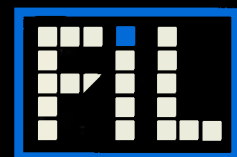


PRAXITELE



FRANCE IMAGE LOGICIEL

THOMSON

PRAXITELE

PRAXITELE permet de créer des images aux normes TELETEL, composées de graphismes et de textes en huit ou seize couleurs.

Ces images sont réalisées soit directement à l'aide du crayon optique, soit obtenues à partir d'une source extérieure telle qu'une caméra vidéo ou d'autres logiciels comme VIDEOTEX INTERACTIF ou les logiciels de création graphique.

PRAXITELE s'adresse aussi bien aux professionnels de la Télématique qui trouveront dans ce logiciel un outil facile à utiliser, performant et peu coûteux, qu'au grand public désirant réaliser des images peu encombrantes en mémoire.

Les pages-écrans créées (25 lignes × 40 colonnes) pourront être sauvegardées sur cassettes ou sur disquettes ou bien imprimées afin d'être relues et modifiées par PRAXITELE, ou utilisées par d'autres logiciels comme FORMATOR et VIDEOTEX INTERACTIF.

Se reporter à l'annexe 2 « Normes TELETEL et le TELETEL T07.

TABLE DES MATIERES

1. - MISE EN ROUTE
2. - REGLES GENERALES D'UTILISATION
3. - PRESENTATION : MENU PRINCIPAL
4. - ENCHAINEMENT DES MENUS
5. - QUELQUES DEFINITIONS
6. - MODE DESSIN LIBRE
 1. - Création de dessins
 2. - Déplacement
 3. - Copie
 4. - Remplissage et effacement local
 5. - Manipulation du bandeau
 6. - Sortie du mode et codage
7. - MODE LOUPE
 1. - Commutation de la grille
 2. - Déplacement de la loupe
 3. - Travail dans la grille
 4. - Divers
8. - MODE SEMI-GRAPHIQUE
9. - COULEURS
 1. - Mode couleurs 1
 2. - Mode couleurs 2
10. - MODE TEXTE
 1. - Insertion de texte
 2. - Déplacement de texte
 3. - Copie de texte
 4. - Suppression de texte
 5. - Remplacement de texte
 6. - Modification des attributs d'un texte
 7. - Divers
11. - SORTIE
 1. - Mode sortie globale
 - a) sauvegarde
 - b) impression
 2. - Mode sortie partielle
12. - MODE ENTREE
13. - MODE CAMERA
14. - ANNEXES
 1. - Les Menus
 2. - Normes Télétel et le Télétel T07
 3. - Fichiers
 4. - Exploitation d'un fichier. TEL en BASIC
 5. - Codes d'erreur
 6. - Conseils pratiques
 7. - Liste des caractères.

1. - MISE EN ROUTE

Introduire la cartouche PRAXITELE dans le logement prévu.

La mise sous tension s'effectuera dans l'ordre suivant :

- téléviseur ou moniteur vidéo,
- lecteurs de disquettes ou de cassettes, imprimante,
- ordinateur.

La page en-tête ordinateur apparaît sous la forme d'un menu.

Pour régler le crayon optique, appuyer sur la touche **2** du clavier, ou pointer la touche optique 2 avec le crayon optique. Une mire apparaît sous la forme d'un carré blanc sur fond rouge ou d'une fente blanche sur fond noir. Pointer le crayon optique sur le carré blanc ou sur la fente blanche. Un « bip » retentit, il indique que le réglage est terminé et renvoie à la page en-tête ordinateur.

Accéder à PRAXITELE en appuyant sur la touche **1** du clavier ou en pointant la touche optique 1 sur l'écran.

Au début, PRAXITELE essaie d'accéder à un fichier d'extension sur disquette.

Que celle-ci soit disponible ou non dans le lecteur de disquettes, la page d'en-tête logiciel apparaît ; elle propose un menu, le MENU PRINCIPAL, dont l'explication est donnée au chapitre 3.

2. - REGLES GENERALES D'UTILISATION

PRAXITELE est un logiciel qui fait appel de façon quasi systématique au crayon optique aussi bien dans le tracé des dessins et leur coloriage que dans la sélection d'une commande. Ce n'est que pour insérer du texte sur l'écran ou pour nommer un fichier qu'il faut utiliser le clavier.

La manipulation du crayon optique est facilitée par un écho clignotant qui apparaît sur l'écran dès que le crayon est en position de visée à une distance suffisamment rapprochée.

Ainsi en visant la fenêtre avec le crayon optique il est possible de faire clignoter le caractère visé.

De même, en visant les touches optiques, il est possible de sélectionner sans erreur une commande particulière parmi toutes celles disponibles : la touche visée se met à clignoter. En pointant cette touche, c'est-à-dire en appuyant l'extrémité du crayon optique sur l'écran sans interrompre le clignotement, la commande sélectionnée est prise en compte et exécutée.

Toutes les commandes n'ont pas un effet immédiat.

L'effet ou la condition d'activation d'une commande est défini par la couleur de fond de la touche optique correspondante :

- Cyan (bleu clair) : commande activable pouvant être sélectionnée;
- Jaune : commande active en cours d'exécution;
- Magenta (mauve) : commande qui demande confirmation avant exécution. En effet certaines commandes sont dangereuses, commandes de modification ou de destruction. Dans ce cas, l'envoi de la commande doit être confirmé pour qu'elle s'exécute.

