

**Droplt!**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> DropIt!		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		July 22, 2024	

**REVISION HISTORY**

<i>NUMBER</i>	<i>DATE</i>	<i>DESCRIPTION</i>	<i>NAME</i>

# Contents

<b>1</b>	<b>DropIt!</b>	<b>1</b>
1.1	DropIt!.guide . . . . .	1
1.2	Introduction . . . . .	1
1.3	Installation par Installer . . . . .	2
1.4	Installation par IconX . . . . .	3
1.5	Premier contact . . . . .	3
1.6	Réglage des préférences de DropIt! . . . . .	4
1.7	Réglages propres à DropIt! . . . . .	4
1.8	Réglages concernant les fichiers traités par DropIt! . . . . .	5
1.9	Autres gadgets . . . . .	7
1.10	Erreurs durant le lancement . . . . .	7
1.11	Erreurs durant le fonctionnement normal . . . . .	9
1.12	Historique . . . . .	10
1.13	Copyright . . . . .	10
1.14	Index . . . . .	10

---

# Chapter 1

## DropIt!

### 1.1 DropIt!.guide

Introduction

Installation

Installation par Installer

Installation par IconX

Mode d'emploi

Premier contact

Réglage des préférences de DropIt!

Réglages propres à DropIt!

Réglages concernant les fichiers traités par DropIt!

Autres gadgets

Erreurs

Erreurs durant le lancement

Erreurs durant le fonctionnement normal

Divers

Historique

Copyright

### 1.2 Introduction

DropIt! a été écrit dans le but de faciliter "l'exploration" des disquettes du domaine public. Celles-ci contiennent en effet souvent une multitude de fichiers dont l'examen nécessite le recours à différents utilitaires (afficheur d'images, afficheur de textes, logiciel de décompression, etc.). DropIt! permet d'automatiser cette opération.

Il ouvre dans ce but, à son lancement, une icône sur l'écran du Workbench sur laquelle il suffit de déposer l'icône d'un fichier pour

---

que son type soit automatiquement reconnu et l'utilitaire associé (choisi par l'utilisateur) lancé (afficheur d'image pour un fichier image par exemple).

DropIt! ne fonctionne que sous Kickstart v2.04 (ou supérieure). Il a recours à la bibliothèque whatis qui doit se trouver obligatoirement dans le répertoire LIBS: ainsi qu'à son handler qui doit se trouver dans le répertoire L: (la copie de ces fichiers est prise en charge par les deux scripts d'installation).

### 1.3 Installation par Installer

Pour cette installation, il est nécessaire de disposer du logiciel Installer de Commodore. Si tel est le cas, un double-clic sur l'icône "Install.installer" suffit.

Le script d'installation procède de la manière suivante :

- 1) un répertoire DropIt! est créé sur le disque dur;
- 2) l'exécutable DropIt! est copié dans le répertoire précédemment créé;
- 3) le handler de DropIt! est copié dans le répertoire L:;
- 4) la bibliothèque whatis est copiée dans le répertoire LIBS:;
- 5) le répertoire Utilities est créé et les utilitaires Decrunch, PlaySample, ShowILBM et ShowText y sont copiés (voir les documentations de ces programmes pour plus de détails quant à leur utilité). La bibliothèque powerpacker est également copiée dans le répertoire LIBS: (elle est utilisée par Decrunch);
- 6) le répertoire Icons est créé et différentes icônes utilisables par DropIt! y sont copiées;
- 7) le fichier DropIt!.prefs est créé dans les répertoires ENV: et ENVARC:;
- 8) le répertoire Examples est créé et différents fichiers (sons, images et textes) y sont copiés. Ils permettent de tester rapidement DropIt!;
- 9) le répertoire Docs est créé et les documentations des logiciels suivants y sont copiées : DropIt!, Decrunch, PlaySample, ShowILBM et ShowText.

Si l'installation se fait en mode 'Intermediate User' ou 'Expert User', une confirmation de l'utilisateur est demandée pour les étapes 5, 6, 8 et 9.

