

## **Wired for Sound Pro**

Wired for Sound Pro vous permet de désigner des sons à jouer lorsque se passe un Événement Windows. Par exemple, vous pouvez jouer n'importe quel son choisi lorsque les boîtes de dialogue sont affichées, les applications démarrées, ou que surviennent des erreurs de système.

Attacher des sons aux événements Windows

Les boutons de Wired for Sound Pro

Les fichiers d'association son

Créer un nouveau fichier d'association son

Ouvrir un fichier d'association son existant

Sauvegarder les associations son courantes

Installer le fichier d'association par défaut

Les événements boutons

Créer des événements boutons

Editer des événements boutons

Événements de clavier

Événements d'erreur de système

Événements de démarrage

Événements d'icône

Créer des événements d'icône

Editer des événements d'icône

Les événements de fenêtres

Créer des événements de fenêtres

Editer des événements de fenêtres

Préférences

## Attacher des sons aux événements Windows

Lorsque vous attachez un son à un événement de fenêtre, vous spécifiez quel son, ou pas, sera joué quand l'événement se passe.

1. Déterminez à quel type d'événement vous souhaitez attacher un son. Wired for Sound Pro vous laisse attacher des sons aux types d'événements suivants:

Événements de bouton

Événements d'erreur de système

Événements d'icône

Événements de démarrage

Événements de clavier

Événements de fenêtre

2. Vous pouvez soit cliquer sur le bouton son approprié ou bien choisir l'élément approprié du menu Edition.
3. Choisissez l'événement spécifique auquel vous souhaitez attacher un son de la liste Événements. Le son qui est couramment associé avec cet événement sera sélectionné dans la liste des Sons.
4. Choisissez le son que vous voulez attacher à l'événement de la liste des Sons. Appuyez sur Jouer pour le tester. Si vous voulez, vous pouvez choisir un répertoire pour y chercher des sons. Vous pouvez aussi régler le volume désiré pour le son de l'événement particulier choisi. Par exemple, vous pouvez vouloir les sons associés au clavier jouer doucement, alors que ceux associés avec des erreurs de système jouer plus fort. Faites glisser le curseur de volume complètement à gauche pour avoir le son jouer au volume par défaut de votre carte son. Veuillez noter que le contrôle du volume n'affecte pas les fichiers MIDI.

(aucun) empêchera n'importe quel son de jouer lorsque l'événement se passe. Par exemple, si vous voulez des sons attachés à quelques touches ou fenêtres, choisissez (aucun) pour celles auxquelles vous ne souhaitez pas avoir de son attaché.

(n'importe) jouera n'importe quel son du répertoire lorsque l'événement se passe, le choisissant au hasard. Pour de meilleurs résultats, prenez soin que les sons que votre matériel de son ne supporte pas ne sont pas dans le répertoire que vous choisissez.

5. Veuillez être certain que le bouton Désactiver événements n'est pas coché. S'il l'est, aucun son pour n'importe quel événement dans la liste Événements ne sera joué.
6. Vous pouvez choisir plus d'événements dans la liste Événements et leur attacher des sons. Une fois effectué, appuyez sur OK. Ou, appuyez sur Annuler pour laisser tous les événements attachés aux sons qu'ils avaient auparavant.

De multiples combinaisons d'association de son peuvent être créées et utilisées avec Wired for Sound Pro. Voir Fichiers d'association son pour les détails.

### *Note:*

Vous pouvez créer plus d'événements Windows, d'événements icône, et d'événements bouton si vous souhaitez attacher un son à une fenêtre, une boîte de dialogue, l'icône de Gestionnaire de programme, ou un bouton qui n'est pas encore listé dans Événements.

## Les boutons de Wired for Sound Pro

La fenêtre principale de Wired for Sound Pro affiche plusieurs boutons qui peuvent être utilisés pour attacher des sons aux événements de fenêtre et lancer d'autres applications de Wired for Sound Pro.

Veillez noter que ce sont des boutons, pas des icônes. Vous n'avez besoin que de cliquer une fois dessus pour qu'elles fonctionnent!

Les six boutons du haut sont des boutons son.

Les autres lancent l'application appropriée de Wired for Sound Pro, comme l'Horloge parlante, le Calendrier parlant, ou autres utilitaires. S'ils sont déjà en marche, ils seront activés.

Pour conserver de la place sur l'écran, vous pouvez vouloir faire fonctionner Wired for Sound Pro en n'affichant que les boutons son. Pour faire cela, choisissez Petite fenêtre du dialogue Préférences.

### *Note:*

Wired for Sound Pro explore les autres applications dans le même répertoire où il se trouve. Le programme d'installation les met là par défaut. Si vous les transportez ailleurs, il se peut qu'il ne soit pas capable de les trouver (cependant ses chances sont plutôt bonnes s'ils sont dans votre chemin, répertoire Windows, ou répertoire de système Windows).

## Fichiers association son

Un fichier association son conserve les données à propos de quels sons seront joués lorsque différents événements de fenêtre se passent et quels groupes d'événements sont activés ou désactivés.

Avec Wired for Sound Pro vous pouvez conserver un nombre de fichiers d'association son. Par défaut, Wired for Sound Pro conserve toutes vos associations son dans DEFAULT.WFS. Vous pouvez vouloir utiliser différents fichiers associations son si, par exemple, plusieurs personnes utilisent le même ordinateur, ou si vous souhaitez pouvoir passer entre avoir de nombreux sons forts connectés à chaque aspect de Windows et une combinaison d'associations moins bruyantes.

Voir: Créer un nouveau fichier d'association son, Ouvrir un fichier d'association son existant, Sauvegarder les associations son courantes, Installer le fichier d'association par défaut.

## Créer un nouveau fichier d'association son

Si vous souhaitez maintenir des configurations son multiples, vous pouvez vouloir créer des fichiers d'association son séparés. Vous pouvez créer un fichier d'association par défaut pour Wired for Sound Pro. Voir Installer le fichier d'association par défaut pour les détails.

1. Choisissez Nouveau du menu Fichier. Si vous avez fait des changements au fichier d'association son couramment chargé, il vous sera demandé de le sauvegarder.
2. A l'origine, aucun son ne sera attaché à aucun événement. Suivez les indications dans Attacher des sons aux événements Windows.
3. Une fois effectué, sauvegardez les associations avec la commande Enregistrer sous... du menu Fichier. Voir Sauvegarder les fichiers d'association son.

