

Yak

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Yak		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		December 7, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Yak	1
1.1	Yak Documentation	1
1.2	Yak Documentation: Fonctionnalités	1
1.3	Yak Documentation: Système requis	3
1.4	Yak Documentation: Localisation	3
1.5	Yak Documentation: Installation	3
1.6	Yak Documentation: Limitations	3
1.7	Yak Documentation: Notez-bien	4
1.8	Yak Documentation: le programme Convert	4
1.9	Yak Documentation: le programme principal	4
1.10	Yak Documentation: Lancer Yak	5
1.11	Yak Documentation: Yak tooltypes	5
1.12	Yak Documentation: Editeur de préférences de Yak	6
1.13	Yak Documentation: Lancer l'éditeur de préférences	6
1.14	Yak Documentation: Les types d'outils de l'éditeur	7
1.15	Yak Documentation: Fenêtre principale	7
1.16	Yak Documentation: Menus	8
1.17	Yak Documentation: Activation des fenêtres	8
1.18	Yak Documentation: Activation au clavier	9
1.19	Yak Documentation: Activation par RMB	9
1.20	Yak Documentation: Activation par MMB	9
1.21	Yak Documentation: AutoPointage	10
1.22	Yak Documentation: Ecrans AutoPointables	10
1.23	Yak Documentation: Délai d'AutoPointage	10
1.24	Yak Documentation: Activer Ecran	11
1.25	Yak Documentation: Fenêtres PopUp	11
1.26	Yak Documentation: Fenêtres Poppables	11
1.27	Yak Documentation: Titre par défaut	11
1.28	Yak Documentation: Motifs AmigaDos	12
1.29	Yak Documentation: Fenêtre relative au cyclage via la souris	13

1.30	Yak Documentation: Fenêtre en avant	13
1.31	Yak Documentation	14
1.32	Yak Documentation: Ecran en avant	14
1.33	Yak Documentation: Nombre de Clic	14
1.34	Yak Documentation: Inclure Ecrans	14
1.35	Yak Documentation: Exclure Workbench Window	14
1.36	Yak Documentation: Fenêtre en arrière	15
1.37	Yak Documentation: Ecran en arrière	15
1.38	Yak Documentation: Cycler les écran	15
1.39	Yak Documentation: Fenêtre d’extinction	15
1.40	Yak Documentation: Eteindre la souris	16
1.41	Yak Documentation: Eteindre la souris via le clavier	16
1.42	Yak Documentation: Eteindre l’affichage	16
1.43	Yak Documentation: Délais d’extinction	17
1.44	Yak Documentation: Délais d’extinction de l’écran	17
1.45	Yak Documentation: Délais d’extinction de la souris	17
1.46	Yak Documentation: Fenêtre Divers	17
1.47	Yak Documentation: Volume Clavier	18
1.48	Yak Documentation: Joker AmigaDOS	18
1.49	Yak Documentation: Bordure noire	18
1.50	Yak Documentation: Lecteurs silencieux	18
1.51	Yak Documentation: Répertoires UNIX	19
1.52	Yak Documentation: UNIX /	19
1.53	Yak Documentation: MMB Shift	20
1.54	Yak Documentation: Workbench sans titre	20
1.55	Yak Documentation: Fenêtre des touches d’appel	20
1.56	Yak Documentation: Fenêtre de définition d’une touche d’appel	21
1.57	Yak Documentation: Définition automatique d’une touche d’appel	21
1.58	Yak Documentation: Définition manuelle d’une touche d’appel	22
1.59	Yak Documentation: Fenêtre d’options d’une touche d’appel	22
1.60	Yak Documentation: Actions de touches d’appel	22
1.61	Yak Documentation: Executer une commande	23
1.62	Yak Documentation: Action sur les écrans	23
1.63	Yak Documentation: Type de commande	24
1.64	Yak Documentation: Taille de la pile	24
1.65	Yak Documentation: Priorité	24
1.66	Yak Documentation: Port AREXX	24
1.67	Yak Documentation: Commande	24
1.68	Yak Documentation: Fermer une Fenêtre	25

1.69 Yak Documentation: Sélection d'une fenêtre	25
1.70 Yak Documentation: Zipper une Fenêtre	26
1.71 Yak Documentation: Minimiser une Fenêtre	26
1.72 Yak Documentation: Maximiser une fenêtre	26
1.73 Yak Documentation: Réglages pour le redimensionnement d'une fenêtre	27
1.74 Yak Documentation: Déplacer une fenêtre	27
1.75 Yak Documentation: Réglages pour le déplacement	27
1.76 Yak Documentation: Cycler les fenêtres	27
1.77 Yak Documentation: Sélection de l'écran	28
1.78 Yak Documentation: Exclure les tiroirs du Workbench	28
1.79 Yak Documentation: Rétro-cycler les fenêtres	28
1.80 Yak Documentation: Activer seulement	28
1.81 Yak Documentation: Par le nom de la tâche	29
1.82 Yak Documentation: Ouvrir une Palette	29
1.83 Yak Documentation: Ecran en avant	29
1.84 Yak Documentation: Ecran en arrière	30
1.85 Yak Documentation: Déplacer un écran	30
1.86 Yak Documentation: Activer le Workbench	30
1.87 Yak Documentation: Eteindre l'écran	31
1.88 Yak Documentation: Insérer du texte	31
1.89 Yak Documentation: Délai entre 2 caractères	31
1.90 Yak Documentation: Format du texte à insérer	31
1.91 Yak Documentation: Insérer Date	32
1.92 Yak Documentation: Format de la date à insérer	33
1.93 Yak Documentation: Configurer Yak	33
1.94 Yak Documentation: Ecran public par défaut	33
1.95 Yak Documentation: Raccourci Menu	33
1.96 Yak Documentation: Paramètres du menu	34
1.97 Yak Documentation: Chaîne de format de date	34
1.98 Yak Documentation: Détails sur les touches d'appel	35
1.99 Yak Documentation: Copyright	39
1.100 Yak Documentation: Problèmes / Faux problèmes	39
1.101 Yak Documentation: Tiroir courant pour 'Executer Commande'	40
1.102 Yak Documentation: OneKeyII and Yak	40
1.103 Yak Documentation: MouseBlanking	40
1.104 Yak Documentation: Mouse Cycling and Caps Lock	41
1.105 Yak Documentation: Historique	41
1.106 Yak Documentation: Remerciements	42
1.107 Yak Documentation: Equipe de développement de Yak	43
1.108 Yak Documentation: Contacter les auteurs	43
1.109 Yak Documentation	44

Chapter 1

Yak

1.1 Yak Documentation

Yak Version 2.10
par Philippe Bastiani et Gaël Marziou
29 Aout 1995.

