

changeicon

| |
|----------------------|
| COLLABORATORS |
|----------------------|

| | | | |
|---------------|------------------------------|------------------|------------------|
| | <i>TITLE :</i> changeicon | | |
| <i>ACTION</i> | <i>NAME</i> | <i>DATE</i> | <i>SIGNATURE</i> |
| WRITTEN BY | | October 27, 2024 | |

| |
|-------------------------|
| REVISION HISTORY |
|-------------------------|

| NUMBER | DATE | DESCRIPTION | NAME |
|--------|------|-------------|------|
| | | | |

Contents

| | | |
|----------|--|----------|
| 1 | changeicon | 1 |
| 1.1 | Documentation de ChangeIcon | 1 |
| 1.2 | Introduction | 1 |
| 1.3 | Copyright | 2 |
| 1.4 | Nécessités | 3 |
| 1.5 | Installation | 3 |
| 1.6 | Démarrage | 4 |
| 1.7 | Utilisation | 5 |
| 1.8 | Le reste | 8 |
| 1.9 | Adresse de l’auteur | 9 |
| 1.10 | Applications Workbench | 9 |
| 1.11 | Traduire ChangeIcon | 9 |
| 1.12 | Types d’outils | 10 |
| 1.13 | Types de fichier pré-définis | 10 |
| 1.14 | Index | 11 |

Chapter 1

changeicon

1.1 Documentation de Changelcon

```

      ### #
      #   #
      #   #####   ##### #   ###   ### #   ###   #   #####
      #   #   #   #   #   #   #   #   #   #   #   #   #   #   #
      #   #   #   #   #   #   #   #   #   #####   #   #   #   #   #
      #   #   #   #   #   #   #   #   #   #   #   #   #   #   #
      ### #   #   ##### #   #   ###   ###   ###   ###   #   #   v1.0
      #
Contenu:      ###

Introduction      De quoi s'agit-il?
Copyright         LISEZ CE PARAGRAPHE!
Exigences         De quoi avez-vous besoin?
Installation      Comment le faire marcher?
Démarrage         Comment le lancer?
Utilisation       Comment utiliser ChangeIcon?
Conclusion        Remerciements, historique, futur
Mon adresse       Qui a donc programmé ce truc?
Index

```

1.2 Introduction

ChangeIcon est un programme qui s'installe en tant qu' application-Workbench . L'utilisateur peut alors déposer des icônes sur ChangeIcon, icônes qui seront remplacés par des icônes par défaut (selon le type de fichier). L'intérêt est beaucoup plus évident si les fichiers n'ont pas encore d'icônes. Ces fichiers-là peuvent aussi être déposés sur ChangeIcon si vous sélectionnez "Montrer -> Tous les fichiers" du menu "Fenêtre" du Workbench.

Bien sûr, de tels programmes existent déjà, mais aucun ne répondait tout à fait à mes besoins. D'un autre côté je voulais aussi apprendre quelque chose sur la locale.library et la whatis.library. Cette dernière est capable de détecter les types de fichiers et permet à l'utilisateur d'ajouter facilement de nouveaux types à sa liste interne.

Vous ne pourrez bientôt plus vous passez de ChangeIcon, lorsque vous créerez des disquettes pour envoyer à vos amis, grâce à tout le temps que vous gagnerez. Omettez simplement les icônes au début, et laissez ChangeIcon faire tout le travail!

1.3 Copyright

Commodore est une marque déposée de Commodore Electronics Ltd. Amiga et Amiga Workbench sont des marques déposées de Commodore-Amiga, Inc. AmigaGuide et Installer apparaissent sous le (C)opyright de Commodore-Amiga, Inc.

