

AmigaDOS et le CLI

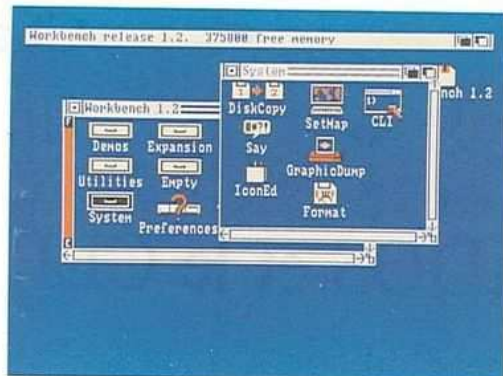
On peut utiliser l'Amiga autrement qu'en cliquant avec la souris des icônes ou des menus. Il est possible de communiquer directement avec l'AmigaDOS en ouvrant une fenêtre CLI. CLI vient de Command Line Interface : interface Programmeur. Le CLI vous permet d'envoyer directement des commandes pour effectuer des opérations sur les disquettes et manipuler des fichiers en utilisant l'AmigaDOS. Pour cela on tape des commandes qui apparaissent dans la fenêtre du CLI. On n'utilise plus la souris à partir du moment où on est dans le CLI.

Accès au CLI

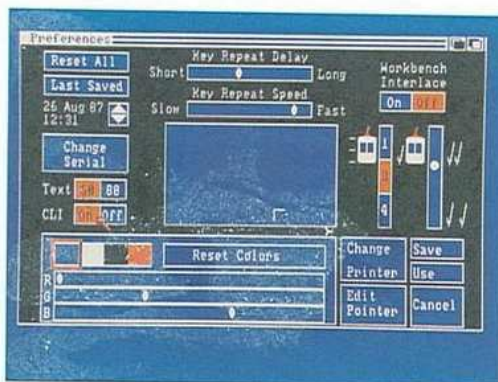
Pour accéder au CLI, il faut que la cellule du CLI dans Paramètres soit en fonction.

Il se peut que le CLI de votre disquette Atelier soit déjà en fonction ; il vous suffit alors de sélectionner son icône. Ouvrez le tiroir System. Si le CLI est en fonction, vous trouverez une icône le représentant dans ce tiroir. Sinon il faut mettre le CLI en fonction en utilisant Paramètres.





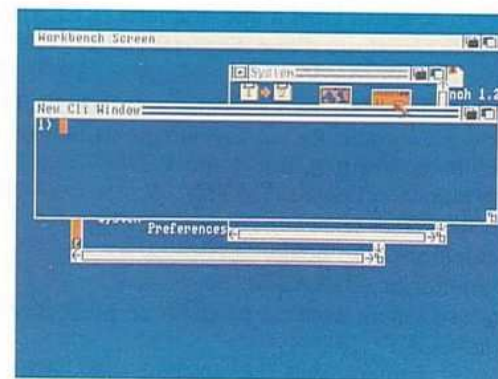
Pour mettre le CLI en fonction, cliquez deux fois l'icône de Paramètres dans l'écran de l'Atelier. Dans l'écran Paramètres, ouvrez la fenêtre CLI et cliquez avec le pointeur la cellule ON.



Sauvegardez les réglages de Paramètres et retournez à l'écran de l'Atelier.

Réinitialisez l'ordinateur (appuyez simultanément sur les touches CTRL, Commodore et Amiga), et rechargez la disquette Atelier.

Sélectionnez le tiroir Système : vous pouvez cette fois y voir l'icône du CLI. Cliquez deux fois sur celle-ci. Une nouvelle fenêtre s'intitulant «New CLI Window» est ouverte.



Elle contient un message, avec un nombre suivi du signe > après lequel on peut entrer des commandes. Le nombre identifie la fenêtre CLI (on peut avoir plusieurs fenêtres CLI en même temps). Si vous avez sauvegardé Paramètres avec le CLI en fonction, vous pouvez ouvrir la fenêtre CLI à partir du tiroir Système sans être obligé de réinitialiser Paramètres à nouveau.

Commandes CLI usuelles

Etant donné que ce chapitre est essentiellement une introduction à l'Amiga, nous allons nous contenter de passer en revue les commandes AmigaDOS les plus courantes dans certaines applications typiques. A la lecture de ce chapitre, vous ne deviendrez certes pas programmeur, mais vous aurez une certaine idée de la manière d'utiliser AmigaDOS avec le CLI. Vous trouverez des informations plus approfondies dans le *manuel de l'utilisateur AmigaDOS*.

