

Project_Handler_Français

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Project_Handler_Français		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		January 8, 2025	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Project_Handler_Français	1
1.1	Project Handler Guide (Français)	1
1.2	Project Handler/Introduction	2
1.3	Project Handler/Installation rapide	2
1.4	Project Handler/Détails sur l'installation	2
1.5	Project Handler/Enregistrement	3
1.6	Project Handler/Copyright	3
1.7	Project Handler/Localisation	4
1.8	Project Handler/Aide en ligne	4
1.9	Project Handler/Autodocs de Commodore®	4
1.10	Project Handler/Recherche des fichiers inclus	4
1.11	Project Handler/Utilisation de l'interface au clavier	5
1.12	Project Handler/Particularité de l'utilisation au clavier	5
1.13	Project Handler/Les fenêtres du gestionnaire	5
1.14	Project Handler/Fenêtres des sources	6
1.15	Project Handler/Fenêtres des messages	7
1.16	Project Handler/Fenêtre de la ligne de paramètres	7
1.17	Project Handler/Fenêtre de compilation	7
1.18	Project Handler/Fenêtres des Options Principales	8
1.19	Project Handler/Fenêtres des Options de Compilation	8
1.20	Project Handler/Fenêtres des Options d'Édition de liens	8
1.21	Project Handler/Fenêtres des Répertoires	8
1.22	Project Handler/Fenêtres des Options de l'écran	9
1.23	Project Handler/Fenêtres de la Palette	10
1.24	Project Handler/Utilisation du Menu	10
1.25	Project Handler/Menu Projet	11
1.26	Project Handler/Menu Objets	11
1.27	Project Handler/Menu Executable	12
1.28	Project Handler/Menu Préférences	12
1.29	Project Handler/Bugs connus	13
1.30	Project Handler/Remerciements	13
1.31	Project Handler/Contacter l'auteur	13

Chapter 1

Project_Handler_Français

1.1 Project Handler Guide (Français)

Documentation Project Handler 2.0

=====

par Cedric Counotte

Introduction

Installation rapide

Détails sur l'installation

Comment s'enregistrer

Copyright

Les nouveautés :

- La Localisation
- Un aide en ligne.
- La gestion des autodocs de Commodore®.
- Le multitâche des fenêtres .

Les outils :

- La recherche des fichiers inclus à l'intérieure d'un source.

Tour d'horizon de l'interface graphique

- Utilisation de l'interface au clavier
- Particularité de l'utilisation au clavier
- Utilisation des fenêtres
- Utilisation du menu

Bugs connus

Remerciements

Contacter l'auteur

1.2 Project Handler/Introduction

Introduction
=====

Project Handler est une interface pour le compilateur DICE© de mattew dillon, dans le style de Turbo C© de Borland sur PC.

Ce gestionnaire ne fonctionne que sous système 2.0 ou plus, et prend les avantages du 2.1 et du 3.0 quand cela est possible.

Il est entièrement localisé , fourni en français et en anglais.
Si vous traduisez le catalogue fourni également, envoyez-le, je l'inclurais dans ↵
les
prochaines version.

Un aide en ligne permet de prendre en main le gestionnaire rapidement grâce à la bibliothèque amigaguide du 3.0 ou celle présente sur BBS et dans le domaine publique.

Project Handler est propriété de Cedric Counotte résident en France (Paris).

1.3 Project Handler/Installation rapide

Installation rapide
=====

C'est extrêmement simple, vous copiez le programme Project ou Project030, là où vous le désirez, puis vous le lancez.

Avant de pouvoir travailler, il vous faut changer certaines options dans le menu Préférences comme :

- Générales
- Répertoires
- Editeur toujours dans le menu Préférences.

Et voilà, c'est tout, le gestionnaire est prêt à se soumettre à vos ordres!

1.4 Project Handler/Détails sur l'installation

Détails sur l'installation
=====

Quels sont les fichiers important ?

- Project_??guide à mettre dans Help:français où au côté du programme
+Changer le nom en project.guide.

- project.prefs dans ENV: et ENVARC: conservant les préférences initiales.
NB : Chaque projet possède ses propres préférences .

Quels sont les options importantes ?

