



THE LOADER CONSTRUCTION KIT

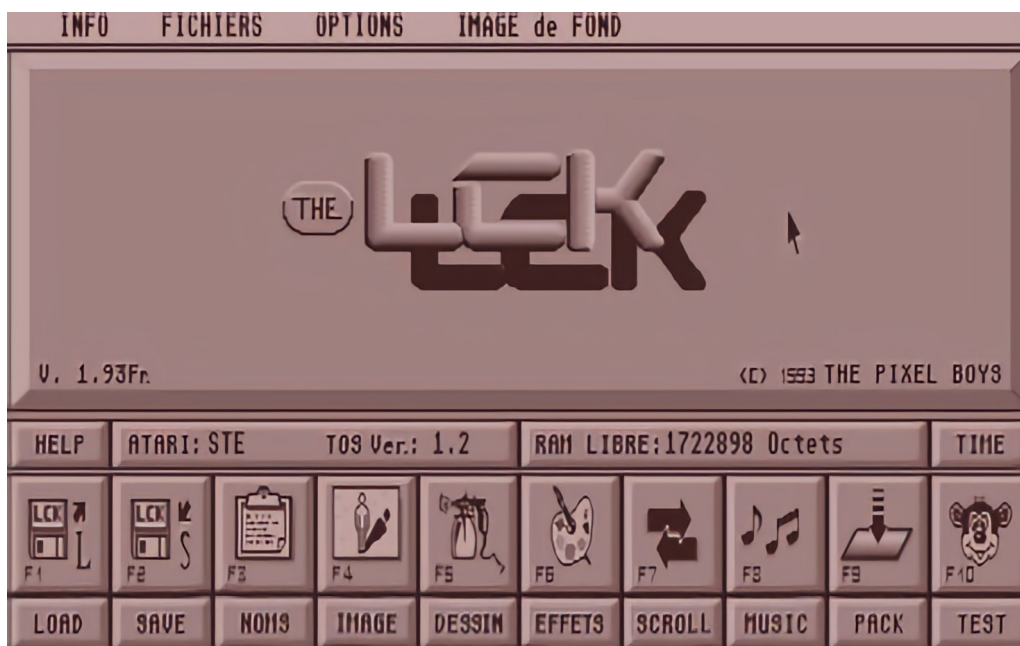


© The Pixel Boys - 1993 (French)

- MANUEL D'UTILISATION -

LOADER CONSTRUCTION KIT

Version 1.93F (Française)



Nous supposons dans l'ensemble de ce manuel que la maîtrise de votre ordinateur vous est acquise, utilisation de la souris, gestion des icônes, des menus déroulant, de l'environnement GEM.

Si cela n'est pas le cas, nous vous conseillons de lire attentivement le manuel qui accompagne votre ordinateur ATARI.

ATARI ST



ANNEXE
DISQUETTE LOADER CONSTRUCTION KIT

Afin d'occuper moins de place, certains fichiers de la disquette LOADER CONSTRUCTION KIT sont compressés.

Voici les divers instructions pour les décompresser. Ces fichiers sont auto-décompressables et ont comme extension (.TOS).

Veuillez suivre les instructions dans l'ordre.

Votre disquette originale doit toujours rester protégée en écriture, ceci vous évitera des fausses manœuvre.

DECOMPACTAGE DES FICHIERS.TOS:

La disquette (A) est la disquette originale de Loader Construction Kit.
La disquette (B) est la disquette vierge que vous avez formatée.

- 1) Formatez une disquette vierge en double face. (Disquette B)
- 2) Copiez le fichier EXEMPLES.TOS de la disquette originale (disquette A) sur la disquette fraîchement formatée par vos soins(disquette B).
- 3) Double-cliquez sur le fichier EXEMPLES.TOS (disquette B).
L'ensemble des dossiers et fichiers annexes se décompressent alors.
- 4) Effacer le fichier EXEMPLES.TOS de la disquette B
- 5) Vous pouvez maintenant ouvrir le dossier EXEMPLES.LCK pour visualiser l'ensemble des fichiers décompressés.(Extension .LCK)

Faire les mêmes opérations pour les fichiers CHIP.TOS, TRACK.TOS, DESSINS.TOS et FONTES.TOS

QUELQUES MOTS DES AUTEURS....

Merci, toutes nos félicitations pour l'acquisition de LOADER CONSTRUCTION KIT. Tous les efforts ont été mis en œuvre pour faire de se logiciel un produit de qualité.

