



# QL

## Guide de l'utilisateur

### Introduction

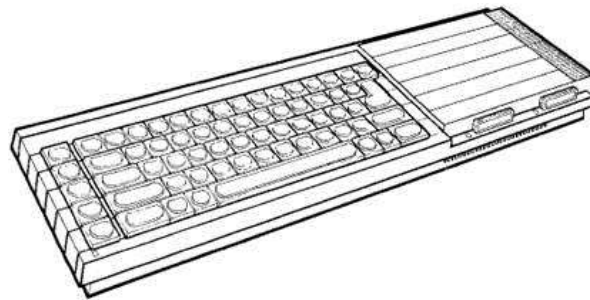
#### Table des matières

DEBALLAGE .....	1
VISITE GUIDEE .....	3
MISE EN PLACE.....	4
LE MODULE D'ALIMENTATION ELECTRIQUE .....	4
L'ECRAN .....	5
REGLAGES.....	6
UTILISATION DU QL.....	7
LE CLAVIER.....	7
L'ECRAN .....	8
LES MICRODRIVES .....	9
DEMARRAGE DU TRAVAIL.....	10
INTRODUCTION AUX PROGRAMMES QL.....	10
LES PROGRAMMES .....	11
PRESENTATION .....	11
CHARGEMENT .....	11
LES TOUCHES DE FONCTION.....	12
ASSISTANCE.....	12
ESCAPE .....	12
LES AFFICHAGES.....	13
L'EDITEUR DE LIGNES.....	13
LES MICRODRIVES .....	14
UTILISATION DES MICRODRIVES .....	14
LES NOMS DE FICHIERS.....	14
LISTES DES NOMS DES FICHIERS CONTENUS SUR UNE CARTOUCHE.....	15
LE RESEAU LOCAL .....	17

# CHAPITRE 1

## DEBALLAGE

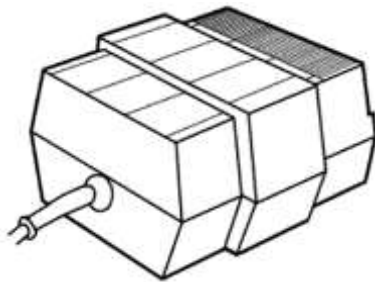
Lorsque vous déballez votre QL vous trouvez :



Le Sinclair QL



Le guide d'utilisation du QL



Un bloc d'alimentation électrique



Une boîte avec les logiciels livrés avec le QL



Trois pieds en plastique

### **Un câble de connexion au téléviseur PAL :**

Il s'agit d'un fil de 2 mètres de long possédant des connecteurs différents à chaque extrémité. Il est utilisé pour connecter votre QL à un téléviseur de standard PAL.

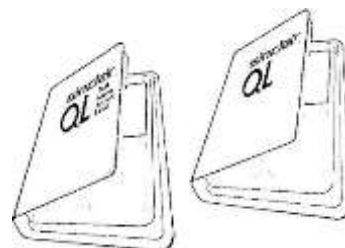
### **Un câble de réseau :**

Il s'agit d'un fil de 2 mètres de long possédant des connecteurs identiques à chaque extrémité. Il est utilisé pour connecter votre QL à d'autres QL ou SPECTRUMS de façon à ce qu'ils puissent échanger des messages et des données.

### **Deux petites boîtes :**

Une contient les logiciels livrés avec le QL:

- QL ABACUS
- QL ARCHIVE
- QL EASEL
- QL QUILL



L'autre contient 4 cartouches "microdrive" vierges.

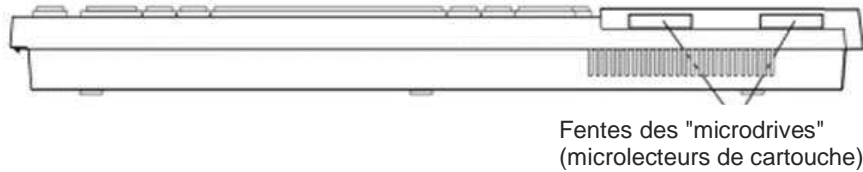
### **Trois pieds en plastique :**

Ceux-ci doivent être placés par simple pression en dessous et à l'arrière du QL pour rendre plus confortable votre position au clavier. Les picots situés sur le dessous des pieds doivent être introduits dans les trous existants, une rotation les rendant solidaires du QL.

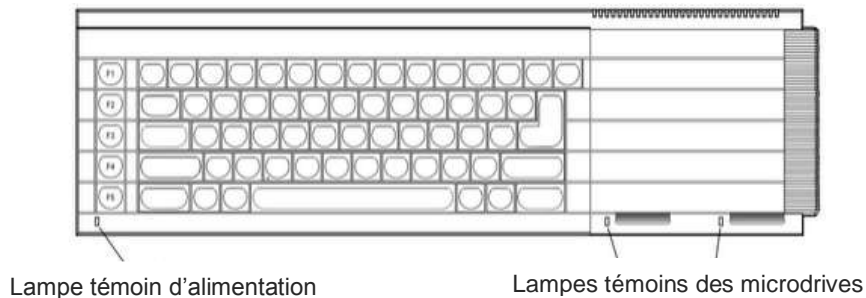


## VISITE GUIDEE

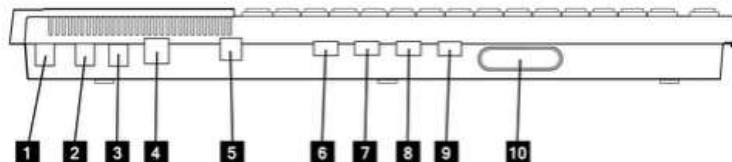
A l'arrière et sur les côtés de l'ordinateur il existe une série de connecteurs. La plupart d'entre eux ne sont pas nécessaires au début, mais sont utilisés pour connecter les périphériques au QL ; (un périphérique est un équipement qui peut être connecté à un ordinateur pour étendre ses possibilités).



