écran la **fenêtre** du programme doit s'ouvrir.

Exemple: SCREENMODE=DOPUS.1

- CREATEICONS :

Ce tooltip permet de spécifier si MUIScreenMode doit ajouter une **icone** quand vous sauvez les préférences.

Exemple: CREATEICONS=YES

- FLUSHLIBS :

Ce tooltip permet de spécifier si MUIScreenMode doit decharger la librairie MUI quand en quittant. Utile pour ceux qui n'ont pas beaucoup de memoire.

Exemple: FLUSHLIBS=YES

1.7 Le lancement du CLI

Le lancement du CLI

Quand vous lancez le programme du CLI vous pouvez utiliser les options:

- FILE :

Spécifie le nom du fichier de préférences à ouvrir. Mettez simplement le nom du fichier comme argument.

Exemple: MUIScreenMode SYS:Prefs/Presets/Default.pre

- PUBSCREEN :

Spécifie le nom de l'écran où MUIScreenMode ouvrira sa **fenêtre** . Mettez le nom juste après le mot clé PUBSCREEN.

Exemple: MUIScreenMode PUBSCREEN DOPUS.1

- EDIT :

Ouvre la **fenêtre** de l'éditeur. (Ceci est fait par défaut si vous ne spécifié pas d'argument).

- USE :

Les paramètres spécifiés par l'option FILE sont sauvé dans ENV:. Le Workbench sera alors mis à jour. Identique au **Bouton Utiliser** mais sans ouvrir la **fenêtre** .

- SAVE :

Les parametres specifiés par l'option FILE sont sauvé dans ENV: et ENVARC:. Le changement est alors permanent. Le Workbench sera alors aussi mis à jour. Identique au **Bouton Sauver** mais sans ouvrir la **fenêtre** .

1.8 Le lancement d'une icone preset

Le lancement d'une icone preset

Quand vous sauvez un fichier de préférences avec une icone vous pouvez définir le tooltype ACTION avec les arguments suivants :

- EDIT :

La **fenêtre** s'ouvrira pour permètre l'édition du fichier.

Exemple: ACTION=EDIT

- USE :

Le fichier préférence sera sauvé dans ENV:. Le Workbench sera alors mis a jour. Identique au Bouton **Utiliser** mais sans ouvrir la **fenêtre** . (C'est l'argument par défaut quand il n'y a pas d'argument)

Exemple: ACTION=USE

- SAVE :

Le fichier préférence sera sauvé dans ENV: et ENVARC. Le changement est alors permanent. Le Workbench sera alors aussi mis à jour. Identique au **Bouton Sauver** mais sans ouvrir la **fenêtre** .

Exemple: ACTION=SAVE

1.9 L'interface de MUIScreenMode

L'interface de MUIScreenMode

Dans la bordure de la fenêtre il y a toutes les cellules usuelles que vous pouvez trouver dans toutes les applications. En premier il y a les cellules de fermeture, de profondeur, de zoom et en bas à droite de redimensionnement.

En plus il y a une cellule d'icônification pour icônifier la fenêtre. Si vous utilisez cette cellule, la fenêtre se fermera et une icône apparaîtra dans votre workbench.

L'interface comporte les **menus** standard des préférences et permet aussi l'aide en ligne.

Tous les gadgets de la fenêtre sont expliqués ci-dessous:

Liste des modes écrans

Bouton Mettre à jour

Liste des propriétés

Barre des couleurs

Cellules hauteur et largeur

Cases défaut

case de defil. auto

case du mode HAM

Bouton Sauver

Bouton Utiliser

Bouton Annuler

1.10 Les menus de l'éditeur

Les menus de l'éditeur

Les menus de l'éditeur sont identiques aux menus standards des préférences. Il comprennent les options suivantes:

Menu Projet

- Ouvrir :

Ouvre une requête dans laquelle vous pouvez choisir un fichier preset qui a été préalablement sauvegardé.