Introduction...

Fonctionnalités
Installation
Utilisateurs de Yak 1.x

Système requis
Limitations

Le programme principal...

Aperçu
Types d'outils

Lancement

L'éditeur de préférences...

Aperçu
Types d'outils
Cyclage à la souris
Divers

Lancement de l'éditeur
Fenêtre principale
Extinction
Touches d'appel

Le reste...

Copyright et distribution
Historique
Equipe de développement

Problèmes / Faux Problèmes
Remerciements
Contacter les auteurs

INDEX

1.2 Yak Documentation: Fonctionnalités

Fonctionnalités

Yak est l'abréviation de "Yet Another Kommodity" (en anglais: encore une autre commodité!), et est un programme de gestion de fenêtres à la souris dans la lignée de QMouse, MagicCX, 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 popup-menu)
- o Les 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 fenêtres 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 Eteindre 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 ou un script Arexx.
 - 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
 - Déplacer/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 optionnelle sur l'écran du Workbench pour ouvrir la fenêtre des préférences.
- o Jolies fenêtres 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 reste faible.

1.3 Yak Documentation: Système requis

Système requis

Yak nécessite la version 2.04 (au moins) du système d'exploitation de l'Amiga.

Toutefois, certaines fonctions ne sont disponibles qu'à partir du 3.0.

Il supporte l'utilitaire standard 'Exchange' et la localisation quand la locale.library est présente (à partir du 2.1).

1.4 Yak Documentation: Localisation

Localisation

Yak est complètement localisé. C'est-à-dire qu'il supporte l'anglais par défaut et l'allemand, le danois, l'italien, le finnois, le français, le néerlandais et le suédois grâce aux catalogues fournis.

Si vous utilisez un Workbench en anglais, vous pouvez tout de même utiliser Yak en français. (voir @(" Types d'outils " link YakToolTypes)

1.5 Yak Documentation: Installation

Installation

Double-cliquez sur une des icônes dans le tiroir 'Installation'.

Laissez vous guider. Des messages sont là pour vous aider!

1.6 Yak Documentation: Limitations

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 GBlanker (que j'utilise), 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 Yak Documentation: Notez-bien

Utilisateurs des versions précédentes : Notez-bien

Le format du fichier de préférence de Yak a encore changé, les préférences sont maintenant dans ENV: et ENVARC:.

Le programme Convert est fourni pour créer le fichier de préférences 2.0 à partir des fichiers de préférences 1.x.

Le motif d'inclusion pour les fenêtres cliquables, n'ayant pas d'équivalent en 2.0, sera perdu.

Yak se présente maintenant sous la forme de 2 programmes séparés:

- Le programme principal
- L'éditeur de préférences

Bien sûr, il y a beaucoup plus de changements que ceux cités ci-dessus, le meilleur moyen de les découvrir est de parcourir la documentation.

1.8 Yak Documentation: le programme Convert

Le programme Convert

Si vous êtes un utilisateur d'une version précédente de Yak, vous pouvez facilement convertir vos propres préférences dans le nouveau format.

Double-cliquez simplement sur l'icône du programme.

Notez, que le script d'installation vous proposera de faire la conversion.

Si vous utilisez le type d'outil LANGUAGE pour l'icône de Yak, vous pouvez le spécifier aussi pour Convert, afin de bénéficier du nommage automatique des touches d'appel de Yak dans votre propre langue.

1.9 Yak Documentation: le programme principal

Le programme principal

Le programme principal tourne en tâche de fond et exécute les actions spécifiées depuis l'éditeur de préférences qui peut être lancé soit par la touche d'appel qui lui est dédiée, soit par l'AppIcon de Yak.

Le programme principal peut être contrôlé depuis l'utilitaire standard 'Exchange'.

Vous pouvez maintenant choisir votre interface pour l'éditeur de préférences: soit une interface standard Gadtools ou bien alors une interface BGUI.

1.10 Yak Documentation: Lancer Yak

Lancer Yak

Yak a été conçu pour être lancé depuis le tiroir "SYS:WBStartup", mais il peut être lancé depuis un shell en tapant "run Yak".