## Ouvrir un fichier d'association son existant

Vous pouvez charger un nouveau fichier d'association son dans Wired for Sound Pro pour changer les sons qui jouent pour différents événements de fenêtre.

1. Choisissez Ouvrir... du menu Fichier.
2. Choisissez le fichier que vous désirez ouvrir. Si vous avez fait des changements au fichier d'association son couramment chargé, il vous sera demandé de le sauvegarder en premier.
3. Appuyez sur OK. Les nouvelles associations prendront effet.

## **Sauvegarder les fichiers d'association son**

Vous pouvez choisir de sauvegarder le fichier d'association son courant sous son nom actuel ou bien sélectionner un nouveau nom. Si vous n'avez pas encore choisi un nom, il vous sera demandé d'en fournir un.

Pour sauvegarder sous son nom courant, choisissez la commande Sauvegarder du menu Fichier.

Pour sauvegarder sous un nom différent, choisissez Enregistrer sous...du menu Fichier. Si vous souhaitez que ce fichier d'association son soit le fichier par défaut lorsque vous chargez Wired for Sound Pro, cochez la boîte "Créer fichier d'association par défaut".

## **Installer le fichier d'association par défaut**

Le fichier d'association son par défaut est le fichier d'association son qui est chargé automatiquement lorsque *Wired for Sound Pro* est utilisé pour la première fois. Par défaut, DEFAULT.WFS est chargé. Pour changer ceci, ouvrez le fichier d'association son que vous voulez utiliser par défaut, choisissez l'option Enregistrer sous... du menu Fichier, et cochez l'option "Créer fichier d'association par défaut".

Voir: [Ouvrir un fichier d'association son existant](#), [Sauvegarder les associations son courantes](#).



## Préférences

Pour voir le dialogue Préférences, choisissez Préférences... du menu Edition.

<b>Préférence</b>	<b>Effet</b>
Petite Fenêtre principale	Cocher cette option fera que Wired for Sound Pro n'affichera que les <u>Boutons son</u> .
Cacher l'icône lorsqu'elle est réduite	Cocher cette option fera que l'icône de Wired for Sound Pro sera cachée lorsque vous réduisez Wired for Sound Pro. Vous pouvez restaurer Wired for Sound Pro en le réamorçant.
Activer les boutons haut-parleur	Cocher cette option fera que les boutons haut-parleur apparaîtront dans les barres titre d'autres applications Windows. Retirez cette option pour accélérer le dessin des fenêtres ou améliorer la compatibilité si vous avez des problèmes.
Playback Simple	Cocher cette option si Wired for Sound Pro ne fonctionne pas avec le gestionnaire de votre carte son. Toutes les caractéristiques ne seront pas disponibles en utilisant Playback Simple, comme le volume et l'écoute des fichiers .SND et .VOC.
Préemption Sons	Cocher cette option fera que Wired for Sound Pro arrêtera de jouer le son courant si un événement quelconque le fait jouer un autre son avant que le son précédent ne soit terminé. Avec cette option retirée, le son du nouvel événement ne sera pas joué dans ce cas là.
Montrer bannière	Retirez cette option pour empêcher Wired for Sound Pro d'afficher la bannière logo dès qu'il est chargé.
Touche de raccourci	Vous pouvez désigner une touche ou un bouton de la souris qui activera Wired for Sound Pro peu importe quelle application vous utilisez. Ceci est utile si vous utilisez l'option de l'icône cachée. Pour désigner la touche d'accès, choisissez le contrôle de la touche d'accès en utilisant la touche TABULATION ou la souris, puis appuyez sur la touche ou bouton de la souris que vous désirez utiliser. Vous pouvez maintenir appuyé MAJUSCULE, la touche Contrôle, et/ou ALT si vous voulez. Appuyez sur RETOUR ARRIERE pour ne pas désigner de Touche d'accès. Vous ne pouvez pas utiliser ECHAPPEMENT, ENTREE, TAB, MAJ-TAB, ou RETOUR ARRIERE comme Touche d'accès.
Autochargement/ Ne pas autocharger	Appuyer sur Autochargement chargera Wired for Sound Pro automatiquement lorsque Windows démarre. Appuyer sur Ne pas charger arrêtera cette procédure automatique.

## Événements boutons

Wired for Sound Pro vous permet d'attacher des sons à quasiment n'importe quel bouton, y compris les boutons de commande, les cases à cocher, et les boutons radio. Wired for Sound Pro comprend des Événements bouton pour de nombreux boutons courants. De même, vous pouvez ajouter plus d'événements bouton pour attacher du son à d'autres boutons. Pour faire cela, vous créez d'abord un Événement bouton. Puis, vous attachez un son à ce nouvel Événement bouton.

Voir Créer des événements boutons, Editer les événements boutons, et Attacher des sons aux événements de fenêtre pour plus de détails.

### *Note:*

Les Événements boutons ne sont *pas* conservés dans des fichiers d'association son. Ci bien que, lorsque vous créez un nouvel Événement bouton, tous vos fichiers d'association son seront capables d'avoir des sons qui y seront rattachés, peu importe quel fichier d'association est chargé couramment.

## Créer des événements boutons

1. Choisissez Evénements boutons du menu Edition.
2. Cliquez sur le bouton Ajouter... pour ouvrir le dialogue Ajouter événement bouton.
3. Entrez le texte qui apparaît sur la face du bouton. Ne vous préoccupez pas du fait que certains des caractères sont soulignés; Wired for Sound Pro ne prend pas cela en compte. Vous pouvez aussi avoir Wired for Sound Pro déterminer ce texte en appuyant sur le bouton Choisissez... et en cliquant sur le bouton approprié. Veuillez noter que le bouton ne doit pas être désengagé (estompé) ou dans une boîte de dialogue derrière une autre fenêtre ou boîte de dialogue lorsque vous utilisez le bouton Choisissez.
4. Entrez une description pour le nouvel événement bouton dans la zone Description. Cette description peut être ce que vous voulez, mais elle doit être spécifiée. Elle sera utilisée lorsque vous attacherez les sons à l'événement ultérieurement. Veuillez noter que si vous décidez par la suite de changer cette description, vous aurez à y attacher les sons de nouveau dans vos autres fichiers d'association son. Par défaut, la description est le texte du bouton suivi de "Bouton".
5. Cliquez sur OK pour fermer le dialogue Editer les événements boutons.
6. Vous pouvez créer ou éditer d'autres événements boutons. Une fois effectué, appuyez sur OK.

