



Apple Mouse IIc
Manuel de l'Utilisateur

L'Apple IIc



Limitation de la garantie et de la responsabilité

Bien qu'Apple ait testé les programmes décrits dans ce manuel et revu leur contenu, ni Apple ni ses fournisseurs de logiciels n'offrent de garantie, expresse ou tacite, concernant ce manuel ou les programmes qui y sont décrits, leur qualité, leurs performances ou leur capacité à satisfaire à quelque application particulière que ce soit. En conséquence, ces programmes et ce manuel sont vendus tels quels et l'acheteur supporte tous les risques en ce qui concerne leur qualité ou leur fonctionnement. Apple ou ses fournisseurs de logiciels ne pourront en aucun cas être tenus pour responsables des préjudices directs ou indirects, de quelque nature que ce soit, résultant d'une imperfection dans les programmes ou le manuel. Même s'ils ont été avisés de la possibilité de tels préjudices. En particulier, ils ne pourront encourir aucune responsabilité du fait de programmes ou données mémorisées ou exploitées sur des produits Apple, y compris pour les coûts de récupération ou de reproduction de ces programmes ou données. L'acheteur a toutefois droit à la garantie légale, dans les cas et dans la mesure seulement où la garantie légale est applicable nonobstant toute exclusion ou limitation.

Droit de reproduction

Ce manuel et le logiciel qui y est décrit (programmes informatiques) sont protégés par des droits de reproduction qui sont la propriété d'Apple ou de ses fournisseurs de logiciels, avec tous droits réservés. Selon la loi sur les droits de reproduction, ce manuel ou les programmes ne peuvent être copiés, en tout ou partie, sans le consentement écrit d'Apple, sauf en cas d'usage normal du logiciel ou pour en faire une copie de sauvegarde. Cette exception ne permet pas la réalisation de copies à l'intention de tiers, que ces copies soient ou non vendues, toutefois, l'ensemble du matériel acheté (avec toutes copies de sauvegarde) peut être vendu, donné ou prêté à quelqu'un d'autre. Au terme de la loi, l'expression copie inclut la traduction dans une autre langue. Vous pouvez utiliser le logiciel sur n'importe quel ordinateur vous appartenant, mais vous ne pouvez effectuer de copies dans ce but. Pour certains produits, il est possible d'acheter une licence multi-usage, permettant d'utiliser le logiciel sur plus d'un ordinateur appartenant à l'acheteur, y compris sur un système de disques partagé (veuillez contacter votre distributeur agréé Apple pour plus d'informations sur les licences multi-usage).

Révisions des produits

Apple ne peut garantir que vous soyez informé des révisions opérées sur le logiciel décrit dans ce manuel, même si vous avez retourné la carte d'enregistrement fournie avec le produit. Il vous est recommandé de vous en informer périodiquement auprès de votre concessionnaire agréé Apple.

© Apple
Seedrin Filiale d'Apple Computer, Inc. 1983
Avenue de l'Océanie
Z.A. de Courtaboeuf B.P. 131
91944 Les Ulis Cedex

Apple, le logo Apple, ProDos™, et MousePaint sont des marques déposées d'Apple Computer, Inc.

L'Apple IIc



Apple Mouse IIc Manuel de l'Utilisateur

Table des Matières

	Liste des Figures et Tableaux	iv
	A propos de ce manuel	1
Chapitre 1	Et voici la Souris !	3
Chapitre 2	Installation	7
	7 Connexion de la souris	
	8 La surface de travail de votre souris	
Chapitre 3	MousePaint	11
	11 Préparation	
	12 Les icônes de MousePaint	
	13 Créer une image	
	13 Appel d'une feuille blanche	
	13 Sélection de l'épaisseur du trait et de la trame	
	14 Dessin d'une forme	
	14 Utilisation de la brosse	
	14 Modification d'un dessin	
	15 Les instruments de dessin	
	15 Main	
	15 Cadre d'édition	
	16 Crayon	
	16 Lettreur	
	16 Aérographe	
	17 Brosse	
	17 Trait droit	
	17 Gomme	
	17 Les formes de base	

18	Les commandes d'édition
18	Déplacer
19	Couper et coller
19	Copier
20	Effacer
20	Inverser
20	Miroir et renverser
20	Défaire
20	Les outils de dessin
21	Loupe
21	Feuille entière
22	Choix d'une brosse
22	Grille
22	Les commandes de fichier
22	Feuille blanche
22	Noms des disques et des fichiers
23	Noms acceptés
23	Appeler un fichier
24	Formater une disquette de stockage
25	Copier sous le nom
25	Charger Image
26	Ranger Image
26	Effacer Fichier
26	Imprimer Image