3. - PRESENTATION : MENU PRINCIPAL

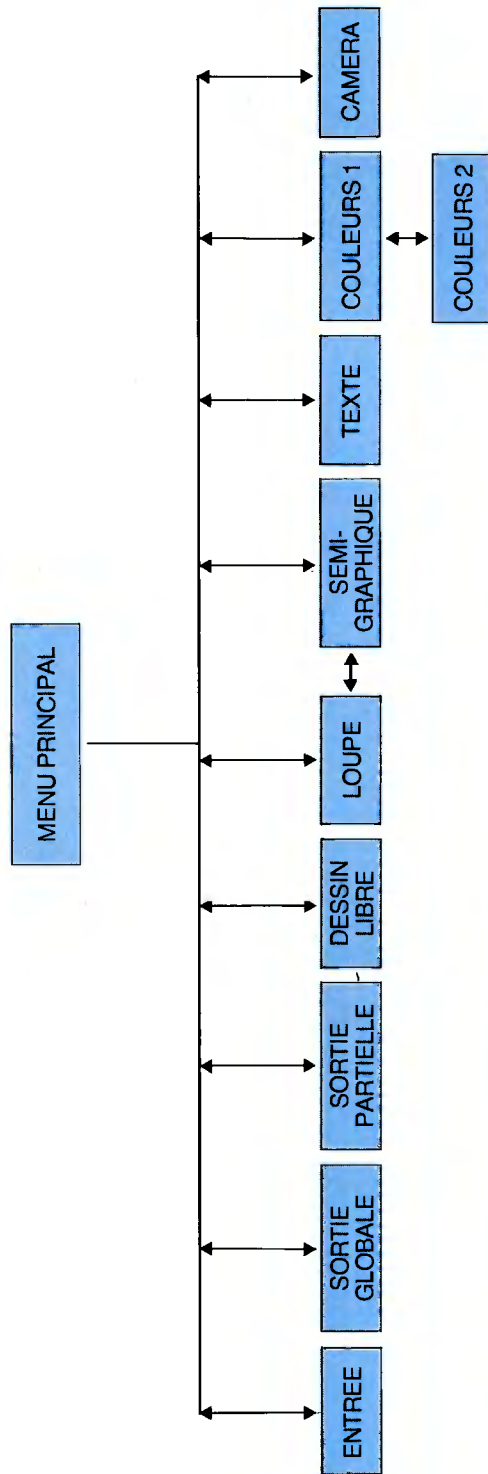
Le MENU PRINCIPAL propose neuf modes de travail : ENTREE, SORTIE GLOBALE, SORTIE PARTIELLE, DESSIN LIBRE, LOUPE, SEMI-GRAPHIQUE, TEXTE, COULEURS 1, CAMERA, et deux commandes SUPPRESSION BANDEAU et EFFACEMENT.

Il permet à l'utilisateur :

- de dessiner sur l'écran à l'aide du crayon optique : MODE DESSIN LIBRE (chap. 6);
- d'affiner le dessin grâce au MODE LOUPE (chap. 7);
- de composer un puzzle TELETEL : MODE SEMI-GRAPHIQUE (chap. 8);
- de colorier le dessin : MODE COULEURS 1 et MODE COULEURS 2 (chap. 9);
- d'insérer du texte sur le dessin : MODE TEXTE (chap. 10);
- de sauvegarder ou d'imprimer la totalité du dessin ou une partie du dessin : MODES SORTIE GLOBALE et SORTIE PARTIELLE (chap. 11);
- de filmer et d'afficher une image en caractères TELETEL : MODE CAMERA (chap. 13);
- de lire un fichier avant de poursuivre un dessin : MODE ENTREE (chap. 12).

La commande SUPPRESSION BANDEAU permet de supprimer le bandeau de commandes (le menu) afin de visualiser la totalité du dessin.

La commande EFFACEMENT permet d'effacer le dessin en mémoire avant la lecture d'un autre dessin ou avant de passer à la composition d'un nouveau dessin.



ENCHAINEMENT DES MENUS

5. - QUELQUES DEFINITIONS

POINTER : Désigne systématiquement l'utilisation du crayon optique pour activer une commande ou une touche optique.

Ex : Pointer le crayon sur la touche optique DESSIN LIBRE.
La plupart du temps, « optique » ne sera pas mentionné.

APPUYER : S'applique exclusivement aux touches du clavier dont le nom est encadré dans le texte de ce manuel.

VALIDER : Désigne l'action d'appuyer sur la touche **ENTREE** lors de la saisie du nom de fichier.

CONFIRMER : Désigne l'action de pointer une deuxième fois. S'emploie pour les commandes dites « dangereuses » (par exemple, la commande CORBEILLE).

Le terme « confirmer » sera utilisé à la place de « pointer à nouveau ».

Sélection d'une zone

Il est fréquent de travailler sur un fragment de dessin qu'on englobe dans une zone rectangulaire; cela se produit notamment dans les modes DESSIN LIBRE, SEMI-GRAPHIQUE, TEXTE.

Pour délimiter une telle zone il faut tout d'abord :

- pointer la touche qui permet de travailler par zones (touches LOCAL, DEPLACEMENT, COPIE);
- pointer ensuite sur l'écran deux caractères qui constitueront deux sommets opposés du rectangle.

6. - MODE DESSIN LIBRE

Ce mode de travail permet de réaliser des dessins à l'aide du crayon optique.

A la sélection de ce mode, le menu correspondant s'affiche dans un bandeau occupant les deux lignes inférieures de l'écran.

Le dessin est facilité par les différentes fonctions proposées :

- gomme,
- déplacement ou copie d'un fragment de dessin,
- remplissage ou effacement d'une zone rectangulaire.

6.1. - Création de dessins

Lors de l'accès à ce mode de travail, la touche CRAYON est active par défaut. Elle autorise le dessin libre sur l'écran avec le crayon optique; l'utilisateur est aidé dans son tracé par le clignotement blanc et bleu du caractère visé. Le dessin apparaît sur l'écran en bleu sombre sur cyan.

Pour effacer une partie quelconque du tracé il suffit d'activer la commande correspondante en pointant la touche GOMME. L'effacement porte sur toute la surface du caractère visé qui clignote sur l'écran.

On note à l'extrême droite du bandeau de commandes, juste à côté de la touche RETOUR, un cadre blanc dans lequel apparaissent des caractères numériques noirs. Lorsque le crayon optique vise l'écran et qu'il est déplacé par l'utilisateur, ces caractères varient en fonction du déplacement; ils représentent les coordonnées du point visé soit :

Les 2 chiffres du haut : l'abscisse (n° de colonne) (0 à 39).