## **Editer les événements boutons**

1. Choisissez Evénements boutons... du menu Edition.
2. Choisissez un événement depuis la liste et cliquez sur le bouton Edition... pour ouvrir le dialogue Editer événements boutons

Vous pouvez changer la description et le texte du bouton pour l'événement comme il est décrit dans [Créer des événements boutons](#).

### *Note:*

Si vous changez la description de l'événement, les sons dans les autres fichiers d'association son qui lui étaient attachée ne lui seront plus attachée. Vous aurez à attacher de nouveau des sons à l'événement dans tous les autres fichiers d'association son.

## Événements erreur de système

Wired for Sound Pro vous permet d'attacher des sons à plusieurs erreurs de système. Comme elles sont déjà définies par Wired for Sound Pro, vous ne pouvez pas ajouter ou éditer les Événements erreur de système.

<b>Événement</b>	<b>Description</b>
Divisé par zéro	Cette erreur est causée par une application qui tente de diviser un nombre par zéro. La plupart des applications ne permettront pas à cette erreur de passer à Windows. Si Windows détecte cette erreur, il affichera une boîte d'erreur vous demandant de terminer l'application offensante.
Code d'opération non valable	Cette erreur est causée par une application tentant d'exécuter une mauvaise commande de processeur. Normalement, Windows affiche un message expliquant qu'il y a une erreur d'application et vous permettant de Fermer l'application ou d'Ignorer l'erreur.
Erreur de protection générale	Cette erreur est la fameuse General Protection Fault (UAE ou Faute de protection). Elle arrive lorsqu'une application accesse une mémoire qu'elle ne possède pas, ou d'une façon dont elle n'est pas autorisée. En général, ce problème est causé par une erreur de programmation. Normalement, Windows affiche un message expliquant qu'il vient d'y avoir une erreur d'application et vous autorise à Fermer cette application ou d'Ignorer l'erreur.
Dépassement de capacité de pile	Cette erreur est analogue à la Faute de protection, et est résolue de la même manière. Elle est relativement rare, même dans les programmes truffés d'erreurs!

## **Événements clavier et souris**

Wired for Sound Pro vous permet d'attacher des sons à de nombreuses touches de votre clavier, et à de nombreux événements en rapport avec les mouvements de souris.

Les événements du clavier et de la souris sont prédéfinis par Wired for Sound Pro et ne peuvent pas être édités par l'utilisateur. De plus, veuillez noter que les sons que vous attachez aux touches ne seront pas joués lorsque vous tapez dans une session de DOS.

Comme un son ne jouera pas si un autre son est en train de jouer, si vous attachez des sons aux touches et tapez vite, tous les sons ne seront pas joués. Ceci est normal. Vous pouvez choisir Prémption sons pour faire arrêter de jouer le son qui est couramment en train de jouer pour que le nouveau son puisse être entendu.

Voir [Attacher des sons aux événements Windows](#) pour plus de détails.

## Événements de démarrage

Wired for Sound Pro vous permet d'attacher des sons au démarrage et à la sortie de Windows. Bien que Windows 3.1 possède cette capacité intégrée, Wired for Sound Pro permet aux sons MIDI d'être joués au démarrage aussi bien qu'à la sortie.

Veillez noter que l'événement de démarrage jouera lorsque Wired for Sound Pro est chargé, même si cela arrive longtemps après que Windows soit chargé. Il est conçu pour fonctionner avec l'autodémarrage de Wired for Sound Pro. Voir [Préférences](#).

*Note:* En général, vous ne devriez pas activer les événements de démarrage et de sortie de Wired for Sound Pro et de Windows 3.1 en même temps; sinon, ils peuvent rentrer en conflit, puisque les sons seront joués en même temps.

Voir [Attacher des sons aux événements Windows](#) pour plus de détails.

## Événements icône

Wired for Sound Pro vous permet d'attacher des sons aux icônes du Gestionnaire de programme, de Norton Desktop pour Windows 2.x, et de PC Tools Desktop pour Windows 1.x. Le son jouera lorsque vous cliquez deux fois sur l'icône pour lancer une application. Premièrement, vous devez créer un Événement icône. Ensuite, vous attachez un son à l'événement icône. Vous pouvez utiliser l'option Son... du menu fichier du Gestionnaire de programme pour simplifier cette tâche. Veuillez noter que des événements pour de nombreuses icônes communes ont déjà été créées.

Si vous avez activé Événements icône, Wired for Sound Pro n'autorisera Événement icône pour un programme de soutien que s'il est chargé avant que Wired for Sound Pro ne soit chargé. Si aucun programme de soutien n'est chargé et que les événements icône sont activés, Wired for Sound Pro tentera de charger le Gestionnaire de programme.

Voir Créer des événements icône, Editer les événements icône, et Attacher des sons aux événements de fenêtre.

### *Note:*

Les Événements icône ne sont pas conservés dans des fichiers d'association son. Si bien que, lorsque vous créez un nouvel événement icône, tous vos fichiers d'association son pourront avoir des sons qui leur seront attachés.



## Créer des événements icône

Avec Wired for Sound Pro vous pouvez créer des Événements icône en utilisant les fichiers menu de Wired for Sound Pro ou du Gestionnaire de programme. Wired for Sound Pro doit être chargé dans les deux cas.

### Utiliser le Gestionnaire de programme

1. Sélectionnez l'icône à laquelle vous souhaitez attacher un son.
2. Choisissez Son... du menu Fichier dans le Gestionnaire de programme. Veuillez noter que cette option sera estompée si vous êtes en train de faire quelque chose d'autre dans Wired for Sound Pro, comme éditer d'autres événements.
3. Entrez une description pour le nouvel événement, ou acceptez la suggestion de Wired for Sound Pro. Appuyez sur OK.
4. Choisissez un son à attacher à l'icône depuis la liste des sons et appuyez sur OK. Vous pouvez changer d'autres sons d'Événements icône avant d'appuyer sur OK si vous le désirez.

Une fois que vous avez créé un Événement icône pour une icône donnée, vous pouvez utiliser l'option Son... pour changer le son pour cette icône.

