

Mise en œuvre

Dans ce chapitre vous allez apprendre les bases d'utilisation de l'AMIGA, et notamment :

- de la souris
- des icônes et des menus
- des disquettes

Vous pourrez ensuite commencer à utiliser les *outils* de la disquette Atelier qui vous permettent de travailler avec l'Amiga.

Comment travailler sans souris

Les descriptions de ce chapitre (et de l'ensemble de ce manuel) supposent que vous utilisez une souris. Vous pouvez cependant utiliser certaines des touches du clavier à la place de la souris. Pour savoir comment, lisez la partie de l'annexe C consacrée aux applications sans souris.



Les disquettes

Prenez les deux disquettes, la *disquette Atelier* et la *disquette supplémentaire* livrées avec l'Amiga. Ces disquettes contiennent des informations importantes utilisées par l'Amiga. Ayez de plus sous la main deux disquettes vierges (votre revendeur peut vous en fournir). Vous allez copier l'information des disquettes originales sur ces disquettes vierges et ranger les originaux en lieu sûr.

Vous devez utiliser des disquettes double face de grande qualité, marquées «2DD».

Pour être sûr que les données mémorisées sur votre disquette restent intactes, prenez les précautions suivantes :

- Stockez vos disquettes dans un conteneur pour les conserver à l'abri de la poussière.
- Ne placez pas vos disquettes sur le moniteur, le boîtier d'alimentation, le téléphone, ni sur un objet comprenant un fort champ magnétique.
- Insérez la disquette dans l'ouverture de l'unité en la maintenant bien alignée sans la coincer ni forcer.

Pour plus d'informations sur les soins à apporter à vos disquettes, reportez-vous au chapitre 9.

Il se peut que vos disquettes Amiga d'origine aient des *languettes de protection*. Ce sont de petites languettes de plastique situées à l'arrière des disquettes. Si les disquettes d'origine sont pourvues de languettes de protection, faire glisser chaque languette vers le bord de la disquette jusqu'au déclic ; une petite fente apparaît :

Languette de protection en écriture



La disquette est protégée contre l'écriture



En positionnant ainsi la languette de protection, vous évitez la modification des informations des disquettes insérées dans l'Amiga.

Sur les deux disquettes vierges, assurez-vous que la languette de protection recouvre la fente. Dans cette position on peut ajouter des informations sur la disquette :

Disquette non protégée



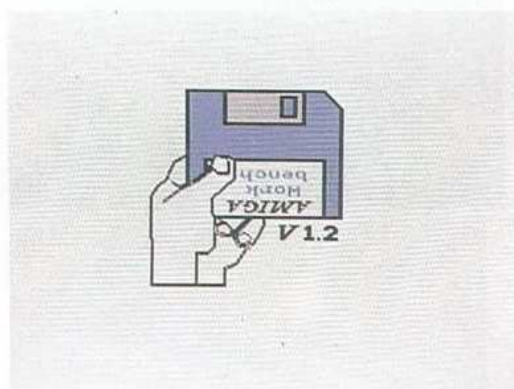
L'interrupteur marche/arrêt est situé sur l'unité d'alimentation. Pour mettre l'AMIGA sous tension, appuyez sur l'interrupteur ; l'indicateur lumineux au-dessus du clavier de l'AMIGA s'allume.



Attention !

Quand vous arrêtez l'Amiga, attendez toujours **AU MOINS 5 secondes** avant de le remettre en marche. Si vous ne respectez pas cette mesure de précaution, vous pouvez endommager l'Amiga.

Mettez maintenant en marche le moniteur ou le téléviseur connecté à l'Amiga. Après quelques secondes, vous voyez apparaître une main tenant une disquette :

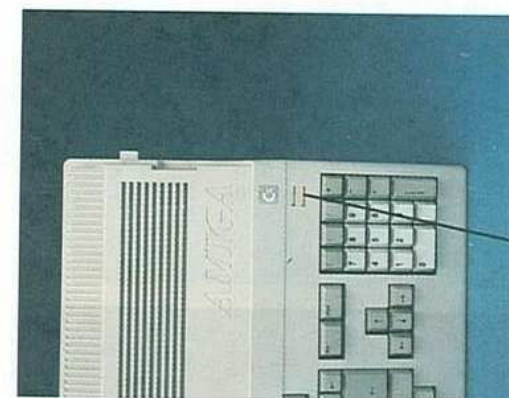


En supposant que vous avez déjà enlevé le carton (ou le plastique) de protection de la disquette (voir page 2-2), c'est le signal vous demandant d'introduire dans l'unité de disquette l'extrémité métallique de la disquette Atelier, étiquette en haut.