- Sauver sous :

Permet d'indiquer le fichier de configuration sur lequel les paramètres en cours d'affichage doivent être sauvegardés. Une icône sera créée ou non suivant l'option Créer icône. (Voir ci-dessous)

- Version :

Ouvre une fenêtre d'information sur le programme.

- Quitter :

Permet de quitter sans effectuer la moindre modification.

Menu Edition

- Valeurs par défaut :

Les paramètres de l'éditeur reviennent aux valeurs par défaut. (mode PAL avec tailles par défaut)

- Dernières valeurs sauvées :

Les paramètres de l'éditeur reviennent aux dernières valeurs sauvegardées.

- Valeurs initiales :

Les paramètres de l'éditeur reviennent aux valeurs affichées à son ouverture.

Menu Options

- Créer icônes ? :

Si l'option est cochée l'éditeur sauvera les fichiers presets avec une icône. Il suffira ensuite de double-cliquer sur cette icône pour activer les paramètres contenu dans ce fichier.

- Flushlibs :

Si l'option est cochée l'éditeur déchargera la librairie MUI quand en quittant. Utile pour ceux qui n'ont pas beaucoup de mémoire.

1.11 Aide en ligne

Aide en ligne

Pour utiliser l'aide en ligne, vous devez simplement placer la souris au dessus d'une cellule dont vous voulez obtenir l'aide et appuyer sur la touche HELP.

1.12 Liste des modes d'affichage

Liste des modes d'affichage

Les modes d'affichage disponibles dans le système sont répertoriés dans cette liste. Vous pouvez parcourir le contenu de cette liste afin de découvrir quels sont les modes disponibles. Tout mode present reflète en fait la présence du fichier pilote de moniteur dans le tiroir DEVS:Monitors.

Pour sélectionner un mode vous pouvez cliquer dessus avec la souris. La liste peut aussi être contrôlée avec les touches de contrôle standard de MUI ou avec la barre de défilement. Quand un mode est sélectionné les propriétés sont mises à jour dans la liste des propriétés du mode.

Double-cliquez sur un des modes pour l'utiliser directement. (Identique au **bouton utiliser**)

1.13 Load Button

Bouton Mettre à jour

Ce bouton permet de recharger les modes d'affichage du système. Ainsi vous pouvez rajouter des modes d'affichages du tiroir Storage/Monitors sans quitter MUIScreenMode.

1.14 Mode Properties Listview

Liste des propriétés du mode

La boîte intitulée Propriété du mode affiche une liste d'information concernant les propriétés du mode d'affichage sélectionné. La première ligne indique le nom du mode ainsi que son identificateur en hexadécimal.

Les autres informations sont:

- Taille visible :

Taille de l'affichage de texte en surbalayage (overscan) telle qu'elle est déterminée par les paramètres de surbalayage.

- Taille Minimum :

Représente la dimension minimum d'écran supporté par le mode d'affichage sélectionné.

- Taille Maximum :

Représente la dimension maximum d'écran supporté par le mode d'affichage sélectionné. La quantité disponible de mémoire graphique (Chip memory) pourra ensuite réduire cette valeur.

- Couleurs Maximum :

Correspond au nombre maximum de couleur pouvant être affiché dans un écran suivant le mode sélectionné.

D'autres propriétés peuvent apparaître suivant le mode sélectionné :

- Entrelacé :

Le mode d'affichage est entrelacé.

- ECS nécessaire :

Le mode est disponible uniquement si votre Amiga dispose des circuits graphique ECS.

- Accepte les Genlocks :

Le mode d'affichage supporte l'utilisation de périphériques vidéo du type Genlock.

- Déplacement possible :

Le mode d'affichage supporte la présence d'un écran Workbench pouvant être déplacé de haut en bas. Pour déplacer l'écran cliquez avec le bouton gauche sur la barre de l'écran et bougez la souris de haut en bas. Ceci est utile pour voir les autres écrans derrière le Workbench.

- Frequences :

Les deux dernier nombres sont la fréquence horizontale et verticale.

