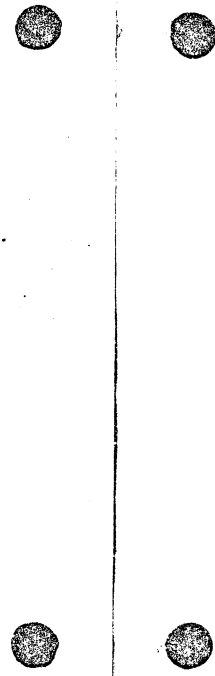
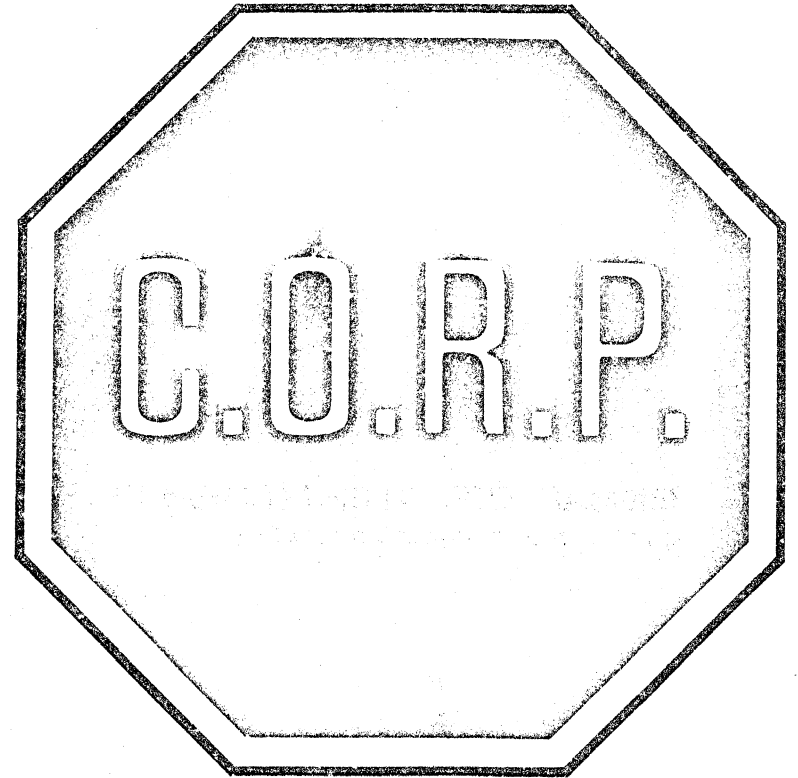


---

**STOP!**

---



Ce manuel est soumis au copyright. Tous les droits sont réservés. Ce document peut pas, en tout ou en partie, être copié, photocopié, traduit, ou transformé en n'importe quel format lisible par machine sans le consentement écrit préalable de la DYNATECH MICROSOFTWARE DIVISION et la MAROMATY AND SCOTTO SOFTWARE CORP. Toute loi concernant le copyright et les marques commerciales sera appliquée strictement et dans toute son étendue. Les contrevenants seront soumis à des dommages civils et aux poursuites criminelles.

(C) 1981 par MAROMATY AND SCOTTO SOFTWARE CORP.

Logiciel développé par la MAROMATY AND SCOTTO SOFTWARE CORP.

Le nom APPLE est la marque commerciale déposée de l'APPLE COMPUTER INC.

C.O.R.P. est une marque commerciale de la MAROMATY AND SCOTTO SOFTWARE CORP.

DYNATECH est la marque commerciale déposée de DYNATECH CORPORATION (mondialement).

**A T T E N T I O N**  
\*\*\*\*\*

Il est parvenu à notre attention que certaines personnes emploient des adaptateurs multifiche avec la prise pour les entrées/sorties des jeux (games I/O socket) de l'ordinateur APPLE.

Le C.O.R.P. ne marche pas si n'importe quel autre dispositif est connecté à l'entrée/sortie des jeux.

**DISQUE DE BACK-UP**  
\*\*\*\*\*

Seules les personnes ayant envoyé leur carte de garantie pour enregistrement à Dynatech Microsoftware pourront se procurer un disque de BACK-UP (seconde copie).

Le prix d'achat de chaque disque est de 25 \$.

La Taxe à la Valeur Ajoutée n'est pas comprise dans le prix.

La DEMONSTRATION C.O.R.P. est prévue pour afficher les grilles d'entrée de données suivants:

<u>Grille</u>	<u>Description</u>
1	Fichier de Noms et d'Adresses
2	Journal du Radio-Amateur
3	Collection de Monnaies
4	Information Vidéo Casette
5	Repertoire de Musique
6	Information Carte de Crédit
7	Fichier d'Inventaire personnel
8	Enregistrement Chèque
9	Liste d'Achats
10	Notes de Frais (Vendeur)
11	Interpréteur de Langage
12	Système pour Notes des Elèves
13	Fichier Horaire d'Enseignant
14	Fichier d'Etudiants en Congé
15	Fichier de Présence
16	Fichier d'Etudiants Manquants
17	Inventaire Commercial
18	Entrée de Données pour Facturation
19	Feuilles de Paie du Personnel
20	Présence du Personnel
21	Résumés du Personnel
22	Coûts Salariaux
23	Portefeuille d'Actions
24	Registre de Réparation d'Equipement
25	Statistiques Energétiques
26	Histoire Médicale des Patients
27	Gestion de Propriété Foncière
28	Choix des Cours pour Etudiants
29	Bibliothèque de Programmes C.O.R.P.
30	Fichier d'Informations Météo
31	Fichier Dépenses Auto
32	Fichier Polices d'Assurance

(d)

Instructions pour le Disque de Démonstration C.O.R.P.  
\*\*\*\*\*

### Révision 1

Vous devriez avoir reçu ci-inclus un disque souple 5 1/4" contenant une démonstration complète du générateur de programmes C.O.R.P. APPLESOFT. Cette démonstration vous guidera à travers les différentes étapes nécessaires pour créer un programme d'entrée de données et vous rendra attentif à quelques caractéristiques extrêmement étonnantes de ce paquet de logiciel.

Sur ce disque se trouve également une démonstration d'un Programme d'Impression créé à l'aide de C.O.R.P. ainsi qu'un choix de différentes applications qui peuvent être mises au point avec le système C.O.R.P.. Ce ne sont que quelques applications parmi beaucoup d'autres, le reste ne tient qu'à votre imagination.

Pour faire tourner la démonstration, démarrez directement à partir du disque dans l'unité 1. Vous pouvez alors choisir la démonstration de votre choix.

Vous pouvez également utiliser les grilles contenues sur ce disque pour créer les programmes qu'elles représentent. Vous devez disposer d'un générateur C.O.R.P. de programmes APPLESOFT pour générer les programmes à partir de ces grilles. Vous devez démarrer votre disque PRINCIPAL (MASTER) et choisir le code de fonction 1 (créer un programme d'ENTREE DE DONNEES). Lorsque la question:

\* ARE WE UPDATING AN OLD SCREEN? (Voulons-nous mettre à jour une ancienne grille?)

apparaît sur l'écran, répondez affirmativement (tapez "YES"). Lorsque vous êtes priés d'entrer l'ancien nom du programme (OLD PROGRAM NAME), placez le disque de démonstration dans l'unité 2 et entrez le nom de la grille que vous voudriez utiliser (Exemple: SCREEN 1 chargera la grille numéro 1 etc.). Lorsque la grille est affichée, vous devez enlever le disque de démonstration et insérer le disque de DEVELOPPEMENT DE PROGRAMMES qui est destiné à contenir le programme créé. Vous pouvez aussi modifier cette grille en suivant les instructions dans le manuel de référence C.O.R.P.

Nous sommes certains que vous trouverez la démonstration du générateur C.O.R.P. de programmes APPLESOFT très intéressante et que ce paquet de logiciel s'avérera l'un des outils les plus indispensables pour votre ordinateur personnel.

(e)

\* \* \* \* \* A V E R T I S S E M E N T \* \* \* \* \*

Le système C.O.R.P. a été muni d'un système matériel et logiciel de protection sophistiqué, dont le but est de prévenir la copie illégale du code source.

Joint au système C.O.R.P. se trouve un module de protection. Ce dispositif est une petite boîte en plastique avec 16 connecteurs à la base. Vous devez placer ce dispositif dans la prise GAME I/O (prise d'entrée/sortie des jeux) qui se trouve à droite en arrière du châssis APPLE. Si vous avez des difficultés à trouver la prise GAME I/O, référez-vous à votre manuel de référence APPLE. Vous devez placer le côté avec encoche vers le clavier pour que le dispositif fonctionne correctement.

Le système C.O.R.P. a été conçu pour s'autodétruire en cas où n'importe quelle modification de celui-ci ou de son système de protection serait détectée. Pour assurer le fonctionnement correct du système C.O.R.P., il vous est recommandé de n'interférer d'aucune façon avec le système. Rapportez-vous à l'ACCORD DE LICENCE (LICENSE AGREEMENT) qui se trouve avec le système C.O.R.P. pour plus ample information.

UN MANUEL  
D'UTILISATION DE  
L'APPLE II  
AVEC LE

TM

SYSTEME C.O.R.P.

Rédigé par Alexander Maromaty et Gary J. Scotto dont la tenacité et la détermination ont rendu possible la réalisation du système C.O.R.P.

## DEDICACE

Ce manuel est dédié à Mesdames Joan L. Maromaty et Gloria A. Schwartz dont les nombreuses années d'éducation dévouée nous ont rendu possible la rédaction de ce manuel.

(h)

## TABLE DE MATIERES

### CHAPITRE 1

#### APPRENEZ A CONNAITRE VOTRE SYSTEME CORP

- 1 INTRODUCTION
- 1 CE DONT VOUS AVEZ BESOIN
- 2 COMMENÇONS
- 2 INITIALISATION
- 3 CREATION DE PROGRAMMES D'ENTREES DE DONNEES
- 4 ZONES 'ENTREES DES DONNEES
- 6 LA ZONE DE CLEF
- 6 COMMENT TRAITER LES ERREURS
- 7 LE TYPE DE DONNEES "X"
- 7 LES TYPES DE DONNEES "\$" ET "↓"
- 8 LA ZONE ECRITURE SEULEMENT
- 8 LE TYPE DE DONNEES "A"
- 8 LA FONCTION (S)TOP
- 8 FICHIERS DE DONNEES SUR DISQUE
- 9 TAILLE DU FICHIER DISQUE
- 9 CALCUL DE LA TAILLE DU FICHIER
- 10 POSITION DE LA CLEF PRINCIPALE
- 10 CHOISSONS LE NOM DU PROGRAMME
- 11 GENERATION DU PROGRAMME
- 11 VISIONS D'AVENIR

### CHAPITRE 2

#### LE PROGRAMME D'ENTREE DE DONNEES

- 12 EXECUTION D'UN PROGRAMME D'ENTREE DE DONNEES
- 14 COMMENT AJOUTER DES DONNEES AU FICHIER
- 16 RECHERCHE DE L'INFORMATION
- 16 RECHERCHE ALEATOIRE
- 16 RECHERCHE SEQUENTIELLE
- 17 MODIFICATION D'UN ENREGISTREMENT
- 18 SUPPRESSION D'UN ENREGISTREMENT
- 18 COMMENT SORTIR DU PROGRAMME D'ENTREE DE DONNEES

### CHAPITRE 3

#### DES FONCTIONS QUI VOUS VEULENT DU BIEN

- 21 DES FONCTIONS QUI VOUS VEULENT DU BIEN
- 21 LA FONCTION CONTROL-C
- 21 COMMENT OBTENIR LE CATALOGUE DU DISQUE
- 22 VERIFICATION DE VOTRE FICHIER DE DONNEES

(i)

- 22 SUPPRESSION D'UN FICHIER
- 23 COMMENT CREER UN DOUBLE DE VOTRE SYSTEME D'ENTREE DE DONNEES
- 24 COMMENT MODIFIER LES FONCTIONS DU SYSTEME CORP
- 24 REDEMARRAGE DU SYSTEME
- 24 MODIFICATION DES CARACTERISTIQUES DE L'IMPRIMANTE
- 25 MODIFICATION DU RACCORDEMENT (SLOT) DES DISQUES
- 25 L'ALERTE ACOUSTIQUE

#### CHAPITRE 4

##### COMMENT CREER DES PROGRAMMES D'IMPRESSION

- 27 COMMENT CREER DES PROGRAMMES D'IMPRESSION
- 27 L'ANCIEN PROGRAMME
- 28 LE FICHIER PRINCIPAL
- 29 L'EN-TETE DU RAPPORT
- 29 IMPRESSION ELARGIE
- 29 EN-TETE SOULIGNES
- 30 NUMEROS DE PAGE ET DATES
- 30 SPECIFICATION DE LA TAILLE DU FORMULAIRE
- 31 L'OPTION SAUT DE PAGE
- 31 COMMENT CHOISIR VOS ZONES D'IMPRESSION
- 32 FICHIERS DE RENVOI
- 32 DEFINITION DE VOS PROPRES ZONES
- 34 FORMATTAGE DE SORTIE
- 35 EMPLOI DU FORMATTAGE ORDINATEUR
- 35 FORMATTAGE ABSOLUE
- 36 ORDONNONS LES ZONES D'IMPRESSION
- 36 INCLUSIONS ET OMISSIONS
- 37 CHOISSONS UN NOM DE PROGRAMME D'IMPRESSION
- 37 GENERATION DU PROGRAMME
- 38 EXECUTION DE VOTRE PROGRAMME D'IMPRESSION
- 38 LE FICHIER DE TRANSACTIONS
- 38 INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES SUR LES IMPRIMANTES

#### CHAPITRE 5

##### PROGRAMMES D'UTILITE

- 44 TRI DE VOTRE FICHIER DE DONNEES
- 44 COMMENCONS PAR LE COMMENCEMENT
- 45 FICHIERS ORDONNES RELATIVEMENT
- 45 RECONSTITUTION D'UN ANCIEN FICHIER
- 46 DEFINITION DE LA CLEF DE TRI
- 46 CLEFS DE TRI (A)SCENDANTES ET (D)ESCENDANTES
- 47 SPECIFICATION DU DECALAGE DE LA CLEF
- 47 DEMARRAGE DU PROCESSUS DE TRI
- 48 MISE A JOUR DE VOTRE FICHIER DE DONNEES
- 49 L'AFFICHAGE DE MISE A JOUR
- 50 CLEF DE RECHERCHE ET DOMAINE

- 50 LE DECALAGE DANS LA CLEF
- 50 LA ZONE DE MIS A JOUR
- 51 MISE A JOUR NUMERIQUE
- 52 QUELQUES EXEMPLES DE CALCULS
- 52 MISE A JOUR ALPHA
- 53 DEMARRAGE DU PROCESSUS DE MISE A JOUR

#### CHAPITRE 6

##### CONCEPTS AVANCES

- 55 CONCEPTS AVANCES
- 55 CONVENTIONS POUR LES NOMS DES PROGRAMMES ET DES FICHIERS
- 56 MISE A JOUR D'UNE ANCIENNE GRILLE
- 57 CHANGEMENT DE LA CLEF DE VOTRE FICHIER DE DONNEES
- 57 LE COMPTEUR D'OCTETS RESTANTS
- 57 RENVOI
- 58 FORMATTAGE ABSOLUE
- 59 INCLUSIONS ET OMISSIONS
- 60 LE FICHIER DE TRANSACTIONS

#### CHAPITRE 7

##### DIAGNOSTICS DU SYSTEME C.O.R.P.

- 63 LE DISQUE DE DIAGNOSTIC
- 63 MEMOIRE DISPONIBLE
- 63 MODIFICATION DES FONCTIONS SYSTEME
- 64 TEST DU DISQUE
- 65 TEST DE L'IMPRIMANTE
- 66 L'EDITEUR DU REPERTOIRE PRINCIPAL
- 68 EXTENSION DE LA LONGUEUR DES ENREGISTREMENTS LOGIQUES DU FICHIER
- 69 DUMP D'UN FICHIER DE DONNEES
- 70 LE CATALOGUE DU DISQUE
- 70 RETOUR AU MENU PRINCIPAL CORP

#### APPENDICES

- 72 APPENDICE A: CODES D'ARRET
- 74 APPENDICE B: LEXIQUE
- 87 APPENDICE C: LISTE DE RENVOI DES SOUS-ROUTINES DU PROGRAMME

## CHAPITRE 1

APPRENEZ A CONNAITRE VOTRE SYSTEME CORP

- 1 INTRODUCTION
- 1 CE DONT VOUS AVEZ BESOIN
- 2 COMMENÇONS
- 2 INITIALISATION
- 3 CREATION DE PROGRAMMES D'ENTREE DE DONNEES
- 4 ZONES "ENTREE DES DONNEES"
- 6 LA ZONE DE CLEF
- 6 COMMENT TRAITER LES ERREURS
- 7 LE TYPE DE DONNEES "X"
- 7 LES TYPES DE DONNEES "\$" ET "\*"'
- 8 LA ZONE ECRITURE SEULEMENT
- 8 LE TYPE DE DONNEES "A"
- 8 LA FONCTION (S)TOP
- 8 FICHIERS DE DONNEES SUR DISQUE
- 9 TAILLE DU FICHIER DISQUE
- 9 CALCUL DE LA TAILLE DU FICHIER
- 10 POSITION DE LA CLEF PRINCIPALE
- 10 CHOISSONS LE NOM DU PROGRAMME
- 11 GENERATION DU PROGRAMME
- 11 VISIONS D'AVENIR

## INTRODUCTION

Ce manuel vous montrera comment utiliser le Système de Gestion de Banques de Données pour la Programmation Réentrante d'Opérations Combinées CORP. CORP est constitué de cinq systèmes principaux permettant à l'utilisateur d'effectuer toutes les opérations nécessaires à la gestion d'une banque de données.

CORP permet à l'utilisateur de créer des programmes d'entrée de données, de trier, de mettre à jour automatiquement, de copier des données et de créer des programmes pour applications d'impression sans avoir aucune connaissance préalable de la programmation. CORP est un système qui compile l'information fournie par l'utilisateur pour construire un programme APPLESOFT séparé. CORP permet aussi au programmeur expérimenté de créer et ajuster les programmes produits par l'ordinateur pour satisfaire à ses besoins spécifiques simplement et efficacement.

L'emploi de ce manuel suppose que vous connaissez le mode de fonctionnement de votre ordinateur APPLE et que vous l'avez installé correctement.

Afin de vous permettre de comprendre plus clairement le système CORP et ses particularités, nous avons imprimé en majuscules certains termes que nous considérons comme importants pour l'apprentissage du système. Dans le même esprit, nous avons réuni tous ces mots dans un glossaire à la fin de ce manuel. Ce glossaire vous donne une courte définition de ces termes spéciaux.

Un tableau de renvoi pour les sous-routines a été inclut pour le programmeur expérimenté. L'emploi de cette table vous aidera à modifier les programmes produits par l'ordinateur afin de les faire correspondre à vos applications spécifiques.

Nous espérons que vous apprécierez la simplicité et la créativité que vous découvrirez avec votre nouveau générateur de programmes d'applications CORP.

## CE DONT VOUS AVEZ BESOIN

Ce manuel est accompagné de deux (2) disquettes (logiciel), l'une étiquetée MASTER et l'autre étiquetée DIAGNOSTIC.

En plus du logiciel, il vous faut le matériel suivant:

1. Un ordinateur APPLE II plus avec ROM Autostart et 48K de mémoire.
2. Deux (2) Unités DISK II pour disquettes de 5 1/4 inches, l'une d'entre elles avec carte contrôleur.

3. Le système d'exploitation disque DOS 3.3.
4. Un moniteur vidéo couleur ou noir et blanc.
5. Une imprimante facultative avec sa carte d'interface.
6. Quelques disquettes vierges.

## COMMENÇONS

L'expérience nous montre que la meilleure façon d'apprendre quelque chose de nouveau est encore la méthode pas-à-pas. Nous vous conduirons à travers chaque phase du système CORP au moyen d'exemples destinés à vous faire comprendre les concepts requis pour construire votre propre application.

Si votre APPLE est déjà en marche, insérez le disque étiqueté MASTER dans l'unité 1 et tapez PR\*, ou alors tournez l'interrupteur de l'alimentation après avoir placé le disque dans l'unité, et vous verrez un affichage graphique sur le moniteur vidéo.

Cet affichage s'effacera quelques secondes plus tard et le message LOADING CORP SYSTEM (chargeant le système CORP) apparaîtra sur l'écran. Dans encore quelques secondes, vous verrez le menu principal (CORP MASTER MENU) apparaître, et ce menu vous demandera d'entrer le code de la fonction (ENTER FUNCTION CODE). Le code de la fonction est le code sur l'écran (1-12) décrivant la fonction que vous voulez exécuter.

## INITIALISATION

Comme vous devez créer un programme d'entrée de données (DATA ENTRY PROGRAM) pour entrer des données sur un disque, la première étape est de créer un tel programme. Pour ce faire, vous devez d'abord initialiser (INITIALIZE) un disque qui sera employé pour stocker des données. Tapez un "3" là où le menu demande le code de la fonction (FUNCTION CODE).

Le processus d'initialisation a besoin d'un disque dans l'unité 2. Pour INITIALISER le disque, vous devez répondre affirmativement ("YES") lorsque l'ordinateur demande si vous êtes certain.

Le processus d'initialisation DETRUIT TOUTES LES DONNEES SUR LE DISQUE. Il vaut donc mieux être certain que vous n'avez pas besoin des données sur le disque dans l'unité 2.



L'ordinateur affichera le message INITIALIZING (initialisant) au bas de l'écran jusqu'à ce que le processus se soit achevé avec succès. Ensuite, suivez les instructions sur l'écran.

### CREATION DE PROGRAMMES D'ENTREE DE DONNEES

Pour créer un programme d'applications d'entrée de données, tapez un "1" lorsque le menu demande le code de la fonction et pressez la touche RETURN (retour). Le "1" que vous avez tapé correspond à la fonction qui crée un programme d'entrée de données. Le message LOADING PROGRAM (programme en train d'être chargé) est inscrit au bas de l'écran pendant que l'ordinateur transfère le programme dans la mémoire. Pour continuer, pressez la touche ESCAPE (ESC).

Après quelques secondes, on vous demandera de placer un disque pour le DEVELOPPEMENT DU PROGRAMME (PROGRAM DEVELOPMENT) dans l'unité 2 et de presser la touche RETURN. Le disque pour le DEVELOPPEMENT DU PROGRAMME sert à stocker le programme d'entrée de données que vous allez créer. Etant donné que vous venez d'INITIALISER le disque dans l'unité 2, vous pouvez employer ce disque pour le DEVELOPPEMENT DU PROGRAMME. Après avoir pressé la touche RETURN, vous verrez apparaître le message ARE WE UPDATING AN OLD SCREEN (Voulons-nous mettre à jour une ancienne grille?). Etant donné que nous créons un nouveau programme d'entrée de données, tapez "NO" (voir mise à jour d'une ancienne grille au chapitre CONCEPTS AVANCES).

Le chiffres 1 à 9 suivies des lettres A à I apparaîtront verticalement sur l'écran. Au bas de l'écran s'inscrira la demande ENTER THE SCREEN HEADING (entrer l'en-tête de la grille). Ceci veut dire que vous pouvez taper un en-tête jusqu'à 38 caractères qui sera montré pendant le processus d'entrées des données. Si l'en-tête est superflu, il suffit de presser la touche RETURN.

Lorsque le message ENTER LINE NUMBER/LETTER (entrez le numéro/lettre de la ligne) apparaît, vous pouvez taper n'importe quel chiffre entre 1 et 9 ou n'importe quelle lettre entre A et I de façon à définir une zone pour ENTREE DES DONNEES (DATA ENTRY) ou une zone pour ECRITURE SEULEMENT (PRINT ONLY). Lorsque vous définissez une zone ENTREE DES DONNEES, il faut tout d'abord lui assigner un nom et indiquer à l'ordinateur quel genre de donnée doit être enregistré dans la zone. Une zone pour ECRITURE SEULEMENT n'enregistre pas d'information mais apparaît sur l'écran à l'utilisateur pour information seulement.

### ZONES "ENTREE DES DONNEES"

Les zones d'entrée des données doivent contenir certains caractères permettant à l'ordinateur de déterminer le type d'information à enregistrer dans la zone. Une zone ENTREE DES DONNEES doit contenir (pour que l'ordinateur puisse le comprendre) un mélange quelconque de quatre différents types de données. La zone ENTREE DES DONNEES doit avoir une longueur d'au moins 1 caractère.

Les types de données acceptables sont "A", "X", "@" et "\$". Chaque TYPE DE DONNEES correspond au type des données à enregistrer dans la zone. Le but de ces types de données est de vérifier l'information qui sera entrée dans la zone ENTREE DES DONNEES. L'ordinateur n'acceptera pas la donnée entrée si elle ne correspond pas au type choisi. La zone "A" indique que seules les lettres A à Z doivent être enregistrées tandis que la zone "X" vous permet d'enregistrer n'importe quel caractère. La zone "@" vous permet de stocker exclusivement les chiffres 0 à 9, le "-" (signe moins) et le "." (point décimal).

La zone "\$" joue le même rôle que la zone "@", mais est employée lorsque vous voulez vous rappeler que cette zone est utilisé pour indiquer une somme d'argent au cas où le programme devrait être modifié à une date ultérieure. Vous pouvez utiliser le point décimal "." dans les zones "@" et "\$" pour spécifier des données à virgule fixe ou l'omettre pour des données à virgule flottante.

Les zones numériques peuvent avoir une longueur quelconque, à condition de NE PAS les employer pour des calculs. Si vous voulez employer une zone pour des calculs, vous êtes limité à un maximum de 10 chiffres, avec ou sans point décimal.

Il est important que vous choisissiez soigneusement les types de données appropriés à employer pour chaque zone, sous peine de risquer d'avoir des données incorrectes dans votre fichier de données.

Le "," (virgule) et le ":" (deux-points) ne doivent jamais être utilisés lorsque vous créez votre zone de données ou pendant le processus d'entrée des données. L'utilisation de ces caractères causera l'apparition du message d'erreur ?EXTRA IGNORED (superflu, ignoré).