Les commandes résumées dans ce chapitre permettent d'exécuter les tâches suivantes :

- Copier une disquette (DISKCOPY)
- Formater une nouvelle disquette (FORMAT)
- Donner un nouveau label à une disquette (RELABEL)
- Visionner le répertoire d'une disquette (DIR)
- Visionner des informations sur les fichiers d'un répertoire (LIST)
- Protéger un fichier contre l'effacement (PROTECT)
- Obtenir des informations sur un système de fichiers (INFO)
- Changer de répertoire (CD)
- Changer la date et l'heure (DATE)
- Afficher un fichier texte sur l'écran (TYPE)
- Changer le nom d'un fichier (RENAME)
- Effacer un fichier (DELETE)
- Copier des fichiers avec un système ne possédant qu'une unité de disquette (COPY)
- Copier des fichiers avec un système possédant deux unités de disquettes (COPY)
- Créer un nouveau répertoire (MAKEDIR)
- Rediriger la sortie d'une commande (>)
- Utiliser la disquette RAM
- Changer la séquence de démarrage
- Régler l'horloge en temps réel (SETCLOCK)
- Ouvrir une nouvelle fenêtre CLI (NEWCLI)
- Fermer une fenêtre CLI (ENDCLI)

Nous vous suggérons de lire et d'essayer ces commandes les unes à la suite des autres. Chaque commande laisse l'Amiga dans un état donné, ce qui fait que la commande qui suit aura exactement l'effet indiqué.

Avant de commencer cette section, assurez-vous que vous disposez de deux disquettes double-face vierges, en plus de votre disquette Atelier d'origine. Avant de commencer, protégez contre l'écriture la disquette-maître Atelier et autorisez l'écriture sur les deux disquettes vierges (en déplaçant la languette de protection, comme indiqué au chapitre 2). Pour la plupart des commandes passées en revue dans ce chapitre, nous supposons que vous ne disposez que d'une seule unité de disquette. Toutefois, pour ceux qui disposent de plusieurs unités, nous avons parfois donné la version pour deux unités.

Les commandes que vous donnez à l'AmigaDOS s'affichent en retrait par rapport à la marge gauche.

Après avoir tapé chaque commande, appuyez sur la touche RETOUR pour que l'AmigaDOS traite la commande. Les commandes sont écrites en majuscules essentiellement pour vous aider à les distinguer du reste du texte.

AmigaDOS accepte les commandes en majuscules et en minuscules.

Dans la section ci-après, les notations «df0:» et «unité 0» se réfèrent à l'unité de disquette incorporée. «df1:» est la première unité de disquette 3,5 pouces, externe.

Copier une disquette

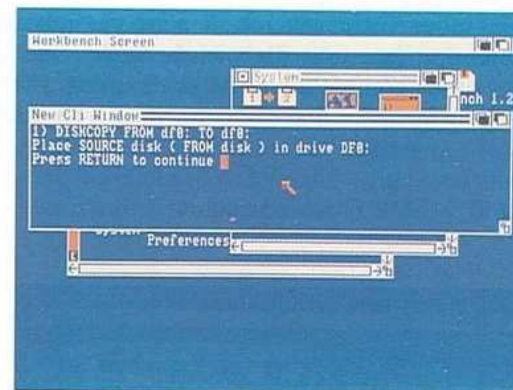
On peut utiliser cette séquence pour sauvegarder la disquette Atelier d'origine ou toute autre disquette.

Pour un système n'ayant qu'une unité, taper :

DISKCOPY FROM df0: TO df0:

Pour un système ayant deux unités, taper :

DISKCOPY FROM df0: TO df1:



Suivez les instructions qui apparaissent. Sur un système ne comportant qu'une unité, un message vous demande d'insérer la disquette source (la disquette à partir de laquelle vous copiez les informations : «FROM disk» sur l'écran). L'AmigaDOS vous demande ensuite, après un certain délai, d'insérer la disquette qui portera la copie (sur l'écran : «TO disk»), en permutant disquette source et copie jusqu'à ce que la totalité de la disquette ait été copiée.

Pour un système à deux disquettes, un message vous demande d'insérer la disquette source dans l'unité df0: (l'unité incorporée) et la disquette qui portera la copie dans df1: (la première unité externe).

Enlevez votre disquette source (la disquette Atelier) et rangez-la en lieu sûr. Laissez la languette de protection de la disquette portant la copie en position d'autorisation d'écriture. Insérez la copie que vous venez de faire dans l'unité incorporée et réamorcer le système à partir de la copie.

Après avoir réamorcer le système, revenez en mode CLI en cliquant deux fois sur les icônes de l'Atelier, du tiroir Système et du CLI.

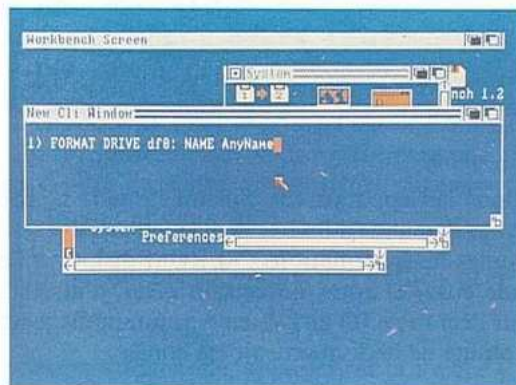
Dorénavant, toute mention de la disquette Atelier (par exemple, pour s'assurer qu'elle se trouve dans l'unité 0 pour essayer une commande) se référera à la copie de l'Atelier que vous venez de créer. De cette façon, en cas de difficultés, vous ne risquez de modifier qu'une copie, la disquette Atelier d'origine étant en lieu sûr et pouvant servir, en cas de besoin, à réaliser de nouvelles copies.

Formater une disquette

Vous avez besoin, pour cette commande, de la copie de la disquette Atelier dans l'unité 0 et d'une disquette vierge.