Yak a besoin d'une pile de 4500 octets. 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
```

Yak ne lit pas les options passées sur la ligne de commande du shell. Dans tous les cas, il lit ses options dans les types d'outils de son icône.

1.11 Yak Documentation: Yak tooltypes

Using tooltypes

Les seuls types d'outil que Yak prend en compte sont ceux qui sont standards au Workbench (tel que DONOTWAIT), aux utilitaires (commodités) (tel que CX_POPUP) et ceux des "AppIcon".

Ces types d'outil sont :

Type d'outil	Catégorie	Description	défaut (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
PREFSPRG	CHAINE	Chemin d'accès de l'éditeur de préférences	"SYS:Prefs/Yak"

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

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

La fonction AppIcon est optionnelle et par défaut n'est pas sélectionnée (spécifiez APPICON=TRUE si vous la souhaitez). 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: en changeant d'icône

vous pouvez personnaliser votre AppIcon pour l'adapter à vos couleurs ou à votre résolution d'écran.

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 la langue de Molière.

Ainsi, si vous utilisez un Workbench 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.

1.12 Yak Documentation: Editeur de préférences de Yak

Editeur de préférences de Yak

A l'aide de l'éditeur de préférences, vous pouvez ajuster la configuration de Yak à vos besoins.

Cette configuration sera prise en compte par le programme principal, dès que vous appuierez sur 'Utiliser' ou 'Sauver'.

Les fenêtres de l'éditeur sont des AppWindows: si vous lachez un fichier de préférences au-dessus de l'une d'entre elles, ces préférences seront chargées.

L'éditeur peut être contrôlé depuis l'utilitaire standard 'Exchange'.

1.13 Yak Documentation: Lancer l'éditeur de préférences

Lancer l'éditeur de préférences

- o Ce programme peut être lancé simplement en double-cliquant sur son icône qui, par défaut, est installée dans le tiroir "SYS:Prefs".
- o A la demande, le programme principal de Yak peut aussi lancer son éditeur
Au choix:

Double cliquez sur son icône

Tapez RCommand Help (c.a.d. les touches Amiga droite et Help).
Cette touche d'appel est bien entendu configurable via le type d'outil CX_POPKEY de l'icône de Yak

Double cliquez sur l'AppIcon de Yak (si cette fonction est utilisée)

Relancez Yak (à partir de son icône Workbench)

Lancez l'utilitaire standard 'Exchange'.

1.14 Yak Documentation: Les types d'outils de l'éditeur

Les types d'outils de l'éditeur

Type d'outil	Catégorie	Description	défaut (1)
CX_PRIORITY	ENTIER	Priorité de Yak	0
FONT	CHAINE	Nom de la fonte à utiliser pour l'interface	Non spécifié
LANGUAGE	CHAINE	Nom de la langue à utiliser	Non spécifié
CREATEICONS	BOOLEEN	Création d'icônes	YES

Le type d'outil FONT est utilisé pour forcer l'éditeur à utiliser votre fonte favorite à la place de la fonte de l'écran.

Par exemple, si vous désirez utiliser Helvetica 15, éditez l'icône de l'éditeur de préférences et écrivez FONT="helvetica 15".

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 la langue de Molière.

Ainsi, si vous utilisez un Workbench 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.

Quand le type d'outil CREATEICONS est à YES, l'éditeur créera une icône pour chaque fichier de préférences créé par le menu Sauver en....

1.15 Yak Documentation: Fenêtre principale

Fenêtre principale

- o En haut de la fenêtre, les 3 groupes de gadgets vous permettent de spécifier les comportements suivants:

Activation des fenêtres

Activation des écrans

Fenêtres PopUp

- o Plusieurs boutons ouvrent d'autres fenêtres concernant la configuration avancée de Yak.

Cycler à la souris Extinction

Touches d'appel Divers

- o Cette fenêtre proposent aussi des menus .

- o Les 3 boutons du bas sont utilisés pour contrôler la configuration:

Avec le bouton Sauver vous pouvez sauver de manière permanente votre configuration dans les fichiers ENVARC:Yak.prefs et ENV:Yak.prefs avant de quitter l'éditeur.

Pour un changement temporaire, cliquez sur le bouton Utiliser qui sauvera votre configuration dans le fichier ENV:Yak.prefs (ce fichier ne survivra pas à un re-démarrage de votre amiga).

Cliquez sur le bouton Annuler pour quitter l'éditeur sans sauver vos changements.

1.16 Yak Documentation: Menus

Les menus

- o Projet:

Avec les choix Ouvrir, Sauver et Sauver En vous pouvez charger et sauver une configuration.

Le choix A propos présente quelques informations sur les développeurs.

Le choix Cacher cachera l'éditeur sans sauver.

Le choix Quitter fermera l'éditeur sans sauver.

- o Editer:

Le choix Valeurs par défaut remet la configuration aux valeurs par défaut, ce qui veut dire que Yak n'est pas capable de faire grand chose.

Le choix Dernières valeurs sauvées charge la dernière configuration sauvée dans le fichier ENVARC:Yak.prefs.

Le choix Remettre valeurs initiales recharge la configuration active depuis le fichier ENV:Yak.prefs.

- o Options:

Le choix Créer Icône vous permet de spécifier si le choix "Sauver En..." doit créer une icône ou non pour le fichier de préférences.

1.17 Yak Documentation: Activation des fenêtres

Activation des fenêtres

Les options suivantes sont disponibles:

Activation au clavier	Active une fenêtre dès l'appui sur une touche
Activation par RMB	Active une fenêtre dès l'appui sur le bouton droit souris
Activation par MMB	Active une fenêtre dès l'appui sur le bouton milieu souris

AutoPointage

Active la fenêtre sous la souris

1.18 Yak Documentation: Activation au clavier

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".

Note: cette fonction n'est effective que lorsque les boutons de la souris ne sont pas enfoncés. Non seulement cela évite des conflits avec d'autres programmes, mais cela permet d'éviter une activation de la fenêtre à un moment inopportun.

1.19 Yak Documentation: Activation par RMB

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.

Exemple: les gadgets de profondeur des écrans (coin supérieur droit) n'activent pas l'écran mis à l'avant-plan, mais si l'option "Activation RMB/MMB" est active, un clic sur le bouton droit de la souris fait 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 du type popup-menu, la priorité de Yak fixée par le type d'outil CX_PRIORITY doit être supérieure à la priorité du programme popup-menu.

