

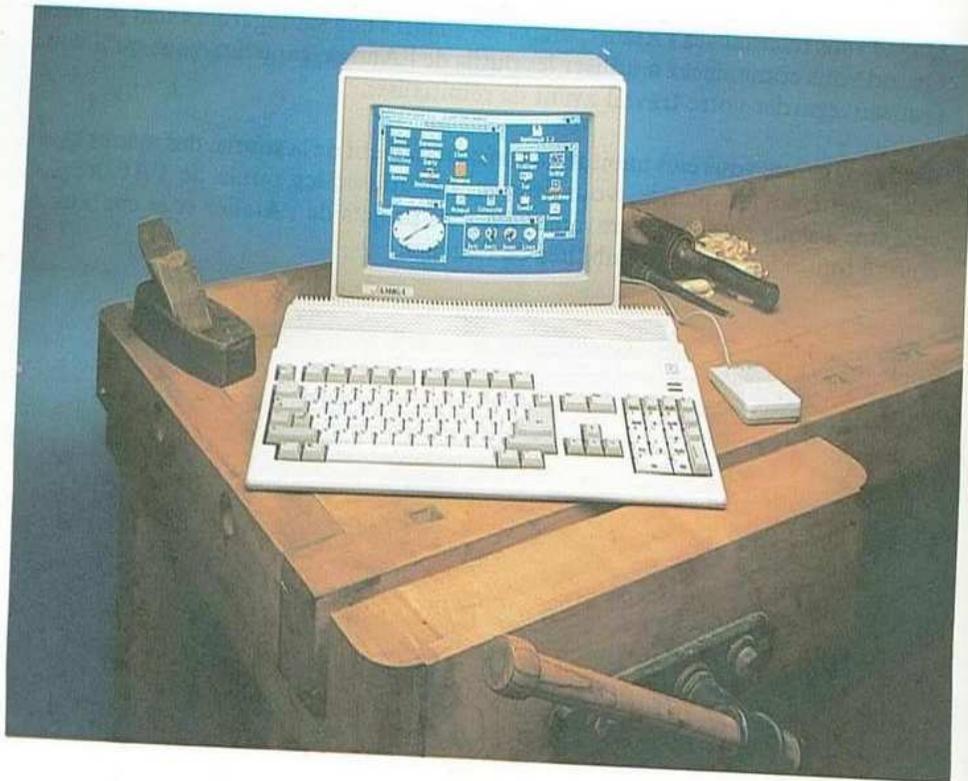
## L'Atelier

L'Atelier est un outil qui vous permet de commander l'Amiga. Ce chapitre décrit l'Atelier et ses fonctions.

### Qu'est-ce-que l'Atelier ?

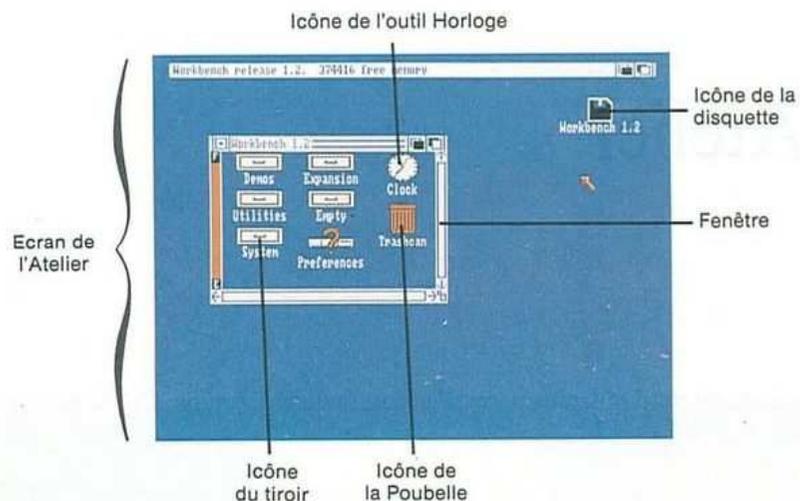
L'Atelier, c'est :

- un outil qui permet de commander l'Amiga. Vous ouvrez l'Atelier en insérant une disquette, appelée *disquette Atelier*, contenant l'outil Atelier.
- une zone de l'écran réservée à l'Atelier.



## Qu'y a-t-il dans l'Atelier ?

Voici ce qui apparaît à l'écran quand vous chargez la disquette Atelier :



## Icônes

Les icônes sont de petites images qui apparaissent sur l'Atelier. Elles représentent :

- des outils
- des projets
- des disquettes
- des *tiroirs*, dans lesquels on range des outils, des projets, et d'autres tiroirs
- la *Poubelle*, qui permet de supprimer des outils, des projets et des tiroirs.

## Fenêtres

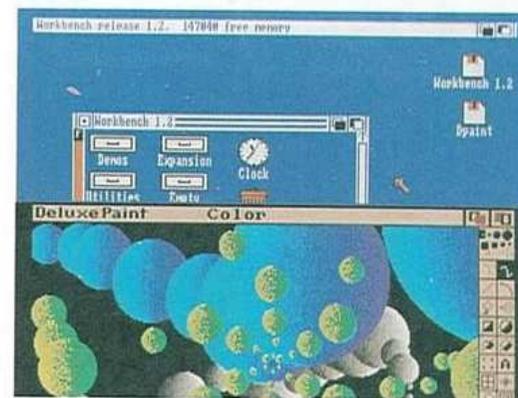
Les fenêtres vous permettent de voir le contenu des projets, des tiroirs, des disquettes et de la Poubelle. Chaque fenêtre est identifiée par une ligne intitulée dans sa partie supérieure. De plus, une fenêtre peut disposer d'une ou plusieurs cellules qui vous permettent de modifier ce qui est affiché ou de communiquer avec un outil. Les cellules sont décrites plus loin dans ce chapitre, dans la partie «Fonctions de l'Atelier».

## Ecrans

Sur l'Amiga, le mode d'affichage peut différer d'un outil à l'autre. Pour le modifier, les outils demandent des *attributs vidéo* différents. Ces attributs comprennent :

- la résolution horizontale : le nombre de *pixels* apparaissant sur chaque ligne de l'écran
- le nombre de couleurs affichées
- la palette de couleurs : les couleurs qui apparaissent à l'écran
- l'entrelacement qui double le nombre de lignes horizontales sur l'écran.

Les *écrans* sont des zones d'affichage ayant les mêmes attributs vidéo. Ils sont toujours aussi larges que l'affichage. Chaque écran contient une ou plusieurs fenêtres :



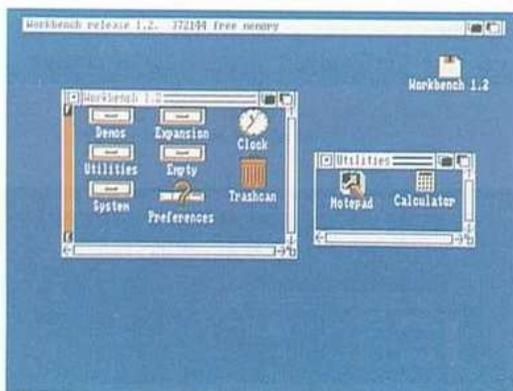
## Création d'un projet

La plupart des outils Amiga servent à créer des *projets*. Vous pouvez utiliser les techniques décrites dans la dernière section pour travailler dans l'Atelier avec des outils, des projets, des tiroirs et des disquettes. Vous déplacez le pointeur, et vous cliquez deux fois pour sélectionner les menus, comme cela a été indiqué dans le chapitre précédent.