La liste peut aussi être contrôlée avec les touches de contrôle standard de MUI ou avec la barre de défilement. Il arrive parfois au démarrage que cette liste soit vide. Ceci provient du fait que vous avez enlevé un pilote d'écran du système et donc qu'il n'y a plus d'information sur ce mode. Néanmoins vous pouvez sélectionner d'autres modes et vous aurez les informations correspondantes.

1.15 La barre des couleurs

La barre des couleurs

La barre de glissement vous permet de sélectionner le nombre de couleurs pouvant être affichées dans l'écran du Workbench. Moins vous utiliserez de couleurs, plus l'écran pourra être redessiné rapidement et moins vous utiliserez de mémoire graphique.

La valeur maximum de cette barre de glissement correspond au nombre maximum de couleur supportées par le mode sélectionné. Quand vous sélectionnez le mode HAM, la barre ne peut plus prendre qu'une ou deux valeurs. Cette valeur correspond au nombre de couleurs de base utilisé par le mode HAM. C'est à dire 16 pour le mode HAM6 et 64 pour le mode HAM8. Si vous ne possédez pas les circuits graphiques AGA seul le mode HAM6 sera disponible.

1.16 Cellules Hauteur et Largeur

Cellules Hauteur et Largeur

Vous pouvez utiliser les cellules de texte largeur et hauteur afin de personnaliser la taille de votre écran Workbench. Vous pouvez directement écrire dans une cellule si la case Défaut correspondante n'est pas cochée. La valeur que vous entrez doit être entre le minimum et le maximum défini dans la liste des propriétés du mode écran. Une fois qu'une valeur est entrée elle reste inchangée quel que soit le mode écran sélectionné et jusqu'à ce que vous cochiez la case **Défaut**. Si vous introduisez une valeur en dehors de l'intervalle permis, la cellule de texte sera réinitialisée à la valeur minimum ou maximum.

A part presque tous les modes permettent de d'utiliser des valeurs au delà de la taille visible de l'écran. Cet écran virtuel vous permet d'ouvrir beaucoup plus de fenêtres. La seule limite de la taille de l'écran virtuel est la mémoire graphique disponible.

1.17 Default Checkmark

case à cocher Défaut

La case Défaut sur la droite de chaque **cellule de texte** permettent de sélectionner la valeur par défaut pour la hauteur et la largeur du mode écran actuellement sélectionné. Les valeurs par défaut correspondent en fait à la taille visible de l'écran.

1.18 AutoScroll Checkmark

case Défil. Auto

Quand vous cochez la case de défilement automatique l'écran du Workbench défile lorsque le pointeur de la souris arrive sur le bord de l'écran. Ceci est utile si vous avez spécifié une taille d'écran plus grande que la taille visible de l'écran.

1.19 case HAM

case HAM

Quand vous cochez cette case le Workbench s'ouvrira en mode HAM. Vous pouvez choisir le nombre de couleur de base de la palette HAM avec la barre des **couleurs** . (16 couleurs pour HAM6 et 64 couleurs pour HAM8)

NOTE:

Ceci n'est pas une 'bidouille' car le mode HAM et REELEMENT sauvé dans le fichier de préférence. Or quelques programmes (Comme Multiview avec des fichier AGuide) qui clonent l'écran du Workbench pour leur propre écran n'utilisent plus les bonnes couleurs quand le Workbench est en HAM. Vous pouvez éviter ceci en ouvrant le programme dans le Workbench. Dans ce cas les couleurs sont correctes mais le programme crois alors que l'écran Workbench n'est pas en mode HAM et donc les images ne sont pas affichée en HAM dans le Worbench. :-)

1.20 Bouton Sauver

Bouton Sauver

Ce bouton est utilisé pour sauver les paramètres courants dans les répertoires ENV: et ENVARC: et quitter. Le changement est alors permanent. Le Workbench sera alors mis à jour. Si vous avez des applications ouvertes sur le Worbench il vous faudra alors les fermer.

1.21 Bouton Utiliser

Bouton Utiliser

Ce bouton est utilisé pour sauver les parametres courants dans les répertoires ENV: et quitter. Le changement est alors temporaire. Le Workbench sera alors mis à jour. Si vous avez des applications ouvertes sur le Worbench il vous faudra alors les fermer.

