

Les éléments que le fond, comme la carte, sont susceptibles d'accueillir sont de deux types : du graphisme et des objets, plus précisément du dessin bitMap (type MacPaint), des boutons (zones sensibles cliquables) et des champs de texte (éventuellement cliquables).

### Le graphisme

Réalisé à l'aide des outils intégrés à HyperCard, importé par copier coller ou encore installé à l'aide des "Outils couleur" de la version 2.2, il prend toujours place au niveau inférieur du fond comme de la carte.

graphisme du premier fond de la pile de base réalisé avec les outils noir et blanc intégrés dans HyperCard.  
Comparez cette illustration avec les précédentes.

Ceci signifie que toute fenêtre de carte — ce qu'on appelle souvent improprement et par facilité la carte, bref, ce qui est vu à l'écran — dispose de deux couches

graphiques totalement indépendantes : celle du fond et celle de la carte.

La couche graphique du fond est, par définition, la couche la plus profonde de la fenêtre de carte. Autrement dit, tout autre graphisme ou objet opaque — champs de texte ou boutons d'un style approprié —, qu'ils appartiennent au fond ou à la carte, pourront masquer, en tout ou partie, ce graphisme réalisé au niveau du fond.

La couche graphique de la carte, quant à elle, est la couche la plus profonde de la carte mais se superpose sur le fond, sur le graphisme et les objets qu'il accueille. Elle pourra donc masquer un élément graphique ou fonctionnel du fond et être masquée elle-même par un champ de texte ou un bouton de style approprié installé dans la carte.

De plus, le graphisme peut être opaque ou transparent. Si cette notion ne peut affecter le dessin réalisé dans le fond — c'est la couche la plus profonde et il n'y a rien à voir derrière ! —, en revanche, ceci peut jouer pour le dessin de carte :

ur un fond tramé (1), un rectangle a été dessiné au niveau de la carte (2 & 3) en employant une autre trame.

La moitié du dessin de ce rectangle a été laissée opaque (2) et l'autre rendue transparente (3)

### Les objets fonctionnels

Les objets se superposent obligatoirement sur le graphisme correspondant à leur couche : un bouton ou un champ de fond sera toujours à l'avant plan par rapport au graphisme du fond et à l'arrière plan par rapport à tous les éléments accueillis au niveau de la carte.

ans la même typologie que celle de l'exemple précédent, ont été créés 2 boutons opaques : l'un

au niveau de la carte et l'autre au niveau du fond.

Le bouton de carte masque tout graphisme qu'il soit de carte ou de fond.

Le bouton de fond montre une situation plus complexe : il masque toujours le graphisme du fond, est lui-même masqué par le graphisme de carte mais transparaît lorsque ce dernier est du type transparent.

Un bouton ou un champ de carte, s'il n'est pas de style transparent, masquera toujours le graphisme, qu'il soit situé dans le fond ou dans la carte.

Les objets se superposent également entre eux en fonction de la chronologie de leur création. Comme dans un logiciel de dessin vectoriel, le dernier objet créé est toujours au premier plan.

es objets se superposent par défaut dans leur ordre de création : un bouton peut venir s'intercaler entre deux champs.

Cet ordre de création prend en compte sans distinction les boutons et les champs indépendamment dans chacune des deux couches : le fond et la carte.

Mais, dans chaque couche, il est toujours possible de réorganiser l'ordre des objets afin de faire passer à l'avant plan ou à l'arrière plan, un bouton ou un champ de texte.

Ainsi, chaque carte est un véritable mille-feuilles dont le nombre minimum est de deux (la couche graphique du fond et celle de la carte) et le maximum fonction du nombre d'objets qui y auront été créés.

Les objets fonctionnels — boutons et champs — peuvent être, comme le graphisme, opaques ou transparents : ceci multiplie encore les combinaisons mais ne complexifie pas les choses en offrant un choix propre à répondre avec pertinence à une situation donnée.

Les outils couleur de la version 2.2 autorisent le placement de graphismes en couleur : ces derniers peuvent être multiples, dans la carte comme dans le fond, et s'organisent alors comme les objets fonctionnels, avec les éventuelles notions de transparence et d'opacité.

Finalement, une pile apparaît comme une collection de cartes, organisables comme

bon vous semble par la création de familles, nommées fonds et chaque fenêtre de carte — ce qui est vu à l'écran — représente la synthèse d'une série de calques successifs, organisés dans un ordre rigoureux, qui accueillent du graphisme ou des objets fonctionnels, boutons ou champs.