L'unité de disquette permet de lire et d'écrire des informations sur les disquettes. Poussez la disquette jusqu'au déclic :



Après avoir introduit la disquette, vous allez entendre des sons provenant l'Amiga. Ils sont produits par l'unité de disquette qui rassemble les informations. A l'aide de l'unité de disquette, l'Amiga va charger en moins d'une minute à partir de la disquette Atelier les informations dont il a besoin. L'indicateur lumineux de l'unité de disquette, situé au-dessus du clavier, est allumé quand elle travaille :



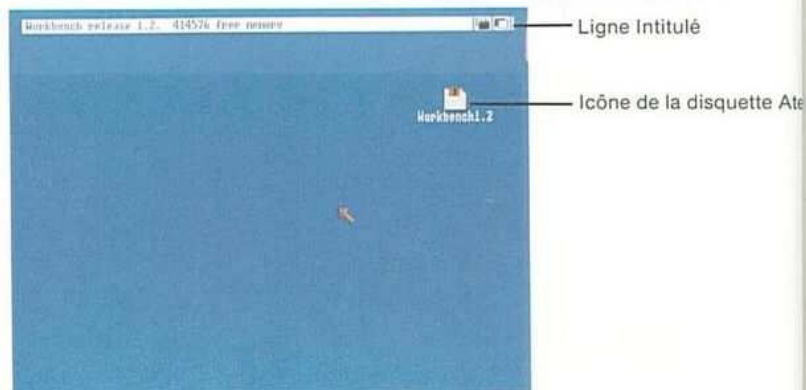
Indicateur lumineux de l'unité de disquette

Attention !

NE JAMAIS retirer une disquette tant que l'indicateur lumineux est allumé.

L'indicateur lumineux vous prévient que l'Amiga utilise la disquette. Le retrait prématuré d'une disquette peut empêcher l'Amiga de terminer une tâche importante, comme par exemple la lecture des informations de la disquette Atelier. Pire encore, ce retrait peut détruire les informations enregistrées. Attendez toujours que l'indicateur lumineux soit éteint pour retirer une disquette.

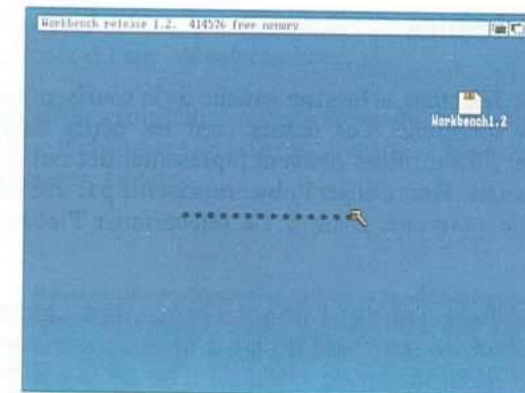
L'Atelier apparaît au bout de quelques instants :



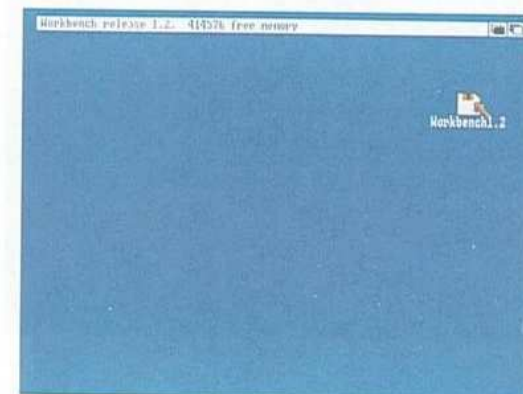
Une *ligne Intitulé* qui identifie l'Atelier se trouve en haut de l'écran. Une icône, petite image qui représente la disquette Atelier, apparaît dans l'Atelier. Vous allez en apprendre plus sur les icônes dans ce chapitre.

Déplacement du pointeur

On utilise le *pointeur*, représenté à l'écran par une petite flèche, pour *pointer* les objets avec lesquels on veut travailler. On déplace le pointeur en déplaçant la souris. Sans appuyer sur les *boutons de la souris*, essayez de la déplacer. Tenez la souris comme le montre la figure ci-dessous :



Pour pointer, déplacez le pointeur jusqu'à amener la pointe de la flèche sur l'objet que vous voulez pointer :



Si vous utilisez une souris pour la première fois, ne vous inquiétez pas si le déplacement du pointeur vous semble un peu gauche. Quand vous vous serez familiarisé avec son maniement, vous la trouverez très rapide et pratique.