Nous espérons qu'il vous apportera entière satisfaction.

Les Auteurs



--- SOMMAIRE ---

CHAPITRE I: GENERALITES

- Avertissement
- Installation
- Protection
- Introduction

CHAPITRE II: UTILISATION DU LOADER CONSTRUCTION KIT.

- Description des menus déroulants
- Conservation de votre travail
- Liste des noms
- Gestion de l'image de fond.
- Retouches
- Effets graphiques.
- Scrolling.
- Musiques.
- Compacteur de programme.
- Test passif de loader

CONCLUSION:

RACCOURCIS CLAVIER:

CHAPITRE I

GENERALITES

AVERTISSEMENT:

Toute reproduction ou copie par quelque procédé que ce
Soit doit être distribuer gratuitement.

Il ne peut être modifier, complètement ou partiellement, et aussi tout les
autres fichiers lier à lui.

INSTALLATION:

La disquette n'est pas protégée contre la copie. Toutefois avant
de commencer à travailler avec Loader Construction Kit, nous vous
conseillons de faire une copie de l'original, puis de stocker cette
dernière dans un endroit sûr .
Utilisez la disquette de copie pour l'ensemble de vos opérations.

Ce logiciel est construit pour être utilisé sous Gem et en moyenne
résolution de votre Atari ST. Si vous tentez de charger le programme
en basse ou en haute résolution, vous aurez un message vous indiquant que

cela ne peut pas être fait.

Il fonctionne sur tous les ordinateurs de la gamme ATARI compatible ST, c'est à dire les types: ST,STF,STE, MEGA STF & MEGA STE et peut être installé et utilisé sur votre disque dur si vous le désirez.

ATTENTION: Il est préférable pour une utilisation optimum, d'utiliser le programme LOADER CONSTRUCTION KIT sur un ordinateur possédant au minimum 1 Mega de mémoire vive et équipé d'un Blitter.

Les possesseurs de 520 ST (512Ko de mémoire) doivent avoir un minimum d'accessoires de bureau (voir aucun...) pour économiser le plus de mémoire possible.

PROTECTION:

Le logiciel LOADER CONSTRUCTION KIT, est néanmoins protégé par une protection logique.

Le programme vous demandera avant chaque utilisation, de rentrer une série de 3 couleurs se situant sur une grille fournie avec le logiciel.

Il vous sera alors donné un code correspondant à l'abscisse et à l'ordonnée d'une des cases de cette grille (une lettre + un nombre), Utilisez la souris de votre ordinateur et cliquez sur la couleur choisie, parmi les 9 proposées, pour valider votre réponse. Cette opération devra être renouvelée 3 fois, afin de définir votre série de couleurs.

Si vous ne rentrez pas la bonne série de couleurs, le logiciel retournera automatiquement au bureau du Gem sans se lancer.

INTRODUCTION :

* LOADER CONSTRUCTION KIT est un logiciel de création de Loader.
(En français: Menu de sélection et de chargement.)

Il permet de réaliser sans aucune connaissance en programmation informatique, un fichier exécutable intégrant: musiques, scrolling texte, image de fond, effets graphiques, etc.

Ceci vous permettant de personnaliser vos démonstrations, vos applications ludiques ou professionnelles, vos publicités ou de donner accès au monde informatique à toutes personnes novices de 5 à 77 ans...!!

De plus son extrême simplicité d'utilisation vous permettra de concevoir vos réalisations en un temps record , avec comme seule limite votre talent.

CHAPITRE II

UTILISATION DU LOADER CONSTRUCTION KIT

DESCRIPTION DES MENUS DEROULANTS

* Le Loader Construction Kit utilise l'interface GEM de votre ATARI ST et cela en moyenne résolution. On l'utilise entièrement à la souris ou par des raccourcis clavier.

MENU A PROPOS DU LCK:

Cette option vous indique différentes informations; le numéro de la version du programme, les coordonnées de l'éditeur, les noms des auteurs, etc.

MENU FICHIERS:

Dans ce menu déroulant, vous avez à votre disposition une série de fonctions de gestion de fichiers.

NOUVEAU - Réinitialise toutes les variables..
CHARGER.LCK - Charge un fichier .LCK (F1)
SAUVER.LCK - Sauve un fichier .LCK (F2)
TESTER.LCK - Test le fonctionnement de votre loader (simulation..)
COMPILER LOADER - Création d'un LOADER.PRG sur la disquette..

