

LFSystemBinder11.FRA

Laurent FAILLIE

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> LFSytemBinder11.FRA		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Laurent FAILLIE	August 24, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	LFSysyemBinder11.FRA	1
1.1	Aide pour LFSysyemBinder 2.1	1
1.2	Système requis	2
1.3	A quoi sert LFSysyemBinder	3
1.4	Nouveautés par rapport à la version 1.0	3
1.5	Utilisation de la GUI	4
1.6	Gadget de type de données	5
1.7	Gadget de liste	6
1.8	groupe des Residents	6
1.9	Le gadget 'Enlève' ou 'Remove'	7
1.10	Le gadget de texte	7
1.11	Gadget de commentaires	7
1.12	Ajoute	8
1.13	Le bouton : Monte	8
1.14	Le bouton : Modifier	8
1.15	Le bouton : Descent	8
1.16	Le bouton : Supprime	9
1.17	Interactif	9
1.18	Gadget de conflits d'assign	9
1.19	Le bouton : Capture	9
1.20	Gadget ALL	9
1.21	Le bouton : Désélectionne	10
1.22	Le bouton : Trier	10
1.23	Le bouton : Retourne	10
1.24	AREXX	10
1.25	La commande ARexx : ADD	12
1.26	La commande ARexx : ADD ASSIGN	13
1.27	La commande ARexx : ADD RESIDENT	14
1.28	La commande ARexx : ADD VAR	14
1.29	La commande ARexx : ADD PATH	14

1.30	La commande ARexx : GRAB	15
1.31	La commande ARexx : SET	16
1.32	La commande ARexx : NEW	16
1.33	La commande ARexx : FREE	16
1.34	La commande ARexx : SAVE	17
1.35	La commande ARexx : LOAD	17
1.36	La commande ARexx : CD	17
1.37	La commande ARexx : PRINT	17
1.38	La commande ARexx : USE	18
1.39	La commande ARexx : SHOW	18
1.40	La commande ARexx : SORT	18
1.41	La commande ARexx : ICONIFY	18
1.42	La commande ARexx : QUIT	19
1.43	Commande ARexx: MARK	19
1.44	ARexx Command: UNMARK	19
1.45	ARexx Command: INTERACTIVE	19
1.46	Les options REMOVE et NONREMOVE	20
1.47	Les types d'outils	20
1.48	PGMNAME : Type d'outils de l'icône d'LFSsystemBinder	21
1.49	ICONIFY : Type d'outils de l'icône d'LFSsystemBinder	21
1.50	RXPORT : Type d'outils de l'icône d'LFSsystemBinder	21
1.51	NOREQ : Type d'outils de l'icône d'LFSsystemBinder	22
1.52	ASSIGN : Option d'icône	22
1.53	NODELAYED : Option d'icône	22
1.54	REVERSE : Option d'icône	22
1.55	RESFORCE : Option d'icône	23
1.56	COMSORT : Tools type de l'icône d'LFSsystemBinder	23
1.57	ICON4 : Tools type de l'icône d'LFSsystemBinder	23
1.58	GUIDE : Tools type de l'icône d'LFSsystemBinder	23
1.59	PATHGLOBALONLY : Option d'icône	23
1.60	PATHREPLACE : Option d'icône	23
1.61	Quelques questions posées	24
1.62	Remarques	24
1.63	Utilitaires fournis	25
1.64	Informations légales	25
1.65	Pour tout contact	27
1.66	OS 2.0	27
1.67	Qu'est ce qu'une assign	27
1.68	Gestion des conflits d'assign	29

1.69	Les suppressions d'assigns	29
1.70	Qu'est ce que le path	30
1.71	Qu'est ce qu'une variable d'environnement	30
1.72	Qu'est ce qu'un resident	31
1.73	Les résidents retardés	31
1.74	fichier de projet	32
1.75	Les menus	32
1.76	Le menu: Nouveau	33
1.77	Le menu: Charge	33
1.78	Le menu: Sauve	34
1.79	Le menu: Utilisation des données	35
1.80	Le menu :Utilise les sélections	35
1.81	Le menu: Sélectionne le CD	35
1.82	Le menu: Iconifie	36
1.83	Le menu: Info	36
1.84	Le menu: Imprimer	37
1.85	Le menu: Quitter	37
1.86	Le menu: Marque tout	37
1.87	Le menu: Démarque tout	37
1.88	Le menu: Echange le marquage de l'assign	37
1.89	Le menu: Inverse	38
1.90	Le menu: Assign	38
1.91	Le menu: Le menu Options/Path	38
1.92	Le menu: Force toujours les résidents	39
1.93	Le menu: Locale	39
1.94	Le menu: Trier par les commentaires	39
1.95	Le menu: Pas de résident retardé	40
1.96	Le menu: Icônes de 4 couleurs	40
1.97	Note très importante: Je n'ai que 2 mains...	40
1.98	localisation d'LFSysyemBinder	41
1.99	exemples	41
1.100	Installation	41