Comme exemples de zones de données d'entrée, nous avons:

NOM?AAAAAAAAAAAA (12 lettres de l'alphabet)

DESCRIPTION?XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX (20 caractères quelconques)

QUANTITE?#### (4 chiffres seulement)

PRIX?\$\$\$\$\$\$\$. (9 chiffres avec point décimal fixe)

AVIS DE MODIFICATIONS

Veuillez noter que cette nouvelle version du Générateur de Programmes C.O.R.P. emploie le

? (point d'interrogation)

au lieu de

- (signe moins)

lorsque l'OPTION D'ENTREE DES DONNEES est utilisée. Cette modification a été introduite afin d'éviter toute confusion lorsque des données négatives sont entrées. Nous nous excusons pour tout inconvénient éventuel.

Vous pouvez mélanger tous les types de zones comme vous l'entendez, par exemple:

CODE DU PRODUIT?AA###XX

REMARQUE:

Rappelez-vous que les données d'entrée doivent être conformes au format que vous avez choisi.

Lorsque vous introduisez le numéro ou la lettre de la ligne (LINE NUMBER/-LETTER), l'ordinateur fera avancer le CURSEUR jusqu'à la ligne de l'écran choisie. Vous DEVEZ déplacer le CURSEUR à droite jusqu'à l'endroit où vous voudriez placer la zone sur la grille. N'employez PAS la première position à gauche qui est utilisée par l'ordinateur comme chiffre ou lettre de référence. Pour bouger le CURSEUR, employez la touche avec la flèche vers la droite.

Les NUMEROS et LETTRES DE LIGNE valables sont les nombres de 0 à 9 et les lettres de A à I. Si vous entrez un NUMERO ou une LETTRE DE LIGNE non valable, le message d'erreur INVALID NUMBER/LETTER, RE-ENTER (numéro ou lettre non valable, retapez) apparaîtra. Entrez le NUMERO ou LETTRE DE LIGNE correct et le problème sera résolu.

-- Grille d'ENTREE DES DONNEES exemple 1.1 --

PROGRAMME APPLE POUR INVENTAIRE

```
1
2
3 ARTICLE#>####
4
5 DESCRIPTION?XXXXXXXXXXXXXXXXXX
6
7 PRIX UNITE?$$$$$. $$ QUANTITE?###
8
9 ** TAPEZ APPL SI PRODUIT PAR NOUS **
A
B CODE DU FABRIQUANT?AAA
C
D
E
F
G
H
I
```

-----  
> ENTER LINE NUMBER/LETTER=>  
\* TYPE 'S' TO STOP OR 'R' TO RESTART

## LA ZONE DE CLEF

L'exemple 1.1 montre comment créer une grille pour un programme d'inventaire typique. La première zone est décrite comme ARTICLE\* (numéro de l'article). C'est une zone spéciale nommée la zone "CLEF". Le signe > indique à l'ordinateur que cette zone sera utilisée pour localiser des données à l'aide d'un genre de système extrêmement rapide nommé ACCES ALEATOIRE PAR CLEF. En d'autres termes, les données dans cette zone seront le facteur distinctif principal pour localiser les données. La zone ARTICLE\* peut contenir jusqu'à 5 chiffres et sera située à la ligne 3.

Il doit y avoir une et SEULEMENT une zone "CLEF" dans le fichier et elle doit contenir au moins 2 caractères, sinon l'ordinateur est incapable d'écrire un programme pour enregistrer et localiser les données sur le disque. N'importe quelle zone du fichier peut être la zone "CLEF", et en organisant votre fichier de façon à ce que sa CLEF soit numérique, vous obtiendrez un meilleur temps de réponse lors de la localisation des enregistrements.

Pour placer la zone ARTICLE\* sur l'écran, vous devez taper un "3" lorsque l'ordinateur vous demande d'entrer le numéro ou la lettre de la ligne (ENTER LINE NUMBER/LETTER) et presser la touche RETURN. Le curseur se positionnera à la ligne "3" et attendra que vous le positionnez à l'endroit approprié (2 cases après le "3" dans cet exemple). Vous devez alors entrer la zone comme indiqué dans l'exemple et presser la touche RETURN.

## COMMENT TRAITER LES ERREURS

Si vous commettez une erreur, vous pouvez employer la flèche à gauche ou la flèche à droite pour vous positionner à l'erreur et retaper l'information correcte. Vous pouvez revenir à n'importe quelle ligne en cas d'erreur en entrant le NUMERO/LETTRE DE LIGNE et ensuite utiliser les touches fléchées.

Si vous commettez une erreur dans le type de la donnée après le nom de la zone, l'ordinateur répondra par: ERROR INVALID FIELD TYPE, RE-ENTER (erreur, type de zone non valable, entrer de nouveau). La zone de donnée erronée clignotera et le curseur restera à la ligne en usage. Pour corriger l'erreur, bougez le curseur avec la touche à flèche droite jusqu'à ce qu'il se trouve directement sur l'erreur et tapez le caractère correct. Vous devez maintenant utiliser la touche à flèche droite pour placer le CURSEUR à la fin de la zone et presser la touche RETURN.

Pour effacer une ligne entière, placez simplement le CURSEUR à la ligne incorrecte comme décrit ci-dessus et pressez RETURN avec le curseur placé sur le NOMBRE ou la LETTRE.

En tapant un "R" (RESTART, redémarrer) lorsque l'on vous demande le NUMERO/LETTRE DE LIGNE (LINE NUMBER OR LETTER), vous effacerez toute la grille et l'en-tête, de façon à pouvoir recommencer.

## LE TYPE DE DONNEE "X"

La zone de la ligne "5" est la DESCRIPTION de l'ARTICLE. Vous devez entrer cette zone en tapant un "5" lorsque l'ordinateur vous demande ENTER LINE NUMER/LETTER, puis presser la touche RETURN.

La zone de la ligne "5" a un ? après le nom de la zone afin d'indiquer à l'ordinateur que la description qui suit est la définition de la zone et que celle-ci n'est pas la "CLEF" du fichier.

Comme montré dans l'exemple, la zone DESCRIPTION contient 20 types de données "X". Cela signifie que la zone DESCRIPTION peut contenir vingt caractères et que N'IMPORTE QUEL caractère peut être entré.

## LES TYPES DE DONNEES "\$" ET "#"

La ligne "7" de l'exemple définit deux zones appelées PRIX UNITE (prix par unité) et QUANTITE. Notez qu'il y a deux zones sur la même ligne. Vous pouvez placer n'importe quel nombre de zones sur la même ligne à condition de laisser au moins un espace entre les zones et qu'il y ait assez de place sur l'écran. Nous supposons que vous savez maintenant comment placer une zone d'entrée de données sur la grille. Entrez la ligne "7" exactement comme dans l'exemple.

La zone PRIX UNITE est un exemple de la façon dont le point décimal fixe peut être utilisé. Cette zone contient neuf types de donnée "\$" avec point décimal à la seconde place. Ce format n'acceptera des données que s'il y a deux chiffres à droite du point décimal et si la donnée est numérique. On notera que les blancs ou zéros au début de la zone ne sont pas nécessaires pour que la donnée soit acceptée.

La zone QUANTITE illustre l'emploi du type de donnée "#". Cette zone permettra d'entrer jusqu'à trois caractères numériques. Cette zone n'acceptera la donnée que si elle est numérique. Etant donnée qu'il n'y a pas de point décimal, cette zone sera en virgule flottante.

## LA ZONE ECRITURE SEULEMENT

La ligne "9" montre comment une zone ECRITURE SEULEMENT (PRINT ONLY) peut être employée pour informer l'opérateur. La zone indiquera à l'opérateur d'entrer le code "APPL" si l'article a été fabriqué par nous. Ce message est seulement un rappel et n'a pas besoin d'espace disque. Par conséquent il est ignoré lorsque la taille du fichier est déterminée. Tapez la ligne "9" comme indiqué dans l'exemple.

Une zone ECRITURE SEULEMENT ne DOIT PAS contenir "?" (point d'interrogation), ">" (signe "plus grand que"), ":" (deux-points) ou "," (virgule).

## LE TYPE DES DONNEES "A"

Le CODE DU FABRIQUANT sur la ligne "B" illustre l'emploi du type de données "A". Cette zone peut contenir jusqu'à quatre caractères de l'alphabet. Les données entrées ne seront acceptées que si elles contiennent les lettres de A à Z. Entrez cette ligne comme montré dans l'exemple.

## LA FONCTION (S)TOP

Lorsque la grille d'entrée des données a été établie, l'ordinateur doit être informé de cesser de demander plus d'information. Pour cela, tapez un "S" (STOP) lorsque le message ENTER LINE NUMBER/LETTER apparaît et pressez RETURN.

## FICHIERS DE DONNEES SUR DISQUE

Vous devez maintenant donner à l'ordinateur le nom du FICHIER DE DONNEES qui contiendra l'ensemble des enregistrements qui seront entrés à l'aide du programme d'entrée des données.

Le NOM DU FICHIER DE DONNEES SUR DISQUE doit commencer par une lettre et peut contenir jusqu'à 28 caractères. Il est préférable que ce nom soit aussi court que possible et qu'il se réfère d'une façon ou autre à l'information contenue dans le fichier. Si vous suivez cette méthode, il vous sera plus facile de vous le rappeler plus tard.

Dans cet exemple, vous devriez taper "INVFICH" pour le nom du fichier lorsque le message ENTER DISK DATA FILE NAME (entrez le nom du fichier de données sur disque) apparaît sur l'écran.

## TAILLE DU FICHIER DISQUE

Vous devez déterminer combien d'enregistrements de données seront contenus dans le fichier. Si vous additionnez la longueur des zones de données dans l'exemple, vous verrez qu'il y a 42 caractères employés pour noter des données dans un enregistrement. (Rappel: La zone ECRITURE SEULEMENT ne compte pas et les données commencent seulement après le signe "?" ou ">").

Pour déterminer la longueur réelle de l'enregistrement, vous devez additionner 6 au nombre total de caractères définis, parce que l'ordinateur en a besoin pour localiser les données dans le fichier. Ce nombre est indépendant de la taille de l'enregistrement original.

Dans cet exemple, la taille réelle de l'enregistrement est de 48 caractères. Ce nombre est employé pour déterminer le nombre maximum d'enregistrements qui peuvent être contenus sur le disque.

## CALCUL DE LA TAILLE DU FICHIER

Un disque vierge a une capacité d'enregistrement totale de 113'000 caractères d'information lorsqu'il est utilisé avec le système CORP. Etant donné que la taille réelle d'un enregistrement dans l'exemple est de 48 caractères, vous devez diviser la capacité totale (113'000) par la taille d'un enregistrement (48). Les chiffres du résultat avant le point décimal donnent le nombre maximum d'enregistrements:

$$\frac{113'000}{48} = 2'354$$

Un maximum de 2354 enregistrements peuvent être placés sur un seul disque à condition qu'il ne se trouvent pas d'autres fichiers ou programmes sur le disque. Bien souvent, vous n'avez pas besoin d'un tel nombre d'enregistrements. Si c'est le cas, vous pouvez entrer le nombre désiré.

Lorsque l'ordinateur vous demande ENTER MAXIMUM FILE SIZE IN RECORDS (entrez la taille maximale du fichier exprimée en nombre d'enregistrements), vous pouvez soit taper le nombre désiré soit presser la touche RETURN, ce qui

correspond à la plus grande taille possible du fichier. Vous DEVEZ employer un disque INITIALISE complètement vierge pour la taille maximale. Dans notre cas, 500 enregistrements devraient suffire. Entrez "500" et pressez RETURN.

#### POSITION DE LA CLEF PRINCIPALE

L'ordinateur demandera maintenant la POSITION DE DEPART DE LA CLEF PRINCIPALE (MASTER KEY START POSITION). Comme indiqué dans l'exemple, la zone ARTICLE= a été définie comme zone CLEF. Comme le programme d'entrée de données vous permettra d'AJOUTER des enregistrements, de CHERCHER des enregistrements, de MODIFIER des enregistrements existants et de SUPPRIMER des enregistrements, l'ordinateur doit disposer d'une méthode de localiser l'information. Afin de déterminer la meilleure façon de localiser l'information, vous devez indiquer à l'ordinateur la première position A L'INTERIEUR de la zone CLEF (de gauche à droite) où un changement majeur dans les données entrées adviendra le plus vraisemblablement. En d'autres termes, si tous les numéros d'ARTICLE ont "01" comme deux premiers chiffres et le reste des chiffres change fréquemment, la POSITION DE DEPART DE LA CLEF PRINCIPALE devrait être la troisième, étant donné que les positions de 3 à 5 devraient être le facteur principal de différenciation entre les enregistrements.

Vous ne pouvez PAS employer la dernière position comme position de départ vu que la longueur de la zone CLEF doit être de 2 caractères au moins.

Dans notre exemple, la zone ARTICLE= toute entière sera le facteur de différenciation principal entre les enregistrements. Par conséquent, pressez RETURN lorsqu'il vous sera demandé d'entrer la POSITION DE DEPART DE LA CLEF PRINCIPALE (MASTER KEY START POSITION). Ceci donnera par défaut la première position.

#### CHOISSONS LE NOM DU PROGRAMME

La dernière question posée sera ENTER PROGRAM NAME (entrez le nom du programme). Vous devez maintenant taper le nom du programme qui sera écrit par le générateur d'applications d'entrée de données du système CORP.

Ce nom devrait être aussi bref que possible et devrait se référer d'une façon ou d'une autre à la fonction du programme. Le nom ne devrait pas causer de conflit avec celui de votre fichier de données ni avec le nom d'autres programmes. Les noms de programmes ne doivent PAS dépasser 28 caractères et doivent commencer par une lettre.

Vous devriez appeler le programme d'exemple INVENTAIRE lorsque l'ordinateur vous demande d'entrer le NOM DU PROGRAMME (ENTER PROGRAM NAME).

#### GENERATION DU PROGRAMME

Maintenant que le système CORP possède toute l'information nécessaire pour écrire le programme, le message GENERATING "INVENTAIRE" (générant le programme "INVENTAIRE") apparaîtra au bas de l'écran. Vous devez patienter tandis que le système CORP écrit le programme, cela pouvant prendre jusqu'à 5 minutes (fonction de la quantité de zones). Pendant ce temps, CORP sera en train d'interpréter l'information sur l'écran en un programme APPLESOFT complet.

Après avoir interprété la grille, CORP vous informera que chaque enregistrement dans le fichier de données "INVFICH" contiendra 42 caractères. Le message PROGRAM "INVENTAIRE" GENERATED (programme "INVENTAIRE" engendré) apparaîtra sur l'écran. Ce processus peut prendre quelques minutes selon la taille du programme. Lorsque le programme a été SAUVE sur le disque, l'ordinateur vous demandera de vérifier que le disque principal CORP se trouve bien dans l'unité 1 et de presser la touche RETURN. Etant donné que ce disque n'a jamais été enlevé, pressez RETURN et le MENU PRINCIPAL CORP (CORP MASTER MENU) apparaîtra.

Au cas où une erreur serait détectée pendant que CORP est en train de générer le programme, le message

«DATA ENTRY GENERATOR TERMINATED»  
«TERMINATION CODE: XXXX»

(générateur d'entrée de données arrêté, code d'arrêt: XXXX) apparaîtra sur l'écran. Ceci peut être provoqué par un certain nombre de problèmes. Voir l'appendice A pour CODES D'ARRET.

#### VISIONS D'AVENIR

Les noms de zones, longueurs et descriptions employés dans l'exemple sont là à titre d'exemple seulement. Votre imagination et la taille de l'écran sont vos seules limites. Nous sommes certains que vous avez maintenant réalisé la simplicité et la créativité qui sont les vôtres avec le système CORP.

Vous apprendrez comment rendre optimale l'efficacité des programmes produits par CORP en vous servant des techniques discutées dans les chapitres suivants.

## CHAPITRE 2

### LE PROGRAMME D'ENTREE DE DONNEES

- 12 EXECUTION D'UN PROGRAMME D'ENTREE DE DONNEES
- 14 COMMENT AJOUTER DES DONNEES AU FICHIER
- 16 RECHERCHE DE L'INFORMATION
- 16 RECHERCHE ALEATOIRE
- 16 RECHERCHE SEQUENTIELLE
- 17 MODIFICATION D'UN ENREGISTREMENT
- 18 SUPPRESSION D'UN ENREGISTREMENT
- 18 COMMENT SORTIR DU PROGRAMME D'ENTREE DE DONNEES

## EXECUTION D'UN PROGRAMME D'ENTREE DE DONNEES

Pour enregistrer de l'information sur un disque, vous devez tout d'abord INITIALISER celui-ci. (Voir le chapitre 1 pour les instructions concernant l'initialisation d'un disque). Ce disque sera utilisé pour enregistrer l'information entrée à l'aide du programme d'ENTREE DE DONNEES écrit par CORP.

Pour EXECUTER votre programme d'ENTREE DE DONNEES, vous devez entrer un "2" lorsque le menu principal CORP (CORP MASTER MENU) vous demande d'entrer le code de la fonction (ENTER FUNCTION CODE). Il vous sera demandé d'entrer le nom du programme/système (ENTER PROGRAM/SYSTEM NAME). Le nom du programme d'ENTREE DE DONNEES est "INVENTAIRE", entrez donc "INVENTAIRE" comme NOM DU PROGRAMME/SYSTEME.

Le système CORP doit savoir quelle unité disque contient le programme d'ENTREE DE DONNEES. Vous pouvez employer l'une ou l'autre unité pour votre programme, donc vous devez entrer un "1" ou un "2".

Vous devez maintenant placer le disque où se trouve le programme d'ENTREE DE DONNEES dans l'unité choisie et presser RETURN.

Tandis que le programme INVENTAIRE est transféré en mémoire, le message LOADING INVENTAIRE (chargement du programme INVENTAIRE) apparaît au bas de l'écran.

Lorsque le programme INVENTAIRE se trouve en mémoire, il vous sera demandé de placer le DISQUE DE DONNEES (DATA DISK) dans l'une ou l'autre unité et de spécifier quelle unité contient le DISQUE DE DONNEES. Placez le DISQUE DE DONNEES dans l'unité de votre choix et entrez le numéro de cette unité.

Le programme d'ENTREE DE DONNEES vérifiera sur le DISQUE DE DONNEES la présence du FICHIER DE DONNEES nommé INVFICh. Etant donné que le FICHIER DE DONNEES n'existe pas, le programme d'ENTREE DE DONNEES vous demandera si vous voulez créer le FICHIER DE DONNEES (DATA FILE). Pour pouvoir enregistrer des données sur le disque, il faut taper "YES" afin de créer le FICHIER DE DONNEES.

Tandis que le programme d'ENTREE DE DONNEES crée le FICHIER DE DONNEES, le message CREATING DATA-FILE apparaîtra au bas de l'écran. Le système CORP a été conçu pour écrire tout le FICHIER DE DONNEES sur disque de telle façon que l'utilisateur sera informé si une erreur survient. Ce processus dure en général quelques minutes, le temps pour l'ordinateur de vérifier chaque enregistrement lors de son écriture dans le fichier.

Dans l'exemple, 500 enregistrements ont été indiqués comme taille du fichier. Au cas où l'ordinateur serait dans l'impossibilité de stocker 500 enregistrements sur le disque, le programme d'ENTREE DE DONNEES vous redemandera si vous voulez créer le FICHIER DE DONNEES. A cet endroit, vous devez taper "NO" et initialiser un autre disque qui sera utilisé pour le FICHIER DE DONNEES (voir INITIALISATION au chapitre 1). Le disque

que vous venez d'INITIALISER est à présent votre nouveau DISQUE DE DONNEES. Vous devriez maintenant répéter la procédure pour EXECUTER un programme d'ENTREE DE DONNEES.

Lorsque le FICHIER DE DONNEES a été créé, un autre fichier est également créé afin d'indiquer à l'ordinateur où les enregistrements sont placés sur le disque. Ce fichier est appelé REPERTOIRE PRINCIPAL (MASTER DIRECTORY) et est basé sur la zone CLEF dans le fichier. Le REPERTOIRE PRINCIPAL indique au programme d'ENTREE DE DONNEES où trouver un enregistrement sur le disque. Cette méthode de localisation des données est la raison de la rapidité du système CORP.

Lorsque le FICHIER DE DONNEES a été créé avec succès, le programme d'ENTREE DE DONNEES indiquera le nombre d'enregistrements contenus dans le FICHIER DE DONNEES. Pour continuer, pressez la touche RETURN pour permettre au programme d'ENTREE DE DONNEES de transférer le REPERTOIRE PRINCIPAL en mémoire.

Pendant que le REPERTOIRE PRINCIPAL est en train d'être transféré, le message LOADING DIRECTORY (chargement du répertoire) sera affiché. Lorsque ce processus a été complété, la grille d'ENTREE DE DONNEES s'affichera comme montré dans l'exemple 2.1.

-- Grille du programme d'ENTREE DE DONNEES, exemple 2.1.

PROGRAMME APPLE POUR INVENTAIRE

```
* (A)DD (S)EARCH OR (Q)UIT -  
* 0% FULL 18243 BYTES LEFT  
* MAX: 500  + USED: 0  +LEFT: 500
```

Les compteurs au bas de l'écran se réfèrent à la quantité d'information enregistrée en ce moment dans le FICHIER DE DONNEES. Etant donné que l'on n'a pas entré de données, le fichier est rempli à 0% (0% FULL), a une capacité maximale de 500 enregistrements (MAX: 500), a 0 enregistrements utilisés (+ USED: 0) et peut stocker 500 enregistrements de plus (+ LEFT: 500). Le compteur BYTES LEFT (octets disponibles) se rapporte à la taille physique du programme d'ENTREE DE DONNEES (voir le Chapitre Concepts Avancés).

Quand les données sont entrées dans le FICHIER DE DONNEES, ces compteurs reflètent la quantité d'information enregistrée à un moment donné, permettant ainsi une vérification visuelle.

Vous verrez bientôt que l'affichage qui apparaît est le même que la grille que vous avez entrée lorsque vous avez tout d'abord créé le programme d'ENTREE DE DONNEES. Cette grille acceptera les données entrées à l'aide du clavier pour être enregistrées dans le FICHER DE DONNEES.

Vous noterez que le programme d'ENTREE DE DONNEES attend que vous sélectionnez un mode d'opération. Comme vous pouvez le voir, il y a 3 modes d'opération possibles. Le mode (A)DD (ajouter), le mode (S)EARCH (recherche) et le mode (Q)UIT (quitter) sont employés pour ajouter des données, chercher des données et quitter le programme. Notez que lorsque un caractère ou un groupe de caractères se trouve entre parenthèses, il suffit de taper la partie entre parenthèses pour que l'ordinateur vous comprenne.

Comme on n'a pas encore entré de données, vous devez (A)JOUTER des données au FICHER DE DONNEES. Pour cela, tapez un "A" et pressez RETURN. Ceci causera le programme d'ENTREE DE DONNEES de passer au mode (A)JOUTER, afin d'accepter les données que vous allez entrer.

#### COMMENT AJOUTER DES DONNEES AU FICHER

Vous verrez la zone ARTICLE\* apparaître sur l'écran. Cette zone est au même endroit que lorsque vous avez créé la grille d'ENTREE DE DONNEES initiale à l'aide du générateur d'applications d'ENTREE DE DONNEES. Vous verrez apparaître la grille montrée dans l'exemple 2.2.

-- Grille d'ENTREE DE DONNEES, exemple 2.2. --

PROGRAMME APPLE POUR INVENTAIRE

ARTICLE\* .....

\* ADD MODE IN PROGRESS  
\* 0% FULL BYTES LEFT  
\* MAX: 500 \* USED: 0 \* LEFT: 500

Le programme d'ENTREE DE DONNEES attend que vous entriez un ARTICLE\*. Ceci étant la zone CLEF, il est indispensable de la remplir, sous peine de passer à un autre mode d'opération.

La zone ARTICLE\* a été à l'origine définie comme 5 types de données "\*". Vous devez donc entrer un nombre jusqu'à 5 chiffres et presser RETURN.

La zone DESCRIPTION va maintenant apparaître. Comme vous avez défini la zone DESCRIPTION avec 20 types de données "X", le programme d'entrée de données acceptera 20 caractères du clavier. Entrez votre description et pressez RETURN.

Après l'entrée de la DESCRIPTION, la zone PRIX UNITE apparaîtra sur l'écran. Cette zone a été définie à l'origine comme une zone "\$" avec un point décimal. Vous devez maintenant entrer un nombre avec 2 chiffres après le point décimal et jusqu'à 7 chiffres avant. Vous n'avez PAS besoin de compléter la zone avec des zéros à gauche lorsque vous l'entrez car l'ordinateur ajustera automatiquement le nombre entré pour correspondre à cette zone. Entrez un nombre de ce format et pressez RETURN.

Vous verrez la zone QUANTITE sur l'écran. Cette zone a été initialement définie par 3 types de données "\*". Entrez un nombre jusqu'à 3 chiffres et pressez RETURN.

La zone ECRITURE SEULEMENT apparaîtra maintenant ainsi que le CODE DU FABRIQUANT. Le CODE DU FABRIQUANT a été initialement défini comme 4 types de données "A". Vous devez entrer un CODE DU FABRIQUANT contenant jusqu'à 4 lettres de l'alphabet. Si l'article a été produit par nous, vous pourriez taper APPL. Entrez le CODE DU FABRIQUANT et pressez RETURN.

Le programme d'ENTREE DE DONNEES va maintenant ajouter l'information sur l'écran au FICHER DE DONNEES sur le disque. Cette grille s'effacera et une nouvelle grille d'ENTREE DE DONNEES apparaîtra, vous permettant ainsi d'ajouter des données au fichier.

Notez bien que la zone CLEF est la SEULE zone indispensable, étant donnée qu'un RETURN aurait pour effet de vous faire demander par l'ordinateur si vous voulez changer le mode d'opération. Si vous ne voulez pas entrer d'information dans n'importe laquelle des autres zones, vous pouvez presser RETURN. Ceci fera sauter le CURSEUR à la zone suivante de la grille.

Si vous voulez revenir à une zone qui se trouve en ce moment sur l'écran, tapez un "<" (signe "plus petit que") comme premier caractère de la zone où vous vous trouvez et pressez RETURN. Ceci aura pour effet de faire sauter le CURSEUR à la zone précédente, FAISANT DISPARAITRE l'information dans la zone. Vous pouvez répéter cette procédure jusqu'à ce que vous ayez atteint la zone désirée.

