

QuickLogo

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> QuickLogo		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 19, 2022	

REVISION HISTORY

<i>NUMBER</i>	<i>DATE</i>	<i>DESCRIPTION</i>	<i>NAME</i>

Contents

1 QuickLogo	1
1.1 QuickLogo.guide	1
1.2 introduction	1
1.3 requirements	2
1.4 quickstart	2
1.5 description	4
1.6 bugs	4
1.7 address	4
1.8 mode	5
1.9 commands	5
1.10 menus	6
1.11 window	6
1.12 infos	7
1.13 fd	7
1.14 bd	8
1.15 lt	8
1.16 rt	8
1.17 color	8
1.18 setrgb	8
1.19 tron	9
1.20 troff	9
1.21 cls	9
1.22 pause	9
1.23 home	9
1.24 comment	9
1.25 new	10
1.26 load	10
1.27 insert	10
1.28 save	10
1.29 about	11

1.30 help	11
1.31 quit	11
1.32 palette	11
1.33 undo	11
1.34 title	12
1.35 wildgraphics	12

Chapter 1

QuickLogo

1.1 QuickLogo.guide

QuickLogo v0.9

Ecrit Par Nicolas Mougel

© Copyright 1994 Wild Graphics

Bienvenue à QuickLogo v0.9

Introduction

Indispensable

Premiers essais

Description

Bugs connus

L'auteur

1.2 introduction

Introduction

QuickLogo est un logiciel qui vous ouvre la porte sur un langage graphique facile à comprendre, et est composé à cet effet d'une dizaine de commandes rudimentaires.

De ce fait, il n'a pas pour but de réaliser des graphismes sophistiqués mais se veut plutôt une occasion de créer des formes en 2 dimensions en ayant certaines contraintes dues à son principe :

En effet, vous êtes telle une tortue bougeant sur le sol, dont les déplacements se caractérisent par :

- des avancées
- des retours
- des quarts de tour à droite ou à gauche
- des demi-tours à droite ou à gauche
- etc...

Cette tortue a le don de changer de couleur quand on lui demande et peut également laisser des traces à chacun de ses déplacements, c'est d'ailleurs tout son intérêt !

De temps en temps, elle prend de petites pauses ou décide de rentrer à la maison.

QuickLogo se veut rapide et simple d'utilisation. Ayez bien du plaisir lors de vos essais !

1.3 requirements

Indispensable

Pour fonctionner QuickLogo v0.9 nécessite :

- l'OS 2.0 ou supérieur
- la ReqTools.library v37 ou supérieure dans votre répertoire libs. Cette bibliothèque est d'ailleurs incluse avec la distribution.
- et un peu d'imagination bien sûr !

Deux versions de QuickLogo sont proposées. L'une est standard, elle s'appelle QuickLogo, l'autre est réservée à ceux qui possèdent un coprocesseur, et se nomme QuickLogo881.

1.4 quickstart

Premiers essais

Après avoir lancé QuickLogo, vous vous trouvez normalement en présence d'une fenêtre de commandes active.

Un peu plus vers le haut se trouve une croix qui indique la position de la tortue.

1er essai :

Entrez les ordres suivants pour voir leurs résultats à l'écran :

```
color 1
```

```
fd 20
```

La tortue avance de 20 pas, et laisse une trainée noire derrière elle.

```
color 4
rt 90
fd 40
```

Le tracé de la tortue est maintenant devenu rouge et celle-ci a changé de direction.

Pour voir toutes les caractéristiques de la tortue regardez la fenêtre d'informations à gauche.

```
lt 90
```

Sauvegardez le fichier actuel par l'option

```
Sauver
dans le répertoire
```

de votre choix sous le nom Essai.lgo. Utilisez alors l'option

```
Insérer
```

3 fois de suite sur ce même fichier. Vous devez normalement ←
obtenir un
escalier en noir et jaune.

```
pause 10
setrgb 4 13 13 0
```

La couleur numéro 4 a été redéfinie. Le rouge est remplacé par du jaune.

Sauvegardez le fichier sous le nom Suite.lgo et chargez-le par le biais de l'option

```
Charger
```

```
.
```

Vous voyez l'escalier rouge et noir se construire. A la fin une pause est réalisée et finalement la couleur 4 est redéfinie.

2ème essai :

Effacez le projet courant en utilisant l'option

```
New
```

```
.
```

Tapez ensuite :

```
fd 10
rt 90
fd 20
lt 45
```

Sauvegardez le fichier sous le nom Essai.lgo. Insérez ensuite ce fichier 7 fois de suite.

Vous devez normalement obtenir une sorte de churiken à l'écran.

Maintenant à vous de faire vos propres essais !