Chapitre 4

Soins à apporter à votre Souris

29

Annexe A

Programmation de la Souris en BASIC

33

33	La souris en BASIC
33	Appel de la souris
34	Lecture de la position de la souris
35	Arrêt de la souris
35	Exemple de programme : MOUSE.MOVE
35	Commentaires
36	Exemple de programme : MOUSE.DRAW
37	Commentaires

Index

41

Liste des Figures et Tableaux

Chapitre 1	Et voici la Souris !
3	Figure 1-1. AppleMouse
Chapitre 2	Installation
7	Figure 2-1. Connexion de la souris à l'Apple IIc
Chapitre 3	MousePaint
12	Figure 3-1. Les icônes de MousePaint
Chapitre 4	Soins à apporter à votre Souris
29	Figure 4-1. La face inférieure de votre souris
29	Figure 4-2. Débloquage du disque
29	Figure 4-3. Comment ôter le disque et la bille
Annexe A	Programmation de la Souris en BASIC
34	Tableau A-1. Valeurs du chiffre d'état

Interférences Radio et Télévision

L'équipement décrit dans ce manuel produit et utilise des fréquences radio. Des interférences de réception peuvent se produire si l'équipement n'est pas installé et utilisé correctement, c'est-à-dire en respectant scrupuleusement nos instructions.

Cet équipement a été éprouvé et est conforme aux limitations de la Classe B de l'appareillage informatique et aux spécifications incluses dans le Paragraphe J de l'Article 15 des règlements du Bureau des Communications des Etats-Unis (Federal Communications Commission). Ces règlements sont conçus pour fournir une protection suffisante contre des interférences dans toute installation résidente. Cependant, il n'est pas garanti que des interférences n'auront pas lieu dans une installation particulière, surtout si une antenne de télévision intérieure est utilisée.

Vous pouvez déterminer si votre ordinateur est la cause des interférences en éteignant l'appareil. Si les interférences disparaissent, votre ordinateur ou ses périphériques en sont probablement la cause. Pour mieux cerner le problème :

- Débranchez les périphériques et leurs câbles d'entrée/sortie un par un. Si les interférences disparaissent, c'est qu'elles étaient provoquées par le périphérique ou son câble. Certains dispositifs nécessitent l'utilisation de câbles blindés. Votre fournisseur peut vous commander ces câbles pour les périphériques Apple. Si votre matériel est d'une autre marque, contactez directement le fabricant.

Si votre ordinateur est la cause des interférences, essayez de les corriger au moyen d'une ou plusieurs des mesures suivantes :

- Tournez l'antenne de la radio ou de la télévision jusqu'à l'arrêt des interférences.
- Placez l'ordinateur d'un côté ou de l'autre de la télévision ou de la radio.
- Eloignez l'ordinateur le plus possible de la télévision ou de la radio.
- Branchez la prise de courant de l'ordinateur dans un circuit différent de celui de la télévision ou de la radio. (En fait, assurez-vous que l'ordinateur, la télévision et la radio sont branchés sur des circuits asservis par des disjoncteurs ou des coupe-circuits différents).

A propos de ce manuel

Le but de ce manuel est de vous expliquer comment installer, et comment utiliser votre AppleMouse. En voici le contenu :

- Le Chapitre 1 vous présente la souris et vous montre quelques-unes de ses possibilités.
- Le Chapitre 2 vous explique en détail comment connecter votre souris à votre ordinateur Apple IIc.
- Le Chapitre 3 décrit MousePaint, le fascinant programme graphique qui accompagne votre souris.
- Le Chapitre 4 vous indique les soins à apporter à votre souris.

Vous pouvez connecter votre souris et vous amuser avec sans rien connaître de la programmation. Cependant, si vous êtes programmeur, vous lirez utilement l'annexe A. Elle contient des instructions et des exemples de routines s'adressant à ceux qui souhaitent programmer eux-mêmes leur souris en BASIC.

Annotations, définitions ou brèves remarques sont indiquées par des notes en marge comme celle-ci.

Dans ce manuel, vous pourrez voir plusieurs « signaux » destinés à attirer votre attention sur des points particuliers, ainsi :

Les encadrés gris soulignent des informations particulièrement utiles ou intéressantes.