1.20 Yak Documentation: Activation par MMB

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

1.21 Yak Documentation: AutoPointage

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'arrete (d'où un petit délai).

AutoPointage est compatible avec les programmes du type popup-menu tel que l'excellent MagicMenu.

Options d'AutoPointage:

- Ecrans AutoPointables
- Délais d'AutoPointage

Il est important de noter que les fonctions "AutoPointage" et "Fenêtres PopUp" ne s'appliquent que lorsqu'aucun qualifier (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

1.22 Yak Documentation: Ecrans AutoPointables

Ecrans AutoPointables

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

Voir aussi Titre par défaut et Motifs (Patterns) AmigaDos .

1.23 Yak Documentation: Délai d'AutoPointage

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 est 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 Yak Documentation: Activer Ecran

Activer Ecran

Quand ce mode 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.

1.25 Yak Documentation: Fenêtres PopUp

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 ouvert.

Options:

- Fenêtres Poppables

Voir aussi: AutoPointage Ecrans AutoPointables

1.26 Yak Documentation: Fenêtres Poppables

Fenêtres Poppables

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

Voir aussi Patterns AmigaDos .

1.27 Yak Documentation: Titre par défaut

Titre par défaut d'un écran

Le titre par défaut d'un écran ne varie pas. Les fenêtres des applications peuvent changer le titre d'un écran mais pas son titre par défaut.

Par exemple, le titre de l'écran du Workbench est souvent changé par des applications quand leurs fenêtres sont actives, mais le titre par défaut de l'écran du Workbench reste inchangé.

Donc, quand vous voulez spécifier un motif AmigaDos pour une fonction qui manipule les écrans, vous devez utiliser le titre par défaut qui apparaît quand il n'y a aucune fenêtre active sur cet écran.

La plupart du temps, trouver ce titre par défaut est très facile mais dans de rares cas vous aurez avantage à utiliser un utilitaire du type ARTM.

1.28 Yak Documentation: Motifs AmigaDos

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 Protext (le traitement de textes d'Arnor), donc je les exclue grace à la pattern suivante :

~(Workbench|#?Arnor#?)

Notez que le second 'nom' is 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 titre ne sont pas positionnés (égaux à NULL) ne peuvent pas être exclus par une pattern.

1.29 Yak Documentation: Fenêtre relative au cyclage via la souris

Fenêtre relative au cyclage via la souris

Cliquer sur le bouton "Cycler à la souris" ouvre une nouvelle fenêtre qui vous permet de configurer certaines actions de cyclage attachées à des événements souris:

Ces actions sont:

Fenêtre en avant

Fenêtre en arrière

Cycler les écrans

Quand vous avez fini vos modifications, cliquez sur le gadget Ok pour revenir à la fenêtre principale.

1.30 Yak Documentation: Fenêtre en avant

Fenêtre en avant

Cela vous permet de passer une fenêtre à l'avant-plan en cliquant simplement dessus.

Options:

- Actif
- Ecran en avant
- Nombre de clics
- Exclure fenêtre Workbench
- Inclure Ecrans
- Définition

Par défaut: passera à l'avant-plan toute fenêtre (sauf celle du Workbench) en double cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris.

1.31 Yak Documentation

Actif: utilisez ce gadget pour activer ou désactiver l'action correspondante.

1.32 Yak Documentation: Ecran en avant

Ecran en avant:

Quand il n'y a aucune fenêtre sous la souris ou bien seulement une fenêtre de fond, cliquer en avant amènera l'écran sous la souris à l'avant-plan.

1.33 Yak Documentation: Nombre de Clic

Nombre de Clics: nombre de clics souris requis pour déclencher l'action.

1.34 Yak Documentation: Inclure Ecrans

Inclure Ecrans:

Un motif AmigaDos appliqué au titre par défaut des écrans qui permet de spécifier sur quels écrans l'action attachée est active.

1.35 Yak Documentation: Exclude Workbench Window

Exclure Fenêtre Workbench Window:

Signifie que l'action "Fenêtre en avant" est désactivée pour la fenêtre du Workbench.

1.36 Yak Documentation: Fenêtre en arrière

Fenêtre en arrière

Cela vous permet de passer une fenêtre à l'arrière-plan en cliquant simplement dessus.

Options:

- Actif
- Ecran en arrière
- Nombre de clics
- Inclure Ecrans
- Définition

Par défaut: passera à l'arrière-plan toute fenêtre en appuyant et maintenant enfoncé le bouton gauche de la souris, puis en cliquant avec le bouton droit de la souris.

1.37 Yak Documentation: Ecran en arrière

Ecran en arrière:

Quand il n'y a aucune fenêtre sous la souris ou bien seulement une fenêtre de fond, cliquer en avant amènera l'écran sous la souris à l'arrière-plan.

1.38 Yak Documentation: Cyclier les écran

Cyclier les écrans

Cela vous permet de vous déplacer à travers vos différents écrans uniquement en vous servant de la souris.

Options:

- Actif
- Nombre de clics
- Inclure Ecrans
- Définition

Par défaut: cyclera à travers les écrans en double-cliquant avec le bouton du milieu (sur une souris à 3 boutons).

1.39 Yak Documentation: Fenêtre d'extinction

Fenêtre d'extinction

Cette fenêtre contient les options suivantes:

Eteindre la souris

Eteindre la souris au clavier

Eteindre l'affichage

Délais d'extinction

Quand vous avez fini vos modifications, cliquez sur le gadget Ok pour revenir à la fenêtre principale.

1.40 Yak Documentation: Eteindre la souris

Eteindre la souris

Ce gadget détermine la méthode qui sera utilisée pour faire disparaître la souris (fonction mouse blanking).

Non fonction inactive.

Par les Sprites signifie que Yak fait disparaître le pointeur de la souris en désactivant tous les sprites.

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 (1200 et 4000).

Voir aussi: Problèmes

1.41 Yak Documentation: Eteindre la souris via le clavier

Eteindre le pointeur de la souris via le clavier

Quand cette option est sélectionnée, le pointeur de la souris sera éteint dès qu'une touche du clavier sera enfoncée. Autrement, le pointeur de la souris sera éteint au bout d'un certain délai.

