

**M2I**

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

	<i>TITLE :</i> M2I		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		July 26, 2024	

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

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>M2I</b>	<b>1</b>
1.1	M2I version V . . . . .	1
1.2	Auteur . . . . .	2
1.3	Shareware . . . . .	2
1.4	Introduction . . . . .	3
1.5	Configuration . . . . .	4
1.6	Installation et lancement . . . . .	5
1.7	Description des fichiers . . . . .	6
1.8	Démarrage rapide . . . . .	7
1.9	Les icônes . . . . .	8
1.10	Fonctionnement : Introduction . . . . .	10
1.11	Edition d'un Menu M2I . . . . .	10
1.12	Editer un tiroir . . . . .	13
1.13	Les répertoires AutoDir . . . . .	16
1.14	Editer un outil . . . . .	19
1.15	Les mots-clé de la ligne de commande . . . . .	22
1.16	Chargement et sauvegarde de Menus . . . . .	23
1.17	Utilisation d'un menu M2I . . . . .	25
1.18	Les boîtes de requêtes . . . . .	26
1.19	Déplacer une fenêtre sans bord . . . . .	27
1.20	Jouer des Sons . . . . .	27
1.21	Les préférences . . . . .	28
1.22	Préférences d’Affichage . . . . .	29
1.23	Préférences de Couleurs . . . . .	32
1.24	Préférences de Son . . . . .	33
1.25	Préférences Divers . . . . .	35
1.26	Economiser la mémoire . . . . .	38
1.27	Utiliser AREXX . . . . .	38
1.28	Index des commandes internes . . . . .	39
1.29	ABOUT . . . . .	39

---

1.30 EDIT . . . . .	39
1.31 FLUSH . . . . .	40
1.32 ICONIFY . . . . .	40
1.33 MIN . . . . .	40
1.34 PARENT . . . . .	41
1.35 SNDBREAK . . . . .	41
1.36 SPY . . . . .	41
1.37 WBINFO . . . . .	41
1.38 NEW . . . . .	42
1.39 SAVE . . . . .	42
1.40 QUIT . . . . .	42
1.41 OPEN . . . . .	43
1.42 Index des menus . . . . .	43
1.43 Index des touches . . . . .	44
1.44 Erreurs et problèmes . . . . .	44
1.45 Un son ne se joue pas ou mal . . . . .	45
1.46 Un outil ne se lance pas . . . . .	45
1.47 M2i ne se lance pas . . . . .	46
1.48 Historique . . . . .	47
1.49 Le mot de la fin . . . . .	51

---

# Chapter 1

## M2I

### 1.1 M2I version V

=====

M2I version V

Copyright (C) 1991-1998 par Thomas PIMMEL

Release : M2I 5.76

Date : 17/03/98

Requis : Kick 3.0+

=====

#### SOMMAIRE

##### Introduction

Auteur           Auteur, note légale, etc...  
Shareware       M2I est Shareware  
Introduction     A quoi ça sert...  
Configuration requise   Votre Amiga  
Installation et lancement   Du concret  
Description des fichiers   Ce que contient M2I  
Démarrage rapide   Tester M2I  
Les icônes       Un mot sur les icônes

##### Fonctionnement

Introduction  
Edition d'un menu M2I  
Chargement et Sauvegarde  
Utilisation d'un menu M2I  
Les boîtes de requêtes  
Déplacer une fenêtre sans bord  
Jouer des sons  
Les préférences  
Economiser la mémoire  
Utiliser (Utilisez!) AREXX  
Les répertoires AutoDir

---

Index

Index des commandes internes

Index des menus

Index des touches

Erreurs et problèmes

Conclusion

Historique

Le mot de la fin

## 1.2 Auteur

AUTEUR

M2I a été écrit par Thomas PIMMEL.

AUTRES CONTRIBUTIONS

La bibliothèque Regtool est un produit (c) Nico François.  
Les icônes ont été dessinées "sur les murs de la grotte"  
par Thierry Schmitt.

La bibliothèque ScreenNotify est un produit (c) Stefan Becker.  
Son usage n'est pas obligatoire, mais cela vous permet de  
modifier les préférences du Workbench sans quitter M2I.

Je tiens à remercier chaleureusement Thierry et Fabien  
pour leurs idées et leurs tests. Sans eux M2I V n'aurait  
jamais vu le jour.

NOTE LEGALE

Malgré de nombreux tests, l'auteur ne peut garantir que M2I  
ne contient aucune erreur. VOUS UTILISEZ CE PROGRAMME A VOS  
RISQUES ET PERILS. L'auteur ne peut en aucun cas être tenu  
pour responsables de tout dommage, direct ou indirect, résultant  
de l'utilisation de ce programme.

voir Shareware

## 1.3 Shareware

SHAREWARE

M2I V est Shareware.

Ce qui signifie que vous devez donner à l'auteur une contribution

---

pour l'utilisation du programme. Cette contribution est fixée à 50 francs français.

Notez qu'aucune limitation n'entrave l'utilisation de M2I. M2I est distribué en version complète, dans l'esprit du domaine public.

#### ADRESSE DE L'AUTEUR

Ecrivez à :

Thomas PIMMEL  
21 Rue du Repos  
68350 BRUNSTATT

Email : tom@adac-com.com

## 1.4 Introduction

#### INTRODUCTION

M2I est mon plus vieux programme, déjà 3 fois entièrement réécrit. La dernière version est née avec l'arrivée du MagicWB sur mon Amiga. Elle a été à 100% repensée.

#### A QUOI CA SERT ?

Le but de M2I est d'exécuter des programmes (SHELL, Workbench ou ARexx) en offrant à l'utilisateur une interface graphique fonctionnelle et puissante.

M2I se présente sous forme de menus ou fenêtres graphiques utilisant des icônes, des boutons, ou des textes.

Vous pouvez ainsi représenter de façon logique et non plus physique le contenu de vos disques. Cela fait de M2I le complément idéal de votre Atelier (Workbench).

M2I est très fortement paramétrable, et suffisamment simple pour s'adapter parfaitement à votre utilisation de l'Amiga.

M2I offre de nombreuses facilités pour limiter la mémoire qu'il utilise. Par exemple les sons (si vous en voulez) sont joués depuis votre disque dur et ne résident pas en mémoire (voir Jouer des sons). La gestion des icônes qu'il utilise est stricte et économique.

#### MAIS ENCORE ?

M2I peut ouvrir une fenêtre dans n'importe quel écran public et y placer des icônes qui exécuteront un script AREXX (par exemple)

M2I gère des menus sans limitation de niveau. N'importe quel menu

---

peut se transformer en fenêtre et rester sur votre écran.

#### FIABILITE

M2I n'utilise aucun patch ou bidouille du système. M2I a été écrit en assembleur sous Devpac 3.14, dans le respect des directives des développeurs du système d'exploitation.

M2I ne déclenche (à ma connaissance) aucun "Enforcer Hit" ou alerte de "Mungwall".

M2I a été testé avec succès sous 68020, 30, 40 et 60, sur Amiga 1200 et 4000, avec diverses cartes processeur ou graphique.

#### LE LOOK !

Les fenêtres de M2I peuvent s'habiller d'une texture, être avec ou sans bord, avec une barre de déplacement ou sans. Chaque fenêtre peut être icônifiée. La disposition de M2I est sauvegardée directement dans le fichier de sauvegarde qu'il produit.

#### AREXX

M2I comporte 52 commandes AREXX, permettant la gestion complète du programme dans ce mode. Mais également de nombreuses commandes internes et de subtilités bien pratiques comme, par exemple, l'insert dans l'argument d'un programme de mots-clé permettant l'ouverture d'une boîte de requête de fichiers.

## 1.5 Configuration

#### CONFIGURATION REQUISE / CONSEILLEE

Un Amiga avec Kickstart 3.0 minimum requis.

Processeur 68020 ou plus conseillé.

Les Icônes du MagicWB ou les NewIcons (conseillées).

Disque Dur conseillé.

NOTE : La version 68020 a été optimisée afin de tirer profit des nouveaux modes d'adressage.

#### OCCUPATION MEMOIRE

Dépend entièrement de la façon dont vous allez concevoir votre menu.

#### MA CONFIG

La nouvelle version de M2I a été développée sous A4000T, 68040, KickStart 3.1, 16 megas de RAM, écran multisync 1538S, WBench 256 couleurs (CyberVision 3D).

---



Disques : Dur de 1 giga, et un lecteur ZIP.

## 1.6 Installation et lancement

### INSTALLATION

Il suffit de copier tout le répertoire de M2I sur votre disque dur pour installer M2I. Si vous ne disposez pas de la regtools.library v38 il suffit de copier celle-ci dans votre répertoire LIBS:.

Conseil : Pour une installation personnalisée cliquez sur l'icône "Install".

### LANCEMENT

WBench : Cliquez sur l'icône de M2I, ou sur une icône de Menu (.M2I).

SHELL : Lancez M2I suivi éventuellement d'un nom de menu.

Vous n'avez pas à vous préoccuper du répertoire depuis lequel vous lancez M2I, le programme trouvera tout seul son chemin.

!M2I ne se lance que si le Workbench est actif!

### WBSTARTUP

Vous pouvez placer une icône de "Menu M2I" dans la WBStartup (Un menu est suivi de l'extension .M2I).

Ainsi M2I se lancera automatiquement au démarrage de votre Amiga.

Avant, vérifiez que l'icône contienne bien :

M2I5 avec son chemin dans "l'outil par défaut"

le type d'outil "DONOTWAIT"

Lorsque M2I sauve son menu, il précise son chemin dans l'icône.

### M2IStartup

Si vous placez des outils dans un tiroir nommé M2IStartup ils seront exécutés au lancement de M2I.

Ce tiroir peut être placé à n'importe quel endroit dans un Menu M2I. Il s'agit bien sûr d'un tiroir de M2I dans une fenêtre, non un répertoire sur disque.