1.22 Bouton Annuler

Bouton Annuler

Utilisez ce bouton pour quitter sans rien modifier.

1.23 Auteur

Auteur

Je suis un étudiant français de 23 ans. J'étudie l'électronique à l'ENSEA à Cergy. (Ecole Nationale superieure de Electronique et ses Applications).

Ma config Amiga actuelle est :

- A1200 (A4000 bientôt :)))
- GVP A1230 (68030/40 Mhz + 68882/40 Mhz + 4 Megs)
- Commodore 1942
- Overdrive CD
- Digitaliseur GVP DSS8+

MUIScreenMode est mon premier programme distribué sur Aminet. Je l'ai programmé en C avec le SAS C v6.55. J'ai essayé de respecter le système le plus possible mais les seules docs que je possède sont les autodocs de commodore alors j'aimerai bien avoir des informations sur ces quelques points:

- Es-ce que le programme fonctionne avec une carte graphique ?
- Quel sont les programmes qui ne fonctionnent pas avec un WB en HAM ?

J'ai l'intention de faire toutes les préférence du système avec MUI. Etes vous intéressé ?

Si vous avez des suggestions, des commentaires ou des rapport d'erreurs à propos de MUIScreenMode, vous pouvez me joindre aux adresses suivantes:

E-mail: deble@ensea.fr (préférée)

S-mail: Cyril DEBLE

25 rue Campo-Formio

75013 Paris

FRANCE

Merci à

- Commodore

Pour sa merveilleuse machine : L'AMIGA.

- Eric Totel

Pour son programme MUIBuilder.

- Stefan Stuntz

Pour son Magic User Interface.

- Christophe "Oscar" Vallée

Pour Visual un excellent gestionnaire de "thumbnail". (Regardez sur Aminet)

- Tout les autres auteurs de DP

De qui j'ai beaucoup appris et emprunté.

- Christoph Granz

Pour la documentation allemande.

- Johan Sundstrom

Pour avoir relu et corrigé ma documentation Anglaise, pour sa documentation suedoise et son icone.

1.24 Copyright & GARANTIE

Copyright

MUIScreenMode est © Copyright par Cyril DEBLE en 1995.

MUIScreenMode doit être distribué intact. Cette archive ne doit en aucun cas être altérée, ou modifiée. Vous ne devez faire aucun profit en vendant cette archive ! Pour la distribution vous pouvez utiliser tout les media usuel tels que les disquettes, les CD, les reseaux, etc.

MUIScreenMode est MAILWARE, si vous utilisez programme et après l'avoir testé quelques jours, vous pouvez m'envoyer un message pour me dire ce que vous pensez de MUIScreenMode.

Mon adresse est [ici](#) .

Garantie

AUCUNE GARANTIE N'EST DONNÉE QUAND AU BON FONCTIONNEMENT DE CE PROGRAMME. CE PROGRAMME EST DISTRIBUÉ 'TEL QUEL' SANS AUCUNE GARANTIE D'AUCUNE SORTE, QU'ELLE SOIT EXPLICITE OU IMPLICITE, Y COMPRIS (MAIS SANS QU'ELLES PUISSENT

ÊTRE CONSIDÉRÉES COMME UNE LIMITE) LES GARANTIES IMPLICITES GÉNÉRALEMENT ATTACHÉES À UN PRODUIT. TOUS LES RISQUES INHÉRENTS À LA QUALITÉ DE CE PROGRAMME OU À SES PERFORMANCES SONT À VOTRE CHARGE. SI CELUI-CI DEVAIT SE TROUVER ÊTRE DÉFAILLANT, VOUS DEVREZ ASSUMER VOUS-MÊME TOUS LES SERVICES DE RÉPARATIONS ET CORRECTIONS NÉCESSAIRES.