Vous aurez parfois besoin, plutôt que de copier une disquette, de préparer une disquette de données pour votre système. Il n'est pas possible d'utiliser une disquette vierge : elle doit être tout d'abord *formatée*. Une fois formatée, la disquette peut être utilisée comme disquette de données, par exemple pour y copier des fichiers. Pour formater une disquette vierge, on utilise la commande **FORMAT** :

FORMAT DRIVE df0: NAME Quelconque



Suivez les instructions données par l'ordinateur. On peut formater des disquettes dans toutes les unités de disquette (l'unité incorporée ou une unité externe).

Attendez que le voyant indiquant une activité de la disquette soit éteint (après la fin du formatage) pour enlever la disquette nouvellement formatée. Réinsérez la disquette Atelier. On peut maintenant utiliser la disquette formatée pour y stocker des fichiers de données.

Donner un nouveau label à une disquette

Pour essayer cette commande, insérez la copie de la disquette Atelier dans l'unité 0.

Si, après avoir copié ou formaté une disquette, vous voulez changer son label, utilisez la commande **RELABEL**. Par exemple, pour changer le nom «Quelconque» de la disquette que vous venez de formater en «MaDisquette», tapez :

RELABEL Quelconque: MaDisquette

Dans cet exemple nous nous sommes référés à la disquette qui vient d'être formatée en l'appelant par son nom. AmigaDOS vous demande d'insérer la disquette (volume) «Quelconque» dans n'importe quelle unité pour que la fonction **RELABEL** puisse changer son label.

Après que cette commande ait été exécutée, enlevez la disquette et réinsérez la disquette Atelier. La disquette «Quelconque» que vous venez de retirer porte maintenant le nouveau nom «MaDisquette».

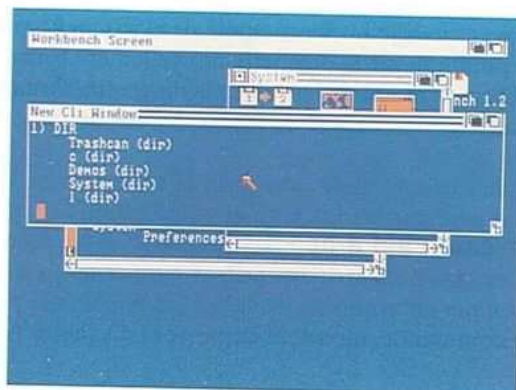
Visionner un répertoire

Vous devez insérer la disquette Atelier dans l'unité 0 pour essayer cette commande.

Pour visionner le contenu d'une disquette, entrez la commande :

DIR

Le contenu du répertoire dans lequel vous vous trouvez est affiché sous cette forme :



On peut afficher le contenu d'un autre répertoire en spécifiant le nom du chemin d'accès à ce répertoire. Les répertoires du système de gestion des fichiers AmigaDOS sont organisés dans une structure. Le répertoire dont vous venez de voir le contenu avec la commande DIR, est appelé **répertoire principal**.

Le répertoire principal contient des fichiers ou des sous-répertoires, qui peuvent contenir des fichiers ou d'autres répertoires. Des explications plus détaillées seront données plus loin. Un nom d'accès identifie le «chemin» qui permet à AmigaDOS de trouver un répertoire ou un fichier particulier, selon la structure du système de gestion des fichiers.

La commande :

DIR df0:c

affiche le contenu du répertoire c(dir) de l'unité 0. Les répertoires sont l'équivalent des tiroirs qui apparaissent dans l'Atelier.

On peut consulter les répertoires d'une autre unité (si le cas se présente) en spécifiant son nom :

DIR df1:

affiche le contenu de la disquette insérée dans l'unité 1 (la première unité externe).

Il est aussi possible de consulter le répertoire d'une disquette qui ne se trouve pas dans l'unité en spécifiant son nom. Par exemple, on peut afficher le contenu de la disquette qui vient d'être formatée et renommée en entrant la commande suivante :

DIR MaDisquette:

AmigaDOS vous demande d'insérer cette disquette dans une unité pour permettre à DIR de la lire et d'afficher le contenu du répertoire. Ne le faites pas à ce stade, parce que cette disquette ne contient pas encore de fichier que DIR pourrait lire. Nous allons bientôt y ajouter quelques fichiers.

Utilisation de la commande LIST

Essayez cette commande alors que la disquette Atelier est dans l'unité 0.

La commande DIR vous donne les noms des fichiers contenus dans un répertoire.

La commande LIST franchit un pas de plus en donnant des informations supplémentaires sur les fichiers. Tapez la commande :

LIST

ou

LIST df0:

AmigaDOS fournit des informations sur tous les fichiers du répertoire, notamment la taille du fichier, si on peut l'effacer, si c'est un fichier ou un répertoire et la date et l'heure de sa création.

Si on spécifie le nom d'un répertoire avec LIST, on obtient une liste d'informations sur les fichiers contenus dans ce répertoire :

LIST c

Le «rwed» apparaissant dans la liste se réfère à des indicateurs de permission pour les fonctions de lecture, d'écriture, d'exécution et d'effacement. Quand chaque indicateur est en fonction (après utilisation de la commande PROTECT), on peut normalement lire, écrire, exécuter ou effacer un fichier.

La commande PROTECT peut protéger un fichier d'un effacement accidentel.