NOTE : Vous ne pouvez pas placer d'outils appelant la commande interne QUIT dans le tiroir M2IStartup. Cette limitation (volontaire de ma part) peut être contournée facilement en utilisant un script ARexx.

---

## FICHIERS

Le répertoire de M2I contient un certain nombre de sous-répertoires abritant des fichiers importants :

Prefs/M2iDefTexts      Langage par défaut de M2I

DefIcons/deferror.info    Icône d'erreur (si M2I ne trouve pas une icône)

Ces deux fichiers sont obligatoires pour faire tourner M2I. Les autres fichiers de ces deux répertoires sont optionnels (mais il est fortement conseillé de ne pas les détruire).

voir Description des fichiers

## AIDE EN LIGNE

Pour disposer de l'aide en ligne de M2I, vous devez posséder la version 34 ou plus de l'amigaguide.library.

# 1.7 Description des fichiers

## DESCRIPTION DES FICHIERS

### Répertoire M2I

M2I5            L'exécutable de M2I.  
M2I5.info      Son icône, utilisée lors d'Icônifications.

M2I5\_020      Version assemblée pour 68020+  
M2I5\_020.info    Son icône, utilisée lors d'Icônifications.

M2I.readme    Changements de dernière minute.

### Répertoire Catalogs

M2I.catalog    Langage (français)

### Répertoire Prefs (Préférences de M2I)

M2I5DSP.prefs    Les préférences d'affichage  
M2I5PENS.prefs    Les préférences de couleur  
M2ISND.prefs    Les préférences son  
M2IMISC.prefs    Les préférences diverses

---

M2IDefTexts      Le langage par défaut (English)

#### Répertoire DEFICONS

defdrawer.info    Tiroir par défaut  
deftool.info      Outil par défaut  
deferror.info     Erreur (chargement défaillant d'une icône)  
defprefs.info     Apparaît dans les fenêtres des préférences  
                  Egalement sauvée avec les préférences  
defproject.info   Icône des fichiers "Menu" produits par M2I

Deux icônes permettant l'accès à l'aide des boîtes de requête  
gaderror.info     Messages d'erreur  
gadinfor.info     Autres messages

NOTE : Les icônes du type "Iconify.xx.info" sont obsolètes depuis la version 5.66.

#### Répertoire EXTRA

Contient des icônes de remplacement pour DEFICONS, et de nouvelles icônes MagicWB.

#### Répertoire NewIcons

Contient de nouvelles icônes pour M2I au format NewIcons.

#### Répertoire AREXX

Contient divers scripts d'exemples, ainsi qu'une démo de M2I écrite en AmigaGuide et AREXX.

## 1.8 Démarrage rapide

#### DEMARRAGE RAPIDE

Cette section est destinée à ceux qui voudraient tester rapidement M2I dans leur Workbench.

#### INSTALLATION

Déplacez le répertoire de M2I de la source vers votre disque dur.

#### LANCEMENT

Cliquez sur l'icône de M2I5.

---

## TEST

Une fenêtre s'ouvre sur votre écran Workbench.  
Consultez le menu pour avoir une vue succincte des fonctionnalités.  
Jetez notamment un coup d'oeil aux préférences d'affichage.

A la souris, prenez l'icône d'un programme du Workbench et jetez-là dans la fenêtre de M2I. Si tout ce passe bien vous devez en avoir une copie dans la fenêtre de M2I.

Appuyez sur la touche "Help" et cliquez le gadget "Utilisation".

A présent double-cliquez sur l'icône de votre programme. Il doit s'exécuter.

Vous venez d'observer 0.0001% des possibilités de M2I (environ).

## SORTIR DE M2I

Si vous fermez toutes les fenêtres, M2I ne quitte pas pour autant. il est toujours là, réveillez-le en sélectionnant "Ouvrir Racine M2I" dans le menu "Outil" du Workbench.

Si vous disposez d'un menu (mode d'édition) sélectionnez le point "Quitter" du menu.

Dans le cas contraire appuyez sur la touche Help et cliquez le gadget "Edition". Vous pouvez maintenant accéder au menu.

Plus tard vous ajouterez une icône pour quitter M2I directement, avec un raccourci au clavier si vous le désirez.

Pour les gens nerveux, l'Amiga est doté d'un interrupteur I/O. M2I est prévu pour interrompre de façon momentanée son exécution normale en cas de coupure de courant.

## POUR EN SAVOIR PLUS

La lecture de la documentation est fortement conseillée même si à l'usage M2I se révèle être simple d'emploi.  
Vous passeriez dans le cas contraire à côté des nombreuses fonctionnalités qui différencient M2I d'une lessive classique.

## 1.9 Les icônes

### LES ICÔNES

M2I utilise des icônes ou du texte pour afficher ses menus.

- Pourquoi des icônes?

Avec l'arrivée sur nos machines du MagicWB et de NewIcons

---

l'Amiga dispose d'une bibliothèque d'images uniques, et fort bien dessinées.

Je trouvais dommage d'avoir de si petits jolis dessins qui ne me servaient à rien. Etant allergique au Workbench (trop lent, trop lourd) depuis ma plus tendre enfance j'ai donc décidé de reprendre au compte de M2I les icônes.

- Pourquoi pas des "brosses"?

Les icônes ne sont rien de moins que des brosses, avec l'énorme avantage de proposer une image "alternative" lors de la sélection plutôt qu'une horrible inversion de la palette.

De plus les logiciels de retouche d'icônes sont nombreux, et proposent même de charger ... des brosses.

- Avec quelles icônes M2I est-il compatible ?

Avec toutes les icônes qui proposent une image "Alternative" c'est à dire toutes les icônes du MagicWB ou NewIcons.

Les vieilles icônes sont reconnues pour compatibilité, mais vous ne disposez alors pas forcément d'image "Alternative". De toute façon elles sont moches.

- Puis-je remplacer les icônes fournies avec M2I dans "deficons" ?

Oui. Sans problème.

- Puis-je utiliser une icône dans M2I pour afficher un programme alors que le Workbench en affiche une autre ?

Oui, bien sûr, mais le programme va continuer à chercher ses informations dans l'ancienne icône si vous le lancer en mode WBench.

- M2I bloque-t-il les icônes qu'il utilise ?

Non, pour une simple question d'économie de mémoire. M2I cherche une icône, la charge, l'affiche et s'il n'arrive pas à la charger il affiche une erreur la première fois et utilise l'icône "DefError" à la place.

- Une icône provoque un plantage de M2I!

J'ai eu ce problème avec une vieille icône. A l'analyse elle était "buggée". La version actuelle de M2I devrait éviter ce problème, car elle corrige les icônes avant de les afficher. Mais si c'était le cas, envoyez-moi cette icône que j'en fasse une autopsie.

---

## 1.10 Fonctionnement : Introduction

### INTRODUCTION AU FONCTIONNEMENT DE M2I

L'objectif premier de M2I est l'exécution de commandes DOS, WBench ou AREXX. Vous devez dans un premier temps construire votre Menu M2I. Le terme de Menu est assez impropre, M2I permettant aussi bien son affichage sous forme de menus déroulants, de panneaux de gadgets ou de fenêtres ressemblant à celles du Workbench.

M2I connaît trois modes de fonctionnement :

**EDITION** : vous pouvez éditer votre menu, ajouter des tiroirs ou des programmes.

**UTILISATION** : vous utilisez votre menu pour exécutez des commandes ou des programmes.

**AREXX** : par l'intermédiaire des commandes AREXX, à tout moment, vous pouvez exécuter des fonctions de M2I, ajouter des icônes etc...

Nous ne parlerons pas du mode AREXX, un guide est fourni pour l'utilisation sous AREXX de M2I.

### VOCABULAIRE

L'ensemble des fenêtres et outils de M2I est appelé MENU. Par extension ce terme est appliqué au fichier produit par M2I que vous sauvez sur le disque.

Des programmes ou des commandes représentés par une icône sont appelés OUTILS.

Une icône permettant l'ouverture d'une nouvelle fenêtre est appelée TIROIR.

L'utilisation de tiroirs et d'outils, permettent la constitution d'une arborescence. Il n'y a pas de limite dans l'arborescence de M2I. Vous pouvez trouver à l'intérieur de n'importe quel tiroir un outil ou un autre tiroir et ainsi de suite.

Maintenant nous allons voir comment créer votre menu.

## 1.11 Edition d'un Menu M2I

### EDITION D'UN MENU

Lorsque vous lancez M2I depuis son icône ou depuis le shell sans paramètre, M2I est lancé en mode "Edition".

Pour passer du mode utilisation au mode édition vous utilisez

---

la commande interne EDIT (voir Index des commandes internes) ou vous appuyez sur la touche Help et vous cliquez le gadget "Edition" de la boîte de requête qui apparaît.

En mode édition vous pouvez éditer votre menu, c'est à dire principalement ajouter des outils et des tiroirs.

#### AJOUTER UN TIROIR

Pour ajouter un tiroir :

Ou vous sélectionnez la fenêtre dans laquelle ce tiroir doit s'ajouter puis sélectionnez dans le menu la fonction Ajouter Tiroir. Une fenêtre s'ouvre alors où vous pouvez éditer le tiroir nouvellement créé (voir Edition d'un tiroir).

Ou vous lâchez dans une fenêtre M2I une icône de tiroir du Workbench. L'icône ainsi créée sous M2I prendra l'image et le nom de l'icône du Workbench.

#### EDITER UN TIROIR

Pour changer les paramètres d'un tiroir vous devez cliquer une fois sur ce tiroir, puis sélectionner le point du menu "Editer Icône".

Mais vous pouvez aussi double-cliquer sur l'icône d'un tiroir déjà ouvert.

(voir Edition d'un tiroir).