Les 2 chiffres du bas : l'ordonnée (n° de ligne) (0 à 21).

6.2. - Déplacement

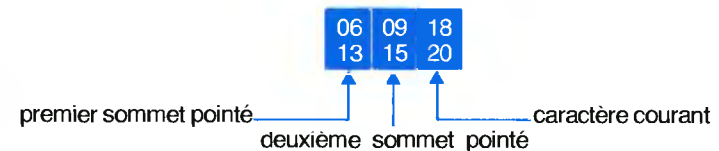
Il est possible de déplacer un fragment du dessin d'un endroit à l'autre de l'écran; pour ce faire il faut d'abord délimiter la zone rectangulaire englobant le fragment concerné, puis pointer sur l'écran le nouvel emplacement où il sera affiché : l'ensemble de la zone définie précédemment y est alors transposé et ce qui s'y trouvait auparavant est effacé.

La procédure à suivre est la suivante :

- 1 - Pointer la touche DEPLACEMENT, elle devient jaune.
- 2 - Sélectionner la zone contenant le fragment à déplacer, comme indiqué chapitre 5; elle apparaît en fond jaune.
En cas d'erreur, pour sélectionner une nouvelle zone, il suffit de pointer la touche DEPLACEMENT : celle-ci repasse en fond cyan et la zone jaune disparaît de l'écran. Reprendre alors la procédure en 1.
- 3 - Pointer le caractère de destination qui apparaît en blanc; la touche OK apparaît dans le bandeau.
Ce caractère est le sommet supérieur gauche du rectangle dans lequel le fragment est déplacé.
- 4 - Pointer la touche OK, le fragment disparaît et réapparaît aussitôt à son nouvel emplacement.

Lors du pointage de la zone rectangulaire, en 2 ci-dessus, deux couples de coordonnées sont affichés dans le bandeau, à droite de l'écran : Le premier en blanc sur fond rouge, donne les coordonnées (x, y) du premier sommet pointé à l'écran pour délimiter la zone, le second en blanc sur fond noir, les coordonnées du deuxième sommet pointé.

On voit ainsi apparaître trois couples de coordonnées à gauche de la touche RETOUR :



6.3. - Copie

Il est possible de la même façon, de reproduire ailleurs sur l'écran un fragment du dessin délimité par une zone rectangulaire.

La seule différence avec le déplacement précédent réside dans le fait que le fragment original n'est pas effacé.

La procédure à suivre est la même qu'en 6.2 sauf que la touche de commande est la touche COPIE (et non la touche DEPLACEMENT).

Remarque : Si le coin supérieur de destination est trop proche de l'un des bords de la fenêtre et correspond à une zone de destination tronquée, aucun déplacement ni copie du fragment ne s'effectuera et celui-ci ne sera pas altéré.

6.4. - Remplissage et effacement local

La fonction LOCAL permet d'effacer ou de «noircir» une zone rectangulaire quelconque. Une fois la touche LOCAL pointée, il suffit de sélectionner les sommets opposés de la zone voulue, comme indiqué chapitre 5; ils apparaissent sur l'écran en blanc et en magenta.

On notera que le pointage de la touche LOCAL entraîne la disparition des touches CRAYON et GOMME. Ceux-ci ne réapparaissent qu'une fois la zone de travail sélectionnée.

Il est alors possible ;

- soit d'effacer complètement le contenu de la zone, en pointant la touche GOMME;
- soit de «noircir» complètement cette zone en pointant la touche CRAYON.

Dans les deux cas, deux pointages successifs sont nécessaires car les commandes GOMME et CRAYON détruisent le contenu de la zone (voir chapitre 2).

6.5. - Manipulations du bandeau

- Déplacement du bandeau.

La touche HAUT/BAS permet de déplacer le bandeau de commandes du bas en haut de l'écran et inversement. Toute la surface de l'écran est disponible pour la création graphique et l'affichage du bandeau ne détruit pas la portion de dessin contenue dans les 2 premières et les 2 dernières lignes; celle-ci est seulement masquée.

- Suppression du bandeau.

De même la touche SUPPRESSION BANDEAU permet de faire disparaître le bandeau de l'écran et d'obtenir la totalité du dessin. L'appui sur n'importe quelle touche du clavier ou le pointage du crayon optique n'importe où sur l'écran fait réapparaître le bandeau.

6.6. - Sortie du mode et codage

En pointant la touche RETOUR le dessin créé est codé aux normes semi-graphiques TELETEL et s'affiche sur l'écran.

Le MENU PRINCIPAL réapparaît.

7. - MODE LOUPE

Dans ce mode il est possible d'affiner le dessin grâce à un agrandissement local de celui-ci. L'écran de travail est divisé en deux parties :

- à gauche apparaît une moitié du dessin en cours, à l'échelle 1, ainsi qu'une zone rectangulaire jaune;
- à droite une grille qui reproduit à l'échelle 6 (3 × 2) le contenu de la zone en jaune du demi-écran gauche; sous la grille se trouve le MENU LOUPE.

Cette grille est constituée de 63 matrices de base, de dimension 3 × 2, chacune d'elles étant l'image agrandie d'un caractère semi-graphique.

7.1. - Commutation de la grille

La touche DROITE-GAUCHE permet de reporter la grille vers la moitié gauche de l'écran, dévoilant ainsi la moitié droite du dessin, et inversement. Une nouvelle zone agrandie apparaît alors dans la grille.

7.2. - Déplacement de la loupe

Pour déplacer la loupe sur le dessin il suffit de pointer le crayon optique dessus; la zone en jaune se positionne alors de façon que son centre coïncide avec le caractère pointé.

7.3. - Travail dans la grille

En pointant le crayon optique sur la grille le dessin peut être modifié à volonté.

Il faut d'abord sélectionner l'une des commandes CRAYON ou GOMME par pointage de la touche correspondante.

Le CRAYON permet d'enrichir la **forme** c'est-à-dire le trait du dessin et les carrés élémentaires de la grille passent de cyan à bleu.