Essayez de taper la commande :

```
DATE>MonFichier  
PROTECT MonFichier  
LIST MonFichier
```

Vous pouvez voir que les indicateurs de permission ont été réglés sur «—». Si vous essayez maintenant :

```
DELETE MonFichier
```

AmigaDOS répond :

```
Not Deleted - file is protected from deletion  
(Non effacé - le fichier est protégé contre l'effacement)
```

Pour permettre l'effacement du fichier, tapez :

```
PROTECT MonFichier d
```

ou

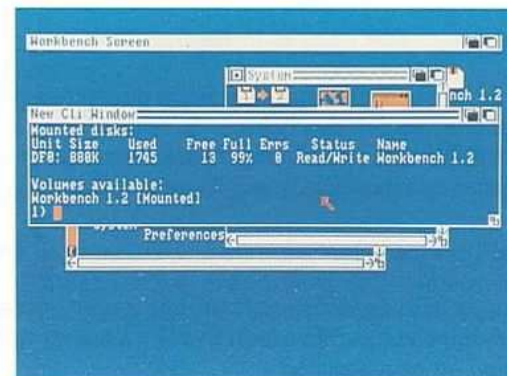
```
PROTECT MonFichier rwed
```

Obtenir des informations sur le système de fichiers

La copie de la disquette Atelier étant dans l'unité, tapez la commande :

```
INFO
```

Vous pouvez alors savoir quel est l'espace utilisé et quel est l'espace libre sur les disquettes, si elles sont du type «lecture seulement» ou du type «lecture/écriture» et le nom des disquettes.



Changer de répertoire

Jusqu'à maintenant, nous avons considéré le niveau de base du répertoire de la disquette. Une disquette vide ne contient qu'un répertoire, le répertoire principal.

Si l'on crée un fichier sur une disquette vide, celui-ci apparaît dans le répertoire principal. Toutefois, les répertoires peuvent contenir d'autres répertoires (ou sous-répertoires). Chaque répertoire peut contenir des fichiers, d'autres répertoires ou les deux. Tout nom de fichier est unique dans son propre répertoire, ce qui signifie qu'un nom de fichier peut être répété dans différents répertoires. Par exemple, il peut y avoir un fichier «programme» dans le répertoire A et il peut être complètement différent du fichier «programme» du répertoire B.

Cette structure permet à deux personnes utilisant la même disquette de nommer leurs fichiers comme elles en ont envie, sans craindre de supprimer d'autres fichiers de la disquette, pour autant que chaque utilisateur conserve son propre répertoire.

On peut aussi utiliser cette structure pour organiser différents types de fichiers dans différents répertoires de la disquette.

Pour visualiser le niveau de répertoire auquel vous vous trouvez dans l'arborescence des répertoires, utilisez la commande :

```
CD
```

Pour changer de répertoire, il suffit de dire au système dans quel répertoire vous voulez vous trouver. Par exemple, quand vous avez lancé une commande DIR sur df0:, vous avez vu une entrée pour c(dir). Si vous voulez entrer dans ce répertoire, lancez la commande :

CD C

Si vous lancez maintenant la commande DIR, vous pourrez visionner le contenu à ce niveau du système de gestion des fichiers. Si vous utilisez la commande CD seule, vous pouvez visualiser le nom du répertoire dans lequel vous vous trouvez. Vous pouvez retourner au répertoire principal en spécifiant :

CD :

pour aller au niveau de base de la disquette utilisée (ou du volume si on se réfère aux disquettes en les appelant par leur nom ; veillez à laisser un espace avant les deux points.) Ou bien on peut spécifier :

CD df0:

pour aller dans le répertoire principal de la disquette placée dans l'unité incorporée (df0:).

Pour s'élever d'un niveau dans la structure des répertoires (par exemple pour aller d'un sous-répertoire au répertoire principal), entrez :

CD \

Vous verrez plus loin dans ce chapitre comment créer de nouveaux répertoires à l'aide de la commande MAKEDIR.

Régler la date et l'heure

On peut remettre l'horloge AmigaDOS à l'heure en utilisant la commande DATE. Entrez la date selon le format JJ-MMM-AA (deux chiffres pour le jour, trois lettres pour le mois, deux chiffres pour l'année). Entrez l'heure sous le format HH:MM:SS, les secondes étant optionnelles. Essayez par exemple de régler l'horloge :

DATE 12:00:00 01-apr-87

Si vous entrez DATE sans donnée supplémentaire, l'AmigaDOS affiche la date et l'heure actuelles.

L'horloge du système commence à tourner à partir de cette date et heure. Vous pouvez maintenant charger l'horloge dans l'Atelier pour vérifier les nouvelles valeurs. Souvenez-vous qu'il vous faut cliquer la fenêtre CLI pour l'activer après avoir effacé l'horloge en cliquant sa cellule «quit».

Rediriger la sortie d'une commande

Pour essayer cette commande, insérez la disquette Atelier dans l'unité 0.

La sortie de toutes les commandes se fait normalement sur l'écran. Il est possible de les faire sortir ailleurs en utilisant la commande >. Nous avons déjà utilisé cette commande pour rediriger la sortie de la date vers un fichier pour démontrer la commande PROTECT.