EFFACER FICHIER - Efface un fichier sur disque.
RENOMMER FICHIER - Renomme un fichier sur disque.
CREE DOSSIER - Création d'un nouveau dossier sur disque.

QUITTER LCK - Quitte le programme Loader Construction Kit et retour au GEM.

MENU OPTIONS:

SELECT LECTEUR: - Choix du lecteur de disquette ou disque dur actif.

INFO DISQUE: - En cliquant sur l'icône A ou B, vous obtenez la place disponible sur votre disquette.
Il vous est aussi donné divers autres informations, tels que le type de disquette, le nombre de face et de piste, etc.

- En cliquant sur l'option ESPION BOOT, vous testez la présence d'un virus sur la disquette.

ATTENTION: Ne pas utiliser cette option sur des disquettes originales.

FORMATER: - Avec cette option, vous disposez d'un formateur de disquette.

Le formatage réalisé est le même que celui fait sous le bureau GEM de votre ATARI

EXECUTER .PRG: - Cette option vous permet d'exécuter un autre programme tout en restant sous le contrôle du LOADER CONSTRUCTION KIT.
- Vous devez avoir un minimum d'un mega de mémoire vive pour utiliser cette option..

MENU IMAGE DE FOND:

CHARGER .P?1: Chargement d'une image au format Degas Elite (PI1 & PC1)

CHARGER .NEO: Chargement d'une image au format Neochrome

SAUVER .PI1: Sauve une image au format Degas Elite(.PI1)

SAUVER .NEO: Sauve une image au format Neochrome (.NEO)

CONSERVATION DE VOTRE TRAVAIL

SAUVEGARDE:

Afin de conserver vos réalisations, il faut impérativement les sauver sur disquette ou sur disque dur.
Pour cela utilisez l'option SAUVER .LCK du Menu FICHIERS, ou pressez la TOUCHE DE FONCTION F2

L'extension (.LCK), sera automatiquement mise par le programme lors de chaque sauvegarde.

PS: Par protection, si il existe déjà un fichier portant le même nom, un fichier (.BAK) est créé automatiquement .

Donc attention à la place libre sur votre disquette...!

CHARGEMENT:

Bien sur, vous pouvez par la suite recharger vos réalisations en utilisant l'option CHARGER .LCK du Menu FICHIERS, ou pressez la TOUCHE DE FONCTION F1

COMPILATION:

Après avoir fini votre LOADER, vous pouvez le sauver sous la forme d'un programme exécutable directement sous le bureau GEM.

Pour cela utilisez l'option COMPILER LOADER du menu déroulant et suivez les instructions données par le programme.

Après la compilation, ne pas changer le nom de fichier exécutable créé pas le programme(LOADER.PRG). Cela entraînerait une erreur

lors de son lancement...

LISTE DES NOMS

CREATION DE LA LISTE DES NOMS:

- * Cliquez sur l'icône NOMS ou pressez la touche de fonction F3 pour accéder ... la boîte de dialogue.

Cette option vous permet de définir la liste des NOMS des PROGRAMMES EXECUTABLES que vous voulez charger par l'intermédiaire de votre LOADER.

Le nombre maximum de ces programmes est de 18 noms, mais plusieurs loaders s'appellent entre eux permet d'augmenter cette limite.

- * Pour créer votre loader, vous devez définir les NOMS des PROGRAMMES EXECUTABLES à lancés ainsi que les TOUCHES qui leurs sont associées.

Pour cela utilisez votre souris et procédez comme ceci:

- Cliquez sur la case PRG Nø1
- Le sélecteur de fichier du GEM apparaît, cliquez alors sur le FICHIER (exécutable..!) choisi.
- Le programme vous demande alors de frapper la TOUCHE à associer à ce FICHIER.
- Retour à la boîte de dialogue principale ou sont affichés le Nom du Fichier et le Code Clavier de la touche.
- Procédez de la même façon pour l'ensemble des programmes, afin de créer votre liste.

>>> ATTENTION <<<

- * Chaque Programme à lancer devra se trouver dans le même DIRECTORIE que le fichier LOADER.PRG de votre Disquette ou disque dur.
- * Pour que le LOADER lance un Programme sous GEM, il ne doit pas être compilé dans un dossier AUTO.
- * Si les programmes à lancer sont COMPACTES, il peut y avoir des problèmes de conflit avec le LOADER et la mémoire.(Faire des TESTS...!)
- * Evitez de mélanger dans votre liste des programmes fonctionnant dans des résolutions différentes. (Basse ou Moyenne)
- * Si vous avez décidé de compiler votre LOADER dans un dossier AUTO, les programmes de votre liste devront se trouver impérativement ... la racine du catalogue de votre disquette.