#### OUVRIR UN TIROIR

Double-cliquez sur le tiroir que vous voulez ouvrir, une nouvelle fenêtre apparaît. Profitez-en pour déplacer la fenêtre à l'endroit où elle doit s'ouvrir habituellement.

#### FERMER UN TIROIR

Cliquez le gadget de fermeture de la fenêtre, pressez la touche "ESC", ou cliquez à nouveau sur son icône (si vous avez sélectionné cette option dans les préférences DIVERS

#### ICONIFIER UN TIROIR

Cliquez sur le gadget d'icônification de la fenêtre ou pressez la touche DEL.

---

## DEPLACER UN TIROIR

Cliquez sur l'icône de ce tiroir et déplacez l'icône sans lâcher le bouton de la souris vers une autre fenêtre de M2I. Toute l'arborescence de ce tiroir sera déplacée en même temps.

Vous pouvez également changer par la même méthode la place du tiroir par rapport aux autres icônes de la fenêtre, ou alors utiliser les flèches du clavier (Voir Index des touches).

**ATTENTION :** Vous ne pouvez déplacer votre tiroir à l'intérieur de lui-même, ou à l'intérieur d'un tiroir "fils".

## SUPPRIMER UN TIROIR

Cliquez sur l'icône d'un tiroir. Sélectionner dans le menu "Détruire Icône". Répondez "Détruire" dans la boîte de requête de confirmation qui s'ouvre. Toute l'arborescence de ce tiroir est maintenant détruite!

## AJOUTER UN OUTIL

Pour ajouter un outil :

ou vous sélectionnez la fenêtre dans laquelle cet outil doit s'ajouter puis vous sélectionnez dans le menu la fonction Ajouter Outil. Une fenêtre s'ouvre alors où vous pouvez éditer l'outil nouvellement créé (voir Edition d'un Outil).

ou vous lâchez dans une fenêtre M2I une icône d'outil ou de projet du Workbench.  
L'icône ainsi créée sous M2I prendra l'image et le nom de l'icône du Workbench, ainsi que d'autres paramètres contenus dans cette icône.

## EDITER UN OUTIL

Pour changer les paramètres d'un outil vous devez cliquer une fois sur cet outil, puis sélectionner le point du menu "Editer Icône".

Ou encore double-cliquez sur cet outil.

(voir Edition d'un outil).

## DEPLACER UN OUTIL

Cliquez sur l'icône de cet outil et déplacez l'icône

---



sans lâcher le bouton de la souris vers une autre fenêtre de M2I.

Vous pouvez également changer par la même méthode la place de l'outil à l'intérieur de la fenêtre, ou alors utiliser les flèches du clavier (Voir Index des touches).

#### SUPPRIMER UN OUTIL

Cliquez sur l'icône d'un outil. Sélectionner dans le menu "Détruire Icône". Répondez "Détruire" dans la boîte de requête de confirmation qui s'ouvre.

NOTE : Vous pouvez lâcher dans M2I toute une série d'icônes du Workbench. M2I reconnaît automatiquement s'il s'agit de tiroirs, d'outils ou d'un mélange des deux. Il les installera tous dans la fenêtre concernée. M2I ne peut pas installer un outil ou un tiroir qui n'a pas d'icône par ce moyen.

NOTE (2) : Aides en ligne

Chacune des fenêtres d'édition dispose d'une aide en ligne. Il vous suffit de presser la touche "Help" en plaçant la souris sur un gadget de la fenêtre.

Voir également Index des menus

## 1.12 Editer un tiroir

#### EDITER UN TIROIR

Pour changer les paramètres d'un tiroir vous devez cliquer une fois sur ce tiroir, puis sélectionner le point du menu "Editer Icône". Ou encore double-cliquer sur l'icône d'un tiroir déjà ouvert.

Une fenêtre s'ouvre alors avec, dans le coin supérieur gauche l'image de l'icône du tiroir et le message à droite : M2I V : Editer un Tiroir.

Vous pouvez lâcher dans cette fenêtre une icône du Workbench pour copier directement le nom de l'icône dans la zone "Nom de l'icône".

Si vous ne sélectionnez aucune icône d'une fenêtre et que vous sélectionnez le point du menu "Editer Icône", vous éditez le tiroir relatif à cette fenêtre.

Dans cette fenêtre vous pouvez définir :

- Le Label de l'icône

Texte qui sera inscrit sous l'icône. Vous n'êtes pas obligés d'en mettre un, vous économisez ainsi de la place.

Utilisateur d'ARexx : évitez les caractères "\*" "?" "/" et dans une certaine mesure les espaces. Evitez également les labels qui commencent par un chiffre. Ils seront source de confusion dans les commandes ARexx.

- Le nom de l'icône

Nom et chemin complet de l'icône affichée, ou rien pour avoir l'icône par défaut. "Choisir" ouvre une boîte de requête de fichier.

NOTE : Inutile de préciser l'extension ".info"

- Le mode de chargement des icônes  
(concerne les icônes filles)

Charger première Utilisation : Les icônes seront chargées lors de la première ouverture de la fenêtre (option par défaut).

Charger au début : Pas très économique en mémoire mais évite d'attendre à l'ouverture d'une fenêtre (utile sur les disquettes).

Charger à chaque fois : Les icônes sont libérées à chaque fois que la fenêtre est refermée. Très économique en mémoire, et parfaitement supportable sur un disque dur rapide.

- Type d'Affichage (contenu des fenêtres)

Icônes : des icônes apparaissent dans la fenêtre

Boutons : des boutons apparaissent dans la fenêtre, qui représentent des outils ou des tiroirs.

Textes : Aucune icône n'apparaît dans la fenêtre, seulement les Labels (veillez à bien mettre un label à chaque icône de la fenêtre).

- Disposition des icônes (ou boutons)

Horizontale : Les icônes sont rangées horizontalement dans la fenêtre (voir position des icônes).

Verticale : Les icônes sont rangées verticalement dans la fenêtre et centrées.

---

- La Position des icônes  
(ne concerne que les icônes disposées horizontalement)

Centrer : Les icônes sont centrées (défaut).

Haut : Les icônes sont rangées contre le bord supérieur.

Bas : Les icônes sont rangées contre le bord inférieur (idéal pour les fenêtres qui abritent des icônes de différentes tailles, avec des Labels).

- Nombre de lignes ou colonnes

Permet de choisir le nombre de lignes ou de colonnes où doivent s'afficher les icônes, les boutons ou les textes.

Disposition Horizontale : nombre de lignes

Disposition Verticale : nombre de colonnes

- Le Type de tiroir (nouveau 5.70)

Simple ou AutoDir

- Le Tri des fichiers

Aucun tri, par ordre alphabétique, par type (tiroirs à la fin), par type puis ordre alphabétique.

- Les Fichiers ajoutés au menu AutoDir

Icônes : seuls les fichiers disposants d'une icône seront ajoutés.

Tous : tous les fichiers seront ajoutés.

Ignore : les icônes seront ignorées, et tous les fichiers seront ajoutés (méthode rapide).

- Le Filtre des fichiers concernés par AutoDir

- Le répertoire qui sera examiné

- L'outil par défaut, utilisé quand un fichier n'a pas d'icône ou si une icône projet n'a pas d'outil. Vous pouvez mettre %s pour préciser où M2I doit inclure l'argument du nom de fichier dans la ligne de commande.
-

- WB, l'outil sera exécuté en mode Workbench
- Force, forcer l'utilisation de l'outil par défaut.

Cliquez OK pour valider vos changements (apparents immédiatement).

Cliquez Abandon pour revenir aux anciens réglages.

A la place de cliquer sur abandon, vous pouvez accéder au menu de cette fenêtre, point "Quitter".

## 1.13 Les répertoires AutoDir

### LES RÉPERTOIRES AUTODIR

#### PRINCIPE

Avec le type "AutoDir", ce n'est plus vous qui allez construire le contenu du tiroir mais M2I, automatiquement.

Commencez par créer un tiroir vide. Changer son type pour "Autodir". Dans la zone "Répertoire", écrivez le nom d'un répertoire de votre disque dur, exemple "SYS:Prefs".

Changez également le nombre de colonnes ou de lignes, sinon M2I n'aura pas la place d'y mettre des icônes.

Maintenant validez, vous avez créé un nouveau tiroir. Celui-ci sera vide, tant que vous ne double-cliquerez pas sur son icône.

A ce moment seulement, M2I examinera le contenu de ce répertoire, et placera en fonction de ce qu'il va trouver, outils et nouveaux tiroirs.

Ce tiroir va maintenant réagir comme un tiroir simple, sauf que son contenu NE SERA JAMAIS SAUVE dans le menu.

Un tiroir fabriqué par M2I héritera des paramètres du tiroir supérieur, ce sera lui-même un tiroir "Autodir", qui pourra lui-aussi être ouvert selon la même méthode.

Un outil sera construit en fonction de son icône, s'il en a une, ou en utilisant l'outil par défaut si vous en avez précisé un.

#### TRI

Si vous le désirez, M2I placera ses outils et tiroirs dans l'ordre de l'alphabet.

---

## FICHIERS

- Icônes : Seuls les fichiers ou tiroirs disposant d'une icône seront insérés dans le menu. Le mode d'exécution des outils sera automatiquement "Workbench".
- Tous : Tous les fichiers seront insérés dans le menu. Les outils qui ne disposent pas d'une icône seront exécutés en mode Shell, et leur "Entrée / Sortie" sera celle par défaut (sauf si le flag "WB" est mis).
- Ignore : les icônes seront ignorées, tous les outils seront exécutés en mode Shell (sauf si le flag "WB" est mis), SANS ENTREE / SORTIE. C'est la méthode la plus rapide de création d'un menu.

## L'OUTIL PAR DEFAULT

Cet outil sera utilisé lorsque qu'un fichier trouvé n'est pas un exécutable, et qu'il ne dispose pas d'une icône indiquant son outil par défaut, ou alors en mode FORCE.