Une note écrite avec le *Bloc-notes*, (outil qui se trouve sur la disquette Atelier), constitue un exemple de projet. Le Bloc-notes est revu en détail au chapitre suivant, mais nous allons l'utiliser dès maintenant pour vous permettre de manipuler des projets. Toutes les opérations de l'Atelier sont expliquées en détail après cet exemple, mais nous allons créer un projet pour commencer à **utiliser** réellement l'Atelier. Voici comment écrire une note :

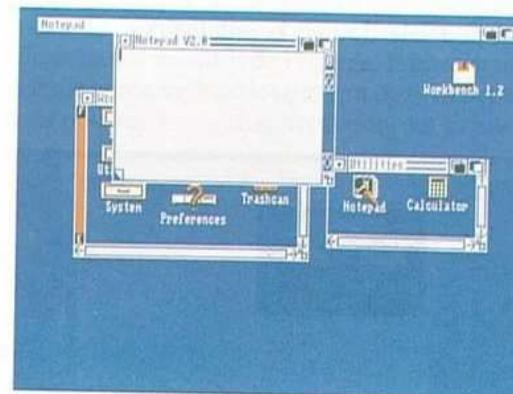
Sélectionnez le tiroir Utilitaires dans l'Atelier, puis choisissez Ouvrir dans le menu Atelier, ou cliquez tout simplement deux fois dans le tiroir Utilitaires:

L'icône du Bloc-notes se trouve dans la fenêtre qui apparaît :

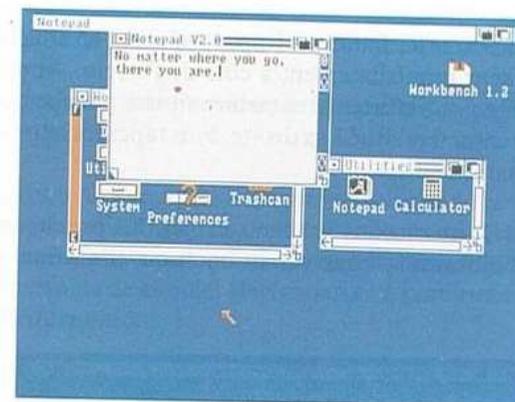


Ouvrez le Bloc-notes en sélectionnant son icône, puis choisissez Ouvrir dans le menu Atelier ou cliquez deux fois l'icône du Bloc-notes.

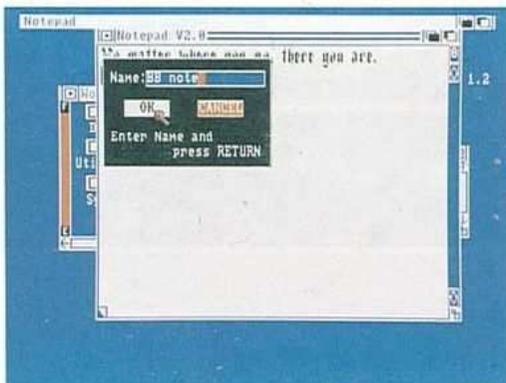
Après quelques instants, il apparaît une fenêtre pour le Bloc-notes :



Tapez votre note au clavier :

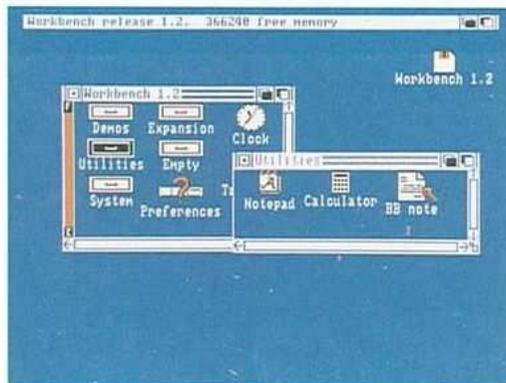


Pour sauvegarder votre note, choisissez «Sauver comme» dans le menu Projet. (Quand le Bloc-notes a été sélectionné, le menu du Bloc-notes remplace le menu Atelier.) Sélectionnez la case qui apparaît à droite du mot «Name:», tapez le nom de votre note (le nom peut compter jusqu'à 25 caractères), appuyez sur la touche RETOUR du clavier, puis sélectionnez la cellule OK.



Ne vous inquiétez pas pour les fautes de frappe ! Utilisez les touches curseur pour repositionner le curseur immédiatement à côté de l'erreur. Appuyez alors sur la touche Espace Arrière pour effacer le caractère situé à gauche du curseur ou sur DEL pour effacer le caractère situé à sa droite. Puis tapez les lettres correctes : elles sont insérées automatiquement.

Choisissez ensuite «Quitter» dans le menu Projet. La prochaine fois que vous ouvrirez le tiroir «Utilitaires», vous verrez une nouvelle icône. C'est l'icône de votre note :



Si vous voulez relire votre note, ouvrez-la en pointant son icône et en cliquant deux fois le bouton Sélection. Quand vous réouvrez votre note, vous réouvrez aussi le Bloc-notes. Vous pouvez alors compléter ou modifier la note.

Maintenant que vous avez fait connaissance avec l'Atelier, les menus et les projets, vous êtes prêt à utiliser les autres outils de l'Amiga. Prenez maintenant le temps de vous familiariser avec le mode de fonctionnement de l'Atelier et des outils. Quand vous aurez fini, vous pourrez lire le chapitre 5 pour en savoir plus sur l'Atelier.

## Les outils et les projets

### Ouvrir des outils et des projets

Quand vous ouvrez un outil ou un projet, vous ouvrez une fenêtre qui vous montre le contenu du projet ou qui vous permet de communiquer avec l'outil. Il y a deux manières d'ouvrir un outil ou un projet :

- Sélectionner l'icône de l'outil ou du projet, puis Ouvrir dans le menu Atelier.
- Pointer l'icône, puis cliquer deux fois le bouton Sélection.

L'ouverture d'un projet provoque automatiquement l'ouverture de l'outil utilisé pour le créer.

Sur l'Amiga, vous pouvez avoir plusieurs projets ouverts à la fois. Cette possibilité est appelée *multitâche* : l'Amiga peut exécuter plusieurs tâches à la fois. Notez toutefois que tout nouvel objet requiert une certaine place en *mémoire*. La mémoire est un ensemble de circuits électroniques à l'intérieur de l'Amiga utilisés pour conserver l'information.

S'il n'y a pas assez de place en mémoire quand vous essayez d'ouvrir un outil supplémentaire, l'Atelier affiche le message suivant en haut de l'écran «Cannot open [name of the tool].Error 103» («Ouverture impossible [nom de l'outil]. Erreur 103»).

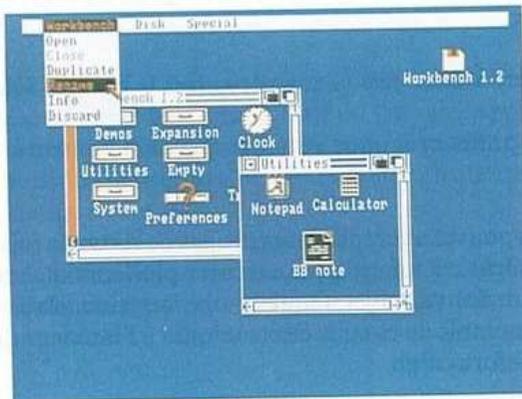
## Dupliquer des outils et des projets

Dupliquer un outil ou un projet consiste à faire une copie identique dans le tiroir où se trouve l'outil ou le projet. Pour dupliquer, sélectionnez l'icône de l'outil ou du projet, puis «Dupliquer» dans le menu Atelier.

Le nom du nouvel outil ou projet est «Copie de» suivi du nom de l'outil ou du projet copié. Par exemple, si vous dupliquez l'Horloge vous obtenez un nouvel outil nommé «Copie de l'horloge».

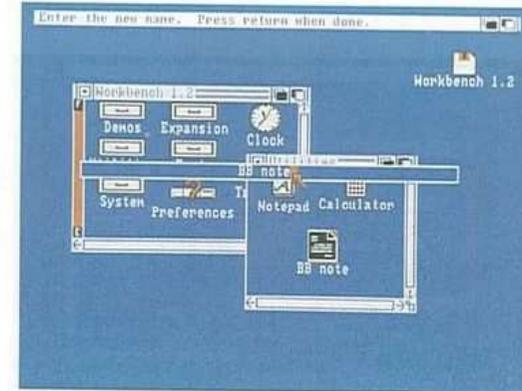
## Renommer les outils et les projets

Pour renommer un outil ou un projet, sélectionnez son icône, puis «Renommer» dans le menu Atelier. Il apparaît un message dans la ligne Intitulé et, au milieu de l'écran, une *cellule* contenant le nom de l'icône.