Il vous est recommandé d'ajouter au moins 5 enregistrements au FICHER DE DONNEES. En effet, cela vous facilitera la compréhension des chapitres à venir. Observez les compteurs au bas de l'écran lorsque vous ajoutez de l'information au FICHER DE DONNEES pour connaître l'état momentané du fichier.

Lorsque vous avez terminé d'ajouter des données au FICHER DE DONNEES, pressez RETURN lorsque la zone ARTICLE\* apparaît, ce qui vous permettra de choisir un autre mode d'opération.



## RECHERCHE DE L'INFORMATION

Le programme d'ENTREE DE DONNEES vous permet de chercher l'information SEQUENTIELLEMENT ou ALEATOIREMENT. La recherche SEQUENTIELLE est plus lente que la recherche ALEATOIRE, étant donné que la recherche SEQUENTIELLE doit inspecter beaucoup plus d'enregistrements pour trouver l'information désirée. La recherche SEQUENTIELLE est employée SEULEMENT lorsque la CLEF (ARTICLE\*) est inconnue.

Pour sélectionner le mode de recherche, tapez un "S" et pressez RETURN lorsqu'il vous est demandé de choisir un mode d'opération.

## RECHERCHE ALEATOIRE

Entrez un des numéros d'ARTICLE que vous avez déjà ajouté au fichier quand la zone ARTICLE\* est affichée à l'écran. Pressez RETURN pour toutes les autres zones quand elles apparaissent sur l'écran. Le programme d'ENTREE DE DONNEES affichera instantanément l'information concernant cet article.

Au bas de l'écran, il vous sera demandé si vous voulez (S)TOPPER (STOP) ou (C)ONTINUER (CONTINUE) la recherche. Si vous avez plus d'un enregistrement avec ce même ARTICLE\*, vous pouvez (C)ONTINUER en entrant un "C" et en pressant RETURN. S'il n'y a plus d'enregistrements avec le même ARTICLE\*, le fait de presser "C" et RETURN fera disparaître l'affichage et il vous sera demandé de nouveau de choisir un mode d'opération.

Si vous voulez arrêter la recherche, tapez un "S" et pressez RETURN. Il vous sera alors demandé si vous désirez (M)ODIFIER (MODIFY), (D)ETUIRE (DELETE) ou (S)TOPPER (STOP). Dans le cas de cet exemple, tapez encore une fois un "S" et pressez RETURN.

## RECHERCHE SEQUENTIELLE

Pour accéder chacun des enregistrements dans le FICHIER DE DONNEES, vous pouvez taper un "\*" pour la zone CLEF (ARTICLE\*) et presser RETURN. Pressez la touche RETURN pour les autres zones sur l'écran. Le premier enregistrement rencontré sera accédé. Vous pouvez (C)ONTINUER à chercher jusqu'à ce que tous les enregistrements soient affichés, ou (S)TOPPER comme décrit ci-dessus.

Le "\*" a pour conséquence que le programme d'ENTREE DE DONNEES parcourra le fichier SEQUENTIELLEMENT en accédant chaque enregistrement du fichier.

Vous devriez toujours indiquer autant d'information que possible concernant un enregistrement particulier, étant donné que cela améliorera certainement la vitesse de la recherche séquentielle. On verra beaucoup moins d'enregistrements apparaître sur l'écran, étant donné que de nombreux enregistrements ne correspondront pas à l'information indiquée.

Le temps de recherche ALEATOIRE n'est pas influencé par la quantité de données entrées sur l'écran, vu que cette méthode localise l'information directement à l'aide de la CLEF.

Vous pouvez employer autant de zones qu'il vous plaira pour une recherche, ou même des parties de zones, pour localiser tous les enregistrements du fichier qui contiennent la même information.

Vous devriez essayer diverses versions de recherche afin de vous habituer au fonctionnement du mode de recherche. Vous commencez maintenant à saisir l'importance de la CLEF du fichier. Ceci vous sera utile plus tard lorsque vous concevrez vos programmes personnels d'ENTREE DE DONNEES.

## MODIFICATION D'UN ENREGISTREMENT

Pour (M)ODIFIER un enregistrement qui est déjà là, vous devez tout d'abord localiser l'enregistrement que vous voulez modifier par (S)EARCH (recherche) comme décrit ci-dessus. Après avoir localisé l'enregistrement que vous voulez (M)ODIFIER, vous devez (S)TOPPER la recherche. Il vous sera demandé si vous voulez (M)ODIFIER, (D)ETUIRE, ou (S)TOPPER. Tapez un "M" et pressez RETURN. Le curseur sautera à la première zone sur l'écran. Vous ne pouvez pas modifier les deux premiers caractères de la zone CLEF, sinon l'ordinateur ne pourra plus localiser cet enregistrement. Mais vous pouvez modifier n'importe quelle autre position. Pour mouvoir le CURSEUR à travers l'écran, pressez RETURN jusqu'à ce que vous ayez atteint la zone que vous voulez modifier.

Notez que l'information peut être modifiée en employant les touches-flèche. La touche flèche-à-droite vous permettra de mouvoir le curseur vers la droite sans rien effacer. La touche flèche-à-gauche vous permettra de mouvoir le curseur en arrière à travers la zone.

Pour modifier l'information dans cette zone, tapez simplement la nouvelle information et pressez RETURN lorsque vous avez fini.

Continuez de presser RETURN jusqu'à ce que vous ayez parcouru toutes les zones sur l'écran et le nouvel enregistrement remplacera l'ancien dans le FICHIER DE DONNEES.

Vous pouvez modifier autant de zones que vous le désirez dans l'enregistrement et vous pouvez également employer le signe "<" pour revenir à une zone précédente sur l'écran.

Rappelez-vous que le programme d'ENTREES DE DONNEES vérifiera l'information que vous avez entrée. Si pour une raison ou autre l'information entrée n'est pas valable, le programme d'ENTREE DE DONNEES ne l'acceptera pas et l'ancienne information apparaîtra de nouveau.

**NOTE:**

Si vous avez l'intention de faire une modification dans le fichier tout entier, référez-vous au chapitre 5 pour l'information concernant la mise à jour automatique de votre FICHIER DE DONNEES.

**SUPPRESSION D'UN ENREGISTREMENT**

Pour (D)ETUIRE (DELETE) un enregistrement, vous devez tout d'abord le trouver au moyen de (S)EARCH (recherche). Lorsque l'enregistrement a été localisé, (S)TOPPEZ la recherche et tapez un "D" lorsqu'il vous est demandé de choisir le mode d'opération. Ceci effacera l'enregistrement du fichier de données.

**COMMENT SORTIR DU PROGRAMME D'ENTREE DE DONNEES**

Pour quitter le programme d'ENTREE DE DONNEES, vous devez taper un "Q" lorsqu'il vous est demandé de choisir le mode d'opération. Ceci aura pour effet de faire entrer le programme d'ENTREE DE DONNEES dans le mode (Q)UIT. Ce mode met à jour le REPERTOIRE PRINCIPAL sur le disque avec l'information nécessaire pour localiser les enregistrements qui viennent d'être ajoutés sur le disque.

Tandis que le REPERTOIRE PRINCIPAL est mis à jour, le message UPDATING DIRECTORY (mise à jour du répertoire) sera affiché. Ne touchez pas à l'unité disque ou à l'ordinateur pendant que cette opération a lieu.

Lorsque le répertoire a été mis à jour, le message:

>> PROGRAM INVENTAIRE TERMINATED <<

>> TERMINATION CODE: 0000 <<

(programme INVENTAIRE terminé, code de termination: 0000) devrait apparaître sur l'écran. Si le CODE DE TERMINATION est différent de 0000, consultez l'appendice A pour de plus amples informations.

Pour retourner au MENU PRINCIPAL CORP, soyez sûr que le DISQUE PRINCIPAL CORP est dans l'unité 1 et pressez RETURN.

**NOTE:**

Si vous pressez CONTROL-C pendant que le programme d'ENTREE DE DONNEES est actif, le REPERTOIRE PRINCIPAL sera tout-de-même mis à jour.

### CHAPITRE 3

#### DES FONCTIONS QUI VOUS VEULENT DU BIEN

- 21 DES FONCTIONS QUI VOUS VEULENT DU BIEN
- 21 LA FONCTION CONTROL-C
- 21 COMMENT OBTENIR LE CATALOGUE DU DISQUE
- 22 VERIFICATION DE VOTRE FICHER DE DONNEES
- 22 SUPPRESSION D'UN FICHER
- 23 COMMENT CREER UN DOUBLE DE VOTRE SYSTEME D'ENTREE DE DONNEES
- 24 COMMENT MODIFIER LES FONCTIONS DU SYSTEME CORP
- 24 REDEMARRAGE DU SYSTEME
- 24 MODIFICATION DES CARACTERISTIQUES DE L'IMPRIMANTE
- 25 MODIFICATION DU RACCORDEMENT (SLOT) DES DISQUES
- 25 L'ALERTE ACOUSTIQUE

## DES FONCTIONS QUI VOUS VEULENT DU BIEN

En plus du générateur de programmes d'ENTREE DE DONNEES, votre système CORP vous offre des fonctions destinées à faciliter la programmation et qui vous assisteront à développer votre application de manière plus efficace.

Notons que ces facilités ont été rendues possibles par la structure des fichiers de données particulière au système CORP.

## LA FONCTION CONTROL-C

Vous pouvez employer la fonction CONTROL-C pour interrompre un programme afin de revenir à tout moment au MENU PRINCIPAL CORP. Pour employer la fonction CONTROL-C, vous devez presser simultanément la touche de CONTROL-C et la touche "C". Lorsque cette fonction est employée, votre système CORP vous demandera de vérifier que le DISQUE PRINCIPAL (MASTER DISK) se trouve dans l'unité 1. Si le DISQUE PRINCIPAL s'y trouve, vous serez renvoyé au MENU PRINCIPALE.

## COMMENT OBTENIR LA CATALOGUE DU DISQUE

Vous pourriez avoir besoin de savoir quels programmes ou fichiers ont été enregistrés sur un disque donné. Le CATALOGUE du disque est un index du contenu du disque. Pour de plus amples informations au sujet du CATALOGUE, veuillez consulter votre manuel APPLE DOS.

Pour obtenir le CATALOGUE du disque, entrez un "5" lorsque le MENU PRINCIPAL CORP vous demande d'entrer le FUNCTION CODE (code de la fonction). Vous devez faire savoir à l'ordinateur quelle unité contient le disque dont vous voulez obtenir un CATALOGUE. Insérez le disque dans l'unité choisie et pressez RETURN. Le CATALOGUE (CATALOG) apparaîtra alors sur l'écran. Lorsque vous avez fini de vous servir du catalogue, assurez-vous que le DISQUE PRINCIPAL CORP se trouve dans l'unité 1 et pressez la touche RETURN.

A partir de ce point, nous ne vous rappellerons plus de presser la touche RETURN. Il va de soi qu'après avoir tapé votre réponse, vous presserez la touche RETURN.

## VERIFICATION DE VOTRE FICHER DE DONNEES

Le processus de VERIFICATION est utilisé pour déterminer la validité de l'information enregistrée dans le REPERTOIRE PRINCIPAL de votre FICHER DE DONNEES. Ce processus consiste à s'assurer que tous les enregistrements dans le FICHER DE DONNEES peuvent être localisés à partir du REPERTOIRE PRINCIPAL (MASTER DIRECTORY).

Entrez un "4" lorsque le MENU PRINCIPAL CORP vous demande le FUNCTION CODE (code de la fonction). Il vous sera demandé d'entrer le nom du FICHER DE DONNEES (DATA FILE) à vérifier. Placez le disque contenant ce fichier dans l'unité "2" et pressez RETURN pour démarrer le processus de vérification.

Si une erreur est détectée dans le REPERTOIRE PRINCIPAL, le message:

\* EITHER THERE IS AN ERROR IN THE  
\* MASTER DIRECTORY, OR IT DOES NOT  
\* EXIST !

(Ou il y a une erreur dans le répertoire principal  
ou il n'existe pas !)

apparaîtra sur l'écran.

Consultez le chapitre 5 (Tri de votre fichier de données) pour savoir comment "REPARER" UN FICHER pour reconstruire le REPERTOIRE PRINCIPAL.

## SUPPRESSION D'UN FICHER

N'importe quel fichier se trouvant dans le CATALOGUE du disque peut être supprimé. Pour supprimer un fichier, tapez un "9" lorsque le MENU PRINCIPAL CORP vous demande le FUNCTION CODE.

Il vous sera demandé de spécifier l'unité destinée à contenir le disque avec le fichier à supprimer. Entrez le nom du fichier à supprimer et placez le disque dans l'unité spécifiée.

Il vous sera demandé si vous êtes CERTAIN (SURE) que vous voulez supprimer le fichier. Ceci est une mesure de précaution contre la suppression accidentelle d'un fichier.

Le message FILE DELETED (fichier supprimé) s'affichera lorsque le fichier a été supprimé du disque. Le message FILE NOT FOUND (pas trouvé le fichier) apparaîtra si le fichier n'existe pas.

## COMMENT CREER UN DOUBLE DE VOTRE SYSTEME D'ENTREES DE DONNEES

Pour vous protéger contre un désastre accidentel, il est utile de créer des doubles de vos programmes et de vos fichiers de données. La création d'un double de votre disque est également désirable lorsque vous utilisez les options TRI (SORT) et MISE-A-JOUR (UPDATE) du système CORP. (Ces options seront expliquées dans les chapitres suivants.)

Pour faire une COPIE de vos programmes et données, vous devez entrer un "10" lorsque le MENU PRINCIPAL CORP vous demande d'entrer le FONCTION CODE (code de la fonction). Le message LOADING PROGRAM (chargement du programme) apparaîtra au bas de l'écran tandis que le programme de COPIE est transféré en mémoire.

Vous devez placer le disque ORIGINAL dans l'unité 1 et un disque pour la nouvelle COPIE dans l'unité 2. Prière de noter que le processus de copie détruit toute l'information sur le disque de l'unité 2. Soyez certain que vous n'avez PAS besoin du contenu du disque sur l'unité 2 avant de continuer.

Pour démarrer le processus de copie, vous devez presser la touche RETURN. Pour arrêter, pressez CONTROL-C et RETURN. Le message COPY IN PROGRESS DO NOT DISTURB (copie s'effectue, ne pas déranger) clignotera sur l'écran tout au long du processus de copie.

Vous serez aussi informé de la phase où se trouve le processus de COPIE en regardant au bas de l'écran. Le message INITIALIZING (initialisation) signifie que le disque dans l'unité 2 est en train d'être INITIALISE afin que l'information puisse y être enregistrée. READING (lecture) indique que le programme de COPIE est en train de LIRE l'information du disque de l'unité 1, et le message WRITING (écriture) apparaîtra lorsque cette information est en train d'être copiée sur l'unité 2.

Lorsque la COPIE est terminée, le message:

\* DISK HAS BEEN COPIED SUCCESSFULLY.

\* NO ERRORS DETECTED.

(Copie du disque réussie, pas trouvé d'erreurs).

sera affiché, à condition que la COPIE se soit effectuée sans erreurs.

En cas d'erreurs, vous serez informé (voir Codes d'Arrêt dans l'Appendice A). Prenez un autre disque et refaites tourner le programme COPIE comme expliqué plus haut.

Il est conseillé de conserver la nouvelle COPIE dans un endroit sûr pour pouvoir s'en servir en cas d'accident.  
Pour revenir au MENU PRINCIPAL CORP, presser la touche RETURN.

## COMMENT MODIFIER LES FONCTIONS DU SYSTEME CORP

Lorsque nous avons développé le système CORP, nous avons réalisé qu'il était important de permettre à l'utilisateur de modifier certaines fonctions système importantes. En sélectionnant la fonction "12" du MENU PRINCIPAL CORP, vous aurez la possibilité de modifier ces fonctions.

## REDEMARRAGE DU SYSTEME

La fonction "1" du MENU PRINCIPAL CORP (CORP SYSTEM FUNCTIONS MENU) vous permettra de REDEMARRER (RE-BOOT) le système à partir d'un autre disque. Si vous voulez REDEMARRER à partir d'un autre disque, placez ce disque dans l'unité 1 et entrez un "1" pour le CODE DE LA FONCTION. Référez-vous au manuel APPLE DOS pour de plus amples informations.

## MODIFICATION DES CARACTERISTIQUES DE L'IMPRIMANTE

Le système CORP est capable d'écrire des programmes qui produisent des rapports imprimés sur de nombreuses imprimantes. Vous pouvez indiquer le type de votre imprimante ainsi que la position (SLOT) de la carte d'interface de l'imprimante. En employant la fonction "2" du MENU DES FONCTIONS DU SYSTEME CORP, vous pourrez faire marcher votre système avec pratiquement n'importe quelle imprimante, à condition que vous connaissiez le type d'imprimante que vous allez employer. Une liste de types d'imprimantes COMPATIBLES sera affichée. Vous devez choisir celui qui ressemble le plus à l'imprimante que vous employez.

Si votre imprimante n'est COMPATIBLE avec aucune de celles se trouvant sur le menu, vous devez spécifier un "5" pour AUTRE/INCONNU (OTHER/UNKNOWN).

Si votre imprimante entre dans la catégorie AUTRE/INCONNU, il vous sera nécessaire de connaître les spécifications techniques de votre imprimante. L'information se trouve généralement dans le MANUEL DE L'UTILISATEUR (USERS MANUAL) qui vous a été fourni avec l'imprimante.

Lorsque le menu pour l'imprimante apparaît, entrez le code correspondant à l'imprimante que vous voulez employer. Vous pouvez aussi modifier la POSITION (SLOT) où se trouve le contrôleur de l'imprimante ou presser RETURN pour l'option par défaut: POSITION 1.

## MODIFICATION DU RACCORDEMENT (SLOT) DES DISQUES

Vous avez pu constater précédemment la facilité avec laquelle les fonctions système peuvent être modifiées. Vous pouvez également changer le raccordement (SLOT) qui sera employé pour opérer vos disques. Pour changer le RACCORDEMENT DU DISQUE (DISK SLOT), entrez un "3" lorsque le MENU DES FONCTIONS SYSTEME CORP vous demande le FUNCTION CODE. Entrez le DISK SLOT à utiliser pour toutes les opérations ultérieures.

## L'ALERTE ACOUSTIQUE

Vous pourriez trouver nécessaire de supprimer l'ALERTE ACOUSTIQUE (bip) afin que le système CORP opère silencieusement. Ceci aura non seulement pour effet de faire travailler les programmes silencieusement, mais aussi de les faire tourner plus vite. Ceci est dû au fait que chaque ALERTE ACOUSTIQUE prend environ 0,7 secondes.

Certains opérateurs d'ENTREE DE DONNEES aiment les "bips", qui les informent lorsqu'une entrée est requise ou à été acceptée.

Pour supprimer l'ALERTE ACOUSTIQUE, entrez un "4" comme FUNCTION CODE (code de la fonction).

Si vous voulez activer l'ALERTE ACOUSTIQUE après sa suppression, entrez un "5" comme FUNCTION CODE.

Comment retourner au Menu Principal:

Pour retourner au MENU PRINCIPAL CORP, entrez "99" pour le CODE DE FONCTION et soyez sûr que le DISQUE PRINCIPAL CORP se trouve dans l'unité 1.

## CHAPITRE 4

### COMMENT CREER DES PROGRAMMES D'IMPRESSION

- 27 COMMENT CREER DES PROGRAMMES D'IMPRESSION
- 27 L'ANCIEN PROGRAMME
- 28 LE FICHIER PRINCIPAL
- 29 L'EN-TETE DU RAPPORT
- 29 IMPRESSION ELARGIE
- 29 EN-TETE SOULIGNES
- 30 NUMEROS DE PAGE ET DATE
- 30 SPECIFICATION DE LA TAILLE DU FORMULAIRE
- 31 L'OPTION SAUT DE PAGE
- 31 COMMENT CHOISIR VOS ZONES D'IMPRESSION
- 32 FICHIERS DE RENVOI
- 32 DEFINITION DE VOS PROPRES ZONES
- 34 FORMATTAGE DE SORTIE
- 35 EMPLOI DU FORMATTAGE ORDINATEUR
- 35 FORMATTAGE ABSOLU
- 36 ORDONNONS LES ZONES D'IMPRESSION
- 36 INCLUSIONS ET OMISSIONS
- 37 CHOISSONS UN NOM DE PROGRAMME D'IMPRESSION
- 37 GENERATION DU PROGRAMME
- 38 EXECUTION DE VOTRE PROGRAMME D'IMPRESSION
- 38 LE FICHIER DE TRANSACTION
- 38 INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES SUR LES IMPRIMANTES

## COMMENT CREER DES PROGRAMMES D'IMPRESSION

Le système CORP vous permet de créer non seulement des programmes d'ENTREE DE DONNEES mais encore vos propres PROGRAMMES D'IMPRESSION. Un PROGRAMME D'IMPRESSION vous permet de produire des rapports imprimés sur la base de l'information contenue dans votre FICHIER DE DONNEES.

Le GENERATEUR D'APPLICATIONS D'IMPRESSIONS suppose que vous avez une imprimante COMPATIBLE AVEC LA CENTRONICS 779 dans la position (SLOT) 1. Si l'imprimante que vous voulez employer n'est pas COMPATIBLE et n'est pas dans la POSITION 1, vous devez consulter le chapitre 3 pour pouvoir changer les CARACTERISTIQUES DE L'IMPRIMANTE. Soyez sûr que les caractéristiques correctes ont été entrées avant de continuer.

Une section de ce chapitre a été consacrée à l'information se rapportant aux imprimantes. Le système CORP peut écrire un programme qui marchera avec à peu près n'importe quel type d'imprimante. Toutes les caractéristiques nécessaires concernant l'interface se trouvent dans le GENERATEUR D'APPLICATIONS D'IMPRESSIONS afin de faciliter la tâche de l'utilisateur.

Si votre imprimante se trouve dans la catégorie OTHER/UNKNOWN (autre/inconnu), rappelez-vous à INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES SUR LES IMPRIMANTES à la fin de ce chapitre.

Pour créer un PROGRAMME D'IMPRESSION, tapez un "7" lorsque le MENU PRINCIPAL CORP vous demande d'entrer le CODE DE LA FONCTION. Pendant que le GENERATEUR D'APPLICATIONS D'IMPRESSION est transféré du disque en mémoire, le message LOADING PROGRAM (chargement du programme) apparaîtra au bas de l'écran.

### L'ANCIEN PROGRAMME

Lorsque le GENERATEUR D'APPLICATIONS D'IMPRESSION a été transféré en mémoire, il vous sera demandé de placer le disque de PROGRAMME dans l'unité 2. Le disque de PROGRAMME est celui que vous avez employé pour créer votre PROGRAMME D'ENTREE DE DONNEES généré par le système CORP.

Le GENERATEUR D'APPLICATIONS D'IMPRESSION transférera une IMAGE de votre programme d'ENTREE DE DONNEES en mémoire, de sorte que les zones d'ENTREE DE DONNEES initiales soient disponibles pour l'impression.

Dans cet exemple, vous avez utilisé le nom de programme "INVENTAIRE" afin de vous référer à la fonction de ce programme d'ENTREE DE DONNEES. Entrez "INVENTAIRE" pour le NOM DE L'ANCIEN PROGRAMME (OLD PROGRAM NAME). Le message LOADING IMAGE (chargement de l'image) apparaîtra au bas de l'écran tandis que l'information concernant le programme "INVENTAIRE" est transféré en mémoire. Si l'ANCIEN PROGRAMME n'existe pas, ou

si le nom du programme n'est pas celui que vous avez tapé, le message FILE NOT FOUND (fichier introuvable) apparaîtra au bas de l'écran. Il vous sera permis d'entrer de nouveau le nom si cette ERREUR se produit.

### LE FICHIER PRINCIPAL

Le GENERATEUR D'APPLICATIONS D'IMPRESSION vous demandera d'entrer le NOM DU FICHIER PRINCIPAL (MASTER FILE NAME). Le FICHIER PRINCIPAL (MASTER FILE) est le fichier sur lequel l'impression du rapport sera basée. Comme le PROGRAMME D'IMPRESSION peut employer jusqu'à 4 autres FICHIERS DE DONNEES pour l'impression, vous devez spécifier lequel est le FICHIER PRINCIPAL. Le PROGRAMME D'IMPRESSION peut effectuer des RENVOIS (CROSS REFERENCE) dans 4 autres fichiers pour réunir toute l'information requise afin de générer le rapport. Les fichiers de RENVOI (CROSS REFERENCE) vous permettront aussi de réduire au minimum l'espace disque requis pour votre FICHIER PRINCIPAL, ce qui a pour conséquence d'accroître au maximum le nombre total d'enregistrements qui peuvent être placés dans le fichier.

Notez cependant que le processus de RENVOI ralentira la génération de votre rapport parce que l'ordinateur doit chercher l'information dans plus d'un fichier. Il est recommandable de ne faire usage de RENVOIS que lorsque l'information requise ne peut être enregistrée sur un seul disque. Le processus de RENVOI sera expliqué plus tard de façon plus détaillée.

Vous devez entrer "INVFICH" lorsque l'on vous demande d'entrer le nom du fichier principal (MASTER FILE), car c'est le nom du FICHIER DE DONNEES utilisé par le programme d'ENTREE DE DONNEES.

Soyez certain d'entrer correctement le nom du FICHIER PRINCIPAL, celui-ci n'étant pas vérifié par l'ordinateur. Vérifiez soigneusement le nom avant de presser RETURN.

Le processus de création d'un rapport imprimé pour les besoins d'une application particulière peut être parfois difficile, étant donné qu'il y a généralement beaucoup de ZONES D'IMPRESSION (PRINT FIELDS) et de calculs s'y rapportant. Prenez votre temps et vérifiez soigneusement toutes vos entrées avant de presser RETURN.

Après avoir entré le nom du FICHIER PRINCIPAL, il est possible que des informations supplémentaires vous soient demandées concernant votre imprimante. Dans ce cas, rappelez-vous à INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES SUR LES IMPRIMANTES dans le présent chapitre.

Avant d'entrer l'en-tête, vous devriez connaître la largeur physique du formulaire que vous allez utiliser. Une tentative d'imprimer un en-tête trop long peut avoir des résultats imprévisibles.