Chapter 1

LFSystemBinder11.FRA

1.1 Aide pour LFSystemBinder 2.1

```
LFSystemBinder 2.1 |
© LFSOFT 1993-97 |
|
```

Désolé mais je n'ai pas le temps de maintenir 2 documentations (j'ai d'autres choses à faire, pas vous ?). C'est pourquoi cette documentation française est principalement celle de la version 1.1 (qui n'a été distribuée que dans les pays francophone par manque de temps pour faire une documentation internationale !). Seules quelques remarques ont été ajoutées lorsque c'était nécessaire. La doc anglaise est à jour.

Pour ceux à qui ça déplaît, qu'ils pensent à leur réaction face à une documentation uniquement en allemand (s'il ne parle pas cette langue bien sur !). Si quelqu'un se sent prêt à mettre à jour ce fichier, je suis ouvert à toutes les propositions...

Jetez un oeil quant même sur cette doc qui contient des informations techniques absente du fichier anglais.

De plus, comme dans la doc anglaise, il n'y a aucune référence à la version 2.1, car elle n'introduit aucune fonctionnalité par rapport à la 2.0.

~Système~requis~

Quelle machine faut-il ?

~Pourquoi~?~

A quoi ça sert ?

~Installation~

Comment l'installer ?

~Utilisation~de~la~GUI~

Utilisation par l'interface graphique.

~Les~commandes~AREXX~

Les commandes Arexx supportées.

~Types d'outils ~
 Personnalisation du programme.

~Exemples~
 Un tutorial.

~Quelques~questions~posées~

~Remarques~
 Remarques techniques.

~Autres~logiciels~fournis~
 Autres utilitaires.

~Statut~légal~
 Licence et autres informations légales.

~Pour~me~contacter~
 Les cadeaux sont bienvenus ;-D

Note Importante

1.2 Système requis

LFSystemBinder ne fonctionne que sur les AMIGAs sous
 ~2.0~ou~+~
 et
 utilise la ~reqtools.library~38+~. Il est~
 ~localisable~
 sous 2.1+.
 un catalogue Français est fourni. Un port
 ~AREXX~
 est présent mais ne
 nécessite pas que REXXMASTE soit lancé grâce à l'utilisation d'
 ~LFRxDirect~
 .

```
## _____ ##
## _____ ##
||## |-----##||
||## |   ##  ||
||## | ##    ||
||## ##_____||      MS-Windows ©(tm) incompatible
|          # _____|
||-----## ##|      AND PROUD OF IT !!!
||   ## | |##|
||  ##  | |##|      100% MicroSucker free.
||##_____|| |##|
## _____ ##
## ----- ##
```

1.3 A quoi sert LFSYSTEMBINDER

- Ras le bol des logiciels qui nécessitent plein d'
~assign~
pour
fonctionner, et ils créent un tel bordel que vous êtes toujours
obligé de redémarrer le système après leur utilisation,
- Votre User-Startup est *presque* aussi illisible que les docs de
Microsoft ©(TM) (all-right reserved)... mais au fait, c'est quoi
l'User-Startup ?
- Vous n'avez jamais rien compris aux commandes AmigaDos,
- Bref, c'est le foutoire complet dans le disque de votre Amiga et
installer un nouveau logiciel vous place dans un état proche de la
crise cardiaque !

LFSYSTEMBINDER est fait pour vous: Grâce à son
interface~graphique
pratique, il vous permet de gérer facilement les
~assigns~
,
~paths~
,
~variables~d'environnement~
,et les
~commandes~résidentes~
utilisés
par vos applications. Il crée des
~fichiers~de~données~
facilement
modifiables qui peuvent être activés d'un simple click de souris
sur leur icône.
De plus, cette ~nouvelle~ version permet de supprimer ces données
du système.

1.4 Nouveautés par rapport à la version 1.0

Version 2.0

- le mode interactif,
- sélections multiples,
- gestion des Jockers AmigaDos,
- support complet des residents retardés de CSH,
- Aide en ligne dans la fenêtre,

Version 1.1

Voici les principales nouveautés de cette version:

- La fenêtre est maintenant une appWindow, elle peut être icônifiée
et retaillée.
- Un appIconne apparait dans la fenêtre du WorkBench,
- Les actions peuvent être inversées grâce au gadget
Enlève
, au
menu
Options/Inverse

- ou à l'option
REVERSE
dans l'icône,
- Raccourcis claviers
localisables
- ,
- Support des
résidents retardés
pour CSH,
- Nouvel icône 8 couleurs à la Magic-Workbench.