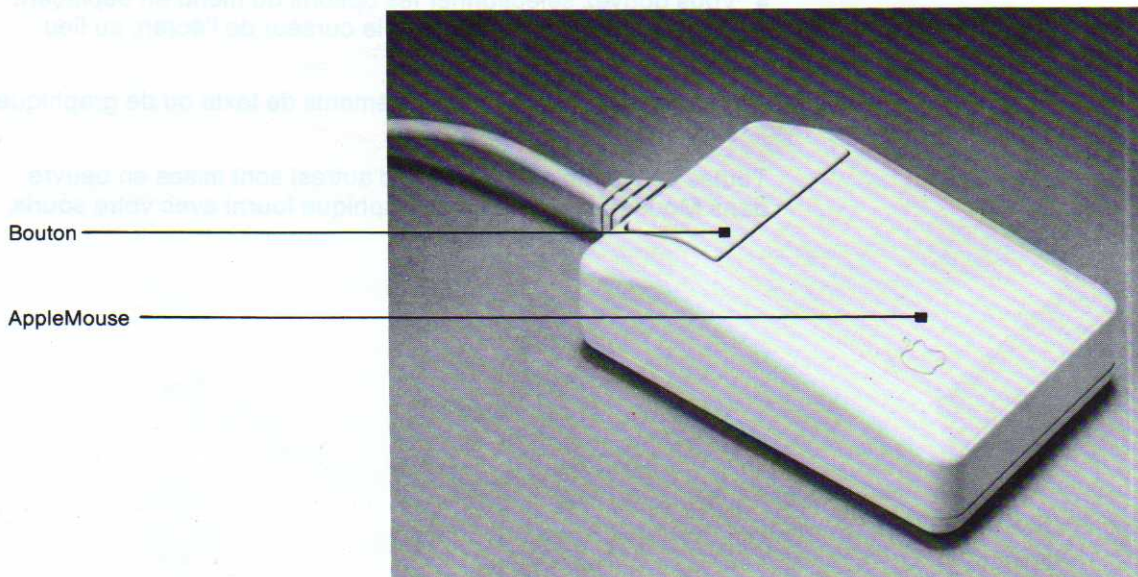
Attention

Les encadrés de ce type vous signalent des problèmes potentiels ou des manipulations risquant d'endommager ou de détruire des programmes ou des informations.

Et voici la Souris

AppleMouse (voir figure 1-1) est un dispositif manuel, connecté à votre ordinateur Apple IIc par un câble souple. Lorsque vous faites rouler votre souris sur la table, près de votre ordinateur, elle fait se déplacer exactement de la même manière un curseur sur l'écran de votre moniteur. En déplaçant ainsi le curseur sur différents symboles (ou icônes) affichés à l'écran, vous indiquez à votre Apple ce que vous désirez qu'il fasse. AppleMouse est l'un des plus simples et des plus universels dispositifs de communication avec l'ordinateur actuellement disponibles.

Figure 1-1. AppleMouse



Programmes souris

Votre souris nécessite un logiciel particulier. Elle ne fonctionne que lorsque vous avez chargé dans votre ordinateur un programme écrit pour elle. L'un de ces programmes, *Programme de Dessin MousePaint™* (appelons-le simplement *MousePaint*), se trouve sur le disque qui accompagne votre souris. Avec ce programme, vous apprendrez à manipuler votre souris tout en vous amusant. De nouveaux programmes sont constamment édités pour AppleMouse ; voyez à ce sujet votre revendeur. Si vous savez programmer, vous pouvez même écrire vos propres programmes souris ; l'annexe A de ce manuel vous y aidera.

Remarques : lorsque vous achetez un programme pour l'utiliser avec votre souris, assurez-vous qu'il est bien compatible avec AppleMouse.

Quelques astuces de la souris

AppleMouse vous offre une approche totalement nouvelle de votre ordinateur Apple IIc. Au lieu de taper les commandes au clavier, vous communiquez directement avec l'écran du moniteur. Vous voyez exactement ce que vous faites, au moment où vous le faites.

Avec votre souris, vous pouvez faire ce qui serait infaisable à partir du clavier. Par exemple :

- Vous pouvez dessiner directement sur l'écran, comme si votre main tenait un crayon.
- Vous pouvez sélectionner les options du menu en déplaçant tout simplement jusqu'à elles le curseur de l'écran, au lieu d'avoir à taper des codes.
- Vous pouvez déplacer des éléments de texte ou de graphique n'importe où sur l'écran.

Toutes ces techniques (et bien d'autres) sont mises en oeuvre dans MousePaint, le logiciel graphique fourni avec votre souris.