Si vous ne mettez pas d'outil par défaut, les fichiers non-exécutables ou ne disposant pas d'icônes seront ignorés. En mode "Ignore", c'est l'ensemble des fichiers non-exécutables qui seront ignorés.

## LE FILTRE

Dans cette zone, vous pouvez placer n'importe quel motif AmigaDos valide (exemple : #?.iff), mais également des commandes plus évoluées, à la suite de ce motif.

\pattern le motif amigados (vous pouvez aussi bien ne mettre que le motif, sans vous soucier de \pattern)

\nodrw aucun tiroir ne sera créé

\drw tous les tiroirs seront créés, même s'il ne répondent pas au motif ou aux dates

\after <date> M2I ne prendra en compte que les fichiers créés à partir de cette date. Le date correspond au format AmigaDos (jj-mmm-aa, exemple 7-nov-97)

\before <date> M2I ne prendra en compte que les fichiers créés avant ou à cette date

\today Les fichiers du jour

\day <xx> Les fichiers datant de xx jours au maximum

\week <xx> Les fichiers datant de xx semaines au maximum

\month <xx> Idem, pour les mois

---

\year <xx> Idem, pour les années

\century <xx> Je déconne

Abréviations pour les dates (format AmigaDos) :

Jan, Fév, Mars, Avr, Mai, Juin, Juil, Août, Sep, Oct, Nov, Déc

Exemples de filtres valides :

~(#?.bak) \nodrw \day 5       Tous les fichiers sans les .bak,  
          datants des 5 derniers jours,  
          ignorer les tiroirs

\drw \month 10            Tous les tiroirs, et les fichiers  
          datant d'au maximum 10 mois.

\after 10-oct-95 \before 25-oct-95   Entre ces deux dates (le 10 et le 25 compris)

Exemple de filtre incorrect :

\drw \nodrw \day 5 \year 1       \drw et \nodrw sont incompatibles  
          Seule une spécification de date  
          est admise.

Ce filtre se comportera donc comme :

\nodrw \year 1

## UTILISATION DES REPERTOIRES "AUTODIR"

Pour composer un menu depuis votre disque, sans effort. Il suffit de changer le type de tiroir avant de sauver.

Pour avoir une vue sur un répertoire de votre disque, dont le contenu change souvent.

Pour avoir plusieurs entrées sur un seul répertoire, en fonction du nom des fichiers ou de leur date.

Etc...

## AREXX

ARexx comporte une nouvelle instruction pour ouvrir ces tiroirs particuliers. L'instruction AUTOSCAN (voir ARexx.guide).

De nouveaux paramètres de la commande SET ont également été ajoutés pour gérer cette nouveauté.

---

## 1.14 Editer un outil

### EDITER UN OUTIL

Double-cliquez sur l'icône de l'outil à modifier (mode édition uniquement).

Une fenêtre s'ouvre alors avec, dans le coin supérieur gauche l'image de l'icône de l'outil et le message à droite : M2I V : Editer un Outil.

Vous pouvez lâcher dans la fenêtre une icône du Workbench pour initialiser certains paramètres automatiquement.

Dans cette fenêtre vous pouvez définir :

- Le Label de l'icône

Texte qui sera inscrit sous l'icône. Vous n'êtes pas obligés d'en mettre un, vous économisez ainsi de la place.

Utilisateurs d'ARexx : évitez les caractères "\*" "?" "/" "." et dans une certaine mesure les espaces. Evitez également les labels qui commencent par un chiffre. Ils seront source de confusion dans les commandes ARexx.

- Le nom de l'icône

Nom et chemin complet de l'icône affichée, ou rien pour avoir l'icône par défaut. "Choisir" ouvre une boîte de requête de fichier.

Validez dans le gadget de chaîne pour recharger une nouvelle icône depuis le disque (ou pressez TAB).

NOTE : M2I tiendra compte des paramètres contenus dans l'icône que vous chargez : Outil, argument, Pile etc...

- Le mode d'exécution

SHELL : Exécute un programme par l'intermédiaire d'un shell. C'est la méthode la plus sûre pour exécuter un programme. En théorie tout programme doit pouvoir s'exécuter ainsi.

WBench : Exécute un programme en le lançant à la mode du Workbench. "Les Types d'Outil" définis dans l'icône du programme seront lus par votre programme. (Voir la NOTE)

AREXX : Lance le script AREXX défini dans la ligne "Outil" sans passer par la commande RX. Si AREXX n'est pas en fonction

M2I tentera d'exécuter le programme défini dans les préférences DIVERS, (en principe REXXMAST).  
L'extension par défaut du nom des scripts est ".rexx", mais vous pouvez la changer dans les préférences DIVERS

#### - Touche d'Appel

Touche d'appel pour exécuter le programme directement, depuis n'importe quelle fenêtre de M2I (en mode Utilisation)

Les qualificatifs de la touche peuvent être :

CTRL / LSHIFT / RSHIFT  
LCOMMAND / RCOMMAND  
LALT / RALT,

Suivis par un caractère ou une touche de fonction (F1-10).

Ou une combinaison de plusieurs qualificatifs.

Exemple : LALT CTRL F9

NOTE : si la touche est déjà utilisée par un autre outil, M2I vous propose de l'effacer dans cet autre outil.

#### - Case à cocher "Super-hotkey"

En cochant cette case, votre touche d'appel est valide même si aucune fenêtre de M2I n'est sélectionnée (attention aux conflits avec d'autres applications).

#### - Outil

Commande interne, programme, ou script AREXX à lancer. Pour connaître la liste des commandes internes disponibles, tapez juste @ dans cette zone, validez et lisez le message d'erreur. Si vous insérez un espace dans cette ligne, M2I placera la suite de la commande automatiquement dans la zone "Arguments".

voir Les mots clés de la ligne de commande.

#### - Arguments

Arguments à envoyer à un programme ou un script AREXX.

En mode WBench vous êtes limités à un seul argument, qui doit correspondre à un fichier.

---



voir Les mots clés de la ligne de commande.

- Chemin Défaut (Shell uniquement)

C'est le "CD" de la commande. Par défaut ce chemin est celui du programme. Mais vous pouvez choisir de lancer un programme en lui donnant un autre chemin (pour un éditeur de texte le chemin où se trouvent ses textes, par exemple). Attention, tous les programmes n'acceptent pas de s'exécuter en dehors de leur répertoire.

- Entrée / Sortie

(Par défaut NIL:)

Sortie du programme. Si vous rentrez une sortie interactive (CON: par exemple), ce chemin sera aussi celui de l'entrée. Par exemple si vous exécutez la commande FORMAT, celle-ci vous demandera d'appuyer sur la touche RETURN si votre sortie est interactive, dans le cas contraire elle ne vous demandera pas votre avis.

Si vous tapez "con:" et que vous validez, M2I écrira la sortie par défaut définie dans les préférences DIVERS "CON: par défaut".

Pas de sortie en mode WBench.

- Taille Pile

(Minimum 4000)

C'est ici qu'il faut chercher la cause de plantages de beaucoup de programmes. La taille de la pile est toujours un multiple de 4 (M2I s'en charge).

- Priorité (-128 à +127, défaut 0)

Remplace le Type d'outil "PRI"

- Son joué

Son à jouer lors de l'exécution du programme ou de la commande.  
voir Jouer des sons

Cliquez OK pour valider vos changements (apparents immédiatement).

Cliquez Abandon pour revenir aux anciens réglages.

A la place de cliquer sur abandon, vous pouvez accéder au menu de cette fenêtre, point "Quitter".

---

NOTE IMPORTANTE : Rien ne vous oblige, même en mode WBench, à afficher l'icône propre du programme appelé. Cependant, le programme lancé en mode WBench ne lira que sa propre icône.

M2I ne gère pas encore le Type d'Outil "CLI" des icônes.

M2I ne gère pas non plus le Type "TOOLPRI", changez la priorité dans la zone prévue à cet effet.

## 1.15 Les mots-clé de la ligne de commande

### LES MOTS-CLE

Dans une ligne de commande (Outil + Argument) vous pouvez placer des mots-clés pour rendre l'exécution d'un programme interactif.

Cette option n'est disponible qu'en mode SHELL

Ces mots-clés sont (pour l'instant) au nombre de 4

%reqf "fichier" (ou "") Remplace par un fichier  
choisi par l'utilisateur

%reqm "chemin" (ou "") Remplace par plusieurs fichiers  
choisi par l'utilisateur

%dir "chemin" (ou "") Remplace par un chemin  
choisi par l'utilisateur

%str "Message" Remplace par une chaîne saisie  
par l'utilisateur

Vous pouvez mettre autant de mots-clés que vous voulez à la suite.  
"" (chaîne vide) désigne le dernier fichier ou chemin choisi  
par l'utilisateur.

Si l'utilisateur clique sur le gadget Abandon, l'exécution de l'outil est abandonnée.

Exemple de lignes de commande valides :

\*\*\*\*\*EXEMPLE 1\*\*\*\*\*

Outil Echo

Argument %str "Donnez un message à écrire"

Résultat possible -> Echo Salut!

\*\*\*\*\*

```

*****EXEMPLE 2*****
/* à tester... */

Outil    %reqf

Argument  Ram:un_dessin

    -> dh1:show/ViewTek Ram:un_dessin

*****

*****EXEMPLE 3*****
/* Archiver des fichiers */

Outil    lha

Argument  -r a %str "Nouvelle archive" %reqm ""

    -> lha -r a dh3:monarchive ram:t/pipol ram:t/pipo2

*****

*****EXEMPLE 4*****
/* Extraire d'une archive */

Outil    lha

Argument  x "%reqf "" "" %dir "ram:"

    -> lha x "Ram Disk:unfichier.lha" "DH3:TEMP/"

/* "%dir "ram:" entoure le résultat de doubles quotes */

*****

```

## 1.16 Chargement et sauvegarde de Menus

### CHARGEMENT

Pour charger un menu vous devez être en mode Edition et sélectionner le point "Ouvrir" du menu Projet, ou utiliser la commande interne "OPEN" avec éventuellement le nom du menu en paramètre.