Le symbole > dit à l'AmigaDOS d'envoyer la sortie dans le fichier dont le nom est écrit après le symbole >. Par exemple :

DATE > fichierdate

(Veillez à laisser un espace avant et après le symbole > quand vous tapez cette commande.)

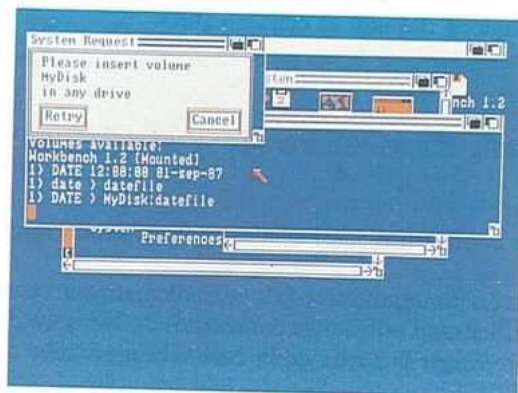
Exécutez cette commande de façon à pouvoir utiliser le fichier «fichierdate» dans l'exemple suivant.

Cette commande crée (ou écrase si le fichier existe déjà) un fichier nommé «fichierdate» dans le répertoire en cours.

Ou bien, simplement pour que la disquette «MaDisquette» que vous avez formatée contienne un fichier, tapez la commande suivante :

DATE > MaDisquette:fichierdate

AmigaDOS vous demande d'insérer la disquette en la citant par son nom (MaDisquette).



Dès que le voyant de l'unité est éteint, enlevez MaDisquette et réinsérez la disquette Atelier. Entrez maintenant la commande :

DIR MaDisquette:

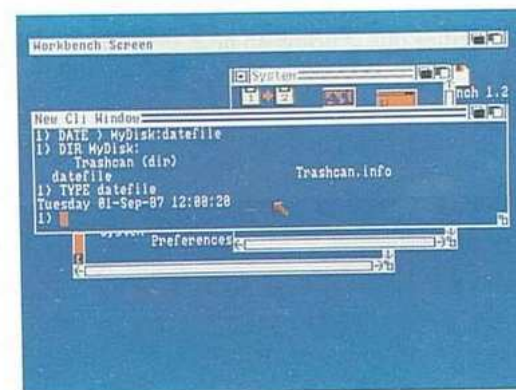
Un message vous demande à nouveau d'insérer cette autre disquette dans une unité. AmigaDOS affiche le répertoire de cette disquette qui contient un fichier nommé «fichierdate». Remplacez la disquette Atelier dans l'unité.

Afficher un fichier texte sur l'écran

On peut visualiser le contenu d'un fichier texte en utilisant la commande TYPE, suivie du nom du fichier que l'on veut visualiser. Par exemple, pour voir ce que contient le fichier que nous venons de créer, tapez :

TYPE fichierdate

qui provoque l'affichage du contenu du fichier.



Si vous voulez vérifier le contenu du fichier «fichierdate» sur l'autre disquette également, tapez la commande :

TYPE MaDisquette:fichierdate

Après cet essai, n'oubliez pas de remettre la disquette Atelier.

Changer le nom d'un fichier

Vous pouvez changer le nom d'un fichier en utilisant la commande **RENAME**. Pour cela il vous faut spécifier quel fichier vous voulez renommer et le nouveau nom à lui donner. Pour renommer «aujourd'hui» le fichier «fichierdate», vous pouvez taper au choix :

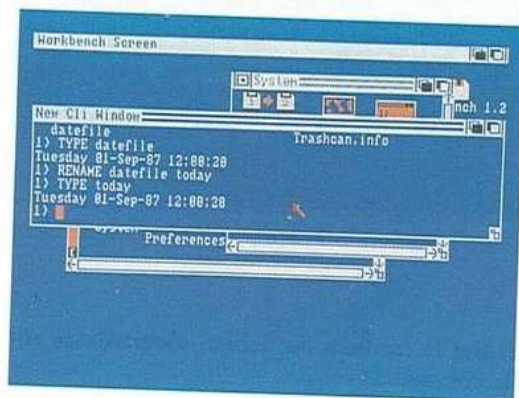
RENAME FROM fichierdate **TO** aujourd'hui

ou

RENAME fichierdate aujourd'hui

Utilisez **TYPE** pour vérifier que le nouveau nom se rapporte aux mêmes données :

TYPE aujourd'hui



La deuxième forme de la commande n'utilise pas **FROM** et **TO**, mais exécute la commande de la même façon.

La plupart des commandes AmigaDOS ont une deuxième forme. Dans ce chapitre nous avons utilisé la forme la plus longue pour vous montrer l'effet de chaque commande.

Effacer des fichiers

Pour essayer cette commande, placer la disquette Atelier dans l'unité 0.

Quand vous travaillez sur plusieurs versions d'un programme ou d'un fichier texte, vous pouvez avoir besoin d'effacer les premières versions de ce fichier ou de vous débarrasser de fichiers dont vous n'avez plus besoin. La commande **DELETE** vous permet d'effacer des fichiers et restitue à AmigaDOS la place qu'ils occupaient.

REMARQUE : Si vous effacez des fichiers, il n'est plus possible de les récupérer. Assurez-vous que vous voulez vraiment les effacer.