A l'avant et à droite de l'ordinateur se trouvent deux fentes. Ce sont deux "microdrives". Les cartouches "microdrives" sont utilisées pour stocker les programmes et les données du QL. A côté de chaque fente se trouve une lampe. Quand elle est allumée, le microdrive est utilisé et la cartouche ne doit pas être enlevée. Il existe une autre lampe à l'avant gauche qui indique que le QL est sous tension.



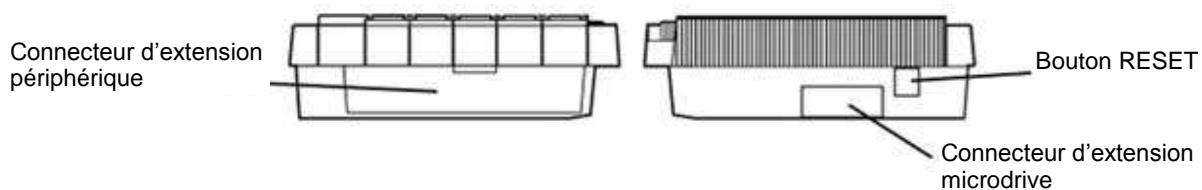
Sur la droite du QL il existe un connecteur recouvert d'un plastique. Il est utilisable pour connecter jusqu'à 6 Microdrives QL supplémentaires. Les Microdrives du ZX Spectrum ne sont pas utilisables sur le QL. Les cartouches microdrives blanches peuvent être utilisées sur l'une ou l'autre machine.



L'arrière de l'ordinateur possède des prises pour connecter :

- |    |              |                                                      |
|----|--------------|------------------------------------------------------|
| 1  | <b>NET</b>   | Connecteur pour le réseau local SINCLAIR             |
| 2  | <b>NET</b>   | Connecteur pour le réseau local SINCLAIR             |
| 3  | <b>POWER</b> | Connecteur pour le bloc d'alimentation électrique    |
| 4  | <b>RGB</b>   | Connecteur pour un moniteur monochrome ou couleur    |
| 5  | <b>UHF</b>   | Connecteur pour le fil d'antenne d'un téléviseur PAL |
| 6  | <b>SER 1</b> | Sortie série RS-232-C                                |
| 7  | <b>SER 2</b> | Sortie série RS-232-C                                |
| 8  | <b>CTL 1</b> | Port de contrôle (pour manette de jeux par ex.)      |
| 9  | <b>CTL 2</b> | Port de contrôle (pour manette de jeux par ex.)      |
| 10 | <b>ROM</b>   | Connecteur pour cartouche ROM QL                     |

**Les cartouches ROM de ZX et les cartouches ROM de QL ne sont pas compatibles, et ne doivent pas être utilisées sur le QL.**



Sur la gauche du QL il existe un connecteur qui est utilisé pour rajouter des périphériques (équipements augmentant les possibilités d'un ordinateur) au QL soit un seul directement dans le QL ou plusieurs en utilisant le module d'extension QL.

Le bouton RESET (remise à zéro) du QL se trouve sur la droite de l'ordinateur à côté du connecteur d'extension microdrive. Il est utilisé pour remettre l'ordinateur dans l'état où il se trouve juste après sa mise sous tension électrique. Le fait d'appuyer sur ce bouton, quel que soit le moment, fait que tous les programmes se trouvant dans l'ordinateur sont perdus et peut altérer les données déjà enregistrées sur les cartouches microdrives. Il faut utiliser ce bouton avec précaution et enlever les cartouches microdrives avant de l'actionner.

## MISE EN PLACE

Pour rendre l'ordinateur opérationnel vous devez faire plusieurs connexions :

### LE MODULE D'ALIMENTATION ELECTRIQUE

Ce module possède deux fils. L'un se termine par un petit connecteur rectangulaire possédant 3 trous, c'est celui que vous devez connecter au QL. L'autre, par 3 fils auxquels vous devez attacher une prise de courant.

Connectez la prise de courant de la façon suivante :

- le fil bleu est le fil de neutre,
- le fil marron est le fil de phase.

Si votre module d'alimentation ne possède pas d'interrupteur vous pouvez en installer un entre l'extrémité et la prise de courant.

Le bloc d'alimentation possédant une double isolation, il ne nécessite pas l'utilisation de la terre. Si vous utilisez une prise possédant un fusible, celui-ci doit être de 3 ampères. Assurez-vous que toutes les connexions sont correctes ; si nécessaire faites appel pour vous aider à une personne ayant de l'expérience en électricité.

**Souvenez-vous de ne pas connecter la prise du module d'alimentation au QL avant que tous les autres périphériques soient reliés au QL— Connectez toujours le fil du module d'alimentation au QL en dernier.**