- Les options de compilation/édition de lien, cf dcc.doc.
- Les options des répertoires utilisée pour accéder aux bibliothèques de DICE, aux fichiers à inclure, ainsi qu'aux autodocs .
- L'option éditeur du menu Préférences pour choisir avec quel éditeur travailler.

Quels sont les dispositions par rapport à DICE ?

- Le répertoire bin doit exister et contenir das, dcl, dcc, dccpp et libmake.
- Vous devez spécifier le répertoire père de bin comme répertoires DICE dans la fenêtre Répertoires .
- Si vous avez placé dans la startup-sequence, des assigns pour DICE, vous pouvez maintenant les enlever, le gestionnaire s'en occupe pour vous.

1.5 Project Handler/Enregistrement

Comment s'enregistrer
=====

Simple, envoyez-moi une carte postal avec votre nom, prénom, age, sexe, travail actuel, ville et pays (Et oui! tout ça!).

Si vous possédez une adresse électronique n'hésitez pas non plus à me la communiquer.

Remarque : Tous les renseignements que vous donnerez resteront privés, et ouvert à vos corrections.

Toutes les contributions seront les bienvenues et même appréciées, elles restent toutefois facultatives mais vous donne droit à une mise à jour gratuite sur disquette pour une somme minimum de 50Fr (c'est peu).

1.6 Project Handler/Copyright

Copyright
=====

Copyright (C) 1993 Cedric Counotte

Aucune garantie de quelque nature n'est donnée sur le fonctionnement du programme décrit dans ce document. Vous utilisez ce matériel à vos propres risques. L'auteur ne peut pas être rendu pour

responsable des dommages causés par l'utilisation de ce programme.

Ni le programme, ni le code source ne peuvent être utilisés sans la permission express de l'auteur à des fins commerciales autres que le domaine public.

1.7 Project Handler/Localisation

La Localisation
=====

La localisation a pris pas mal de temps, mais voilà, elle est là, fourni avec le catalogue, vous pouvez donc le traduire dans une autre langue.

Cette nouvelle options est disponible uniquement avec le système 2.1 et supérieur.

1.8 Project Handler/Aide en ligne

Aide en ligne
=====

L'aide en ligne est réservé au heureux possesseurs de la bibliothèque amigaguide.library.

La touche Help permet dans toutes les fenêtres, d'accéder suivant le contexte à un des noeuds de project.guide.

Le guide est visualisé par un autre processus, il fonctionne donc en parallèle au gestionnaire.

1.9 Project Handler/Autodocs de Commodore®

Autodocs de Commodore®
=====

Si vous possédez les autodocs de commodore, traduite en guide, vous pouvez les appelez directement du programme, pour ce faire, il suffit de spécifié le répertoires où les guides sont stockés dans la fenêtre Répertoires .

1.10 Project Handler/Recherche des fichiers inclus

Recherche des fichiers inclus
=====

Lorsque la sélection de la fenêtre principale est un fichier

.c ou .a, une recherche recursive est faites sur ce fichier. Une liste est ensuite affiché, vous pouvez ainsi visualisé/éditer le fichier de votre choix.

Pour utiliser la liste de sélection au clavier, référez-vous à la manipulation particulières de ces listes.

1.11 Project Handler/Utilisation de l'interface au clavier

Utilisation de l'interface au clavier
=====

Tout le gestionnaire est utilisable au clavier, les raccourcis standards pour le menu, et les raccourcis des mots soulignés dans les fenêtre.

Toutefois, quelques particularité apparaissent quand à l'utilisation des listes de vues de la fenêtre principale, de la fenêtre des messages, de la liste de sélection lors de la recherche des fichiers inclus, et de la liste des modes vidéo de la fenêtre Options Ecran.

1.12 Project Handler/Particularité de l'utilisation au clavier

Particularité de l'utilisation au clavier
=====

L'utilisation au clavier est mise en place comme le décrit Commodore, grâce à la bibliothèque gadtools.library.

Seules les listes de vues ne sont pas gérées de façon standard.

Comme, chaque liste apparait seule dans une fenêtre, les touches de direction haut et bas permettent de déplacer la sélection dans la liste, la touche return permettant quand à elle de valider la sélection :

- Commande Edition du menu Objets pour la fenêtre principale.
- Rien pour la liste des messages et la liste des modes vidéo.
- Visualisation/edition de la sélection pour les listes de sélection.