La GOMME permet au contraire d'effacer le trait, les caractères élémentaires pointés repassent en cyan, couleur du **fond**.

Dans les deux cas les modifications apportées sont immédiatement reproduites dans le demi-écran contenant le dessin, à l'intérieur de la zone rectangulaire jaune.

7.4. - Divers

La touche SEMI-GRAPHIQUE permet de remonter au MENU SEMI-GRAPHIQUE.

La touche RETOUR permet de remonter au MENU PRINCIPAL.

8. - MODE SEMI-GRAPHIQUE


Le MENU SEMI-GRAPHIQUE comporte un certain nombre de touches optiques associées à des commandes dont les modes de fonctionnement et les effets sont analogues à ceux décrits au chapitre 6 « MODE DESSIN LIBRE ».

Il s'agit des touches : CRAYON, GOMME, DEPLACEMENT, COPIE, LOCAL, HAUT/BAS, SUPPRESSION BANDEAU.

En particulier la séquence des opérations nécessaires au DEPLACEMENT ou à la COPIE d'une zone quelconque de l'écran est exactement identique à celle décrite en 6.2 et en 6.3.

L'originalité de ce mode de travail réside surtout dans la possibilité de dessiner directement sur l'écran avec des caractères élémentaires semi-graphiques. A cet effet, une matrice 3 × 2 est disponible à gauche du bandeau qui permet de composer de tels caractères :

1	2
3	4
5	6

en pointant une quelconque des zones 1 à 6, il est possible d'en faire un élément de la Forme ou au contraire du Fond. Par exemple le caractère  est obtenu en pointant les zones 1, 4 et 5 de la matrice de base.

Le pointage à nouveau d'une zone en Forme, donc bleue, la commute en Fond, donc en cyan.

Au départ la matrice de base est entièrement en Fond, de couleur cyan.

Lorsque le caractère voulu a été composé, il peut être alors affiché n'importe où sur l'écran. Il suffit de pointer la touche CRAYON, puis de pointer l'emplacement où le caractère doit être affiché.

La touche GOMME permet, au contraire, d'effacer un caractère de l'écran.

Les touches CRAYON et GOMME, en association avec la commande LOCAL, permettent de « noircir » ou d'effacer complètement une zone rectangulaire délimitée sur l'écran. Le mode de fonctionnement est identique à celui exposé en 6.4. Le résultat est identique pour la GOMME, mais différent pour le CRAYON.

Dans ce dernier cas la zone délimitée est remplie uniformément de caractères semi-graphiques identiques à celui apparaissant dans le bandeau de commandes.

La touche RETOUR permet de remonter au MENU PRINCIPAL. A sa gauche apparaissent les couples de coordonnées des points visés ainsi que les points sélectionnés pour délimiter une zone (voir chapitre 6.2).

Enfin la touche LOUPE permet d'accéder directement au mode de travail correspondant.

9. - COULEURS

Cette fonction permet de colorier le dessin en utilisant le crayon optique comme un pinceau. Les couleurs rouge et noir n'étant pas visibles par le crayon optique, deux modes de travail sont offerts :

– le MODE COULEURS 1 (ou mode direct) accessible par la touche COULEUR 1 du MENU PRINCIPAL.

– le MODE COULEURS 2 (ou mode indirect) auquel on accède par la touche COULEURS 2 du MENU COULEURS 1 et qui permet de travailler sur les couleurs rouge et noir.

9.1. - Mode couleurs 1

A la sélection de ce mode, le dessin apparaît, avec à sa droite un bandeau de commandes comportant :

– Le MENU COULEURS 1

– La palette de couleurs

- 8 couleurs pour le T07
- 16 couleurs pour le T07-T09 avec trois touches optiques : FOND, FORME, COURANT.

L'attribution des couleurs de fond et des couleurs de forme peut se faire simultanément ou séparément.

Pour choisir la couleur de fond, il suffit de pointer juste à gauche de la touche colorée correspondant à la couleur voulue.

Pour choisir la couleur de forme, utiliser la même méthode mais en pointant à droite de la couleur désirée.

La ou les couleurs choisies apparaissent sur la touche COURANT.

a) Coloriage libre

Le coloriage s'obtient en pointant la touche FOND et/ou la touche FORME, puis en pointant le crayon optique sur le dessin soit ponctuellement pour colorier un caractère, soit en balayant l'écran à la manière d'un pinceau.

Si la commande FOND a été sélectionnée, seul le **fond** sera colorié, la **forme** restant inchangée.

Inversement, si la commande FORME a été sélectionnée, seule la **forme** sera coloriée.

Pour rendre inactive la commande FOND ou la commande FORME, il suffit de pointer à nouveau la touche correspondante.

b) Coloriage local

La commande LOCAL permet d'attribuer des couleurs de fond et de forme à toute une zone rectangulaire délimitée à l'écran.

La procédure à suivre est la suivante :

1. Pointer la touche LOCAL.
2. Sélectionner la zone.
3. Pointer la touche FOND et choisir la couleur voulue.
4. Pointer la touche FORME et choisir la couleur voulue.

En cas d'erreur dans la sélection de zone, il suffit de pointer à nouveau la touche LOCAL, puis de reprendre en 2, pour refaire une nouvelle sélection.

Pour abandonner le coloriage local, il faut pointer la touche LOCAL, qui redevient bleue.

Remarque : Si les caractères balayés par le crayon sont rouges ou noirs, la couleur de ces points ne changera pas. Pour la modifier il faut passer en MODE COULEURS 2.

La touche COURANT indique quelles sont les couleurs courantes de **fond** et de **forme**.

Le pointage de la touche DROITE-GAUCHE permet de déplacer le bandeau de commandes d'un côté à l'autre de l'écran pour dévoiler la partie du dessin qu'il recouvre.

La touche SUPPRESSION BANDEAU permet de faire disparaître le bandeau de commandes. Pour l'afficher à nouveau frapper n'importe quelle touche du clavier ou pointer le crayon optique n'importe où sur l'écran.