Ces derniers, ne doivent pas faire appel au GEM et fonctionner en BASSE RESOLUTION.

GESTION DE L'IMAGE DE FOND

Pour charger ou sauver une image de fond, cliquez sur l'icône IMAGE ou pressez la touche de fonction F3.

Vous pouvez également utiliser le menu déroulant IMAGE DE FOND.

CHARGER IMAGE DE FOND: (Load .P?1 ou Load .NEO)

- Cette option vous permet de charger une image dans la mémoire de votre ordinateur, (l'image de fond), elle servira ensuite de support graphique à votre loader.

Le LOADER CONSTRUCTION KIT peut charger des images du type DEGAS Elite (extension .PI1 ou .PC1), ou du type Neochrome (extension .NEO), ces trois formats de fichiers dessin étant les plus courants dans le monde des ordinateurs compatibles ST.

Après chaque lecture, le programme vous affiche l'image qui vient d'être chargée, cliquez sur le bouton droit de votre souris pour revenir à l'écran principal.

SAUVER IMAGE DE FOND: (Save .PI1 ou Save .NEO)

Cette option permet de sauver l'image de fond contenue dans la mémoire de votre ordinateur. Le LOADER CONSTRUCTION KIT, peut sauver cette image aux formats DEGAS (.PI1) ou Neochrome (.NEO).

(l'extension du format d'image choisie, sera automatiquement mise par le programme lors de chaque sauvegarde)

VOIR L'IMAGE DE FOND: (Voir Image ou Touche F3)

- Cette option permet de visualiser à tout moment l'image de fond contenue dans la mémoire de votre ordinateur.

Après la visualisation, cliquez sur le bouton droit de votre souris pour revenir à l'écran principal.

RETOUCHES

Cliquez sur l'icône DESSIN ou pressez la touche de fonction F5 pour accéder à la boîte de dialogue.

- Cette option vous permet de charger au sein même du Loader Construction Kit, votre programme de dessin, ceci afin de réaliser des retouches à vos différents graphismes.

- Il vous est alors demandé de donner la résolution sous laquelle vous désirez lancer votre programme de dessin.

Ceci étant donné que certains logiciels utilisent GEM, donc malgré une utilisation en BASSE résolution, l'apport de la MOYENNE résolution est très appréciable.
(Exemple: Neochrome...)

ATTENTION: Il est fortement conseillé de posséder un ordinateur ayant au minimum un méga de mémoire vive pour utiliser cette option.

EFFETS GRAPHIQUES

Cliquez sur l'icône EFFETS ou pressez la touche de fonction F6 pour accéder à l'écran de définition des effets graphique.

- Cette option vous offre la possibilité de combiner divers effets d'apparitions et de disparition de votre image de fond.

Vous disposez de 6 types d'effets d'apparition et d'autant pour la disparition.

- La sélection de tels ou tels types d'effets se fait par l'intermédiaire d'icônes représentés par un dessin.

Cliquez sur l'effet désiré, puis sur TEST pour visualiser votre choix.

- Après visualisation de l'effet, cliquez sur le bouton droit de votre souris pour revenir à la boîte de dialogue.

- Pour n'avoir aucun effet d'apparition ou de disparition, sélectionnez l'option NORMAL dans la boîte de dialogue.

SCROLLING

Cliquez sur l'icône SCROLLS ou pressez la touche de fonction F7 pour accéder à l'écran de définition du scrolling.

Vous pouvez définir un scrolling verticale d'une taille maximum de 33 pixels de hauteur.

TEXTE

- Vous devez avant tout entrer le texte de votre scrolling, pour cela cliquez sur le bouton ECRIRE TEXTE.

- La boîte de l'éditeur de texte apparaît alors:
(avec l'ordre ASCII des Caractères Autorisés..)

- Il vous suffit alors, de taper votre texte.
La taille maximum de votre texte est de 720 caractères.
La touche ESC vous permet d'effacer la ligne sur laquelle se trouve le curseur.

- * Vous disposez également des options CHARGER, SAUVER et EFFACER (Extension: .TXT)

FONTE:

- Vous devez avoir chargé dans le buffer, une image contenant les divers objets à faire scroller:
Ces objets seront le plus souvent des dessins de fontes texte, mais il n'est pas interdit de faire scroller des montagnes, des nuages, etc.