ChangeIcon est Freeware (librement distribuable). Moi, Hanns Holger Rutz, en possède le Copyright. Les conditions suivantes doivent être suivies si vous désirez (re)distribuer le programme (autrement vous êtes en violation de la loi):

- ChangeIcon ne peut être distribué qu'en entier. Les fichiers suivants doivent être inclus ensemble, non modifiés, et dans la structure de répertoire indiquée:

```
ChangeIcon (dir)
  Catalogs (dir)
    deutsch (dir)
      changeicon.catalog ; fichier du langage Allemand
    français (dir)
      changeicon.catalog ; fichier du langage Français
  ChangeIcon.cd          ; fichier catalogue pour la description
  ChangeIcon.ct          ; fichier catalogue pour la traduction
  Docs (dir)
    Deutsch              ; Documentation Allemande
    Deutsch.info         ; icône
    English              ; Documentation Anglaise
    English.info         ; icône
    Français             ; Documentation Française
    Français.info        ; icône
  *Icons (dir)           ; contient des icônes-échantillons
  Install (dir)
    Deutsch.info         ; icône Installer Allemand
    English.info         ; icône Installer Anglais
    Français.info        ; icône Installer Français
    Install.script       ; fichier script pour Installer
  S (dir)
    FileTypes            ; fichier-exemple des types de fichiers
  ChangeIcon            ; le programme lui-même
  ChangeIcon.info        ; l'icône pour ChangeIcon
  *ChangeIcon_Source.lha ; le code source, archivé
  Docs.info             ; icône de répertoire
  Install.info           ; icône de répertoire
  ReadMe                ; contenu, dépendant des séries FD
  ReadMe.info           ; icône
```

Les fichiers et répertoires précédés d'un astérisque peuvent être copiés optionnellement. L'archivage du répertoire complet (par exemple pour le

mettre sur un BBS) est évidemment permis.

- L'ensemble ChangeIcon peut seulement être redistribué sur des séries FD si le distributeur de la série en question a reçu une licence signée de moi-même. La vente commerciale de l'ensemble est interdite. Tout cela parce qu'il y a encore trop de compagnies qui revendent beaucoup trop cher du matériel librement distribuable - l'auteur ne recevant pas un centime, bien sûr. Fred Fish est autorisé à distribué l'ensemble sur ses AmigaLibDisks et ses CD-ROMs.
- L'ensemble ChangeIcon peut être transféré au moyen de réseaux électroniques. Dans ce cas la licence n'est pas nécessaire.
- Le code source (si distribué) ne peut être utilisé qu'à des fins éducatives. Les programmes ré-assemblés ou les fichiers de code source modifiés ne peuvent être redistribués.

IMPORTANT: L'AUTEUR, HANNS HOLGER RUTZ, N'EST RESPONSABLE D'AUCUN DOMMAGE CAUSÉ PAR L'UTILISATION DE CHANGEICON. L'UTILISATEUR PREND TOUS LES RISQUES LUI- OU ELLE-MÊME!

Bien sûr, j'apprécie tout rapport de 'bugs' et suggestions (voir adresse !).

1.4 Nécessités

ChangeIcon à besoin au moins du système 2.04. De façon à utiliser ChangeIcon dans un langage autre que l'Anglais, vous avez besoin de la locale.library version 38 qui fait partie du Workbench 2.1 et plus.

Je tiens à mentionner que j'apprécierais beaucoup si vous pouviez traduire le fichier catalogue de traduction ("ChangeIcon.ct") dans un langage qui n'a pas encore été traduis. Veuillez s'il vous plaît lire la partie traduction pour plus d'information à ce sujet.

ChangeIcon a aussi besoin de whatis.library (version 2 ou plus). Le copyright pour l'ensemble WhatIs est la propriété de Sylvain Rougier et Pierre Carette. Notez que si vous avez reçu WhatIs avec ChangeIcon, WhatIs est distribué sous ses propres conditions.

Pour des raisons de rapidité, un disque dur est recommandé.

1.5 Installation

Normalement, vous utiliserez le fichier script pour "Installer" qui se trouve dans le répertoire "Install". Pour cela vous devez avoir "l'Installer" de Commodore dans un répertoire accessible par votre Workbench (par exemple dans "C:" ou dans "SYS:Utilities/").