La touche RETOUR fait remonter au MENU PRINCIPAL.

9.2. - Mode couleurs 2

Ce mode permet de modifier la couleur des caractères rouges et noirs.

Il permet également de dessiner des caractères TELETEL en couleur.

On accède à ce mode par la touche COULEURS 2 du MENU COULEURS 1.

L'écran est divisé en trois parties :

- à gauche, une partie en couleur du dessin ou zone d'affichage,
- au centre, l'image de la zone d'affichage, en bleu sur fond cyan c'est la zone de travail,
- à droite, le bandeau de commandes comportant :

- le MENU COULEURS 2 composé des touches DROITE, GAUCHE, TEMOIN, COULEURS 1, CRAYON.
- La palette de couleurs identique à celle du MODE COULEURS 1.

a) Modification de la couleur des caractères rouges et noirs

L'utilisateur doit faire apparaître dans la zone d'affichage les caractères dont il veut changer les couleurs. Pour cela il peut déplacer la fenêtre grâce aux deux touches DROITE et GAUCHE. A chaque pointage sur l'une de ces touches, la fenêtre se déplace de cinq caractères dans le sens de la flèche. La touche TEMOIN aide l'utilisateur à se repérer sur le dessin, grâce au petit rectangle bleu qui se déplace à chaque pointage sur les touches DROITE et GAUCHE, et qui indique la position de la fenêtre sur le dessin.

Après avoir positionné sa fenêtre, l'utilisateur peut alors modifier la couleur des caractères en suivant la méthode indiquée au paragraphe 9.1. Il pointe ensuite les caractères à colorier sur la zone de travail et observe le résultat dans la zone d'affichage.

b) Dessin en caractères TELETEL

Une matrice 3 × 2, identique à celle du MODE SEMI-GRAPHIQUE, est disponible au-dessous de la palette.

Elle permet de composer le caractère que l'on désire dessiner dans la zone de travail.

Pour dessiner

1. Composer le caractère en pointant les zones voulues de la matrice (voir chapitre 8).
2. Pointer la touche CRAYON.
3. Pointer ensuite dans la zone de travail, l'emplacement où l'on désire dessiner le caractère.

Celui-ci apparaît également dans la zone d'affichage.

Pour dessiner en couleur

Suivre les phases 1 et 2 de la méthode précédente.

Choisir les couleurs de forme et de fond (voir chapitre 9.1).

Pointer ensuite la touche FOND et FORME.

Dessiner les caractères dans la zone de travail comme précédemment.

Ils apparaissent en couleur dans la zone d'affichage.

10. - MODE TEXTE

Ce mode permet d'insérer du texte sur le dessin, ou d'utiliser certains caractères pour aider à la composition du dessin. Le texte créé peut alors être déplacé, copié, modifié ou supprimé. (Voir Annexe 7 la liste des caractères particuliers).

On accède à ce mode à partir du MENU PRINCIPAL en pointant la touche TEXTE.

ENTREE

Le dessin apparaît avec un bandeau de commandes comprenant :
– une palette de couleurs identique à celle du MODE COULEURS 1

– les commandes :
DEPLACEMENT, COPIE
MODIFICATION ATTRIBUTS
CORBEILLE
EFFACEMENT
DOUBLE HAUTEUR
DOUBLE LARGEUR
DROITE/GAUCHE
RETOUR

10.1. - Insertion de texte

L'utilisateur peut choisir la couleur et la taille des caractères qu'il va saisir au clavier.

Le choix de la couleur se fait selon la méthode indiquée chapitre 9.1. Sinon le texte sera inséré avec les couleurs de fond et de forme de la zone où l'on écrit.

Si l'utilisateur désire des caractères en double hauteur ou en double largeur, il lui suffit de pointer la touche correspondante qui passe en jaune.

En pointant les deux touches DOUBLE HAUTEUR et DOUBLE LARGEUR, on obtiendra des caractères en double taille.

Pour insérer des caractères, il faut pointer sur l'écran la position du début de texte. Un curseur apparaît.

Frapper ensuite le texte au clavier : celui-ci s'affiche alors avec les couleurs et la taille choisies.

La longueur du texte n'est limitée que par les bords de l'écran et le retour à la ligne se fera automatiquement.

Le texte peut éventuellement se superposer au bandeau de commandes si l'on n'a pas déplacé ce bandeau, par pointage de la touche DROITE/GAUCHE. Il suffit de pointer le coin inférieur droit (touche RETOUR) pour retrouver le MENU PRINCIPAL puis sélectionner à nouveau le MODE TEXTE.

Important : Si l'on insère un texte à un endroit non vide, c'est-à-dire comprenant des caractères semi-graphiques, le texte recouvre ces caractères mais ne les efface pas. En effet on les récupérera lors d'une opération de suppression ou de déplacement de texte.

Remarque : Lorsqu'on déplace le bandeau de commandes ou qu'on sort du MODE TEXTE, les caractères s'afficheront en magenta sur fond blanc. On pourra alors manipuler les caractères insérés en rouge et noir.

10.2. - Déplacement de texte

Il est possible de changer la position d'un texte sur l'écran, ce texte conservera ses couleurs de fond et de forme.

Pour cela, on utilisera la méthode suivante :

1. pointer la touche DEPLACEMENT (elle devient jaune).
2. pointer le début et la fin du texte à déplacer.
3. pointer ensuite l'emplacement à partir duquel on désire afficher le texte. Une touche OK apparaît.

Remarque : En cas d'erreur de sélection du texte ou de l'emplacement de destination, pour choisir un nouveau texte ou une nouvelle destination, pointer deux fois la touche DEPLACEMENT.

4. pointer la touche OK : le texte sélectionné disparaît et s'affiche à l'endroit désiré.

Pour quitter cette fonction, il suffit de pointer la touche DEPLACEMENT.

10.3. - Copie de texte

Il est possible de copier un texte en différents endroits du dessin en utilisant la même méthode que pour le déplacement (voir 10.2), mais en pointant la touche COPIE au lieu de la touche DEPLACEMENT.