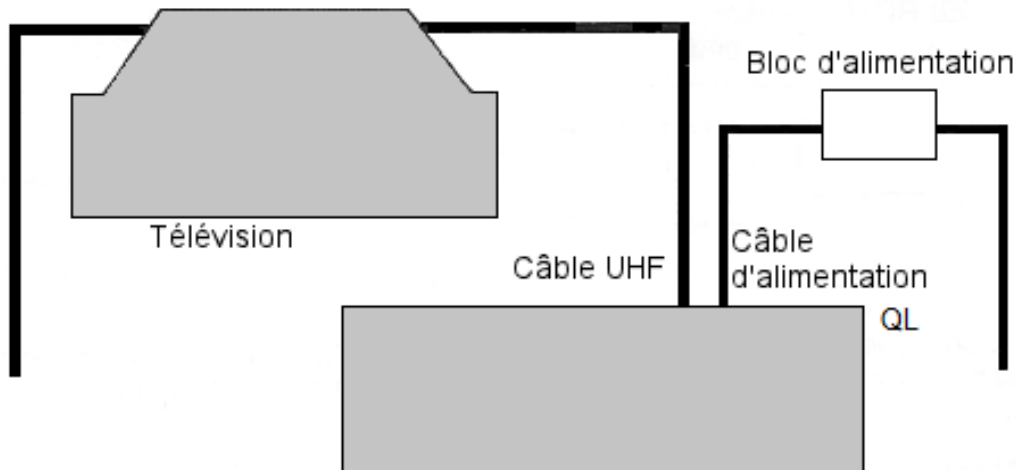
## L'ECRAN

Le QL commence à fonctionner dès que le module d'alimentation est connecté, mais vous ne pouvez pas voir ce qu'il fait. Pour cela vous devez utiliser un téléviseur ou un moniteur.

Un moniteur est un appareil spécialisé qui possède un écran comme un téléviseur, mais a une entrée directe venant de l'ordinateur et ne peut pas recevoir des signaux de télévision. Un moniteur a généralement une meilleure définition d'affichage qu'un téléviseur et peut donc ainsi afficher plus de caractères sur une seule ligne. Un moniteur est toutefois plus coûteux qu'un téléviseur.

La plupart des téléviseurs peuvent être directement branchés sur un Sinclair QL.

Branchez tout d'abord le câble vidéo dans la prise correspondante de votre QL puis l'autre extrémité de ce câble dans la prise UHF de votre téléviseur. Branchez ensuite le câble d'alimentation de votre ordinateur. N'oubliez pas de retirer toutes les cartouches microdrives des lecteurs. Le témoin jaune situé à côté de la touche F5 s'allume indiquant que le QL est sous tension. Votre installation doit correspondre au schéma suivant :

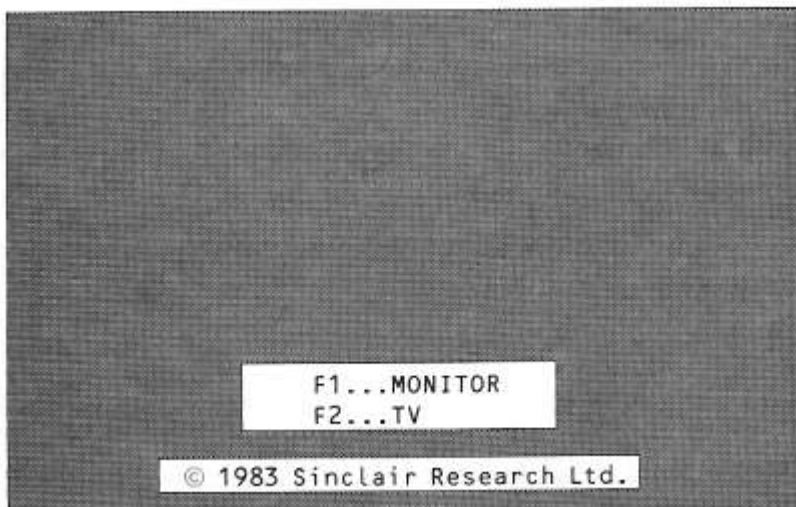


Au bout d'un temps d'utilisation, la zone où se situent les lecteurs de microdrives deviendra chaude, c'est tout à fait normal. Le Sinclair QL ne dispose pas d'un interrupteur général, il est donc nécessaire de débrancher le câble d'alimentation pour l'éteindre. **N'oubliez pas que lorsque vous éteignez votre QL toutes les données ainsi que les programmes en cours seront perdues. Il est donc nécessaire d'effectuer les sauvegardes nécessaires avant de débrancher le câble d'alimentation.** (Reportez-vous à la section « *Guide du débutant* » ainsi qu'à celle dénommée « *Concepts* » pour en savoir plus).

## REGLAGES

L'affichage sur un écran de télévision utilise le canal 36. Choisissez donc une chaîne inutilisée et procédez au réglage correspondant.

Quand le réglage est correct vous obtenez cette image :



**N.B :** Dans le cas d'une connexion à la prise PERITEL, aucun réglage de canal n'est nécessaire.

Le QL n'utilise pas le canal son du téléviseur, il possède son propre haut-parleur intégré, vous pouvez donc baisser le son du téléviseur si vous le désirez. Une fois que le téléviseur est réglé, vous voyez une image colorée à la mise sous tension du QL après avoir actionné le bouton RESET ; ceci est dû aux tests effectués sur la mémoire du QL, l'écran ci-dessus apparaît après quelques secondes.

Si vous ne pouvez pas obtenir d'image, testez que votre poste peut recevoir les stations normales. Si cela fonctionne, essayez le QL avec un autre poste.

Si vous obtenez une image qui n'est pas nette, vérifiez votre réglage ; il est possible que vous ayez connecté le câble UHF sur la mauvaise prise de votre téléviseur. Regardez également si le câble est fermement connecté.

Si vous désirez utiliser un moniteur à la place d'un téléviseur, les connexions sont différentes pour moniteur monochrome ou couleur ; des précisions peuvent être trouvées dans le chapitre MONITEUR de la section CONCEPTS.

Un câble de connexion du QL à un moniteur est disponible ; vous pouvez le commander en utilisant le bon de commande inclus dans la section INFORMATION de ce guide.

Le QL doit savoir si vous utilisez un moniteur ou un téléviseur. Appuyez sur la touche

- F1 pour un moniteur (F2 est aussi possible)
- F2 pour un téléviseur.