Plus tard, vous lancerez M2I depuis la WBStartup ou la startup-sequence, et M2I sera lancé directement en mode utilisation, avec votre menu chargé.

Rappel : pour passer du mode Utilisation au mode Edition

pressez la touche Help et cliquez sur le gadget "Edition".

Lorsque vous sélectionnez le point de menu ouvrir, une boîte de requête de fichiers apparaît. Il suffit de cliquer sur le fichier qui vous intéresse et d'appuyer sur le gadget OK pour qu'il se charge.

Vous êtes toujours en mode édition.

#### SAUVEGARDE

Pour sauver votre menu, sélectionnez le point "Sauver" du menu Projet. Si votre menu n'a pas encore de nom, Sauver agit comme "Sauver sous..."

#### SAUVEGARDE SOUS UN AUTRE NOM

Pour sauver votre menu sous un autre nom utilisez le point de menu "Sauver sous..." du menu Projet. Une boîte de requête apparaît dans laquelle vous pouvez inscrire un nouveau nom de fichier.

En mode Utilisation vous pouvez utiliser la commande interne "Save", qui a la même fonction.

#### SAUVEGARDE DEPUIS LE WORKBENCH

Dans le menu "Outils" du Workbench vous trouverez "Sauver Menu M2I sous..."

Cette option vous permet de sauvegardez M2I alors qu'aucune fenêtre n'est ouverte.

ATTENTION : lorsque vous rechargerez le menu aucune fenêtre ne s'ouvrira.

#### CE QUE SAUVE M2I

M2I sauvegarde :

- La position des fenêtres
  - L'état des fenêtres (si la fenêtre est ouverte, fermée, icônifiée ...)
  - Le contenu des fenêtres ( tiroirs, outils etc...)
  - L'aspect des fenêtre (normales, 3D, figées ...)
  - L'état de la "Tâche Son" voir Jouer des sons
  - Le contenu des outils
-

Ainsi, lorsque que vous chargez le menu, M2I se trouve exactement dans l'état dans lequel il était à la sauvegarde.

M2I NE sauvegarde PAS :

- Les préférences (sauvées à part)
- L'image de chaque icône (mais uniquement le chemin pour y accéder)

## 1.17 Utilisation d'un menu M2I

### UTILISATION D'UN MENU

Lorsque vous lancez M2I en précisant un argument, ou lorsque vous cliquez sur l'icône d'un Menu (extension .M2I), M2I démarre en mode Utilisation.

Vous pouvez passer du mode Edition au mode Utilisation en sélectionnant le point "Utiliser Menu" du menu "Edition", ou en appuyant sur la touche "Help" et en cliquant sur le gadget "Utilisation".

En mode Utilisation vous exécutez des Outils.

### EXECUTER UN OUTIL

Pour exécuter un outil dans une fenêtre, vous double-cliquez sur son icône. La valeur du double-click est celle qui est fixée dans les préférences du système.

Mais vous pouvez aussi actionner la "touche d'appel" que vous avez associée à un Outil.

Vous avez accès à l'arborescence d'un tiroir en cliquant le bouton droit sur ce tiroir. Vous pouvez ainsi déplacer votre souris et utiliser M2I comme un menu classique. Lorsque vous relâchez votre bouton sur un outil, ce dernier s'exécute. En relâchant le bouton ailleurs que sur un outil, le menu déroulé se referme simplement.

En cliquant et relâchant rapidement votre bouton droit sur un tiroir, si l'option "permanence menu" est fixée dans les préférences DIVERS, vous pouvez continuer à vous promener dans votre menu sans presser le bouton droit. Dans ce cas vous cliquez à nouveau le bouton droit pour exécuter un outil.

### "POPUP"

Lorsque vous vous déplacez dans un menu déroulant, il suffit de cliquer le bouton gauche sur une partie du menu pour

que celle-ci se transforme en fenêtre normale.

#### OUVRIR UN TIROIR

Vous pouvez ouvrir un tiroir de la même manière qu'en mode Edition, en double-cliquant sur celui-ci.

NOTE : un tiroir vide ne s'ouvre pas en mode Utilisation.

un tiroir déjà ouvert se ferme si vous double-cliquez dessus (si l'option "clique et Ferme" est active dans les préférences DIVERS.)

Un tiroir déjà ouvert ne se déroule pas. En revanche vous pouvez dérouler un menu à partir de n'importe quelle fenêtre.

#### LE WORKBENCH

Vous pouvez déplacer et lâcher des icônes sur un Outil. L'outil sera appelé avec ces icônes comme paramètre. Très pratique dans le cas de "Multiview", ou d'un visualiseur de dessins.

NOTE : cette option marche que le fichier aie ou non une icône associée, donc également en mode "Voir tous les fichiers" du Workbench.

#### LE "LOOK" des fenêtres.

Grâce aux touches TAB et "" vous pouvez éliminer ou réduire les bords des fenêtres. Voir Index des touches

## 1.18 Les boîtes de requêtes

#### LES BOITES DE REQUETES

Plus connues sous le nom de requesters, ces petites bêtes servent à afficher un message ou une erreur.

Les touches du clavier :

"Return" remplace un click sur le gadget de gauche (généralement "OK")

"ESC" remplace un click sur le gadget le plus à droite (généralement "Abandonner")

Les icônes d'aide :

Cliquer sur l'icône représentant le monde (Message d'information) donne accès à une aide sur le message courant.

Cliquer sur l'icône représentant un point d'exclamation donne accès à une aide sur l'erreur en cours.

Dans la plupart des cas l'aide est celle par défaut, cette aide affiche la dernière erreur DOS (en clair) survenue dans M2I, et la quantité de mémoire disponible.

Modification du menu :

Lorsque vous avez effectué des modifications dans votre menu, M2I vous le signale et vous propose de le sauvegarder.

Cliquez "Sauver" pour le sauver, "Perdre" si vous acceptez de perdre vos modifications, et "Abandonner" pour ne pas quitter M2I.

## 1.19 Déplacer une fenêtre sans bord

Déplacer une fenêtre sans bord

Lorsqu'une fenêtre de M2I est sans bord, elle ne dispose pas de barre de déplacement. Vous pouvez déplacer une fenêtre de M2I à tout moment en la sélectionnant, puis en cliquant sur le bouton du milieu de la souris ou Maj-Bouton gauche.

NOTE : Cette option est très pratique, mais pas 100% compatible avec le système. En effet, le déplacement de la fenêtre n'est plus assurée par le système mais par M2I lui-même.

## 1.20 Jouer des Sons

METHODE

M2I met en place une tâche indépendante chargée de jouer des sons depuis le disque, sans les charger en entier en mémoire.

Cette option permet de ne pas gaspiller de la mémoire inutilement, en revanche, elle est inutilisable sur un lecteur de disquette.

Sur un disque dur c'est la meilleure solution. Un petit

---

accès au disque suffit pour charger une ou plusieurs secondes de musique.

#### JOUER DES SONS

Pour jouer des sons deux conditions doivent être remplies.

Vous devez avoir initialisé correctement la zone "Son joué" dans l'édition d'un Outil).

Vous devez sélectionner le drapeau "Tâche Son" dans le menu préférence. Voir Index des Menus

Ce drapeau est sauvé pour chaque Menu que vous construisez.

Par défaut ce drapeau est mis.

## 1.21 Les préférences

#### LES PREFERENCES

Vous pouvez régler quatre types de préférences et les sauvegarder dans le répertoire PREFS de M2I

Je n'utilise pas les assignations ENVARC: et ENV:. C'est un choix tout à fait personnel. Mon répertoire ENV: (en ram:) accuse une taille de 180000 octets, avec des préférences dont je n'ai pas vraiment l'utilité.

Si vous choisissez d'"Utiliser" une préférence, cette préférence ne sera valable que tant que vous ne quittez pas M2I.

Si vous choisissez de sauver celle-ci, vous la retrouverez intacte lors d'une prochaine exécution.

Les Préférences d'AFFICHAGE

Les Préférences de COULEURS

Les Préférences SON

Les Préférences DIVERS

#### NOTE : Aides en ligne

Chacune des fenêtres de préférence dispose d'une aide en ligne. Il vous suffit de presser la touche "Help" en plaçant la souris sur un gadget de la fenêtre.



## 1.22 Préférences d’Affichage

### LES PRÉFÉRENCES d’AFFICHAGE

Fichier sauvé : Prefs/M2I5DSP.prefs

Accès : Menu Préférences, point "Préf. Affichage..."  
ou commande Interne "PREFS"

### LA FENÊTRE DES PRÉFÉRENCES

Police des icônes :

- Le gadget "Choix police" permet de sélectionner une police pour le Label des icônes.
- "Déf. Police" permet de revenir à la police par défaut de votre système.
- "Texte seulement" / "Texte & Champ" permet de préciser si vous voulez la couleur de fond derrière le Label des icônes (pour fenêtres avec motif ou tramées).

NOTE : La police des labels sera utilisée dans les boîtes de requêtes, et, dans la mesure du possible dans les fenêtres de préférences. Si la taille de police est trop grande, M2I utilisera la police par défaut dans les fenêtres des préférences.

MagicWB : La police XEN.9 est particulièrement bien adaptée à M2I.

Motif fond :

Vous avez le choix entre

- Image  
Sélectionnez l'image IFF qui doit habiller vos fenêtres.
  - Effacer  
Couleur de fond dans les fenêtres.
  - Tramer  
Couleur "tramée", alternance de la couleur de fond et de la couleur principale.
-

NOTE : La palette de l'image n'a plus besoin d'être compatible avec celle que vous utilisez dans votre Workbench (nouveau 5.64).