## L'EN-TETE DU RAPPORT

Vous êtes à présent prêts à concevoir votre rapport. Il vous sera demandé d'entrer l'EN-TETE DU RAPPORT (REPORT HEADING). L'EN-TETE DU RAPPORT est une ligne d'information qui apparaîtra au sommet de chaque page du rapport. L'EN-TETE sera automatiquement centré lors de l'impression. Cet EN-TETE peut avoir jusqu'à 114 caractères de long et peut inclure n'importe quel caractère du clavier. Vous devez entrer l'EN-TETE sous la forme de 3 lignes de 38 caractères. Il est suggéré que chaque ligne se termine à la fin d'un mot, car l'ordinateur insérera automatiquement un espace entre le premier mot de la ligne en cours et le dernier mot de la ligne précédente. Si vous ne voulez pas d'EN-TETE, pressez simplement la touche RETURN pour chacune des 3 lignes. Nous vous suggérons de faire se rapporter l'EN-TETE d'une façon ou autre au programme "INVENTAIRE". Ceci vous aidera à trouver les programmes d'impression lorsque vous en aurez besoin.

## IMPRESSION ELARGIE

Après avoir choisi un en-tête pour votre rapport, il se peut qu'il vous soit demandé si vous désirez ELARGIR L'IMPRESSION DE L'EN-TETE (EXPAND THE HEADING PRINT). Les caractères pour l'impression ELARGIE sont deux fois plus larges que les caractères usuels. L'EN-TETE ELARGI est limité à 60 caractères de long. Si votre en-tête est plus long que 60 caractères, la question ne vous sera pas posée. Certaines imprimantes ne peuvent pas fournir d'IMPRESSION ELARGIE. Pour vérifier si votre imprimante possède cette option, vous devriez vous référer à INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES SUR LES IMPRIMANTES dans le présent chapitre.

## EN-TETES SOULIGNES

Si vous désirez que tous vos en-têtes soient soulignés, tapez "YES" lorsqu'il vous est demandé si vous désirez SOULIGNER LES EN-TETES (UNDERLINE HEADINGS). L'en-tête que vous avez entré précédemment sera souligné par une ligne de caractères "\*". Tous les autres en-têtes seront soulignés par les caractères "-".

## NUMEROS DE PAGE ET DATE

Vous avez peut-être envie de générer un rapport avec des pages numérotées séquentiellement. Pour cela, tapez "YES" lorsqu'il vous est demandé si vous AVEZ BESOIN DE NUMEROS DE PAGES (REQUIRE PAGE NUMBERS). Vous devriez employer des numéros de page chaque fois qu'il se pourrait que les pages de votre rapport soient séparées. Les NUMEROS DE PAGE seront imprimés à la première ligne au sommet de la page.

Vous pouvez aussi avoir besoin de la DATE sur votre rapport. Pour cela, tapez "YES" lorsqu'il vous est demandé si vous avez besoin d'une DATE sur ce rapport. La DATE peut être utile pour trouver un rapport à une date ultérieure.

Le PROGRAMME GENERE vous demandera d'entrer la DATE chaque fois qu'il est exécuté, si vous avez choisi cette option. Si la DATE ainsi que les NUMEROS DE PAGE sont spécifiés, la date se trouvera dans le coin gauche du rapport et les NUMEROS DE PAGES apparaîtront dans le coin droit. Si l'un ou l'autre est omis, l'autre apparaîtra dans le coin gauche du rapport.

## SPECIFICATION DE LA TAILLE DU FORMULAIRE

Le système CORP a été conçu pour s'adapter à n'importe quel type de formulaire (chèques, factures, rapports, etc.). Comme ces formulaires peuvent être de n'importe quelle taille, il est nécessaire d'informer le GENERATEUR D'APPLICATIONS D'IMPRESSION de la taille physique du formulaire que vous employerez. La limite supérieure est de 131 caractères par ligne et de 100 lignes sur page. Pour déterminer avec précision la taille de votre formulaire particulier, il vous est conseillé d'obtenir une règle de formatage et un tableau d'espacement d'imprimante. Ces objets vous seront nécessaires dans le cas où vous voudriez créer un rapport avec un FORMAT ABSOLU. Voir FORMATTAGE ABSOLU dans ce chapitre pour de plus amples informations.

La plupart des papiers standards pour ordinateurs sont du type 14 7/8" sur 11". Notez que certaines imprimantes ne peuvent pas être adaptées à ce format; par conséquent vous devez déterminer la taille horizontale et verticale du papier utilisé. Le GENERATEUR D'APPLICATIONS D'IMPRESSION suppose que la taille est standard sauf indication contraire. En pressant RETURN pour la taille horizontale et verticale, les valeurs par défaut seront celles de la taille standard d'une page. Pour n'importe quel autre formulaire, vous devez entrer la taille horizontale en nombre de colonnes et la taille verticale en nombres de lignes. Pour de plus amples informations, consultez INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES SUR LES IMPRIMANTES dans ce chapitre.



## L'OPTION SAUT DE PAGE

Certaines imprimantes ont la possibilité d'avancer automatiquement jusqu'au haut de la page suivante. Ceci est appelé l'OPTION SAUT DE PAGE (FORM FEED OPTION). Pour employer cette option, tapez "YES" lorsqu'il vous est demandé si vous avez besoin de l'OPTION SAUT DE PAGE DE L'IMPRIMANTE (PRINTER FORM FEED OPTION). Le SAUT DE PAGE automatique est beaucoup plus rapide que d'avancer jusqu'au haut de la page suivante une ligne à la fois. Votre imprimante doit pouvoir effectuer un saut de page automatique pour pouvoir employer cette option. Consultez INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES SUR LES IMPRIMANTES pour de plus amples informations.

## COMMENT CHOISIR VOS ZONES D'IMPRESSION

Comme vous voyez, vos zones d'ENTREE DE DONNEES ont été affichées sur l'écran avec un nombre entre parenthèses à gauche de chaque zone. Une ZONE D'IMPRESSION (PRINT FIELD) est une ZONE D'ENTREE DE DONNEES qui sera employée dans le PROGRAMME D'IMPRESSION pour imprimer l'information dans votre rapport ou pour un calcul. Pour employer une ZONE D'ENTREE DE DONNEES dans votre PROGRAMME D'IMPRESSION, vous devez entrer le nombre qui se trouve à gauche de chacune des zones que vous voulez employer. Vous devez seulement exclure les zones qui ne seront jamais employées dans le PROGRAMME D'IMPRESSION. Vous noterez également que la ZONE D'IMPRESSION SEULEMENT (PRINT ONLY FIELD) que vous avez définie dans le PROGRAMME D'ENTREE DE DONNEES n'apparaît pas sur l'écran. Il n'y a aucune raison d'afficher cette zone qui n'aurait aucune signification dans le rapport étant donné que le CODE DU FABRIQUANT montrera si oui ou non l'article a été fabriqué par nous.

Lorsque vous êtes prié d'entrer les ZONES D'IMPRESSION (PRINT FIELDS), vous devriez entrer tous les numéros de zones excepté celui du CODE DU FABRICANT. Tandis que vous entrez les numéros des zones, un compteur au bas de l'écran vous indiquera le nombre de caractères nécessaires pour l'impression de ces zones. Ce compteur ajoute automatiquement 1 à la longueur de chaque zone, étant donné qu'elles doivent être séparées par au moins un espace. Si la largeur maximale de la page est dépassée, le message:

\* WARNING: MAXIMUM WIDTH EXCEEDED !  
(Avertissement: largeur maximale dépassée!)

sera affiché. Si vous n'avez pas l'intention d'imprimer toutes les zones sur une seule ligne, continuez à les entrer comme si de rien n'était.

Lorsque vous avez terminé d'entrer les ZONES D'IMPRESSION à utiliser, pressez la touche RETURN. Il vous sera alors demandé si les PARAMETRES sont corrects. Vérifiez les numéros de zone au bas de l'écran pour être

certain que vous avez spécifié les numéros de zone corrects. S'ils sont corrects, tapez "YES" pour continuer. S'il y a une erreur, tapez "NO" et vous pourrez entrer l'information une fois de plus.

Une nouvelle grille sera affichée avec seulement les zones que vous avez spécifiées. Le nom du FICHIER PRINCIPAL (MASTER FILE) s'affichera au sommet de l'écran, indiquant que ces zones se rapportent au FICHIER DE DONNEES "INVFICH".

## FICHIER DE RENVOI

Les FICHIERS DE RENVOI (CROSS REFERENCE FILES) sont des fichiers contenant des informations en rapport avec le FICHIER PRINCIPAL. Un FICHIER DE RENVOI vous permettra d'employer un code pour certaines informations du FICHIER PRINCIPAL situées dans le FICHIER DE RENVOI. Ceci vous permettra d'imprimer des informations détaillées concernant le code dans le FICHIER PRINCIPAL. Si vous voulez, au lieu du CODE DU FABRICANT contenu dans le FICHIER PRINCIPAL, faire imprimer le NOM du fabricant dans votre rapport, vous créez un FICHIER DE DONNEES contenant le CODE DU FABRICANT et le nom du fabricant correspondant. La CLEF de ce fichier serait le CODE DU FABRICANT. Le PROGRAMME D'IMPRESSION serait alors capable de recouvrer le nom du fabricant à l'aide de ce FICHIER DE RENVOI. On devrait être attentif au fait que le FICHIER DE RENVOI ralentit le PROGRAMME D'IMPRESSION, la raison étant que l'information correspondante doit être localisée dans le FICHIER DE RENVOI. Pour de plus amples informations concernant la technique du RENVOI, prière de consulter le chapitre CONCEPTS AVANCES.

Lorsqu'il vous est demandé: ARE WE CROSS REFERENCING ANY OTHER DATA FILE? (renvoyons-nous à un autre fichier de données?), tapez "NO" dans cet exemple.

## DEFINITIONS DE VOS PROPRES ZONES

Vous pouvez définir vos propres zones, qui seront employées pour des calculs dans le PROGRAMME D'IMPRESSION. Ces zones sont appelées ZONES DEFINIES PAR L'UTILISATEUR (USER DEFINED FIELDS). Vous devez définir la formule mathématique associée à ces zones. Le résultat d'une ZONE DEFINIE PAR L'UTILISATEUR peut être imprimé dans votre rapport ou utilisé dans un autre calcul.

Ci-dessous se trouvent les ZONES DEFINIES PAR L'UTILISATEUR et employées dans cet exemple de PROGRAMME D'IMPRESSION:

NOMBRE - Un compteur qui sera utilisé pour déterminer le nombre total d'articles traités.

COUT TOTAL - Calculera le COUT TOTAL en multipliant la QUANTITE par le PRIX UNITE.

TOTAL INVENTAIRE - Additionnera les zones de COUT TOTAL pour correspondre à l'inventaire complet.

Les noms de ZONES DEFINIES PAR L'UTILISATEUR ne peuvent avoir plus de 30 caractères de long et chaque calcul ne devrait pas dépasser une longueur de 35 caractères.

Lorsqu'il vous est demandé si vous avez l'intention de définir de telles zones, tapez "YES". Il vous sera alors demandé d'entrer le NOM DE LA ZONE (FIELD NAME). Pour créer le compteur NOMBRE, entrez "NOMBRE".

Maintenant que le NOM DE LA ZONE a été entré, vous devez informer le système CORP comment calculer cette zone. Il vous sera demandé:

\* HOW DO I CALCULATE THIS FIELD?  
F(6)=  
(comment est-ce que je calcule cette zone?)

Comme 5 zones ont été définies dans le programme d'ENTREE DE DONNEES, la zone suivante à définir porte le numéro 6. La zone NOMBRE sera définie comme F(6) et sera calculée à l'aide d'un calcul DEFINI PAR L'UTILISATEUR.

Pour compter, vous devez prendre la valeur initiale de la zone et ajouter 1. Les valeurs de toutes les zones sont initialement mises à zéro, ce qui veut dire que l'expression  $F(6)=F(6)+1$  remplacera l'ancien F(6) par la valeur  $F(6)+1$  comme calculé à droite du signe égal (=). Ceci est la formule qui doit être entrée pour la zone NOMBRE pour définir un compteur. Etant donné que  $F(6)=$  est déjà affiché sur l'écran, entrez  $F(6)+1$  pour compléter l'expression mathématique. Vous DEVEZ vérifier que tous les calculs employés correspondent à des expressions mathématiques correctes, sinon votre PROGRAMME D'IMPRESSION ne vous donnera pas les résultats corrects. Vérifiez que toutes les parenthèses ont été entrées correctement et que vous ne dépassez pas la limite de précision de l'ordinateur.

Lorsque vous avez entré le calcul, vous devez indiquer au système CORP l'IMAGE de l'information à imprimer. Vous serez prié d'entrer l'IMAGE D'IMPRESSION (PRINT IMAGE). Vous vous souvenez que dans le chapitre 1, un "\*" était employé pour définir une zone numérique et un "\$" était employé pour des données correspondant à des sommes d'argent. Vous pouviez inclure un point décimal fixe si vous le désiriez, sinon la zone sera en VIRGULE FLOTTANTE. Vous devez déterminer la taille de la zone numérique pour ce calcul et l'entrer. Etant donné que le FICHIER DE DONNEES a été conçu à l'origine pour stocker 500 enregistrements, le nombre maximum d'articles dans le fichier ne peut dépasser 500. Vous devriez donc avoir une IMAGE D'IMPRESSION de 3 TYPES DE DONNEES "\$". Entrez l'IMAGE "\$\*#\*#".

L'information concernant la zone NOMBRE va maintenant être affichée pour vérification. Si l'information est correcte, tapez "YES" pour continuer, sinon tapez "NO" pour entrer de nouveau l'information.

Si l'information entrée est correcte, la zone NOMBRE sera affichée sous l'en-tête des ZONES DEFINIES PAR L'UTILISATEUR (USER DEFINED). Cette zone peut maintenant être utilisée pour d'autres calculs dans le PROGRAMME D'IMPRESSION.

Vous devez continuer à entrer le reste des zones DEFINIES PAR L'UTILISATEUR. Tapez donc "YES" lorsqu'il vous est demandé si vous voulez définir d'autres zones.

Vous devez maintenant définir la zone COUT TOTAL de la même façon que la zone NOMBRE. Le nom de la zone sera COUT TOTAL. Le calcul pour cette zone est  $F(7)=F(3)*F(4)$  puisque le COUT TOTAL est le PRIX UNITE multiplié par la QUANTITE. L'IMAGE pour cette zone doit être grande, cependant, étant donné que la zone PRIX UNITE est relativement grande. Dans cet exemple, employez une IMAGE de "\$\$\$\$\$\$. \$\$".

Après avoir vérifié l'information pour la zone COUT TOTAL, vous devez entrer l'information concernant la zone TOTAL INVENTAIRE. Le nom de la zone est TOTAL INVENTAIRE et le calcul pour cette zone sera  $F(8)=F(8)+F(7)$  car le TOTAL INVENTAIRE est la somme du COUT TOTAL. Ce calcul est similaire au type que vous avez employé lorsque vous avez défini la zone NOMBRE, excepté que vous additionnez une zone définie précédemment. L'image de cette zone sera la même que celle de la zone COUT TOTAL puisque le TOTAL INVENTAIRE de l'exemple ne devrait jamais dépasser \$ 99.999.999.99.

Rappelez-vous que la précision maximale que vous pouvez employer dans n'importe quelle zone employée dans un calcul ne devrait jamais dépasser 10 chiffres avec ou sans point décimal.

#### FORMATAGE DE SORTIE

Le système CORP vous permet de choisir entre deux modes principaux de format du rapport. Le premier s'appelle sortie FORMATEE PAR ORDINATEUR (COMPUTER FORMATTED OUTPUT). Ce mode laisse à l'ordinateur le soin de déterminer la position des zones. Vous devez déterminer l'ordre dans lequel les zones doivent être imprimées et si la zone doit être imprimée au sommet ((T)OP) de chaque page, au (B)AS ((B)OTTOM) de la page ou seulement à la fin ((E)ND) du rapport. Dans le cas des zones du sommet de la page ((T)OP), leurs données correspondantes seront imprimées dans des colonnes verticales également espacées de haut en bas de la page. Les zones du (B)AS ((B)OTTOM) de la page sont employées pour imprimer les résultats de calculs DEFINIS PAR L'UTILISATEUR et qui n'ont besoin que d'une ligne d'information (sous-totaux, compteurs, etc).

Les zones à la fin ((E)ND) du rapport seront utilisées pour produire un résumé de l'information contenue dans le rapport. La position relative des zones ((T)OP, (B)OTTOM et (E)ND) sur la page et leur ordre d'impression seront définis par vos soins. Le reste du positionnement sera effectué automatiquement par le système CORP.

Le système CORP ajustera aussi à droite toutes les zones numériques et effectuera tous les espacements nécessaires. Le rapport imprimé sera produit par le système CORP avec toute la perfection requise.

#### EMPLOI DU FORMATTAGE ORDINATEUR

Les noms des zones seront imprimés sur une seule ligne, centrés dans leurs zones d'impression, ce qui vous permettra de voir immédiatement la taille physique de chaque zone. Les zones au (B)AS de la page et à la fin ((E)ND) du rapport seront séparées du reste du rapport par une ligne de caractères "\*", suivies par leurs valeurs correspondantes et une autre ligne de caractères "\*".

#### FORMATTEGE ABSOLU

Le second type de formattege se nomme FORMATTAGE ABSOLU (ABSOLUTE FORMATTING). Le FORMATTAGE ABSOLU vous permet de spécifier la ligne EXACTE et la position où commencer à imprimer la zone. Le FORMATTAGE ABSOLU exige que vous sachiez exactement où les zones seront imprimées sur la page. Vous avez le choix entre une zone sur toutes ((A)LL) les pages ou seulement sur la dernière ((E)ND) page du rapport. Employez la règle de formattege et un tableau d'espacement d'imprimante pour vous aider à déterminer la POSITION ABSOLUE de l'impression.

Le FORMATTAGE ABSOLU vous donnera l'option d'exclure le nom de la zone lors de l'impression. Cette option est nécessaire lors de l'impression sur un formulaire spécialement conçu à cet effet (chèques, factures, etc.). Par conséquent, vous devriez employer cette méthode de formattege de rapports lorsque vous utilisez des formulaires spécialement conçus. Voir CONCEPTS AVANCES pour de plus amples informations.

Dans le cas de cet exemple, entrez "YES" lorsque l'ordinateur pose la question:

\* SHOULD I FORMAT THE OUTPUT?  
(Dois-je formater la sortie?)

#### ORDONNONS LES ZONES D'IMPRESSION

Vous devez spécifier l'ordre dans lequel les zones doivent être imprimées et leur position relative dans le rapport. Dans cet exemple, les zones NUMERO F(6), ARTICLE F(1), DESCRIPTION F(2), QUANTITE F(4), PRIX UNITE F(3) et COUT TOTAL F(7) seront imprimées de gauche à droite au sommet ((T)OP) du rapport. Pour placer ces zones dans l'ordre décrit ci-dessus, entrez F(6) lorsqu'il vous est demandé d'entrer la zone d'impression <ordonnée> (ENTER PRINT FIELD <ORDERED>). Le système CORP cherchera la définition de la zone en mémoire et le message SEARCHING (recherche) apparaîtra. Lorsque la définition de la zone a été localisée, vous serez prié de spécifier la position relative de la zone. Entrez un T pour (T)OP (sommet) de la page. La zone NUMERO sera donc imprimée comme la première zone au sommet de la page. Si vous commettez une erreur, pressez la touche RETURN lorsqu'il vous est demandé d'entrer les zones d'impressions ordonnées.

Si les PARAMETRES sont incorrects, tapez "NO" pour pouvoir recommencer le processus de sélection de l'ordre des zones d'impression.

Prenez votre temps, car ce processus devient parfois délicat à cause des nombreuses réponses différentes qui sont nécessaires. L'ordre et la position relative des zones au (B)AS de la page doivent toujours être définis APRES avoir entré toutes les zones au sommet de la page. La zone NUMERO F(6) et la zone TOTAL INVENTAIRE F(8) doivent maintenant être choisies pour être imprimées au (B)AS de la page. Entrez F(6) lorsqu'il vous est demandé d'entrer les zones d'impression ordonnées et tapez "YES" de façon à ce que le nom de la zone soit imprimé. Vous devez spécifier un "B" pour le (B)AS de la page. Entrez la zone TOTAL INVENTAIRE de la même façon.

Vous noterez que la procédure pour le (B)AS de la page et la fin ((E)ND) du rapport sont identiques à l'exception de la position relative. Entrez de nouveau les zones NUMERO et TOTAL INVENTAIRE mais spécifiez un "E" pour ((E)ND) fin du rapport.

Lorsque vous avez défini l'ordre et la position relative de vos ZONES D'IMPRESSION, pressez la touche RETURN pour arrêter. Il vous sera demandé si l'information entrée est correcte. Tapez "YES" pour continuer et "NO" pour pouvoir réentrer l'information.

#### INCLUSIONS ET OMISSIONS

Le système CORP vous permet d'imprimer sélectivement l'information dans votre FICHIER DE DONNEES sur la base du contenu de n'importe quelle zone. Ceci est accompli en n'incluant que l'information que vous voulez imprimer. Vous pouvez également omettre l'information que vous ne voulez pas imprimer. Les INCLUSIONS et OMISSIONS sont possibles avec des

informations numériques aussi bien qu'alpha. Vous devriez vous référer au chapitre CONCEPTS AVANCES pour de plus amples informations. Le programme donné en exemple imprimera toutes les données du fichier. Tapez donc "NO" lorsqu'il vous est demandé s'il y a des INCLUSIONS.

#### CHOISSONS UN NOM DE PROGRAMME D'IMPRESSION

Vous devez maintenant placer votre disque de DEVELOPPEMENT DE PROGRAMME dans l'unité 2. Le PROGRAMME D'IMPRESSION sera écrit sur ce disque après avoir été créé par le système CORP. Ce programme tournera indépendamment du système CORP et pourra être modifié par l'utilisateur pour s'adapter à n'importe quelle application. La question finale qui vous sera posée est d'entrer le NOM DU PROGRAMME D'IMPRESSION (PRINT PROGRAM NAME). Vous devez entrer maintenant le nom du PROGRAMME D'IMPRESSION qui sera écrit par le GENERATEUR D'APPLICATIONS D'IMPRESSION.

Le nom devrait être aussi court que possible et devrait se rapporter d'une façon ou d'une autre à la fonction du PROGRAMME D'IMPRESSION. Il ne devrait pas causer de conflit avec le nom d'un de vos autres programmes. Le nom doit commencer par une lettre et ne doit pas dépasser 28 caractères. Vous devriez appeler ce programme d'exemple "INVIMPR".

#### GENERATION DU PROGRAMME

Maintenant que le système CORP a toute l'information nécessaire pour écrire le programme, le message GENERATING INVIMPR (créant INVIMPR) apparaîtra au bas de l'écran. La génération du PROGRAMME D'IMPRESSION peut prendre jusqu'à 5 minutes; patientez donc pendant que l'information sur l'écran est convertie en un programme APPLESOFT complet.

Lorsque le PROGRAMME D'IMPRESSION a été sauvé sur le disque, il vous sera demandé de vous assurer que le disque principal CORP est dans l'unité 1. Pressez RETURN pour revenir au MENU PRINCIPAL CORP.

Si une erreur se produit pendant la phase de génération du programme, vous serez automatiquement renvoyé au menu principal.

#### EXECUTION DE VOTRE PROGRAMME D'IMPRESSION

Pour exécuter votre PROGRAMME D'IMPRESSION, vous devez entrer un "8" lorsque le MENU PRINCIPAL CORP vous demande le code de la fonction (FUNCTION CODE). Vous devez aussi entrer le NOM DU PROGRAMME D'IMPRESSION qui sera exécuté. Dans cet exemple, entrez "INVIMPR" pour le NOM DU PROGRAMME D'IMPRESSION. Placez le disque avec le PROGRAMME D'IMPRESSION dans l'unité disque de votre choix, puis entrez le numéro de l'unité. Pendant que le PROGRAMME D'IMPRESSION est transféré en mémoire, le message LOADING INVIMPR (chargement d'INVIMPR) apparaîtra au bas de l'écran.

Vous serez prié de placer le DISQUE DE DONNEES dans l'une des unités et d'entrer le numéro de cette unité. Pendant que le REPERTOIRE PRINCIPAL est transféré en mémoire, le message LOADING DIRECTORY (chargement du répertoire) apparaîtra au bas de l'écran. Si vous avez besoin de la date dans votre rapport, il vous sera demandé d'entrer la DATE DU RAPPORT (REPORT DATE).

#### LE FICHER DE TRANSACTIONS

Le fichier de transactions est un fichier qui enregistre automatiquement les valeurs des zones DEFINIES PAR L'UTILISATEUR. Il est recommandé de n'employer cette option que si vous connaissez bien le fonctionnement du système CORP. Donc, lorsque la question:

\* UPDATE/CREATE A TRANSACTION FILE?  
(mise à jour/création d'un fichier de transactions?)

sera posée, tapez "NO", puisque le programme de l'exemple ne requiert pas un FICHER DE TRANSACTIONS. Pour de plus amples informations concernant les FICHIERS DE TRANSACTIONS, voir le chapitre CONCEPTS AVANCES.

Vous devez maintenant mettre en marche votre imprimante et presser la touche RETURN pour démarrer l'impression. Si vous voulez arrêter, tapez un "S" et vous serez renvoyé au MENU PRINCIPAL CORP. Si tout a été entré correctement, votre rapport sera imprimé. Après l'impression de votre rapport, vous verrez certainement les avantages du FORMATTAGE PAR ORDINATEUR.

#### INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES SUR LES IMPRIMANTES

Le système CORP a été conçu pour se servir d'à peu près n'importe quelle imprimante. Cette caractéristique vous permettra de créer des PROGRAMMES D'IMPRESSION pour votre application particulière sans avoir à modifier quoi que ce soit.

Toutes les imprimantes incompatibles devraient être spécifiées comme étant "autre/inconnu" de façon à ce que l'ordinateur vous demande toute information nécessaire pour écrire le PROGRAMME D'IMPRESSION.

Si votre imprimante est compatible avec l'une des imprimantes listées dans le menu des FONCTIONS SYSTEME, vous ne devez entrer aucune information supplémentaire car l'ordinateur dispose de toute l'information nécessaire.