Gardez les notes suivantes à l'esprit si vous installer ChangeIcon manuellement:

- la librairie `whatis.library` (si distribuée) doit être copiée dans le répertoire `"LIBS:"`.
- l'exemple de types de fichiers, `"S/FileTypes"` doit lui être copié dans `"S:"` si aucun fichier de ce nom n'existe déjà.
- si vous voulez utiliser `ChangeIcon` dans un langage autre que l'Anglais, utilisez les fichiers de langages qui sont dans `"Catalogs/"`. Copiez le fichier voulu dans `"LOCALE:Catalogs/<langage>/"` et choisissez votre langage préféré avec le programme de préférences `"Locale"`.

1.6 Démarrage

`ChangeIcon` doit être lancé depuis le `Workbench`, vu que j'ai été trop fainéant pour ajouter le code nécessaire à un lancement par le `Shell` :-). Les types d'outils suivants sont supportés:

| | |
|--|--|
| <code>MODE=ICON MENU</code> | Décide comment <code>ChangeIcon</code> réagit lorsque sa fenêtre est fermée. Dans le mode <code>ICON</code> une <code>AppIcon</code> apparaît sur le <code>Workbench</code> , dans le mode <code>MENU</code> un <code>AppMenuItem</code> est ajouté au menu <code>"Outils"</code> du <code>Workbench</code> . Par défaut: <code>ICON</code> . (Voir <code>Applications Workbench</code>). |
| <code>POPUP=YES NO</code> | Décide si <code>ChangeIcon</code> ouvre sa fenêtre dès le lancement du programme ou s'il apparaît en tant qu' <code>AppIcon/AppMenuItem</code> . <code>YES</code> indique que la fenêtre doit être ouverte. Par défaut: <code>NO</code> |
| <code>EDITOR=<Chemin></code> | <code>ChangeIcon</code> vous permet d'éditer directement le fichier décrivant les types de fichiers. <code><Chemin></code> est le chemin complet de votre éditeur préféré que <code>ChangeIcon</code> doit lancer. Si ce type d'outil est omis <code>ChangeIcon</code> essaiera de lire la variable d'environnement <code>"EDITOR"</code> . Si cette dernière est également absente, <code>"C:Ed"</code> sera utilisé. |
| <code>ICONDIR=<Répertoire></code> | Ce type d'outil est très important. Avec <code><Répertoire></code> vous devez spécifier l'endroit où les icônes représentant les différents types de fichiers sont stockés. Exemple: <code>"Work:Icônes/"</code> . Plus sur ce sujet dans <code>Utilisation</code> . |
| <code>ICONNAME=<Chemin> <nom></code> | <code><Nom></code> est le texte qui est placé en dessous de l' <code>AppIcon</code> . Si vous voulez changer l'imagerie de l'icône elle-même, vous pouvez indiquer le chemin complet pour une icône, par exemple: <code>"Work:Icônes/ChangeIcon_AppIcon"</code> Notez que dans ce cas le texte au dessous de l' <code>AppIcon</code> sera <code>"ChangeIcon_AppIcon"</code> . |

| | |
|---|--|
| | <p>Par défaut: "ChangeIcon".</p> <p>Ce type d'outil est ignoré en mode MENU.</p> |
| <p>ICON_X=<Valeur></p> <p>ICON_Y=<Valeur></p> | <p>ICON_X et ICON_Y indiquent la position dans la fenêtre du Workbench où l'AppIcon doit apparaître. Les valeurs sont données en "pixels" (points) pour ICON_X et en "raster_rows" (lignes) pour ICON_Y. Si ces types d'outils sont omis, une place libre sur le Workbench sera choisie.</p> <p>Ce type d'outil est ignoré en mode MENU.</p> |
| MENUNAME=<Nom> | <p><Nom> est le texte qui apparaîtra dans le menu "Outils" du Workbench (seulement utilisé en mode MENU.</p> <p>Par défaut: "ChangeIcon".</p> |
| DONOTWAIT | <p>Lorsque vous déposez ChangeIcon dans le tiroir "WBStartup", normalement vous donnez ce type d'outil de façon à le lancer en arrière-plan.</p> |