La seule différence est que le texte sélectionné ne disparaît pas de l'écran.

10.4. - Suppression de texte

Pour supprimer un texte, il faut :

- pointer la touche CORBEILLE,
- pointer le début et la fin du texte à supprimer. Une touche OK apparaît,
- pointer la touche OK : le texte sélectionné s'efface et on retrouve les caractères semi-graphiques qu'il recouvrait éventuellement.

Pour quitter la fonction, pointer la touche CORBEILLE.

10.5. - Remplacement de texte

Il est possible de modifier un caractère ou un texte. Il suffit de pointer le caractère que l'on veut remplacer, ou le premier caractère du texte à remplacer. Frapper ensuite le texte au clavier ; le nouveau texte vient écraser l'ancien.

10.6. - Modification des attributs d'un texte

La modification des attributs (couleur, taille) d'un caractère ou d'un texte est réalisable sans avoir besoin de repasser par la saisie au clavier des caractères avec de nouveaux attributs, grâce à la touche MODIFICATION ATTRIBUTS.

- Pointer cette touche.
- Choisir éventuellement la couleur des caractères en procédant comme au chapitre 9.1.
- Pointer la ou les touches correspondant à la taille voulue (DOUBLE HAUTEUR, DOUBLE LARGEUR).
- Pointer le début et la fin du texte à modifier. Si la modification ne porte que sur un caractère, pointer deux fois ce caractère. Une touche OK apparaît.
- Pointer cette touche : le texte sélectionné change alors de couleur et/ou de taille.

Pour quitter cette fonction, pointer la touche MODIFICATION ATTRIBUTS qui redevient cyan.

Noter que les touches DOUBLE HAUTEUR et DOUBLE LARGEUR restent actives si elles avaient été pointées.

10.7. - Divers

La touche DROITE/GAUCHE permet de déplacer le bandeau à droite ou à gauche.

La touche RETOUR permet de revenir au MENU PRINCIPAL.

La touche EFFACEMENT permet d'effacer **la totalité du texte**. Elle demande confirmation.

11. - SORTIE

Cette fonction permet à l'utilisateur de sauvegarder sur disquette ou cassette le dessin (graphisme et texte), sous deux formats :

- format .C03 qui pourra être relu par PRAXITELE
- format .TEL pouvant être relu par PRAXITELE mais aussi par le logiciel VIDEOTEX INTERACTIF.
(Voir Annexes 3, 5 et 6).

Elle permet également d'imprimer le dessin et le texte sur l'imprimante graphique 80 colonnes ou 40 colonnes.

Deux modes accessibles à partir du MENU PRINCIPAL sont alors proposés :

- MODE SORTIE GLOBALE : pour sauvegarder ou imprimer la totalité du dessin,
- MODE SORTIE PARTIELLE : pour sauvegarder ou imprimer une partie du dessin.

11.1. - Mode sortie globale

Ce mode permet de sauvegarder ou d'imprimer la totalité du dessin.

Au départ les commandes DISQUETTE, N° 0 et C03 sont actives.

Avant de faire une sauvegarde ou une impression, l'utilisateur peut lire le catalogue de la disquette du n° lecteur sélectionné en pointant la touche CATALOGUE ; la liste des fichiers apparaît sur l'écran. Pour en sortir, c'est-à-dire pour retrouver le bandeau de commandes pointer le crayon optique n'importe où sur l'écran.

Si la disquette est vierge et non formatée pointer la touche FORMATAGE pour initialiser la disquette.

Attention : Le formatage a pour effet de détruire complètement le contenu de la disquette ; ne l'utiliser qu'avec précaution.

a) Sauvegarde

Pour sauvegarder un dessin sur cassette ou sur disquette :

- choisir le format en pointant la touche .C03 ou .TEL,
- pointer la touche CASSETTE ou la touche DISQUETTE,
- si vous utilisez des disquettes, pointer le n° du lecteur où votre disquette est introduite,
- frapper au clavier le nom du fichier (8 caractères maximum) puis valider en appuyant sur la touche

Remarque : Sur le T07-T09 PRAXITELE propose 16 couleurs (8 couleurs du T07 plus 8 demi-teintes) au lieu des 8 de TELETEL. Lors d'une sauvegarde d'un dessin, en format .TEL, les demi-teintes sont forcées en teintes pleines.

Si une opération de sauvegarde ne se déroule pas bien, le tour clignote et un message sous la forme d'un code d'erreur apparaît. Se reporter à l'Annexe 5 pour connaître la signification du code.

b) Impression

L'impression se fait tout simplement en pointant l'une des touches IMPRIMANTE; le bandeau disparaît dévoilant la totalité du dessin, et l'impression démarre. Ce bandeau réapparaîtra à la fin de l'impression.

11.2. - Mode sortie partielle

Ce mode donne la possibilité à l'utilisateur de sauvegarder ou d'imprimer une partie du dessin créé.

Le principe est donc le même que celui du MODE SORTIE GLOBALE, la différence étant qu'il faut d'abord sélectionner une zone sur l'écran. Pour faciliter cette sélection, ce mode propose une commande supplémentaire HAUT/BAS afin de déplacer le bandeau.

Tout d'abord, sélectionner la zone rectangulaire englobant le fragment désiré.

Cette zone apparaît en fond jaune et les coordonnées des caractères pointés s'affichent à droite de la touche HAUT/BAS (fond rouge et fond noir), ainsi que celui du caractère courant (fond blanc).

En cas de mauvaise sélection, reprendre les deux pointages de la zone.

Pour sauvegarder un fragment, utiliser la méthode indiquée pour la sauvegarde en MODE SORTIE GLOBALE (paragraphe a).

De même **pour imprimer** suivre la méthode du MODE SORTIE GLOBALE (paragraphe b).

N.B. : Contrairement au MODE SORTIE GLOBALE le dessin apparaît sans ses couleurs, ceci pour rendre possible la sélection de la zone.