1.42 Yak Documentation: Eteindre l'affichage

Eteindre l'affichage

Ce gadget détermine la méthode à utiliser pour éteindre l'affichage.

Non fonction inactive.

Par un écran noir signifie que l'affichage est éteint en ouvrant un écran noir dans le même mode d'affichage que l'écran le plus en avant.

DMA signifie que les canaux DMA sont coupés. Cela permet de soulager un peu votre processeur et donc d'accélérer (un peu) certaines opérations gourmandes en puissance machine comme des compilations ou bien des calculs de 3D. A noter que cette option peut ne pas fonctionner avec certaines cartes graphiques.

1.43 Yak Documentation: Délais d'extinction

Délais d'extinction

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

Ecran
Souris

1.44 Yak Documentation: Délais d'extinction de l'écran

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.

1.45 Yak Documentation: Délais d'extinction de la souris

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 Eteindre la souris est effective.

1.46 Yak Documentation: Fenêtre Divers

Fenêtre Divers

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

Ceux sont :

Volume clavier

Joker AmigaDOS

Bordure noire

Lecteurs silencieux

Répertoires UNIX

MMB Shift

UNIX '/'

Workbench sans titre

Quand vous avez fini vos modifications, cliquez sur le bouton Ok pour revenir à la fenêtre principale.

1.47 Yak Documentation: Volume Clavier

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.

Si vous maintenez enfoncé une touche, vous n'obtiendrez qu'un seul clic même avec l'auto-répétition, ceci afin de ne pas ralentir inutilement le défilement du texte dans certains éditeurs quand vous utilisez les flèches du clavier.

1.48 Yak Documentation: Joker AmigaDOS

Joker AmigaDOS

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

1.49 Yak Documentation: Bordure noire

Bordure noire

Quand ce mode 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.

1.50 Yak Documentation: Lecteurs silencieux

Lecteurs silencieux

Quand ce mode est sélectionné, Yak supprimera les "cliquetis" de vos lecteurs de disquettes quand ils sont vides.

Notez que certains lecteurs refusent de s'arrêter de cliqueter.

1.51 Yak Documentation: Répertoires UNIX

Répertoires UNIX

Quand cette option est sélectionnée, Yak vous permet d'utiliser:

- '..' en tant que répertoire parent
- '.' en tant que répertoire courant

dans toutes les opérations concernant des répertoires.

Cette fonction est réalisée en patchant les appels suivants des librairies standard:

- AssignLate
- AssignPath
- CreateDir
- DeleteFile
- LoadSeg
- Lock
- MakeLink
- MatchFirst
- NewLoadSeg
- Open
- ParsePattern
- Rename
- SetComment
- SetFileDate
- SetProtection

1.52 Yak Documentation: UNIX /

UNIX /

Quand cette option est sélectionnée, Yak vous permet d'utiliser:

- '/' en tant que répertoire racine du device courant
(équivalent à ':' en amigados)

dans toutes les opérations concernant des répertoires.

Cette fonction n'est disponible que lorsque Répertoires UNIX est active.

ATTENTION: comme cette opération change la signification d'un symbole compris comme le répertoire parent par l'amigados, elle peut perturber certaines applications.

1.53 Yak Documentation: MMB Shift

MMB Shift

Quand cette option est sélectionnée, Yak convertit un appui simultané des boutons gauche et milieu d'une souris 3 boutons en un appui simultané de shift et du bouton gauche de la souris.

Cela facilite la sélection multiple d'icônes dans le Workbench, ou bien de fichiers dans une requête de fichiers sans avoir à toucher le clavier.

Les autres utilisations du bouton du milieu resteront inchangées.

1.54 Yak Documentation: Workbench sans titre

Workbench sans titre

Quand cette option est sélectionnée, la barre de titre de l'écran du Workbench sera cachée et la fenêtre de fond sera étendue pour couvrir la surface complète de l'écran.

Ceci est utile quand vous utilisez une image de fond pour votre Workbench et que vous voulez qu'elle occupe tout l'espace.

Le gadget pour changer d'écran (dans le coin supérieur droit) sera aussi caché mais cela ne devrait pas poser de problème car vous pouvez cycliser à travers les écrans grâce à la fonction Cycliser à la souris ou l'action Ecran en arrière.

Note: Cette option n'a pas d'effet si vous n'utilisez pas de fenêtre de fond pour votre écran Workbench.

Certaines applications comme GNU emacs refont apparaître la barre de titre du Workbench lors de leur démarrage.

1.55 Yak Documentation: Fenêtre des touches d'appel

Fenêtre des touches d'appel

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 que 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.

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

Pour éditer une touche d'appel existant, d'abord cliquez sur son nom dans la liste de droite, puis pour changer :

- son nom, tapez le nouveau nom dans le gadget sous la liste.
- son état, utilisez le cycle gadget.
- sa définition, appuyez sur le bouton Definition
- ses options, appuyez sur le bouton Options

Voir aussi Actions des touches d'appel

1.56 Yak Documentation: Fenêtre de définition d'une touche d'appel

Fenêtre de définition 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.

1.57 Yak Documentation: Définition automatique d'une touche d'appel

Définition automatique d'une touche d'appel

Cette façon de définir les 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 touche d'appel. Yak traduira tout ce que vous tapez en une définition cotrecte.

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

1.58 Yak Documentation: Définition manuelle d'une touche d'appel

Définition manuelle d'une touche d'appel

Cette façon de définir les 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 commodité `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

1.59 Yak Documentation: Fenêtre d'options d'une touche d'appel

Fenêtre d'options d'une touche d'appel

Dans cette fenêtre, vous pouvez spécifier le comportement de chaque action.

Chaque action a ses propres actions regroupées par catégories.

Voir aussi: Actions de touches d'appel .

1.60 Yak Documentation: Actions de touches d'appel

Actions de touches d'appel

Liste des actions disponibles :