On devrait tenir compte de l'information suivante pour TOUTES les imprimantes, y compris les imprimantes COMPATIBLES.

Pour déterminer les valeurs correctes pour la taille du formulaire que vous employez, vous devriez employer une règle de formatage pour mesurer la grandeur physique de la taille de la page. Certaines imprimantes impriment 6 lignes par pouce (inch) alors que d'autres impriment 8 lignes par pouce. Vous devriez déterminer cette information pour votre imprimante, car il est possible que vous deviez changer les valeurs de défaut pour la taille du formulaire.

Votre longueur de page doit être d'au moins 3 lignes mais ne doit pas dépasser 100 lignes. La largeur doit être au moins 1 colonne et ne doit pas excéder 131 colonnes.

Le papier standard a généralement 131 colonnes et 67 lignes lorsqu'il est imprimé à raison de 6 lignes par pouce. Il est recommandé, si vous employez une imprimante sans option de SAUT DE PAGE, de déterminer avec soin la taille correcte du formulaire, sinon les pages imprimées après la première pourraient ne pas commencer au bon endroit pour une pagination correcte du rapport.

Le GENERATEUR D'APPLICATIONS D'IMPRESSION CORP peut vous écrire des programmes pour imprimer à peu près tout ce que vous pouvez imaginer, comme par exemple des étiquettes, des chèques, des factures et des envois postaux, mais à condition que vous connaissiez la taille correcte du formulaire.

Vous devriez expérimenter avec votre imprimante lorsqu'elle est employée avec le système CORP afin de pouvoir déterminer les valeurs nécessaires pour vous donner des résultats d'allure professionnelle.

Pour les imprimantes AUTRES/INCONNU, vous devez répondre aux questions suivantes, soit en regardant dans le manuel d'utilisation de l'imprimante, soit en demandant à votre vendeur.

1. La carte d'interface de votre imprimante est-elle SERIELLE ou PARALLELE ?
2. Disposez-vous du SAUT DE PAGE ?
3. Si votre imprimante dispose du SAUT DE PAGE, quelle est la valeur décimale du CODE DE SAUT DE PAGE ?

4. Avez-vous une option pour l'IMPRESSION ELARGIE ?
5. Si votre imprimante peut imprimer en IMPRESSION ELARGIE, quelle est la valeur décimale du CODE D'IMPRESSION ELARGIE ?
6. Votre imprimante possède-t-elle une zone TAMPON (BUFFER) ?
7. Si votre imprimante dispose d'une ZONE TAMPON, quelle est la valeur décimale du CODE POUR EFFACER (CLEAR) LA ZONE TAMPON ?
8. Si votre imprimante dispose d'une ZONE TAMPON, est-ce que la sortie de l'ordinateur dans la ZONE TAMPON doit être ralentie pour une impression correcte ?
9. Est-ce que votre imprimante a besoin que la sortie de l'ordinateur soit ralentie pour une impression correcte ?
10. Est-ce que votre imprimante a besoin d'un CODE DE SELECTION DU PERIPHERIQUE (DEVICE SELECTION CODE) ?
11. Si vous avez besoin d'un CODE DE SELECTION DU PERIPHERIQUE, quelle est la valeur décimale du CODE DE SELECTION DU PERIPHERIQUE ?

Préparez une liste de ces questions et réponses, de façon à l'avoir sous la main dorénavant pour répondre aux questions posées par le système CORP.

Pour les imprimantes AUTRES/INCONNU, il vous sera demandé de répondre à une partie ou la totalité des questions suivantes:

\* IS THE PRINTER INTERFACE CARD

\* (S)ERIAL OR (P)ARALLEL ?

(La carte d'interface de l'imprimante est-elle sérielle ou parallèle ?)

Pour cette question, vous devez taper un "S" si la carte d'interface est SERIELLE, un "P" si elle est PARALLELE.

\* ENTER DEVICE SELECT CODE (0-255)

\* HIT "RETURN" IF UNKNOWN -

(Entrez le CODE DE SELECTION DU PERIPHERIQUE (0-255),  
poussez "RETURN" si inconnu).

Vous pourriez avoir envie que votre imprimante soit placée on-line  
automatiquement si elle est off-line. Pour cela, entrez la valeur décimale  
du DEVICE SELECT CODE, ou poussez RETURN si vous ignorez le code  
ou si cette option n'est pas nécessaire.

\* ENTER BUFFER CLEAR CODE (0-255)

\* HIT "RETURN" IF UNKNOWN -

(Entrez le code d'effacement de la zone tampon (0-255),  
poussez RETURN si inconnu).

Si votre imprimante a une ZONE TAMPON, vous pourriez désirer l'effacer  
avant l'impression. Vous devez taper la valeur décimale ou presser la  
touche RETURN si elle est inconnue ou n'est pas nécessaire.

\* ENTER ASCII (DEC) EXP. CODE -

(Entrez le code ASCII (décimale) pour l'impression élargie).

Si vous avez requis l'IMPRESSION ELARGIE des en-têtes, vous devez entrer  
la valeur décimale du CODE D'IMPRESSION ELARGIE ou presser la  
touche RETURN s'il est inconnu ou n'est pas nécessaire.

\* ENTER BUFFER SPEED (1-255) -

(Entrez la vitesse pour la zone tampon (1-255)).

Si votre imprimante possède une ZONE TAMPON et si la sortie des données  
de l'ordinateur dans la ZONE TAMPON doit être ralentie, entrez le nombre  
de 1 à 255 qui donne les meilleurs résultats. Vous devez toujours  
essayer d'abord la vitesse la plus élevée (255) et réduire en direction  
de 1. En pressant la touche RETURN, vous indiquez la vitesse LA PLUS  
PETITE (1).

\* ENTER PRINTER SPEED (1-255) -

(Entrez la vitesse de l'imprimante (1-255)).

Si votre imprimante a besoin d'être ralentie parce qu'elle imprime trop  
rapidement pour l'ordinateur, entrez le nombre de 1 à 255 qui donne les  
meilleurs résultats. Vous devriez toujours commencer à 255 et réduire  
en direction de 1. Si vous avez eu besoin de réduire la VITESSE DE LA  
ZONE TAMPON, employez la même valeur pour la VITESSE D'IMPRESSION. En  
pressant la touche RETURN, vous indiquez la vitesse la plus lente (1).

\* ENTER ASCII (DEC) FF CODE -

(Entrez le code ASCII (décimale) pour le saut de page).

Si votre imprimante a une option SAUT DE PAGE, vous devez entrer la  
valeur décimale pour le CODE DE SAUT DE PAGE. En pressant la touche  
RETURN, vous entrez la valeur décimale 0.

Il est important de spécifier l'information correcte pour toutes ces  
questions car le GENERATEUR D'APPLICATIONS D'IMPRESSION écrira vos  
PROGRAMMES D'IMPRESSION sur la base de cette information.

\* ENTER PRINTER SPEED (1-255) -

(Entrez la vitesse de l'imprimante (1-255)).

Si votre imprimante a besoin d'être ralentie parce qu'elle imprime trop rapidement pour l'ordinateur, entrez le nombre de 1 à 255 qui donne les meilleurs résultats. Vous devriez toujours commencer à 255 et réduire en direction de 1. Si vous avez eu besoin de réduire la VITESSE DE LA ZONE TAMPON, employez la même valeur pour la VITESSE D'IMPRESSION. En pressant la touche RETURN, vous indiquez la vitesse la plus lente (1).

\* ENTER ASCII (DEC) FF CODE -

(Entrez le code ASCII (décimale) pour le saut de page).

Si votre imprimante a une option SAUT DE PAGE, vous devez entrer la valeur décimale pour le CODE DE SAUT DE PAGE. En pressant la touche RETURN, vous entrez la valeur décimale 0.

Il est important de spécifier l'information correcte pour toutes ces questions car le GENERATEUR D'APPLICATIONS D'IMPRESSION écrira vos PROGRAMMES D'IMPRESSION sur la base de cette information.

## C H A P I T R E 5

### PROGRAMMES D'UTILITE

- 44 TRI DE VOTRE FICHER DE DONNEES
- 44 COMMENÇONS PAR LE COMMENCEMENT
- 45 FICHIERS ORDONNES RELATIVEMENT
- 45 RECONSTITUTION D'UN ANCIEN FICHER
- 46 DEFINITION DE LA CLEF DE TRI
- 46 CLEFS DE TRI (A)SCENDANTES ET (D)ESCENDANTES
- 47 SPECIFICATION DU DECALAGE DE LA CLEF
- 47 DEMARRAGE DU PROCESSUS DE TRI
- 48 MISE A JOUR DE VOTRE FICHER DE DONNEES
- 49 L'AFFICHAGE DE MISE A JOUR
- 50 CLEF DE RECHERCHE ET DOMAINE
- 50 LE DECALAGE DANS LA CLEF
- 50 LA ZONE DE MISE A JOUR
- 51 MISE A JOUR NUMERIQUE
- 52 QUELQUES EXEMPLES DE CALCULS
- 52 MISE A JOUR ALPHA
- 53 DEMARRAGE DU PROCESSUS DE MISE A JOUR

## TRI DE VOTRE FICHIER DE DONNEES

Vous pourriez avoir besoin de TRIER votre FICHIER DE DONNEES dans l'ordre donné par une zone particulière dans le fichier. L'utilisateur n'a pas besoin de connaître les positions dans le FICHIER DE DONNEES puisque le TRI affiche les noms des zones sur l'écran. L'utilisateur peut aussi RECONSTITUER UN ANCIEN FICHIER qui contient une erreur dans le REPERTOIRE PRINCIPAL.

Le système de TRI vous permet de TRIER l'information dans le fichier à l'aide de n'importe quelle zone et dans un ordre CROISSANT ou DECROISSANT. Le système accepte aussi bien les zones alpha que les zones numériques comme CLEFS DE TRI. Le fichier à trier peut être de n'importe quelle taille puisque le système de TRI n'a pas besoin de FICHIER DE TRAVAIL.

Remarquons que le FICHIER DE DONNEES est déjà trié par ARTICLE# dans un ORDRE RELATIF. S'il est acceptable que votre RAPPORT IMPRIME soit TRIE par ARTICLE#, vous n'avez pas besoin de trier le fichier.

## COMMENÇONS PAR LE COMMENCEMENT

Avant de TRIER votre FICHIER DE DONNEES, il est recommandable que vous fassiez une COPIE de votre DISQUE DE DONNEES. Ceci vous protégera contre un désastre accidentel. Lorsque vous TRIEZ votre fichier, vous modifiez l'ordre des données contenues dans le fichier. En changeant cet ordre, vous rendez le FICHIER DE DONNEES illisible pour le PROGRAMME D'ENTREE DE DONNEES. Il est possible que vous vouliez un jour ou l'autre changer l'ordre du FICHIER DE DONNEES dans le but d'ENTRER DES DONNEES. Vous devez changer la zone CLEF dans votre PROGRAMME D'ENTREE DE DONNEES pour changer l'ordre du FICHIER DE DONNEES. Des facilités ont été fournies pour changer la CLEF dans votre programme d'ENTREE DE DONNEES.

Pour TRIER votre FICHIER DE DONNEES, vous devez placer le disque de DEVELOPPEMENT DE PROGRAMMES dans l'unité 2. Le système de TRI transférera en mémoire une IMAGE de la grille d'ENTREE DE DONNEES. Vous devez spécifier le NOM DE L'ANCIEN PROGRAMME. Le NOM DE L'ANCIEN PROGRAMME se réfère au programme (D'ENTREE DE DONNEES ou D'IMPRESION) sur lequel le TRI sera basé. Si vous vous préparez à TRIER le fichier initial dans un ordre différent pour le programme d'ENTREE DE DONNEES, vous devez spécifier le nom du programme d'ENTREE DE DONNEES. Si vous TRIEZ le fichier dans un ordre différent pour le RAPPORT IMPRIME, vous devez spécifier le nom du PROGRAMME D'IMPRESION. Dans cet exemple, vous allez TRIER les données pour un RAPPORT IMPRIME. Entrez le nom du PROGRAMME D'IMPRESSION "INVIMPR" comme NOM DE L'ANCIEN PROGRAMME pour continuer.

## FICHIERS ORDONNES RELATIVEMENT

Pour TRIER votre FICHIER DE DONNEES dans l'ordre requis pour un RAPPORT IMPRIME, vous devez seulement trier votre fichier dans un ORDRE RELATIF. En employant les deux premiers caractères de la CLEF DE TRI, le fichier sera séquencé d'une telle façon que le PROGRAMME D'IMPRESSION pourra produire le rapport trié dans l'ordre souhaité. Pour tous les rapports imprimés, vous devez spécifier un TRI DANS L'ORDRE RELATIF (RELATIVE ORDER SORT).

Vous devriez réaliser que la création d'un FICHIER RELATIF modifie la CLEF dans le FICHIER DE DONNEES. Comme mentionné plus haut, l'ARTICLE# est la zone CLEF. Si vous désirez changer la zone CLEF pour le programme d'ENTREE DE DONNEES seulement, vous devez créer un FICHIER RELATIF en employant la CLEF DE TRI. La CLEF DE TRI devient alors la ZONE CLEF dans le FICHIER RELATIF.

## RECONSTITUTION D'UN ANCIEN FICHIER

Le système de TRI vous permet de corriger certains types d'erreurs dans le FICHIER DE DONNEES ou le REPERTOIRE PRINCIPAL. Si pour une raison ou autre vous perdez le REPERTOIRE PRINCIPAL ou s'il ne peut plus être lu, vous pouvez recréer le REPERTOIRE PRINCIPAL en entrant "YES" lorsque la question:

\* ARE WE FIXING UP AN OLD FILE ?

(Voulons-nous reconstituer un ancien fichier ?)

vous est posée.

Si un ancien fichier doit être reconstitué, vous serez prié d'entrer le nombre maximum d'enregistrements et le nombre d'enregistrements utilisés. Le nombre maximum d'enregistrements est identique à celui que vous avez alloué à l'origine pour le FICHIER DE DONNEES lorsque celui-ci a été créé. Vous devez soit entrer le nombre employé avant le désastre (si vous vous le rappelez), soit taper le nombre maximum alloué à l'origine pour le fichier. L'ordinateur fera de son mieux en essayant de reconstituer le fichier, mais vous pourriez perdre quelques enregistrements ou en gagner quelques-uns selon le cas.

Comme un FICHIER RELATIF pour un RAPPORT IMPRIME doit être créé et qu'il ne s'agit pas d'un ancien fichier à reconstituer, tapez "NO".



## DEFINITION DE LA CLEF DE TRI

Sur l'écran vont s'afficher toutes les zones de la grille initiale d'ENTREE DE DONNEES. Chaque zone sera précédé d'un nombre placé entre parenthèses. Voyez l'exemple 5.1 .

La zone ECRITURE SEULEMENT n'est pas incluse puisqu'elle ne joue aucun rôle dans la détermination de l'ordre du fichier. Vous devez déterminer la zone selon laquelle votre RAPPORT IMPRIME sera trié. Entrez le nombre correspondant à la zone que vous avez choisie.

-- AFFICHAGE POUR LE TRI, EXEMPLE 5.1 --

C.O.R.P. SORT SUBSYSTEM 3.3.0

(1) ARTICLE \* (2) DESCRIPTION  
(3) PRIX UNITE (4) QUANTITE  
(5) CODE DU FABRIQUANT

\* ENTER SORT-KEY -

\* ENTER SORT-KEY - (veut dire "entrez la clef du tri").

## CLEFS DE TRI (A)SCENDANTES ET (D)ESCENDANTES

Le système de TRI vous offre l'option de trier votre rapport dans un ordre ASCENDANT ou DESCENDANT. L'ordre ASCENDANT triera le fichier de façon à ce que le RAPPORT IMPRIME soit imprimé à partir de la valeur la plus basse ( A si ALPHA ou 0 si NUMERIQUE), jusqu'à ce que la valeur la plus élevée soit atteinte ( Z si ALPHA ou 9 si NUMERIQUE). L'ordre DESCENDANT triera le fichier de façon à ce que le RAPPORT IMPRIME soit imprimé à partir de la valeur la plus élevée ( Z si ALPHA ou 9 si NUMERIQUE), jusqu'à ce que la valeur la plus basse soit atteinte ( A si ALPHA ou 0 si NUMERIQUE). Cette option se montre utile pour le tri d'un rapport selon la date.

Tapez donc un "A" lorsqu'il vous est demandé si le TRI se fera en ordre (A)SCENDANT ou (D)ESCENDANT ((A)SCENDING or (D)ESCENDING).

## SPECIFICATION DU DECALAGE DE LA CLEF

Lorsque vous avez créé votre programme d'ENTREE DE DONNEES, il vous a été demandé de spécifier la POSITION DE DEPART DE LA CLEF PRINCIPALE (MASTER KEY START POSITION). Vous vous souvenez que la POSITION DE DEPART DE LA CLEF PRINCIPALE est l'endroit dans la zone CLEF où un changement majeur de la zone se produit. La procédure de TRI vous permettra de trier à l'aide de la CLEF DE TRI à partir de n'importe quelle position dans la zone. C'est pourquoi il vous est demandé d'entrer le DECALAGE (OFFSET) à l'intérieur de la zone clef. Si tous vos enregistrements commencent par les mêmes deux caractères, il sera plus efficace d'ignorer ces deux caractères lors du tri en les sautant dans la CLEF. Donc, vous devriez spécifier un "3" pour le DECALAGE, ce qui obligera le tri à commencer à partir du caractère en position 3. Vous ne pouvez cependant pas employer la dernière position, car le système de TRI exige un minimum de 2 caractères dans la CLEF DE TRI. Dans cet exemple de TRI, pressez la touche RETURN pour commencer à trier à partir de la première position de la CLEF DE TRI.

Lorsque toute l'information pour le TRI a été entrée, l'information entrée sera affichée de nouveau pour vérification visuelle. Une confirmation de l'exactitude de l'information sur l'écran vous sera demandée:

\* ARE PARAMETERS CORRECT ?

(Est-ce que les paramètres sont justes ?)

Si l'information affichée est correcte, tapez "YES" pour continuer. S'il y a une erreur, tapez "NO" et vous pourrez réentrer l'information.

La procédure de TRI va créer un nouveau REPERTOIRE PRINCIPAL pour le FICHIER DE DONNEES sur la base de la CLEF DE TRI que vous avez spécifiée. Si la CLEF DE TRI n'est pas l'ARTICLE#, il est très important de se rappeler que le fichier ne peut plus être utilisé par le programme initial d'ENTREE DE DONNEES, puisque le REPERTOIRE PRINCIPAL n'emploie plus l'ARTICLE# comme zone CLEF.

## DEMARRAGE DU PROCESSUS DE TRI

Pour commencer à trier, vous devez indiquer le nom du FICHIER DE DONNEES à trier. Entrez "INVFICH", le nom du FICHIER DE DONNEES contenant l'information à trier. Vous devez maintenant placer la COPIE du DISQUE DE DONNEES dans l'unité 2. Si le FICHIER DE DONNEES n'existe pas, le message FILE NOT FOUND (pas trouvé le fichier) va s'afficher. Vous pouvez réentrer le nom du fichier ou placer le disque correct dans l'unité 2.

Vous serez informés du nombre d'enregistrements dans le fichier et l'avertissement:

> SORT IN PROGRESS. DO NOT DISTURB ! <

(Tri s'effectue. Ne pas déranger !)

clignotera sur l'écran, ce qui indique que le fichier est en train d'être trié.

L'information indiquant le progrès du tri va apparaître sur l'écran. Ces messages sont destinés au programmeur avancé. Pour de plus amples informations sur ces messages, vous devriez consulter le lexique dans l'APPENDICE B.

Lorsque le TRI est achevé, le message:

\* THE FILE INVFICH  
\* HAS BEEN SORTED SUCCESSFULLY

(Le fichier INVFICH a été trié avec succès)

apparaîtra sur l'écran. Si une erreur survient, le message:

\* FATAL ERROR IN SORT < READ/WRITE >  
(Erreur fatale dans < LECTURE/ECRITURE > du tri)

apparaîtra sur l'écran. Vous devriez essayer de faire une autre COPIE de l'original du DISQUE DE DONNEES et essayer de nouveau de TRIER le fichier. Si le problème ne disparaît pas, faites une copie à partir d'un de vos disques de BACK-UP et essayez encore une fois.

Lorsque le processus de tri a été complété, vous serez renvoyé au MENU PRINCIPAL CORP.

#### MISE A JOUR DE VOTRE FICHER DE DONNEES

Le système CORP vous offre la possibilité de METTRE A JOUR (UPDATE) automatiquement votre FICHER DE DONNEES. Vous avez la possibilité de mettre à jour n'importe laquelle des informations ou toutes celles qui se trouvent dans le FICHER DE DONNEES à l'aide d'une fonction mathématique définie par l'utilisateur. Le système de MISE A JOUR permet à l'utilisateur de définir la zone à mettre à jour ainsi que

l'étendue et le type de mise à jour à effectuer. Vous pouvez inclure ou omettre n'importe quelles données sur la base de paramètres de recherche.

Le système de MISE A JOUR vous permet d'additionner, soustraire, multiplier ou diviser à l'aide de n'importe quelle constante ou pourcentage et pour n'importe quelle zone numérique du FICHER DE DONNEES. Vous pouvez également METTRE A JOUR des zones alpha en spécifiant l'information originale et la nouvelle information devant la remplacer.

Comme mentionné auparavant, il est recommandé de faire une COPIE du fichier chaque fois que vous avez l'intention de modifier l'information d'un FICHER DE DONNEES. Ceci vous protégera en cas d'erreur en vous laissant une COPIE du fichier initial. Avant d'aller plus loin, faites une COPIE de votre DISQUE DE DONNEES.

Pour METTRE A JOUR votre FICHER DE DONNEES, vous devez placer le disque de DEVELOPPEMENT DE PROGRAMMES dans l'unité 2. Le système de MISE A JOUR va transférer en mémoire une IMAGE de la grille d'ENTREE DE DONNEES. Vous devez spécifier le NOM DE L'ANCIEN PROGRAMME (OLD PROGRAM NAME). Le NOM DE L'ANCIEN PROGRAMME se réfère au programme (d'ENTREE DE DONNEES) que la MISE A JOUR emploiera comme référence. Dans cet exemple, vous allez METTRE A JOUR toutes les données du fichier. Entrez le nom du programme d'ENTREE DE DONNEES "INVENTAIRE" comme NOM DE L'ANCIEN PROGRAMME pour pouvoir continuer.

#### L'AFFICHAGE DE MISE A JOUR

Toutes les zones de la grille initiale d'ENTREE DE DONNEES vont s'afficher sur l'écran. Chaque zone sera précédée d'un nombre entre parenthèses. Voir l'exemple 6.1 .

-- AFFICHAGE DE MISE A JOUR, EXEMPLE 6.1

C.O.R.P. DATA BASE UPDATE 3.3.0

(1) ARTICLE #    (2) DESCRIPTION  
(3) PRIX UNITE    (4) QUANTITE  
(5) CODE DU FABRIQUANT

\*ENTER SEARCH-KEY -

ENTER SEARCH-KEY (veut dire: Entrez la clef de recherche).

## CLEF DE RECHERCHE ET DOMAINE

Le système de MISE A JOUR vous permet de METTRE A JOUR tous les enregistrements dans le FICHER DE DONNEES ou seulement les enregistrements dans un certain domaine. Supposons que vous vouliez METTRE A JOUR la zone PRIX UNITE du FICHER DE DONNEES à condition que la zone DESCRIPTION contienne "MARTEAUX". Puisque le système de MISE A JOUR doit d'abord vérifier si la zone de description contient "MARTEAUX", vous devez employer la zone DESCRIPTION comme CLEF DE RECHERCHE (SEARCH-KEY) en entrant un "2" et entrer "MARTEAUX" comme domaine (range).

Si vous vouliez mettre à jour tous les enregistrements où la QUANTITE est plus grande que 100 mais plus petite que 500, vous devriez indiquer la zone QUANTITE comme CLEF DE RECHERCHE en entrant un "3". Lorsqu'il vous sera demandé d'entrer le domaine (RANGE), vous devriez entrer "101-499".

Dans le cas du présent exemple de MISE A JOUR, pressez la touche RETURN pour SEARCH KEY et RANGE, ce qui causera la mise à jour de tous les enregistrements du FICHER DE DONNEES.

## LE DECALAGE DANS LA CLEF

Le système de MISE A JOUR vous permet de spécifier la position de départ à l'intérieur même de la CLEF DE RECHERCHE. L'information de la CLEF DE RECHERCHE qui commence à cette position sera comparée au DOMAINE (RANGE) que vous avez entré. Ceci se révélera utile lors de la mise à jour d'enregistrements du fichier de DONNEES qui contiennent les lettres "ABC" à partir de la troisième position de la CLEF DE RECHERCHE. Pour accomplir cela, il faudrait spécifier "ABC" pour le DOMAINE et un "3" pour le DECALAGE.

Dans cet exemple, pressez la touche RETURN, ce qui par défaut donne la première position dans la CLEF DE RECHERCHE. Comme aucun DOMAINE n'a été spécifié, tous les enregistrements seront inclus.

L'information que vous avez entrée pour le processus de recherche va être affichée sur l'écran pour vérification visuelle. Si les PARAMETRES sont corrects, tapez "YES". S'il y a une erreur, tapez "NO" de façon à pouvoir réentrer l'information.

## LA ZONE DE MISE A JOUR

La zone de MISE A JOUR est la zone qui sera mise à jour par un calcul mathématique si elle est NUMERIQUE ou par un groupe de caractères si elle est ALPHA. La question:

\* WHICH FIELD ARE WE UPDATING ?

(Quelle zone mettons-nous à jour ?)

va apparaître. Vous devez entrer le nombre correspondant à la zone que vous voulez METTRE A JOUR à l'aide de la nouvelle information. Le système de MISE A JOUR sait quel type d'information (ALPHA ou NUMERIQUE) est contenu dans chaque zone. Différentes questions vous seront posées selon le type de la zone pour que vous puissiez effectuer le type correct de mise à jour. Dans cet exemple, entrez un "3" pour la ZONE DE MISE A JOUR.

## MISE A JOUR NUMERIQUE

Comme la zone a METTRE A JOUR est numérique, la question qui vous sera posée est:

\* HOW DO I CALCULATE THIS UPDATE

>

(Comment dois-je calculer cette mise à jour ?)