12. - MODE ENTREE

Ce mode permet de lire un dessin sauvegardé dans un fichier
- en format .C03 ou .TEL créé par PRAXITELE ou par VIDEOTEX INTERACTIF

- en format .MAP créé par les logiciels de création graphique (Voir Annexe 3).

On accède à ce mode en pointant la touche ENTREE du MENU PRINCIPAL, le menu correspondant apparaît.

Au départ les commandes DISQUETTE LECTEUR N° 0 et .C03 sont actives par défaut.

L'utilisateur peut alors pointer la touche CATALOGUE, les noms de tous les fichiers enregistrés sur la disquette insérée dans le lecteur n° 0 s'affichent sur l'écran. Pour en sortir, pointer le crayon optique n'importe où sur l'écran ou appuyer sur n'importe quelle touche du clavier. On retrouve le MENU ENTREE.

Pour lire un fichier sauvegardé sur cassette ou disquette, il faut pointer :

- la touche CASSETTE ou DISQUETTE
- le numéro du lecteur de disquettes et si on travaille avec des disquettes
- le format du fichier, .C03, .TEL, ou .MAP.

Saisir ensuite le nom du fichier en frappant au clavier un nom de 8 caractères maximum, puis valider.

Le dessin apparaît progressivement sur l'écran à partir du coin supérieur gauche.

On peut alors retrouver le MENU PRINCIPAL en pointant la touche RETOUR afin de travailler sous d'autres modes pour parfaire le dessin.

Pour supprimer un dessin, c'est-à-dire pour l'effacer de la mémoire centrale, pointer la touche effacement. Elle devient magenta. Pointer une seconde fois, le dessin disparaît définitivement de l'écran et de la mémoire.

Attention : il n'est plus récupérable.

En cas de lectures successives de fichiers, veiller à déplacer le dessin sur l'écran ou à l'effacer afin de charger un autre dessin.

13. - MODE CAMERA

Si vous possédez une caméra vidéo et l'interface de digitalisation, il vous est possible de filmer une image et de la convertir en un dessin en caractères TELETEL.

Lors de l'accès à ce mode à partir du MENU PRINCIPAL, une série d'images bleu et cyan défile sur l'écran.

Utiliser la méthode suivante :

- sélectionner une image
 - éventuellement changer d'image et refaire une sélection
 - valider l'image sélectionnée.
- Pour **sélectionner** une image il suffit d'appuyer sur n'importe quelle touche du clavier, le défilement s'arrête et l'image est fixée sur l'écran.
 - Pour **changer** d'image, si l'image sélectionnée ne convient pas, il faut reprendre le défilement en appuyant sur n'importe quelle touche à l'exception de la touche **ENTREE** et refaire la sélection comme précédemment.
 - La **validation** de l'image sélectionnée se fait en appuyant sur la touche **ENTREE**

L'image est alors convertie en caractères semi-graphiques TELETEL.












Après conversion le MENU PRINCIPAL réapparaît. Il est alors possible de transformer et de colorer l'image en passant dans les autres modes de travail.

Annexe 1













LES MENUS

- MENU PRINCIPAL
- MENU ENTREE
- MENU SORTIE GLOBALE
- MENU SORTIE PARTIELLE
- MENU DESSIN LIBRE
- MENU LOUPE
- MENU SEMI-GRAPHIQUE
- MENU TEXTE
- MENU COULEURS 1
- MENU COULEURS 2

MENU PRINCIPAL

-  ENTREE
-  SORTIE GLOBALE
-  SORTIE PARTIELLE
-  DESSIN LIBRE
-  LOUPE
-  SEMI-GRAPHIQUE
-  TEXTE
-  COULEURS 1
-  CAMERA
-  SUPPRESSION BANDEAU
-  EFFACEMENT

MENU ENTREE 

-  CATALOGUE
 -  0
 -  1
 -  2
 -  3
 -  DISQUETTE
 -  CASSETTE
 -  C03
 -  TEL
 -  MAP
 -  EFFACEMENT
 -  RETOUR
- } NUMEROS LECTEURS DISQUETTES

MENU SORTIE GLOBALE



CATALOGUE



NUMEROS LECTEURS DISQUETTES



DISQUETTE



CASSETTE



C03



TEL



FORMATAGE



IMPRIMANTE 40C



IMPRIMANTE 80C



RETOUR

MENU DESSIN LIBRE



CRAYON



GOMME



DEPLACEMENT



COPIE



OK



LOCAL



HAUT - BAS



SUPPRESSION BANDEAU



RETOUR

MENU SORTIE PARTIELLE



Mêmes touches que celles du MENU SORTIE GLOBALE, avec en plus la touche



HAUT - BAS

MENU LOUPE



CRAYON



GOMME



SEMI-GRAPHIQUE



DROITE - GAUCHE



RETOUR

MENU SEMI-GRAPHIQUE



CRAYON



GOMME



DEPLACEMENT



COPIE



OK



LOCAL



HAUT / BAS



SUPPRESSION BANDEAU



LOUPE



RETOUR

MENU TEXTE



DEPLACEMENT



COPIE



OK



MODIFICATION ATTRIBUTS



CORBEILLE



EFFACEMENT



DOUBLE HAUTEUR



DOUBLE LARGEUR



DROITE - GAUCHE



RETOUR

+ La même palette de couleurs que dans le MENU COULEURS.

MENU COULEURS 1



LOCAL



COULEURS 2



SUPPRESSION BANDEAU



DROITE - GAUCHE



RETOUR

Palette de couleurs



FOND



FORME



COURANT

MENU COULEURS 2



CRAYON



DROITE



GAUCHE



TEMOIN



COULEURS

+ La palette de couleurs identique à celle du MENU COULEURS 1.

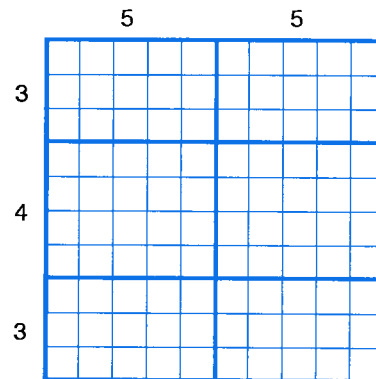
Annexe 2.