Une cellule est une boîte qui vous permet d'entrer de l'information pour communiquer avec l'Amiga. Tapez un nouveau nom sur le clavier et appuyez sur la touche RETOUR. Si vous cliquez le bouton Menu pendant que la cellule est à

l'écran, votre entrée ne sera pas acceptée. Pour resélectionner la cellule afin de la renommer, pointez un endroit quelconque à l'intérieur de celle-ci et cliquez le bouton Sélection.



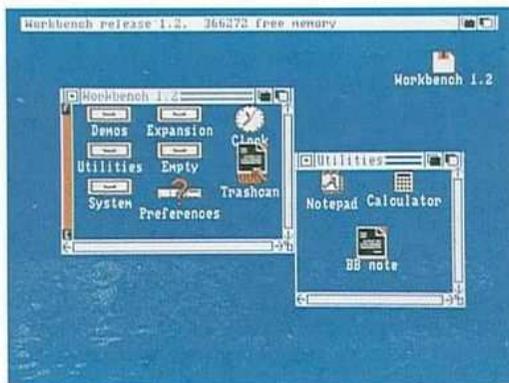
Les *cellules «texte»*. La cellule qui apparaît est appelée *cellule texte*. En utilisant l'Amiga, vous rencontrerez cette cellule texte dans des demandes quand un outil a besoin d'information sous forme de texte. Quand vous l'utilisez, notez que vous pouvez modifier la chaîne de caractères qui apparaît dans la cellule. Appuyez sur la touche DEL pour effacer les caractères situés à l'emplacement et à droite du curseur texte (la marque qui apparaît dans la cellule). Appuyez sur la touche ESPACE ARRIERE pour effacer les caractères situés à gauche du *curseur texte*. Vous pouvez effacer ce qui apparaît dans la cellule en appuyant simultanément sur la touche Amiga et sur la touche X. Vous pouvez revenir à ce qui se trouvait dans la cellule avant vos modifications en appuyant simultanément sur la touche Amiga et sur la touche Q.

## Obtenir des informations sur les outils et les projets

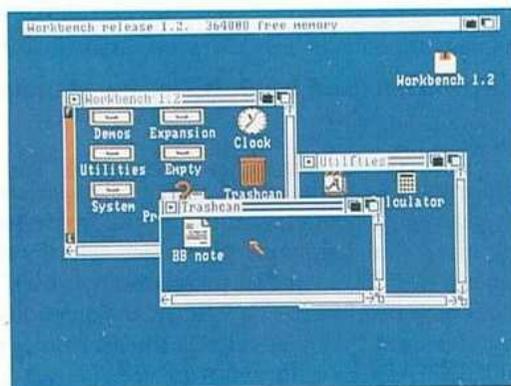
Pour obtenir des informations sur les outils et les projets, sélectionnez l'icône de l'outil ou du projet, puis «Info» dans le menu Atelier. L'information comprend le *type* (projet, outil, tiroir ou disquette) de l'objet sélectionné, ainsi que ses dimensions (certaines n'intéressent que les programmeurs ou d'autres personnes s'occupant du fonctionnement interne de l'Amiga). Vous pouvez aussi changer l'*état* de l'objet en choisissant l'une des cellules situées sous le mot «ETAT». Le choix normal est «DELETABLE» (effaçable), qui vous permet d'effacer l'objet. Si vous ne voulez pas que l'objet soit effacé, choisissez «NOT DELETABLE» (non effaçable).

## Annuler outils et projets

Pour annuler un outil ou un objet, faites glisser son icône sur l'icône Poubelle. L'outil ou le projet est alors placé dans un tiroir spécial géré par la Poubelle.



Il reste dans ce tiroir jusqu'à ce que vous ayez sélectionné l'icône Poubelle, puis «Empty Trash» (vider Poubelle) dans le menu Disquette. Si vous n'avez pas vidé la Poubelle depuis la dernière fois que vous y avez mis quelque chose, vous pouvez retrouver ce que vous avez annulé en ouvrant la Poubelle de la même façon que vous ouvrez un projet, puis en faisant glisser son icône jusqu'à un tiroir ouvert n'importe où dans l'Atelier. Notez que lorsque vous annulez quelque chose, vous ne demandez pas de place sur la disquette tant que vous n'avez pas choisi «Vider poubelle».



Vous pouvez aussi annuler un outil ou un projet en sélectionnant son icône, puis «Discard» (Annuler) dans le menu Atelier, et la cellule «Retry» (Répéter) dans la demande qui apparaît.

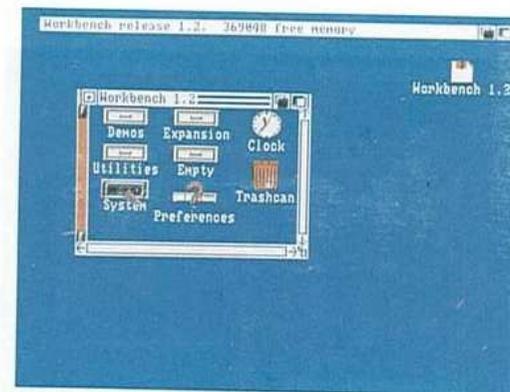
**ATTENTION :** Quand vous choisissez «Annuler» pour annuler un outil ou un projet, vous ne pouvez plus le récupérer.

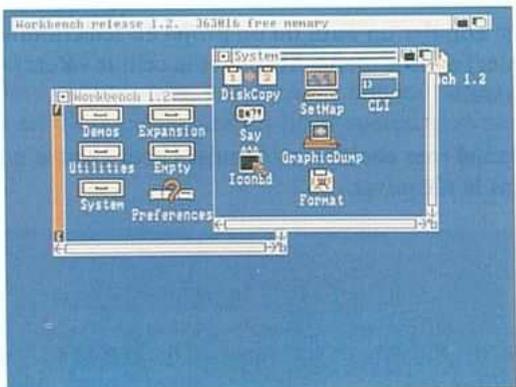
## Les tiroirs

Les tiroirs sont des emplacements où vous pouvez garder des outils, des projets et d'autres tiroirs. Vous pouvez utiliser des tiroirs pour organiser l'Atelier et regrouper des rubriques similaires.

## Ouvrir des tiroirs

On ouvre un tiroir de la même façon qu'on ouvre un outil ou un projet : soit en pointant l'icône du tiroir et en cliquant deux fois le bouton Sélection, soit en sélectionnant l'icône du tiroir puis Ouvrir dans le menu Atelier. L'ouverture d'un tiroir vous donne une fenêtre dans l'écran de l'Atelier.





## Dupliquer un tiroir

Pour dupliquer un tiroir, sélectionnez l'icône du tiroir, puis Dupliquer dans le menu Atelier. Un nouveau tiroir, dont le nom est «Copie de» suivi du nom du tiroir qui a été dupliqué, apparaît dans la fenêtre.

Pour créer un nouveau tiroir, dupliquez un autre tiroir. Le procédé le plus rapide est de dupliquer le tiroir vide qui apparaît sur l'Atelier, puis de renommer ce nouveau tiroir.

## Renommer un tiroir

Pour renommer un tiroir, sélectionnez l'icône du tiroir, puis «Renommer» dans le menu Atelier. Un message apparaît alors qui vous demande le nouveau nom. Sélectionnez la fenêtre qui apparaît, tapez le nouveau nom, puis appuyez sur la touche RETOUR.

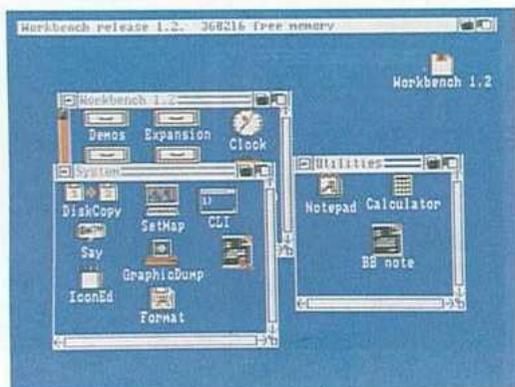
## Annuler un tiroir

Pour annuler un tiroir, faites glisser l'icône du tiroir sur l'icône Poubelle. Mettre un tiroir dans la Poubelle ne libère pas de place sur la disquette tant que vous n'avez pas sélectionné l'icône Poubelle puis «Vider Poubelle» dans le menu Disquette.