Vous devez entrer la formule mathématique à employer pour la MISE A JOUR. Ces formules doivent être entrées avec le format suivant:

(+,-,\*,/)[#####.##](%)(R0-5)

Selon ce format, vous devez tout d'abord entrer l'opération à effectuer. Les caractères permis pour une opération sont les

"+", "-", "\*", et "/".

Le "+" va ADDITIONNER ce qui le suit à la ZONE DE MISE A JOUR. Le "-" va SOUSTRAIRE, le "\*" MULTIPLIER et le "/" DIVISER. Le [#####.##] est une valeur numérique (jusqu'à 10 chiffres) que vous utiliserez dans la formule de mise à jour. Si cette valeur numérique est un pourcentage, entrez le "%", ce qui causera la multiplication de cette valeur numérique par 0.01. Pour ARRONDIR le résultat à la précision désirée, entrez un "R" suivi par le nombre de chiffres "0" - "5".

## QUELQUES EXEMPLES DE CALCULS

- + 2.00R2 Va ADDITIONNER 2.00 à la valeur de la ZONE DE MISE A JOUR et ARRONDIR la somme à deux chiffres décimaux de précision.
- 115 Va SOUSTRAIRE 115 de la valeur de la ZONE DE MISE A JOUR.
- \*0.07R2 Va MULTIPLIER la valeur de la ZONE DE MISE A JOUR par 0.07 et ARRONDIR à 2 chiffres décimaux de précision.
- +5.8%R2 Va ADDITIONNER 5.8 % de la ZONE DE MISE A JOUR à la valeur de la ZONE DE MISE A JOUR.
- /5.7R0 Va DIVISER la ZONE DE MISE A JOUR par 5.7 et ARRONDIR le résultat au nombre entier le plus proche.

Dans notre exemple, vous devriez essayer de mettre à jour le PRIX UNITE par 6.2 %, ce qui est une opération de type commercial typique. La formule pour cette opération est

+6.2%R2

Tous les espaces superflus inclus dans la formule seront ignorés.

Après avoir entré l'information concernant la MISE A JOUR, vous verrez celle-ci s'afficher sur l'écran. Si l'information est correcte, tapez "YES" pour continuer. S'il y a une erreur, tapez "NO" pour entrer encore une fois l'information.

## MISE A JOUR ALPHA

Lorsque la zone de MISE A JOUR est ALPHA, il vous sera demandé d'entrer la SUITE DE CARACTERES A REMPLACER (TARGET STRING). La SUITE DE CARACTERES A REMPLACER est le caractère ou groupe de caractères dans la zone de MISE A JOUR qui doit être modifié. La modification peut concerner la zone toute entière ou une partie quelconque de celle-ci. La SUITE DE REMPLACEMENT (UPDATE STRING) est le caractère ou groupe de caractères à substituer pour la SUITE DE CARACTERES A REMPLACER. Le système de MISE A JOUR essaiera de localiser la SUITE DE CARACTERES A REMPLACER dans la ZONE DE MISE A JOUR.

Si la SUITE DE CARACTERES A REMPLACER est trouvée, elle sera remplacée par la SUITE DE REMPLACEMENT. Ce processus aura lieu dans tout le fichier. Lorsqu'un DECALAGE est spécifié, le système de MISE A JOUR commencera à chercher la SUITE DE CARACTERES A REMPLACER dans la ZONE DE MISE A JOUR à partir de la position de DECALAGE.

Vous avez le choix de changer la PREMIERE SUITE DE CARACTERES A REMPLACER rencontrée dans la ZONE DE MISE A JOUR ou TOUTES LES SUITES DE CARACTERES A REMPLACER dans la ZONE DE MISE A JOUR.

## DEMARRAGE DU PROCESSUS DE MISE A JOUR

Pour commencer la MISE A JOUR, vous devez spécifier le nom du FICHIER DE DONNEES à mettre à jour. Entrez "INVFICH", qui est le nom du FICHIER DE DONNEES contenant l'information à mettre à jour. Vous devez maintenant placer la COPIE du DISQUE DE DONNEES dans l'unité 2. Si le FICHIER DE DONNEES n'existe pas, le message FILE NOT FOUND (pas trouvé le fichier) s'affichera. Vous pouvez réentrer le nom du fichier ou placer le disque correct dans l'unité 2.

Vous serez informé du nombre d'enregistrements présents dans le fichier et l'avertissement:

> UPDATE IN PROGRESS. DO NOT DISTURB ! <

(Mise à jour s'effectue. Ne pas déranger!)

clignotera sur l'écran, indiquant que le fichier est en train d'être mis à jour.

Lorsque la MISE A JOUR a été complétée, le message:

\* FILE CONTAINS 5 RECORD(S)  
\* 5 RECORD(S) UPDATED

(Fichier contient 5 enregistrement(s),  
5 enregistrement(s) mis à jour)

s'affichera sur l'écran. Si une erreur se produit, le message

\* FATAL ERROR IN UPDATE !

(Erreur fatale dans la mise à jour !)

apparaîtra sur l'écran. Vous devriez essayer de faire une autre COPIE du DISQUE DE DONNEES initial et essayer encore une fois de METTRE A JOUR le fichier. Si cela ne résout pas le problème, faites une COPIE de l'un de vos disques de BACKUP et essayez de nouveau.

## CHAPITRE 6

### CONCEPTS AVANCES

- 55 CONCEPTS AVANCES
- 55 CONVENTIONS POUR LES NOMS DES PROGRAMMES ET DES FICHIERS
- 56 MISE A JOUR D'UNE ANCIENNE GRILLE
- 57 CHANGEMENT DE LA CLEF DE VOTRE FICHER DE DONNEES
- 57 LE COMPTEUR D'OCTETS RESTANTS
- 57 RENVOI
- 58 FORMATTAGE ABSOLU
- 59 INCLUSIONS ET OMISSIONS
- 60 LE FICHER DE TRANSACTIONS

## CONCEPTS AVANCES

Ce chapitre est destiné à l'utilisateur possédant des connaissances en programmation sur ordinateur. Les caractéristiques avancées du système CORP seront expliquées en détail afin de vous donner une meilleure compréhension des possibilités du système CORP.

Le système CORP est un COMPILATEUR d'ECRAN qui convertit l'information de l'écran en programmes APPLESOFT complets. Le code généré par le système CORP est tout d'abord écrit dans un fichier de texte puis chargé en mémoire au moyen de la commande "EXEC". L'image mémoire du fichier de texte est un programme APPLESOFT complet qui est alors sauvegardé sur le disque.

## CONVENTIONS POUR LES NOMS DES PROGRAMMES ET DES FICHIERS

En regardant le CATALOGUE de votre DISQUE DE DEVELOPPEMENT DE PROGRAMMES, vous noterez que vos programmes ainsi qu'un certain nombre de fichiers de texte y sont conservés. Comme tous les fichiers et programmes qui appartiennent à un système particulier emploient le même nom, le système CORP emploie un point suivi d'une lettre pour déterminer leur fonction.

Les fichiers listés ci-dessous sont des exemples de fichiers typiques qui peuvent se trouver sur un disque de DEVELOPPEMENT DE PROGRAMMES. Les fonctions correspondantes sont expliquées.

- INVENTAIRE.S - Le fichier avec l'image de la grille du programme d'ENTREE DE DONNEES "INVENTAIRE".
- INVENTAIRE.K - Le fichier CLEF pour le programme d'ENTREE DE DONNEES "INVENTAIRE".
- INVENTAIRE.E - La version texte du programme APPLESOFT D'ENTREE DE DONNEES, qui peut être convertie en un programme APPLESOFT par une commande "EXEC".
- INVENTAIRE.X - Le programme APPLESOFT D'ENTREE DE DONNEES complet.
- INVIMPR.R - La version texte du PROGRAMME APPLESOFT D'IMPRESSION, qui peut être convertie en un programme APPLESOFT par une commande "EXEC".

- INVENTAIRE.P - Le PROGRAMME APPLESOFT D'IMPRESSION complet.

Le fichier ci-dessous se trouve sur le DISQUE DE DONNEES:

- INVFICH.D - Le REPERTOIRE PRINCIPAL du FICHER DE DONNEES "INVFICH".

Le fichier grille ".S" contient une image de la grille d'ENTREE DE DONNEES employée pour créer le programme d'ENTREE DE DONNEES. Le fichier CLEF ".K" contient une image de toutes les zones dans le programme d'ENTREE DE DONNEES avec les types de données respectifs, la position de départ dans l'enregistrement et la longueur de la zone. A la fin du fichier ".K" se trouve une description de la zone CLEF et la méthode de tri appropriée pour le fichier. Le fichier ".E" est la version texte du programme APPLESOFT D'ENTREE DE DONNEES et le fichier ".X" contient le programme APPLESOFT D'ENTREE DE DONNEES lui-même. Pour modifier le programme d'ENTREE DE DONNEES, chargez (LOAD) simplement le fichier ".X" et modifiez ce que vous voulez.

La version texte du PROGRAMME D'IMPRESSION se trouve dans le fichier ".R" et le PROGRAMME APPLESOFT D'IMPRESSION dans le fichier ".P". Le PROGRAMME D'IMPRESSION peut être modifié en chargeant le fichier ".P" et en modifiant ce que vous souhaitez.

Le fichier ".D" est le REPERTOIRE PRINCIPAL du FICHER DE DONNEES qui contient des POINTEURS indiquant le premier enregistrement dans la structure du fichier en LISTE CHAINEE (LINKED LIST). Le fichier ".D" est un fichier ALEATOIRE (RANDOM) avec 24 enregistrements et une longueur d'enregistrement de 237 OCTETS (BYTES).

Tous les fichiers mentionnés ci-dessous exception faite de ".X", ".P" et ".D" sont des FICHIERS SEQUENTIELS qui peuvent être lus ou modifiés par n'importe quel programme APPLESOFT.

## MISE A JOUR D'UNE ANCIENNE GRILLE

Vous pouvez mettre à jour une ancienne grille d'ENTREE DE DONNEES afin de permettre au système CORP d'écrire un programme utilisant toutes les zones ou une partie d'entre elles d'une grille créée précédemment. Pour cela, vous devez répondre "YES" lorsqu'il vous est demandé si une ancienne grille doit être mise à jour. Vous devez entrer le nom de l'ancienne grille à employer afin que l'information soit chargée en mémoire à partir du disque.

L'ancienne grille apparaîtra alors et vous pourrez éditer l'information afin de créer un nouveau programme d'ENTREE DE DONNEES.

## CHANGEMENT DE LA CLEF DE VOTRE FICHER DE DONNEES

Il se pourrait qu'un jour vous vouliez CHANGER LA CLEF de votre FICHER DE DONNEES. Pour cela, vous devez mettre à jour l'ancienne grille en changeant la zone CLEF en une zone normale d'ENTREE DE DONNEES. Ceci s'effectuera en remplaçant le ">" par un "?". Vous devez alors convertir la zone de votre choix en la nouvelle zone CLEF en remplaçant le "?" par un ">".

Vous devez maintenant effectuer un TRI RELATIF (RELATIVE SORT) avec la nouvelle CLEF pour créer un nouveau REPERTOIRE PRINCIPAL basé sur cette zone.

## LE COMPTEUR D'OCTETS RESTANTS

Le compteur D'OCTETS RESTANTS (BYTES LEFT) du programme d'ENTREE DE DONNEES est utilisé par le programmeur comme référence pour déterminer s'il y a assez de place en mémoire pour effectuer une modification donnée ou pour s'assurer que le programme tournera sur un autre ordinateur.

Ce compteur devient très utile lorsque la taille du programme produit est très proche de la taille mémoire d l'ordinateur. Les programmes produits par CORP tourneront sur n'importe quel ordinateur APPLE II à condition qu'il possède au moins une unité disque et assez de mémoire pour l'exécution du programme.

## RENVOI

Le GENERATEUR D'APPLICATIONS D'IMPRESSIONS vous permet de RENVOYER (CROSS REFERENCE) à jusqu'à 4 autres FICHIERS DE DONNEES à partir du FICHER PRINCIPAL. La technique du RENVOI devient très utile lorsqu'un code est employé pour une zone dans le programme d'ENTREE DE DONNEES, mais que l'information correspondant à ce code doit être imprimée dans un rapport. Les fichiers de RENVOI contiennent généralement un code et toutes les informations se rapportent à ce code. La zone CLEF dans le fichier de RENVOI DOIT être le CODE. Le FICHER PRINCIPAL accèdera la zone CLEF dans le fichier de RENVOI jusqu'à ce que le code soit trouvé. L'information correspondante peut alors être imprimée. Si le code n'a pas été trouvé, une ligne de caractères "\*" sera imprimée sur toute la longueur de la zone.

Lorsque vous RENVOYEZ à d'autres FICHIERS DE DONNEES, il vous sera demandé d'entrer le nom du fichier de RENVOI et le nom du programme qui a créé ce fichier. Vous devez entrer le disque du programme dans l'unité 2 afin que la description de l'information contenue dans le fichier de RENVOI puisse être déterminée.

Les zones employées dans le premier fichier de RENVOI seront affichées sur l'écran avec la zone CLEF affichée en couleurs inversées. Les numéros de zones qui leur sont associées commenceront par "A(" au lieu de "F(". Les fichiers définis postérieurement recevront "B(", "C(" et "D(" comme numéros de zones associés.

Vous devez maintenant définir le code dans le FICHER PRINCIPAL qui correspond à la zone CLEF du fichier de RENVOI en entrant le numéro de la zone associée au code.

Vous pouvez définir jusqu'à 3 autres fichiers de RENVOI à condition que toutes les zones tiennent sur l'écran.

Lorsque vous ordonnez vos zones, vous devez employer A(1), B(2) etc. pour définir une zone d'un fichier de RENVOI à imprimer dans un rapport. Vous pouvez également employer ces zones pour effectuer des calculs.

Lorsque l'information de RENVOI a été entrée, elle sera affichée sur l'écran pour être vérifiée. Si l'information est correcte, tapez "YES" pour continuer, sinon tapez "NO" pour entrer encore une fois l'information.

## FORMATAGE ABSOLU

Si vous désirez remplir des formulaires déjà imprimés ou des formulaires de taille spéciale (comme des étiquettes), vous devez employer le FORMATAGE ABSOLU. Le FORMATAGE ABSOLU vous permet de spécifier la ligne exacte et le nombre d'espaces à sauter avant d'imprimer une zone.

Le FORMATAGE ABSOLU vous donne la possibilité d'imprimer sur la même ligne autant d'informations que vous le désirez, à condition qu'elles tiennent dans le formulaire. Vous aurez aussi l'option de n'imprimer que l'information contenue dans la zone, à l'exclusion du nom de la zone.

Lorsque vous avez défini la zone à l'aide du nombre de la zone qui lui est associé, vous devez préciser si oui ou non le nom de la zone doit être imprimé et si l'information doit être imprimée sur TOUTES

(A)LL) les pages ou seulement sur la page FINALE (E)ND). Vous devez maintenant indiquer à l'ordinateur la ligne exacte et le nombre d'espaces à sauter avant d'imprimer la zone.

Lorsqu'un nom de zone est imprimé en format absolu, le nom de la zone se trouvera à gauche de l'information de la zone et le nom sera suivi de deux points et d'un espace. Voir l'exemple ci-dessous:

NOM: AL MAROMATY

Dans cet exemple, 9 espaces ont été sautés pour imprimer le nom de la zone et son contenu qui commencent donc à la position 10. Lorsque le nom de la zone n'est pas nécessaire, le contenu sera imprimé à la même position:

GARY J. SCOTTO

Lorsque vous employez le formatage absolu, vous devez entrer toutes les zones dans leur ordre respectif du haut en bas de la page et de gauche à droite. En d'autres termes, vous devez tout entrer sur la ligne 1, puis la ligne 2, etc.

Lorsque vous imprimez des étiquettes, employez une taille de formulaire égale au nombre de lignes pouvant entrer sur l'étiquette plus une. Ceci fera que la ligne entre deux étiquettes sera sautée. Pour la taille horizontale du formulaire, employez le nombre maximum de colonnes qui tiennent sur l'étiquette.

Lorsque vous employez le FORMATTAGE ABSOLU avec numéros de page, dates et en-tête, vous devriez employer la ligne 7 ou l'une des suivantes comme "première" ligne d'impression.

#### INCLUSIONS ET OMISSIONS

Lorsque vous imprimez un rapport, vous pouvez inclure n'importe quelle information ou omettre n'importe quelle information en employant des INCLUSIONS. Pour n'inclure que l'information que vous souhaitez, vous devez spécifier le numéro de la zone à vérifier.

Lorsque vous entrez une INCLUSION, vous devez spécifier le numéro de la zone ainsi que les données à inclure. Vous pouvez avoir jusqu'à 10 INCLUSIONS pour un seul PROGRAMME D'IMPRESSION. Vous pouvez tout aussi aisément omettre des données en ne les incluant pas.

Lorsqu'il vous est demandé d'entrer le numéro de la zone CONCERNEE (TARGET), vous devez entrer le numéro de la zone sur l'écran qui doit être vérifiée pour l'information qui va suivre. Vous devez entrer le nombre qui se trouve entre parenthèses. Vous n'avez PAS le droit d'opérer des INCLUSIONS sur la base des données des fichiers de RENVOI.

Vous devez maintenant entrer une OPERATION RELATIONNELLE. L'OPERATION RELATIONNELLE est le test qui devra être appliqué à cette zone. Les opérations licites sont SEULEMENT "<", "=", et ">", ce qui signifie que pour inclure un intervalle (range) de données pour cette zone, vous devez employer 2 INCLUSIONS. Supposons que vous désireriez n'imprimer que les articles dans votre FICHIER DE DONNEES "INVENTAIRE" dont la quantité est au-dessous de 50. Vous entreriez alors les OPERATIONS RELATIONNELLES suivantes:

\* ENTER TARGET FIELD # - 3

\* ENTER RELATIONAL OPERATION:

\* F(3) < 50

Le "<50" est l'OPERATION RELATIONNELLE qui sera employée pour que les seuls articles imprimés soient ceux dont la quantité est au-dessous de 50.

Pour n'imprimer que les articles avec une description de "BOULONS" à "ECROUS", vous devez définir 4 OPERATIONS RELATIONNELLES:

\* F(2)=BOULONS

\* F(2)=ECROUS

\* F(2) > BOULONS

\* F(2) < ECROUS

Comme vous voyez, ces expressions inclueront BOULONS, ECROUS et tout ce qui se trouve entre eux.

Faites attention lorsque vous entrez l'OPERATION RELATIONNELLE, car une erreur pourrait causer l'impression d'informations erronées.

#### LE FICHIER DE TRANSACTIONS

Le FICHIER DE TRANSACTIONS est un fichier destiné à contenir les valeurs de vos zones DEFINIES PAR L'UTILISATEUR. L'information qu'elles contiennent peut être employée de nouveau pour la valeur de départ de chaque zone.



Un exemple est donné par une zone qui sert à indiquer continuellement la balance d'un compte. Chaque fois que le PROGRAMME D'IMPRESSION est exécuté, la balance totale est mise à jour et la nouvelle balance est sauvée dans le FICHER DE TRANSACTION pour une référence future.

Lorsqu'un FICHER DE TRANSACTION doit être employé, vous serez informé de la valeur actuelle de toutes les ZONES DEFINIES PAR L'UTILISATEUR. Vous pouvez modifier la valeur de chaque zone en entrant la valeur correcte. Si la valeur est correcte, pressez RETURN.

Vous devez être sûr que la valeur de chaque zone est correcte, car tous les compteurs ou zones somme auront maintenant cette valeur au début de l'exécution du programme d'impression.

## C H A P I T R E 7

### DIAGNOSTICS DU SYSTEME C.O.R.P.

- 63 LE DISQUE DE DIAGNOSTIC
- 63 MEMOIRE DISPONIBLE
- 63 MODIFICATION DES FONCTIONS SYSTEME
- 64 TEST DU DISQUE
- 65 TEST DE L'IMPRIMANTE
- 66 L'EDITEUR DU REPERTOIRE PRINCIPAL
- 68 EXTENSION DE LA LONGUEUR DES ENREGISTREMENTS LOGIQUES DU FICHER
- 69 DUMP D'UN FICHER DE DONNEES
- 70 LE CATALOGUE DU DISQUE
- 70 RETOUR AU MENU PRINCIPAL CORP

## LE DISQUE DE DIAGNOSTIC

Ce chapitre est destiné au programmeur expérimenté avec des connaissances adéquates du hardware (matériel) du système. Le disque de DIAGNOSTIC a été prévu pour vous permettre de vérifier le fonctionnement du hardware en employant le diagnostic donné par des routines de tests basés sur des fonctions-type du système CORP.

Le disque de DIAGNOSTIC contient également des programmes d'utilité qui vous permettent d'examiner la structure unique des fichiers du système CORP de façon plus détaillée. A l'aide de routines d'emploi facile vous serez aussi capable de modifier cette structure des fichiers.

Pour employer les routines de DIAGNOSTIC placez le disque étiqueté DIAGNOSTIC dans l'unité 1 et mettez le courant, ou, si votre APPLE est déjà allumé, tapez PR#6.

## MEMOIRE DISPONIBLE

Le DISQUE DE DIAGNOSTIC vous offre la possibilité de vérifier quelle fraction de la mémoire est encore disponible. Pour cela, entrez "1" lorsque le MENU DES DIAGNOSTICS vous demande d'entrer le CODE DE LA FONCTION. Vous serez informé du nombre d'OCTETS (BYTES) disponibles à cet instant. La taille mémoire en K sera aussi affichée (1K = 1024 OCTETS). Ceci vous aidera à déterminer si oui ou non un programme d'applications donné qui a été créé par CORP peut exécuter dans la fraction de mémoire disponible. Notez que vous avez besoin d'au moins 32K mémoire pour pouvoir utiliser le disque de DIAGNOSTIC.

## MODIFICATION DES FONCTIONS SYSTEME

Le disque de DIAGNOSTIC vous permettra de modifier certaines FONCTIONS importantes du SYSTEME. Ces fonctions sont les mêmes que celles du DISQUE PRINCIPAL. Notez pourtant que lorsque les CARACTERISTIQUES DE L'IMPRIMANTE sont modifiées, vous devrez entrer l'information se rapportant à l'imprimante. Consultez le chapitre 3 pour vous informer au sujet des FONCTIONS QUI VOUS VEULENT DU BIEN ainsi que le chapitre 4 pour INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES SUR LES IMPRIMANTES. Pour modifier les FONCTIONS SYSTEME, entrez un "2" pour le CODE DE LA FONCTION.

## TEST DU DISQUE

Vous pouvez vérifier la bonne marche de vos unités disques en effectuant un TEST DU DISQUE. Il est recommandable d'effectuer un TEST DU DISQUE si vous avez obtenu des ERREURS E/S (I/O ERRORS). (Voir CODES D'ARRET dans l'APPENDICE A). Pour effectuer un TEST DU DISQUE, entrez un "3" lorsqu'il vous est demandé d'entrer le CODE DE LA FONCTION.

Vous devez entrer le numéro de l'unité à vérifier. Placez dans cette unité un disque que vous avez employé auparavant et dont vous savez qu'il est dépourvu d'erreurs. Le test du disque DETRUIRA tout ce qui a été sauvé sur le disque. Faites donc en sorte qu'il ne contienne pas d'information importante.

Le TEST DU DISQUE va tout d'abord initialiser le disque avec l'image de DOS. L'image de DOS est la version en langage machine du Système d'Exploitation Disque (Disk Operating System). Ceci permettra de s'assurer que l'unité disque enregistre correctement le DOS. Si une erreur est constatée, le message d'erreur:

\* ERROR DETECTED FOR DRIVE -1-

\* ERROR CODE 0008 <ABORTED >

(erreur détectée dans l'unité -1-, code d'erreur 0008<avorté>) apparaîtra sur l'écran dans le cas où l'unité 1 serait celle que l'on vérifie.

Le DISQUE DE TEST va alors écrire un fichier de la même taille que le plus gros fichier que CORP puisse écrire sur le disque (113K). Le fichier sera lu de façon aléatoire, i y sera écrit puis de nouveau lu afin de détecter les erreurs. Ce processus sera répété 500 fois et prendra de 45 à 60 minutes. Il faut donc avoir de la patience. En cas d'erreur, vous serez informé grâce à un message d'erreur similaire à celui donné plus haut, exception faite du code d'erreur qui pourrait être différent. Si cela se produit, référez-vous à l'APPENDICE A pour les CODES D'ARRET (TERMINATION CODES).

Si le test se termine avec succès, le message:

\*\*\* SUCCESSFUL \*\*\*

\* ANOTHER PASS (Y/N) -

(réussi, un autre passage (Y/N) -

sera affiché. Vous pouvez répéter le test complet en entrant un "Y" ou retourner au MENU DES DIAGNOSTICS en entrant un "N".

## TEST DE L'IMPRIMANTE

Vous pouvez vérifier le fonctionnement correct de votre imprimante en entrant un "4" lorsqu'il vous est demandé d'entrer le CODE DE LA FONCTION. Ce test vous permettra également d'obtenir l'information nécessaire au fonctionnement correct de votre imprimante avec le système CORP. Vous devriez avoir spécifié les CARACTERISTIQUES correctes (ou que vous croyez telles) de l'IMPRIMANTE avant d'effectuer ce test.

Vous devez entrer le nombre maximum de positions horizontales que vous voulez vérifier. Ce nombre doit être compris entre 1 et 132. Lorsque la question:

### \* TEST FORM FEED?

(Vérifier le saut de page?)

apparaît, entrez "YES" si votre imprimante possède une option de SAUT DE PAGE ou entrez "NO" si cette option n'existe pas.

Vous pouvez également vérifier l'ALARME ACOUSTIQUE de votre imprimante en entrant "YES" lorsque la question:

### \* TEST AUDIBLE ALARM?

(vérifier alarme acoustique?)

vous est posée. Si l'imprimante ne possède pas d'ALARME ACOUSTIQUE, entrez "NO".

Pour démarrer le test, pressez RETURN et une image de vérification va s'imprimer. Le TEST DE L'IMPRIMANTE va imprimer chaque caractère à chaque position en déplaçant 132 fois chaque caractère d'une position vers la droite. Par inspection visuelle, vous pourrez voir si l'imprimante fonctionne correctement.