Voici un exemple de séquence de commandes, qui crée un fichier en utilisant la commande de réacheminement (**>**), l'affiche sur écran pour vérifier que le fichier est effectivement là, puis l'efface.

```
DIR > bidule
TYPE bidule
DELETE bidule
TYPE bidule
```

AmigaDOS répond à la dernière commande de la séquence ci-dessus par :

```
Can't open bidule
(Je ne peux pas ouvrir bidule)
```

ce qui signifie qu'il ne peut pas trouver de fichier nommé bidule car vous l'avez effacé.

Copier des fichiers

On peut copier des fichiers en utilisant une ou deux unités. Avec un système ne possédant qu'une seule unité, les opérations sont un peu plus laborieuses.

Pour pouvoir copier de simples fichiers, il vous faut recopier dans la mémoire du système certains fichiers de la disquette système (Atelier). On dit qu'on utilise la fonction **RAM:**, souvent appelée disquette **RAM**.

Pour cela, on copie certains fichiers dans la disquette RAM, on quitte le répertoire dans lequel on se trouve pour aller dans la disquette RAM, puis on copie la disquette RAM sur la disquette cible. Voici un exemple de séquence :

```
COPY df0:c/CD RAM:
COPY df0:c/COPY RAM:
CD RAM:
```

Insérez la disquette source dans l'unité. Pour cet exemple, nous allons copier à partir de la disquette Atelier qui se trouve déjà dans l'unité.

Entrez la commande :

```
COPY df0:c/EXECUTE RAM:EXECUTE
```

Enlevez la disquette source et insérez la disquette cible dans l'unité.

Entrez la commande :

```
COPY RAM:EXECUTE df0:EXECUTE
```

Enlevez la disquette cible et insérez à nouveau la disquette Atelier dans l'unité.
Entrez la commande :

```
CD df0:
```

pour revenir à votre point de départ. La seule autre commande dont vous puissiez avoir besoin est :

```
DELETE RAM:CD RAM:COPY RAM:EXECUTE
```

qui restitue au système l'emplacement mémoire de la disquette RAM.

Pour copier des fichiers, il est beaucoup plus facile d'utiliser deux unités :

```
COPY FROM df0:chemin- d'accès TO df1:chemin-cible
```

ou

```
COPY df0:chemin-d'accès df1:chemin-cible
```

Créer un nouveau répertoire

Vous pouvez créer un nouveau répertoire (ou un nouveau tiroir), quel que soit le répertoire dans lequel vous travaillez, avec la commande MAKEDIR :

```
MAKEDIR nouveautiroir
```

Si vous envoyez maintenant la commande DIR, vous pouvez voir qu'il y a une entrée pour :

```
nouveautiroir (dir)
```

On peut aussi utiliser la commande RENAME pour déplacer un fichier d'un répertoire (tiroir) à un autre sur la même disquette :

```
MAKEDIR nouveautiroir
```

```
RENAME FROM jour TO nouveautiroir/jour
```

déplace le fichier «jour» du répertoire dans lequel vous vous trouvez au répertoire «nouveautiroir» que vous venez de créer. Pour vérifier qu'il a bien été déplacé, entrez la commande :

```
DIR
```

et vous pouvez constater qu'il n'est plus là. Puis, entrez la commande :

```
DIR nouveautiroir
```

AmigaDOS cherche dans le répertoire «nouveautiroir» et vous indique que le fichier nommé «jour» s'y trouve.

Mon fichier est-il sur cette disquette ?

Pour essayer cette commande, la copie de la disquette Atelier doit être dans l'unité 0.

Vous voudrez parfois regarder le contenu de la disquette dans son ensemble, et non pas répertoire par répertoire. Vous pouvez pour cela utiliser la commande DIR avec l'une de ses options :

DIR OPT A

qui donne la liste de tous les répertoires et sous-répertoires de la disquette.

Pour y regarder de plus près, vous pouvez rediriger la sortie vers un fichier :

DIR MaDisquetteDir>OPT A

Notez que le signe servant à rediriger la sortie (>) est placé avant la liste des options de la commande DIR.

Vous pouvez maintenant afficher le fichier MaDisquetteDir en utilisant la commande TYPE. Appuyez sur la barre d'espace pour arrêter provisoirement le défilement de la liste puis sur la touche RETOUR pour qu'il se poursuive. Vous pouvez également utiliser l'éditeur d'écran AmigaDOS (ED) pour visualiser le fichier.

Voyons comment utiliser ED :

ED MaDisquetteDir



On utilise les touches curseur pour se déplacer vers le haut et vers le bas dans le fichier.

La combinaison de touches ESC T, suivie de RETOUR permet de se déplacer directement en tête du fichier.

La combinaison de touches ESC B, suivie de RETOUR permet d'aller directement en fin de fichier.

La combinaison de touches ESC M puis un nombre, suivie de RETOUR permet d'aller à un certain numéro de ligne à l'intérieur du fichier.

La combinaison de touches ESC Q, suivie de RETOUR permet de sortir de ED, alors que ESC X, suivie de RETOUR permet de sauvegarder, sous le même nom de fichier, les modifications apportées au fichier.

L'annexe B contient la liste de toutes les commandes d'édition d'écran de ED.