Le microdrive 1 se met en route ; le QL cherche s'il y a un programme à charger. Vous pouvez ignorer ceci pour l'instant. Finalement l'ordinateur affiche son curseur (un rectangle clignotant en couleur). Quand le curseur est visible, le QL est prêt à accepter des commandes ou des données.

# UTILISATION DU QL

## LE CLAVIER

Contrairement aux ordinateurs SINCLAIR précédents, il n'existe pas d'entrée de commandes en actionnant une seule touche. Certaines touches ou groupes de touches possèdent une signification particulière.

### ENTREE

La touche ENTREE est utilisée pour indiquer à l'ordinateur que vous désirez faire quelque chose. Par exemple, vous avez tapé une commande et vous désirez qu'elle soit exécutée, ou vous avez fourni des données et vous désirez signaler à l'ordinateur que vous avez terminé.

### SHIFT




Le clavier possède deux touches SHIFT. Elles ont la même fonction. Appuyer sur la touche SHIFT et une touche alphabétique en même temps génère une lettre en MAJUSCULE. Sur les touches non alphabétiques cela provoque la génération du caractère gravé sur la partie haute de la touche.

Par exemple : **SHIFT** & **5** donne %

### ALPHA (CAPSLOCK pour les claviers QWERTY)

La touche ALPHA force le clavier à générer des caractères en MAJUSCULE pour les touches ALPHABETIQUES sans tenir compte d'un appui éventuel sur une touche SHIFT. Les autres touches ne sont pas affectées et continuent de générer les caractères gravés en bas. Cette fonction est maintenue jusqu'à ce que l'on appuie à nouveau sur la touche ALPHA.

### EFFACEMENT

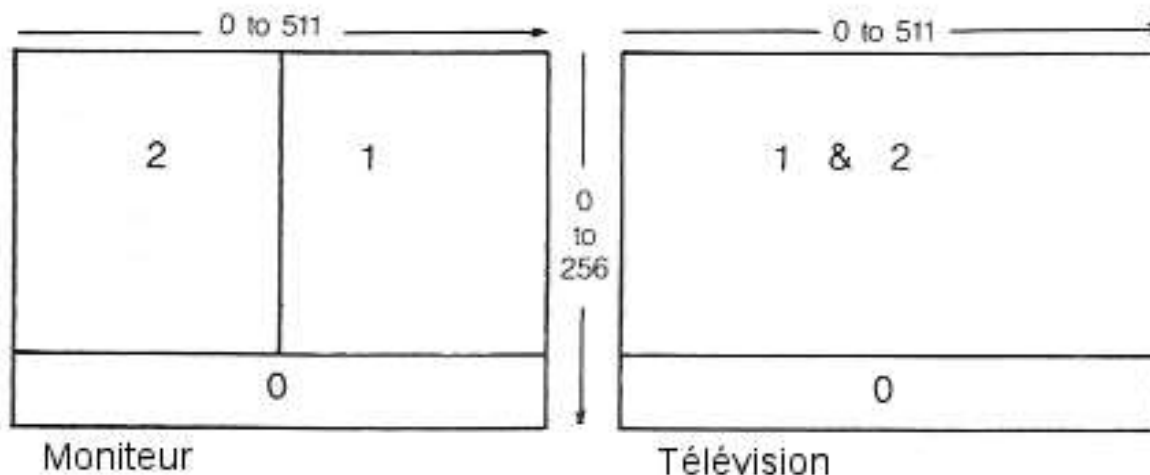
Le QL possède deux façons d'effacer des caractères. Tapez un texte et appuyez sur la touche CTRL et la touche flèche à gauche en même temps.  Le caractère à gauche du curseur disparaît et le curseur se déplace sur la gauche. Appuyez maintenant sur la touche flèche à gauche seule  un certain nombre de fois pour positionner le curseur au milieu du texte que vous avez tapé. Appuyez simultanément sur CTRL et flèche à droite . Le curseur ne se déplace pas ; le caractère qu'il couvrirait est supprimé et tout ce qui se trouve à droite est déplacé à gauche d'une position.

**Tenez appuyé  
CTRL  
et alors actionnez les touches  
← Flèche à gauche ou flèche à droite →**



## L'ECRAN

L'écran du QL peut être divisé en zones ou fenêtres à volonté. Lorsque vous mettez l'ordinateur sous tension ou que vous actionnez la touche RESET et que vous appuyez sur F1 ou F2 l'écran se présente de la manière suivante :



La fenêtre 0 au bas de l'écran est utilisée pour visualiser toutes les commandes que vous tapez.

Quand le curseur est visible, le QL est prêt à accepter des commandes ou des données ; si l'ordinateur est occupé alors le curseur n'est pas visible. Au fur et à mesure que vous tapez des caractères le curseur se déplace sur la ligne montrant où le prochain caractère tapé apparaîtra.

Si jamais l'ordinateur ne fonctionne pas correctement ou si vous désirez arrêter de force un programme, actionnez simultanément les touches **CTRL** et **ESPACE**

Le QL affiche alors le curseur. Si cela ne fonctionne pas, enlevez les cartouches Microdrive et appuyez sur RESET.

