

**Yak**

**COLLABORATORS**

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

**REVISION HISTORY**

<i>NUMBER</i>	<i>DATE</i>	<i>DESCRIPTION</i>	<i>NAME</i>

# Contents

<b>1</b>	<b>Yak</b>	<b>1</b>
1.1	Documentation de Yak v1.60 . . . . .	1
1.2	Copyright . . . . .	1
1.3	Utilisateurs des versions précédentes : Notez-bien . . . . .	2
1.4	Introduction . . . . .	3
1.5	Humour . . . . .	4
1.6	Limitations . . . . .	4
1.7	Démarrer Yak . . . . .	4
1.8	Changing Yak's settings . . . . .	6
1.9	Sélecteurs (Toggles) . . . . .	6
1.10	AutoPointage . . . . .	7
1.11	Fenêtres PopUp . . . . .	7
1.12	Activation par RMB (bouton droit de la souris) . . . . .	7
1.13	Activation par MMB (bouton du milieu de la souris) . . . . .	8
1.14	Activation au clavier . . . . .	8
1.15	Cliquer en avant . . . . .	8
1.16	Cliquer en arrière . . . . .	8
1.17	Cycler les écrans . . . . .	8
1.18	Activer écran . . . . .	9
1.19	MMB Shift . . . . .	9
1.20	Divers . . . . .	9
1.21	Joker AmigaDOS . . . . .	10
1.22	Lecteurs silencieux . . . . .	10
1.23	Délai d'AutoPointage . . . . .	10
1.24	Bordure noire . . . . .	10
1.25	Motifs d'inclusion . . . . .	10
1.26	Ecrans AutoPointables . . . . .	11
1.27	Ecrans Cliquables . . . . .	11
1.28	Fenêtres Poppables . . . . .	11
1.29	Fenêtres Cliquables . . . . .	11

---

1.30 Fenêtre extinction . . . . .	11
1.31 Eteindre la souris au clavier . . . . .	11
1.32 Délais d’extinction . . . . .	11
1.33 Volume clavier . . . . .	12
1.34 Délais d’extinction de l’écran . . . . .	12
1.35 Délais d’extinction de la souris . . . . .	12
1.36 Masquer la souris . . . . .	12
1.37 Touches d’appel de Yak . . . . .	12
1.38 Workbench en avant . . . . .	13
1.39 Ecran public en avant . . . . .	13
1.40 Chaîne de description d’une touche d’appel . . . . .	14
1.41 Définition automatique . . . . .	14
1.42 Définition Manuelle . . . . .	14
1.43 Actions des touches d’appel . . . . .	15
1.44 Command DOS . . . . .	15
1.45 Fermer la fenêtre . . . . .	16
1.46 Zipper la fenêtre . . . . .	16
1.47 Minimiser la fenêtre . . . . .	16
1.48 Maximiser la fenêtre . . . . .	16
1.49 Cycler les fenêtres . . . . .	17
1.50 Rétro-Cycler fenêtres . . . . .	17
1.51 Ouvrir une palette . . . . .	17
1.52 Ecran en avant . . . . .	17
1.53 Ecran en arrière . . . . .	18
1.54 Activer le Workbench . . . . .	18
1.55 Centrer l’écran . . . . .	18
1.56 Eteindre l’écran . . . . .	18
1.57 Insérer du texte . . . . .	18
1.58 Insérer la date . . . . .	19
1.59 Configurer Yak . . . . .	19
1.60 Ecran public par défaut . . . . .	20
1.61 Menu shortcut . . . . .	20
1.62 Motifs AmigaDos . . . . .	20
1.63 Spécifier un format de date . . . . .	22
1.64 Problèmes . . . . .	22
1.65 Historique du programme . . . . .	23
1.66 Compiler Yak . . . . .	26
1.67 Remerciements . . . . .	26
1.68 Equipe de développement de Yak . . . . .	27
1.69 Contacter les auteurs . . . . .	28
1.70 Détails sur les touches d’appel . . . . .	28

---

# Chapter 1

## Yak

### 1.1 Documentation de Yak v1.60

Yak Version 1.60  
par Gaël Marziou et Philippe Bastiani  
Le 25 Septembre 1994

#### CONTENU

Copyright et Distribution  
Utilisateurs des versions précédentes : Notez-bien  
Introduction  
Limitations  
Démarrer Yak  
Changer la configuration de Yak  
    Options actives Motifs d'inclusion Extinction Divers Touches d'appel  
Actions des touches d'appel  
Patterns AmigaDOS  
Spécifier un format de date  
Problèmes  
Historique du programme  
Compiler Yak  
Remerciements  
Equipe de développement  
Contacter les auteurs

### 1.2 Copyright

Yak (le binaire, les sources et la documentation) est  
Copyright © 1992, 1994 Martin W. Scott, Gaël Marziou et Philippe Bastiani.  
Tout droits réservés.

Yak est librement redistribuable. Le source est inclus, et vous êtes autorisé à le modifier pour votre usage personnel, mais aucune des modifications faites ne doit être distribuée. Si vous avez fait des changements que vous pensez pouvoir être utiles à d'autres, envoyez les moi et je les inclurai dans une version future.

---

Comme Yak est gratuit, il n'est livré avec AUCUNE GARANTIE.

Les auteurs ne peuvent être tenus responsables d'une quelconque perte ou dommage pouvant survenir durant l'utilisation de Yak. L'utilisateur prend seul cette responsabilité.

Aucune charge financière ne doit être appliquée à Yak, à part pour couvrir des frais de duplication. Yak ne peut pas être distribué avec un produit commercial sans le consentement des auteurs. Yak doit être distribué avec toute sa documentation intacte et non altérée, et de préférence avec le source. La permission de distribuer Yak dans sa superbe collection de disquettes est expressément donnée à Fred Fish, ceci est valable aussi pour le support CD-ROM.

Pour la France, Yak ne doit pas être distribué sur des disquettes vendues plus de 25 Frs. Si un distributeur de DP ne respecte pas ces règles prévenez moi.

Voir Contacter les auteurs .

### 1.3 Utilisateurs des versions précédentes : Notez-bien

Le format du fichier de préférence de Yak a encore changé, les préférences étant maintenant séparées en deux fichiers "S:Yak.prefs" et "S:Yak.hotkeys". Le programme Convert est fourni pour créer les fichiers de préférences 1.5 à partir d'un fichier de préférences 1.3/1.4. Il y a deux problèmes dans la conversion, vous devez retaper les définitions de PopCommand et DateFormat en utilisant la nouvelle fenêtre de définition des touches d'appel (voir section Touches d'appel pour plus de détails).

L'autre problème est qu'une touche d'appel sera créée pour la fonction "Configurer Yak", ce qui est probablement superflu étant la discussion ci-dessous sur CX\_POPKEY.

Il y a des changements importants entre les versions 1.4 et 1.5 de Yak. Le plus important est que la taille de la pile nécessaire à Yak a été augmentée à 4500 octets, donc pensez à changer la taille de la pile dans l'icône que vous utilisez pour lancer Yak..

Deuxièmement, l'AppIcon n'est pas mise par défaut, and doit être explicitement activée en utilisant le type d'outil APPICON=TRUE dans l'icône de Yak. Ce type d'outil remplace le précédent NOICON.

Troisièmement, le type d'outil CX\_POPKEY est utilisé pour déterminer la touche d'appel permettant d'ouvrir la fenêtre de configuration de Yak, cette définition ne peut être altérée ou supplantée depuis la fenetre de définition des touches d'appel (contrairement aux versions précédentes); quoiqu'il en soit, vous pouvez créer d'autres touches d'appel qui ouvrent aussi la fenêtre de Yak.

Quatrièmement, Yak est maintenant localisé en anglais (par défaut) en français et en allemand. Si vous utilisez un workbench en anglais, vous pouvez tout de même utiliser Yak en français. (voir @("Démarrer Yak " link Starting)

Bien sûr, il y a eu beaucoup d'autres changements, et vous devriez parcourir ce document afin de vous accoutumer à ceux-ci.

---

## 1.4 Introduction

Yak est l'abréviation de "Yet Another Kommodity" (en anglais : encore un autre utilitaire) (je n'ai jamais été bon en orthographe - voir Humour ), et est un programme de gestion de fenetres a la souris dans la lignee de DMouse, MightyMouse etc.