Lorsque vous aurez terminé vos réglages personnels des types d'outils, vous pouvez lancer ChangeIcon simplement en double-cliquant sur son icône. Selon les types d'outils MODE et POPUP une fenêtre "AppWindow", une AppIcon ou un AppMenuItem apparaîtra. Si une erreur se produit ChangeIcon vous le fera savoir. Dans certains cas vous pourrez ré-essayer le lancement. Voir aussi Utilisation .

1.7 Utilisation

De façon à rendre l'explication plus aisée, j'assume que vous avez mis le type d'outil POPUP=YES. En cas de lancement réussi vous pouvez voir la fenêtre de ChangeIcon sous le pointeur de votre souris. L'interface graphique inclut les cellules suivantes (les raccourcis clavier sont indiqués par des caractères soulignés, dans les cellules):

| | |
|------------------|---|
| Type auto | <p>Lorsque cette cellule est cochée, ChangeIcon (en fait la whatis.library) détecte quels sont les types de fichiers représentés par les icônes que l'utilisateur dépose dans sa fenêtre. Les types possibles sont listés dans la partie gauche de la fenêtre.</p> |
| Types | <p>Cette liste contient tous les types de fichiers actuellement disponibles. Si vous en sélectionnez un en cliquant dessus, la cellule "Type Auto" devient non sélectionnable (mise en grisé). Toutes les icônes déposées dans la fenêtre seront désormais remplacées par une icône qui représente le type sélectionné. Les types peuvent aussi être sélectionnés avec les touches curseur, Majuscule+Curseur saute une page, Alt+Curseur saute au début ou à la fin de la liste.</p> |
| Outil par défaut | <p>En mode "Type Auto" cette cellule n'est plus</p> |

sélectionnable. Elle est rendu à nouveau sélectionnable lorsque vous choisissez un type de fichier parmi la liste de gauche. Si vous cochez la cellule "Outil par défaut", la cellule de chaîne de caractères à sa droite est activée. Tout texte entré dans cette cellule remplacera l'outil par défaut de l'icône associé au type sélectionné. Par exemple, si votre icône de texte par défaut contient l'outil par défaut ":C/Look" et que vous désirez créer des icônes pour des fichiers texte avec, disons ":C/MuchMore" comme outil par défaut, il vous faut alors sélectionner le type "Text", cocher la cellule "Outil par défaut" et entrer ":C/MuchMore" dans la cellule de chaîne de caractères. Cette cellule peut aussi être activée en appuyant sur la barre d'espace.

AppIcon /
AppMenuItem

Sélectionner cette cellule fait disparaître la fenêtre de ChangeIcon. Selon le type d'outil MODE, une AppIcon apparaît ou un AppMenuItem est ajouté au menu "Outils" du Workbench. ChangeIcon continue à réagir comme en mode-fenêtre, sauf que vous ne pouvez plus changer d'options, bien sûr. Vous pouvez changer d'icônes en les déposant sur l'AppIcon, ou en les sélectionnant puis en choisissant "ChangeIcon" du menu "Outils" du Workbench. J'expliquerai plus tard où sont recherchés les icônes par défaut. La fenêtre de ChangeIcon peut être rouverte simplement en double-cliquant sur l'AppIcon ou en activant le menu "ChangeIcon" sans avoir sélectionné d'icône sur le Workbench.

Quitter

Comme son nom l'indique. (Pas de requête de contrôle).