De plus, tous les lettres non utilisées par des gadgets, permettent d'obtenir le premier élément commençant par cette lettre si il existe.

1.13 Project Handler/Les fenêtres du gestionnaire

L'utilisation des fenêtres
=====

Le gestionnaire DICE comporte de nombreuses fenêtres pouvant être contrôlée au Clavier ou à la souris. ↩

Concernant l'utilisation au clavier, la fenêtrés principale, celle des messages et les listes de vues possèdent quelques Particularités ↵

Toutes les fenêtrés fonctionnent en multitache sauf celle de compilation, c'est à dire qu'elle peuvent être affiché et utilisée en même temps. ↵

De plus, pour les heureux possesseurs du Système 3.0, toutes les fenêtrés possède le même menu que la fenêtré principale.

Déscription des différentes fenêtrés:

Sources
Messages
Ligne de paramètres
Compilation
Options Principales
Options Compilateur
Options Editeur de liens
Options répertoire
Options Ecran
Options Palette

1.14 Project Handler/Fenêtrés des sources

Fenêtrés des Sources
=====

Cette fenêtré est la fenêtré principale du gestionnaire, elle contient la liste des fichiers à inclure lors de la compilation et/ou de l'édition des liens. ↵

Les types reconnus à l'heure actuel sont :

- Fichier assembleur .a (non testé)
- Fichier sources C .c
- Fichier objets .o
- Bibliothèques .lib

En plus du nom du fichier, la liste comporte les informations suivantes :

- Taille en octets du fichier sources C ou assembleur.
- Taille en octets du fichier objets généré.
- Présence ou non de commentaires sur cette élément.

Il est à noter que le nom du fichier et précédé du chemin d'accès au cas où le fichier spécifié ne soit pas dans le répertoire source défini dans le fenêtré Options Répertoire. ↵

Un double clique sur un élément de la liste appel automatiquement l'éditeur choisi dans le menu Préférences. ↵

Le Menu vous permet de contrôler l'interface et le compilateur. Ce même menu est rattaché à la fenêtrés des messages .

1.15 Project Handler/Fenêtres des messages

Fenêtres des Messages
=====

Cette fenêtre contiendra les erreurs lors de la compilation et de l'édition des liens. ↵

Elle peut être également contrôlé avec le clavier à partir de la fenêtre principale . ↵

1.16 Project Handler/Fenêtre de la ligne de paramètres

Fenêtres Lignes de paramètres
=====

Elle vous permet de spécifier la ligne de commande à utilisé lors du lancement du programme à partir du CLI dans le menu Executable .

Attention toutefois, aucune fenêtre DOS de sortie n'est spécifié lors du lancement ,
un moyen d'y pallier est de rediriger la sortie sur un fichier en ajouttant à la ligne de paramètres : >'Nom du fichier'.

1.17 Project Handler/Fenêtre de compilation

Fenêtres de compilation
=====

Cette fenêtre apparaît lorsque que les commandes du menu Executable suivantes ↵
sont exécutées :

- Créer Objet Final
- Compiler
- Compiler Tout

Elles permettent respectivement de :

- Compiler les sources C et assembleur, puis de créer l'exécutable ou la bibliothèque suivant le type de l'objet final défini dans la fenêtre des Options Principales .

- Compiler les sources C et assembler si nécessaire suivants les dépendances de chaque fichier déterminé dynamiquement.

Cette commande exécute dans certaines circomstances la commande suivante lorsque cela semble nécessaire. Généralement après avoir modifié les

Préférences .

- Recompiler toutes les sources.

Pour plus d'information sur ces commandes, reporté vous au menu Executable ?

1.18 Project Handler/Fenêtres des Options Principales

Fenêtres des Options Principales
=====

Dans cette fenêtre, vous pouvez choisir le type de l'objet générer par le gestionnaire, à savoir :

- Un executable Amiga®
- Une bibliothèque pour DICE
- Un fichier à implanter sur EPROM (pas encore !)

Les deux ascenseurs permettent de déterminer pour qu'elle version du système d'exploitation, l'objet sera créer.