Pourquoi en écrire un autre? Aucun des autres (et je les ai pourtant pratiquement tous essayés) ne me convenait.

Yak a les fonctions suivantes :

- o AutoPointage (sunmouse) qui active une fenêtre seulement quand la souris s'arrête dessus; possibilité de spécifier à quels écrans appliquer ou non cette fonctionnalité (Compatible avec les programmes du type PopUpMenu)
- o Fenêtres PopUp se mettent à l'avant plan dès qu'elles sont auto-activées.
- o Activation de la fenêtre quand une touche est pressée (Activation au clavier)
- o Cliquer sur les fenetres pour les faire passer à l'avant ou l'arrière plan ; là aussi possibilité de spécifier à quels écrans appliquer ou non cette fonctionnalité
- o Faire cycler les écrans avec la souris
- o éteindre l'écran et la souris (par touche d'appel aussi)
- o Système extensible de touches d'appel (comme celui de FKey) avec des actions pour:

Exécuter une Command Dos

Insérer un texte (avec des touches d'appel imbriquées)

Insérer la date (à votre format si la locale est présente)

Fermer/Zipper/Minimiser/Maximiser des fenêtres

Cycler des écrans et des fenêtres

Activer le Workbench

Centrer l'écran à l'avant plan

Eteindre l'affichage

Ouvrir une palette sur l'écran à l'avant plan

(nécessite la reqtools.library)

- o Produit un "clic" dont le volume est ajustable à chaque appui sur le clavier;
- o Option "Joker AmigaDos" (comme StarBurst) qui permet d'utiliser '\*' comme joker de l'amigaDOS.
- o AppIcon optionelle sur l'ecran du workbench pour ouvrir la fenêtre des préférences.
- o Jolie fenêtre de configuration utilisant la librairie gadtools;

- o Interface localisée.

Ca vous semble familier? C'est une combinaison des utilitaires standards AutoPoint, ClickToFront, Blanker et IHelp (sur la disquette Extras) plus un soupçon de KCommodity et DMouse.

Et malgré tout, la taille de l'exécutable est faible: environ 29 Ko sur disque, et à peu près la même chose en mémoire en utilisation courante et environ 45 Ko en mémoire quand on ouvre la fenêtre de configuration. Cette gestion efficace de la mémoire est due à l'utilisation d'overlays (code se chargeant en plusieurs fois) le code de la fenêtre de configuration n'étant chargé que lorsque c'est nécessaire.

## 1.5 Humour

Ces blagues sont plutôt vieilles mais toujours aussi bonnes:

Q. What's the difference between a goldfish and a goat?

A. A goldfish mucks around in fountains!

Et si vous avez compris celle-ci, vous comprendrez sûrement celle-là ...

Q. What's the difference between a magic wand and a truncheon (baton).

A. A magic wand is used for cunning stunts.

(Les gens sèchent \*toujours\* sur la dernière)

Note du traducteur: J'ai préféré ne pas essayer de traduire ces jeux de mots et contrepétteries anglais bien que Martin ait pris le temps de me les expliquer.

## 1.6 Limitations

L'économiseur d'écran (screen blanker) de Yak est rudimentaire, il éteint simplement l'écran. Depuis l'introduction du 2.0, il est apparu une profusion de screen blankers plus esthétiques, comme Spliner (que j'utilise), ASwarm (plusieurs versions), SuperDark et d'autres. Je pense que la plupart des gens ont chacun leur screen blanker évolué favori, c'est pourquoi je n'en ai pas incorporé dans Yak.

Il n'y a pas d'accélérateur de souris. Celui du système (configurable par les préférences Input) est plus qu'adéquat en ce qui me concerne. Si je reçois suffisamment de demandes, j'ajouterai un accélérateur de souris (pour l'instant je n'en ai pas encore reçues).

## 1.7 Démarrer Yak

Yak a été conçu pour être lancé depuis le tiroir sys:WBStartup, mais peut être lancé depuis un shell en tapant "run Yak". Tous les paramètres de configuration de Yak sont sauvés dans deux fichiers de préférences

---

"S:Yak.prefs" et un fichier pour les touches d'appel , "S:Yak.hotkeys". La première fois que vous utilisez Yak, configurez le comme vous le souhaitez, puis sauvez cette configuration pour les utilisations suivantes.

NB : Yak a besoin d'une pile de 4500 bytes. Vous devriez le spécifier dans l'icône de Yak, ou si vous le lancez depuis le shell, utilisez les commandes suivantes:

```
stack 4500
run >nil: Yak
```

Les seuls types d'outil que Yak prend en compte sont ceux qui sont standards au Workbench (tel que DONOTWAIT), aux utilitaires (commodities) (tel que CX\_POPUP) et ceux des "AppIcon". Ces types d'outil sont :

Type d'outil	Catégorie	Description	Default (1)
CX_POPKEY	HOTKEY	touche d'appel de la fenêtre de configuration	RCommand Help
CX_PRIORITY	ENTIER	Priorité de Yak	0
CX_POPUP	BOOLEEN	Ouvre la fenetre de configuration au lancement	NO
APPICON	BOOLEEN	S'il est à FALSE, pas d'appIcon	FALSE
ICONNAME	TEXTE	Nom de l'AppIcon	"Yak!"
ICONXPOS	ENTIER	coordonnée en x de l'AppIcon	floating
ICONYPOS	ENTIER	coordonnée en y de l'AppIcon	floating
LANGUAGE	CHAINE	Nom de la langue à utiliser	Non spécifié

Vous devriez aussi ajouter le type d'outil "DONOTWAIT" dans l'icône de Yak si vous souhaitez lancer Yak depuis votre tiroir SYS:WBStartup drawer.

La fonction AppIcon est optionnelle et par défaut n'est pas sélectionnée (spécifiez APPICON=TRUE si vous la voulez). Dans ce cas, Yak met une AppIcon sur l'écran du Workbench, et quand vous double-cliquez dessus, la fenêtre de configuration s'ouvre. L'image de l'icône est obtenue en recopiant l'icône de Yak au moment de son lancement ce qui vous permet de personnaliser votre AppIcon pour l'adapter a vos couleurs ou votre résolution simplement en changeant l'icône de Yak.

CX\_PRIORITY peut être utile pour permettre un fonctionnement harmonieux de Yak avec d'autres utilitaires (Commodities). Voir, par exemple les notes sur l'option Activation par RMB

Le type d'outil "LANGUAGE" a été ajouté pour ceux qui n'arrivent pas à se faire au workbench en français mais souhaitent utiliser Yak dans leur langue. Ainsi, si vous utilisez un worbench en anglais et souhaitez utiliser Yak en français vous devez configurer le type d'outil LANGUAGE ainsi :

```
LANGUAGE=français
```

Bien sûr, si vous avez un workbench en français et voulez utiliser Yak en français vous n'avez pas à vous soucier de ce type d'outil.

## 1.8 Changing Yak's settings

Tous les paramètres de configuration de Yak peuvent être modifiés au moyen de sa fenêtre de configuration. Une fois que Yak est lancé, vous pouvez faire apparaître cette fenêtre de ces différentes manières :

En pressant RCommand Help (la touche Amiga de droite et la touche Help). Cette combinaison est configurable

En double-cliquant l'AppIcon de Yak (si cette option a été choisie)

En lançant Yak à nouveau (depuis son icône sur votre disque).

Grace au programme Commodities Exchange (sur la disquette "Extras")

La fenêtre ainsi ouverte contient beaucoup de gadgets, regroupés en classes. Ces classes sont:

- Options actives
- Motifs d'inclusion
- Divers
- Délais d'extinction
- Touches d'appel

Souvenez vous que vous devez toujours appuyer sur la touche RETURN, ENTER ou TAB une fois que vous avez édité un string gadget, pour que le changement soit enregistré. Vous pouvez perdre vos changements simplement en cliquant à l'extérieur du gadget. (la touche TAB active le prochain string gadget)

Aussi et ceci s'applique particulièrement à la fenêtre des touches d'appel), Intuition par défaut ne vous permet pas de faire du copier/coller entre 2 string gadgets, si néanmoins vous souhaitez en bénéficier, vous devriez obtenir "NewEdit" d'Uwe Roehm, qui leur ajoute un copier/coller par le clipboard (disponible sur une disquette Fish ou sur des sites ftp).