Vous pouvez aussi annuler un tiroir en sélectionnant l'icône du tiroir, en choisissant «Discard» dans le menu Atelier, puis en sélectionnant «Retry» dans la demande qui apparaît. **ATTENTION : quand on choisit «Discard» pour annuler un tiroir, on ne peut plus le récupérer.**

## Déplacer des outils, des projets et des tiroirs

Pour placer un outil, un projet ou un autre tiroir dans un tiroir, ouvrez le tiroir dans lequel vous voulez le mettre, puis faites glisser l'icône dans la fenêtre du tiroir :



Une autre manière de placer un outil, un projet ou un autre tiroir dans un tiroir est de faire glisser son icône sur l'icône du tiroir dans lequel vous voulez le mettre.

## Tiroirs spéciaux : Disquettes et Poubelle

Disquettes et Poubelle sont des tiroirs spéciaux. Voici les différences entre Disquettes et les autres tiroirs :

- On ne peut pas supprimer une disquette en faisant glisser son icône sur l'icône Poubelle.
- On ne peut pas placer une disquette dans un autre tiroir.

Voici les différences entre la Poubelle et les autres tiroirs :

- On ne peut pas placer la Poubelle dans un autre tiroir.
- On ne peut pas la dupliquer.
- On ne peut pas l'annuler.
- On peut annuler tous les outils, projets et tiroirs en sélectionnant l'icône Poubelle, puis «Vider poubelle» dans le menu Disquette.

## Les fenêtres

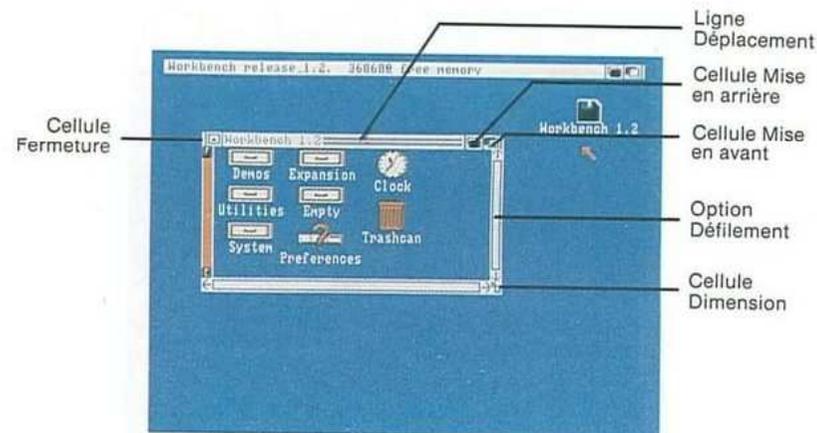
Quand vous ouvrez un outil, un projet, un tiroir, une disquette ou la Poubelle, une fenêtre apparaît dans l'Atelier. Cette nouvelle fenêtre se superpose à toutes les autres fenêtres.

Les fenêtres apparaissent à l'intérieur d'écrans. Elles ne peuvent pas être déplacées d'un écran à l'autre. Alors que toutes les fenêtres d'un écran peuvent afficher simultanément des informations, on ne peut entrer des données que dans une seule fenêtre à la fois. Cette fenêtre s'appelle la *fenêtre sélectionnée*.

Pour sélectionner une fenêtre, pointez un endroit quelconque à l'intérieur de celle-ci et cliquez le bouton Sélection.

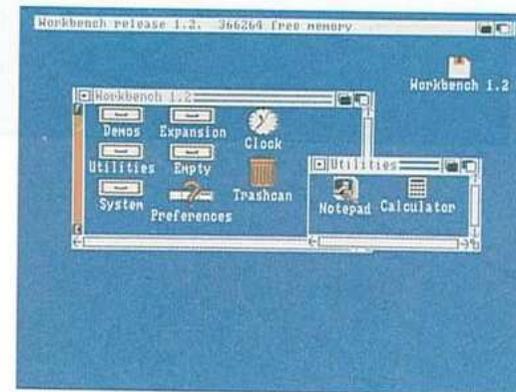
## Utilisation des cellules

A l'aide des cellules, vous pouvez changer la taille de la fenêtre et son contenu, la déplacer etc. Vous pouvez aussi utiliser les cellules pour communiquer avec les outils. Voici quelques-unes des cellules que l'on trouve fréquemment dans les fenêtres :



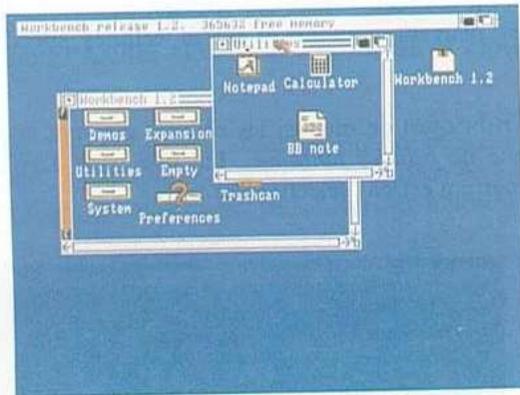
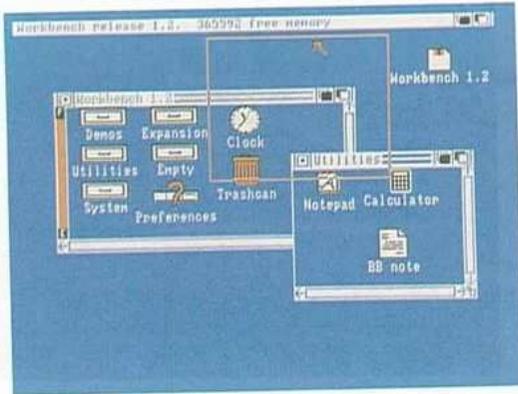
Les fenêtres peuvent contenir toutes ces cellules, plusieurs ou aucune. De plus certaines fenêtres peuvent contenir d'autres cellules spécifiques à un outil particulier.

Tout comme les rubriques de menus, les cellules peuvent apparaître dans une fenêtre sous forme de *cellules fantômes*. Ici, une ligne Déplacement fantôme indique que la fenêtre n'est pas sélectionnée :



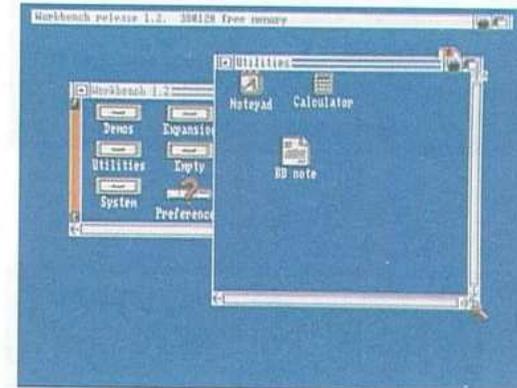
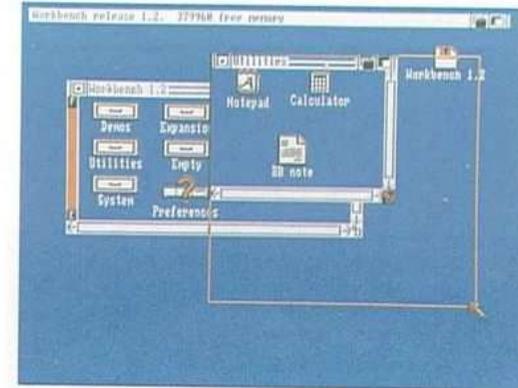
## Faire glisser une fenêtre

On fait glisser une fenêtre en pointant une partie de la ligne Intitulé qui n'est pas occupée par une autre cellule (*ligne Déplacement*) en maintenant le bouton Sélection enfoncé et en déplaçant la souris :



## Dimensionner une fenêtre

Pour changer la taille d'une fenêtre, faites glisser sa *cellule Dimension* :

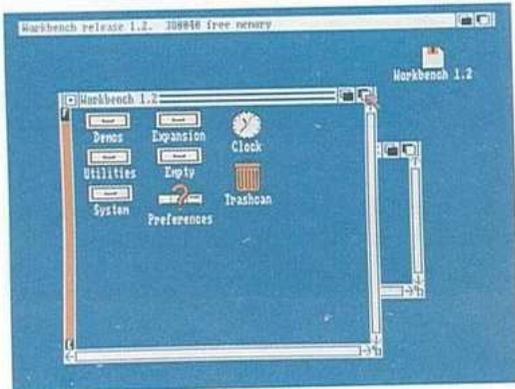
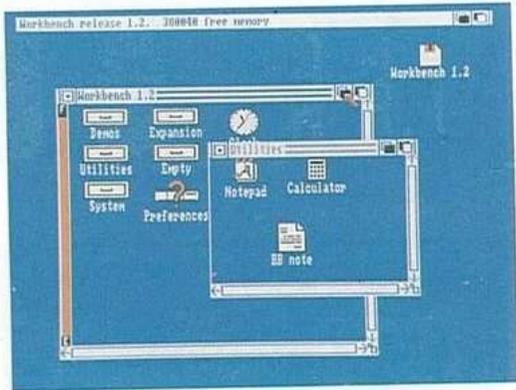


Notez que la taille maximale de certaines fenêtres est inférieure à la dimension de l'écran où elles résident, par ex. la fenêtre de la calculatrice.