Entre les deux ascenseurs se trouvent le numéro de version sous la forme x.y . Il en résulte que les fichiers inclus de la bibliothèque Amiga® seront cherchés en priorité dans DINCLUDE:amigaxy, et que cette même bibliothèque portera le nom de amigaxy??lib.

Si vous cliqué sur Utiliser après avoir modifié des options dans cette fenêtre, les sources seront entièrement recompiler.

1.19 Project Handler/Fenêtres des Options de Compilation

Fenêtres des Options de Compilation
=====

Pour plus d'information sur les différentes options de compilation, reportez-vous aux docs du DICE.

1.20 Project Handler/Fenêtres des Options d'Edition de liens

Fenêtres des Options d'édition de liens
=====

Pour plus d'information sur les différentes options d'édition des liens, reportez-vous aux docs de DICE.

1.21 Project Handler/Fenêtres des Répertoires

Fenêtres des Répertoires
=====

Dans cette fenêtre, vous spécifiez l'ensemble des chemins d'accès des différents fichiers possible :

- Source : Où se trouvent les sources, et où allez les chercher en priorité.
- Destination : Dans quel répertoire sera créé le programme exécutable ou la bibliothèque.
- Inclus : Chemin d'accès des fichiers .h inclus du C.
- Bibliothèques : Chemin d'accès des fichiers .lib.
- Objets : Répertoires où stocker les fichiers générés (.o).
- DICE : Chemin de base de DICE dans lequel doit se trouver le sous-répertoire bin avec dcc, dcpp, dcl, ...
- Autodocs : Chemin d'accès des autodocs Commodore® sous forme de guides.

1.22 Project Handler/Fenêtres des Options de l'écran

Fenêtres des Options de l'écran
=====

De gauche à droite et de haut en bas, vous trouvez les champs suivants :

- Type d'écrans : Permet de choisir si l'interface s'ouvre sur un nouvel écran, ou si elle utilise l'écran public par défaut (Atelier).

La boîte de saisie vous permet de définir le nom de l'écran public qui sera ouvert.

- Type d'affichage : Cette liste vous permet de choisir le mode utilisé.

Ce bouton entraîne la mise à jour des champs Largeur et Hauteur.

- Overscan : Défini la surdimension standard de votre écran.

Ce bouton entraîne la mise à jour des champs Largeur et Hauteur.

- Largeur : Vous permet de définir la largeur exacte de votre écran.
- Hauteur : De la même façon pour la hauteur.
- Palette : Grâce à la case à cocher, vous pouvez choisir la palette par défaut (Atelier), ou une palette personnalisée, que vous

définissez dans la fenêtrés des Options Palette .

- Déplacement : Bascule l'option de défilement automatique Automatique lorsque qu'il est plus grand que la taille affichable.

La liste du champs Type d'affichage dépend de votre configuration ainsi que de son installation logiciel.

La largeur est la hauteur de l'écran peuvent varier du minimum défini par l'état des champs Type d'affichage et Surdimension, jusqu'a 16387.

1.23 Project Handler/Fenêtres de la Palette

Fenêtres de la Palette
=====

De gauche à droite et de haut en bas, vous trouvez les champs suivants :

- Pinceaux : Permet de définir la couleur de tous les pinceaux d'intuition.

Ce champ prend toute la partie gauche de la fenêtre, de haut en bas.

- Table des couleurs : Permet de choisir la couleur à régler avec les champs Rouge|Vert|Bleu.

- Rouge : Ces champs régles la couleur en
Vert cours, ils peuvent varier de
Bleu 0 à 255 (Mode TrueColor).

La palette de couleur est défini en 24bit, que vous utilisiez un système inférieur ou supérieur à 3.0. Ceci permet une compatibilité des projets peut importe sur quel type de machine vous le chargez.

1.24 Project Handler/Utilisation du Menu

Utilisation du Menu
=====

L'utilisation du menu est des plus classique.

On peut noter toutefois, qu'avec le système 3.0 et plus uniquement, le même menu se retrouve dans toutes les fenêtres.

La commande LendMenu du 3.0 est utilisée, mais ceci gêne le programme Magic Menu, les menus attaché prennent l'ancien look.