Finalement, les 2 gadgets "Cacher la fenêtre" et "Quitter" correspondent aux fonctions standards des utilitaires consistant respectivement à cacher la fenêtre de configuration et à stopper Yak. Cliquer sur le gadget de fermeture de la fenêtre est équivalent à cacher la fenêtre et non à stopper Yak.

La fenêtre de configuration possède aussi un menu avec des items "Cacher la fenêtre" et "Quitter" (qui opèrent à l'instar des gadgets du même nom), plus les items "Charger les Préfs" et "Sauver les Préfs". Tous les changements de configuration de Yak seront perdus à moins que vous ne sélectionniez l'item "Sauver les Préfs". Si vous voulez retrouver la dernière configuration sauvee utilisez l'item "Charger les Préfs".

## 1.9 Sélecteurs (Toggles)

Les sélecteurs (toggles) suivants sont disponibles:

- AutoPointage
- Fenêtres PopUp
- Activation au clavier

Cliquer en avant  
Cliquer en arrière  
Activation par RMB  
Activation par MMB  
Cycler Ecrans  
Activer écran  
MMB Shift

## 1.10 AutoPointage

Active la fenêtre sous la souris. Se comporte presque comme l'utilitaire AutoPoint de Commodore, à part qu'il n'active une fenêtre que lorsque la souris s'arrête (d'où un petit délai). AutoPoint est compatible avec les programmes de type popup-menu tels que l'excellent MagicMenu.

Il est à noter que les fonctions "AutoPointage" et "Fenêtres PopUp" ne s'appliquent que lorsqu'aucun qualifieur (souris ou clavier) n'est pressé. Non seulement cela évite des conflits avec d'autres programmes, mais en plus cela fournit un moyen de prévenir certaines activations ou mises en avant plan indésirables.

Voir aussi: Fenêtres PopUp Ecrans AutoPointables

## 1.11 Fenêtres PopUp

Opère seulement quand AutoPointage est sélectionné, cela indique à Yak qu'il doit amener les fenêtres à l'avant plan en même temps qu'il les active. Il y a une exception à cette règle quand la fenêtre sous la souris a un requester d'ouvert.

Voir aussi: AutoPoint AutoScreens PopWindows

## 1.12 Activation par RMB (bouton droit de la souris)

Quand ce mode est sélectionné, la fenêtre sous la souris sera activée quand le bouton droit de la souris est enfoncé, qu'AutoPoint soit sélectionné ou non. Ceci est très utile pour activer le menu qui vous intéresse sans avoir soit à attendre qu'AutoPoint ait activé la fenêtre soit à cliquer dans la fenêtre pour l'activer.

Par exemple, en utilisant les gadgets de profondeur des écrans (coin supérieur droit) le nouvel écran à l'avant-plan n'est pas activé, mais avec "Activation RMB/MMB" cliquer sur le bouton droit de la souris fera apparaître les menus corrects.

Note 1: S'il n'y a pas de fenêtre sous la souris, la première fenêtre de l'écran sera activée.

Note 2: Pour fonctionner correctement avec les programmes de type popupmenu, la priorité de Yak fixée par le type d'outil CX\_PRIORITY doit être supérieure à la priorité du programme popupmenu.

### 1.13 Activation par MMB (bouton du milieu de la souris)

Quand ce mode est sélectionné, la fenêtre sous la souris sera activée quand le bouton du milieu de la souris est enfoncé, qu'AutoPoint soit sélectionné ou non. Ceci est très utile pour activer le menu qui vous intéresse sans avoir soit à attendre qu'AutoPoint ait activé la fenêtre soit à cliquer dans la fenêtre pour l'activer.

Note 1: S'il n'y a pas de fenêtre sous la souris, la première fenêtre de l'écran sera activée.

### 1.14 Activation au clavier

Active la fenêtre sous la souris quand une touche est pressée. Vous ne devriez avoir besoin que l'une de ces 2 fonctions "AutoPointage" et "Activation au clavier".

### 1.15 Cliquer en avant

Amène une fenêtre à l'avant plan en double cliquant dessus.

Comme pour les fonctions "AutoPointage" et "Fenêtres PopUp", cette fonction est inefficace quand un qualifieur clavier est enfoncé (touches ALT, SHIFT, CTRL et AMIGA).

Lorsque l'option `Cycler Ecrans` est active, cette fonction est active pour les écrans aussi.

Voir aussi: `Ecrans cliquables` `Fenêtres Cliquables`

### 1.16 Cliquer en arrière

Envoie une fenêtre à l'arrière plan en cliquant et maintenant le bouton gauche de la souris, puis en cliquant le bouton droit de la souris.

Comme pour les fonctions "AutoPointage" et "Fenêtres PopUp", cette fonction est inefficace quand un qualifieur clavier est enfoncé (touches ALT, SHIFT, CTRL et AMIGA).

Voir aussi: `Ecrans Cliquables`

### 1.17 Cycler les écrans

En utilisant la même séquence que "Cliquer en avant" "Cliquer en arrière", vous envoyez un écran à l'arrière plan si:

soit la fenêtre sous la souris est une fenêtre de fond (comme la

---

fenêtre principale du Workbench)  
soit il n'y a qu'une fenêtre sur cet écran.

Voir aussi: Cliquer en arrière

## 1.18 Activer écran

Quand il est sélectionné, Yak activera les écrans qu'il manipule par hotkey (c'est-à-dire par les touches d'appel "Cycler les fenêtres" et LCommand m ). Ceci est optionnel car il peut y avoir des conflits avec certains programmes. Ceci est similaire (mais pas identique) à WindX de Steve Tibbet.

Par activer un écran, j'entend par là qu'il active une fenêtre de cet écran, cette fenêtre peut être :

- la fenêtre qui était active la dernière fois que vous avez visité cet écran en cyclant les écrans par les touches d'appels de Yak.
- la fenêtre sous la souris si cet écran n'a jamais été visité par les touches d'appels de cyclage d'écrans de Yak.
- la première fenêtre de cet écran si aucune des 2 conditions précédentes n'est vérifiée.

## 1.19 MMB Shift

Quand il est sélectionné, Yak traduit le bouton du milieu (pour une souris à 3 boutons) en l'appui sur la touche shift.

Plus précisément, cela se produit uniquement quand le bouton droit est appuyé pendant que celui du milieu reste enfoncé. Cela facilite la sélection multiple d'icônes du workbench ou de fichiers dans un file requester car on n'a pas besoin de toucher au clavier, la souris seule suffit.

Les autres utilisations du bouton du milieu reste inchangées.

## 1.20 Divers

Yak possède quelques autres fonctions contrôlées par les gadgets regroupés sous la classe 'Divers'.

Ce sont :

Volume clavier

Délai d'AutoPointage

Joker AmigaDOS      Bordure noire

Lecteurs silencieux

---

## 1.21 Joker AmigaDOS

Quand il est sélectionné, permet l'utilisation de \* en tant que caractère de "pattern-matching" (comme MSDOS et UNIX). (C'est ce que fait l'utilitaire StarBurst.)

## 1.22 Lecteurs silencieux

Quand il est sélectionné, Yak désactivera le "click" que font vos lecteurs de disquettes quand ils sont vides.

A noter que certains lecteurs refusent de s'arrêter de cliquer.

## 1.23 Délai d'AutoPointage

Ici, vous pouvez spécifier combien de temps Yak doit attendre après l'arrêt de la souris pour activer la fenêtre sous la souris. Cette valeur doit être comprise entre 0 et 5 et correspond à des pas de 10 ms.

Un délai de 0 signifie que Yak activera la fenêtre sans délai comme dirait Lapalisse.

## 1.24 Bordure noire

Quand il est sélectionné, Yak ajoute à tous vos écrans une bordure noire. Cette fonction n'est disponible qu'à partir du système 3.0 car elle utilise un nouveau flag de la graphics library.

## 1.25 Motifs d'inclusion

Les gadgets de la classe "Motifs d'inclusion" vous permettent de spécifier quels écrans et fenêtres sont affectés par diverses fonctions de Yak. C'est-à-dire que le titre de la fenêtre ou de l'écran doit FAIRE PARTIE du motif pour que la fonction correspondante s'applique. Tous les motifs d'inclusion sont des Motifs (Patterns) AmigaDos standards.