## Faire passer une fenêtre devant une autre

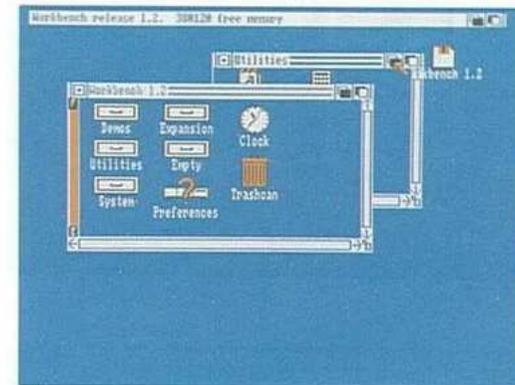
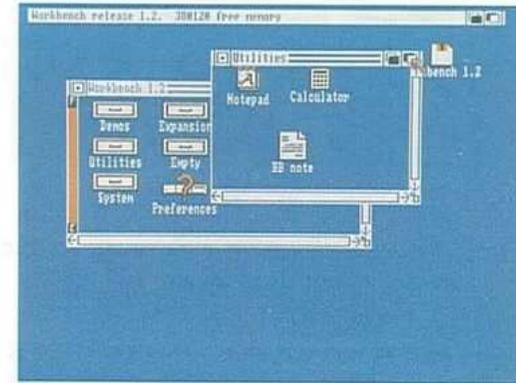
Quand des fenêtres se superposent, une fenêtre apparaît devant les autres.

Pour faire passer une fenêtre devant une autre, sélectionnez sa cellule *Mise en avant* :



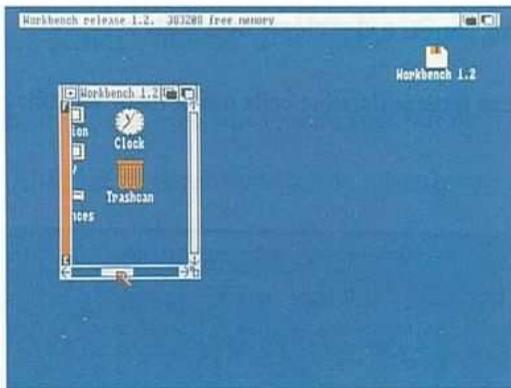
## Faire passer une fenêtre derrière une autre

Pour faire passer une fenêtre derrière celle qui la recouvre, sélectionnez sa cellule *Mise en arrière* :

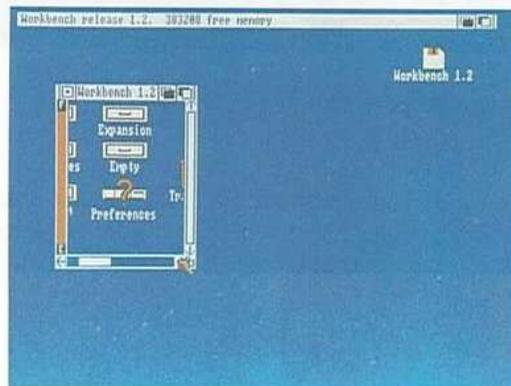
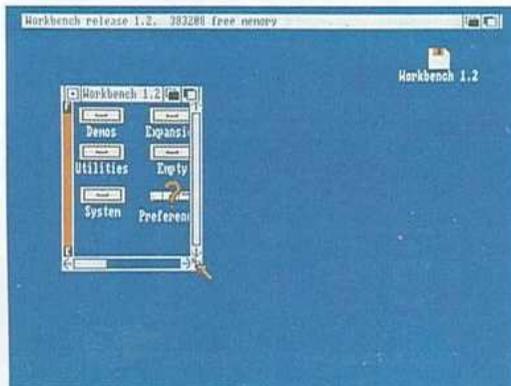


## Faire défiler le contenu d'une fenêtre

Pour la plupart des fenêtres, il n'est pas possible d'afficher en une seule fois leur contenu. C'est pour cette raison que les fenêtres ont souvent une *option Défilement* qui vous permet de déplacer leur contenu :

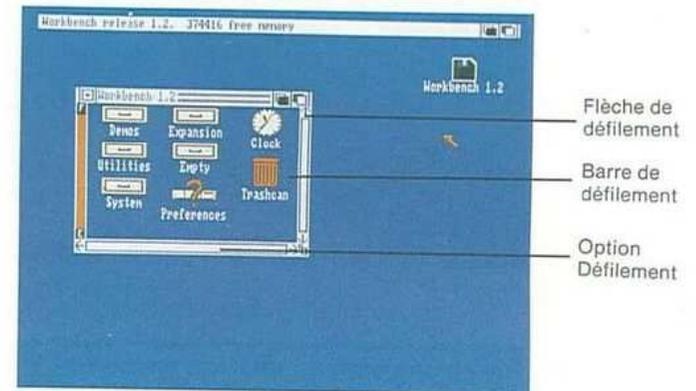


En sélectionnant une *flèche de défilement* à l'une des extrémités de l'option Défilement, on peut faire défiler une demi-fenêtre à la fois :



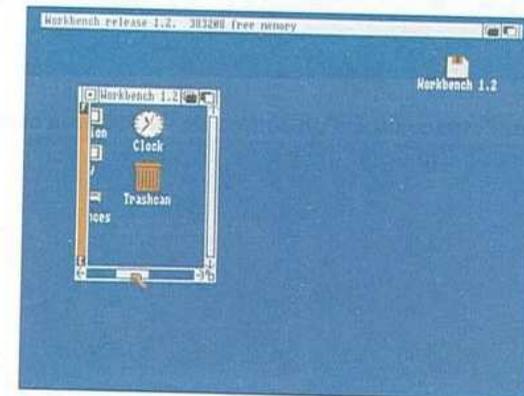
En appuyant sur la touche Majuscules tout en sélectionnant une flèche de défilement, on peut déplacer la fenêtre d'un pixel.

Les *barres de défilement* changent de taille en fonction du contenu de la fenêtre. Si la fenêtre est déjà à sa taille maximale, la barre de défilement de l'option Défilement horizontal remplit tout l'espace entre les flèches de défilement :

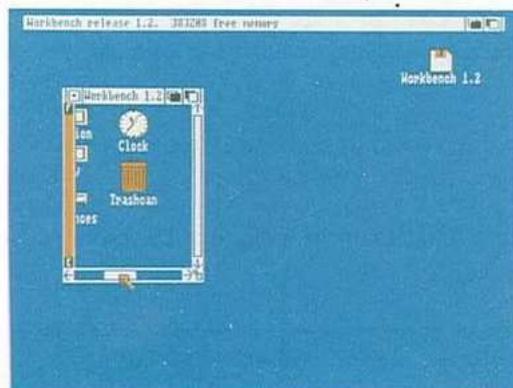
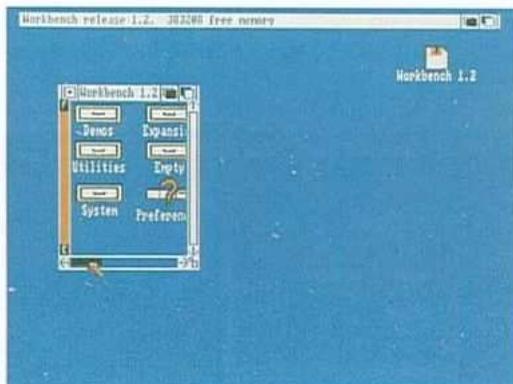


Si par exemple seulement la moitié du contenu est affichée dans la fenêtre, la barre de défilement ne remplit que la moitié de l'espace entre les flèches de défilement.