Normes TELETEL et le TELETEL T07.

TELETEL permet de créer des écrans de 25 lignes \times 40 colonnes, composés de caractères semi-graphiques et alphanumériques.

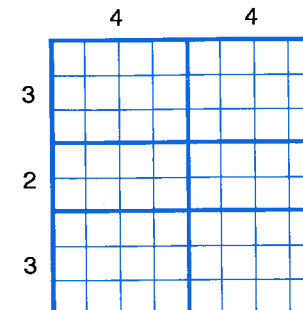
Chaque caractère est codé dans une matrice 10×10 points graphiques en 8 couleurs différentes.

Le caractère semi-graphique a la structure suivante :



Le T07 n'est pas compatible 100% de la norme TELETEL. En effet, le caractère est inscrit dans une matrice 8×8 points.

Le caractère semi-graphique du T07 a la structure suivante :



De plus, le T07 ne gère pas tous les attributs des caractères.

Par contre, sur le T07-T09 PRAXITELE propose 16 couleurs au lieu des 8 de TELETEL. Lors des sauvegardes en format .TEL les demi-teintes sont forcées en teintes pleines correspondantes, sauf l'orangé qui devient blanc.

Annexe 3.

FICHIERS

PRAXITELE gère trois types de fichiers
.CO3, .TEL, .MAP

- Fichiers .CO3
Ces fichiers créés par PRAXITELE peuvent donc être relus par ce logiciel, mais également par le logiciel FORMATOR.
- Fichiers .TEL
créés par PRAXITELE (MODES SORTIE GLOBALE, SORTIE PARTIELLE) ou par VIDEOTEX INTERACTIF, ils peuvent donc être utilisés par ces deux logiciels.
(Voir Annexe 6 - Conseils pratiques)
- Fichiers .MAP
Ces fichiers « bit-map » créés par des logiciels de création graphique, ne peuvent être accédés qu'en lecture par PRAXITELE.

En résumé, PRAXITELE crée deux types de fichiers .CO3 et .TEL et lit les trois types .CO3, .TEL, et .MAP

Annexe 4

Exploitation d'un fichier .TEL en basic

Pour afficher un écran Télétel créé par PRAXITELE (fichier .TEL) l'utilisateur pourra inclure le programme suivant dans son application :

Ligne 20 : Ouverture du fichier .TEL en entrée,
ici EXEMPLE .TEL

Ligne 30 : Ouverture du périphérique (écran) en sortie

Ligne 70 : Lecture d'un caractère Télétel

Ligne 80 : Affichage du caractère lu.

```
10 ' EXPLOITATION D'UN FICHIER .TEL
20 OPEN "I",1,"EXEMPLE.TEL"
30 OPEN "O",2,"SCRN:"
40 CONSOLE,,2:LOCATE 0,1,0
50 IF EOF(1) THEN 100
60 D$=""
70 D$=INPUT$(1,1)
80 PRINT #2,D$:
90 GOTO 50
100 CLOSE
```

Annexe 5.

Codes d'erreur

Lorsqu'un incident survient dans une opération d'entrée/sortie, un message apparaît en bas sous la forme d'un code d'erreur, et le tour de l'écran clignote.

code 10 : erreur d'entrée/sortie : le périphérique ne fonctionne pas bien, (le loquet du lecteur est ouvert, ou le lecteur est vide...) Vérifier le périphérique,

code NR : périphérique non prêt : le lecteur de disquettes n'est pas branché,

code NE : le fichier à lire n'existe pas,

code AE : le fichier à sauvegarder existe déjà,

code NS : plus de place sur la disquette.

Pour annuler la commande, appuyer sur n'importe quelle touche du clavier ou pointer le crayon optique n'importe où sur l'écran.

Annexe 6.

Conseils Pratiques

Précautions à prendre en vue d'une transmission vers un serveur.

Graphisme

Compte-tenu des contraintes des Normes Télétel, la sauvegarde du fichier .TEL ignorera la première ligne.

En lecture, le fichier .TEL sera chargé à partir de la deuxième ligne.

Texte

Compte-tenu des contraintes textes des Normes Télétel, il est conseillé :

- de ne pas mettre de texte sur la 1^{re} colonne,
- après un changement de couleur de fond laisser un blanc,
- après un changement de ligne également.

Si vous ne respectez pas ces conseils, la couleur de fond ne sera pas prise en compte.

Annexe 7.

Liste des caractères

Les touches **ACC** et **CNT**, en combinaison avec d'autres touches, permettent d'obtenir des caractères particuliers que l'on peut saisir dans le MODE TEXTE.

ACC : sa frappe doit être immédiatement suivie de la frappe d'une deuxième touche pour obtenir l'un des caractères suivants :

ACC 1 =	â	ACC 6 =	é
ACC 2 =	ê	ACC 7 =	è
ACC 3 =	ï	ACC 8 =	ù
ACC 4 =	ô	ACC 9 =	ç
ACC 5 =	û	ACC L =	£
ACC 0 =	à (sur T07-70 uniquement)		
ACC - =	à	ACC . =	o
ACC e =	è	ACC ← =	◄
ACC i =	ï	ACC → =	►
ACC u =	ü	ACC ↑ =	▲
ACC n =	ñ	ACC ↓ =	▼
ACC o =	ö	ACC : =	±
ACC # =	í	ACC / =	÷
ACC % =	ó	ACC < =	1/4
ACC & =	ú	ACC D =	1/2
ACC a =	ä	ACC > =	3/4

CNT : sa frappe doit être simultanée avec la frappe d'une autre touche pour obtenir l'un des caractères suivants :

CNT A =	[
CNT Z =]
CNT Q =	
CNT F =	
CNT S =	
CNT P =	■
CNT C =	-
CNT D =	-
CNT E =	-
CNT Y =	