Si vous manquez d'espace pour déplacer votre souris avant d'avoir amené le pointeur à la position désirée, soulevez-la et reposez-la à un endroit où il y a plus de place. Le fait de soulever la souris ne déplace pas le pointeur.

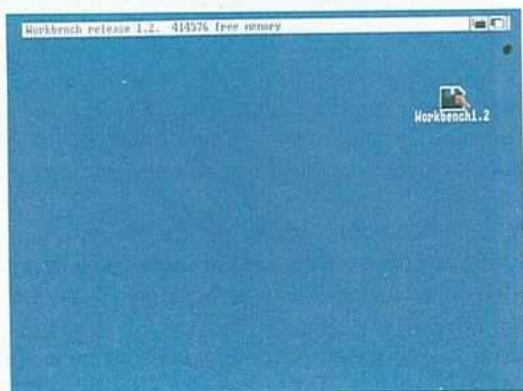
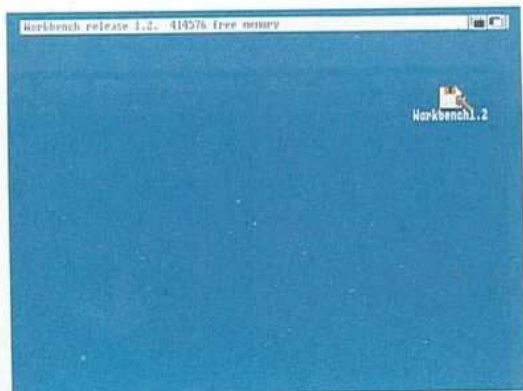
Le pointeur ne doit pas nécessairement être en forme de flèche. Vous pouvez donner à votre pointeur la forme de votre choix en utilisant l'option Paramètres. Les explications se trouvent dans le chapitre 6, «Utilisation de Paramètres».

Sélection des icônes

On utilise le *bouton Sélection*, le bouton gauche de la souris, pour *sélectionner* des icônes et d'autres fonctions. Les icônes sont les petits dessins symbolisant différents objets sur l'écran. Elles peuvent représenter des outils, des projets, des tiroirs ou des disquettes. Pour utiliser l'objet représenté par une icône, il suffit de la sélectionner avec le pointeur. Essayez de sélectionner l'icône représentant la disquette Atelier :

Pointez tout d'abord l'icône représentant la disquette Atelier, puis *cliquez deux fois* (appuyez et relâchez immédiatement) le bouton Sélection (le bouton gauche de la souris).

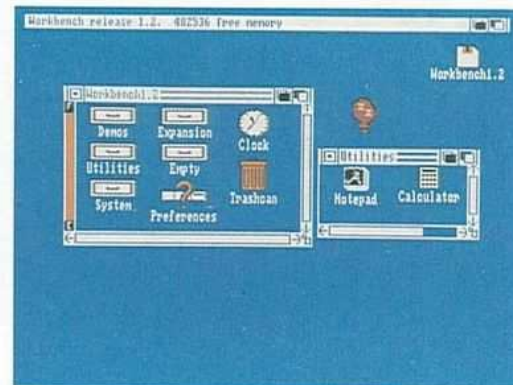
Cette opération «ouvre» l'icône sélectionnée.



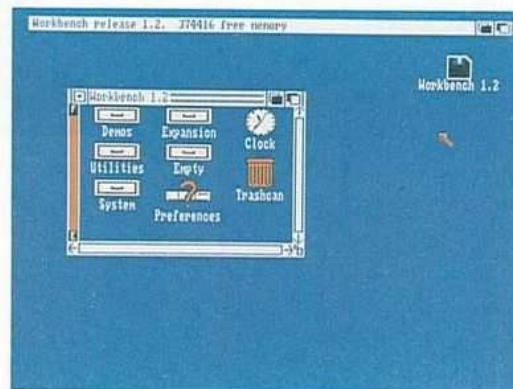
L'icône de la disquette Atelier apparaît en *surbrillance* à la première pression sur le bouton pour indiquer qu'elle est sélectionnée.