Changement dans les commandes

- AREXX
- :
- Toutes les commandes d'ajout ont maintenant une option REMOVE,
- Les arguments des fonctions
ADD...
ont changé pour être plus
logique.
- Certains arguments de la commande
SET
ont changé pour qu'ils
prennent le même nom que les
tools'~type
. Cette commande reconnaît
la valeur DEFAULT.

voir l'historique et
les notes concernant cette version
pour
plus d'informations.

1.5 Utilisation de la GUI

Si AmigaGuide est installée, l'appui sur la touche HELP ←
permet à tout
moment d'avoir une aide en ligne sur les gadgets et les menus.

La fenêtre est une AppWindow:

- Si un
fichier~de~projet
est placé sur la fenêtre, il s'ajoute
au projet actuel,
- Placer d'autres icônes permet d'ajouter des éléments dans la
liste active.

Type
permet de changer la
liste~active

Le

groupe~Assign
permet de gérer les données propres aux assign,

Le

groupe~Residents
 gère les attributs des
 commandes~résidentes
 .

Un Enlève
 inverse la signification d'une donnée,

Des gadget~de~texte
 affiche diverses informations suivant le contexte,

Le commentaires
 peuvent être ajoutés à une donnée,

gadget~de~liste
 affiche la liste active,

Ajoute
 ,
 Monte
 ,
 Modifie
 ,
 Dessent
 ,
 Supprime
 ,
 Interactif
 ,
 Capture
 ,

Désélectionne
 ,
 trie
 et
 Retourne
 permettent de gérer les éléments de la
 liste.

Chaque bouton a son propre raccourci clavier visualisé par une lettre soulignée dans son label. Exemple 'A' pour Ajouter. Notez bien que la lettre doit être en majuscule car le 'a' (minuscule) peut servir à un autre bouton. Dans le cas du gadget de conflit d'assign, la lettre majuscule permet de faire défiler les méthodes dans un sens alors que la minucule provoque un défilement inverse.

Voir aussi les
 menus
 .

1.6 Gadget de type de données

- Le gadget multiple (MX) "type" permet de sélectionner le ↔
 type de

données à éditer.

```

Assign
,
Path
,
variables~d'environnement
ou
Commandes~résidentes
.

```

1.7 Gadget de liste

Ce gadget de liste affiche la liste des données sélectionnées ←
par le
gadget de
type
.

Sélectionnez un objet simplement en cliquant dessus. S'il s'agit d'une

```

multi-assign
, la liste de ses composantes s'affiche. Notez que les
gadgets d'attributs sont modifiés pour refléter les paramètres de l'objet.

```

voir tous les
autres~gadgets
et en particulier
Trier
et
Retourner
.

1.8 groupe des Residents

Ce groupe contient les divers attributs des
commandes~résidentes
:

```

Force
indique de ne pas tester si le PURE de la commande est mis.
(comme l'argument PURE de RESIDENT de l'AmigaDos)

```

```

Retardé
indique qu'il s'agit d'une
commande~retardée
pour CSH.

```

voir les tools' types

NODELAYED
 RESFORCE
 et le menu
 Options/Toujours
 forcer les résidents.

1.9 Le gadget 'Enlève' ou 'Remove'

La signification de l'objet est inversée: Désassignation pour ←
 les assigns
 suppression d'éléments du path, suppression de variables, ou élimination
 de résidents.

voir le menu
 Options/Inverse
 et l'option
 REVERSE
 .

1.10 Le gadget de texte

Ce gadget de text affiche diverses informations sur l'élément
 sélectionné. Pour les
 assign
 non multiples, il s'agit du path, du nom
 de l'assign pour les multi-assign ou du contenu d'une
 variable
 .

1.11 Gadget de commentaires

Ce gadget permet de donner un commentaire (de votre choix) à ←
 un
 élément:

-
 Sélectionnez
 l'objet qui recevra le commentaire,
 - Tapez votre text en le validant par ENTREE.

Voir
 Trier
 et le menu
 options/Locale/Trier par commentaire
 .

1.12 Ajoute

Ajoute un objet dans la liste active.

Pour les
Assigns
, le nom et le chemin sont demandés,
pour les
path
, sélectionner le chemin à ajouter,
pour les
variables
, il faut donner le nom et le contenu,
quant aux
résidents
, une requête permet de sélectionner la commande.

Le nouvel objet hérite de la valeur actuelle des gadgets d'attributs.

1.13 Le bouton : Monte

L'
élément~sélectionné
monte dans la liste.