M2I vous affiche l'image que vous avez sélectionné avec le gadget "Choisir..." pour que vous puissiez vous faire une idée de l'aspect de vos fenêtres. Cliquez le gadget "OK" de la boîte de requête qui s'ouvrira.

IMPORTANT : M2I vous permet de visualiser ce que sera votre motif. Mais il faut noter que les pinceaux de l'image précédente n'ont pas été libérés. Ils ne le seront que lorsque vous utiliserez ou sauverez vos nouvelles préférences. Le nouveau motif sera à ce moment de nouveau chargé, et les couleurs de l'image seront revues.

Précision de l'image :

Ce passage vous concerne si vous habillez les fenêtres de M2I d'un motif.

Dans ce cas vous pouvez demander à M2I de refaire les couleurs de l'image, en allouant au besoin de nouveaux pinceaux.

Selon l'option que vous choisissiez, cette fonction sera plus ou moins approximative.

Avec précision "Aucune", le motif est affiché tel qu'il est lu.

De précision "Interface" à "Exacte", votre image sera plus ou moins bien affichée à l'écran. Plus votre précision sera grande, plus le motif allouera de pinceaux dans le Workbench.

Les icônes par défaut :

Les icônes par défaut servent à l'affichage d'un Tiroir ou d'un Outil, lorsqu'aucune icône n'est précisée.

- Icône Tiroir Déf. Tiroir par défaut
- Icône Outil Déf. Outil par défaut
- Icône Erreur Déf. Erreur par défaut

NOTE : Si M2I ne trouve pas votre "Erreur par défaut" il cherchera Deficons/defererror.info

Dimensions des fenêtres :

- Largeur Max.
-

Largeur Maximum d'une fenêtre en % de l'écran visible.

- Hauteur Max.  
Hauteur maximum d'une fenêtre en % de l'écran visible.
- Marge  
Marge en pixels autour des icônes

NOTE : M2I rangera sur plusieurs lignes ou colonnes les icônes des fenêtres qui dépassent la taille que vous avez fixé.

Transparence des :

Ce passage vous concerne si vous habillez les fenêtres de M2I d'un motif.

- Icônes

Si vous cochez cette case, la couleur de fond des icônes sera transparente.  
La vitesse du tracé des icônes est légèrement ralentie.

- Textes

Si vous cochez cette case, la couleur de fond des menus textuels sera transparent.

- Boutons

Si vous cochez cette case, la couleur de fond des boutons sera transparente.

Cliquez "Sauver" pour sauver vos prefs sur le disque.

Cliquez "Utiliser" pour tester vos prefs.

Cliquez "Abandonner" pour revenir aux anciennes.

NOTES : Lorsque vous sauvez les préférences, la position de la fenêtre des préférences d'affichage est sauvegardée également. Cette valeur sert de base pour l'affichage des autres fenêtres de préférences et d'édition.

: Tous vos changements sont immédiatement visible sous M2I.

---

## 1.23 Préférences de Couleurs

LES PRÉFÉRENCES de COULEURS

Fichier sauvé : Prefs/M2I5PENS.prefs

Accès : Menu Préférences, point "Préf. Couleur..."  
ou commande Interne "PENPREFS"

LA FENÊTRE DES PRÉFÉRENCES

Réglage des couleurs :

Vous pouvez choisir la couleur :

- Des boîtes de requêtes et préférences (couleurs utilisées également pour les fonds "fantômes").

Couleur textes  
Couleur du fond

- Des labels des icônes

Couleur des label d'icônes  
Couleur des champs

- Des boutons

Couleur des textes  
Couleur du fond

- Des menus textuels

Couleur des textes  
Couleur du fond

- De la sélection (commune aux boutons et textes).

Couleur des textes  
Couleur du fond

Cliquez "Sauver" pour sauver vos prefs sur le disque.

Cliquez "Utiliser" pour tester vos prefs.

Cliquez "Abandonner" pour revenir aux anciennes.

LIMITATION : A cause des limitations du gadget utilisé pour sélectionner une couleur, j'ai été obligé de limiter le choix de pinceau parmi les 32 premières couleurs.

---

NOTE : Depuis la version 5.67, les valeurs RVB de chaque pinceau sont sauveées dans le fichier de préférences. Lors d'une exécution ultérieure, M2I va chercher autant que possible à utiliser les mêmes pinceaux, non pas d'après leur numéro d'ordre dans la palette mais d'après leurs composantes rouges, vertes et bleues. C'est très utile lorsque vous augmentez la profondeur de l'écran, certaines couleurs étant déplacées. M2I utilise la fonction "ObtainBestPen" avec PRECISION\_GUI comme paramètre.

## 1.24 Préférences de Son

### TACHE SON

Il est conseillé d'activer la tâche Son avant d'accéder aux préférences. Ce n'est pas une obligation.

Pour l'instant les changements effectués ne sont communiqués à la tâche Son que lorsque vous quittez les préférences.

M2I est capable de jouer tout son MONO, compressé Fibonacci ou non, IFF ou brut. M2I ne gère pour l'instant pas les sons stéréo.

### LES PRÉFÉRENCES de SON

Fichier sauvé : Prefs/M2ISND.prefs

Accès : Menu Préférences, point "Préf. Son..."  
ou commande Interne "SNDPREFS"

### LA FENÊTRE DES PRÉFÉRENCES

- Tampon (en kilo-octets)  
Taille d'un tampon pour jouer un son.  
La tâche son a besoin de 2 tampons,  
un pour la lecture l'autre pour jouer le son  
et 2 et demi dans le cas d'un son  
compressé selon la méthode Fibonacci.  
Valeur conseillée : 10

NOTE : la mémoire est allouée dynamiquement,  
uniquement lorsque M2I joue un son.

- Période Défaut  
Période utilisée pour jouer les sons bruts.
-

- Délai (en 50 ème de seconde)  
Délai observé par la tâche avant de commencer à jouer le son.
  - Volumes
  - Priorité  
de la tâche Son. Mettez une priorité élevée, le temps CPU pris par la tâche est ridicule mais elle doit prendre la main immédiatement à chaque fois qu'un tampon est joué. Dans le cas contraire votre échantillon peut ne pas être joué correctement.  
Valeur conseillée : 50 minimum
  - File d'attente  
Définit la manière dont M2I doit gérer la demande d'un nouveau son alors que le précédent n'est pas encore complètement joué.  
  
Ignorer nouveau son  
Arrêt de l'ancien  
File d'attente
  - Filtre  
Couper Filtre digital, oui/non
  - Afficher les erreurs  
M2I affiche toujours les erreurs de la tâche son si le son n'a pas pu être trouvé.  
M2I n'affiche jamais d'erreur si les canaux sonores sont déjà alloués.  
  
Si ce flag est mis, M2I affiche une erreur si la tâche son n'a pas assez de mémoire pour allouer ses tampons.
  - Quitte -> Arrêt  
  
Si le flag est mis, la tâche son sera interrompue lorsque M2I quittera. Dans le cas contraire la tâche quittera lorsqu'elle aura fini de jouer le son.
  - Son édité (Démarrage / Bye bye / information / Erreur)  
Permet d'éditer les sons à jouer lorsqu'un événement survient dans M2I.
  - Effacer : Effacer le son édité
-

- Choisir : Le choisir

NOTE : Le flag Quitte -> Arrêt est incompatible avec le choix d'un son "Bye bye" (lorsque M2I quitte).

Cliquez "Sauver" pour sauver vos prefs sur le disque.

Cliquez "Utiliser" pour tester vos prefs.

Cliquez "Abandonner" pour revenir aux anciennes.

NOTE : Vos changements sont immédiatement envoyés à la tâche Son si elle est active.

## 1.25 Préférences Divers

LES PRÉFÉRENCES "DIVERS"

Fichier sauvé : Prefs/M2IMISC.prefs

Accès : Menu Préférences, point "Préf. Divers..."  
ou commande Interne "MISCPREFS"

LA FENÊTRE DES PRÉFÉRENCES

Les flags :

- Clique & Ferme

Si ce flag est mis, le clic sur l'icône d'un tiroir ferme le tiroir s'il est déjà ouvert. Sinon le tiroir est placé en avant-plan.

- Permanence Menu

Si ce flag est mis et que vous relâchez tout de suite le bouton droit après l'avoir pressé, vous pouvez vous déplacer dans les menus déroulants sans garder le doigt sur le bouton. Appuyez à nouveau sur le bouton droit pour exécuter une commande.

- Active Auto.

Si une fenêtre de M2I au moins est active, M2I sélectionnera la fenêtre présente sous votre souris (très pratique).

---

- Génère ".bak"

Sauve un ".bak" de votre menu.

- Affiche Purge

Lorsque vous utilisez la commande FLUSH ou le Menu "Purger", M2I affiche un message pour vous informer de la quantité de mémoire libérée.

- Sauve Icônes

Lorsque ce drapeau est mis, M2I sauve des icônes avec votre menu et vos préférences.

Exécution Outil :

Exécution d'un outil par simple click sur son icône ou par double click. Ceci est valable pour les icônes et les textes, l'exécution d'un bouton se faisant de toute façon par simple-click.

Double Click : vous devez cliquer deux fois sur une icône ou un texte pour exécuter l'outil, avec le bouton gauche.

Simple Click : un simple click suffit pour la même opération.

Iconification :

Réglage de l'aspect du gadget d'iconification des fenêtres, présent dans les fenêtres qui disposent d'un bord.

Ecran public :

Vous pouvez ouvrir les fenêtres de M2I sur un écran public autre que celui du Workbench. Mais dans ce cas vous ne pouvez pas déplacer d'icônes à la souris. Regardez plutôt les possibilités d'AREXX dans ce domaine.

Ecran Public

Si ce drapeau est mis M2I s'ouvrira dans un écran public.

Nom

Rentrez le nom de l'écran public ou laissez blanc pour l'écran public par défaut.