Les patterns suivantes sont disponibles:

- Ecrans AutoPointables
- Ecrans Cliquables
- Fenêtres Poppables
- Fenêtres Cliquables

## 1.26 Ecrans AutoPointables

La fonction AutoPointage ne fonctionnera que pour les écrans dont le titre correspond à ce motif.

## 1.27 Ecrans Cliquables

Les fonctions Cliquer en avant et Cliquer en arrière ne fonctionneront que pour les écrans dont le titre correspond à ce motif..

## 1.28 Fenêtres Poppables

La fonction Fenêtres PopUp ne fonctionnera que pour les fenêtres dont le titre correspond à ce motif.

## 1.29 Fenêtres Cliquables

La fonction Cliquer en avant ne fonctionnera que pour les fenêtres dont le titre correspond à ce motif.

## 1.30 Fenêtre extinction

Eteindre la souris

Eteindre la souris au clavier

Délais d'extinction

## 1.31 Eteindre la souris au clavier

Si cette option est sélectionnée, le pointeur de la souris sera éteint dès que vous toucherez le clavier sinon il sera éteint en fonction du délai d'extinction que vous aurez choisi.

## 1.32 Délais d'extinction

Sont regroupés ici, deux gadgets permettant de fixer le délais en secondes d'extinction de :

Ecran  
Souris

---

### 1.33 Volume clavier

Contrôle le volume sonore du clic du clavier. Un volume égal à zéro signifie 'pas de clic' (oui, je sais c'est évident, mais quand il est mis à zéro, le device audio ne sera pas ouvert du tout). Le volume maximum est 64.

### 1.34 Délais d'extinction de l'écran

Si aucune entrée au clavier ou à la souris n'intervient durant cette durée (en secondes), l'affichage s'éteindra. Mettez cette valeur à zéro pour ne pas utiliser cette fonction. L'extinction (blanking) est obtenue en ouvrant un écran de 2 couleurs dans le même mode d'affichage que l'écran à l'avant-plan.

### 1.35 Délais d'extinction de la souris

Si la souris n'est pas déplacée pendant ce temps configurable, le pointeur de la souris disparaît. Ceci n'est opérationnel que si l'option Masquer la souris est effective.

### 1.36 Masquer la souris

Ce gadget détermine quelle méthode utiliser pour faire disparaître la souris (fonction mouse blanking) . 'Non' signifie que cette fonction est désactivée, 'par les Sprites' signifie que Yak fait disparaître le pointeur de la souris en désactivant tous les sprites, et 'par le Copper' signifie que cela est obtenu en modifiant la copper list. Cette dernière option ne désactive que le sprite 0 (le pointeur de la souris), si bien que les émulateurs de terminaux qui utilisent un sprite pour dessiner le curseur fonctionneront parfaitement, mais cette méthode est un peu moins robuste (la souris réapparaît parfois sans raison), de plus elle ne semble pas fonctionner sur les machines AGA.

Voir aussi: Problèmes

### 1.37 Touches d'appel de Yak

En cliquant sur le gadget "Touches d'appel..." , une nouvelle fenêtre s'ouvre pour vous permettre de créer, éditer et effacer des touches d'appel. Transformer une touche du clavier en une touche d'appel signifie lorsque cette touche est enfoncée, Yak exécute une action (que vous pouvez choisir parmi les nombreuses disponibles). Les touches d'appel sont définies par une chaîne de caractères, ce qui est une méthode très souple pour définir des événements. Pour plus de détails sur la façon de définir des touches d'appel, voir Détails sur les touches d'appel.

Vous pouvez avoir autant de touches d'appel que vous le souhaitez, et chaque action peut être rattachée à plus d'une touche d'appel.

---

Il y a 2 listes dans la fenêtre de définition des touches d'appel; celle de gauche énumère toutes les actions possibles tandis que celle de droite énumère la liste des touches d'appel actuellement rattachées à l'action sélectionnée.

Pour ajouter une nouvelle touche d'appel, sélectionnez d'abord l'action que vous souhaitez exécuter (en cliquant sur son nom dans la liste de gauche). Puis cliquez sur le gadget "Ajouter" sous la liste des touches d'appel.

Pour modifier la définition d'une touche d'appel existante, double cliquez sur sa définition dans la liste de gauche.

Bien entendu, le gadget "Effacer" efface une touche d'appel de la liste de Yak.

Pour certaines actions, d'autres gadgets seront activés. Le gadget "Options" (un cycle gadget sous la liste des Actions) détermine ce qui arrive aux écrans quand la touche d'appel est enfoncée.

Ces options sont :

- Ne pas changer d'écran
- Workbench en avant
- Ecran public en avant

Le gadget Paramètre est un string gadget qui est activé pour certains types d'actions et qui fournit un moyen de définir une chaîne de caractères devant être rattachée à une touche d'appel.

Vous pouvez éditer une touche d'appel existante en la sélectionnant et en éditant les différents gadgets nécessaires. Et bien entendu, le gadget "Effacer" efface une touche d'appel de la liste de Yak.

Quand vous avez fini d'éditer vos touches d'appel, cliquez sur le gadget "Ok" pour revenir à la fenêtre principale de configuration, ou le gadget de fermeture pour "cacher" Yak. Souvenez vous qu'il vous faut sauver vos changements en sélectionnant l'item "Sauver les Préfs" dans le menu de la fenêtre principale de configuration.

Voir [Actions des touches d'appel](#)  
[Définition des touches d'appel](#)

## 1.38 Workbench en avant

Amener l'écran du Workbench à l'avant-plan.

## 1.39 Ecran public en avant

Amener à l'avant-plan l'écran public par défaut.

Typiquement, ceci sera utilisé pour les touches d'appel "Commande Dos" pour montrer automatiquement l'écran sur lequel la fenêtre s'ouvre.

---

## 1.40 Chaîne de description d'une touche d'appel

Dans cette fenêtre, Vous pouvez définir ou modifier les touches d'appel de Yak.

La description de la touche d'appel sélectionnée est affichée dans un string gadget.

Il y a 2 manières de définir une touche d'appel :

Définition automatique

Définition manuelle

Une fois que vous avez fini d'éditer une touche d'appel, cliquez sur 'Ok' pour l'enregistrer.

Cliquez sur 'Annuler' pour annuler cette définition.

### 1.41 Définition automatique

Cette façon de définir des touches d'appel a été étudiée pour simplifier la vie des utilisateurs.

Choisissez simplement la classe de la touche d'appel (en cliquant sur le gadget de gauche) ; puis tapez sur les touches du clavier ou sur les boutons de la souris que vous voulez utiliser pour votre nouvelle touche d'appel. Yak saura traduire tout ce que vous taperez en une définition valide.

Un mode exclusif est utilisé. C'est-à-dire que si vous appuyez sur une touche 2 fois de suite, elle sera effacée de la définition vous permettant ainsi de faire des corrections.

Avec le gadget 'Activation', vous pouvez spécifier si votre action sera exécutée au moment où vous enfoncez la touche ou au moment où vous la relâchez ou bien vous pouvez ignorer ce genre de considérations.

Voir aussi: [Détails sur les touches d'appels](#)

### 1.42 Définition Manuelle

Cette façon de définir des touches d'appel s'adresse à des utilisateurs expérimentés. Elle donne aussi accès à des possibilités manquantes dans la définition automatique.

Cliquez sur le string gadget et tapez la description de la touche d'appel: Yak parcourt la chaîne et met à jour les gadgets.

NOTE: Les classes 'NewPrefs', 'PointerPos', 'Timer' et 'Event' ne sont pas encore supportées.

ATTENTION: La `commodities.library` n'est pas exempte de bug :

---

- voici une description erronée qui est acceptée :

```
`NumericPad a`
```

- voici des descriptions inutilisables sur un clavier français :

```
`NumericPad [` et `NumericPad ]`
```

Voir aussi: Détails sur les touches d'appels

## 1.43 Actions des touches d'appel

Liste des actions disponibles :

```
Commande Dos  
Fermer une fenêtre  
Zipper une fenêtre  
Minimiser une fenêtre  
Maximiser une fenêtre  
Cycler les fenêtres  
Ouvrir une palette  
Ecran en avant  
Ecran en arrière  
Activer le Workbench  
Centrer un écran  
Eteindre l'écran  
Insérer du texte  
Insérer la date  
Configurer Yak  
Rétro-Cycler fenêtres  
Ecran public par défaut  
Raccourci menu
```

## 1.44 Command DOS

Paramètre: commande à exécuter

Exécute la commande Dos spécifiée en paramètre. Notez que vous pouvez utiliser le gadget d'options pour amener à l'avant plan l'écran du workbench ou l'écran public par défaut.