EN AUCUN CAS L'AUTEUR, OU TOUT AUTRE TIERS IMPLIQUÉ DANS LA DISTRIBUTION DE CE PRODUIT DANS LES LIMITES DES CONTRAINTES IMPOSÉES POUR LA DISTRIBUTION, NE POURRONT ÊTRE TENUES RESPONSABLES DES DOMMAGES GÉNÉRAUX, SPÉCIFIQUES, ACCIDENTELS OU CONSÉQUENTS DE L'UTILISATION DE CE LOGICIEL (INCLUANT LA PERTE DE DONNÉES, LA DÉTÉRIORATION DE DONNÉES, DES DÉFAILLANCES DU LOGICIEL, ET TOUT AUTRE TYPE DE DÉFAILLANCE), MÊME SI L'AUTEUR OU UN TIERS TEL QU'IL EST DÉFINI PRÉCÉDEMMENT A ÉTÉ AVERTI DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES.

1.25 Historique de MUIScreenMode

Historique

Version 1.0 (21/3/95)

- Première distribution publique

Version 1.1 (5/4/95)

- Le drapeau RelVerify pour les bouton UTILISER, SAUVER et ANNULER n'était pas mis.
- Affiche les fréquences dans la liste des propriétés.
- Le mode HAM est restreint à 6 ou 8 plans.
- Verifie si le mode HAM est disponible pour le mode selectionné, si non -> La case HAM est ombrée
- Fonctionne avec les circuits graphiques OLD et ECS.
- Correction de la taille minimale, maintenant 640x200 pour tout les modes excepté pour le mode A2024 (1024x1024).
- Les modes sont trié dans la liste des mode d'affichage.
- Le mode selectionné est visible au démarrage.
- Documentation en Français.
- Script installer

Version 1.2 (3/5/95)

- Double-cliquer sur un mode pour l'utiliser.(Plus de requête a propos) ;-)
- Quand on clique sur un mode avec moins de couleurs que la valeur courante celle ci est sauvegardée.(Chargez le moniteur A2024 et parcourez tout les modes pour voir cette amelioration)
- La liste des modes peut être controlée au clavier au démarrage.

Version 1.3 (11/5/95)

- Petites corrections.
- Documentation en allemand.

Version 1.4 (8/6/95)

- Correction des docs Englaise et Française.
-

- Quand on sauve avec une icone, le tooltip est mis suivant le nom du programme par ex. MUIScreenMode. (avant, il était toujours ScreenMode)
- Les raccourcis pour les boutons ont changé. Maintenant la première lettre de la chaîne de la touche est utilisée au lieu d'une lettre fixe.
- L'icone d'un fichier preset n'est pas écrasée si elle existe déjà. (Permet de conserver les tooltips)
- La localisation du bouton charger a changé. C'est la chaîne "Mettre à jour" du catalogue workbench.catalog qui est utilisée.
- Un tooltip FLUSHLIB à été ajouté.
- La requête à propos est disponible dans le menu.
- Certain tooltips des icônes de l'archive était incorrect.
- Une chaîne n'était pas localisée dans le parser IFF.
- La requête de chargement réinitialisait les boutons quand elle était annulée.

Version 1.5 (20/6/95)

- Documentation en suédois.
- Apparence des documentation changées (wordwrap, souligné, fonte grasse...)

Bientôt

- Les préférences MUITime ! (Fait a 90% maintenant) :-)

1.26 A propos de MUI

A propos de MUI

Cette application utilise

MUI - MagicUserInterface

(c) Copyright 1993/94 par Stefan Stuntz

MUI est un système pour créer et maintenir des interfaces graphiques. Avec l'aide d'un programme de préférence, l'utilisateur peut changer l'apparence de l'interface à son goût.

MUI est distribué comme shareware. Pour obtenir l'archive complète contenant beaucoup d'exemples et plus d'information sur l'enregistrement, cherchez un fichier nommé "muiXXusr.lha" (XX pour le numéro de version) sur votre BBS local ou sur les disquettes de domaine public.

Si vous voulez vous enregistrer directement, vous pouvez envoyer

DM 30.- ou US\$ 20.

à

Stefan Stuntz

Eduard-Spranger-Straße 7

80935 München

ALLEMAGNE
