

MODE D'EMPLOI DE SCRIBE

Le progiciel SCRIBE a été conçu pour le traitement de textes : il permet leur saisie ou modification en mémoire, leur édition sur imprimante, leur sauvegarde sur cassette.

Pour SCRIBE, un texte est constitué de 60 lignes de 80 caractères.

SCRIBE gère simultanément en mémoire 5 textes, numérotés de 1 à 5 et désignés chacun par un nom.

Les écritures sur cassette se font toujours par lots de 5 textes afin de réduire les accès-cassette toujours lents.

LANCEMENT DU PROGRAMME

Enfoncer les touches CTRL et ENTER du clavier numérique, puis la touche PLAY, puis une touche quelconque.

LE MENU GENERAL

L'écran est constitué de 3 zones : une zone indiquant les fonctions disponibles, une zone indiquant les manipulations à effectuer, et une zone "catalogue" contenant les noms des textes en mémoire.

Lors du lancement du programme, les textes n'ont pas de nom et se composent de 60 lignes blanches.

LES FONCTIONS DU MENU

1. SAISIE D'UN TEXTE

Cette fonction permet la saisie ou la modification de l'un des 5 textes en mémoire.

Une fois le numéro du texte entré, le logiciel vous propose la modification de son nom, qui est facultative.

(Lors de cette modification, on peut se déplacer dans le nom par les flèches gauche et droite).

- L'écran de saisie

Le texte est divisé pour l'affichage en 3 parties de 20 lignes chacune; la partie 1 comprenant les lignes de 1 à 20 du texte est affichée lors de l'appel de la fonction.

Au dessus du texte, sont affichés les texte en cours, la partie actuellement présente sur l'écran, enfin la position du curseur dans le texte.

Au bas de l'écran sont rappelées les touches de fonction disponibles.

- Les touches de fonction

- . La touche COPY renvoie au menu. (La saisie ou les modifications du texte étant enregistrées en mémoire.)
- . Les flèches permettent de se déplacer à volonté dans le texte.
- . ENTER : retour à la ligne
- . TAB : tabulation de 10 en 10 positions sur la ligne en cours
- . DEL : effacement du caractère précédant le curseur.
- . ctrl L : ramène le curseur au début de la ligne.
(ctrl signifie qu'il faut appuyer simultanément sur les touches CTRL et L.)
- . ctrl C : libère une position sous le curseur en déplaçant le reste de la ligne vers la droite.
- . CLR : supprime le caractère sous le curseur décalant le reste de la ligne vers la gauche.
- . ctrl E : efface la ligne courante.
- . ctrl A : insère une nouvelle ligne au niveau du curseur.
- . ctrl S : supprime la ligne courante.
- . ctrl H : permet de remonter d'une partie dans le texte.
- . ctrl B : permet de descendre d'une partie dans le texte.
- . ctrl D : permet de retourner au début du texte.
- . ctrl F : permet d'aller à la fin du texte.

2. DESTRUCTION D'UN TEXTE EN MEMOIRE

Cette fonction remet à "blanc" le texte choisi, parmi les 5 en mémoire.

3. IMPRESSION D'UN TEXTE

Cette fonction permet l'édition sur imprimante (80 colonnes minimum) du texte choisi parmi les 5 en mémoire.

4. LECTURE D'UNE CASSETTE DE TEXTES

Cette fonction charge en mémoire un ensemble de 5 textes sauvegardés sur cassette avec la fonction ECRITURE.

(Les textes en mémoire, lors de l'appel de cette fonction sont détruits.)

Pour mettre le lecteur de cassette en position lecture : enfoncer la touche PLAY.

5. ECRITURE DES TEXTES SUR CASSETTE

Cette fonction sauvegarde sur cassette les 5 textes présents en mémoire et leurs noms.

Pour mettre le lecteur de cassette en position écriture : enfoncer les touches REC et PLAY.

6. AIDE-MEMOIRE DES TOUCHES DE FONCTION

Cette option vous rappellera les opérations assurées par les différentes touches de fonction.

7. FIN DE TRAVAIL

Cette option permet de sortir du logiciel ; elle efface de la mémoire les textes et le programme.

REMARQUES :

La touche COPY permet l'abandon de la fonction en cours avec retour au menu.

La touche ESC est sans effet si on la frappe 2 fois. Si vous avez appuyé sur ESC par mégarde, appuyez sur cette touche une seconde fois pour reprendre le déroulement du logiciel.