### Utiliser Wired for Sound Pro directement

1. Cliquez sur le bouton son de l'Icône..., ou choisissez Événements icône du menu Edition.
2. Cliquez sur le bouton Ajouter... pour ouvrir le dialogue Ajouter événement icône.
3. Entrez la description de l'icône. Ceci est le texte qui apparaît sous l'icône dans le Gestionnaire de programme.
4. Entrez une description pour l'événement. Par défaut, la description sera la même que le texte de l'icône, suivie de "Icône". Veuillez noter que si vous changez la description de l'événement par la suite, les sons qui y sont attaché dans d'autres fichiers d'association son n'existeront plus.
5. Cliquez sur OK pour fermer le dialogue Editer les événements icône.
6. Vous pouvez créer ou éditer d'autres événements icône. Une fois effectué, appuyez sur OK.

## **Editer les événements icône**

1. Cliquez sur le bouton son de l'icône..., ou choisissez Evénements icône... depuis le menu Edition.
2. Choisissez un événement depuis la liste et cliquez sur le bouton Edition... pour ouvrir le dialogue Editer les événements icône.

Vous pouvez changer l'événement et la description de l'événement pour l'icône comme il est décrit dans [Créer des événements icône](#).

### *Note:*

Si vous changez la description de l'événement, les sons qui y étaient attachés dans d'autres fichiers d'association son n'existeront plus. Vous aurez à attacher de nouveau des sons aux événements dans tous les autres fichiers d'association son.

## Les événements de fenêtre

Wired for Sound Pro vous permet d'attacher des sons aux Événements de fenêtre spécifiées par l'utilisateur. Ces événements peuvent être associés avec quasiment n'importe quelle fenêtre d'application ou boîte de dialogue et n'importe quelle des plusieurs actions de fenêtre. Wired for Sound Pro comprend plusieurs événements de fenêtres pour des applications Windows courantes ainsi que des boîtes de dialogue communes. Pour attacher des sons à d'autres fenêtres ou boîtes de dialogue, vous devez d'abord créer un événement de fenêtre. Ensuite, vous attachez un son à l'événement de fenêtre.

Voir Créer des événements de fenêtre, Editer les événements de fenêtre, et Attacher des sons aux événements Windows pour plus de détails.

### *Note:*

Les événements Windows ne sont *pas* conservés dans des fichiers d'association son. Si bien que, lorsque vous créez un nouvel événement Windows, tous vos fichiers d'association son pourront avoir des sons qui leur seront attaché.

## **Editer les événements de fenêtre**

1. Cliquez sur le bouton son Fenêtre..., ou choisissez Evénements de fenêtre... du menu Edition.
2. Choisissez un événement depuis la liste et cliquez sur le bouton Edition... pour ouvrir le dialogue Editer les événements de fenêtre.

Vous pouvez changer les Paramètres Windows pour l'événement comme il est décrit dans [Créer des événements de fenêtre](#).

### *Note:*

Si vous changez la description de l'événement, les sons qui y étaient attachés dans d'autres fichiers d'association son n'existeront plus. Vous aurez à attacher de nouveau des sons à l'événement dans tous les autres fichiers d'association son.

## Créer des événements de fenêtre

Wired for Sound Pro vous permet de créer des événements Windows en cliquant sur le bouton son qui apparaît dans la barre titre de la fenêtre. Si aucun bouton n'apparaît, il se peut que vous soyez toujours capable d'attacher un son à une fenêtre en le créant en utilisant Wired for Sound Pro directement. Vous pouvez également créer des événements Windows plus compliqués et puissants en utilisant Wired for Sound Pro directement.

### Créer des événements Windows en utilisant le Bouton haut-parleur

1. Affichez la fenêtre à laquelle vous souhaitez attacher un son.
2. Cliquez sur le bouton son. Si aucun bouton n'apparaît, il se peut que Wired for Sound Pro vous permette toujours d'y attacher des sons en créant l'événement fenêtre personnalisé approprié directement.
3. Choisissez une description pour l'événement, ou acceptez celle que fournit Wired for Sound Pro. Appuyez sur OK.
4. Choisissez un son à attacher au nouvel événement et appuyez sur OK. Vous pouvez changer les sons pour les autres événements Windows avant d'appuyer sur OK si vous le souhaitez.

### Créer des événements Windows en utilisant Wired for Sound Pro directement

1. Cliquez sur le bouton son Fenêtre..., ou choisissez Evénements Windows... depuis le menu Edition.
2. Cliquez sur le bouton Ajouter... pour ouvrir le dialogue Ajouter événement Windows.
3. Prenez soin que la fenêtre soit visible. Appuyez sur le bouton Choisir fenêtre... et pointez la barre titre ou cadre de la fenêtre. Un rectangle devrait apparaître autour. Sinon, ou bien la souris n'est pas pointée dessus, ou il s'agit d'une fenêtre à laquelle Wired for Sound Pro ne peut pas attacher de son.
4. Vous pouvez vouloir régler un ou plusieurs des paramètres Windows. Si vous ne connaissez pas la valeur d'un paramètre, acceptez la valeur que Choisir fenêtre a mis là.

Voir Paramètres Windows pour plus d'information sur le choix de ces valeurs de paramètres.

5. Choisissez à quelle Action Windows vous souhaitez appliquer l'événement. Chaque événement Windows doit avoir une action Windows, et vous devez créer un Evénement Windows personnalisé pour chaque action Windows à laquelle vous voulez attacher des sons.

Voir Actions Windows pour plus d'information sur la sélection de l'action Windows appropriée pour votre événement.

6. Cliquez sur OK pour fermer le dialogue Editer événement Windows personnalisé.
7. Vous pouvez créer ou éditer d'autres événements personnalisés. Une fois terminé, appuyez sur OK.

Voir Exemples d'événement Windows pour des exemples de différents événements Windows que vous pouvez créer.

Voir Attacher des sons aux événements Windows pour les détails sur l'attachement des sons à vos événements Windows.

Voir [Dialogues et fenêtres](#) pour une information plus approfondie.

## Paramètres Windows

Les Paramètres Windows vous laissent spécifier à quelle fenêtre vous souhaitez faire référer un Événement Windows. Il ya quatre paramètres qu'utilise Wired for Sound Pro:

<b>Paramètre</b>	<b>Description</b>
<u>Titre Windows</u>	Le texte qui apparaît dans la barre titre, ou dans le libellé, de la fenêtre.
<u>Texte message</u>	Tout texte qui apparaît toujours dans la zone de dialogue. Cette caractéristique est essentiellement utilisée pour la différencier avec les zones de dialogue sans libellés.
<u>Classe Windows</u>	Une valeur interne qui détermine de quel type de fenêtre il s'agit. En général, les fenêtres qui ont des fonctions analogues dans la même application (comme les groupes dans le Gestionnaire de programme) sont de la même classe.
<u>Nom de l'application</u>	Le nom de l'application qui est associé avec la fenêtre.