D'accord. Mais qu'est-ce qui se passe lorsque vous déposez des icônes dans la fenêtre ou sur l'AppIcon? ChangeIcon utilise la `whatis.library`. La `whatis.library` se sert d'un fichier nommé "`S:FileTypes`" qui définit tous les types de fichiers connus (les plus importants sont intégrés dans la bibliothèque). Pour éditer les types ou en créer de nouveaux, lancer simplement votre éditeur de texte et éditer le fichier "`S:FileTypes`". Le lancement de l'éditeur peut se faire directement depuis un menu de ChangeIcon (voir plus loin). Je vais expliquer la structure des types de fichiers en étudiant le type `AmigaGuide`. S.V.P., consultez la documentation `WhatIsLibrary.Doc` pour plus d'information.

```
# AmigaGuide-files
TYPE "Guide"
    SUBTYPE          Text
    ICONNAME          "def_Guide"
    OPTNAMEPATTERN    "#?.guide"
    SEARCHPATTERN     "@DATABASE"
ENDTYPE
```

La première ligne indique un commentaire. Ceux-ci sont introduits par le

caractère '#'.

"TYPE" introduit un nouveau type, dans ce cas nommé "Guide".

"SUBTYPE" est optionnel. Il indique que le nouveau type est basé sur un ancien (dans notre exemple, les fichiers AmigaGuide sont aussi des fichiers de texte).

"ICONNAME" est essentiel pour ChangeIcon. Il indique au programme le nom de l'icône par défaut pour ce type de fichier. Le répertoire où sont stockées toutes les icônes par défaut peut être spécifié par le type d'outil ICONDIR. "def_guide" peut par exemple être créée avec le programme IconEdit. Voir Types intégrés pour les types de fichiers implémentés intérieurement ainsi que leurs noms d'icônes.

"OPTNAMEPATTERN" n'est pas important pour ChangeIcon mais peut être utilisé par d'autres programmes qui se servent de la whatis.library.

Le dernier mot-clé "SEARCHPATTERN" est important lorsque l'on utilise "Type Auto". Dans ce cas ChangeIcon doit demander à la whatis.library quels sont les types des fichiers que vous avez passés à ChangeIcon. Pour déterminer s'il s'agit d'un type Guide, la whatis.library cherche parmi les premiers octets du fichiers pour le texte "@DATABASE" (les majuscules et minuscules sont sans importance). Il y a d'autres mots-clé afin de donner des informations spécifiques selon les types, ceux-ci sont décrits dans la documentation de WhatIs.

Revenons à ChangeIcon. Lorsque vous déposez une ou plusieurs icônes sur l'AppIcon ou dans la fenêtre, ChangeIcon identifie le type de fichier ou prends celui que vous avez sélectionné dans la liste. Ensuite ChangeIcon essaye de charger l'icône associée à ce type de fichier (donné par le mot-clé "ICONNAME") et remplace les icônes déposées sur ChangeIcon. Les icônes par défaut peuvent être stockées dans:

- le répertoire spécifié par le type d'outil ICONDIR
- le répertoire courant
- "ENV:Sys/"
- "ENVARC:Sys/"

Si le type de fichier est inconnu ou si l'icône par défaut ne peut être chargée, l'écran clignotera. Notez que vous pouvez créer des icônes pour des fichiers qui n'ont pas encore d'icônes. Choisissez simplement "Montrer -> Tous les fichiers" du menu Fenêtre du Workbench, sélectionnez les fichiers pour lesquels vous désirez des icônes, et déposez-les sur ChangeIcon. Une autre astuce est de créer des types de fichiers qui ne peuvent pas être utilisés en mode "Type Auto", par exemple lorsque vous désirez avoir une alternative à l'icône pour un fichier de doc. Voilà un exemple pour une telle définition de type dans "S:FileTypes":

```
TYPE "Text2"
  ICONNAME      "def_Text2"
  NAMEPATTERN   "~(#?)"    # aucun fichier ne pourra jamais avoir ce nom :-)
```

ENDTYPE

Due à une "bug" de la whatis.library vous devrez toujours mettre un tel type de "remplissage" à la fin du fichier – sinon le dernier "vrai" type ne sera pas affiché dans la liste. Il faut donc ajouter les lignes suivantes