La commande est exécutée de manière asynchrone, si bien qu'il n'est pas nécessaire de préfixer la commande Dos avec la commande run. Si la commande ainsi lancée nécessite un affichage ou bien une entrée au clavier, une fenêtre console sera ouverte. Vous pouvez bien sûr spécifier des redirections (comme dans un shell).

Exemples:

Une touche d'appel pour ouvrir un shell:

Cette commande est traditionnellement attachée à la hot key "lcommand esc",

---

la mienne est configurée ainsi :

```
"NewShell CON:79/177/582/78/AmigaShell/CLOSE/ALT2/58/660/197"
```

Notez l'usage du flag ALT dans la spécification de la console, qui est plutôt mal documenté (lire "non mentionné"). En fait, j'utilise 2 touches d'appel, une pour lancer un shell normal et l'autre pour lancer un CShell.

Une touche d'appel pour libérer la mémoire inutilisée:

SAS/C utilise des bibliothèques partagées qui peuvent souvent "gaspiller" de la très précieuse mémoire graphique (CHIP). Je me suis configuré une touche d'appel appelant la commande "avail >nil: flush" qui libère cette mémoire.

Une touche d'appel pour lister le contenu de chaque nouvelle disquette insérée dans le lecteur interne:

Choisir la touche d'appel "diskinserted", et prendre comme paramètre "Dir df0:".

Voir aussi: [Problèmes](#) [Détails sur les touches d'appel](#)

## 1.45 Fermer la fenêtre

Paramètre: AUCUN

Ferme la fenêtre actuellement active (c'est équivalent à cliquer le gadget de fermeture de la fenêtre).

## 1.46 Zipper la fenêtre

Paramètre: AUCUN

Zippe la fenêtre actuellement active (c'est équivalent à cliquer le gadget de "Toggle size" de la fenêtre).

## 1.47 Minimiser la fenêtre

Paramètre: AUCUN

Minimise la fenêtre actuellement active en la rendant aussi petite que possible.

## 1.48 Maximiser la fenêtre

---

Paramètre: AUCUN

Maximise la fenêtre actuellement active en la rendant aussi grande que possible.

## 1.49 Cyclier les fenêtres

Paramètre: AUCUN

Amène à l'avant plan la fenêtre située le plus à l'arrière plan. Utile pour accéder aux fenêtres complètement occultées par d'autres.

## 1.50 Rétro-Cyclier fenêtres

Paramètre: AUCUN

Cette action est l'action inverse de "Cyclier les fenêtres", elle met la fenêtre à l'avant plan à l'arrière plan.

## 1.51 Ouvrir une palette

Paramètre: AUCUN

Ouvre une palette sur l'écran à l'avant-plan. La palette est asynchrone et vous pouvez en ouvrir autant que vous le souhaitez (dans la limite de la mémoire disponible). Toutefois, tant qu'une palette est ouverte, vous ne pouvez pas fermer Yak. Le gadget d'options est valide pour cette touche d'appel si bien que vous pouvez si vous le souhaitez ouvrir une palette spécifiquement sur l'écran du Workbench.

NOTE: Vous devez avoir installé la `reqtools.library` sur votre système pour pouvoir utiliser cette action.

ATTENTION: Vous devez fermer la palette avant de fermer l'écran auquel elle est rattachée, autrement vous aurez dans le meilleur des cas un écran impossible à fermer et dans le pire un crash système peut se produire.

## 1.52 Ecran en avant

Paramètre: AUCUN

Met à l'avant-plan, l'écran le plus à l'arrière-plan.

Voir aussi: `ScreenActivate`

---

## 1.53 Ecran en arriére

Paramètre: AUCUN

Met à l'arrière plan, l'écran à l'avant plan.

Voir aussi: `ScreenActivate`

## 1.54 Activer le Workbench

Paramètre: AUCUN

Active une fenêtre du Workbench (et si nécessaire, amène l'écran du Workbench à l'avant-plan). Ceci vous permet d'accéder facilement aux menus du Workbench sans avoir besoin de chercher une fenêtre à activer (si, par exemple, vous avez une fenêtre shell occupant tout l'écran).

## 1.55 Centrer l'écran

Paramètre: AUCUN

Centre horizontalement l'écran à l'avant plan.

## 1.56 Eteindre l'écran

Paramètre: AUCUN

Eteint immédiatement l'affichage.

Voir aussi: `ScreenTimeOut` .

## 1.57 Insérer du texte

Paramètre: text to be inserted

Insère le texte spécifié en paramètre dans le flot de données en entrée. Cette chaîne de caractères peut comporter des caractères spéciaux qui sont interprétés par Yak :

```
\n   converti en retour à la ligne
\r   converti en retour à la ligne
\t   converti en tabulation
\  
   converti en backslash \  
<hotkey desc> converti en la touche d'appel spécifiée
\  
<   converti en <
```

Grâce à ce pré-traitement, les chaînes à insérer peuvent rendre de grands

---

services. Par exemple, j'ai configuré une touche d'appel pour insérer mon nom et la date de cette manière :

```
"Martin W Scott, <lcommand d>"
```

Ici, la touche d'appel "lcommand d" est une autre touche d'appel de Yak que j'ai configurée pour insérer la date. En utilisant des chaînes plus compliquées, vous pouvez créer des macros simples pour d'autres programmes.

**INCONVENIENT:** Les chaînes de touche d'appel imbriquées (ex: la date ci-dessus), bien que très utiles, doivent être employées avec précaution. En particulier, il faut absolument éviter des définitions récursives telles que:

```
f1 insert text "<f2>"
f2 insert text "<f1>"
```

Dans ce cas, l'appui sur f1 ou f2 crée une boucle infinie. Si malgré tout, il vous arrivait de faire une telle chose, lancez le programme exchange situé dans le répertoire Commodities du répertoire Tools de votre système et rendez Yak inactif. Puis, sélectionnez Montrer et effacez/redéfinissez les touches d'appel fautives.

Une autre chose à savoir est que les chaînes qui appellent d'autres touches d'appel (ex: l'insertion de la date ci-dessus) peuvent ne pas fonctionner comme espéré. Supposons que la chaîne en paramètre soit "<lcommand d>\n". Ceci en fait insérerait un saut de ligne et ENSUITE la date, parce qu'au moment où Yak traite la touche d'appel "lcommand d" touche d'appel, le saut de ligne a déjà été transmis à la fenêtre active.

## 1.58 Insérer la date

Paramètre: chaîne de format de date

Insère la date dans le flot de données entrant (et donc dans la fenêtre active) window). Si vous utilisez le système 2.1 ou plus, vous pouvez personnaliser le format d'affichage de cette date selon vos goûts. Ce format est spécifié dans la chaîne en paramètre. Voir Spécifier un format de date DateFmt}. Si pour votre malheur, vous êtes encore en 2.0, la date sera affichée dans le format standard JJ-MMM-AA.

Exemple: le format "%e %B %Y" génère des dates de la forme "1 Mai 1993".

## 1.59 Configurer Yak

Paramètre: AUCUN

Ouvre la fenêtre de configuration de Yak sur l'écran courant si celui-ci est un écran publique sinon Yak amènera à l'avant plan l'écran publique par défaut et ouvrira la fenêtre dessus. C'est la même fonction qu'effectue la touche d'appel CX\_POPKEY.

Si la fenêtre de Yak est déjà ouverte, cette touche d'appel la fera passer à l'avant plan.

## 1.60 Ecran public par défaut

Paramètre: AUCUN

Définit l'écran public par défaut comme étant l'écran courant, à la seule condition que ce dernier soit un écran public.

## 1.61 Menu shortcut

Paramètre: menu, item et éventuellement sous-item

Envoie un événement au menu de la fenêtre active, simulant ainsi le choix d'un menu par l'utilisateur. C'est très utile pour ajouter des raccourcis clavier à certaines applications qui en manquent.

Le paramètre de cette action spécifie le numéro du menu, le numéro de l'item et éventuellement le numéro du sous-item. Tous ces numéros sont séparés par des espaces et commencent en 0 pour suivre la convention d'Intuition (c.a.d que le premier menu est le menu 0 pas le menu 1).