1.5 description

Description

Les différents modes

Les commandes

Les menus

La fenêtre de commandes

La fenêtre d'informations

1.6 bugs

Bugs connus

- Si l'option undo est répétée trop souvent en appuyant continuellement sur les touches Amiga U, le logiciel ne suit plus les événements menus. Les futures actions que vous ferez par le biais d'un menu seront alors faussées.
- De même, lors du tracé d'une forme à l'écran si vous appuyez sur le bouton droit de la souris de manière répétée vous aurez le même problème que dans le bug précédent.

1.7 address

L'auteur

Si vous avez des suggestions à faire, ou si vous voulez prendre contact avec l'auteur, pour une raison ou pour une autre :

Nicolas Mougel, 6 avenue de la Chasse, 77500 Chelles

Pour ceux qui sont passionnés d'images de synthèse et de fractals, il vous est peut-être possible de participer à la newsletter

Wild Graphics

.

Ecrivez-moi si vous êtes intéressés.

1.8 mode

Les différents modes

QuickLogo peut s'utiliser de plusieurs manières :

Mode par défaut :

```
QuickLogo ou QuickLogo <Nom du Fichier>
```

Lancement du logiciel pour la construction d'un projet de dessin avec chargement du fichier si celui-ci est indiqué.

Mode de visualisation :

```
QuickLogo -v <NomFichier> [ -t <Temps> ]
```

Lorsque vous voulez visualiser un de vos projets, utilisez l'option -v (view) en indiquant le fichier à visionner.

Celui-ci apparaîtra alors à l'écran sans aucun autre élément graphique (comme la barre de titre ou les fenêtres, dans le cas du mode par défaut).

Le temps de visualisation par défaut est de 4 secondes. Vous pouvez le changer, en indiquant avec l'option -t le nouveau temps en secondes.

Remarque : les wildcards ne sont pas reconnus pour les noms de fichiers.

Mode aide :

```
QuickLogo -h ou alors lorsque vous faites une erreur d'utilisation de QuickLogo.
```

Donne une aide pour l'utilisation correcte du logiciel.

1.9 commands

Les commandes

QuickLogo vous offre un peu plus d'une dizaine de commandes qui sont :

fd

bd

lt

rt

color

```
setrgb  
tron  
troff  
cls  
pause  
home  
//
```

1.10 menus

Les menus

Ceux-ci permettent d'effectuer des actions générales avec le logiciel.

Projet : Concerne le projet de dessin en cours.

Nouveau

Charger

Insérer

Sauver

A Propos

Aide

Quitter

Editer :

Palette

Défaire

Supplément : Une option pratique.

Titre O/N

1.11 window

La fenêtre de commandes

Cette fenêtre est la plus importante du logiciel puisqu'elle réceptionne toutes les

commandes
venant de votre part pour indiquer les déplacements de la tortue.

A chaque fois que vous entrez une commande, un commentaire indique si celle-ci est reconnue ou pas par QuickLogo. Attention, les commandes sont vérifiées mais pas leurs paramètres.

Encore une caractéristique importante, l'utilisation des menus n'est possible que lorsque cette fenêtre est active.

Si vous ne désirez pas taper vos instructions sous la fenêtre de commandes, vous pouvez très bien le faire par le biais d'un éditeur de textes mais les résultats se verront à l'écran chaque fois que vous utiliserez l'option

Charger
ou
Insérer
pour accéder à votre fichier de type logo.

1.12 infos

La fenêtre d'informations

Lors des déplacements de la tortue, il est important de connaître sa position et ses caractéristiques du moment.

C'est ce que propose la fenêtrés d'informations en mentionnant :

- La position X et Y de la tortue
- Son angle
- Sa couleur
- Si elle est en mode tracé ou non

Lorsque certaines caractéristiques dépassent des valeurs normales, elles sont indiquées par des XXX pour prévenir l'utilisateur.

1.13 fd

fd (forward)

fd <pas> : Fait avancer la tortue du pas mentionné.

Remarque : Le pas peut être négatif. D'où fd -10 équivaut à bd 10.

1.14 bd

bd (backward)

bd <pas> : Fait reculer la tortue du pas mentionné.

Remarque : Le pas peut être négatif comme dans le cas de fd.

1.15 lt

lt (left turn)

lt <angle> : Fait tourner la tortue vers la gauche de l'angle indiqué.

Remarque : L'angle peut prendre toutes les valeurs possibles. D'où lt 360 équivaut à lt 0.

1.16 rt

rt (right turn)

rt <angle> : Fait tourner la tortue vers la droite de l'angle indiqué.

Remarque : Comme dans le cas de lt, l'angle peut prendre toutes les valeurs possibles. Ainsi rt -90 équivaut à lt 90.

1.17 color

color

color <nombre> : Affecte la couleur indiquée pour le tracé. Les numéros de couleurs vont de 0 à 15.

1.18 setrgb

setrgb (set red green blue)

setrgb <n> <r g b> : Redéfinit la couleur n par les composantes rouge, verte et bleue indiquées.