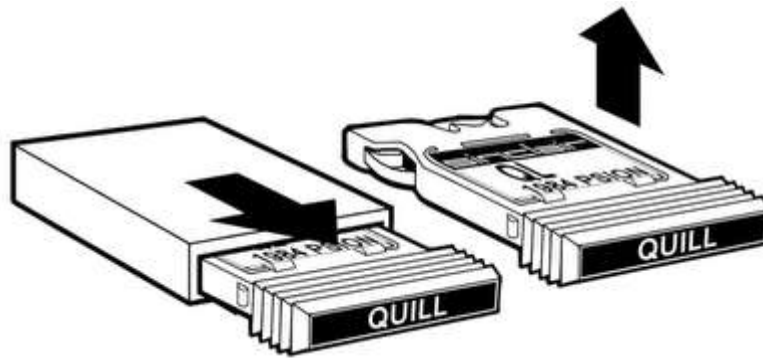
Sauf si vous connaissez le BASIC, la fenêtre des commandes en bas de l'écran contiendra les caractères résultant de vos essais du clavier. Appuyer sur la touche ENTREE pour voir ce que fait l'ordinateur ; très probablement il affichera dans la fenêtre de commande « bad line », qui signifie « mauvaise ligne » pour vous faire savoir qu'il n'a pas compris. Quel que soit ce que vous avez tapé, ceci sera répété avec le curseur positionné à la fin, ce qui vous permet de modifier la ligne et de la relancer en actionnant ENTREE. Vous pouvez l'effacer en utilisant les touches CTRL et flèche à gauche simultanément. Vous ne risquez pas de détériorer l'ordinateur en tapant au clavier ; au pire vous risquez d'effacer une cartouche Microdrive. Donc essayez, c'est le meilleur moyen d'apprendre.

## LES MICRODRIVES

### Microlecteurs de cartouches

Les deux Microdrives du QL sont appelés **mdv1** (celui de gauche) et **mdv2** (celui de droite).

Les cartouches Microdrives doivent être placées correctement dans les Microdrives. Maintenez la cartouche par son extrémité, et retirez-la de son couvercle protecteur. Les cartouches des programmes QL possèdent une étiquette, tenez la cartouche de façon à ce qu'elle soit au-dessus. Les cartouches vierges sont livrées avec des étiquettes séparées qui doivent être collées sur la partie haute.



Les cartouches Microdrive doivent être traitées avec égard. Vous ne devez **JAMAIS** mettre le QL sous tension ou le débrancher, ou appuyer sur RESET **avec des cartouches dans les Microdrives**. Faites attention quand vous insérez ou retirez les cartouches ; attendez que les lampes soient éteintes avant de toucher la cartouche, et soyez doux mais ferme. Ne touchez jamais la bande magnétique d'une cartouche et rangez la dans son enveloppe protectrice quand elle est hors des Microdrives.

Avant de pouvoir utiliser une cartouche vierge, il faut procéder à ce que l'on appelle son « formatage ». Cette opération efface tout ce qui aurait été enregistré précédemment, donc étiquetez toujours vos cartouches en indiquant leurs contenus.

Vous devez d'abord décider du nom que vous allez donner à cette cartouche, n'utilisez pas plus de 10 caractères. Avec le QL sous tension et le curseur clignotant affiché, placez la cartouche à « formater » dans le Microdrive 1 (celui de gauche). Choisissons par exemple le nom « données » pour notre cartouche. Vous devez taper la commande :

**FORMAT mdv1\_**

Ne confondez pas le symbole souligné (    ) utilisé ci-dessus avec: le signe moins (-), .car ces deux caractères se trouvent sur la même touche. Le caractère souligné est celui gravé en haut de la touche ce qui fait que vous devez utiliser la touche SHIFT en même temps que la touche souligné moins.

Appuyer alors sur la touche ENTREE, la lampe du Microdrive de gauche s'allume, pendant 30 secondes. Le QL affiche alors un message vous indiquant la place disponible sur cette cartouche. Pour l'instant vous pouvez ignorer ceci ; c'est expliqué dans la section MOTS CLES au paragraphe FORMAT.

C'est une bonne chose que de « formater » une cartouche plusieurs fois ; en effet vous risquez d'avoir plus de secteurs disponibles sur une cartouche après plusieurs « formatages ».

Dans l'exemple ci-dessus, la cartouche aurait pu être « formatée » sur le Microdrive 2 en remplaçant mdv1 par mdv2.

Toutes les unités de stockage qui utilisent un support magnétique se détériorent à l'usage, les cartouches Microdrives ne font pas exception. Il est donc recommandé que tous les programmes

et les données importantes soient sauvegardés sur au moins deux cartouches : ceci est connu sous le nom de « backup ». Si une cartouche est abîmée et son contenu perdu, les données peuvent être récupérées à partir de la cartouche « backup ». Si vous ajoutez souvent des données sur une cartouche, vous devez sauvegarder souvent sur « backup », sinon en cas de détérioration de la cartouche tout ce qui aurait été fait depuis la dernière sauvegarde serait perdu.

On peut effectuer des copies de cartouches en utilisant la commande SuperBASIC COPY ; voir le guide du débutant et les mots clés. Les cartouches contenant les programmes QL (QL QUILL, QL ABACUS, QL ARCHIVE, QL EASEL) possèdent un programme intégré de sauvegarde ; voir le chapitre « Introduction aux programmes QL » plus loin dans cette section. Les données des programmes QL peuvent être sauvegardées sur plusieurs cartouches séparées.

## **DEMARRAGE DU TRAVAIL**

Vous avez deux manières d'utiliser votre ordinateur : soit utiliser les programmes fournis avec le QL, ou écrire vos propres programmes dans le langage du QL, le SuperBASIC.

Quelle que soit la manière choisie, si vous êtes un nouveau venu à l'informatique, vous devez lire le guide du débutant.

Pour utiliser les programmes livrés avec le QL, vous devez d'abord lire le chapitre 2 de cette introduction, puis les sections concernant les programmes que vous désirez utiliser.

Si la programmation BASIC sur d'autres ordinateurs vous est familière, vous pouvez aller directement au chapitre 8 du « Guide du débutant » ; « du BASIC au SuperBASIC ». Ce chapitre décrit les différences majeures entre les BASICs qui vous sont familiers et le SuperBASIC du QL.