Notez que les barres de séparation dans les menus ou sous-menus comptent comme des items, il faut donc en tenir compte dans la spécification du numéro d'item ou de sous-item.

De toute façon, soyez sans craintes même si vous vous trompez car Yak procède à toutes les vérifications nécessaires avant d'envoyer un événement menu qui pourrait perturber une de vos applications.

Voici quelques exemples de spécifications de menus :

Vous trouvez que le workbench ne possède pas assez de raccourcis :

Pour accéder l'item "Dernier message" du menu "Workbench" : "0 4"

Pour accéder le sous item "Icônes seulement" du sous menu "Montrer" du menu "Fenêtre" : "1 7 0"

## 1.62 Motifs AmigaDos

Les Motifs (Patterns) AmigaDos sont utilisées pour inclure/exclure une liste nominative d'écrans/fenêtres d'un certain traitement. Ces patterns de spécification aident à une meilleure compatibilité avec d'autres programmes que vous utilisez.

La correspondance à une pattern est dépendante des majuscules/minuscules. "Amiga" n'est pas pareil que "AMIGA". Les patterns AmigaDos standards disponibles sont :

- ? Correspond à n'importe quel caractère unique.
- # Correspond à l'expression suivante 0 ou plusieurs fois.
- (ab|cd) Correspond à l'un ou l'autre des éléments séparés par '|'.  
~ Négation de l'expression suivante. Cela correspond à toutes

les chaînes qui ne correspondent pas à l'expression (par exemple `~(truc)` correspond à toutes les chaînes qui ne sont pas exactement "truc").

[abc] Classe de caractères: correspond à l'un des caractères de la classe.

a-z Intervalles de caractères (seulement dans les classes de caractères).

% Correspond toujours à 0 caractères (utile dans "(foo|bar|%)")

\* Synonyme de "#?", non disponible par défaut. Uniquement disponible si l'option Wildstar est mise.

Si vous n'êtes pas familiarisés avec les patterns, vous trouverez sûrement cela plutôt décourageant. Consultez votre manuel Amigados pour de plus amples détails. Voici 2 choses élémentaires que vous pouvez désirer: soit une liste finie de noms pour laquelle la fonction doit être applicable, ou une liste finie de noms pour laquelle elle ne doit pas l'être. Pour rendre applicable une fonctionnalité à un nombre N fini d'objets nommés de "nom1" à "nomN", utilisez :

```
(nom1|nom2| ... |nomN)
```

Et pour rendre inapplicable une fonctionnalité à ces noms, ajoutez un tilde `~` devant :

```
~(nom1|nom2| ... |nomN)
```

Un exemple: Je ne veux pas qu'AutoPopToFront poppe la fenêtre du Workbench ou de Protex (le traitement de textes d'Arnor), donc je les exclue grâce à la pattern suivante :

```
~(Workbench|#?Arnor#?)
```

Notez que le second 'nom' est en fait une pattern, à laquelle correspond tout titre contenant le texte "Arnor".

Un autre exemple: Je ne veux pas d'autoactivation sur l'écran de Directory Opus. Comme il ne montre pas le titre de son écran, j'ai dû utiliser ARTM (ou Xoper) pour trouver le nom de l'écran qui était "DOPUS.1". En fait si on lance deux fois DOpus, le "1" devient un "2", j'ai donc décidé d'exclure tous les écrans de DOpus de cette manière :

```
~(DOPUS#?)
```

Note 1: Spécifier le titre de l'écran du Workbench est plutôt difficile car il n'arrête pas de changer, selon la fenêtre active. Dans la plupart des cas, une pattern telle que `#?Workbench#?` fonctionnera, mais quelques applications utilisent le titre de l'écran du workbench pour afficher une description de leur application.

Note 2: Les écrans et les fenêtres dont les titres ne sont pas positionnés (égaux à NULL) ne peuvent pas être exclus par une pattern.

## 1.63 Spécifier un format de date

Pour la fonction d'insertion de date, vous devez utiliser une chaîne de format de date du type `locale.library` (et donc vous avez besoin de l'AmigaDos 2.1). Les options de formattage disponibles dans la `locale.library` sont les suivantes

```
%a - jour de la semaine en abrégé
%A - jour de la semaine
%b - nom du mois en abrégé
%B - nom du mois
%c - équivalent à "%a %b %d %H:%M:%S %Y"
%C - équivalent à "%a %b %e %T %Z %Y"
%d - jour en chiffres précédé d'un zéro si nécessaire
%D - équivalent à "%m/%d/%y"
%e - jour en chiffres précédé d'un espace
%h - nom du mois en abrégé
%H - heure (sur 24 heures) précédée d'un zéro si nécessaire
%I - heure (sur 12 heures) précédée d'un zéro si nécessaire
%j - date selon le calendrier Julien
%m - mois en chiffres précédé d'un zéro si nécessaire
%M - minutes précédées d'un zéro si nécessaire
%n - insère un saut de ligne
%p - chaînes AM ou PM (notation anglo-saxone pour l'heure)
%q - heure (sur 24 heures)
%Q - heure (sur 12 heures)
%r - équivalent à as "%I:%M:%S %p"
%R - équivalent à "%H:%M"
%S - secondes précédées d'un zéro si nécessaire
%t - insère une tabulation
%T - équivalent à "%H:%M:%S"
%U - numéro de semaine en prenant Dimanche comme premier jour de
    la semaine
%w - numéro du jour de la semaine
%W - numéro de semaine en prenant Lundi comme premier jour de
    la semaine
%x - équivalent à "%m/%d/%y"
%X - équivalent à "%H:%M:%S"
%y - année sur 2 chiffres précédée d'un zéro si nécessaire
%Y - année sur 4 chiffres précédée de zéros si nécessaire
```

Cette liste est plutôt exhaustive et devrait couvrir tous les besoins; vous pouvez aussi insérer votre propre texte librement dans la chaîne de format. Quelques exemples:

```
"Il est %X"           donne (par ex.)   "Il est 20:44:16"
"Passez un bon %A!"  donne (par ex.)   "Passez un bon Lundi!"
```

Pour plus de détails, consultez les AutoDocs de la `locale.library` si vous les avez.

## 1.64 Problèmes

Il y a quelques problèmes dont je suis au courant. Premièrement, un shell créé

par la touche d'appel PopCommand ne possède ni la stack (la taille de la pile) ni le répertoire courant définis au moment du boot (dans la Startup-Sequence). Par contre, il conserve le path. Votre fichier Shell-Startup doit définir le répertoire courant et la stack dont vous avez besoin.

Si la fonction d'extinction de la souris de Yak ne vous satisfait pas, vous pouvez essayer l'utilitaire MouseBlank de Commodore (WB3.0) qui devrait faire disparaître la souris sur tous les types d'affichages correctement. La méthode utilisant le copper cause des problèmes sur les machines AGA (1200, 4000) si vous utilisez un pointeur de souris en haute résolution, dans ce cas utilisez plutôt la méthode des Sprites.

NOTE AUX UTILISATEURS D'AMOS: Je hais AMOS (mais ce n'est que mon opinion), en partie parce qu'il est hostile envers le système. Il accapare complètement le flot d'entrée, si bien que les mouse blankers (comme celui de Yak) échouent parce qu'ils pensent qu'il n'y a aucune entrée et ainsi la souris ne réapparaît pas parce qu'aucun mouvement de souris n'est détecté. Du fait que Yak utilise une méthode plutôt mauvaise pour effacer la souris, des problèmes peuvent survenir (la souris disparaît et ne réapparaît pas). Voici 2 solutions:

- 1) Utilisez la méthode 'Copper'
- 2) Mettre le délais d'extinction de la souris à zéro. La souris disparaîtra toujours dès que vous taperez une touche du clavier, mais pas en fonction du temps d'inactivité de la souris.

Voilà, le problème d'AMOS et du pointeur qui disparaît devrait être résolu.

## 1.65 Historique du programme

(\* = nouvelle fonction)

v1.60 \* Ajout d'une option 'MMB Shift'.