Les couleurs vont de 0 à 15 et les composantes de 0 à 15 également.

1.19 tron

tron (trace on)

tron : (Ré)Active le tracé de la tortue. Généralement on l'utilise après avoir utilisé un troff.

1.20 troff

troff (trace off)

troff : Désactive le tracé de la tortue. Lorsque celle-ci se déplace, elle ne fait pas de traces sur le sol.

1.21 cls

cls (clear screen)

cls : Efface l'écran de toutes ses formes.

1.22 pause

pause

pause <temps> : Effectue une pause d'1/10 de seconde. Utile lors de transitions de couleurs ou avant un effacement d'écran.

Remarque : le fonction pause n'est pas perceptible lorsqu'on la rentre par le biais de la fenêtre de commandes.

1.23 home

home (home sweet home)

home : La tortue retourne au centre de l'écran, son angle revient à `90\textdegree{}`.

1.24 comment

// (Comment)

// : Crée un commentaire dans le fichier de sortie de type logo (.lgo)

De même lorsque vous tapez entrée dans la fenêtre de commandes, une ligne blanche sera créée dans le fichier de type logo. Cela permet d'aérer le texte et d'en différencier les parties.

1.25 new

Nouveau ou Amiga N (new)

Lorsque vous désirez créer un nouveau projet de dessin, utilisez ce menu pour remettre à zéro toutes les caractéristiques de la tortue.

Si vous avez un dessin en cours et que vous désirez le sauvegarder, n'oubliez pas d'utiliser l'action

Sauver

.

Pour éviter ce genre d'oubli, une confirmation apparaît à l'écran lorsque vous utiliser l'action Nouveau.

1.26 load

Charger ou Amiga L (load)

Permet de charger un projet de dessin se trouvant sous la forme d'un fichier ascii avec l'extension lgo.

Une requête de fichiers apparaît à l'écran, et vous n'avez plus qu'à sélectionner le fichier concerné.

Remarque : Dans le champ pattern, vous pouvez utiliser un filtre pour la lecture des fichiers. Dans le cas des fichiers de type logo indiquez #?.lgo .

1.27 insert

Insérer ou Amiga I (insert)

Insère un projet dans celui que vous êtes en train de réaliser.

Permet de faire des ajouts de dessins les uns à la suite des autres.

1.28 save

Sauver ou Amiga S (save)

Sauvegarde un projet de dessin sous la forme d'un fichier ascii.

L'extension des fichiers de ce type est lgo.

Il vous est alors possible de visualiser le fichier en entier par le biais d'un éditeur de textes.

1.29 about

A Propos

Informations concernant la version du logiciel et son auteur.

1.30 help

Aide

Donne une aide rapide sur les commandes reconnues par QuickLogo v0.9.

Un aide-mémoire en quelque sorte.

1.31 quit

Quitter ou Amiga Q (quit)

Permet de quitter le logiciel. Une confirmation est demandée pour éviter les sorties non intentionnelles.

1.32 palette

Palette

C'est option est plus un outil pour voir ce que donne telle ou telle valeur sur une couleur, qu'un éditeur de couleurs pour QuickLogo.

En effet, si vous désirez changer les couleurs d'un projet, il faut passer par le biais de la commande

setrgb

pour que le résultat soit mémorisé.

A utiliser en complément de setrgb donc.

1.33 undo

Défaire ou Amiga U (undo)

Permet de revenir en arrière lorsque vous faites une erreur de manipulation dans la fenêtre de commandes.

Cette option est infinie, c'est à dire que vous pouvez défaire un projet jusqu'à revenir à ces débuts.

Attention toutefois à une répétition abusive des touches Amiga U (cf

Bugs
pour de plus amples informations).

1.34 title

Titre O/N ou Amiga T (title)

Fait apparaître/disparaître la barre de titre, pour éviter toute nuisance lors de vos tracés.

1.35 wildgraphics

Wild Graphics est une newsletter mensuelle et concise dédiée à l'image de synthèse et aux fractals.

Elle a été lancée bénévolement en Février 1994 et compte actuellement 11-12 personnes qui y participent de manière alternative.

Le but de cette newlester est de regrouper des passionnés d'images et d'encourager la création en mettant en avant chaque mois :

- les projets en cours
- les idées
- les nouveautés
- les articles
- les questions-réponses

...de chacun. Le tout étant variable suivant les participations mensuelles.

Si vous pensez pouvoir apporter quelque chose de plus à la newsletter, contactez-moi en envoyant une description rapide de votre domaine de prédilection à l'intérieur du domaine de l'image de synthèse ou des fractals.

Des réalisations personnelles peuvent aussi m'être envoyées pour compléter votre description.

Normalement il sera répondu à toute lettre de personne motivée.