- Pour charger votre image de fontes en mémoire, utilisez l'option CHARGER FONTES.(Extension .PI1, .PC1 ou .NEO)
Après le chargement votre image sera automatiquement visualisée.

Cliquez sur le bouton droit de votre souris pour revenir à la boîte de dialogue.

- Il vous sera ensuite possible de sauver, au format Degas, cette même image en utilisant l'option SAUVER FONTES.
- Le format de sauvegarde de cette option, est différent du format DEGAS standard, à savoir que la taille des fontes (taille définie par les paramètres de HAUTEUR et de LARGEUR) est sauvée en même temps que l'image.

Ce qui facilite l'utilisation de vos fontes, tout en restant compatible avec l'ensemble des logiciels de dessin.

- L'option VOIR FONTES, vous permettra de visualiser à tout moment votre image de fontes.
- L'option EFFACER FONTES, vous permettra de vider le buffer mémoire dans lequel se trouve votre image de fontes.

PARAMETRES:

- Ensuite vous devez spécifier la taille de vos objets à faire scroller à l'aide de la boîte de PARAMETRES:
 - LARGEUR: Utilisez les flèches d'incrémentation pour définir en nombre de pixel la largeur de chaque objet.
(Maximum 8x4=32 Pixels)
 - HAUTEUR: Utilisez les flèches d'incrémentation pour définir en nombre de pixel la hauteur de chaque objet.
(Maximum 33 pixels)

CREE TRAJECTOIRE:

- Cliquez sur CREE TRAJECTOIRE pour définir l'emplacement de la trajectoire de votre scrolling directement sur votre image de fond.
- Pour cela utilisez la souris de votre ST, déplacez la trajectoire (Y) directement avec votre souris.
L'emplacement de votre scrolling vous étant alors matérialisé sur l'écran par 2 lignes parallèles.

Cliquer sur le BOUTON GAUCHE de votre souris pour valider votre choix.

- Faites de même pour définir et valider les deux paramètres X1 & X2 (Colonne de début et de fin du scrolling)

SCROLLING ON & OFF:

- Pour valider votre scrolling cliquez sur ON.
L'option TEST vous permet de vérifier et de visualiser votre scrolling.

SI IL MANQUE DES PARAMETRES AU PROGRAMME, CETTE ACTION SERA IMPOSSIBLE..!

GRILLE: L'option grille permette de créer une grille au format des fontes souhaitées puis, de la sauver au format Degas (extension .PI1) et de la retravailler sous votre logiciel de dessin.

Ceci facilitant la création ou la retouche de nouvelles fontes texte.

MUSIQUES

Cliquez sur l'icône MUSIQUE ou pressez la touche de fonction F8 pour accéder à la boîte de définition de la musique.

Cette option vous permet de charger une musique dans la mémoire de votre ordinateur, et de la jouer durant l'exécution de votre loader.

Le son sur votre ATARI peut être obtenu de 2 manières; soit en programmant le chip sonore soit en jouant des morceaux échantillonnés.

Vous avez donc la possibilité de charger des musiques du type SOUND CHIP ou de type SOUND-TRACK STE (.MOD)

* CHIPS MUSIQUES:

CHARGER:

- Vous pouvez charger à l'aide de l'option CHARGER une musique du type Sound Chip.
La musique sera alors automatiquement écoutée dès le retour à la boîte de dialogue.
- Pour les Chips composés de plusieurs morceaux, vous pouvez définir le numéro de la musique à écouter en utilisant l'option N° du CHIP.
Pour cela cliquez avec votre souris sur les deux flèches d'incréméntation du compteur.

ATTENTION: Tout chargement de format inconnu, autre que MAD MAX, WHITTAKER , risque de " Planter " votre machine.

SAUVER:

- Vous pouvez sauvegarder sur disquette la musique Sound Chip en mémoire avec l'option SAUVER de la boîte de dialogue.
(Extension: .ZIK)

* SOUND-TRACKS STE: (Si vous avez un STE..!!)

- Vous pouvez charger à l'aide de l'option CHARGER SoundTrack STE une musique de type sound-track non compactée.
La musique sera alors automatiquement écoutée dès le retour à la boîte de dialogue.

- Pour une meilleure qualité d'écoute les Sound-tracks utilisent un temps machine élevé, donc, il y a un risque de perturbation du scroll-texte si la trajectoire du scrolling ou les fontes utilisées sont trop grandes.