Si le SAUT DE PAGE doit être vérifié, 3 pages seront sautées avant le dessin de vérification et 3 pages après. Si l'ALARME ACOUSTIQUE doit être vérifiée, on devrait entendre une série de 10 "bips" à intervalle régulier.

## L'EDITEUR DU REPERTOIRE PRINCIPAL

L'EDITEUR DU REPERTOIRE PRINCIPAL est un programme d'utilité conçu dans le but de vous permettre de connaître et modifier le contenu du REPERTOIRE PRINCIPAL d'un FICHER DE DONNEES créé par le système CORP. Pour EDITER le REPERTOIRE PRINCIPAL d'un fichier de données, vous devez entrer le nom du REPERTOIRE PRINCIPAL (M.D., MASTER DIRECTORY). Ce nom est identique à celui du FICHER DE DONNEES associé à ce répertoire. Placez le DISQUE DE DONNEES dans l'unité 2 de façon à ce que le répertoire puisse être transféré en mémoire.

Il vous sera demandé d'entrer le numéro de segment (segment number) que vous voulez utiliser. Ce doit être un nombre entre 1 et 24 et correspond au numéro de l'enregistrement dans le répertoire. L'information du répertoire sera affichée à raison de 40 chiffres par ligne et 36 pour la dernière.

Chaque groupe de 4 chiffres est un pointeur spécifiant le numéro du dernier enregistrement accédé dans le FICHER DE DONNEES à l'aide du SYSTEME DE POINTEURS DE CHAINAGE (LINKED LIST POINTER SYSTEM). La position de ce pointeur est basée sur les deux caractères de la CLEF qui commencent à la POSITION DE DEPART DE LA CLEF PRINCIPALE (MASTER KEY START POSITION) de la ZONE CLEF.

La position réelle d'un POINTEUR dans le répertoire principal dépend des deux premiers caractères commençant à la POSITION DE DEPART DE LA CLEF PRINCIPALE dans la zone clef. Les VALEURS DE CLEF doivent tout d'abord être déterminées pour pouvoir localiser le POINTEUR dans le REPERTOIRE PRINCIPAL.

Le REPERTOIRE PRINCIPAL contient 24 SEGMENTS de 59 POINTEURS. Chaque VALEUR DE CLEF a 37 valeurs possibles et puisqu'il y a deux VALEURS DE CLEF, il y a en tout 1369 POINTEURS (37\*37).

Pour calculer les VALEURS DE CLEF, vous devez employer l'une des formules suivantes en fonction du CODE ASCII des deux caractères de la ZONE CLEF.

Si le CODE ASCII est entre 00 et 47, la VALEUR DE CLEF est 1.

Si le CODE ASCII est entre 48 et 57, la VALEUR DE CLEF est le CODE ASCII - 46, ce qui donne une VALEUR DE CLEF entre 2 et 11.

Si le CODE ASCII est entre 58 et 64, la VALEUR DE CLEF est 1.

Si le CODE ASCII est entre 65 et 90, la VALEUR DE CLEF est le CODE ASCII - 53, donnant une VALEUR DE CLEF entre 12 et 37.

Si le CODE ASCII est plus grand que 90, la VALEUR DE CLEF est 1.

Dans ce qui suit, la première VALEUR DE CLEF sera désignée par K1 et la seconde VALEUR DE CLEF par K2.

Pour déterminer le NUMERO D'ENREGISTREMENT dans le REPERTOIRE PRINCIPAL (SEGMENT), employez les formules suivantes:

$$\text{POSITION} = ((K1 - 1) * 37) + (K2 - 1)$$
$$\text{NUMERO D'ENREGISTREMENT} = \text{INT}(\text{POSITION} / 59) + 1$$

Le numéro d'enregistrement ainsi calculé se trouvera entre 1 et 23. Le dernier segment (24) contient le POINTEUR vers l'enregistrement suivant disponible dans le FICHER DE DONNEES, ainsi que le nombre maximum que le fichier pourra contenir. Tous les autres POINTEURS seront nuls, car ils sont réservés pour permettre une extension future.

Pour déterminer la position du POINTEUR à l'intérieur du SEGMENT DU REPERTOIRE PRINCIPAL, employez la formule suivante:

$$\text{POINTEUR} = (\text{POSITION} - ((\text{NUMERO DE L'ENREGISTREMENT} - 1) * 59)) * 4$$

Cette formule vous donnera le nombre de caractères à sauter pour trouver la position du POINTEUR dans le SEGMENT calculé plus haut.

Vous pouvez modifier les valeurs des pointeurs dans le REPERTOIRE PRINCIPAL de façon à modifier la séquence des pointeurs de CLEF. Il est recommandé de faire une COPIE du DISQUE DE DONNEES, car une erreur causera la destruction du SYSTEME DE POINTEURS DE CHAINAGE. Vous devez être certain de parfaitement comprendre la fonction du SYSTEME DE POINTEURS DE CHAINAGE avant d'effectuer la moindre modification.

Si vous avez l'intention d'étudier l'information sans y faire de modification, dans le but de mieux comprendre le SYSTEME DE POINTEUR DE CHAINAGE, entrez le numéro de segment choisi et l'information s'affichera. En pressant la touche RETURN, vous pourrez accéder à un autre segment. En pressant encore une fois la touche RETURN, vous serez renvoyé au MENU PRINCIPAL DES DIAGNOSTICS.

Pour faire une modification, employez la touche flèche-à-droite pour mouvoir le curseur le long de l'information affichée jusqu'à la position souhaitée. Entrez la valeur de remplacement du pointeur et continuez à mouvoir le curseur jusqu'à ce qu'il se trouve à la position suivant le dernier caractère du SEGMENT. Pour sauver la modification sur le disque, pressez la touche RETURN.

## EXTENSION DE LA LONGUEUR DES ENREGISTREMENTS LOGIQUES DU FICHER

Il se pourrait que vous vouliez ajouter une zone supplémentaire à votre FICHER DE DONNEES sans vouloir recréer le fichier tout entier. Pour cela, vous devez ajouter à la LONGUEUR DES ENREGISTREMENTS LOGIQUES de votre fichier le nombre approprié de caractères pour que votre nouvelle zone se place entre deux zones déjà existantes.

Vous devez tout d'abord revenir dans le générateur d'APPLICATIONS D'ENTREES DE DONNEES et mettre à jour l'ancienne grille en ajoutant la nouvelle zone. Puis vous devez créer un nouveau programme d'ENTREE DE DONNEES portant un nom DIFFERENT. Vous ne devez pas exécuter ce programme avant d'avoir étendu la LONGUEUR DES ENREGISTREMENTS LOGIQUES. Pour étendre la LONGUEUR DES ENREGISTREMENTS LOGIQUES (LRECL, Logical REcord Length), entrez un "6" comme CODE DE LA FONCTION.

Vous serez alors prié d'entrer le nom du FICHER DE DONNEES et le NOM DE L'ANCIEN PROGRAMME. Le NOM DE L'ANCIEN PROGRAMME est le nom du programme qui a initialement créé ce FICHER DE DONNEES.

Vous devez placer le disque avec l'ANCIEN PROGRAMME dans l'unité 2 afin que l'information concernant les zones originales puisse être transférée en mémoire. Lorsque l'information se trouve en mémoire, vous verrez la première zone apparaître sur l'écran en couleurs inversées ainsi que le message:

\* INSERT (B)EFORE OR (A)FTER FIELD:

(insertion avant ou après la zone:)

En spécifiant un "B" vous insérez la nouvelle zone avant la zone affichée. En spécifiant un "A", la nouvelle zone sera insérée après la zone affichée. Si vous voulez insérer la nouvelle zone avant ou après une autre zone, vous pourrez parvenir à l'endroit désiré en pressant la touche RETURN. Les compteurs qui se trouvent sur l'écran indiqueront la position de départ de la zone ainsi que sa longueur. Lorsque vous aurez entré la position de la nouvelle zone, vous serez informés de la LONGUEUR DES ENREGISTREMENTS LOGIQUES de l'ANCIEN fichier. Vous serez prié d'entrer le nombre d'OCTETS D'EXTENSION (EXPANSION BYTES). C'est le nombre de caractères à insérer à la position spécifiée dans le fichier afin que la nouvelle zone puisse être stockée dans chaque enregistrement.

Vous devez ôter le disque de DIAGNOSTIC de l'unité 1 et le remplacer par le DISQUE DE DONNEES. Vous devez mettre un disque dans l'unité 2. Ce disque ne devrait contenir aucune information importante puisque le fichier étendu surécrira les données existantes. Le REPERTOIRE PRINCIPAL va être copié de l'unité 1 à l'unité 2 et vous serez informé si oui ou non tous les enregistrements du fichier original peuvent être étendus sans perte de données. Des données seront perdues au cas

où le fichier ETENDU ne tient pas sur le disque. Ceci est dû à l'accroissement de la taille des enregistrements. Vous devez entrer "YES" pour continuer ou "NO" pour avorter le processus.

Le fichier de données sera étendu enregistrement par enregistrement jusqu'à ce que le fichier tout entier ait été étendu. Vous pouvez maintenant exécuter votre nouveau programme d'ENTREE DE DONNEES et entrer la nouvelle information en modifiant les enregistrements existants.

#### DUMP D'UN FICHIER DE DONNEES

Le disque de DIAGNOSTIC vous donne la possibilité de dumper (imprimer la totalité de) l'information contenue dans n'importe quel fichier. Pour dumper un fichier de données, entrez un "7" lorsque le MENU DES DIAGNOSTICS vous demande d'entrer le code de la fonction. Vous devez ensuite entrer le nom du fichier de DONNEES à dumper.

Les FICHIERS DE DONNEES sont divisés en 3 groupes principaux:

FICHIERS A ACCES SEQUENTIEL  
FICHIERS A ACCES ALEATOIRE  
et FICHIERS A ACCES ALEATOIRE créés par CORP.

Vous devez indiquer le type du fichier en entrant un "S" pour SEQUENTIEL ou un "R" pour RANDOM (aléatoire). Si le fichier est ALEATOIRE, il vous sera demandé s'il a été créé à l'aide de CORP. Si le fichier a été créé par CORP, vous devez entrer le nom de l'ANCIEN PROGRAMME qui a créé ce fichier et placer le disque du programme dans l'unité 2. L'information se rapportant au fichier sera transférée en mémoire de façon à ce que la LONGUEUR DES ENREGISTREMENTS LOGIQUES puisse être obtenue.

Si le fichier ALEATOIRE n'a pas été créé par CORP, vous devez entrer la LONGUEUR DES ENREGISTREMENTS LOGIQUES (LOGICAL RECORD LENGTH) du fichier.

Si le fichier est SEQUENTIEL, aucune information supplémentaire n'est nécessaire pour le dump du fichier.

Vous pouvez dumper le fichier sur l'ECRAN en entrant un "S" (pour SCREEN) ou sur l'imprimante en entrant un "P" (pour PRINTER).

Chaque enregistrement imprimé sera précédé de son numéro d'enregistrement, ce qui vous permettra de déterminer la position de n'importe quelle information dans le fichier.

#### LE CATALOGUE DU DISQUE

Vous pouvez obtenir le CATALOGUE DU DISQUE en entrant un "8" comme CODE DE LA FONCTION. Le CATALOGUE DU DISQUE est un index des programmes et fichiers qui sont enregistrés sur le disque. Il indique également leur taille (en nombre de secteurs) et leur type. S'il y a plus de 18 programmes ou fichiers sur le disque, l'impression du CATALOGUE va cesser jusqu'à ce que vous pressiez la barre d'ESPACE-MENT (SPACE) pour continuer.

#### RETOUR AU MENU PRINCIPAL CORP

Vous pouvez revenir directement au MENU PRINCIPAL CORP en entrant un "9" pour le CODE DE LA FONCTION. Sortez le disque de DIAGNOSTIC de l'unité 1 et remplacez-le par le DISQUE PRINCIPAL CORP. Pressez la touche RETURN et vous serez renvoyé au MENU PRINCIPAL CORP.

A P P E N D I C E S

72 APPENDICE A: CODES D'ARRET

74 APPENDICE B: LEXIQUE

87 APPENDICE C: LISTE DE RENVOI DES SOUS-ROUTINES  
DU PROGRAMME

## APPENDICE A: CODES D'ARRET

0000: L'exécution du programme a été complétée normalement, aucune intervention n'est nécessaire.

0004: Le disque est protégé contre l'écriture (write-protect). Il y a une étiquette adhésive sur le cran "write-protect" du disque, ce qui permet d'éviter la surécriture ou l'effacement de l'information qui se trouve sur le disque. Vous devez enlever l'étiquette "write-protect" du disque ou employer un autre disque sans étiquette "write-protect".

0005: La fin des données a été rencontrée lors d'une lecture du fichier. Ceci n'est un code d'arrêt normal QUE dans le cas d'un programme d'ENTREE DE DONNEES. Dans le cas de n'importe quel autre programme, il s'agit d'une ERREUR. Vous devriez refaire tourner le dernier programme utilisé avant que cette erreur ne se soit produite.

0006: Fichier introuvable. Un ou plusieurs des fichiers spécifiés n'existent pas. Vous devez refaire tourner le programme avec les noms de fichiers corrects.

0008: Erreur d'Entrée/Sortie (I/O, Input/Output). Cette erreur se produit lorsque des données ne peuvent pas être lues ou enregistrées correctement sur le disque. Cette erreur est généralement le signe d'un problème disque. Cette erreur peut également être causée par la spécification incorrecte du slot (raccordement) du disque ou par un mauvais fonctionnement de l'unité disque. Essayez de sortir le disque puis de le réintroduire dans l'unité disque en prenant soin de la positionner correctement. Vous devriez vérifier le slot du disque et refaire tourner le programme qui a causé l'erreur pour vérifier si le problème a été résolu.

Si le problème persiste, essayez de faire une COPIE d'un disque backup et refaites tourner le programme.

En cas d'échec, il se peut que vous ayez un problème avec l'unité disque. Faites tourner le programme de TEST DU DISQUE qui se trouve sur le disque de DIAGNOSTIC (Voir le chapitre DIAGNOSTIQUES).

0009: Le disque est plein. Il n'y a plus de place sur le disque où enregistrer l'information. INITIALISEZ un autre disque et refaites tourner le programme.

0010: Le fichier est verrouillé (locked). On a essayé d'écrire dans un fichier verrouillé. Vous pouvez déverrouiller le fichier ou refaire tourner le programme en employant un nom différent.

0013: Conflit de type de fichier. Vous avez essayé d'écrire dans un fichier qui n'a pas le type correct. Employez un autre nom de fichier et refaites tourner le programme.

0255: Control C a été pressé pour arrêter l'exécution de ce programme. Aucune action n'est nécessaire.

### NOTE:

Si vous obtenez un code d'arrêt différent de ceux donnés ci-dessus, consultez le manuel APPLE DOS ou le manuel APPLESOFT que vous avez reçus avec votre ordinateur.

## APPENDICE B: LEXIQUE

(Caractères spéciaux et expressions anglaises en ordre alphabétique. Un dictionnaire des expressions françaises par ordre alphabétique est donné plus loin).

"#" - Représente un caractère numérique dans une zone de données. (Chiffres de 0 à 9, +, -, .)

"\$" - Représente un caractère numérique dans une zone de données ayant le type de donnée "argent" (Chiffres de 0 à 9, +, -, .)

"." - Représente un point décimal fixe dans une zone de données.

"X" - Représente n'importe quel caractère pouvant être entré au moyen du clavier dans une zone de données.

48K - 49152 caractères (bytes, autrement dit octets) de capacité mémoire interne (1K - 1024 caractères).

ABSOLUTE FORMATTING (FORMATTAGE ABSOLU) - Une caractéristique du système CORP qui vous permet de spécifier la position horizontale et verticale exacte d'informations à imprimer.

(A)DD RECORDS (AJOUTER DES ENREGISTREMENTS) - La fonction qui vous permet d'enregistrer des enregistrements dans un fichier de données.

ALPHA - L'ensemble des caractères alphabétiques de A à Z.

APPLE - Le fabricant du système d'ordinateur et une marque déposée par APPLE COMPUTER INC.

APPLE DOS - Le Système d'Exploitation Disque de l'ordinateur APPLE employé pour la gestion du DISK II.

APPLESOFT - Le langage BASIC à virgule flottante (floating point) de l'ordinateur APPLE II.

ARROW KEYS (TOUCHES-FLECHES) - Touches à fonction spéciale vous permettant de vous déplacer en arrière (flèche à gauche) et en avant (flèche à droite) dans la zone sans effacer l'information qu'elle contient.

ASCENDING (ASCENDANT) - Aller de la valeur la plus basse à la plus élevée.

ASCII - Le Code Américain Standard pour l'Echange d'Informations (American Standard Code for Information Interchange).

AUDIBLE ALARM (ALARME ACOUSTIQUE) - Le "bip" émis par l'imprimante pour attirer l'attention de l'opérateur (CTRL-G).

AUDIBLE ALERT (ALERTE ACOUSTIQUE) - Le "bip" émis par l'ordinateur pour attirer l'attention de l'opérateur (CTRL-G).

BACKUP (DOUBLE) - Une copie d'un fichier ou d'un programme à utiliser si l'original est détruit.

BASIC - Un acronyme pour Beginner's All-Purpose Symbolic Instruction Code (code universel d'instructions symboliques pour débutants).

BIT - La plus petite quantité d'information qu'un ordinateur puisse contenir. Un seul bit spécifie une valeur unique: "0" ou "1".

BOOTSTRAP - Le processus qui transfère l'information se trouvant sur le disque et servant à opérer l'unité disque. Le processus de bootstrap charge le DOS APPLE en mémoire.

BUFFER (ZONE TAMPON) - Un dispositif ou zone mémoire utilisé pour enregistrer quelque chose de façon temporaire.

BYTE (OCTET) - Une unité de base pour la mesure de la mémoire d'un ordinateur. Un octet est généralement composé de 8 bits. Par conséquent, il peut avoir une valeur comprise entre 0 et 255.

BYTES LEFT (OCTETS RESTANTS) - Le nombre de caractères d'espace mémoire disponibles.

CATALOG (CATALOGUE) - La "table des matières" de l'information sur le disque.

CENTRONICS - Un fabricant d'imprimantes très employées qui sont compatibles avec l'ordinateur APPLE. CENTRONICS est une marque déposée par CENTRONICS INC.

COMPATIBLE - Un périphérique qui peut fonctionner avec l'ordinateur APPLE. Un périphérique COMPATIBLE requiert généralement une carte d'interface pour devenir compatible.

COMPUTER FORMATTING (FORMATTAGE PAR ORDINATEUR) - Une caractéristique du système CORP grâce à laquelle l'ordinateur calcule toute l'information nécessaire pour produire des rapports imprimés.

CONTROL (CONTROLE) - Se rapporte à la touche de CONTROLE sur le clavier (CTRL). Cette touche produit certains caractères qui sont importants pour la marche de l'ordinateur.

CONTROL-C - Un caractère de contrôle permettant à l'utilisateur de revenir au menu principal ou d'interrompre l'exécution d'un programme.

COPY (COPIE) - L'action de transférer des données d'un disque à l'autre sous le contrôle de l'ordinateur dans le but d'effectuer une copie.

COPY IN PROGRESS (COPIE S'EFFECTUE) - Un message indiquant qu'une copie est en train de s'effectuer.



C.O.R.P. - Un acronyme pour "Combined Operating Re-Entrant Programming" (Programmation réentrante d'opérations combinées), le système de gestion de banques de données décrit dans ce manuel. C.O.R.P. est une marque commerciale de la MAROMATY AND SCOTTO SOFTWARE CORP.

CORP MASTER MENU (MENU PRINCIPAL CORP) - Le programme principal contrôlant toutes les fonctions principales du système CORP. Pour exécuter une fonction donnée, il suffit de sélectionner le numéro correspondant.

CREATING A DATA FILE (CREATION D'UN FICHER DE DONNEES) - un message indiquant qu'un fichier de données est en train d'être créé sur le disque.

CROSS REFERENCE (RENOI) - Une méthode qui consiste à employer plusieurs fichiers de données pour obtenir toutes les informations nécessaires pour la génération d'un rapport imprimé.

CURSOR (CURSEUR) - Le carré clignotant sur l'écran qui indique la position momentanée à laquelle l'ordinateur va accepter ou imprimer l'information.

DATA ENTRY (ENTREE DE DONNEES) - Le processus consistant à ajouter, chercher, modifier et éliminer des enregistrements d'un fichier de données.

DATA ENTRY GENERATOR TERMINATED (GENERATEUR D'ENTREE DE DONNEES TERMINE) - Un message indiquant que le générateur d'applications d'entrée de données a achevé son exécution pour une raison ou autre.

DATA DISK (DISQUE DE DONNEES) - Le disque employé pour stocker le fichier de données.

DATA FILE (FICHER DE DONNEES) - L'ensemble des enregistrements stockés sur le disque de données et utilisés par le programme d'entrée de données.

DEFINE (DEFINIR) - Le processus consistant à expliquer à l'ordinateur les qualités essentielles d'une fonction particulière.

(D)ELETE RECORDS (SUPPRESSION D'ENREGISTREMENTS) - Le processus consistant à enlever des enregistrements du fichier de données.

DESCENDING (DESCENDANT) - Aller de la valeur la plus élevée à la plus basse.

DEVICE SELECT CODE (CODE DE SELECTION DU PERIPHERIQUE) - Un code qui est envoyé à un périphérique et prépare le périphérique à communiquer avec l'ordinateur.

DIAGNOSTIC - Le disque contenant les programmes et les fonctions destinés à vérifier le système CORP et l'ordinateur afin de s'assurer de leur bon fonctionnement.

DIAGNOSTICS MENU (MENU DES DIAGNOSTICS) - Le menu qui vous permet de sélectionner la fonction de diagnostic de votre choix en entrant le numéro correspondant.

DISK DATA FILE NAME (NOM DU FICHER DE DONNEES SUR DISQUE) - Le nom donné à l'ensemble des enregistrements stockés sur disque et destinés à être employés par le programme d'entrée de données.

DISK II - Le nom donné à l'unité disque 5 1/4" de l'ordinateur APPLE.

DISK TEST (TEST DU DISQUE) - Une routine se trouvant sur le disque de diagnostic et destinée à vérifier le fonctionnement de l'unité pour disques souples 5 1/4" APPLE.

EDIT (EDITER) - Le processus consistant à modifier l'information existante.

ERROR (ERREUR) - N'importe quel type d'erreur commise par l'opérateur ou l'ordinateur.

EXEC - Une commande qui exécute d'autres commandes, lesquelles sont enregistrées dans un fichier.

EXECUTE (EXECUTER) - Le processus qui consiste à obéir aux instructions contenues dans un programme.

EXPANSION BYTES (OCTETS D'EXTENSION) - Le nombre de caractères à insérer dans chaque enregistrement d'un fichier de données.

EXPANDED PRINT (IMPRESSION ELARGIE) - Des caractères qui ont été étirés pour donner l'impression de caractères gras.

EXTRA IGNORED (SUPERFLU IGNORE) - Un message d'erreur indiquant qu'un ",", (virgule) ou un ":" (deux-points) a été entré là où il n'aurait pas dû.

FIELD NAME (NOM DE ZONE) - Un nom utilisé pour décrire le contenu d'une zone.

FIELD TYPE (TYPE DE ZONE) - Une description de l'information destinée à être enregistrée dans une zone (alpha, numérique, etc.).

FILE DELETED (FICHER SUPPRIME) - Un message indiquant qu'un fichier a été supprimé du disque.

FILE NOT FOUND (FICHER INTROUVABLE) - Un message indiquant que le fichier ne se trouve pas sur le disque.

FIXING UP A FILE (RECONSTITUTION D'UN FICHER) - Une méthode pour corriger les erreurs dans un fichier de données ou dans le répertoire à l'aide de la routine de tri.

FORM FPEED (SAUT DE PAGE) - Une méthode d'avance automatique jusqu'au sommet du nouveau formulaire.

FUNCTION CODE (CODE DE LA FONCTION) - Un numéro correspondant à une opération particulière sur le menu principal.

GENERATING.... (GENERANT....) - Lorsqu'un programme est en train d'être écrit par le système CORP, le message GENERATING, suivi du nom du programme, est affiché.

IMAGE - La description de l'information contenue dans une zone ou un fichier.

I/O ERROR (ERREUR E/S) - Une erreur causée par un disque défectueux ou une malfonction du hardware.

INCLUSIONS - Spécifications se rapportant à l'information à inclure dans un rapport imprimé.

INITIALIZE (INITIALISER) - Le processus permettant l'enregistrement de l'information sur un disque.

KEY (CLEF) - La zone du fichier de données qui contient le facteur principal de différenciation pour localiser l'information à l'aide du répertoire principal.

KEY VALUE (VALEUR DE LA CLEF) - Une valeur calculée à partir de la zone clef du fichier de données et utilisée pour localiser le pointeur du répertoire principal.

LINE NUMBER/LETTER (NUMERO/LETRE DE LIGNE) - Un numéro ou une lettre de référence utilisé pour localiser une ligne donnée de la grille d'entrée de données.

LINKED LIST POINTER SYSTEM (SYSTEME DE POINTEURS DE LISTE CHAINEE) - Une méthode servant à localiser l'information dans un fichier de données grâce à un pointeur à la fin de chaque enregistrement qui indique l'enregistrement suivant de la chaîne.

LOAD (CHARGER) - Le processus consistant à transférer l'information du disque en mémoire.

LOADING.... (CHARGEANT).... - Pendant qu'un programme est en train d'être transféré en mémoire, le message LOADING suivi du nom du programme va être affiché.

LOADING CORP SYSTEM (CHARGEMENT DU SYSTEME CORP) - Un message indiquant que le système CORP est en train d'être transféré en mémoire.

LOADING DIRECTORY (CHARGEMENT DU REPERTOIRE) - Un message affiché pendant que le répertoire principal du fichier de données est transféré du disque en mémoire.

LOADING KEY VECTORS (CHARGEMENT DES VECTEURS CLEF) - Un message indiquant que l'information des clefs de tri est en train d'être transféré en mémoire.

LOADING PROGRAM (CHARGEMENT DU PROGRAMME) - Un message indiquant qu'un programme du système CORP est en train d'être transféré en mémoire.

LOGICAL RECORD LENGTH (LONGUEUR D'UN ENREGISTREMENT LOGIQUE) - Le nombre de caractères contenues dans un enregistrement du fichier de données.