Il peut arriver qu'après avoir cliqué deux fois sur une icône, il faille attendre que l'Atelier ait fini une tâche avant de pouvoir continuer. Dans ce cas, le pointeur se transforme en *pointeur Attente* :

Pointeur Attente



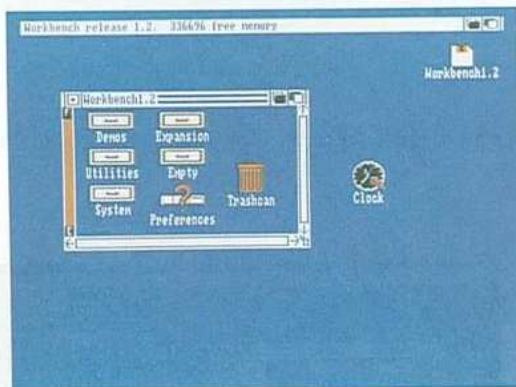
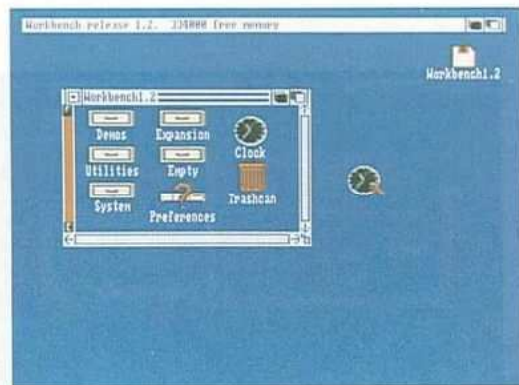
On peut continuer à travailler quand le pointeur a repris sa forme originale.



Si vous ne voulez plus qu'une icône soit sélectionnée, pointez un emplacement de l'Atelier qui n'est occupé ni par une icône ni par une cellule et cliquez le bouton Sélection.

Faire glisser

On peut déplacer les icônes, les fenêtres et les écrans en les faisant *glisser*. Pour faire glisser une icône, pointez-la, maintenez le bouton Sélection enfoncé et déplacez la souris.



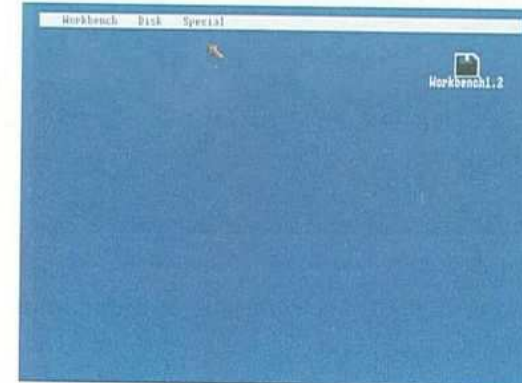
Une copie de l'icône se déplace et est repositionnée à l'endroit où l'on relâche le bouton.

Les menus

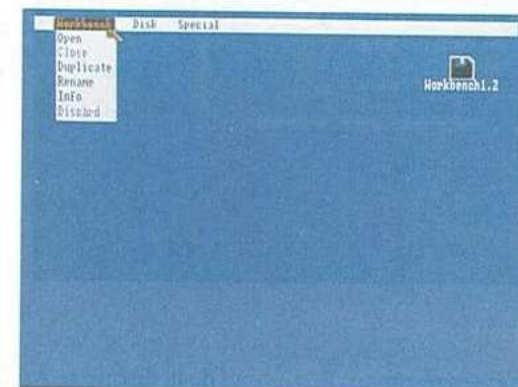
Les *menus* donnent la liste des choix possibles pour la plupart des outils, y compris l'Atelier. Pour utiliser les menus, servez-vous du *bouton Menu* qui est le bouton de droite de la souris. La meilleure façon d'apprendre le fonctionnement des menus est d'en essayer un :

Sélectionnez l'icône de la disquette Atelier si elle n'a pas été déjà sélectionnée. Appuyez *une seule fois* sur le bouton gauche de la souris.

Maintenez le bouton Menu enfoncé (le bouton droit de la souris). La ligne Menu apparaît, affichant les *intitulés* de menus :



Sans relâcher le bouton Menu, pointez Atelier sur la ligne Menu. Le *menu Atelier* apparaît :

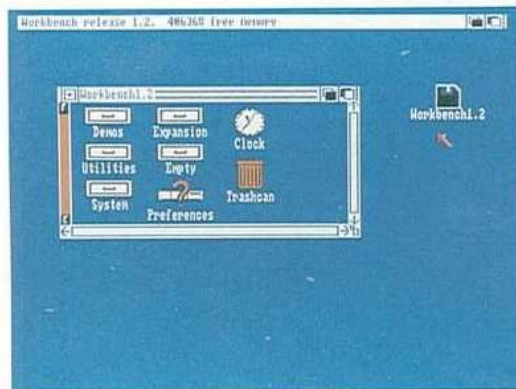


Tout en maintenant le bouton Menu enfoncé, pointez Ouvrir dans le menu. Ouvrir est mis en valeur :



Choisissez Ouvrir en relâchant le bouton Menu.