Si le mode 'Expert User' est choisi, la possibilité est offerte de choisir le répertoire de destination (DropIt! par défaut dans les autres modes).

---

Dans le cas du mode 'Novice User', aucune confirmation n'est demandée à l'utilisateur.

## 1.4 Installation par IconX

Ce mode d'installation doit être utilisé lorsque l'on ne dispose pas d'Installer. Un double-clic sur l'icône "Install.iconx" lance le script d'installation.

Ce dernier procède de la manière suivante :

- 1) un répertoire DropIt! est créé sur le disque dur;
- 2) l'exécutable DropIt! est copié dans le répertoire précédemment créé;
- 3) le handler de DropIt! est copié dans le répertoire L:;
- 4) la bibliothèque whatis est copiée dans le répertoire LIBS:;
- 5) le répertoire Utilities est créé et les utilitaires Decrunch, PlaySample, ShowILBM et ShowText y sont copiés (voir les documentations de ces programmes pour plus de détails quant à leur utilité). La bibliothèque powerpacker est également copiée dans le répertoire LIBS: (elle est utilisée par Decrunch);
- 6) le répertoire Icons est créé et différentes icônes utilisables par DropIt! y sont copiées;
- 7) le fichier DropIt!.prefs est créé dans les répertoires ENV: et ENVARC:;
- 8) le répertoire Examples est créé et différents fichiers (sons, images et textes) y sont copiés. Ils permettent de tester rapidement DropIt!;
- 9) le répertoire Docs est créé et les documentations des logiciels suivants y sont copiées : DropIt!, Decrunch, PlaySample, ShowILBM et ShowText.

## 1.5 Premier contact

Il suffit pour lancer DropIt! de cliquer de manière classique deux fois sur son icône (un lancement via le Shell est bien évidemment également possible).

Il s'ouvre alors une icône DropIt! sur l'écran du Workbench. Le fait de faire glisser une autre icône sur celle-ci va appeler le programme correspondant (un afficheur d'image pour une icône image par exemple).

Si vous avez installé les quatre petits utilitaires Decrunch, PlaySample, ShowILBM et ShowText, vous pouvez tester DropIt!. Il suf-



Différentes possibilités de réglage sont offertes.

Le gadget Langue permet de choisir la langue utilisée par DropIt!. Pour l'instant, seuls l'anglais et le français sont disponibles. Il est à noter que la présence de la bibliothèque locale rend le choix de la langue automatique.

Le gadget Type d'icône permet de faire le choix entre l'ouverture d'une fenêtre ou d'une icône lors du démarrage de DropIt!. La principale différence est, du point de vue de l'utilisateur, l'absence de nom sous la fenêtre. Ceci permet de la placer complètement dans le coin inférieur droit de l'écran du Workbench, facilitant ainsi le dépôt rapide d'icônes sur celle-ci.

Le gadget Nom donne la possibilité de remplacer le dessin de l'icône par défaut de DropIt! par un dessin propre à l'utilisateur. Le gadget devra contenir le chemin d'accès à un fichier ILM. Il faudra si possible choisir un dessin ayant un format compatible avec le mode graphique de l'écran du Workbench. Si tel n'est pas le cas, le dessin sera tout de même affiché mais avec des déformations et des modifications de couleur (cas d'une image en mode HAM par exemple).

Les gadgets X et Y permettent respectivement d'indiquer l'abscisse et l'ordonnée de l'icône de DropIt! à condition que celle-ci soit de type Fenêtre.

Le gadget Test, enfin, permet de visualiser facilement une nouvelle icône. Un clic sur ce gadget ouvre en effet une nouvelle icône qui tient compte du type choisi (gadget Type d'icône), du dessin (gadget Nom) et de la position dans le cas d'une fenêtre (gadgets X et Y). Cette icône peut bien évidemment être déplacée pour lui assigner une nouvelle position. Sa fermeture se fait par un double-clic. Si le type Fenêtre a été choisi, la nouvelle position est répercutée dans les gadgets X et Y.

