

- Imaginez d'abord un de ces fichiers rotatifs d'autrefois — un Rolodex™ avec ses boutons de bakélite — qui accueillerait un nombre quelconque mais limité de fiches.
- Imaginez ensuite que ce Rolodex dispose également de séparateurs avec onglet permettant de définir des groupes de fiches : un Rolodex proposant le classement de vos fournisseurs par ordre alphabétique par exemple.
- Imaginez enfin que ce Rolodex ne puisse afficher qu'une seule fiche à la fois.

Appelez le Rolodex une pile, chaque groupe de fiches entre deux onglets, un fond, et chaque fiche, une carte : vous disposez d'une pile HyperCard !

Rentrons un peu dans les détails, car, évidemment une pile HyperCard est plus sophistiquée qu'un Rolodex : suivant sa taille, le nombre de fiches qu'un Rolodex est susceptible d'accueillir reste limité et le Rolodex n'a de sens qu'avec un nombre minimum de fiches. Quant à elle, une pile HyperCard peut ne compter qu'une seule carte et un seul onglet, ou, au contraire, plusieurs milliers de cartes et autant de fonds.

La différence ne s'arrête pas là : l'ordre des fiches d'un Rolodex est quasiment figé alors que trier les cartes d'une pile suivant un critère ou un autre est quasi instantané. Mieux, n'en trier qu'une partie, entre deux onglets, est aussi chose facile.

Ajoutez enfin que non seulement, vous pouvez aligner autant de Rolodexs sur votre étagère informatique que vous le désirez — ou fédérer en un seul des informations diverses —, mais que, surtout, vous pouvez rendre les informations de chaque fiche/carte dépendantes les unes des autres.

Ceci change tout. Par exemple, dans un jeu, tel résultat issu d'un tirage aléatoire, modifiera les données qui présideront aux actions futures de l'utilisateur, ou encore, telle préférence réorganisera les cartes ou même les présentera différemment. Autrement dit, une pile HyperCard n'est pas un objet figé mais propose une interactivité complète. L'utilisateur peut y faire des choix et le programmeur, d'une part, les prévoir et, d'autre part, les déceler pour agir en conséquence.

C'est ce "double jeu" qui éloigne définitivement la pile HyperCard de l'exemple du Rolodex : la pile HyperCard est un objet "vivant" qui prévoit son objet, les fonctions qu'elle saura assurer et toutes les actions de l'utilisateur dans ce cadre.

En fait, la structure de base du Rolodex reste parlante au plan structurel, mais, ne

vous y trompez pas : une pile HyperCard, c'est aussi la puissance de l'informatique que vous avez déjà expérimentée dans d'autres logiciels, avec ses qualités comme ses défauts.

Une pile se borne en effet rarement à seulement présenter de l'information — textes, images, vidéo, sons notamment — : elle offre également des outils pour trier, rechercher, autorise ou non sa modification, effectue des calculs, génère ou interroge d'autres documents, etc...

Le Rolodex informatique peut être très sophistiqué !