En choisissant Ouvrir dans le menu Atelier, vous ouvrez une fenêtre de la disquette Atelier :

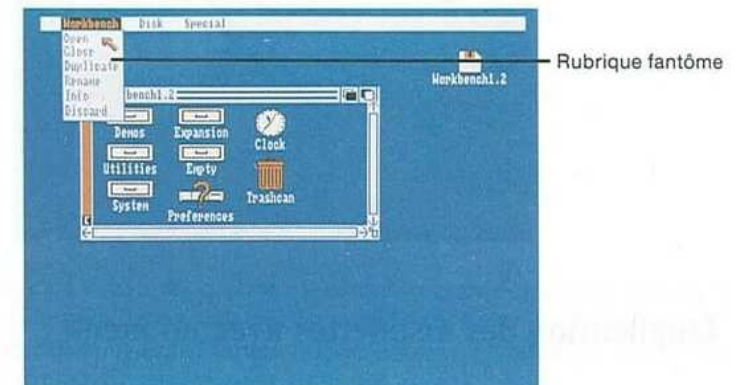


Des icônes représentant le contenu de la disquette Atelier apparaissent dans la fenêtre. La sélection d'un menu est similaire à la sélection d'une icône (cliquer deux fois).

Si vous ne voulez pas choisir de menu, sortez le pointeur du menu avant de relâcher le bouton Menu.

Pour parcourir les menus d'un outil, maintenez enfoncé le bouton Menu tout en déplaçant le pointeur le long de la ligne Menu. Regardez les menus disponibles, sans rien choisir.

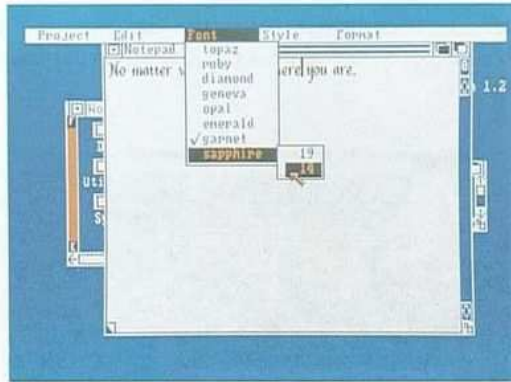
Dans certains outils, la totalité des rubriques des menus n'est pas toujours disponible. Les rubriques que l'on ne peut pas choisir apparaissent sous forme de *rubriques fantômes* :



Commandes et options

On trouve deux sortes de rubriques dans les menus : les *commandes* et les *options*. Les *commandes* sont des rubriques que l'on choisit pour exécuter une action. La rubrique Ouvrir du menu Atelier est un exemple de commande. On choisit Ouvrir pour ouvrir une fenêtre.

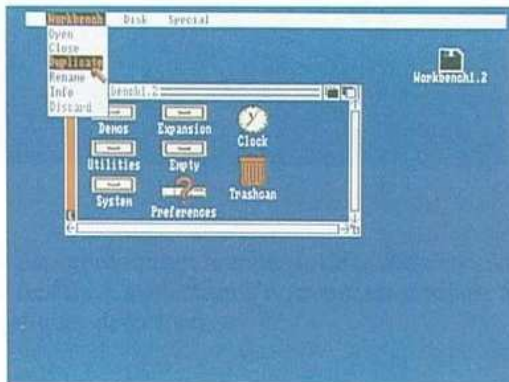
Les *options* sont des choix qui persistent jusqu'à ce qu'on choisisse d'autres options qui s'excluent mutuellement. Les styles de caractères disponibles dans le Bloc-notes sont des exemples d'options. Les options choisies sont indiquées par des repères à gauche des rubriques de menu :