La position de la barre de défilement indique quelle est la partie affichée :



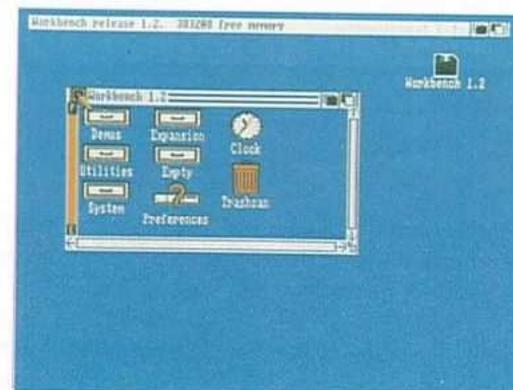
Pour déplacer le contenu d'une fenêtre, vous pouvez faire glisser la barre de défilement :



Si vous sélectionnez l'espace situé d'un côté ou de l'autre de la barre de défilement, la barre et la fenêtre se déplacent dans cette direction.

## Fermer une fenêtre

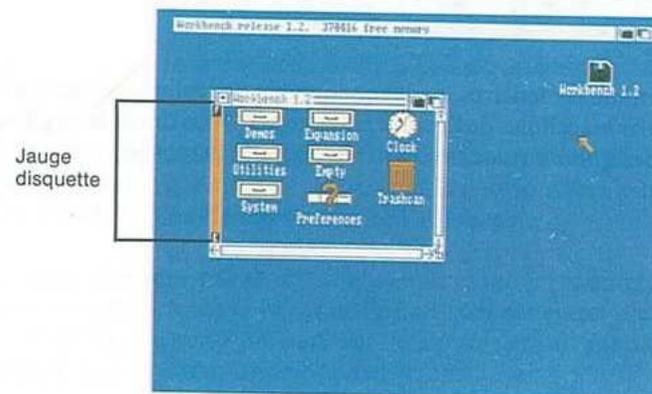
Pour fermer une fenêtre, sélectionnez la *cellule Fermeture* :



Vous pouvez aussi fermer la fenêtre d'un tiroir en sélectionnant son icône, puis «Fermer» dans le menu Atelier.

## Jauge disquette

Quand vous ouvrez une disquette, la fenêtre qui apparaît a une *jauge* le long de son bord gauche :



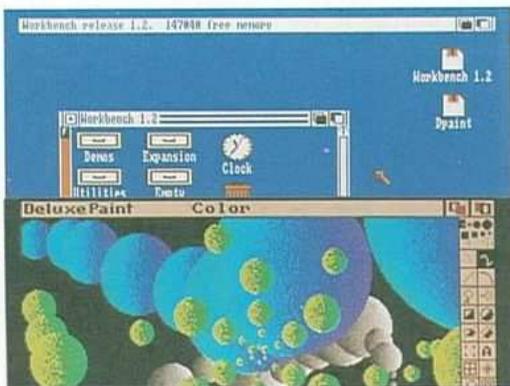
Cette jauge indique le niveau de remplissage de la disquette. Plus la bande centrale colorée est proche du bord supérieur, plus la disquette est remplie. Si la disquette est pleine, la bande colorée remplit tout l'espace entre les marques «E» et «F».

Pour libérer de l'espace sur la disquette, placez les outils, les projets ou les tiroirs dans la Poubelle, sélectionnez l'icône Poubelle et choisissez «Empty Trash» (Vider Poubelle) dans le menu Disquette.

## Les écrans

Nous avons déjà vu plus haut que les écrans sont des zones d'affichage ayant des attributs vidéo différents. Quand on ouvre une fenêtre pour un outil, elle apparaît dans un écran disposant des attributs vidéo appropriés.

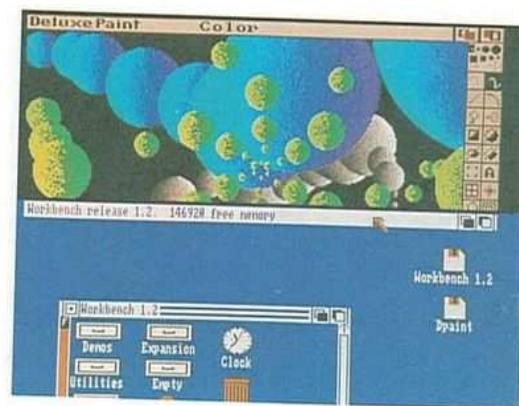
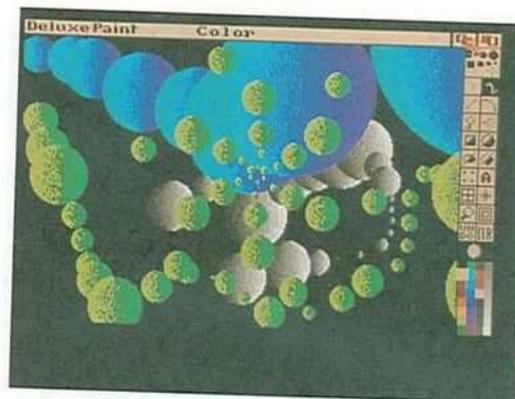
Les écrans ont toujours exactement la même largeur que l'affichage. Bien que la hauteur d'un écran soit fixe, une partie de l'écran peut se trouver en dehors de l'affichage :



Les écrans, tout comme les fenêtres, peuvent contenir des cellules. Notez qu'une fenêtre peut recouvrir les cellules de l'écran. Dans ce cas, vous devez faire glisser la fenêtre ou la redimensionner pour découvrir les cellules masquées.

## Faire glisser un écran

Pour faire glisser un écran, pointez une partie quelconque de la ligne Intitulé qui n'est pas occupée par une autre cellule (*ligne Déplacement*), maintenez le bouton Sélection enfoncé puis déplacez la souris :

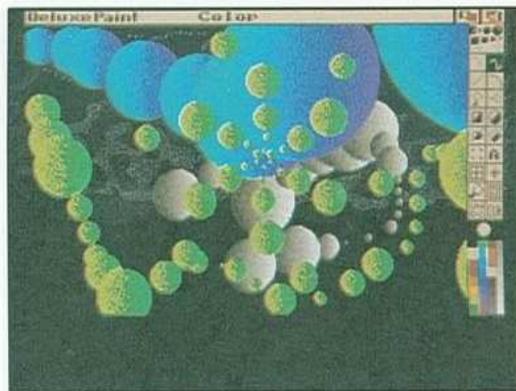
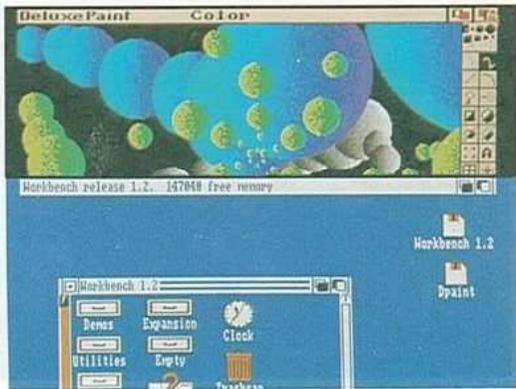


Vous pouvez déplacer un écran vers le bas de sorte qu'une partie dépasse le bas de l'affichage. Notez que vous ne pouvez pas le déplacer vers le haut de sorte que le bas de l'écran soit au-dessus du bas de l'affichage.

Si un écran n'occupe pas tout l'affichage, le moniteur montre, quand on déplace l'écran vers le bas, toute la partie de l'écran qui peut entrer dans l'affichage. Mais on ne peut pas amener le pointeur sur les icônes se trouvant plus bas que la partie inférieure de la position originelle de l'écran.