D'une autre manière, si vous vous sentez confiant et si vous désirez essayer un programme, vous pouvez préférer l'essayer et apprendre par l'expérience. La Section des « MOTS CLES » liste les mots du BASIC, associée à la section des « CONCEPTS » vous aideront à résoudre les problèmes que vous pourriez rencontrer.

## **INTRODUCTION AUX PROGRAMMES QL**

Cette introduction explique le fonctionnement des programmes fournis avec le QL et les parties communes aux quatre programmes.

Les détails d'utilisation de chaque programme sont donnés dans les 4 sections de la fin du Guide. Ne vous contentez pas de les lire ; essayez les exemples. La seule façon de comprendre le fonctionnement d'un ordinateur et des programmes qui ont été créés pour lui est d'expérimenter ces programmes. N'hésitez pas à tout essayer ; vous ne risquez jamais de détériorer l'ordinateur en tapant au clavier.

Soyez sûr d'avoir essayé tous les exemples, car ils illustrent et expliquent de nombreuses choses qui ne sont pas décrites par ailleurs. Les aspects les plus techniques de l'édition et des transferts d'information entre les quatre programmes sont décrits dans un appendice séparé.

## LES PROGRAMMES

QL QUILL, ABACUS, ARCHIVE et EASEL sont quatre programmes d'application extrêmement puissants qui ont été conçus pour être faciles à utiliser.

Dans chaque programme les options que vous avez à utiliser le plus souvent sont disponibles immédiatement. La liste des options apparaît à l'écran et chaque sélection que vous faites est confirmée immédiatement.

Dans de nombreux cas, les programmes vous proposent une réponse logique pour chacune de leurs questions. Si vous acceptez cette suggestion appuyez sur la touche ENTREE ; sinon commencez à taper votre propre réponse et la suggestion du programme disparaîtra.

A chaque fois qu'un programme attend que vous rentriez un nombre, vous avez la possibilité de rentrer une expression numérique. Par exemple, vous pouvez entrer  $1562 + 379$  à la place de 1941. Une description détaillée des possibilités arithmétiques est incluse dans l'appendice de cette section.

Les quatre applications ont été conçues comme un produit intégré, ce qui fait :

- Qu'elles présentent une apparence commune.
- Les mêmes actions sont contrôlées de la même façon.
- Elles possèdent des commandes communes.
- Les informations peuvent être transférées entre elles facilement.

## PRESENTATION

Tous les programmes QL utilisent la partie haute de l'écran, appelée zone de contrôle, pour obtenir la liste des options et vous dire ce que vous devez faire et pour confirmer vos choix. Cette zone de l'écran présente une apparence identique pour tous les programmes.

La zone centrale de l'écran contient les informations avec lesquelles vous travaillez. Par exemple, le texte d'un document, un graphique ou un tableau. Cette information est visualisée d'une manière adaptée à l'application particulière.

Les quelques lignes au bas de l'écran contiennent les commandes que vous avez tapées et la zone de réponse du programme. Elles comprennent également le nom du fichier ou du document sur lequel vous travaillez et la taille de la mémoire disponible.

## CHARGEMENT

Vous ne devez jamais utiliser les cartouches contenant les programmes, sauf pour en faire des copies sur des cartouches vierges. Utilisez les copies pour votre travail quotidien. Les instructions pour effectuer les copies des cartouches sont contenues dans le paragraphe « Les MICRODRIVES » plus loin dans cette introduction.

Tous les programmes QL se chargent de la même manière. Il existe deux façons de le faire : sans aucune cartouche dans les Microdrives, appuyez sur la touche RESET ou COUPEZ le QL et remettez-le sous tension. Placez votre cartouche contenant la copie du programme dans le Microdrive de gauche et appuyez alors sur F1 ou F2 comme le QL vous le demande. Le Microdrive 1 se met automatiquement en route, et après quelques instants un titre apparaît sur l'écran pour vous informer que le programme est en train de se charger. A la fin du chargement le programme démarre de lui-même. Laissez la cartouche dans le Microdrive pendant tout le temps d'utilisation, car le programme a besoin de charger des informations de temps en temps.

Vous pouvez avoir besoin de charger un programme sans pouvoir couper le QL, vous devez donc utiliser la commande suivante pour le charger à partir du Microdrive de gauche :

**lrun mdv1\_boot**

Appuyez sur la touche ENTREE et le chargement s'effectue.

## LES TOUCHES DE FONCTION

Trois des cinq touches de fonction sont utilisées de la même façon dans chaque programme QL.

TOUCHE	ACTION
F1	demande d'assistance
F2	remettre ou enlever la partie haute de l'écran
F3	appel des commandes pour sélection

Les deux autres touches de fonction sont utilisées de manière particulière à chaque programme.

## ASSISTANCE (HELP)

La première option visualisée en haut à gauche de la zone de contrôle vous montre que vous pouvez demander une assistance en appuyant sur la touche de contrôle FI.

Quel que soit le contenu de la zone de contrôle, l'option d'assistance est toujours présente. Cela vous indique que la facilité d'assistance est toujours utilisable dans tous les cas.

Quand vous appuyez sur la touche FI l'affichage change après quelques instants et vous donne les détails de ce que vous êtes en train de faire. En plus, vous verrez que l'on peut obtenir des renseignements complémentaires visualisés dans le bas de l'écran. Vous pouvez demander ces informations en tapant le nom de la commande suivi de la touche ENTREE. Vous n'avez pas à taper le nom complet mais simplement les premières lettres de la commande (suffisamment pour que le programme puisse distinguer les commandes entre elles).