## 1.8 Réglages concernant les fichiers traités par DropIt!

Ce paragraphe explique comment définir les programmes qui seront lancés en fonction du type de fichier déposé sur l'icône de DropIt!.

Tout d'abord, le type de fichier doit être choisi dans la liste Types. Lorsque qu'un choix a été fait, le nom du type se retrouve dans le gadget Description.

Il faut ensuite choisir le nom du programme associé à l'aide du gadget Programme. Il est préférable d'y indiquer le chemin d'accès complet.

Le gadget Lancement permet de définir si DropIt! doit imiter le Workbench ou le CLI pour le lancement du programme. Dans ce dernier cas, si le programme génère du texte, DropIt! ouvrira une fenêtre où il sera affiché. Cette fenêtre ne sera pas fermée automatiquement. Elle devra l'être par l'utilisateur par un clic sur son gadget de fermeture.

Le gadget Pile permet, comme vous l'aurez certainement deviné, de définir la taille de la pile associée au programme. La taille minimale devrait toujours être de 4000 octets. Si vous indiquez une valeur plus faible que celle donnée par le fichier .info associé à l'icône du programme (s'il existe), DropIt! choisira cette dernière valeur pour éviter un plantage du programme.

Le gadget Commande permet de définir la ligne de commande à l'aide de laquelle sera lancé le programme en cas de lancement à partir du CLI. Cette ligne ne devra pas comporter le nom du programme. Elle pourra par contre comprendre (une seule fois) le mot-clé <file name>. Ce mot-clé sera, au moment du lancement, remplacé par le nom du fichier (avec son chemin d'accès complet) déposé sur l'icône de DropIt!.

Afin de mieux comprendre la manière d'associer un type de fichier à un programme, prenons l'exemple suivant : on souhaite tester tous les fichiers exécutables se trouvant sur une disquette à l'aide du logiciel anti-virus Virus\_Checker.

Il faut tout d'abord choisir le bon type. Ceci est réalisé en cliquant sur Exe dans la liste du gadget Types. Ce nom apparaît aussitôt dans le gadget Description.

Dans le gadget Programme, on indique le chemin d'accès au programme Virus\_Checker :

```
Hard Disk:Utilities/Virus_Checker
```

On décide de lancer le logiciel à partir du CLI. Un clic sur le gadget Lancement permet de choisir cette option.

Pour la taille de la pile, il faut indiquer 4096 (ou plus) dans le gadget Pile.

Dans Commande, on écrit :

```
-q <file name>
```

(l'option -q indique à Virus\_Checker de terminer son exécution dès la fin de l'examen du fichier)

Enfin, on clique sur le gadget Utiliser pour que DropIt! prenne en compte les nouvelles préférences.

De cette façon lorsque par exemple l'icône du fichier SYS:System/Format sera placée sur l'icône de DropIt!, la ligne de commande générée sera :

```
"Hard Disk:Utilities/Virus_Checker" -q "SYS:System/Format".
```

ce qui provoquera l'examen du fichier Format par Virus\_Checker.

En opérant comme décrit ci-dessus, on verra apparaître un astérisque devant le type Exe dans la liste du gadget Types. Ceci signifie que le type Exe a été pris en compte par DropIt!.

---

Il faut également signaler que lors d'une entrée de texte dans les gadgets Programme, Commande ou encore Nom, la saisie devra se terminer obligatoirement par un appui sur la touche Entrée. Dans le cas contraire, les modifications risquent de ne pas être prises en compte.

## 1.9 Autres gadgets

Le gadget Enlever permet d'effacer le lien existant un type et un programme. Pour ceci, il faut choisir le type puis cliquer sur le gadget. Il est à noter que le contenu des gadgets Description, Programme, Lancement, Pile et Commande n'est pas affecté par cette opération (seul l'astérisque devant le type disparaît). Il est ainsi possible de réparer un effacement accidentel. Il faut pour ce faire, cliquer dans le gadget Programme (par exemple) puis appuyer sur la touche Entrée.