## Faire passer un écran devant un autre

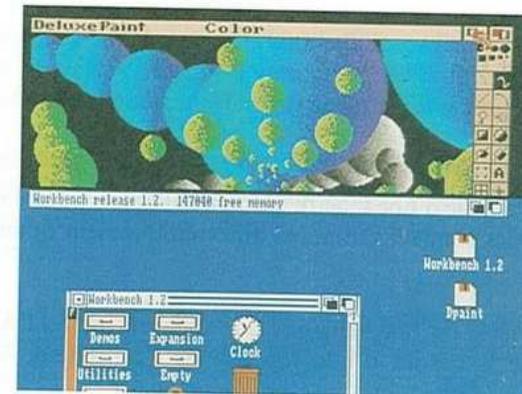
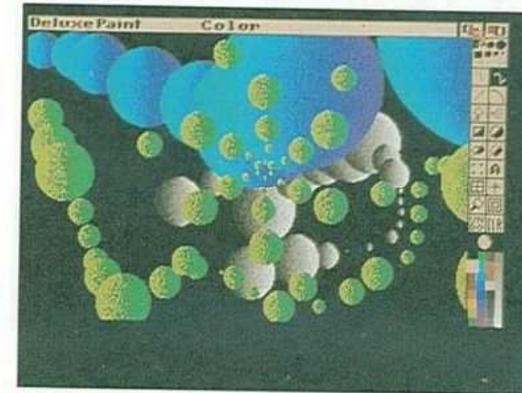
Pour faire passer un écran devant un autre qui le recouvre, sélectionnez sa cellule  
Mise en avant :



Il y a un raccourci pour amener l'écran de l'Atelier sur l'avant : tout en maintenant la touche Commodore enfoncée, appuyez sur la touche N.

## Faire passer un écran derrière un autre

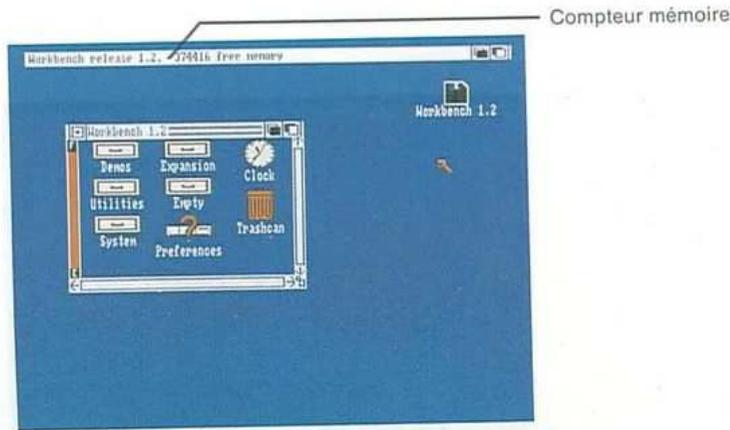
Pour faire passer un écran derrière un écran qu'il recouvre, sélectionnez sa cellule  
Mise en arrière :



Il y a un raccourci pour placer l'écran de l'Atelier à l'arrière : tout en maintenant la touche Commodore enfoncée, appuyez sur la touche M.

## Compteur mémoire

Le compteur mémoire se trouve en haut de l'écran de l'Atelier :



Le compteur donne la quantité de RAM (Random Access Memory : mémoire vive) qui est disponible pour l'utilisateur.

## Les demandes

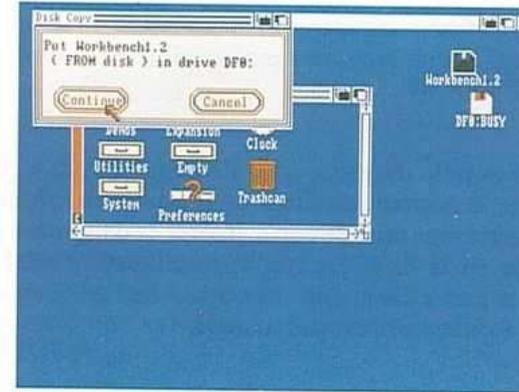
Une *demande* est la zone d'une fenêtre qu'un outil utilise pour communiquer avec vous. Les demandes sont sélectionnées automatiquement quand elles apparaissent.

Une *demande système* est une demande qui apparaît quand l'AmigaDOS ou un autre programme a besoin d'une réponse de l'utilisateur. Par exemple une demande peut vous demander d'insérer une disquette.

Une demande système peut apparaître sur n'importe quel écran. Si l'écran contenant une demande système est recouvert par un autre écran, l'écran contenant la demande passe au premier plan.

Quand vous avez répondu à la demande, vous pouvez faire passer son écran à l'arrière-plan en sélectionnant sa cellule Mise en arrière (dans le coin supérieur droit). Si la demande apparaît dans l'écran de l'Atelier, vous pouvez aussi le faire passer à l'arrière-plan en maintenant la touche Commodore enfoncée pendant que vous appuyez sur la touche M.

Voici un exemple de demande :



Pour répondre à une demande, utilisez la ou les cellules qu'elle propose. Parmi celles-ci, vous trouverez toujours une ou plusieurs *cellules de sortie* que vous pourrez sélectionner pour fermer la demande. Dans plusieurs demandes, la cellule «OK» est aussi une cellule de sortie. Plusieurs demandes ont aussi une cellule «Cancel» (Annuler) que vous pouvez sélectionner si, pour une raison quelconque, vous ne voulez pas effectuer une action.

Certaines demandes ne contiennent que deux cellules : «Retry» (recommencer) ou «Continue» (continuer) et «Cancel» (annuler). Sélectionnez la cellule en la pointant et en cliquant le bouton Sélection de la manière habituelle.

On peut également utiliser le clavier : maintenez la touche Commodore enfoncée tout en appuyant sur la touche V pour sélectionner Resume ou Continue. Pour sélectionner Cancel avec le clavier, maintenez la touche Commodore enfoncée et appuyez sur la touche B.

Certaines demandes utilisent des cellules «texte» qui acceptent du texte. Par exemple, la cellule qui apparaît quand on sélectionne Renommer dans le menu Atelier est une cellule texte. Ce type de cellule contient un curseur texte que l'on peut déplacer à l'aide des touches curseur ou du pointeur et du bouton Sélection de la souris. Si vous cliquez le bouton Sélection à l'extérieur de la cellule, le curseur texte disparaît et la cellule n'est plus sélectionnée. Pour resélectionner la cellule, amenez le pointeur n'importe où à l'intérieur de celle-ci et appuyez sur le bouton Sélection.

Les *messages d'alerte* sont affichés par l'Amiga en cas d'anomalie sérieuse de fonctionnement de l'Amiga ou des outils. Il est difficile de ne pas remarquer un message d'alerte : il apparaît dans une case à bords rouges et clignotants.

Les mots «Software failure» (Echec logiciel) ou «Not enough memory» (mémoire insuffisante) sont écrits au-dessus. Si vous recevez un message d'alerte, relevez, si possible, le numéro situé en bas de la case ; pour plus d'explications, reportez-vous à l'annexe B, «Références AmigaDOS».

## Les disquettes

### Formater une disquette

Pour utiliser une nouvelle disquette avec l'Amiga, il faut la *formater*. Si vous copiez une disquette, la nouvelle disquette est formatée en recevant la copie. Pour formater une disquette sans faire de copie, insérez-la dans une unité de disquette, sélectionnez l'icône de la disquette qui apparaît sur l'Atelier, puis choisissez «Initialiser» dans le menu Disquette. Le voyant de l'unité de disquette restera allumé tant que le formatage n'est pas terminé.

### Dupliquer une disquette

Pour dupliquer une disquette, sélectionnez l'icône de la disquette, puis «Dupliquer» dans le menu Atelier. Notez que lorsque vous choisissez «Dupliquer», l'Amiga n'utilise qu'une unité de disquette, même s'il y en a plusieurs.

### Copier une disquette

Dans le chapitre précédent, vous avez vu comment copier une disquette en utilisant les menus. Pour copier rapidement une disquette, faites glisser son icône jusqu'à l'icône de la disquette qui va recevoir la copie. Si vous disposez de plusieurs unités de disquette, une demande vous invite à insérer la disquette que vous voulez copier (la disquette source : «*source disk*») dans l'une des unités de disquette, et la disquette qui va recevoir la copie (la disquette cible : «*destination disk*») dans une autre. (Notez que l'unité de disquette 0 (drive df0:) à laquelle la demande se réfère est l'unité interne. «Drive df1:» est l'unité de disquette externe.)