NOTE : M2I s'ouvrira dans le Workbench s'il ne trouve pas l'écran public décrit dans cette chaîne.

: Dans le cas de l'utilisation de "NewIcons", les nouvelles icônes de seront pas corrigées en fonction de la palette.

---



CON: par défaut :

Lorsque vous éditez un outil, plutôt que de tapez dans entrée / sortie une chaîne CON:, tapez juste "con:" et validez. M2I recopiera la chaîne que vous avez précisé dans cette zone.

NOTE : Vous pouvez changer cette zone, cela n'affectera en rien les sorties déjà éditée.

Touche d'Appel :

Combinaison de touche pour mettre en avant-plan les fenêtres de M2I, ainsi que l'écran où elles se trouvent.

NOTE : Pour l'instant la touche d'appel ne marche pas si aucune fenêtre M2I n'est ouverte.

RexxMast :

Précisez où se trouve le programme RexxMast afin que M2I puisse le lancer si vous envoyez une commande AREXX et que ce dernier n'est pas encore lancé.

Exemple : "sys:system/rexxmast"

Extension :

Dans cette zone vous pouvez préciser l'extension que doivent porter les scripts M2I. Par défaut "REXX". Il est conseillé de mettre dans cette zone "M2I". Vos scripts s'appelleraient donc xxxx.M2I. Si vous voulez exécuter des scripts qui ont une autre extension il suffit de mettre leur nom complet.

Exemple, si l'extension par défaut est M2I :

MonScript (exécutera MonScript.M2I)

MonScript.PIPO (exécutera MonScript.PIPO)

Cliquez "Sauver" pour sauver vos prefs sur le disque.

Cliquez "Utiliser" pour tester vos prefs.

Cliquez "Abandonner" pour revenir aux anciennes.

NOTE : Vos préférences sont immédiatement actives, sauf "Ecran public". Pour cette dernière, vous devez relancer M2I.

---

## 1.26 Economiser la mémoire

### ECONOMISER LA MEMOIRE

M2I ne charge pas une icône déjà chargée. Pour faire cela il se base sur le nom complet de vos icônes.

Il est donc économique d'utiliser plusieurs fois la même icône, notamment l'icône par défaut (chargée au début).

Les sons ne prennent pratiquement pas de place en mémoire (Chargement "direct from disk")

Sur un disque dur rapide il est également conseillé d'utiliser l'option "Charger à chaque fois". Sitôt une fenêtre fermée, la mémoire prise par les icônes est libérée.

Placez un outil qui appelle la commande FLUSH. En cas de manipulations nombreuses dans les menus, la quantité de mémoire libérée peut être importante.

## 1.27 Utiliser AREXX

### PORT AREXX

Le port AREXX de M2I est "M2IPort.Rexx"

N'utilisez pas le port "M2IPort.private", vous auriez droit à un beau guru!

### UTILISEZ AREXX!

AREXX est un complément idéal de M2I.

AREXX est un langage qui ressemble au BASIC et qui permet à des tâches de communiquer ensemble.

Sous AREXX il est possible de faire des choses incroyables avec M2I.

Exemple : ouvrir un tiroir de M2I sur un écran public, créer tout le contenu d'un répertoire disque en tant que menu sous M2I, de façon dynamique, à chaque lancement de M2I etc...

M2I comporte 52 commandes AREXX.

De quoi imaginer les applications les plus folles!

Je ne vais pas m'étendre d'avantage. Lisez la doc AREXX fournie avec M2I.

---

## 1.28 Index des commandes internes

### LES COMMANDES INTERNES

Lorsque vous éditez un Outil, dans la zone "Outil", vous pouvez mettre une commande interne à la place d'un programme.

Vous devez précéder les commandes internes d'une "@".

```
ABOUT    EDIT
FLUSH     ICONIFY
MAIN      PARENT
SNDBREAK
SPY       WBINFO
QUIT      NEW
SAVE
OPEN [Nom du Menu]
```

Les commandes suivantes affichent les fenêtres d'édition des préférences :

```
PREFS Préférences d’Affichage (@prefs)
PENPREFS Préférences d’Affichage (@penprefs)
SNDPREFS Préférences Son (@sndprefs)
MISCPREFS Préférences Divers (@miscprefs)
```

Les commandes ne sont pas sensibles aux majuscules/minuscules.

## 1.29 ABOUT

### ABOUT

Affiche le message "A propos de..."

Syntaxe : @about

Arguments : Aucun

## 1.30 EDIT

### EDIT

Permet le passage en mode "Edition"

Syntaxe : @edit

Arguments : Aucun

Remarque : Equivalent de "Help / Gadget Edition"

---

Voir Edition d'un menu M2I

## 1.31 FLUSH

FLUSH

Ferme les icônes des fenêtres fermées (A cause d'AREXX) et libère la mémoire des icônes inutilisées.

Syntaxe : @flush

Arguments : Aucun

Remarque : Affiche un message si vous le désirez

Voir Les Préférences DIVERS

## 1.32 ICONIFY

ICONIFY

Iconifie toutes les fenêtres de M2I et affiche une icône dans le Workbench. Cliquez sur cette icône pour remettre M2I comme il était.

Syntaxe : @iconify

Arguments : Aucun

Remarque : Equivalent du menu "Iconifier Tout"

ALTERNATIVE : Cliquer le gadget d'icônification d'une fenêtre en maintenant la touche Shift pressée.

## 1.33 MIN

MAIN

Ouvre la fenêtre "Racine"

Syntaxe : @main

Arguments : Aucun

---

## 1.34 PARENT

PARENT

Ouvre la fenêtre "Mère" de la fenêtre sélectionnée.

Syntaxe : @parent

Arguments : Aucun

Remarque : Réellement utilisable que par touche d'appel et non double-click.

## 1.35 SNDBREAK

SNDBREAK

Interruption du Son joué par la Tâche Son.

Syntaxe : @sndbreak

Arguments : Aucun

Remarque : Envoie un CTRL-C à la tâche Son.  
Equivalent du menu Divers / Interrompre Son

Voir Jouer des sons

## 1.36 SPY

SPY

Affiche des informations sur M2I

(Date, heure, tâches, mémoire, état de la tâche Son)

Syntaxe : @spy

Arguments : Aucun

Remarque : Equivalent du menu Divers / Espion...

## 1.37 WBINFO

WBINFO

Affiche des informations sur l'icône OUTIL

---

sélectionnée dans M2I. Permet de modifier des types d'outils sans passer par le Workbench.

A cette occasion M2I vérifie que la taille de la pile demandée dans M2I correspond bien à celle précisée dans l'icône. Dans le cas contraire, M2I vous propose de changer cette taille.

Syntaxe : @wbinfo

Arguments : Aucun

Remarque : Réellement utilisable que par touche d'appel et non double-click.

NOTE : Il s'agit d'informations non sur l'icône affichée dans M2I mais bien de l'icône associée au programme qui va être lancé.

## 1.38 NEW

NEW

Equivalent du menu Projet / Nouveau

Syntaxe : @new

Arguments : Aucun

## 1.39 SAVE

SAVE

Equivalent du menu Projet / Sauver sous...

Syntaxe : @save

Arguments : Aucun

Voir Chargement et Sauvegarde

## 1.40 QUIT

QUIT

Permet de quitter M2I.

Syntaxe : @quit

---

Arguments : Aucun

## 1.41 OPEN

OPEN

Ouvre le menu précisé dans les arguments ou affiche ou boîte de requête de fichiers.

Ouvre la fenêtre "Mère" de la fenêtre sélectionnée.

Syntaxe : @open

Arguments : Nom d'un menu ou aucun

Voir Chargement et Sauvegarde

## 1.42 Index des menus

INDEX DES MENUS

Les menus ne sont accessibles qu'en mode Edition

```
/Projet/
Nouveau      Effacer tout.
Ouvrir...     Voir Chargement et Sauvegarde
Sauver        Voir Chargement et Sauvegarde
Sauver sous... Voir Chargement et Sauvegarde
A Propos de... Affiche le message "A propos de..."
Quitter       Quitter M2I
```

```
/Edition/   Voir   Edition d'un menu M2I
Ajouter Tiroir... Ajout et édition d'un Tiroir
Ajouter Outil...  Ajout et édition d'un Outil
Dupliquer Outil   Duplique un Outil à l'identique
Editer Icône...   Edite l'icône sélectionnée
Détruire Icône    Détruit l'icône sélectionnée
Utiliser Menu     Passage en mode Utilisation
```

```
/Icônes/
Purger...      Libère la mémoire des icônes inutilisées.
WB Info
Icônifier Fenêtre Icônifie la fenêtre sélectionnée
Icônifier Tout   Icônifie toutes les fenêtres
```

```
/Préférences/   Voir   Les préférences
Tâche Son       Activer / Inactiver la tâche Son
Préf. Affichage...
Préf. Son...
```

---

Préf. Divers...

/Divers/

Editer Racine      Editer les paramètres de la racine

Ouvrir Racine      Ouvrir fenêtre Racine

Ouvrir Parent      Ouvrir fenêtre "Mère" de la fenêtre  
                         sélectionnée

Espion...      Affiche des informations sur le système

Interrompre Son      Interrompre un son joué par la tâche Son

## 1.43 Index des touches

Ces touches sont utilisables sur n'importe quelle fenêtre du menu de M2I.

Touches Disponibles :

HELP      Rappel des touches  
            Permet de passer du Mode Editon  
            au Mode Utilisation et vice-versa.

DEL      Icônifie la fenêtre.

Maj-DEL      Icônifie tout.

ESC      Ferme la fenêtre (equ. gadget Close)

Maj-ESC      Ferme toute l'arborescence de la fenêtre.

`      Elimine les bords d'une fenêtre "Figée"  
         ou les remet.

TAB      Elimine la barre de fenêtre ("Fige").