MASTER (MAITRE, rendu par PRINCIPAL) - Le disque qui contient le système CORP.

MASTER DIRECTORY (REPERTOIRE PRINCIPAL) - Une table enregistrée sur le disque et qui contient des informations sur la position des zones clef dans le fichier de données.

MASTER FILE (FICHIER PRINCIPAL) - Le fichier de données qui formera la base principale du rapport imprimé.

MASTER KEY START POSITION (POSITION DE DEPART DE LA CLEF PRINCIPALE) - La position initiale à l'intérieur de la zone clef où se produit un changement significatif de l'information.

MAXIMUM FILE SIZE (TAILLE MAXIMALE DU FICHIER) - Le nombre maximum d'enregistrements qu'un fichier de données peut contenir sur le disque tout entier ou le nombre maximum d'enregistrements spécifié par l'utilisateur.

MAXIMUM WIDTH (LARGEUR MAXIMALE) - Le nombre maximum de positions d'impression horizontale sur une seule page.

(M)ODIFY RECORDS (MODIFIER DES ENREGISTREMENTS) - Le processus consistant à modifier l'information contenue dans un enregistrement.

NUMERIC (NUMERIQUE) - Les chiffres de 0 à 9, le signe plus "+", le signe moins "-" et le point décimal ".".

OFFSET (DECALAGE) - La position de départ dans une zone.

OLD PROGRAM NAME (NOM DE L'ANCIEN PROGRAMME) - Le programme d'entrée de données qui a créé le présent fichier de données.

OMISSIONS - Spécifications se rapportant à l'information à omettre du rapport imprimé.

OTHER/UNKNOWN AUTRE/INCONNU - N'importe quel type d'imprimante qui n'est pas compatible avec les imprimantes se trouvant sur la liste des imprimantes compatibles.

PARALELL (PARALLELE) - Un type de carte d'interface employée avec des imprimantes telles que la CENTRONICS 779.

PARAMETERS (PARAMETRES) - L'information entrée par l'utilisateur dans un programme.

POINTER (POINTEUR) - Une valeur indiquant le numéro de l'enregistrement dans le fichier de données.

PR#6 - Une commande qui provoque le transfert par l'ordinateur du système d'exploitation disque (Disk Operating System - DOS) en mémoire. Cette commande cause aussi l'exécution du système CORP.

PRINT FIELD (ZONE D'IMPRESSION) - Une zone utilisée pour imprimer ou calculer des informations dans un programme d'impression.

PRINT ONLY (IMPRESSION SEULEMENT) - Un type de zone qui sera affichée seulement pour informer l'opérateur. Aucune donnée ne sera enregistrée sur le disque.

PRINT PROGRAM (PROGRAMME D'IMPRESSION) - Une série d'instructions en APPLESOFT BASIC arrangées logiquement de façon à produire un rapport imprimé.

PRINT SPEED (VITESSE D'IMPRESSION) - Une valeur comprise entre 0 et 255 qui fera varier la vitesse d'impression de l'imprimante selon la valeur.

PRINTED REPORT (RAPPORT IMPRIME) - La mise en page détaillée d'une description du contenu d'un fichier de données imprimée sur papier.

PRINTER CHARACTERISTICS (CARACTERISTIQUES DE L'IMPRIMANTE) - Information spécifique concernant le type d'imprimante employée.

PRINTER TEST (TEST DE L'IMPRIMANTE) - Une routine sur le disque de diagnostic destinée à vérifier le fonctionnement de l'imprimante.

PROGRAM DEVELOPMENT DISK (DISQUE DE DEVELOPPEMENT DE PROGRAMME - Un disque employé par le système CORP pour enregistrement des programmes produits par l'ordinateur.

PROGRAM GENERATED (PROGRAMME ENGENDRE) - Un message informant l'utilisateur que le programme a été écrit correctement.

PROGRAM NAME (NOM DU PROGRAMME) - Le nom d'un programme donné qui est enregistré sur disque.

PROGRAM/SYSTEM NAME (NOM DU PROGRAMME/SYSTEME) - Le nom donné à une série complète de programmes enregistrés sur disque.

RAM - Random Acces Memory (mémoire à accès aléatoire), mémoire qui sert à lire et à écrire.

RANDOM (ALEATOIRE) - Une méthode consistant à accéder à l'information en localisant directement l'enregistrement souhaité sans passer par tous les autres enregistrements.

RANGE (DOMAINE) - Une valeur de départ et une valeur d'arrivée incluant toutes les valeurs intermédiaires.

RE-BOOT - La procédure consistant à effectuer un bootstrap à partir d'un autre disque. Une procédure identique est utilisée lorsque la commande PR=6 est entrée.

RE-KEY (CHANGEMENT DE CLEF) - Le procédé de changement de la zone clef dans un fichier de données.

RECORD NUMBER (NUMERO DE L'ENREGISTREMENT) - La place d'un enregistrement particulier dans un fichier de données.

RELATIONAL OPERATION (OPERATION RELATIONNELLE) - Une opération utilisée pour vérifier si la valeur rencontrée est plus grande que, plus petite que ou égale à une autre valeur.

RELATIVE ORDER (ORDRE RELATIF) - Un système servant à classer l'information de façon à ce qu'elle soit presque triée.

REPORT DATE (DATE DU RAPPORT) - La date destinée à être imprimée au haut du rapport.

RETURN (RETOUR) - La touche servant à entrer l'information dans l'ordinateur afin qu'il puisse s'en servir.

ROM (Read-Only Memory, mémoire de lecture) - Un type de mémoire contenant habituellement de l'information pré-programmée. Ce type de mémoire ne sert qu'à être lu.

SCREEN (ECRAN, GRILLE) - Se réfère à ce qui apparaît sur le moniteur vidéo.

SEARCH KEY (CLEF DE RECHERCHE) - La zone à l'intérieur du fichier qui est contrôlée pour vérifier que sa valeur se trouve dans l'intervalle désiré.

SEARCHING (RECHERCHE) - Un message employé pour indiquer que l'ordinateur est en train de chercher la définition d'une zone en mémoire.

(S)EARCHING FOR RECORDS (RECHERCHE DES ENREGISTREMENTS) - Un mode d'opération employé à localiser l'information désirée dans un fichier de données.

SEGMENT - L'un des 24 enregistrements du répertoire principal.

SERIAL (SERIE) - Un type de carte d'interface pour imprimantes similaires à la CENTRONICS 704.

SEQUENTIAL (SEQUENTIEL) - Une méthode de localiser l'enregistrement désiré dans un fichier de données en parcourant tous les enregistrements du fichier jusqu'à ce que l'enregistrement soit trouvé.

**SORT (TRI)** - Le processus consistant à ordonner l'information.

**SORT KEY (CLEF DE TRI)** - La zone du fichier de données qui sert à ordonner le fichier.

**SORTING KEYS (TRI DES CLEFS)** - Un message indiquant que les vecteurs clef sont en train d'être triés.

**SLOT (POSITION DE RACCORDEMENT)** - Un connecteur à l'intérieur de l'ordinateur APPLE destiné à recevoir une carte d'interface pour des périphériques tels que disques et imprimantes.

**STRING (SUITE)** - Un groupe de caractères alphanumériques.

**SYSTEM FUNCTIONS (FONCTIONS SYSTEME)** - Fonctions ayant un rapport avec la configuration du hardware et du software.

**TARGET STRING (SUITE DE CARACTERES A REMPLACER)** - L'information à localiser et à mettre à jour lorsqu'une mise à jour alpha est employée.

**TERMINATION CODE (CODE D'ARRET)** - Un code indiquant la raison pour laquelle un programme a arrêté d'exécuter.

**TRANSACTION FILE (FICHIER DE TRANSACTIONS)** - Un fichier utilisé pour conserver les zones définies par l'utilisateur pour référence future.

**UPDATE (MISE A JOUR)** - Le processus consistant à modifier un enregistrement existant ou un groupe de ceux-ci à l'aide de nouvelles informations.

**UPDATE FIELD (ZONE DE MISE A JOUR)** - La zone du fichier de données qui va contenir la nouvelle information.

**UPDATE STRING (SUITE DE REMPLACEMENT)** - Le caractère ou groupe de caractères qui remplaceront la suite de caractères à remplacer à condition que celle-ci puisse être localisée.

**UPDATING AN OLD SCREEN (MISE A JOUR D'UNE ANCIENNE GRILLE)** - Une méthode grâce à laquelle une grille d'entrée de données créée précédemment peut être modifiée.

**UPDATING DIRECTORY (MISE A JOUR DU REPERTOIRE)** - Un message affiché par le programme d'entrée de données qui indique que des modifications sont effectuées dans le répertoire principal sur le disque.

**USER DEFINED (DEFINI PAR L'UTILISATEUR)** - Une zone employée pour des calculs et/ou l'impression dans le programme d'impression.

**VERIFICATION** - Le processus consistant à vérifier l'information du fichier de données à l'aide d'un programme ou par inspection visuelle.

**WORK FILE (FICHIER DE TRAVAIL)** - Un fichier employé pour certaines routines de tri pour stocker l'information contenue dans la zone clef. Le tri du système CORP n'a pas besoin d'un fichier de travail.

**WRITING OUTPUT FILE (ECRITURE DU FICHIER DE SORTIE)** - Un message indiquant que le fichier de données a été trié avec succès et que l'information triée est en train de s'écrire sur le disque.

CLASSIFICATION ALPHABETIQUE DES TERMES FRANCAIS

AVEC LEURS EQUIVALENTS ANGLAIS

AJOUTER DES ENREGISTREMENTS = (A)DD RECORDS  
 ALARME ACOUSTIQUE = AUDIBLE ALARM  
 ALEATOIRE = RANDOM  
 ALERTE ACOUSTIQUE = AUDIBLE ALERT  
 ALPHA = ALPHA  
 APPLE = APPLE  
 APPLE DOS = APPLE DOS  
 APPLESOFT = APPLESOFT  
 ASCENDANT = ASCENDING  
 ASCII = ASCII  
 AUTRE/INCONNU = OTHER/UNKNOWN  
 BASIC = BASIC  
 BIT = BIT  
 BOOTSTRAP = BOOTSTRAP  
 CARACTERISTIQUES DE L'IMPRIMANTE = PRINTER CHARACTERISTICS  
 CATALOGUE = CATALOG  
 CENTRONICS = CENTRONICS  
 CHANGEMENT DE CLEF = RE-KEY  
 CHARGEANT = LOADING  
 CHARGEMENT DES VECTEURS CLEF = LOADING KEY VECTORS  
 CHARGEMENT DU PROGRAMME = LOADING PROGRAM  
 CHARGEMENT DU SYSTEME CORP = LOADING CORP SYSTEM  
 CHARGER = LOAD  
 CLEF = KEY  
 CLEF DE RECHERCHE = SEARCH KEY  
 CLEF DE TRI = SORT KEY  
 CODE D'ARRET = TERMINATION CODE  
 CODE DE LA FONCTION = FUNCTION CODE  
 CODE DE LA SELECTION DU PERIPHERIQUE = DEVICE SELECT CODE  
 COMPATIBLE = COMPATIBLE  
 CONTROLE = CONTROL  
 CONTROL-C = CONTROL-C  
 COPIE = COPY  
 COPIE S'EFFECTUE = COPY IN PROGRESS  
 C.O.R.P. = C.O.R.P.  
 CREATION D'UN FICHIER DE DONNEES = CREATING A DATA FILE  
 CURSEUR = CURSOR  
 DATE DU RAPPORT = REPORT DATE  
 DECALAGE = OFFSET  
 DEFINI PAR L'UTILISATEUR = USER DEFINED  
 DEFINIR = DEFINE  
 DESCENDANT = DESCENDING  
 DIAGNOSTIC = DIAGNOSTIC  
 DISK II = DISK II

DISQUE DE DEVELOPPEMENT DE PROGRAMME = PROGRAM DEVELOPMENT DISK  
 DISQUE DE DONNEES = DATA DISK  
 DOMAINE = RANGE  
 DOUBLE = BACKUP  
 ECRAN = SCREEN  
 ECRITURE DU FICHIER DE SORTIE = WRITING OUTPUT FILE  
 EDITER = EDIT  
 ENTREE DE DONNEES = DATA ENTRY  
 ERREUR = ERROR  
 ERREUR E/S = I/O ERROR  
 EXEC = EXEC  
 EXECUTER = EXECUTE  
 FICHIER DE DONNEES = DATA FILE  
 FICHIER DE TRANSACTIONS = TRANSACTION FILE  
 FICHIER DE TRAVAIL = WORK FILE  
 FICHIER INTROUVABLE = FILE NOT FOUND  
 FICHIER PRINCIPAL = MASTER FILE  
 FICHIER SUPPRIME = FILE DELETED  
 FONCTIONS SYSTEME = SYSTEM FUNCTIONS  
 FORMATTAGE ABSOLU = ABSOLUTE FORMATTING  
 FORMATTAGE PAR ORDINATEUR = COMPUTER FORMATTING  
 GENERANT = GENERATING  
 GENERATEUR D'ENTREE DE DONNEES TERMINE = DATA ENTRY GENERATOR TERMINATED  
 GRILLE = SCREEN  
 IMAGE = IMAGE  
 IMPRESSION ELARGIE = EXPANDED PRINT  
 IMPRESSION SEULEMENT = PRINT ONLY  
 INCLUSIONS = INCLUSIONS  
 INITIALISER = INITIALIZE  
 LARGEUR MAXIMALE = MAXIMUM WIDTH  
 LONGUEUR D'UN ENREGISTREMENT LOGIQUE = LOGICAL RECORD LENGTH  
 MENU DES DIAGNOSTICS = DIAGNOSTICS MENU  
 MENU PRINCIPAL CORP = CORP MASTER MENU  
 MISE A JOUR = UPDATE  
 MISE A JOUR D'UNE ANCIENNE GRILLE = UPDATING AN OLD SCREEN  
 MISE A JOUR DU REPERTOIRE = UPDATING DIRECTORY  
 MODIFIER DES ENREGISTREMENTS = (M)ODIFY RECORDS  
 NOM DE L'ANCIEN PROGRAMME = OLD PROGRAM NAME  
 NOM DE ZONE = FIELD NAME  
 NOM DU FICHIER DE DONNEES SUR DISQUE = DISK DATA FILE NAME  
 NOM DU PROGRAMME = PROGRAM NAME  
 NOM DU PROGRAMME/SYSTEME = PROGRAM/SYSTEM NAME  
 NUMERIQUE = NUMERIC  
 NUMERO DE L'ENREGISTREMENT = RECORD NUMBER  
 NUMERO/LETRE DE LIGNE = LINE NUMBER/LETTER  
 OCTET = BYTE  
 OCTETS D'EXTENSION = EXTENSION BYTES  
 OCTETS RESTANTS = BYTES LEFT

OMISSIONS	=	OMISSIONS
OPERATION RELATIONNELLE	=	RELATIONAL OPERATION
ORDRE RELATIF	=	RELATIVE ORDER
PARALLELE	=	PARALLEL
PARAMETRES	=	PARAMETERS
POINTEUR	=	POINTERS
POSITION DE DEPART DE LA CLEF PRINCIPALE	=	MASTER KEY START POSITION
POSITION DE RACCORDEMENT PRINCIPAL	=	SLOT = MASTER
PROGRAMME D'IMPRESSION	=	PRINT PROGRAM
PROGRAMME ENGENDRE	=	PROGRAM GENERATED
PR#6	=	PR#6
RAM	=	RAM
RAPPORT IMPRIME	=	PRINTED REPORT
RE-BOOT	=	RE-BOOT
RECHERCHE	=	SEARCHING
RECHERCHE DES ENREGISTREMENTS	=	(S)EARCHING FOR RECORDS
RECONSTITUTION D'UN FICHIER	=	FIXING UP A FILE
RENVOI	=	CROSS REFERENCE
REPertoire PRINCIPAL	=	MASTER DIRECTORY
RETOUR	=	RETURN
ROM	=	ROM
SAUT DE PAGE	=	FORM FEED
SEGMENT	=	SEGMENT
SEQUENTIEL	=	SEQUENTIAL
SERIE	=	SERIAL
SUITE	=	STRING
SUITE DE CARACTERES A REMPLACER	=	TARGET STRING
SUITE DE REMPLACEMENT	=	UPDATE STRING
SUPERFLU IGNORE	=	EXTRA IGNORED
SUPPRESSION D'ENREGISTREMENTS	=	(D)ELETE RECORDS
SYSTEME DE POINTEURS DE LISTE CHAINEE	=	LINKED LIST POINTER SYSTEM
TAILLE MAXIMALE DU FICHIER	=	MAXIMUM FILE SIZE
TEST DE L'IMPRIMANTE	=	PRINTER TEST
TEST DU DISQUE	=	DISK TEST
TOUCHES-FLECHES	=	ARROW KEYS
TRI	=	SORT
TRI DE CLEFS	=	SORTING KEYS
TYPE DE ZONE	=	FIELD TYPE
VALEUR DE LA CLEF	=	KEY VALUE
VERIFICATION	=	VERIFICATION
VITESSE D'IMPRESSION	=	PRINT SPEED
ZONE DE MISE A JOUR	=	UPDATE FIELD
ZONE D'IMPRESSION	=	PRINT FIELD
ZONE TAMPON	=	BUFFER

## APPENDICE C: LISTE DE RENVOI DES SOUS-ROUTINES DES PROGRAMMES

SOUS-ROUTINES D'ENTREE DE DONNEES

LIGNE#	LIGNE#	NOM & FONCTION
DE	A	

30000- 31280 FTVFY - Routine de vérification du type de la zone. Cette sous-routine vérifie la zone d'entrée pour des erreurs basées sur l'image et retourne une variable nommée IRC qui est 0 si aucune erreur a été détectée ou 1 si une erreur a été détectée.

31300- 31430 KEYLOC - Routine de localisation de la clef. Cette sous-routine localise le pointeur de la clef dans le répertoire principal à l'aide d'un calcul mathématique. Pour de plus amples informations, référez-vous à l'éditeur du REPERTOIRE PRINCIPAL au chapitre 7.

31500- 31540 FPADD - Routine de remplissage (padding) de zone. Cette sous-routine remplit la droite de la zone d'entrée à l'aide de caractères control "U" pour obtenir l'espacement correct dans la zone. Cette sous-routine est aussi utilisée lors de la recherche afin que l'information entrée soit aussi remplie de façon à correspondre à l'information du fichier.

31600- 31990 DYNDEL - Routine de suppression dynamique d'un enregistrement. Cette sous-routine fait disparaître l'enregistrement en question du disque, le remplace par le dernier enregistrement du disque et reconstruit le système de pointeurs de liste chaînée du répertoire principal.

32000- 32060 MDUPC - Routine de mise à jour du répertoire principal. Cette routine réécrit sur le disque les enregistrements du répertoire principal qui ont été modifiés. Elle emploie les pointeurs ZAP pour déterminer si oui ou non l'enregistrement a été modifié.

32100- 32280 RNSDRC - Routine pour la recherche aléatoire. Cette sous-routine localise l'enregistrement cherché par accès aléatoire par clef et pointeurs de liste chaînée. Une recherche dans une suite secondaire (substring) est effectuée dans chaque enregistrement pour localiser l'enregistrement désiré.

32300- 32540 SEQSRC - Sous-routine de recherche séquentielle. Cette sous-routine localise l'enregistrement désiré en effectuant une recherche dans une suite secondaire de chaque enregistrement jusqu'à ce que l'enregistrement désiré soit trouvé. Cette sous-routine est sélectionnée à l'aide d'un "\*" à la première position de la zone clef.

SOUS-ROUTINES D'ENTREE DE DONNEES (cont.)

LIGNE# DE	LIGNE# A	NOM & FONCTION
--------------	-------------	----------------

32600- 32690 MODCHG - Routine de changement de mode. Cette routine assigne les valeurs correctes à tous les indicateurs (flags) nécessaires pour les différents modes d'opération. La routine appelle également toutes les autres sous-routines qui servent à effectuer la fonction nécessaire.

32700- 32708 RETMNU - Cette routine vous renverra au menu principal CORP en repositionnant tous les indicateurs nécessaires et en rechargeant le système principal CORP.

SOUS-ROUTINES D'IMPRESSION

LIGNE# DE	LIGNE# A	NOM & FONCTION
--------------	-------------	----------------

10000- 14999 XRFREC - Cette routine obtient le pointeur du répertoire principal et retrouve l'enregistrement du fichier de renvoi approprié. La taille de cette sous-routine dépend du nombre de fichiers de renvoi et du nombre de zones dans chaque fichier.

15000- 15230 SSORT - Cette routine trie les zones clef de chaque chaîne de pointeurs de liste avec les numéros d'enregistrement correspondants. Cette sous-routine retourne deux vecteurs triés, l'un contenant les zones clef dans la chaîne et l'autre le numéro de l'enregistrement.

16000- 19899 OPXREF - Cette sous-routine ouvre les fichiers de renvoi sur l'unité spécifiée. Le répertoire principal de chaque fichier de renvoi est ouvert, suivi par le fichier de données. La taille de cette routine dépend du nombre de fichiers à ouvrir.

19900- 20190 ROUND - Cette routine arrondit la zone spécifiée au nombre spécifié de chiffres. Ceci se fait en séparant la partie entière de la partie décimale puis en ajoutant une constante qui est obtenue en multipliant 5 par 10 à la puissance négative du nombre de décimales plus 1.

23000- 23040 NXTPAG - Cette sous-routine va sauter au sommet de la page suivante lorsqu'une imprimante sans option de saut de page est employée.

SOUS-ROUTINES D'IMPRESSION (cont.)

LIGNE# DE	LIGNE# A	NOM & FONCTION
--------------	-------------	----------------

25000- 26999 DETAIL - Cette routine imprimera la ligne de détails au bas de la page et/ou à la fin du rapport.

27000- 27060 PAGHDR - Cette sous-routine appellera les sous-routines servant à imprimer le numéro de page, la date et l'en-tête au sommet de la page.

28000- 28110 RTJUST - Sous-routine d'ajustement à droite pour les valeurs numériques. La suite de caractères est JFIELD\$, la suite de sortie ajustée à droite est MJ\$, la longueur de la zone est 15.

30000- 30130 OPMAS - Cette sous-routine ouvre le fichier principal et son répertoire principal. Les 24 segments du répertoire principal sont lus et les éléments qui sont différents de zéro sont placés dans un vecteur contenant des entiers de deux octets (16 bits) qui est appelé TLRN%.

30200- 30290 GETCHN - Cette sous-routine charge un vecteur nommé KEY\$ avec les données de toutes les zones clefs dans cette liste chaînée afin de pouvoir les trier. Le numéro de l'enregistrement logique de chaque enregistrement est également dans un vecteur contenant des entiers de deux octets qui s'appelle LRN%.

30300- 30210 OPMASI - Cette routine ouvre le fichier principal après sa fermeture par OPMAS-

30400- 31999 RREFC - Lire un enregistrement à partir du fichier approprié. Cette sous-routine va lire un enregistrement dans le fichier principal et convertira les valeurs numériques en un vecteur F(\*), les valeurs numériques seront ajustées à droite et seront placées dans le vecteur FIELD\$(\*). Les zones alpha seront ajustées à gauche et seront aussi placées dans FIELD\$(\*). N'importe quelle opération relationnelle qui doit servir à des inclusions sera aussi effectuée. Cette sous-routine va alors lire dans les fichiers de renvoi et localiser les enregistrements désirés sur la base des zones clef et de la zone de renvoi spécifiée. Si l'enregistrement est localisé, il servira alors à convertir les valeurs numériques en vecteurs A(1) à A(n), B(1) à B(n) etc. Les valeurs numériques seront alignés à droite dans AFIELD\$(\*) jusqu'à DFIELD\$(\*). Si l'enregistrement désiré ne peut être trouvé dans le fichier de renvoi, toutes les zones seront remplies à l'aide de caractères "\*". Finalement, les calculs pour F(\*), où \* est plus grand que la dernière zone de l'enregistrement, seront effectués. La taille de cette sous-routine dépend du nombre de fichiers, de zones, de calculs et d'expressions relationnelles spécifiées.

SOUS-ROUTINES D'IMPRESSION (cont.)

LIGNE# LIGNE# NOM & FONCTION  
DE A

32000- 32090 DATPAG - Imprime la date et les numéros de page au sommet de chaque page. La date n'est imprimée que si la variable DF est >0 et le numéro de page seulement si PF >0. Si l'indicateur pour souligner, UF, est >0 alors ce qui est écrit sera souligné.

32100- 32120 FMFEED - Cette sous-routine imprime le caractère correct pour le saut de page afin de sauter au haut de la page suivante. Le compteur de ligne est alors remis à zéro.

32150- 32295 PRTHDR - Imprime la ligne servant d'en-tête au sommet de chaque page. L'en-tête sera souligné si UF est >0. Si la variable EF est >0, l'en-tête sera imprimé à l'aide de caractères élargis à condition que le code correspondant ait été spécifié correctement.

32300- 32350 PTDTL - Imprime les en-têtes des colonnes spécifiés à l'endroit correct du rapport. Si l'indicateur de soulignement UF est >0, les en-têtes des colonnes seront soulignés.

32400- 32540 BOTTOM - Imprime toute l'information nécessaire au bas de la page en imprimant une ligne de caractères "\*", puis en appelant PTDTL avec Z=2, en imprimant les zones désirées avec un appel de DETAIL et en imprimant finalement encore une ligne de caractères "\*". Le formulaire est alors avancé jusqu'au sommet de la page suivante.

32600- 32750 END - Imprime toute l'information nécessaire à la fin du rapport en imprimant une ligne de caractères "\*", en appelant PTDTL avec Z=3, en imprimant les zones désirées avec un appel de DETAIL et finalement en imprimant encore une ligne de caractères "\*".

C. O. R. P. II

DISQUE D'UTILITES

1. CREER UN PROGRAMME DE MENU
2. EXECUTER UN PROGRAMME DE LETTRE-FORMULAIRE
3. INITIALISER
4. VERIFIER UN FICHIER DE DONNEES
5. INSPECTER LA CATALOGUE DU DISQUE
6. CREER UN PROGRAMME DE LETTRE-FORMULAIRE
7. SUPPRIMER UN FICHIER
8. CHANGER LES FONCTIONS DU SYSTEME
9. EXECUTER L'EDITEUR DU SYSTEME
10. PROGRAMME DE FUSION