Utilisation de la disquette RAM

La disquette RAM est une zone spéciale d'enregistrement que l'on peut mettre en fonction pour conserver provisoirement des programmes, des outils ou autres informations. RAM signifie Random Access Memory, ou mémoire vive : on peut à la fois y lire et y écrire des informations pendant le fonctionnement de l'ordinateur. On utilise la disquette RAM de la même façon qu'une disquette insérée dans une unité ; on peut charger des fichiers ou des programmes à partir de ou dans la disquette RAM. L'avantage d'une disquette RAM est sa rapidité – son temps d'accès est bien inférieur à celui d'une disquette insérée dans une unité.

Une des manières d'activer la disquette RAM est d'entrer la commande :

DIR RAM:

N'oubliez pas les deux points après RAM quand vous tapez la commande.

Le voyant de l'unité s'allume quand vous appuyez sur la touche RETOUR pour lancer la commande. Quand le voyant s'éteint, déplacez ou redimensionnez la fenêtre CLI pour faire apparaître le coin supérieur droit de l'écran de l'Atelier où se trouvent normalement les icônes.

Vous pouvez y voir une nouvelle icône, celle de la disquette RAM. Ouvrez cette icône comme celle de la disquette Atelier.

Une fenêtre s'ouvre pour la disquette RAM. Cette fenêtre est vide puisque vous n'y avez encore rien mis. Notez que la fenêtre de la disquette RAM se superpose exactement à la fenêtre de l'Atelier. Déplacez la fenêtre de la disquette RAM pour pouvoir utiliser les icônes qui se trouvent dans la fenêtre Atelier.

Déplacez maintenant le Bloc-notes (ou l'outil de votre choix) dans la fenêtre de la disquette RAM. L'outil est dupliqué et son icône est reproduite dans la disquette RAM.

Ouvrez maintenant l'outil dans la fenêtre de la disquette RAM. Notez la rapidité avec laquelle l'outil est chargé et prêt à l'emploi.

Si vous voulez utiliser le CLI (plutôt que l'Atelier) pour amener l'outil dans la disquette RAM, n'oubliez pas de spécifier RAM dans le chemin d'accès, sinon vous utiliserez la version originale de l'outil et non sa copie dans la disquette RAM.

La taille de la disquette RAM s'adapte à son contenu : plus vous y mettez d'outils et d'informations, plus elle est grande. Néanmoins, n'essayez pas d'y mettre plus que ce que vous allez réellement utiliser car la place mémoire nécessaire à la disquette RAM est prise sur celle du système, et la perte de place mémoire disponible pour le système ralentit les opérations de l'Amiga. Un principe de base : plus la disquette RAM est grande, moins le système dispose de place mémoire pour faire tourner des applications.

Pur effacer quoi que ce soit dans la disquette RAM, utilisez la commande DELETE du CLI. Par exemple :

DELETE RAM:Bloc-notes

ou

DELETE RAM:Bloc-notes.info

enlève le Bloc-notes de la disquette RAM.

La disquette reste activée jusqu'à ce que l'Amiga soit arrêté ou réinitialisé.

Changer la séquence de démarrage

Quand vous mettez en marche ou réinitialisez l'Amiga, le CLI lance une série de commandes pour organiser l'écran. C'est la séquence de démarrage (Startup-Sequence). Si vous avez le CLI bien en main, vous pouvez changer la séquence de démarrage pour l'adapter à vos besoins. Par exemple, vous pouvez préférer que l'Amiga démarre avec la disquette RAM déjà activée et un outil chargé en RAM.

Remarque : Si vous changez la séquence de démarrage, assurez-vous que vous le faites sur une copie de l'Atelier, et non sur la disquette Atelier originale. Cette opération n'est pas recommandée pour quelqu'un qui ne comprend pas parfaitement le fonctionnement du CLI.

A partir de la fenêtre CLI entrez la commande :

ED s/Startup-Sequence

Ceci charge la séquence de démarrage dans l'éditeur d'écran. La liste des commandes qui permettent d'utiliser l'éditeur d'écran se trouve à l'annexe B. Les modifications apportées à la séquence de démarrage sont utilisées à chaque fois que l'Amiga est amorcé. Pour créer une disquette RAM automatiquement quand l'Amiga est amorcé, tapez :

DIR RAM:

après la ligne : echo «Utilisez l'outil Paramètres pour fixer la date».

Pour ajouter un outil, utilisez la commande copy du CLI et assignez cet outil à la disquette RAM.

Il y aura maintenant une icône représentant la disquette RAM à côté de l'icône représentant la disquette Atelier à chaque fois que vous réinitialiserez l'Amiga. Pour supprimer cette icône représentant la disquette RAM et pour que l'Amiga s'amorce normalement, il vous suffit de ramener la séquence Startup-Sequence dans l'éditeur d'écran et d'effacer la ligne DIR RAM: (et toutes les autres modifications se rapportant à la disquette RAM) que vous avez ajoutée à cette séquence de démarrage.

Régler l'horloge permanente de l'extension de mémoire A501

L'extension de mémoire A501 accroît la capacité en mémoire vive de l'AMIGA 500 jusqu'à 1 M-octet. En outre, elle possède une horloge permanente avec batterie de secours. Cette horloge diffère de celle contenue dans l'Atelier (l'horloge système). Une fois réglée, cette horloge conserve continuellement le temps réel et continue à fonctionner même quand l'Amiga est arrêté.