Maj-TAB      Fige en position basse la fenêtre.  
            (Coin inférieur droit pris en compte)

Flèches      En mode édition uniquement, permet de changer  
            la place de l'icône sélectionnée. Haut et Gauche,  
            déplace l'icône vers le début de la liste, Bas et  
            Droit vers la fin.

## 1.44 Erreurs et problèmes

ERREURS ET PROBLEMES

Avez-vous lu le guide ?

Avez-vous installé correctement M2I ?

M2I ne se lance pas

---



Un outil ne se lance pas ou 'plante'  
Un son ne se joue pas ou mal

Votre motif de fenêtre n'a pas les bonnes couleurs :

Dans le menu Préférences d'AFFICHAGE, sélectionnez une précision d'image supérieure.

Voir également Les icônes pour tous les soucis relatifs aux icônes.

## 1.45 Un son ne se joue pas ou mal

UN SON NE SE JOUE PAS OU MAL

Avez-vous mis une priorité suffisante à la tâche son?  
Avez-vous mis un tampon de taille suffisante?  
Le volume n'est-il pas à zéro ?

- M2I renvoie une erreur et ne joue pas

Le fichier n'a pas été trouvé ou M2I manque de mémoire.

- M2I ne renvoie rien et ne joue pas

Les canaux sonores 0 et 1 sont alloués

- Le son "crache" en entrée

L'échantillon n'est pas un IFF 8SVX ou un son brut.

- Le son "crache" tout le long

L'échantillon a été compressé par une méthode que M2I ne connaît pas.

- Le son Bye Bye ne marche pas.

Vous avez mis le drapeau "Quitter -> Arrêt"

- Son trop rapide ou trop lent.

Réglez le paramètre "Période du son" ou sauvez le son au format IFF 8SVX avec une valeur correcte.

Voir Jouer des sons

## 1.46 Un outil ne se lance pas

---

UN OUTIL NE SE LANCE PAS

Vérifiez que vous êtes bien en mode "Utilisation"

- M2I n'affiche pas d'erreur

Le programme lancé est peut-être sorti sans renvoyer d'erreur. Placez dans la zone "Entrée / Sortie" une sortie CON: du style "CON:0/0/400/200//CLOSE" et regardez si le programme lancé y affiche un message.

- M2I affiche une erreur

M2I n'a peut-être pas trouvé le programme, vérifiez son chemin.

- La machine plante ou bloque

Vous avez peut-être tenté de lancer une commande Workbench en mode Shell ou vice-versa.

La taille de la pile n'est pas suffisante pour faire tourner le programme. Augmentez la taille.

## 1.47 M2i ne se lance pas

M2I NE SE LANCE PAS

- Le Workbench affiche une erreur "Impossible d'ouvrir l'outil ..."

Vous avez cliqué sur une icône de menu qui ne contient pas le chemin correct pour M2I. Sélectionnez le menu du Workbench "Icônes / information..." et placez le chemin complet de M2I dans "Outil par défaut" de l'icône.

- Pas de message d'erreur, le disque tourne, mais il ne se passe rien.  
Vous avez peut-être lancé un menu dont aucune fenêtre ne doit être ouverte. Allez dans le Workbench et sélectionnez "Outil / Ouvrir Racine M2I".

- M2I renvoie un message d'erreur en Anglais (beurk)

Library xxx Version xxx not found!  
Il vous manque une library,  
vraisemblablement celle de la regtools. Copiez-là  
dans le répertoire LIBS:

Out of memory!

---

Pas assez de mémoire libre dans votre système.

Can't get Screen info! (??????)

File xxxx not found!

Il manque un fichier dans les répertoires de M2I  
(sans doute Prefs/M2IDefTexts)

Requires version 39 libraries!

Rien à faire pour vous, vous devez posséder  
au minimum le Kickstart 3.0 pour faire  
tourner M2I.

- M2I affiche le message "Désolé, M2I V a déjà été lancé"

Une copie de M2I tourne déjà dans votre système.  
Vous ne pouvez lancer M2I deux fois. Quittez le  
précédent. Regardez dans le menu outil du  
Workbench pour voir si vous n'avez pas fermé  
toutes les fenêtres de M2I. Dans ce cas vous devriez  
voir "Ouvrir Racine M2I".

- M2I vous informe qu'il n'arrive pas à charger un  
fichier et quitte.

Dans le répertoire de M2I doit se trouver un  
répertoire DefIcons. Dans ce répertoire se trouvent des  
fichiers vitaux.

- Autres cas

Il s'agit sans doute d'un problème de mémoire qui  
empêche M2I d'afficher une erreur.

## 1.48 Historique

### HISTORIQUE

5.76

- Utilisation de la library ScreenNotify (c) Stefan Becker si présente
- Routine "Active Auto" revue
- Langage "english" et guide corrigés
- Bug sous cybegrphics corrigé (écran wb < 256 couleurs)

5.75b

- Exécution par simple click des icônes outil (gadget ajouté dans prefs divers)

5.75

- Déplacement des icônes en édition à l'aide des flèches du curseur
  - Correction d'un bug de la 5.74
  - Modif du langage (help)
-

5.74

- Plus grande vitesse en cybergraphics v3
- Bug de la fonction "Load At Start" enlevé

5.73

- Correction d'un bug survenant avec de grands iff non-compressés.

5.72

- Fantôme devient "tramer"
- Correction du bug de l'édition de la racine
- Création d'un gadget iconify seulement s'il y a de la place dans la fenêtre
- Ajout gadget "WB" dans autoscan (force mode WB des outils)

5.71

- Bug du gadget "Motif Fond" éliminé
- Gestion de la position de la souris améliorée
- Les drawers s'ouvrent sous bouton droit aussi
- Tri par type ( tiroir / outil)
- Flag "Deja-Vu" pour limiter recherche sous bouton droit

5.70

- Nouveau type de tiroir "AutoScan"
- Nouvelle commande ARexx et nouveaux arguments de la commande SET.

5.69

- Nouvelles icônes NI de Thierry Schmitt
- Bugs corrigés
- Guides revus

5.68 (beta)

- Réglage des couleurs de pinceau sur 32 couleurs au lieu de 16 max.
- Nouvelle définition des tailles minimales de textes, gadgets et fenêtres
- Transparence des boutons et des menus textuels (merci à TH2A!)

5.67

---

- Sauvegarde des valeurs RGB pour chaque pen, et recherche de ObtainBestPen lors du chargement des préférences pen

- Refresh des gadgets d'iconification après changement des prefs

5.66

- Nouveaux gadgets "boopsi" pour iconifier les fenêtres
- Réglage de l'aspect de ce gadget dans les prefs divers

5.65 (beta)

- Précision des images de motifs (Remap)

5.64 (beta)

- Suppression du "flash" lors du dessin d'icônes avec fond transparent
- Correction de l'affichage des icônes en 4 couleurs

5.63 (beta)

- Couleur de fond transparente pour icônes dans les fenêtres d'édition et de préférences
- Couleur de fond transparente lors du déplacement des icônes (drag&drop)
- Déplacement des textes et boutons avec images réelles des objets et non plus avec icônes par défaut
- Dessin de l'image de sélection d'un tiroir AVANT ouverture de la fenêtre et chargement des icônes filles

5.62 (beta)

- Couleur de fond transparente pour icônes
- Nouveau gadget "Transparence icônes" dans les prefs
- Deux buggs sauvagement retirés (Super-hotkey et plantage aléatoire de la routine de sélection des fenêtres)

5.61 (Touches d'appel)

- CheckBox pour "Super Hotkey"

5.60

- Version Enregistrée

5.59 (gestion des sorties)

- routines In/Out revues

5.58

---

- Les bordures peuvent être nulles
- M2I sauve son nom et son chemin dans l'icône Menu

#### 5.57b

- Raccourcis clavier dans les boîtes de requêtes
- Erreur de l'aide

#### 5.56b (Couleurs)

- Préférences des couleurs
- Commande interne PENPREFS
- Programme M2IConvertPrefs (disparition des prefs M2I5.prefs remplacées par M2I5DSP.prefs et M2I5PENS.prefs)
- Nouvelle version du catalogue (2.0)

#### 5.55b (Boutons, colonnage)

- Bugg (freemem twice en cas d'echec sur argument wb)
- Autre disposition des gadgets EditDrawer
- Type "Bouton" installé dans EditDrawer
- Mise en place boutons (verticaux et horizontaux)
- Les icônes de commandes se relèvent lors de leur exécution
- Ajouts au menu sauvé (occupation d'une zone inutilisée)  
Nouvelle version menu, 5.6. Compatibilité ascendante uniquement.
- Colonnage des icônes et textes
- Normalisation de l'édition de la racine
- Si pas d'icônes sélectionnées, édition du tiroir

#### 5.54b (Polices utilisées)

- Polices de tailles variables autorisées.
- Bugg dans le changement de police des préférences

#### 5.53c (DeadLock)

- Correction du bugg "deadlock" lors du déplacement des fenêtres
-

5.53b (Aide en ligne)

- Aide en ligne dans les fenêtres d'édition
- Bugg (fermeture des bibliothèques)

5.52

- Son joué lors du Drag&Drop
- Déplacement d'une fenêtre par shift+souris ou bouton du milieu

5.51 Première Version française diffusée

5.10 -> 5.50

Les versions de la 5.10 à la 5.50 étaient réservés  
aux testeurs de M2I.

Merci aux Modems SUPRA !

## 1.49 Le mot de la fin

LE MOT DE LA FIN

M2I a déjà été adopté autour de moi par les utilisateurs  
les plus exigeants. J'espère que vous ferez de même.

N'hésitez pas à me faire parvenir vos suggestions,  
M2I au cours des années c'est construit grâce à  
ceux qui l'utilisaient.

Dans les mois qui viennent M2I risque d'être souvent  
mis à jour. Tout dépendra des idées de chacun et...  
du Shareware.

Thomas.

---