

**Font**

<b>COLLABORATORS</b>
----------------------

	<i>TITLE :</i> Font		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		January 23, 2025	

<b>REVISION HISTORY</b>
-------------------------

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>Font</b>	<b>1</b>
1.1	Font V1.00 . . . . .	1
1.2	closefont . . . . .	1
1.3	initfont . . . . .	1
1.4	fontid . . . . .	2
1.5	loadfont . . . . .	2
1.6	usefont . . . . .	2

# Chapter 1

## Font

### 1.1 Font V1.00

PureBasic Font library V1.00

'Font' est le terme anglais qui désigne les polices de caractères. Donc cette bibliothèque vous permettra d'utiliser comme bon vous semble les différentes polices de caractères présentes sur votre système.

Commandes disponibles:

```
CloseFont
FontID
InitFont
LoadFont
UseFont
```

Exemple:

```
Load a font
```

### 1.2 closefont

Syntaxe  
`CloseFont (#Font)`

Résumé

Ferme la police de caractères désignée préalablement ouverte par la commande `LoadFont()`. Vous ne pourrez plus faire référence à cette police ultérieurement.

`#Font`: Identifiant numérique de la police de caractères à fermer.

### 1.3 initfont

---

#### Syntaxe

```
Resultat.l = InitFont (#NumFontMax)
```

#### Résumé

Initialise l'environnement nécessaire pour la gestion des polices de caractères. Vous devez mettre cette commande avant toutes les autres commandes qui réfèrent à cette bibliothèque. Cette commande essaye d'ouvrir la bibliothèque amiga 'diskfont.library' version 36+. Si une erreur intervient durant l'initialisation (diskfont.library introuvable, manque de memoire...) le résultat sera NULL. Il faut toujours tester ce résultat et prendre les mesures en conséquence s'il est NULL (aucune fonction de cette bibliothèque ne doit être utilisée).

#NumFontMax : Nombre maximal de polices de caractères à gérer.

## 1.4 fontid

#### Syntaxe

```
FontID.l = FontID()
```

#### Résumé

Retourne l'adresse mémoire de la police de caractère courante. Souvent utilisé par les autres bibliothèques PureBasic pour savoir quelle police il faut utiliser.

## 1.5 loadfont

#### Syntaxe

```
FontID.l = LoadFont (#Font, Name$, Size)
```

#### Résumé

Essaye d'ouvrir une police de caractères en tenant compte des arguments proposés. Si FontID est NULL, alors la police de caractères ne peut pas être ouverte.

#Font: Nombre qui servira à identifier cette police pour les manipulations futures.

Name\$: Nom de la police de caractères à ouvrir.

Size: Taille de la police de caratères.

## 1.6 usefont

#### Syntaxe

```
UseFont (#Font)
```

#### Résumé

Change la police de caractères courante par celle indiquée.

---

#Font: Identifiant numérique de la police de caractères.