Déscription des menus:
Projet
Objets
Executable
Préférences

1.25 Project Handler/Menu Projet

Menu Projet
=====

Dans ce menu, vous trouvez les fonctions suivantes :

- Nouveau : Crée un nouveau projet.
- Ouvrir : Ouvre un projet existant.
- Sauver : Sauve le projet en cours, lance la commande suivante lorsque le projet n'a pas de nom.
- Sauver sous : Affiche une requête de fichier permettant de définir le nom du projet, et de le sauver.
- Iconifier : Commande non disponible pour l'instant (Plantage).
- A propos... : Ouvre un requester contenant des informations sur l'interface.
- Aide... : Avec la bibliothèque amigaguide, ouvre ce document, et affiche la partie concerné par la fenêtre d'appel.
- Quitter : Quitte l'interface.

1.26 Project Handler/Menu Objets

Menu Objets
=====

- Edition : Lance l'editeur des preferences avec, comme paramètre, le nom du fichier sélectionné dans la fenêtre principale.
 - Fichiers inclus : Affiche la liste des fichiers inclus dans celui sélectionné. Permet de les éditer par la suite.
 - Commentaires : Edition des commentaires attaché à un fichier.
 - Editer : Edit ou crée un commentaire.
 - Supprimer : Supprime le commentaire du fichier sélectionné.
-

- Ajouter : Ajoute un nouveau fichier à la liste actuelle.
Un requester permet de choisir ce fichier.
- Supprimer : Supprime le fichier sélectionné de la liste.
- Editer externe : Edit un fichier externe à la liste.
Choix du fichier avec une requête de fichier.
- Ouvrir Autodocs : Ouvre un fichier AutoDocs de commodore.
Nécessite la bibliothèque AmigaGuide et le choix
d'un repertoire d'autodocs dans les préférences.

1.27 Project Handler/Menu Executable

Menu Executable
=====

- Créer Objet Final : Génère complètement le projet.
Dans le cas d'un executable, compile et edite les liens.
Dans le cas d'une bibliothèque, compile et crée le fichier .lib.
- Compiler : Compile les fichiers de la liste.
- Tour recompiler : Recompile tout les fichiers.
- Lancer : Lancement de l'executable.
- Sous CLI : Lance l'exec. à partir du CLI.
- Ligne de paramètres : Définit les paramètres de lancement.
- Information : Affiche des informations concernant le projet.

1.28 Project Handler/Menu Préférences

Menu Préférences
=====

- Préférences Générales : Affiche les {" options générales " Link "WIN_MainOpt ↔
"}.
 - Compilateur : Définit les options du {" compilateur " Link "WIN_Compile"}.
 - Editeur de liens : Définit les options de l'{" éditeur de liens " Link " ↔
WIN_Link"}.
 - Répertoires : Définit les chemins d'accès des différents {" répertoires " ↔
Link "WIN_Dir"}.
 - Editeur : Définit l'éditeur par défaut.
-

- Ecran : Définit les {" options d'affichage " Link "WIN_SCREEN"} de l' ← écran.
- Fermer Atelier : Ferme l'écran de l'atelier.
- Ouvrir Atelier : Ouvre l'écran de l'atelier.
- Sauver les préférences : Sauve les préférences actuelles dans les préférences par défaut.

1.29 Project Handler/Bugs connus

Bugs connus
=====

- Il est impossible de spécifié des chemins d'accès des objets (.o) comportant des ← espaces.
Ceci est dû à un bug de DICE, pas de l'interface!
- L'iconification plante le système à coups sure ! ?
Si vous désirez corriger ce bug, prenez le fichier main.c et cherchez la ligne ProjectIcon

1.30 Project Handler/Remerciements

Remerciements
=====

Pour les tests des version beta : Olivier Bompuis (France).

Pour sont générateur d'interface : Jan van den Baard (Allemagne).

1.31 Project Handler/Contacter l'auteur

Contacter l'auteur
=====

N'hésitez pas à me contacté pour toutes question, je me ferais une joie d'y répondre. Les commentaires (bon ou mauvais) sont encore plus apprécié.

Vous pouvez me contacter par courrier :

M Cedric Counotte
53 Rue Brillat Savarin
75013 PARIS - FRANCE

où par courrier électronique :

Fidonet : 2:320/106.0