#### Attention !

La copie d'une disquette détruit toutes les informations qui se trouvaient précédemment sur la disquette qui reçoit la copie.

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 indiquant que vous avez inséré la mauvaise disquette. Prenez soin d'insérer la bonne disquette.

## Transférer un outil, un projet ou un tiroir sur une nouvelle disquette

Pour amener un outil, un projet ou un tiroir sur une nouvelle disquette, ouvrez la disquette de destination, puis faites glisser son icône dans la fenêtre de la disquette.

### Renommer une disquette

Pour renommer une disquette, sélectionnez l'icône de la disquette, puis «Renommer» dans le menu Atelier. Un message apparaît alors qui vous demande un nouveau nom. Sélectionnez la fenêtre qui apparaît, tapez un nom puis appuyez sur la touche RETOUR.

### Disquette RAM

Une *disquette RAM* est une zone de la mémoire vive (RAM) de l'Amiga utilisée pour des opérations impliquant normalement une disquette. Quand vous utilisez le «CLI» pour créer une disquette RAM, ou quand un programme que vous utilisez crée une disquette RAM pour vous, une icône de la disquette RAM apparaît sur l'Atelier. L'avantage des disquettes RAM est que les programmes mémorisés dessus sont accessibles beaucoup plus rapidement que s'ils étaient chargés à partir d'une disquette.

Si une icône de disquette RAM apparaît sur l'Atelier, elle y reste jusqu'à ce que vous réinitialisiez l'Atelier ou que vous arrêtiez l'Amiga. On ne peut pas créer une disquette RAM directement depuis l'Atelier. Voir dans le chapitre 7 traitant du CLI la description succincte de cette procédure, et voir le *Manuel AmigaDOS* pour plus de détails.

### Tiroir extension

L'Atelier contient un tiroir extension dans lequel vous pouvez placer les icônes des volumes d'extension (par exemple, un disque dur) que vous pouvez ajouter à votre système Amiga. Pour installer ces icônes, ouvrez tout d'abord le tiroir extension. Puis amenez simplement dans ce tiroir l'icône qui représente le programme de gestion de l'extension. Le programme de gestion avec icône est fourni par le fabricant du volume.

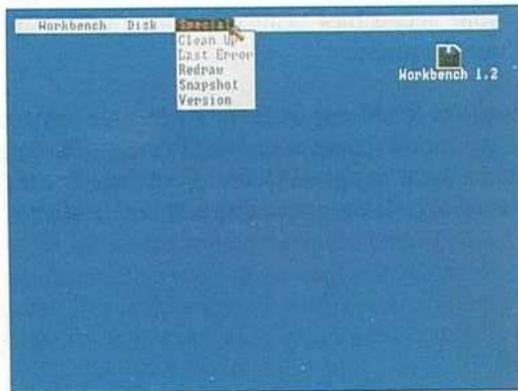
## Réinitialisation de l'Atelier

Réinitialiser l'Atelier consiste à le recharger en mémoire. Vous démarrez alors seulement avec l'Atelier et la mémoire de l'Amiga est effacée. En cas de mauvais fonctionnement d'un outil, vous pouvez être obligé de réinitialiser avant de pouvoir continuer à travailler. Pour réinitialiser l'Atelier, maintenez simultanément la touche CTRL et les touches Commodore et Amiga enfoncées pendant au moins une demi-seconde, puis relâchez les touches.

**ATTENTION :** Assurez-vous toujours que les voyants des unités de disquettes sont éteints avant de réinitialiser l'Atelier.

## Autres fonctions de l'Atelier

Il y a cinq autres fonctions que vous pouvez exécuter sur l'Atelier. Vous pouvez choisir chacune de ces tâches – alignement des icônes de l'Atelier, affichage du dernier message d'erreur, *retracé* de l'affichage, sauvegarde des positions des icônes et des fenêtres et affichage du numéro de version interne de l'Atelier – dans le menu Special de l'Atelier.



### Cleanup (Réorganiser)

Si un tiroir est ouvert et si l'icône que vous avez sélectionnée pour ouvrir le tiroir est actuellement sélectionnée, vous pouvez aligner les icônes dans le tiroir en choisissant «Cleanup» (Réorganiser).

### Last Error (Dernière erreur)

Vous pouvez afficher le dernier message d'erreur apparu dans la ligne Intitulé de l'Atelier en choisissant «Last Error» (dernière erreur) dans le menu Spécial. Les messages qui apparaissent dans la ligne Intitulé disparaissent normalement dès que vous sélectionnez un élément dans l'Atelier. (Pour les explications sur les codes d'erreur qui apparaissent dans la ligne Intitulé, voir l'annexe B, messages AmigaDOS.)

### Redraw (Retracer)

Quand on choisit «Redraw» (retracer), tout ou partie de ce qui est apparu sur l'écran de l'Atelier est redessiné. Si un outil ne fonctionne pas correctement et perturbe ce qui apparaît sur l'écran de l'Atelier, le choix de Redraw peut restituer l'écran précédent.

### Snapshot (Mémoriser)

En choisissant «Snapshot» (mémoriser), on sauvegarde sur disquette les positions des icônes actuellement sélectionnées. On sauvegarde également la taille et la position des fenêtres qui apparaissent quand on ouvre les icônes des disquettes ou des tiroirs sélectionnés. (Notez toutefois que les positions des icônes non sélectionnées à l'intérieur de ces fenêtres ne sont pas sauvegardées.) Si l'on veut sauvegarder ces informations sur disquette, il ne faut pas oublier de placer la languette de protection en position autorisant l'écriture.

Vous pouvez mémoriser plusieurs icônes simultanément en utilisant la sélection multiple expliquée page suivante.

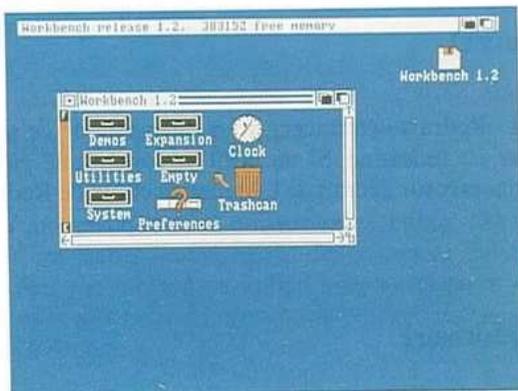
### Version

Choisissez «Version» pour afficher, dans la ligne Intitulé de l'Atelier, le numéro de version interne de l'Atelier. Ce numéro de version n'a d'importance que pour les programmeurs et le personnel de maintenance.

## Comment manipuler la souris

Cette section décrit quelques techniques de manipulation de la souris qui peuvent vous aider à gagner du temps lors de l'utilisation de l'Atelier.

La *sélection multiple* est une technique qui permet de sélectionner plusieurs icônes en une même opération. Pour cela, maintenez la touche Majuscules enfoncée tout en sélectionnant les icônes. Relâchez la touche Majuscules quand la sélection est terminée :



On peut utiliser la sélection multiple pour faire glisser un groupe d'icônes, tout en conservant leurs positions relatives. Pour cela, maintenez la touche Majuscules enfoncée, amenez le curseur sur les icônes à sélectionner et appuyez sur le bouton Sélection.

Quand vous sélectionnez la dernière icône, ne relâchez pas le bouton Sélection mais la touche Majuscules. Vous pouvez alors, tout en maintenant le bouton Sélection enfoncé, déplacer le groupe d'icônes jusqu'à son nouvel emplacement.

Relâchez alors le bouton Sélection.

Si vous utilisez la sélection multiple pour Cleanup (Réorganiser) ou Snapshot (Mémoriser), l'ensemble du groupe d'icônes sélectionnées est affecté.

Le *choix multiple* est une technique qui permet de choisir plusieurs rubriques de menu dans la même opération. Pour l'utiliser, maintenez le bouton Menu enfoncé, puis cliquez le bouton Sélection, le pointeur se trouvant sur chacune des rubriques que vous voulez choisir.

Quand vous avez fini de choisir, relâchez le bouton Menu.