- Bug corrigé dans le script installer dans la sélection du langage.
- L'extinction de la souris fonctionne mieux avec une carte graphique PICASSO II mais il y a toujours des problèmes. Si un généreux donateur m'envoie une de ces cartes, je m'engage à corriger ce bug :-)
- Bug corrigé dans l'initialisation des gadgets de délais dans le fenêtre d'extinction.
- Plusieurs bugs corrigées dans la GUI.
- Bug corrigé dans l'extinction d'écran qui fonctionne maintenant avec les programmes de promotion de modes d'écrans. Avant, Yak pouvait geler l'input.device.

v1.59 - Enforcer hit corrigé quand on cliquait sur le gadget 'Divers'.

- Enforcer hit corrigé lors de l'ouverture de la palette.
-

- Bug corrigé : l'option "Cliquer en arrière" était toujours active.
- Bug corrigé : l'option "activer écran" était toujours active.
- Bug corrigé : les gadgets "Lecteurs silencieux" et "Joker amigados" étaient inversées.
- Bug corrigé : le gadget "Eteindre la souris" était inactif.
- Bug corrigé : la définition automatique des touches d'appels utilisait des mots clés du système 2.1 et donc était inutilisable en 2.0.
- Bug corrigé : les fonctions "Cliquer en avant" et "Cliquer en arrière" causaient des blocages du système.

\* Yak maintenant se souvient de la fenêtre the window that was activated last time it visited a screen via hotkey screen cycling. ←

\* Nouvelle touche d'appel "Raccourci menu".

v1.58 - Bug corrigé dans l'action 'Rétro-cycler les fenêtres'.

- Bug corrigé dans les gadgets "Délai d'AutoPointage" et "Volume du Clavier" : des valeurs en dehors de l'intervalle valide causaient des plantages système.

- Bug corrigé dans l'extinction de la souris en désactivant Yak depuis CLIXchange.

- Bug corrigé Yak plantait quand on le quittait, c'était une régression de la version 1.57.

- Bug corrigé dans ClickToBack.

\* Maintenant quand la touche alt est enfoncée, Yak n'éteint pas la souris, si bien qu'accéder aux menus par le clavier est plus facile.

\* Maintenant compilable avec le SAS C 6.51 et avec DICE !

\* Bordure noire pour les écrans (seulement pour le système >= 3.0).

\* Nouvelle interface conçue par Reza Elghazi.

\* Le titre de la palette est maintenant localisé.

\* Les motifs d'inclusion des écrans font maintenant référence au titre par défaut de l'écran au lieu du titre courant de l'écran. Cela rend plus facile la définition de motifs pour des écrans tels que ceux du workbench ou de browserII.

\* Nouvelle touche d'appel pour définir l'écran publique par défaut.

\* Saisie automatique d'une touche d'appel implémentée par Philippe Bastiani.

- \* Maintenant Yak ne peut ouvrir qu'une palette par écran.
- \* Ajout d'un catalogue, script d'installation et documentation danois.
- \* Le code des overlays a été retiré.

v1.57 - La fenêtre principale s'ouvrira maintenant à l'endroit où étaient les 2 autres fenêtres avant fermeture.

- Maintenant compilé avec le SAS C 6.50, la taille de code a été réduite de 2 Ko !

v1.56 - Les fenêtres de configuration s'ouvrent maintenant juste en dessous de la barre de titre de l'écran quelle que soit la hauteur de la fonte écran.

- \* Ajout d'une nouvelle option "Activation par MMB".

- La touche d'appel "Fermer Fenetre" fonctionne maintenant aussi avec les fenêtres shell.

- \* Ajout des catalogues suédois et hollandais.

\* Les fenêtres de configuration s'ouvrent maintenant sur l'écran courant si celui-ci est publique sinon sur l'écran publique par défaut.

- Bug corrigé dans la détermination de la fenêtre sous la souris quand plusieurs écrans sont visibles au même moment. Merci à Pierre Carette qui m'a signalé ce bug et m'a montré comment le corriger.

\* Nouveau comportement de la fonction "Cliquer en avant", elle agit maintenant sur les écrans de la même manière que "Cliquer en arrière" si l'option "Cycler Ecrans" est active.

\* Ajout d'une fenêtre "Divers" pour faciliter l'intégration de nouvelles fonctions.

\* Le délai d'AutoPointage est maintenant configurable de 0 à 5 par pas de 10 ms.

\* Ajout de 3 nouvelles icônes pour l'environnement MagicWB.

\* Ajout des documentations allemande et italienne.

v1.55 - Correction d'un énorme bug qui faisait crasher Yak sous Workbench 2.04.

- La présentation des fenêtres de configuration s'adapte mieux aux fontes dont la hauteur est inférieure à 8 points.

- Le script d'installation n'installe pas l'icône de Yak si celle-ci est déjà présente sur le système de l'utilisateur afin qu'il ne perde pas ses changements éventuels de type d'outils.

---

- Changement dans l'archive distribuée sur aminet, le source est maintenant distribué séparément et les autres icones ont été enlevées

\* Ajout d'une nouvelle touche d'appel "Rétro-Cycler fenêtres".

\* Ajout d'un catalog et d'un script d'installation italien.

v1.54 \* Ajout d'un type d'outil LANGUAGE

\* Ajout d'une fonction "Lecteurs silencieux"

\* Ajout d'un catalogue allemand.

- Grosse réduction de la taille du code environ 10 ko de moins !  
Obtenue grâce à l'utilisation de CATCOMP\_BLOCK au lieu de CATCOMP\_ARRAY.

v1.53 - Stupide bug corrigé, un requester inutile apparaissait quand on utilisait une autre langue que l'anglais.

\* Les messages d'erreur sont maintenant aussi localisés.

- bug corrigé dans le script installer.

v1.52 \* Yak est maintenant localisé et possède un catalogue français.

\* L'installation se fait maintenant par un script Installer.

- Nouvelle numérotation des versions pour utiliser RCS.

- Petit bug corrigé dans les NewMenus en 3.0.

- Petits changements dans la documentation et l'interface.

- Maintenant compilé avec le SAS C 6.3

L'historique des versions précédentes a été enlevé pour diminuer la taille de l'archive et parce que ça n'apportait pas grand chose.

## 1.66 Compiler Yak

Le source de Yak est compilable par le SAS/C 6.51 et DICE.

Les adaptations permettant la compilation dans ces 2 environnements sont définies dans le fichier code.h, ce qui devrait permettre de les adapter à d'autres compilateurs C.

GTB 2.0b a été utilisé pour générer l'interface utilisateur. Le source généré (popup.c,popup.h) a été pas mal modifié pour la localisation et pour supporter de mineures améliorations dont les menus NewLook sous WB3.0 et plus.

## 1.67 Remerciements

---

Yak est entièrement écrit en C, et compilé avec le SAS/C 6.51. Merci à Réza Elghazi pour son aide dans la conversion de 5.10a vers 6.2.

La fenêtre de configuration a été créée en utilisant l'excellent (à part le petit problème de la version 2.0 :) GadToolsBox 2.0b, de Jaba Development.

Yak utilise reqtools.library, qui est Copyright Nico François.

Mes remerciements vont aussi à Mike Meyer et. al. pour Mg3, Steve Koren pour SKsh, Matt Dillon pour DMouse (qui répondit à beaucoup de mes questions), et Kai Iske pour KCommodity d'où vient le son du clic clavier. Yak utilise aussi WB2CLI, un petit module a linker tres utile écrit par Mike Sinz.

Merci à Pierre Carette et Sylvain Rougier pour BrowserII, à Heinz Wrodel pour son excellent portage de RCS 5.6 sur Amiga et Martin Korndörfer pour MagicMenu.

La documentation sur les Hot Keys est tirée de la distribution de ToolManager, avec l'aimable permission de Stefan Becker.

Merci à Stefan Sticht pour son utilitaire MouseBlanker du domaine public d'ou vient la méthode 'Copper' de mouse-blanking.

Merci à tous les gens qui m'ont écrit à propos de Yak, pour leurs suggestions et les bugs trouvés.

Merci à mes copains de la mailing liste amiga francophone qui m'ont bien aidé pour la localisation française.

Merci à Martin Huttenloher son superbe package d'icônes : MagicWB.

Et finalement, un grand merci à Martin Scott pour avoir créé Yak.

## 1.68 Equipe de développement de Yak

Le développement de Yak est un travail d'équipe.