ATTENTION: Ne tentez pas de charger des fichiers de musique de formats différents que ceux des choix indiqués, cela pourrait forcer un arrêt de votre système. Le programme tentera toujours de vérifier que la musique est dans le format attendu avant de commencer à l'utiliser, cependant, il est possible que quelque chose passe mal.

COMPACTEUR DE PROGRAMME

Cliquez sur l'icône PACK ou pressez la touche de fonction F9 pour accéder à la boîte de dialogue .

~~~~~  
POUR CETTE OPTION, VOUS DEVEZ AVOIR UN MINIMUM D'UN MEGA DE MEMOIRE VIVE.!  
~~~~~

Il vous sera ensuite demandé d'insérer la disquette du LOADER CONSTRUCTION KIT dans le lecteur de disquette A , ceci afin de charger les routines de compactage.

- Cette option vous permet de compacter des programmes tout en les laissant exécutable. Ceci afin de gagner de la place sur votre disquette, donc de mettre plus de choix dans le menu de votre loader.

Mais attention, Tester tous les Programmes que vous compactez, cela ne marche pas avec tous les types de fichiers. Cela dépend de la structure interne de ces derniers...

Comment utiliser MEGA-PACKER..!

Avant tout, vous devez définir vos préférences. Pour cela cliquez sur l'option PREFERENCE dans le menu principal du packer.

ECRIRE TITRE: Cette option vous permet de définir si lors du décompactage du programme, un message indiquera ou n'indiquera pas à l'utilisateur que ce fichier est compact, avec MEGA-PACKER.

VERIFICATION: Cette option vous permet de définir si vous voulez OUI ou NON qu'il y ai une vérification du programme après le compactage.

VISUALISATION: Cette option vous permet de définir si, lors du décompactage du fichiers, vous désirez OUI ou NON qu'une animation de couleurs s'exécute sur l'écran de votre l'ordinateur. Ceci afin de faire patienter l'utilisateur.

~~~~~  
ATTENTION: Le FICHIER EXECUTABLE (votre Loader..) produit par le Loader Construction Kit est déjà compact,... Refaire l'opération ne marche pas...!!  
~~~~~

TEST PASSIF DU LOADER

* Cliquez sur l'icône TEST ou pressez la touche de fonction F10 pour exécuter votre loader et visualiser les animations que vous avez générées,

COMMENT TESTER VOTRE LOADER..!

- Pour vérifier votre LOADER, pressez les TOUCHES associées aux NOMS des programmes définis dans votre LISTE.
- Après le TEST PASSIF, pressez la barre d'espace pour revenir au menu de votre loader.
- Pour sortir et revenir à l'écran principal de l'éditeur, pressez la touche ESC.

CONCLUSION:

Nous, nous dégageons de toute responsabilité en cas de dommages directs ou indirects que le matériel ou les autres logiciels de l'utilisateur pourraient subir, ou pour toutes autre cause.

Nous espérons que vous obtiendrez toute satisfaction en utilisant ce logiciel.

Loader Construction Kit est programmé en GFA Basic 3.5 Compilé.
GEM est une marque déposée par Digital Research Inc.
Degas Elite est une marque déposée de Migraph Inc.
Atari ST, Mega ST & STE et TOS sont des marques déposées par ATARI Corp.

La disquette de LOADER CONSTRUCTION KIT v1.93 comprend:

- Un fichier TRACK.TOS (pour STE seulement..)
- Un fichier CHIPS.TOS
- Un fichier FONTES.TOS
- Un fichier EXEMPLES.TOS
- Un fichier DESSINS.TOS

- Le programme LCK_193F.PRG

- Les fichiers LCK0.DAT
 LCK1.DAT
 LCK2.DAT
 LCK3.DAT Indispensable
 LCK4.DAT
 LCK5.DAT
 LCK6.DAT
 LCK7.DAT

- Le fichier LISEZ.MOI

LES RACCOURCIS CLAVIER:

Touche de FONCTION :

- F1 - Chargement d'un fichier .LCK
- F2 - Sauvegarde d'un fichier .LCK
- F3 - Création de la LISTE
- F4 - Voir ou charger une IMAGE de FOND
- F5 - Charger un programme de dessin
- F6 - Apparition et disparition de l'image de fond
- F7 - Création d'un SCROLLING
- F8 - Musique
- F9 - Méga Packer
- F10 - Test

Touche Help :

- Chargement d'un fichier ASCII

Touche Undo :

- Paramétrage de la date et de l'heure de votre système.

Touche ESC :

- Sortir de l'option TEST

FIN