On règle l'horloge permanente à partir du CLI, en utilisant la commande SetClock. Il vous suffit de régler une seule fois l'heure et la date, en utilisant l'option Save de cette commande. On peut aussi charger l'heure de l'horloge permanente dans l'horloge système à l'aide de l'option Load (Charger) de SetClock. On peut obtenir automatiquement ce résultat en modifiant la séquence de démarrage.

Pour régler l'horloge permanente (par exemple sur le 14 juillet 1987 à 12 h 18 mn), tapez :

```
DATE 14-jul-87 12:18  
SETCLOCK OPT SAVE
```

Pour charger l'horloge système à partir de l'horloge permanente (pour que l'horloge système ait l'heure réelle), ajoutez la ligne suivante à la séquence de démarrage :

```
SETCLOCK OPT LOAD
```

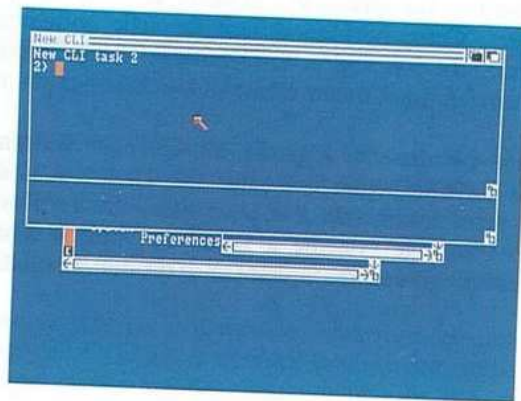
En l'absence de l'extension de mémoire A501, cette commande est sans effet.

Création d'une nouvelle fenêtre CLI

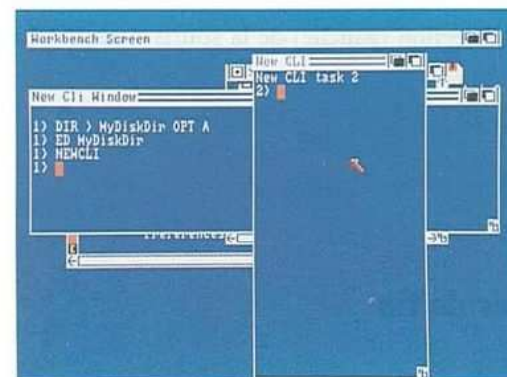
AmigaDOS est multitâches, ce qui signifie qu'il peut effectuer plusieurs choses à la fois. On peut ouvrir plusieurs fenêtres simultanément, chacune ayant son propre répertoire et exécutant séparément ses propres commandes. On crée un nouveau CLI en utilisant la commande NEWCLI :

NEWCLI

Cette commande ouvre une fenêtre séparée, avec un message qui indique quel est le traitement en cours (c'est-à-dire de quel numéro de fenêtre il s'agit). Par exemple, si le message 1> est affiché dans la première fenêtre, la nouvelle fenêtre CLI affichera 2> .



Vous pouvez déplacer cette nouvelle fenêtre, l'agrandir, la réduire, etc.



Pour lancer des commandes à partir de la nouvelle fenêtre CLI, cliquez à l'intérieur de celle-ci pour «l'activer». Tout ce que vous tapez s'écrit dans la fenêtre dans laquelle vous avez cliqué en dernier avec le bouton Sélection. Essayez ceci : Cliquez la fenêtre 1 et tapez :

```
DIR df0:c
```

Cliquez tout de suite dans la fenêtre 2 et tapez :

```
INFO
```

Les deux CLI vont fonctionner simultanément pour exécuter vos commandes. Ceci démontre la capacité multitâches de l'Amiga. Notez que vous n'êtes pas limité à deux CLI, mais que vous pouvez en ouvrir plusieurs, s'il y a assez de mémoire disponible pour cela.

Fermer le CLI

On ferme le CLI et on efface sa fenêtre avec la commande ENDCLI.

Cliquez le bouton Sélection (gauche) de la souris dans le CLI que vous voulez fermer et tapez :

ENDCLI

Cela suffit.

Commentaires de fin

Le but de cette série de commandes est de vous donner une idée des possibilités d'AmigaDOS et du mode d'utilisation du CLI. Ce n'est en aucun cas un manuel complet sur AmigaDOS ou sur le CLI. On n'y a pas du tout parlé de plusieurs des commandes du CLI. L'annexe B donne la liste des commandes du CLI disponibles ainsi que des commandes ED et des messages d'erreur AmigaDOS.

La plupart des commandes ont plusieurs «modèles» (ou autres formes d'entrée de la commande) et options dont on n'a pas parlé ici. Si vous voulez utiliser le CLI, nous vous conseillons de vous procurer le *Manuel AmigaDOS*, pour des informations complètes et des références sur l'AmigaDOS et le CLI.

Le matériel de ce chapitre est adapté de THE AMIGADOS MANUAL, 2nd edition, Commodore Capital, Inc., avec l'accord de Bantam Books, Inc., 666 Fifth Avenue, New York, NY 10103. Tous droits réservés.