à la fin du fichier "S:FileTypes":

```
TYPE "Foo"
  NAMEPATTERN "~(#?)"
ENDTYPE
```

Et finalement la description des menus de ChangeIcon:

| | |
|-----------------------|---|
| Relire les types | Si vous avez modifié le fichier "S:FileTypes", les changements n'apparaîtront dans la liste que lorsque vous aurez sélectionné ce menu. L'écran clignotera si la relecture n'a pas été possible (habituellement parce qu'un autre programme utilisant la whatis.library est toujours en fonctionnement). |
| Éditer les types | Lance votre éditeur de texte de façon à vous permettre de modifier le fichier "S:FileTypes". Le nom de l'éditeur est pris d'après le type d'outil EDITOR s'il est donné. Sinon d'après la variable d'environnement "EDITOR" ou - si elle est aussi absente, - "C:Ed" sera utilisé. Lorsque vous quittez l'éditeur, ChangeIcon essaiera automatiquement de relire les types. |
| AppIcon / AppMenuItem | Voir la description des cellules, ainsi que les Applications Workbench . |
| À propos... | Donne des informations sur le programme. |
| Quitter | Devinez! |

1.8 Le reste

Quelques mots pour la fin. Je voudrais remercier...

- Gérard Cornu pour les traductions Françaises
- André Voget et Tim Jöllenbeck pour les tests Bêta
- John Harper pour l'éditeur ingénieux JEd
- Rune Gram-Madsen pour ASM-One V1.02 que j'ai utilisé pour écrire ce programme
- Fred Fish pour sa fantastique série FD
- Commodore pour l'Amiga, l'Installer et AmigaGuide

Et maintenant l'incroyablement long et intéressant historique:

v1.0 (02.-27. Février 1994) - ça marche

Bon, je pourrais ajouter la possibilité de lancer ChangeIcon depuis le Shell et de sélectionner les fichiers avec le sélecteur de fichiers ASL (comme dans MegaView - très bon programme)... Pour l'instant je suis simplement trop fainéant, mais peut-être que vous serez capable de me convaincre ou peut-être avez-vous d'autres suggestions. Si c'est le cas alors allez voir l'adresse de l'auteur .

Voilà, amusez vous bien avec le programme!

1.9 Adresse de l'auteur

Vous avez un rapport de "bug", des suggestions, la traduction d'un fichier de langage , ou vous désirez autre chose? Alors merci de m'écrire à cette adresse:

Hanns Holger Rutz
Auf dem Godenstedter Berg 17
D-27404 Zeven
ALLEMAGNE

1.10 Applications Workbench

Depuis le système 2.0 il y a trois types d'applications Workbench: les AppIcons, AppMenuItems et AppWindows.

- Les AppIcons sont des icônes installées temporairement par un programme. Il est possible de les double-cliquer ou d'y déposer d'autres icônes dessus. Dans les deux cas, les actions résultantes dépendent du programme qui a installé l'AppIcon.
- Les AppMenuItems sont des menus qui apparaissent dans le menu "Outils" du Workbench. Il est possible de choisir ces menus en ayant, ou non, auparavant sélectionné des icônes sur le Workbench.
- Les AppWindows ressemblent à des fenêtres ordinaires. Mais vous pouvez y déposer des icônes et certaines opérations seront effectuées sur ces icônes. Un tel exemple est le programme IconEdit qui est fourni avec le système.

1.11 Traduire Changelcon

Vous pouvez me rendre un grand service en traduisant ChangeIcon dans un autre langage. Pour ce faire vous n'avez besoin que d'un éditeur de texte et du fichier "ChangeIcon.ct" fourni avec cet ensemble. Le fichier "ChangeIcon.ct" contient le texte en Anglais. Exemple:

```
; ** Req-text, LineFeeds allowed
MSG_NO_MEM
?
; Not enough free memory!
```

La première ligne est un commentaire fournissant des informations supplémentaires sur le texte en question. Dans le cas ci-dessus on apprend que le texte apparaît dans une boîte de requête et qu'il peut contenir des retours chariot. Ne vous souciez pas de la seconde ligne, elle ne contient des informations qui ne sont utiles qu'à moi-même.