Les paramètres Windows peuvent être spécifiés en entrant les valeurs désirées dans le dialogue de l'événement Windows personnalisé Ajouter/Editer ou en utilisant Choisir fenêtre.

## **Titre de fenêtres**

Ce paramètre de fenêtres est le texte qui apparaît dans la barre titre d'une fenêtre ou d'une zone de dialogue.

### *Notes:*

Certaines fenêtres et dialogues n'ont pas de barre titre. Ce paramètre devrait être vide ou réglé à [N'importe] pour celles-ci.

De nombreuses applications changent la valeur de leurs barres titre pour refléter le fichier couramment chargé. Entrez le texte seulement au début du titre qui est toujours le même. Par exemple, pour Windows Write, spécifiez uniquement "Write", et pas "Write - FILE.WRI". En utilisant Choisir fenêtre, la portion nomfichier du titre seront tronquée.



## Texte de message

Ce paramètre de fenêtres est utile lorsque différentes zones de dialogue ont les même Titres de fenêtres. Le texte message peut être n'importe quel texte qui apparaît toujours lorsqu'une zone de dialogue est affichée.

### *Notes:*

Il vaut mieux que le texte ne soit pas utilisateur-éditable, comme le nom du fichier, puisque ce texte peut être différent lorsqu'un dialogue est affiché. Le texte qui peut être édité est généralement affiché avec un cadre rectangulaire autour.

Vous n'avez besoin que d'entrer les premiers caractères du texte message du dialogue, du moment que cela soit suffisant pour distinguer la zone de dialogue seule.

## Classe de fenêtres

Ce paramètre de fenêtres est une valeur interne que Windows utilise pour déterminer la conduite d'une fenêtre. Si le titre de fenêtres et le texte message ne sont pas suffisant pour déterminer la fenêtre uniquement, ce paramètre le sera souvent. Il peut aussi être utile lorsque vous définissez Événements Windows personnalisés qui font référence à de nombreuses fenêtres.

### *Notes:*

Spécifier ce paramètre fonctionne le mieux avec les fenêtres d'application, comme la plupart des zones de dialogue (mais pas celles de Microsoft Word et Excel!) sont de la même classe (#32770). Le nom de la classe est choisi par le créateur et n'est en général pas visible par l'utilisateur, alors il vaut mieux utiliser la caractéristique Choisir fenêtre pour déterminer cette valeur.

## Nom de l'application

Si deux applications ont par ailleurs des zones de dialogue analogues ou identiques, vous pouvez utiliser ce paramètre Windows pour distinguer entre les différentes fenêtres. Il est également utile pour créer des Événements Windows personnalisés qui font référence à toutes les fenêtres qu'une application peut créer.

### *Notes:*

Entrez le nom entier de l'application, comme EXCEL.EXE ou WRITE.EXE. Certaines fenêtres sont créées par des bibliothèques en lien-dynamique, qui ont toutes une extension .DLL.

Les applications peuvent afficher des fenêtres ou dialogues qui invoquent d'autres applications. Utilisez Choisir fenêtre pour vérifier quelle application a créé le dialogue ou la fenêtre.

## Choisir fenêtres

Il est souvent plus facile de laisser Wired for Sound Pro déterminer les paramètres Windows.

Pour faire cela, la fenêtre ou la zone de dialogue doivent être affichées avant de créer ou d'éditer l'Événement Windows. Lorsque les zones de dialogue Ajouter ou Editer événement Windows apparaissent, appuyez sur le bouton Choisir fenêtre... Comme vous bougez la flèche de la souris au-dessus de plusieurs fenêtres, les paramètres Windows changeront pour refléter la fenêtre à laquelle vous orientez la souris. Le cadre de la fenêtre sera également inversé. Lorsque vous avez sélectionné la fenêtre appropriée, cliquez dessus. Puisqu'il y a de nombreuses mauvaises choses sur l'écran que Windows considère aussi comme des fenêtres, il vaut mieux cliquer sur la barre titre de la fenêtre que vous souhaitez spécifier.

Voir aussi: Fenêtres et dialogues

## Actions fenêtres

Les Actions fenêtre définissent ce qui doit arriver à une fenêtre pour qu'elle joue le son attaché à l'Événement Windows.

Wired for Sound Pro vous laisse spécifier les actions de fenêtre communes suivantes:

<b>Action</b>	<b>Description</b>
Ouvrir	Cette action se passe lorsqu'une fenêtre ou zone de dialogue est initialement dépliée, ou dès qu'une icône réduite est restaurée.
Fermer	Cette action se passe lorsqu'une fenêtre est fermée.
Réduire	Cette action se passe lorsqu'une fenêtre est réduite.
Agrandissement	Cette action se passe lorsqu'une fenêtre est agrandie.
Restauration	Cette action se passe lorsqu'une fenêtre agrandie est retournée à sa taille normale. Si vous voulez qu'un son joue lorsque vous restaurez une fenêtre qui est une icône, spécifiez "Ouvrir" comme action.
Déplacer	Cette action se passe lorsque vous cliquez sur la barre titre d'une fenêtre pour commencer à la déplacer.
Déplacement	Cette action se passe lorsque vous déplacez une fenêtre à travers l'écran avec la souris. Le son sera répété dès que la souris bouge.
Déplacé	Cette action se passe lorsque vous relâchez la souris après avoir déplacé une fenêtre.
Redimensionner	Cette action se passe lorsque vous cliquez sur le bord d'une fenêtre pour commencer à la redimensionner. La fenêtre doit avoir une bordure ("épaisse") qui peut être redimensionnée.
Redimensionnement	Cette action se passe quand vous redimensionnez la fenêtre avec la souris. Le son sera répété dès que la souris bouge.
Redimensionné	Cette action se passe lorsque la souris est relâchée après avoir redimensionné une fenêtre.

D'autres actions, plus avancées, peuvent apparaître et sont discutées dans Actions avancées.

## Actions avancées

Les actions avancées fournies ici sont essentiellement destinées aux utilisateurs qui veulent réellement le contrôle de leur environnement Windows. Elles sont aussi utilisées dans plusieurs des événements Windows prédéfinis. Elles peuvent agir entre elles de façon bizarre, comme il est indiqué. Veuillez vous référer à [fenêtres et dialogues](#) pour plus d'information sur la terminologie utilisée ici.