Le gadget Sauver permet de conserver de manière définitive les changements effectués dans la fenêtre de réglage des préférences. Les modifications sont prises en compte immédiatement.

Le gadget Utiliser permet quant-à-lui de conserver de manière temporaire (jusqu'à la prochaine remise à zéro de l'Amiga) les modifications. Ces dernières sont prises en compte immédiatement.

Le gadget Quitter permet de mettre fin à l'exécution de DropIt!. Aucune sauvegarde n'est réalisée.

Enfin, le gadget Annuler referme la fenêtre de réglage des préférences sans effectuer aucune sauvegarde. L'icône de DropIt! reste, dans ce cas, présente sur l'écran du Workbench.

Il est à noter que l'ouverture de la fenêtre de réglage des préférences ne rend pas inactive l'icône de DropIt!. On peut continuer à y déposer des icônes. Ceci reste vrai lorsque la seconde icône (activée par le gadget Test) est présente.

Si une icône projet correspondant à un type de fichier inconnu (ou auquel n'a été assigné aucun logiciel) est déposée sur l'icône de DropIt!, ce dernier tentera de lancer son outil par défaut.

## 1.10 Erreurs durant le lancement

Lorsqu'une erreur se produit au lancement, DropIt! peut afficher les messages suivants :

```
"Impossible d'ouvrir la bibliothèque intuition v37" :
```

```
La bibliothèque intuition n'est pas disponible dans sa version 37  
(ou supérieure). Il vous faut un Kickstart plus récent (au moins  
la version 2.04).
```

```
"Impossible d'ouvrir la bibliothèque dos v37" :
```

---

La bibliothèque dos n'est pas disponible dans sa version 37 (ou supérieure). Il vous faut un Kickstart plus récent (au moins la version 2.04).

"Impossible d'ouvrir la bibliothèque graphics v37" :

La bibliothèque graphics n'est pas disponible dans sa version 37 (ou supérieure). Il vous faut un Kickstart plus récent (au moins la version 2.04).

"Impossible d'ouvrir la bibliothèque workbench v37" :

La bibliothèque workbench n'est pas disponible dans sa version 37 (ou supérieure). Il vous faut un Kickstart plus récent (au moins la version 2.04).

"Impossible d'ouvrir la bibliothèque iffparse v37" :

La bibliothèque iffparse n'est pas disponible dans sa version 37 (ou supérieure). Il vous faut un Workbench plus récent (au moins la version 2.04).

"Impossible d'ouvrir la bibliothèque gadtools v37" :

La bibliothèque gadtools n'est pas disponible dans sa version 37 (ou supérieure). Il vous faut un Kickstart plus récent (au moins la version 2.04).

"Impossible d'ouvrir la bibliothèque asl v37" :

La bibliothèque asl n'est pas disponible dans sa version 37 (ou supérieure). Il vous faut un Workbench plus récent (au moins la version 2.04).

"Impossible d'ouvrir la bibliothèque icon v37" :

La bibliothèque icon n'est pas disponible dans sa version 37 (ou supérieure). Il vous faut un Kickstart plus récent (au moins la version 2.04).

"Impossible d'ouvrir la bibliothèque whatis v3" :

La bibliothèque whatis n'est pas disponible dans sa version 3 (ou supérieure). Vérifiez si elle se trouve bien dans le répertoire LIBS:. Si tel est le cas, il faut vous en procurer une version plus récente.

"Pas assez de mémoire" :

DropIt! a besoin de plus de mémoire. Il faut en libérer en fermant d'autres applications ou fenêtres puis relancer DropIt!.

"Impossible d'allouer un signal" :

DropIt! ne peut allouer un signal, ce qui indispensable à son fonctionnement. S'il a été lancé à partir du CLI, il faut tenter un lancement à partir du Workbench.