Le point d'interrogation dans la ligne suivante, doit être remplacé par la traduction de la chaîne de caractères qui se trouve sur la dernière ligne dans l'exemple ci-dessus (définie comme un commentaire).

Lorsque vous avez terminé la traduction, envoyez moi simplement le nouveau fichier '.ct' sur disquette et je vous ferais parvenir un fichier 'catalog' pour ce langage. Voir l'adresse de l'auteur .

1.12 Types d'outils

Les types d'outils sont des paramètres qui peuvent être édités depuis le Workbench: sélectionnez une icône, puis choisissez "Information" du menu "Icônes" de votre Workbench. Les types d'outils apparaissent alors dans la liste sur la fenêtre qui vient de s'ouvrir. Il est possible de les éditer en les sélectionnant ou en cliquant sur les cellules "Ajout" ou "Ôter".

Un type d'outil commence par un mot-clé suivi optionnellement par un signe égal ainsi que d'une option. Exemple:

```
EDITOR=SYS:Tools/MEmacs
```

EDITOR est le mot-clé (les majuscules et minuscules sont sans importance). Dans cet exemple, le signe égal est suivi par le chemin complet d'un éditeur. S'il y a plusieurs options possibles elles sont alors séparées par le signe "|" dans cette documentation:

```
POPUP=YES|NO
```

Vous pouvez entrer soit "YES", soit "NO" après le mot-clé et le signe égal.

Les modifications apportées aux types d'outils peuvent être sauvegardées en choisissant la cellule "Sauver".

1.13 Types de fichier pré-définis

Les types suivants sont intégrés dans la whatis.library. Les noms d'icônes sont "def_<Nom_du_type>", par exemple "def_text" pour le type "TEXT".

| | |
|----------|---|
| 8SVX | son IFF/8SVX |
| ANIM | animation IFF/ANIM |
| Assign | Assign |
| Dir | Répertoire / Tiroir ; Notez que le nom de l'icône est "def_Drawer"! |
| Exe | programme exécutable ; Notez que le nom de l'icône est "def_Tool"! |
| FTXT | fichier texte IFF/FTXT |
| Icon | fichier icône (pas disponible!) |
| IFF | fichier IFF normal |
| ILBM | image IFF/ILBM |
| ILBM24 | image IFF/ILBM avec 24 bitplans (16,8 millions de couleurs) |
| Imp Data | fichier de données compressé avec "Imploder" |
| LHArc | archive compressée avec "LHArc" or "LHa" |

| | |
|----------|---|
| Lib | bibliothèque (comme celles qui sont dans "SYS:Libs") |
| Med MOD | Morceau de musique créé avec le programme "MED" |
| Object | module objet (utilisé par les programmeurs) |
| PP Data | fichier de données compressé avec "PowerPacker" |
| PP Exe | programme exécutable compressé avec "PowerPacker" |
| PP30 Exe | programme exécutable compressé avec "PowerPacker v3.0" |
| PP40 Exe | programme exécutable compressé avec "PowerPacker v4.0" |
| PREFS | fichier IFF/PREFS comme utilisé par les programmes qui se trouvent dans "SYS:Prefs" |
| Pure Exe | programme exécutable qui peut être rendu résident (avec le bit PURE mis) |
| Script | fichier script pour le Shell (avec le bit "S" mis) |
| SMUS | musique IFF/SMUS |
| TERM | fichier créé par "Term" |
| Text | fichier de texte pur |
| Volume | Volume; Notez que le nom de l'icône est "def_Disk"! |
| Zoo | archive compressée avec "Zoo" |

1.14 Index

Pas l'courage... :-)