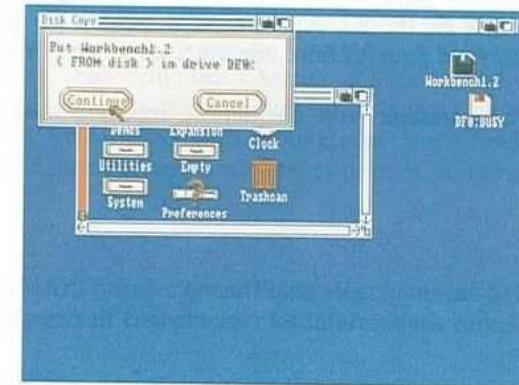
Duplication des disquettes avec un menu

Il est important de dupliquer les disquettes d'origine et de conserver les originaux dans un endroit sûr. Utilisez les duplicata, appelés *disquettes de travail*, pour les travaux courants. Avant de faire quoi que ce soit d'autre avec l'Atelier, suivez les instructions suivantes pour la duplication des disquettes :

Sélectionnez l'icône de la disquette Atelier, puis choisissez «Dupliquer» dans le menu Atelier :



Il apparaît une *demande*. L'Amiga utilise des *demandes* pour communiquer avec l'utilisateur. Ici, la demande vous indique combien de fois il vous faudra changer de disquette pendant la copie. Pour poursuivre, sélectionnez «Continuer» :



Une nouvelle demande vous invite à mettre la disquette que vous voulez dupliquer dans l'unité df0. (L'unité df0: est celle qui est située dans l'unité centrale ; l'unité df1: est une unité externe.) Etant donné que la disquette Atelier est déjà dans l'unité df0:, sélectionnez Continuer pour aller plus avant.

Vous voyez ensuite une demande vous invitant à insérer la disquette qui doit recevoir la copie. Retirez la disquette Atelier, insérez l'une des disquettes vierges puis sélectionnez «Continuer».

Une série de demandes vous invitant à changer de disquette apparaît enfin. (Dans ces demandes, «volume» est un autre terme pour disquette). Insérez la disquette réclamée par chaque demande puis sélectionnez «Continuer».

Quand vous avez fini de copier la disquette, enlevez la copie et étiquetez-la en utilisant les étiquettes auto-collantes fournies avec la plupart des nouvelles disquettes.

Attention ! Quand on copie une disquette, toutes les informations situées sur la disquette qui reçoit la copie sont détruites. Si, lors de la copie d'une disquette, vous insérez la disquette cible à la place de la disquette source, vous ne recevrez pas de message vous informant que vous avez inséré la mauvaise disquette. Veillez à insérer la bonne disquette.

Copiez l'autre disquette de la même manière : insérez la disquette que vous voulez copier, sélectionnez l'icône de la disquette, choisissez «Dupliquer» dans le menu Atelier, puis suivez les instructions des demandes. Prenez soin de bien étiqueter les copies quand vous avez fini.

Si vous possédez une *unité de disquette externe* (les unités de disquettes en option sont disponibles chez votre revendeur), vous n'avez pas besoin de permuter les disquettes comme avec une seule unité.

Quand vous avez fait une copie des deux disquettes, rangez l'original en lieu sûr et n'utilisez que la copie de travail. Ainsi, si vous perdez ou endommagez une disquette de travail, vous pourrez faire une autre copie de l'original.

Pour apprendre à entretenir vos disquettes, reportez-vous au chapitre 9, Entretien.

Réinitialisation de l'Amiga

Avant de continuer, insérez la nouvelle copie de la disquette Atelier, puis *réinitialisez* l'Atelier. Pour cela, **assurez-vous que l'indicateur lumineux de l'unité de disquette est éteint** ; maintenez simultanément enfoncées pendant au moins une demiseconde la touche CTRL, la touche Commodore et la touche Amiga, puis relâchez-les. Quand vous remettez l'Atelier à l'état initial, vous effacez les *mémoires* de l'Amiga, circuits électroniques que l'Amiga utilise pour stocker des informations, puis l'Atelier réapparaît. Vous êtes revenu à l'endroit où vous vous trouviez après avoir inséré la disquette Atelier pour la première fois.

Attention !

NE réinitialisez JAMAIS l'Atelier quand l'indicateur lumineux de l'unité de disquette est allumé car cela pourrait endommager les informations enregistrées.

Quand vous réinitialisez l'Atelier, toutes les données non sauvegardées sont perdues. Quand vous commencez à utiliser les outils de l'Amiga, rappelez-vous qu'il vous faut sauvegarder votre travail avant de réinitialiser.

Maintenant que vous êtes habitué au fonctionnement de la souris, des menus et au maniement des disquettes, vous êtes prêt à utiliser les outils de l'Atelier. Le chapitre 4 vous enseigne à travailler avec les projets de l'Atelier et le chapitre 5 couvre toutes les autres possibilités de l'Atelier.