---

"La notification est impossible" :

Le système de fichier gérant le répertoire ENV: ne permet pas la notification. Il faut assigner ENV: à répertoire se trouvant sur le disque ram:.

"Pas d'information sur l'écran du Workbench" :

DropIt! n'arrive pas à trouver toutes les informations utiles concernant l'écran du Workbench par manque de mémoire. Il faut tenter d'en libérer.

"Impossible de charger le handler" :

DropIt! n'arrive pas à charger son handler (DropIt!Handler). Vérifiez que celui-ci se trouve bien dans le répertoire L:.

"Impossible de créer une icône" :

DropIt! n'arrive pas à faire apparaître son icône sur l'écran du Workbench. Vérifiez que le programme Workbench est actif (par la présence d'icônes sur l'écran). Si tel est le cas, il s'agit probablement d'un manque de mémoire. Tentez d'en libérer en fermant plusieurs applications ou fenêtres.

"Impossible d'ouvrir une fenêtre" :

DropIt! n'arrive pas à ouvrir sa fenêtre sur l'écran du Workbench. Vérifiez que le programme Workbench est actif (par la présence d'icônes sur l'écran). Si tel est le cas, il s'agit probablement d'un manque de mémoire. Tentez d'en libérer en fermant plusieurs applications ou fenêtres.

"Type d'affichage non prévu" :

DropIt! ne peut ouvrir une icône sur un écran dont le mode graphique est Dual-playfield, HAM ou Extra Half Brite.

## 1.11 Erreurs durant le fonctionnement normal

Une erreur survenant pendant le fonctionnement normal ne provoque que l'apparition d'un simple flash. Elle peut avoir pour origine :

- un manque de mémoire,
- un type de fichier déposé sur l'icône de DropIt! inconnu,
- une impossibilité d'enregistrer les préférences,
- etc.

## 1.12 Historique

08.08.94 : première version distribuée (0.98) de DropIt!.

## 1.13 Copyright

DropIt! est un programme "freeware". Cela signifie qu'il est la propriété de Jean-Yves Oberlé mais qu'il peut être distribué librement à condition :

- qu'aucun fichier ne soit modifié;
- que tous les fichiers décrits dans le fichier ReadMe soient inclus dans la distribution;
- qu'il ne soit pas vendu à un prix excessif (pas plus que le prix du média, de la duplication et des frais postaux dans le cas d'une distribution par disquette par exemple).

L'auteur se réserve le droit d'interdire la distribution de ses programmes à toute personne qui ne respecterait pas ces règles.

Aucune garantie d'aucune sorte n'est donnée quant au bon fonctionnement des programmes. L'auteur se dégage de toute responsabilité pour tout dommage pouvant résulter de l'utilisation de ses programmes.

Pour toutes suggestions, descriptions de bugs, etc. vous pouvez écrire à l'auteur :

Jean-Yves Oberlé  
14, rue Christine de Saxe  
67170 Brumath  
France

## 1.14 Index

Annuler	Préférences
Autres gadgets	Autres gadgets
Commande	Préférences
Copyright	Copyright
Decrunch	Decrunch.guide/Main
Description	Préférences
Enlever	Préférences
Erreurs durant le lancement	Erreurs lancement
Erreurs durant le fonctionnement normal	Erreurs fonctionnement
Historique	Historique
Installation par IconX	IconX
Installation par Installer	Installer
Introduction	Introduction
Lancement	Préférences
Langue	Préférences
Nom	Préférences

---

File	Préférences
PlaySample	PlaySample.guide/Main
Premier contact	Premier contact
Programme	Préférences
Réglages concernant les fichiers traités par DropIt!	Réglages fichiers
Réglage des préférences de DropIt!	Préférences
Réglages propres à DropIt!	Réglages propres
Sauver	Préférences
ShowILBM	ShowILBM.guide/Main
ShowText	ShowText.guide/Main
Test	Préférences
Type d'icône	Préférences
Types	Préférences
Utiliser	Préférences
X	Préférences
Y	Préférences

---