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

1.61 Yak Documentation: Executer une commande

Executer une commande

o Action:

Execute une commande CLI ou un script AREXX.
Le programme est lancé de manière asynchrone.

o Options:

- Action sur écrans (défaut: 'ne pas changer d'écran')
- Spécification du programme:
 - Type (défaut: 'CLI')
 - Taille de la pile (défaut: '4000')
 - Priorité (défaut: '0')
 - Port AREXX (défaut: 'AREXX')
 - Commande

1.62 Yak Documentation: Action sur les écrans

Action sur les écrans

Ici, vous pouvez spécifier l'écran qui doit être placé à l'avant-plan avant que l'action ne soit exécutée.

Vous pouvez ainsi choisir:

- de ne pas changer d'écran
- l'écran du Workbench,
- l'écran public par défaut

1.63 Yak Documentation: Type de commande

Program type

2 types différents de commandes sont supportés:

- commandes CLI
- scripts ARexx .

1.64 Yak Documentation: Taille de la pile

Taille de la pile

Vous pouvez ainsi spécifier la taille de la pile du process qui exécutera votre commande.

Note: cette option n'est disponible que pour les commandes CLI.

1.65 Yak Documentation: Priorité

Priorité

Vous pouvez ainsi spécifier la priorité du process qui exécutera votre commande.

Note: cette option n'est disponible que pour les commandes CLI.

1.66 Yak Documentation: Port AREXX

Port AREXX

Vous pouvez spécifier le port ARexx vers lequel envoyer vos commandes AREXX.

1.67 Yak Documentation: Commande

Commande à exécuter

C'est le nom d'un fichier exécutable, d'un script ARexx ou d'une commande ARexx.

Il n'est pas nécessaire d'utiliser 'run' ou 'rx'.

Quelques exemples de commandes CLI:

Une touche d'appel pour ouvrir un shell:

Cette commande est traditionnellement attachée à la hotkey
"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 / Faux Problèmes

1.68 Yak Documentation: Fermer une Fenêtre

Fermer une fenêtre

o Action:

Ferme la fenêtre sélectionnée (cette fonction est l'équivalent de la cellule de fermeture des fenêtres).

o Options:

- Sélection de la fenêtre (défaut: 'fenêtre active').

1.69 Yak Documentation: Sélection d'une fenêtre

Sélection d'une fenêtre

Vous pouvez spécifier la fenêtre sur laquelle votre touche d'appel sera active. Cela peut être:

- la fenêtre active,
- la fenêtre sous le pointeur de la souris,
- la fenêtre dont le titre correspond au motif d'inclusion spécifié.

1.70 Yak Documentation: Zipper une Fenêtre

Zipper une fenêtre

- o Action:
Zippe la fenêtre sélectionnée (cette fonction est l'équivalent de la cellule de taille instantanée des fenêtres)
- o Options:
 - Sélection de la fenêtre (défaut: 'fenêtre active').

1.71 Yak Documentation: Minimiser une Fenêtre

Minimiser une fenêtre

- o Action:
Minimise la fenêtre sélectionnée.
- o Options:
 - Sélection de la fenêtre (défaut: 'fenêtre active').
 - Réglages avancés (défaut: 'horizontalement' et 'verticalement' 'garde le titre de l'écran visible').

1.72 Yak Documentation: Maximiser une fenêtre

Maximiser une fenêtre

- o Action:
Maximinise la fenêtre sélectionnée.
 - o Options:
 - Sélection de la fenêtre (défaut: 'fenêtre active').
 - Réglages avancés (défaut: 'horizontalement' et 'verticalement' 'garde le titre de l'écran visible').
-

1.73 Yak Documentation: Réglages pour le redimensionnement d'une fenêtre

Réglages pour le redimensionnement d'une fenêtre

Vous pouvez redimensionner: -horizontalement,
-verticalement,
-dans les deux direction;

et garder le titre de l'écran visible.

1.74 Yak Documentation: Déplacer une fenêtre

Déplacer une fenêtre

o Action:
Déplace la fenêtre sélectionnée.

o Options:

- Sélection de la fenêtre (défaut: 'fenêtre active').
- Réglages avancés (défaut: 'coin supérieur gauche').

1.75 Yak Documentation: Réglages pour le déplacement

Réglages pour le déplacement des fenêtres et de écrans

Vous pouvez déplacer: -horizontalement,
-verticalement,
-dans les deux directions;

et garder: -la barre de titre de l'écran visible (disponible seulement pour la fonction 'Déplacer une fenêtre'),
-la fenêtre active visible (disponible seulement pour la fonction 'déplacer un écran').

1.76 Yak Documentation: Cyclier les fenêtres

Cyclier les fenêtres

o Action:
Cycler à travers les fenêtres d'un écran. Utile pour accéder aux fenêtres complètement occultées par d'autres.

o Options:

- Sélection de l'écran (défaut: 'écran à l'avant-plan')
- Cyclier en sens inverse (défaut: 'non')
- Exclure les tiroirs du Wb (défaut: 'non')
- Activer seulement (défaut: 'non')
- Par tâche associée (défaut: 'non')

1.77 Yak Documentation: Sélection de l'écran

Sélection de l'écran

Vous pouvez ici spécifier sur quel écran cette action est active.

Vous avez le choix entre:

- l'écran le plus en arrière (seulement disponible pour l'action 'Ecran en Avant',
- l'écran le plus en avant (seulement disponible pour l'action 'Ecran en Avant'),
- l'écran actif,
- l'écran sous le pointeur de la souris,
- l'écran dont le titre correspond au motif d'inclusion spécifié.
(Voir aussi Titre par défaut et Motifs (Patterns) AmigaDos).

1.78 Yak Documentation: Exclure les tiroirs du Workbench

Exclure les tiroirs du Workbench

Sélectionnez cette option si vous souhaitez que la touche d'appel n'est aucun effet sur les tiroirs du Workbench.

1.79 Yak Documentation: Rétro-cycler les fenêtres

Rétrocycler les fenêtres

Sélectionnez cette option si vous souhaitez rétro-cycler les fenêtres.

1.80 Yak Documentation: Activer seulement

Activer seulement

Par défaut cette option n'est pas sélectionnée: la touche d'appel modifie la profondeur de chaque fenêtre (fonctionnement similaire à Yak 1.x). Lorsque elle est sélectionnée, les fenêtres ne sont pas déplacées les unes par rapport aux autres; mais, seulement activées successivement.

1.81 Yak Documentation: Par le nom de la tâche

Par le nom de la tâche

Lorsque cette options est sélectionnée, vous pouvez spécifier un motif pour sélectionner la tâche sur laquelle la touche d'appel doit agir.

Pour trouver le nom d'une tâche vous aurez avantage à utiliser un utilitaire du type ARTM: dans la fenêtre de description, le nom de la tâche peut être lu sur la ligne "UserPort: ... mp-SigTask".

Exemples:

Pour exclure les fenêtres de ToolManager (docks), vous pouvez entrer le motif suivant:

```
"~(ToolManagerHandler)"
```

Pour cycler seulement les fenêtres BrowserII, vous pouvez entrer le motif:

```
"#?BrowserII#?"
```

1.82 Yak Documentation: Ouvrir une Palette

Ouvrir une Palette

o Action:

Ouvrir une palette pour régler les couleurs d'un écran.

o Options:

- action sur les écrans (défaut: 'ne pas changer d'écran')

Ouvre une palette asynchrone.

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.

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.

1.83 Yak Documentation: Ecran en avant

Ecran en avant

o Action:

Place l'écran sélectionné en avant-plan.

o Options:

- Sélection de l'écran (défaut: 'Ecran le plus en arrière').

Voir aussi: Activation des écrans

1.84 Yak Documentation: Ecran en arrière

Screen to back

o Action:

Place l'écran sélectionné derrière tous les autres.

o Options:

- Sélection de l'écran (défaut: 'Ecran le plus en avant').

Voir aussi: Activation des écrans

1.85 Yak Documentation: Déplacer un écran

Déplacer un écran

o Action:

Déplace un écran.

o Options:

- Sélection de l'écran (défaut: 'Ecran le plus en avant').

- Paramètres avancées (défaut: 'centrer');

1.86 Yak Documentation: Activer le Workbench

Activer le Workbench

o Action:

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.

- o Options:
AUCUNE

1.87 Yak Documentation: Eteindre l'écran

Eteindre l'écran

- o Action:
Eteint immédiatement l'affichage.
- o Options:
AUCUNE

1.88 Yak Documentation: Insérer du texte

Insérer du texte

- o Action:
Insère le texte spécifié en paramètre dans le flot de données en entrée.
- o Options:
 - Format du texte à insérer
 - Délai entre 2 caractères

1.89 Yak Documentation: Délai entre 2 caractères

Délai entre 2 caractères

Certains programs de communication ne supporte pas la vitesse à laquelle Yak envoie les caractères, cette option permet d'y remédier en permettant de ralentir le débit de Yak en spécifiant le délai entre 2 caractères. La valeur de ce délai s'exprime en tics qui valent 0.02 seconde, ainsi en choisissant une valeur de 50 tics Yak enverra un caractère par seconde.

La valeur par défaut est 0 ce qui correspond à la vitesse maximum qui dépend de la rapidité de votre machine.

1.90 Yak Documentation: Format du texte à insérer

Format du texte à insérer

Cette chaîne de caractères peut comporter des caractères spéciaux qui sont interprétés par Yak :

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

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 l'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 était transmis à la fenêtre active.

1.91 Yak Documentation: Insérer Date

Insérer la Date

o Action:

Insère la date dans le flot de données entrant (et donc dans la fenêtre active)

o Options:

- Format de la date

1.92 Yak Documentation: Format de la date à insérer

Format de la date à insérer

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.

Si pour votre malheur, vous êtes encore en 2.0, la date sera affichée dans le format standard JJ-MMM-AA.

1.93 Yak Documentation: Configurer Yak

Configurer Yak

- o Action:

Lance l'éditeur de préférences de Yak

(cette fonction est l'équivalent de la touche d'appel CX_POPKEY)

- o Options:

- Action sur écrans (défaut: 'ne pas changer d'écran')

1.94 Yak Documentation: Ecran public par défaut

Ecran public par défaut

- o Action:

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

- o Options:

AUCUNE

1.95 Yak Documentation: Raccourci Menu

Raccourci Menu

- o Action:

Envoye 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.

- o Options:

- Paramètres du menu .
-

1.96 Yak Documentation: Paramètres du menu

Paramètres du menu

Les paramètres de cette action spécifient le numéro de 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" :

- Menu numéro: 0
- Item numéro: 4
- Sous-choix : non

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

- Menu numéro: 1
- Item numéro: 7
- Sous-choix : oui
- Sous-choix numéro : 0

1.97 Yak Documentation: Chaîne de format de date

Chaîne de 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 formatage 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-saxonne 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.

1.98 Yak Documentation: Détails sur les touches d'appel

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 "qualifiers" 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 qualifier qui doit être positionné, vous devez donner son mot clé. Tous les autres qualifiers sont ignorés par défaut. Si vous voulez ignorer un qualifier, ajoutez juste un '-' devant son mot clé. Voir la liste des qualifiers.

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".

Qualifiers

=====

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.

1.99 Yak Documentation: Copyright

Copyright et Distribution

Yak (le binaire, les sources et la documentation) est
Copyright © 1992, 1995 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.

Yak est freeware, mais toute DONATION est le bienvenue.

Dans tous les cas veuillez contacter les auteurs .

1.100 Yak Documentation: Problèmes / Faux problèmes

Problèmes / Faux Problèmes

Il y a bien quelques problèmes dont nous sommes au courant. Mais, dans la majorité des cas ceux ne sont que des faux problèmes que vous devriez rencontrer:

- Tiroir courant pour 'Exécuter une Commande'
- OneKeyII et Yak
- Mouse Blanking
- Mouse Cycling et Caps Lock

1.101 Yak Documentation: Tiroir courant pour 'Executer Commande'

Un shell créé par une touche d'appel 'Exécuter Commande' ne possédera pas le tiroir 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 pile dont vous avez besoin: par défaut, le nouveau shell aura le tiroir système (SYS:) comme tiroir courant.

1.102 Yak Documentation: OneKeyII and Yak

OneKeyII users: disable OnekeyII when you edit a hotkey!

1.103 Yak Documentation: MouseBlanking

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 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.

1.104 Yak Documentation: Mouse Cycling and Caps Lock