### Programmation

Gael Marziou  
Philippe Bastiani  
Reza Elghazi (Interface graphique)

### Traductions, suggestions et beta tests

Alex Galassi : doc, script d'installation et catalogue italiens.  
Ingolf Koch : doc, script d'installation et catalogue allemands.  
Christian Høj : doc, script d'installation et catalogue danois.  
Patrick van Beem : script d'installation et catalogue hollandais.  
Johan Billing : catalogue suédois.  
Peter Eriksson : script d'installation suédois.

---

## 1.69 Contacter les auteurs

Envoyez vos rapports de bug, commentaires, suggestions, donations, cartes postales etc... à:

Gaël MARZIOU  
Cidex 103  
38920 CROLLES  
FRANCE

ou bien par e-mail (de préférence) : Gael\_Marziou@grenoble.hp.com

Vous pouvez aussi me joindre par minitel sur le 3614 AMIGATEL en BAL PILAMI.  
Dans mon répondeur apparait le numéro de la dernière version de Yak.

Philippe peut être joint à :

Philippe Bastiani  
7 Boulevard Ricard  
13003 MARSEILLE  
FRANCE

## 1.70 Détails sur les touches d'appel

[Traduction d'un extrait de TM\_English.doc faisant partie de ToolManager]

Comment définir une Hot Key (touche d'appel)

Ce chapitre décrit comment définir une Hot Key (une touche d'appel) dans une chaîne de description, qui est ensuite analysée par Commodities. Chaque fois qu'une touche d'appel est activée Commodities génère un événement qui est utilisé par Yak (ou une autre commodity active). Voici la syntaxe utilisée pour la chaîne de description d'une touche d'appel :

```
[<class>] {[<qualifier>]} [-][upstroke] [<key code>]
```

Tous les mots clés peuvent être écrits indifféremment en majuscules ou minuscules.

'class' décrit la classe de l'événement (InputEvent). Ce paramètre est optionnel et en son absence c'est la classe 'rawkey' qui est utilisée par défaut. Voir les classes d'événements "InputEvent".

Les "qualifieurs" sont des signaux qui doivent être positionnés ou effacés au moment où la touche d'appel est activée; autrement aucun événement ne sera généré. Pour chaque qualifieur qui doit être positionné, vous devez donner son mot clé. Tous les autres qualifieurs sont ignorés par défaut. Si vous voulez ignorer un qualifieur, ajoutez juste un '-' devant son mot clé. Voir la liste des qualifieurs.

Normalement un événement touche d'appel est généré quand une touche est

enfoncée. Si vous voulez que l'événement soit généré quand la touche est relâchée, ajoutez le mot clé `'upstroke'`. Quand vous souhaitez générer un événement sur une touche enfoncée ou relâchée, utilisez `'-upstroke'`.

Le "key code" (le code d'une touche du clavier) dépend de la classe d'événement choisie. Voir Codes des touches.

Note: Choisissez vos touches d'appel avec soin, car Commodities a une priorité haute dans la chaîne du gestionnaire d'événements. (c.a.d que vous pourriez prendre le dessus sur une définition existante).

#### Classes d'événements (InputEvent)

=====

Commodities supporte la plupart des classes d'événements générés par `l'input.device`. Cette section décrit les classes les plus utiles pour les Touches d'appel de Yak.

##### `'rawkey'`

C'est la classe par défaut et elle couvre tous les événements clavier. Vous devez spécifier le code d'une touche pour cette classe. Voir aussi la section "rawkey key codes".

##### `'rawmouse'`

Cette classe décrit tous les événements relatifs aux boutons de la souris. Vous devez spécifier le code d'une touche pour cette classe. Voir aussi la section "rawmouse key codes".

##### `'diskinserted'`

Les événements de cette classe sont générés quand une disquette est insérée dans un lecteur. Cette classe n'a pas de "key codes".

##### `'diskremoved'`

Les événements de cette classe sont générés quand une disquette est retirée d'un lecteur. Cette classe n'a pas de "key codes".

#### Qualifieurs

=====

Certains synonymes de mots clés ont été ajoutés à la Commodities V38., ces derniers sont repérés par une `'*'`.

`'lshift'`, `'left_shift'` \*  
touche shift gauche.

`'rshift'`, `'right_shift'` \*  
touche shift droite.

`'shift'`  
L'une ou l'autre des touches shift.

`'capslock'`, `'caps_lock'` \*  
La touche Caps lock.

`'caps'`  
L'une ou l'autre des touches shift et de la touche Caps lock.

``control'`, ``ctrl' *`  
 La touche Ctrl (Control).

``lalt'`, ``left_alt' *`  
 La touche Alt de gauche.

``ralt'`, ``right_alt' *`  
 La touche Alt de droite.

``alt'`  
 L'une ou l'autre des touches Alt.

``lcommand'`, ``lamiga' *`, ``left_amiga' *`, ``left_command' *`  
 La touche Amiga gauche.

``rcommand'`, ``ramiga' *`, ``right_amiga' *`, ``right_command' *`  
 La touche Amiga droite.

``numericpad'`, ``numpad' *`, ``num_pad' *`, ``numeric_pad' *`  
 Ce mot clé doit absolument être utilisé pour toute touche située sur le pavé numérique.

``leftbutton'`, ``lbutton' *`, ``left_button' *`  
 Bouton gauche de la souris. Voir la note ci-dessous.

``midbutton'`, ``mbutton' *`, ``middlebutton' *`, ``middle_button' *`  
 Bouton du milieu de la souris. Voir la note ci-dessous.

``rbutton'`, ``rightbutton' *`, ``right_button' *`  
 Bouton droit de la souris. Voir la note ci-dessous.

``repeat'`  
 Ce qualifieur est utilisé quand la fonction "répétition" du clavier est active. Utile uniquement pour la classe ``rawkey'`.

Note: Commodities V37 a un bug qui empêche l'utilisation de ``leftbutton'`, ``midbutton'` et ``rbutton'` en tant que qualifieurs. Ce bug est corrigé dans la version V38.

#### Codes des touches

=====

Chaque classe d'événement a ses propres codes de touches:

classe `'rawkey'`

-----

Certains synonymes de mots clés ont été ajoutés à la Commodities V38., ces derniers sont repérés par une `'*'`.

``a'-'z'`, ``0'-'9'`, ...  
 caractères ASCII.

``f1'`, ``f2'`, ..., ``f10'`, ``f11' *`, ``f12' *`  
 touches de fonction.

```
`up', `cursor_up' *, `down', `cursor_down' *
`left', `cursor_left' *, `right', `cursor_right' *
    touches des flèches du curseur.
```

```
`esc', `escape' *, `backspace', `del', `help'
`tab', `comma', `return', `space', `spacebar' *
    touches spéciales.
```

```
`enter', `insert' *, `delete' *
`page_up' *, `page_down' *, `home' *, `end' *
    touches du pavé numérique. Chacun de ces codes doit être utilisé avec
    le qualifieur `numericpad' !
```

```
classe `rawmouse'
```

```
-----
```

Ces mots clés ont été ajoutés à la Commodities V38. Ils ne sont donc pas disponibles dans la V37.

```
`mouse_leftpress'
    Presser le bouton gauche de la souris.
```

```
`mouse_middlepress'
    Presser le bouton du milieu de la souris.
```

```
`mouse_rightpress'
    Presser le bouton droit de la souris.
```

Note: Pour utiliser un de ces codes, vous devez aussi mettre le mot clé du qualifieur correspondant, par ex :

```
rawmouse leftbutton mouse_leftpress
```

Exemples de touches d'appel

```
=====
```

```
`ralt t'
    Maintenez enfoncée la touche Alt droite et appuyez sur "t"
```

```
`ralt lalt t'
    Maintenez enfoncées les touches Alt droite et gauche et appuyez sur "t"
```

```
`alt t'
    Maintenez enfoncée l'une ou l'autre des touches Alt et appuyez sur "t"
```

```
`rcommand f2'
    Maintenez enfoncée la touche Amiga droite et appuyez sur la deuxième
    touche de fonction.
```

```
`numericpad enter'
    Appuyez sur la touche "enter" du pavé numérique.
```

```
`rawmouse midbutton leftbutton mouse_leftpress'
    Maintenez enfoncé le bouton du milieu de la souris et appuyez sur le
```

bouton gauche de la souris.

'diskinserted'

Insérez une disquette dans un lecteur.

---