Après avoir tapé votre choix, actionnez la touche ENTREE, d'autres informations apparaissent sur cette commande et une autre liste de sous-commandes est affichée. Vous pouvez sélectionner une de ces sous-commandes en tapant les premières lettres de la commande et en appuyant sur la touche ENTREE, comme décrit ci-dessus. Vous pouvez continuer ce procédé jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'informations disponibles.

Vous avez toujours la possibilité de faire revenir sur l'écran des informations antérieures en appuyant sur la touche ENTREE, sans taper de texte. En répétant cette opération, vous pouvez revenir au point de départ (sur l'écran affiché au moment où vous avez demandé l'assistance). Vous avez maintenant quitté la fonction d'assistance et vous êtes de retour dans l'état exact de départ (avant d'avoir demandé l'assistance).

## ESCAPE

En appuyant sur la touche ESC, vous quittez immédiatement la fonction d'assistance, quel que soit le niveau auquel vous êtes et vous retournez dans l'état où vous étiez avant de demander l'assistance.

La fonction d'assistance est toujours disponible dans chacun des programmes QL, à condition que la cartouche du programme se trouve dans le Microdrive. Dans le cas où vous n'êtes pas sûr de ce que vous devez faire, appuyez sur la touche F1 (même si vous êtes en train de taper des chiffres, du texte ou une autre commande). Quand vous avez trouvé l'information que vous cherchez, vous devez quitter la fonction d'assistance en appuyant sur ESC ou ENTREE. Le programme vous ramènera toujours au point exact où vous étiez au moment de demander l'assistance.

Les textes affichés pour la fonction d'assistance sont stockés sur la cartouche programme et transférés vers le QL quand cela est nécessaire. Donc, la cartouche programme doit toujours se trouver dans le Microdrive 1 (celui de gauche) quand vous utilisez le programme.

## LES AFFICHAGES

En plus, pour visualiser vos options, votre choix apparaît en brillance accentuée dans la zone de contrôle, et quand cela est nécessaire le programme vous suggère ce que vous avez à faire. Vous pouvez enlever la zone de contrôle en appuyant sur la touche F2. La place est alors libérée sur l'écran et ajoutée à la zone centrale, de cette façon vous avez plus de place pour visualiser votre travail.

Vous pouvez réafficher la zone de contrôle à n'importe quel moment en appuyant sur F2 à nouveau.

A l'intérieur des programmes QL, vous pouvez toujours utiliser la touche ESC pour arrêter l'action en cours ou pour quitter une séquence d'opérations. Nous avons déjà vu comment utiliser la touche ESC pour quitter la fonction d'assistance quel que soit le niveau. Vous pouvez également utiliser ESC pour supprimer des nombres ou du texte ou pour arrêter une commande.

## L'EDITEUR DE LIGNES

Vous pouvez utiliser l'éditeur de lignes pour changer ou corriger une ligne de texte que vous avez tapée. Tous les programmes QL utilisent le même éditeur de lignes, mais chaque programme l'utilise en fonction de l'application. Dans QL QUILL, qui est lui-même un éditeur très sophistiqué, vous utilisez l'éditeur de lignes, par exemple, pour modifier le texte utilisé dans une commande. QL ARCHIVE utilise beaucoup l'éditeur de lignes pour saisir et modifier les programmes d'accès à la base de données.

Vous ne pouvez pas en général modifier avec l'éditeur le texte affiché par le programme. Par contre, vous pouvez utiliser l'éditeur sur tout ce que vous tapez vous-même ou sur le texte affiché par le programme comme réponse à une question.

L'éditeur de lignes utilise les quatre touches avec des flèches, en même temps que les touches CTRL et SHIFT.

---

<b>TOUCHE(S)</b>	<b>ACTION</b>
←	déplace le curseur d'un caractère à gauche
→	déplace le curseur d'un caractère à droite
↑	déplace le curseur d'une ligne vers le haut
↓	déplace le curseur d'une ligne vers le bas
SHIFT & ←	déplace le curseur d'un mot sur la gauche
SHIFT & →	déplace le curseur d'un mot sur la droite
SHIFT & ↑	déplace le curseur au paragraphe précédent
SHIFT & ↓	déplace le curseur au paragraphe suivant
CTRL & ←	supprime le caractère à gauche du curseur
CTRL & →	supprime le caractère sous le curseur
CTRL & ↑	supprime la ligne à gauche du curseur
CTRL & ↓	supprime la ligne à droite du curseur
SHIFT & CTRL & ←	supprime le mot à gauche du curseur

SHIFT & CTRL & → supprime le mot à droite du curseur

---

Le symbole & utilisé ci-dessus indique que la première touche doit être maintenue tandis que vous appuyez sur la seconde. Quand SHIFT et CTRL sont utilisés ensemble, maintenez les appuyés avant d'actionner la touche flèche à gauche ou à droite. L'expérience est le meilleur moyen pour se familiariser avec l'éditeur de lignes : saisissez du texte avec QUILL et essayez différentes combinaisons.

## LES MICRODRIVES

Avant d'utiliser les programmes QL, vous devez faire au moins une copie de chaque cartouche sur une cartouche vierge et utiliser exclusivement la copie pour votre travail. Conservez les cartouches originales et ne les utilisez que pour en faire des copies. Tout accident ne causera pas la perte de vos programmes.

Chaque cartouche de programme possède un système de duplication intégré qui fonctionne de la manière suivante :

Placez la cartouche à copier (l'original) dans le MICRODRIVE 2 (celui de droite).

Placez une cartouche vierge ou contenant des informations sans intérêt dans le Microdrive 1.

Tapez la commande :

**lrun mdv2 clone**

Appuyez sur la touche ENTREE. Le QL affiche le message :

**FORMAT mdv1\_appuyez sur la barre d'espace pour continuer**

Lorsque vous appuyez sur la barre d'espacement, tout ce qui se trouve dans le Microdrive 1 sera effacé, donc, soyez sûr qu'il n'y a rien que vous voulez conserver sur cette cartouche.