<b>Action</b>	<b>Description</b>
Cliquer-activer	Cette action se passe dès qu'une fenêtre est rendue active en cliquant dessus avec la souris.
Activer MDI	Cette action se passe lorsque l'interface multi-document d'une fenêtre enfant, comme les fenêtres du groupe Gestionnaire de programme ou du répertoire du Gestionnaire de fichiers, est activée. L'actuelle fenêtre enfant (par ex. fenêtre du groupe Gestionnaire de programme) devrait être spécifiée dans l'événement Windows. Cette action pourrait rentrer en conflit avec l'action Cliquer-activer pour la fenêtre qui contient la fenêtre enfant MDI si vous cliquez sur l'enfant pour activer l'application.
Défilement vertical et défilement horizontal	Ces actions se passent lorsqu'une barre de défilement verticale (ou horizontale) défile dans une fenêtre. Veuillez noter que pour certaines applications, vous ne pouvez pas attacher d'événements Windows à la fenêtre qui contient les barres de défilement.
Mosaïque MDI, Cascade MDI, et MDI Réorganiser les icônes	Cette action se passe lorsqu'une application pose sa mosaïque, cascade, ou arrange ses enfants MDI. Vous devriez spécifier la fenêtre MDI Cliente (classe MDIClient) quand vous utilisez cette action.
Ouvrir menu automatique	Cette action se passe quand un menu automatique est affiché dans ladite fenêtre. Prenez soin que la fenêtre supérieure possède la barre menu.
Sélectionner élément du menu	Cette action se passe lorsqu'un élément du menu est choisi. Prenez soin que la fenêtre supérieure possède la barre menu. Cette action peut entrer en conflit avec l'action Ouvrir menu automatique de la même fenêtre puisqu'un élément du menu est sélectionné lorsque vous ouvrez en premier une fenêtre automatique.

## Fenêtres et dialogues

Ce sujet est conçu pour les utilisateurs avancés qui veulent avoir plus de contrôle sur les événements Windows.

Bien que les fenêtres et zones de dialogue apparaissent souvent comme étant différentes et sont utilisées pour différentes raisons, Windows les considère ainsi que d'autres chose comme des "fenêtres". Les événements Windows de Wired for Sound Pro vous permettent d'attacher des sons à n'importe quelle fenêtre qui a une bordure, cadre de dialogue modal du vieux genre (pour les dialogues sans libellé), libellé, cadre de dialogue modal, ou est une classe de système spéciale. La caractéristique Choisir fenêtre ne mettra en surbrillance que les fenêtres qui répondent à ces caractéristiques.

### Applications MDI (Interface Multi-documents)

Les programmes comme le programme de Windows ou du Gestionnaire de fichiers affichent de petites fenêtres à l'intérieur d'une fenêtre plus grande. Ces petites fenêtres (par exemple les groupes icônes ou Gestionnaire de programme) sont appelée des fenêtres enfants MDI. La fenêtre principale de l'application (celle avec le menu) est appelée la fenêtre cadre. Une troisième fenêtre, qui forme le fond pour les fenêtres enfants MDI, est la fenêtre MDI Cliente. Des événements Windows peuvent être créés pour n'importe laquelle de ces fenêtres, en fonction de l'action. Réduire, agrandir, montrer, détruire, et déplacer peuvent être utilisés avec les fenêtres cadre aussi bien que les fenêtres enfants MDI. Cliquer-activer fonctionne seulement pour les fenêtres du haut du cadre, alors que Activer MDI fonctionne uniquement avec les fenêtres enfants MDI.

### Classes spéciales de fenêtres

De nombreuses fenêtres système ont des noms de classe particuliers. Nombreux des événements prédéfinis utilisent ces classes spéciales.

<b>Classe</b>	<b>Fenêtres qui l'utilisent</b>
#32768	Menus automatiques descendant. Cette classe peut être utilisée avec l'action Montrer pour produire un son lorsqu'un menu est adressé. Alternativement, vous pouvez utiliser l'action Ouvrir menu automatique ascendant avec [N'importe] quelle fenêtre ou classe.
#32769	La fenêtre bureau (le fond). Nous ne connaissons pas d'événement utile qui utilise cette classe.
#32770	Zones de dialogues et zones de message standard. Cette classe est utilisée pour de nombreux événements d'Ouverture et de Fermeture.
#32772	Le libellé d'une fenêtre icônifiée. Nous ne connaissons pas d'événement utile qui utilise cette classe.
ListBox	Boîtes liste standard. Cette classe est utilisée avec l'action de défilement vertical pour l'événement Liste défilement vertical.
ComboLBox	La liste descendante d'une combinaison de contrôle. Ceci apparaît généralement lorsque vous appuyez sur la flèche descendante à la droite de la combinaison de contrôle. Elle est utilisée avec le défilement vertical comme la classe ListBox.
MDIClient	La fenêtre de fond pour les applications MDI. Spécifiez cette fenêtre pour des événements qui utilisent des événements Mosaïques MDI, Cascade MDI, et

Réorganiser icônes MDI.

### **Applications Microsoft**

Vous aurez probablement à créer des événements Windows pour attacher des sons aux zones de dialogue dans les applications Microsoft puisqu'elles n'utilisent pas des zones de dialogue de taille standard. De plus, Word et Excel ne sont pas des applications avec interface standard multi-documents.

Veillez noter également que les boutons dans certaines applications Microsoft ne sont pas de véritables boutons Windows, alors les événements boutons ne fonctionneront pas pour elles.



## Exemples d'événements de fenêtres

Pour vous aider à commencer à créer des événements de fenêtres, les exemples suivants sont fournis. Vous devriez déjà être habitué avec les étapes de base pour créer des événements de fenêtres. Vous voudrez peut-être aussi examiner les événements Windows prédéfinis--il suffit de les sélectionner et de choisir Edition (mais prenez soin de ne pas faire de changements sauf si vous savez ce que vous faites!)

### Créer un événement pour n'importe quelle fenêtre en train d'être réduite

1. Entrez la zone de dialogue Ajouter événement Windows.
2. Entrez "[N'importe] Réduite" comme description.
3. Entrez "[N'importe]" pour les quatre autres paramètres de fenêtre.
4. Choisissez Réduire comme action de fenêtre.