Vous avez peut être remarqué que les fonctions de cyclage à la souris ne semblent plus fonctionner lorsque la touche CapsLock du clavier est enclenchée.

Rien d'anormal en cela: rappelez-vous que CapsLock n'est rien d'autre qu'un qualificatif pour la définition des touches!

Mais rassurez-vous Yak est suffisamment flexible pour résoudre ce problème: éditez les chaînes de définition de vos fonctions de cyclage et insérez y le mot clé '-CapsLock' pour Yak ignore ce qualificatif!

1.105 Yak Documentation: Historique

Un brin d'histoire

(* = nouvelle caractéristique)

v2.10

- Un signal servant à l'émulation du gadget de profondeur d'écran n'était pas alloué.
- Ajout d'un petit délai aux fonctions Fenêtre en avant/arrière, cela permet d'éviter une plus grand délai quand on utilise ces fonctionssur des fenêtres du wb. Ces délais sont là pour laisser au wb le temps de faire son travail sans entrer en conflit avec Yak. Il sont configurables grâce à 2 tooltypes FRONT_DELAY et BACK_DELAY.
- * Nouvelle option pour l'action 'Insert Text', possibilité de régler le délai entre 2 caractères.
- * Nouvelle option pour l'extinction de l'écran: DMA.
- * Ajout d'une version bgui.library pour l'éditeur de préférences, merci Nick.

v2.03

- Mauvais changement de Yak 2.02 annulé, la priorité de Yak est à nouveau à 5. Si bien que le délai lors d'un double clic dans une fenêtre du workbench demeure, il me faut un peu de temps pour le corriger. En attendant, il est toujours possible d'éviter ce delai en configurant 'Fenêtre en avant' du cyclage à la souris à un simple clic.
- l'action 'Ecran en arrière' fonctionne à nouveau.
- L'action 'Raccourci Menu' devrait marcher maintenant avec les menus en mutual exclude

v2.02

- Effet indésirable d'une correction de Yak 2.01, Yak ne cachait plus la barre de titre de l'écran du wb quand l'option 'Workbench sans titre' était active.

- 'Workbench sans titre': maintenant Yak prend soin des autres fenêtres backdrop comme par exemple celles d'horloges dans la barre d'écran.

- L'action 'Raccourci Menu', appliquée 2 fois de suite au même choix de menu en mutual exclude activait puis désactivait ce choix.

v2.01

- Bogue corrigée dans la fonction 'Workbench sans titre', Yak était perturbé par d'autres fenêtres de fond que celle du workbench.

- La priorité de Yak est passée à 21 pour éviter un délai quand on double-clique dans une fenêtre du workbench.

- * Maintenant, Yak se souvient de la fenêtre précédemment active d'un écran même quand on utilise les gadgets de profondeurs pour cycler à travers les écrans.

- Quand on cycle à travers les écrans en passant par les fenêtres backdrop, la fenêtre backdrop n'est plus mémorisée comme étant la dernière fenêtre active de cet écran. Ainsi quand vous revenez à cet écran, la fenêtre réactivée est bien celle désirée et pas la fenêtre backdrop qui n'a été activée que le temps de la transition d'un écran à l'autre.

v2.00 Mise à jour importante

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

1.106 Yak Documentation: Remerciements

Remerciements

Nous dédions Yak à Pierre Carette. Pierre nous a quitté brutalement. Il était l'un des piliers de la scène Amiga française avec ses nombreux logiciels. Il était avant tout un ami et quelqu'un de toujours disponible pour répondre à nos interrogations.

Yak est entièrement écrit en C, et compilé avec le SAS/C; le source peut aussi être compilé avec l'environnement DICE.

L'éditeur de préférences a été créée en utilisant GadToolsBox 2.0b de Jaba Development. Merci aussi Jan pour la librairie BGUI.

Yak utilise la reqtools.library, qui est Copyright Nico François. Mes remerciements vont à Steve Koren pour SKsh, Matt Dillon pour DMouse (qui répondit à beaucoup de mes questions), et à Kai Iske pour KCommodity d'où vient le son du clic clavier.

Mes remerciements vont à Heinz Wrobel pour son portage de RCS sur Amiga, à Pierre Carette et Sylvain Rougier pour BrowserII, à Martin Korndörfer pour

MagicMenu; et, à mes copains de la mailing liste amiga francophone qui m'ont bien aidé pour la localisation française.

La documentation sur les touches d'appel est issue de la distribution de l'indispensable ToolManager, avec l'aimable permission de Stefan Becker.

Yak utilise aussi Wb2CLI, un petit module à linker très utile écrit par Mike Sinz.

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 nous ont écrit à propos de Yak, pour leurs suggestions et les bugs trouvés.

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

Merci aussi à Nicola Salmoria pour ses explications sur le principe de la "bordure noire" et pour son superbe paquetage NewIcons.

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

1.107 Yak Documentation: Equipe de développement de Yak

Equipe de développement de Yak

Le développement de Yak est un travail d'équipe.

Programmation

Gael Marziou
Philippe Bastiani
Nick Christie

Traductions, suggestions et beta tests

Alex Galassi : script d'installation et catalogue italiens.
Ingolf Koch : script d'installation et catalogue allemands.
Christian Høj : 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.
Arttu Kärpinlehto : script d'installation et catalogue finnois.

1.108 Yak Documentation: Contacter les auteurs

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

et Nick pour la version BGUI:

Nick Christie
39 St Georges Drive
Bransgore
BH23 8EZ
Great Britain

Avant de signaler un problème, essayez de voir si c'en est vraiment un.
Lisez soigneusement la documentation et spécialement la section
Problèmes / Faux Problèmes .

1.109 Yak Documentation

Index

- Actions relatives aux Hotkeys
- Activation des fenêtres
- Activation des écrans
- Activation par le clavier
- Activation par le MMB
- Activation par un RMB
- AutoPointage
- AutoPopToFront
- Bordure noire
- ClickToBack
- ClickToFront
- Cycler les écrans
- Description des touches d'appel
- Extinction
- Joker AmigaDOS
- Lecteurs silencieux
- MMB Shift
- Répertoires UNIX
- UNIX /

Volume Clavier
Workbench sans titre