Appuyez sur la barre d'espacement. L'ordinateur va « formater » la cartouche et copier les différentes sections du programme en visualisant le nom de chacune d'elles.

Attendez que les lampes des Microdrives soient éteintes avant d'enlever la cartouche originale.

## UTILISATION DES MICRODRIVES

La cartouche programme doit toujours se trouver dans le Microdrive 1 (celui de gauche). Vous ne devez jamais enlever la cartouche de ce Microdrive, tant que vous n'avez pas terminé d'utiliser le programme, sauf dans certaines circonstances mentionnées dans les sections du programme. Vous utilisez la cartouche située dans le Microdrive de droite (ou dans des Microdrives additionnels) pour stocker des informations. Par exemple, les documents du traitement de textes QUILL, des fichiers de données du gestionnaire de fichiers ARCHIVE, etc...

## LES NOMS DE FICHIERS

Les Microdrives peuvent être utilisés pour stocker des informations que vous désirez utiliser plus tard. Cette information est connue comme étant un fichier. Vous devez donc donner un nom à ce fichier pour le distinguer des autres fichiers sur la même cartouche.

Sachez qu'un nom de fichier ne doit pas avoir plus de 8 caractères de long sans espace à l'intérieur. Il est intéressant de donner des noms qui indiquent le contenu des fichiers : par exemple,

« ventes » est un nom plus logique que « paul » pour un fichier traitant des ventes. La sauvegarde et le chargement des fichiers utilisent le Microdrive 2 sauf si vous indiquez un autre numéro de Microdrive.

Le plus simple pour répondre à la question pour un nom de fichier est de donner directement son nom ; par exemple :

**vente**

Si vous désirez utiliser le Microdrive 3, tapez :

**mdv3\_vente**

Notez la présence du caractère de soulignement (   ) qui sépare les parties du nom du fichier.

Il existe un troisième élément dans les noms de fichiers que vous ne voyez pas habituellement, car il est ajouté automatiquement par le programme. Il s'agit d'une extension de trois caractères de long qui indique quel est le programme qu'a sauvegardé le fichier. Ceci est nécessaire pour éviter de charger des fichiers incompatibles avec un programme.

Les extensions utilisées sont :

QL Quill	_doc
QL Abacus	_aba
QL Easel	_grf
QL Archive (donnée)	_dbf
QL Archive (programme)	_prg or _pro
QL Archive (écran)	_scn

Si vous désirez transférer des informations entre les programmes, un fichier spécial est généré avec l'extension \_exp (pour export). Tous les programmes reconnaissent ces fichiers. Les informations sur ce procédé sont contenues dans l'appendice de la section information.

## **LISTES DES NOMS DES FICHIERS CONTENUS SUR UNE CARTOUCHE**

Dans tous les programmes (sauf QL ARCHIVE), vous pouvez demander la liste des noms de tous les fichiers d'une cartouche à n'importe quel moment. Ceci est très utile si vous n'êtes pas sûr de vous souvenir du nom d'un fichier que vous voulez utiliser.

A chaque fois que le programme attend que vous donniez le nom d'un fichier, vous pouvez utiliser les options suivantes :

- Appuyez sur ENTREE pour valider le nom proposé par le programme.
- Rentez le nom d'un fichier suivi de la touche ENTREE.
- Appuyez sur ? pour avoir la liste des fichiers du Microdrive 2.

Si vous tapez un point d'interrogation à la place d'un nom de fichier, le programme vous donne le texte suivant : « mdv2\_ », suggérant qu'il ait à lister les noms des fichiers du Microdrive 2.

Vous pouvez accepter cette proposition en appuyant sur la touche ENTREE ou bien modifier cette proposition pour faire référence à un Microdrive différent (par exemple mdv1\_) et appuyer sur ENTREE pour avoir la liste des fichiers sur ce Microdrive.

Lorsque la liste est affichée, le programme vous demande à nouveau de donner le nom du fichier.

ARCHIVE n'utilise pas cette méthode (car elle n'est pas appropriée au langage de programmation exécuté par ARCHIVE). Dans ARCHIVE il existe une commande \_dir\_ pour lister les noms des fichiers. Elle vous permet de préciser à partir de quel Microdrive la liste doit être faite (exemple « mdv1 », « mdv2 »)





## LE RESEAU LOCAL

Des données peuvent être envoyées par l'intermédiaire du réseau local vers d'autres QLs, en utilisant les commandes de chargement et de sauvegarde. Avant de charger un programme QL chaque ordinateur relié au réseau doit posséder un numéro qui lui est propre. Mettez le QL sous tension, mais n'insérez pas encore de cartouche ; appuyez sur F1 ou F2 pour un moniteur ou F2 pour un téléviseur.

Si vous choisissez le numéro de station 5, vous devez taper la commande suivante :

**net 5**

Appuyez sur ENTREE. Vous pouvez maintenant insérer la cartouche programme dans le Microdrive de gauche et charger en utilisant la commande :

**lrun mdv1\_boot**

Appuyez sur ENTREE.

Lorsque le programme tourne, vous pouvez recevoir des données à travers le réseau local en utilisant la commande LOAD de manière normale. Si les données sont envoyées par la station 12, vous devez taper à la place du nom de fichier :

**\_neti\_12**

Ceci doit être fait avant que la station 12 n'envoie les données.

Pour envoyer les données, sélectionnez la commande SAVE. Si vous envoyez à la station 23, vous devez taper à la place du nom du fichier :

**\_neto\_23**

La station 23 doit être prête à recevoir avant que vous appuyiez sur ENTREE