#### *Note:*

Wired for Sound Pro explore les événements personnalisés en sens alphabétique inverse en fonction du nom de leur description. Pour empêcher un événement personnalisé avec beaucoup [N'importe] de paramètres d'empêcher d'autres événements de fenêtre spécifiques de marcher, la description commence par "[N'importe]", ce qui l'entraîne à être trouvé après les autres événements. En général, toutes les descriptions qui débutent avec une ponctuation quelconque seront recherchés après celles qui commencent avec des lettres de l'alphabet.

### Créer un événement pour tous les dialogues d'écriture Windows

1. Entrez la zone de dialogue Ajouter événement Windows.
2. Entrez "N'importe quelle fenêtre d'écriture" comme description.
3. Entrez "[N'importe]" pour tout sauf pour le nom et module des paramètres de la fenêtre. Entrez "WRITE.EXE" pour le nom de l'application et #32770 pour le nom de la classe
4. Choisissez Ouvrir comme action de fenêtre.

#### *Note:*

La plupart des boîtes ont un nom de classe de #32770.

### Créer un événement pour le Gestionnaire de fichiers étant ouvert

1. Entrez la zone de dialogue Ajouter événement Windows.
2. Entrez "Gestionnaire de fichiers ouvert" comme description.
3. Entrez "Gestionnaire de fichiers" pour le texte de la fenêtre et "WINFILE.EXE" comme nom de l'application. Les deux autres paramètres devraient être "[N'importe]".
4. Choisissez Ouvrir comme action de fenêtre.

#### *Notes:*

Cet événement pourrait entrer en conflit avec un événement icône attaché à l'icône du Gestionnaire de fichiers. Ce type d'événement est utile lorsque vous souhaitez un son joué alors qu'une application est lancée même si vous n'utilisez pas le Gestionnaire de programme.

Vous pourriez entrer les paramètres en utilisant le Gestionnaire de programme, en cliquant sur Choisir fenêtre..., et en cliquant sur la barre titre du Gestionnaire de fichiers. Ceci entrera aussi le paramètre de classe, qui n'est pas nécessaire puisque le titre et nom de l'application n'identifie que la fenêtre principale du Gestionnaire de fichiers. Voir [fenêtres et dialogues](#) pour plus d'information sur le Gestionnaire de fichiers et applications analogues.

### Créer un événement pour fermer le Bloc-notes de Windows

1. Entrez la zone de dialogue Ajouter événement Windows.
2. Entrez "Bloc-notes fermé" comme description.
3. Entrez "Bloc-notes" comme texte de la fenêtre et "NOTEPAD.EXE" comme nom de l'application. Les deux autres paramètres devraient être "[N'importe]".
4. Choisissez Fermer comme action de fenêtre.

*Notes:*

Le Bloc-notes, comme de nombreuses applications Windows, met des fois le nom du fichier en train d'être édité dans sa barre titre. Vous devriez spécifier uniquement la partie du titre qui ne change pas pour le titre de la fenêtre.

Si vous utilisez la caractéristique Choisir fenêtre..., prenez soin de ne pas choisir la zone du texte de la fenêtre du Bloc-notes. Il s'agit d'une fenêtre séparée qui a "Edition" comme nom de classe et "USER.EXE" comme nom de l'application.

## **Événement Windows**

Un événement Windows peut être causé par une action de l'utilisateur ou du système. Des exemples comprennent l'affichage de fenêtres ou de zones de dialogue, cliquer sur un bouton ou sur une icône, et les erreurs de système.

## **Action de fenêtre**

Une action de fenêtre est causée dès qu'une fenêtre est déplacée, réduite, agrandie, cachée, ouverte, ou détruite.

## Événement de fenêtre



Un événement de fenêtre peut être créé pour attacher du son à des Événements Windows qui ne sont pas déjà définis par *Wired for Sound Pro*. Ceux-ci peuvent comprendre les événements causés par des applications Windows spécifiques.

## Événement erreur de système



Un événement erreur de système est un Événement Windows qui se produit lorsqu'une application fait quelque chose que Windows n'apprécie pas. Un exemple est le UAE ou une erreur d'application.

## Événement bouton



Un événement bouton est un Événement Windows qui correspond à appuyer sur un bouton dans une fenêtre ou zone de dialogue.

## Événement icône



Un événement icône peut être utilisé pour attacher des sons aux icônes du Gestionnaire de programme, ou les icônes d'une cellule Windows compatible, une cellule fonctionnant avec Windows, comme Norton Desktop pour Windows. Le son pour un événement icône jouera lorsque vous cliquez deux fois dessus ou ouvrez une icône.



## Événement de démarrage



Un événement de démarrage peut être utilisé pour attacher un son au démarrage ou à la sortie de Windows.

## Événement clavier



Un événement clavier peut être utilisé pour attacher des sons à diverses touches sur votre clavier.

## Paramètre Windows







Un paramètre Windows est une valeur que Wired for Sound Pro utilise pour déterminer à quelle fenêtre ou zone de dialogue un événement de fenêtre personnalisé fait référence.

## **Fichier d'association son**

Un fichier d'association son détermine quels sons, s'il y en a, sont joués lorsqu'un Événement Windows se produit.

## Bouton son

Les six boutons en haut de la fenêtre de Wired for Sound Pro sont des boutons d'événement. Ils peuvent être utilisés pour attacher des sons aux Evénements Windows.

Bouton	Description
	Ce bouton accède aux <u>Evénements de bouton</u> .
	Ce bouton accède aux <u>Evénements d'erreur de système</u> .
	Ce bouton accède aux <u>Evénement d'icône</u> .
	Ce bouton accède aux <u>Evénement de fenêtre</u> .
	Ce bouton accède aux <u>Evénements de clavier</u> .
	Ce bouton accède aux <u>Evénements de démarrage</u> .

## Boutons haut-parleur



Les boutons haut-parleur sont de petits boutons qui apparaissent dans le titre, le libellé, les barres de nombreuses fenêtres lorsque Wired for Sound Pro est chargé. Appuyer sur l'un d'eux permet d'attacher du son à la plupart des fenêtres facilement.

## Notes techniques

### WFSOUND.INF

Le fichier WFSOUND.INF conserve les réglages que l'utilisateur spécifie, comme le fichier d'association par défaut, les préférences diverses, et les événements. Nombreux des événements seront ceux créés par l'utilisateur. Les autres seront les événements "intégrés". Les utilisateurs compétents au niveau technique peuvent souhaiter expérimenter en changeant ou en ajoutant à ces événements en éditant WFSOUND.INF directement.

Tous les événements sont conservés dans des parties qui correspondent au groupement de l'événement. Ceux-ci sont [Keyboard] (Clavier), [Startup] (Démarrage), [SysErr] (Erreur de système), [Custom] (Personnalisé), [Button] (Bouton), et [Icon] (Icône). A l'intérieur de chaque partie existent une ou plusieurs lignes du format suivant:

*numéro=Description événement,Libellé,Chaîne Touche,Application,Classe>Action*

Veillez noter que les lignes d'événement débutent par 0, et une entrée doit être présente pour chaque numéro. L'ordre n'est pas important, comme elles seront organisées en sens inverse de l'alphabet par description comme elles sont chargées dans Wired for Sound Pro. De plus, veuillez noter que tous les espaces qui apparaissent dans les lignes de l'événement sont insignifiants.

#### Description de l'événement

Cette zone contient la description de l'événement comme elle apparaît dans les diverses listes d'événements. Pour les événements qui agissent sur de nombreuses fenêtres, la description devrait commencer avec un caractère de ponctuation pour qu'il soit recherché après que tous les autres événements plus spécifiques.

#### Libellé

Pour les événements personnalisés, ceci est la barre titre, ou libellé, de la fenêtre. [N'importe] se conforme à n'importe quel libellé. Seuls les caractères qui auront la longueur nécessaire pour la zone pourront être conformés, alors "Wri" se conforme à "Write".

Pour les événements de bouton, cette zone est le texte qui apparaît sur le bouton. Les caractères Amperstands (&'s), qui sont généralement utilisés pour indiquer les caractères soulignés (comme Default), ne doivent pas être inclus. [N'importe] se conforme à n'importe quel libellé de bouton.

Pour les événements de clavier, cette zone contient le code virtuel de touche pour la touche, comme défini par Windows. Pour la plupart des touches alphabétiques, ceci est leur code ANSI.

[N'importe] se conforme à n'importe quelle touche. Cette zone peut aussi contenir un code spécial qui fait référence à un événement de souris:

- 1 NC En bas à gauche
- 2 NC En bas à droite
- 4 NC Milieu en bas
- 5 Gauche et en bas
- 6 Gauche et en bas
- 7 Milieu et en bas
- 91 NC En haut à gauche
- 92 NC Au milieu en haut
- 93 NC A droite en haut
- 94 A gauche en haut
- 95 Au milieu en haut
- 136 A droite en haut
- 137 Souris défile (se déplace quand un bouton est appuyé)
- 138 NC Souris attrape (se déplace quand un bouton est appuyé)
- 139 Se déplacer au-dessus de la zone NC

Pour les événement d'erreur de système, ceci est le numéro de faille qui passe par TOOLHELP.DLL.

Pour les événements d'erreurs de système, cette zone est le libellée l'icône tel qu'il apparaît dans le

Gestionnaire de programme. [N'importe] se conforme à n'importe quel libellé d'icône.  
Pour les événements de démarrage et les événements de démarrage associés aux zones de message et aux bips, cette zone est une valeur interne spéciale réservée.

### KeyString

Pour les événements personnalisés, ceci est n'importe quel texte qui apparaît dans le contrôle de la fenêtre enfant de la fenêtre à laquelle l'événement se rapporte. Ceci est essentiellement utilisé pour distinguer entre les fenêtres qui ont des libellés analogues et d'autres caractéristiques.

Pour les événements de clavier qui se rapporte aux mouvements de la souris, cette zone est le code teste hit qui se rapporte à l'endroit où se trouve la souris. Les codes suivants sont utilisés:

0	Nulle part
2	Libellé
3	Menu système
4	Redimensionner le boîte
5	Menu
6	Barre de défilement-H
7	Barre de défilement-V
8	Bouton de réduction
9	Bouton d'agrandissement
10	Bordure redimensionnable
18	Bordure non-redimensionnable

Pour ces cas, [N'importe] se conforme à toutes les zones.

Cette zone n'est pas utilisée pour d'autres types d'événements.

### Classe, application, et action

Ces valeurs ne sont utilisées que pour les événements personnalisés courants. Elles correspondent directement à la classe, application, et action choisis pour l'événement. La classe et l'application peuvent être des zones ou pas [N'importe]; l'action est un code d'un caractère comme défini par la section [Actions]. Voir Actions pour plus de détails.

## Actions

Wired for Sound Pro comprend plusieurs actions, mais vous pouvez en ajouter plus si vous le souhaitez-- et avoir accès à la documentation Windows nécessaire.

Toutes les définitions d'action sont conservées dans la section [Actions]. Les NumActions définissent combien d'actions sont présentes dans la partie. Elles sont autrement numérotées comme des événements. Chaque entrée d'action a le format suivant:

*number*=<Message>,<wParam>,<Letter>,<Description>

*Message* and *wParam* sont des zones de quatre caractères hexadécimaux qui correspondent au numéro de message et à la valeur *wParam* du message Windows qui entraîne l'événement. Vous pouvez choisir n'importe quelle valeur pour *AnyVal* pour assurer qu'il n'entre pas en conflit avec les valeurs que vous souhaitez attraper.

*Letter* est un caractère simple qui est utilisé pour identifier l'action dans la fenêtre de l'événement personnalisé. @ est réservé.

*Description* est la description qui apparaît dans la liste des actions dans le dialogue Ajouter/Édition de la fenêtre des événements personnalisés.



## **Un mot sur la compatibilité**

Pour attacher aux événements existants, Wired for Sound Pro doit faire certaines choses pas très ordinaires à votre environnement Windows. Alors que toute mesure a été prise pour être certain que cela ne fasse des instabilités et des erreurs, vous devriez conserver une ou deux choses à l'esprit lorsque vous utilisez Wired for Sound Pro.

La performance du système est légèrement affectée lorsqu'un groupe événement (par ex. icône, clavier) est activé, alors si vous n'utilisez pas de sons dans un groupe événement particulier (par ex. ils sont tous installés dans (aucun), vous devriez cocher le bouton Désactiver dans le dialogue d'attachement-son approprié.

Finalement, veuillez noter que Wired for Sound Pro a été testé avec Windows 3.1. Comme elles n'existent pas encore, nous ne pouvons pas assurer une compatibilité avec les versions futures de Wired for Sound Pro.