L'ordre des composantes d'un
multi-assign
ou d'un
path
indique sa
priorité. Dans les autres cas, plus un élément est haut dans une liste,
plus vite il sera créé.

1.14 Le bouton : Modifier

Modifie le nom ou/et le contenu de l'
objet~sélectionné
. Dans le cas des

résidents
, Modifier permet de changer le chemin
qui conduit à celle-ci.

1.15 Le bouton : Descent

L'
élément~sélectionné
descent dans la liste.

L'ordre des composantes d'un multi-assign ou d'un path indique sa priorité. Dans les autres cas, plus un éléments est haut dans une liste, plus vite il sera créé.

1.16 Le bouton : Supprime

Enlève l'élément~sélectionné de la liste.

1.17 Interactif

Passe ou revient du mode interactif, dans lequel vous pouvez gérer les données du system 'au vol'.

1.18 Gadget de conflits d'assign

Ce gadget permet d'indiquer la méthode de résolution des conflits d'assign .

1.19 Le bouton : Capture

Capture les données courantes du système. En ce qui concerne les résidents , une requête permet de sélectionner le répertoire où elles se trouvent car cette information n'est pas stockée dans les données du système.

Il n'est pas possible de capturer les résidents retardés ni les variables .

1.20 Gadget ALL

Cet attribut indique que l'assign courante doit être détruite ↔
entièrement,
sinon, seuls les éléments présents dans sa liste sont détruits.

voir
les suppressions d'assigns
.

1.21 Le bouton : Désélectionne

Désélectionne
l'objet~courant
.

1.22 Le bouton : Trier

Trie la liste active (sauf pour les paths et les composantes ↔
d'une
multi-assign). Le chemin des
résidents
est ignoré.

Si le menu
Options/Locale/trier par commentaires
est sélectionné, les tris se
font sur les commentaires au lieu des noms.

1.23 Le bouton : Retourne

Retourne de la liste des composantes d'une
multi-assign
à la liste
principale.

1.24 AREXX

LFSystemBinder dispose d'un port AREXX nommé par défaut
"LFSystemBinder.rdv".
Ce nom peut être modifié grâce à l'option
RXPOR
. Il n'est pas
nécessaire que RexxMaster soit lancé grâce à l'utilisation d'
LFRxDirect
ou de la commande 'rxsend' de CSH ce qui permet de faire ↔
fonctionner ce
programme sur des systèmes réduits.

LFSystemBinder 1.1 reconnaît les commandes suivantes:

```
NEW
    : Réinitialisation complète du programme,

ADD
    : Ajout d'un élément dans une liste,

GRAB
    : Capture,

FREE
    : Efface une liste,

SHOW
    : Affiche une liste,

SORT
    : Trie une liste,

SET
    : Modifie la valeur de certains attributs,

SAVE
    : Sauve les données,

LOAD
    : Charge des données,

CD
    : Change le répertoire courant,

PRINT
    : Imprime les données,

USE
    : Utilise les données

ICONIFY
    : Iconifie la fenêtre,

QUIT
    : Quitte le programme
```

Nouvelles commandes de la version 2.0:

```
INTERACTIVE
,
MARK
et
UNMARK
NOTES :
```

- L'ordre des arguments optionnels comme REMOVE n'est pas important.

ex:

```
ADD RESIDENT c:Echo FORCE NONDELAYED NONREMOVE
```

et

ADD RESIDENT c:Echo NONREMOVE FORCE NONDELAYED
sont identiques mais la commande à mettre résidente doit se trouver en premier argument. Si plusieurs arguments contradictoires sont présents comme REMOVE et NONREMOVE, c'est le dernier qui est pris en compte.

- Les commentaires éventuels doivent toujours se trouver en dernier argument.
- Le programme n'est pas sensible aux majuscules / minuscules . Notez cependant qu'ARexx transforme tout ce qui n'est pas entre "" ou '' en MAJUSCULE. D'autre part, les listes utilisant l' exec.library, donc les ports y sont sensibles ("machin" et "Machin" ne sont pas identiques et la recherche du port "LFSYSTEMBINDER.RDV" sera un échec).
- Les espaces et les TAB sont considérés comme des séparateurs . Si un argument contient un espace ou un tab , il doit être mis entre guillemets.
- Un path sur le répertoire courant DOIT être entré sous la forme d'une CHAINE VIDE (Current Directory n'est pas accepté).
- Un ':' à la fin du nom d'une assign est supprimé.
- Le programme réagit comme si les données étaient entrées par la GUI, donc les requesters apparaissent normalement.
- La commande

```
SAVE
```

ne teste pas l'écrasement (overwriting).
- L'ordre des qualificatifs (comme REMOVE pour

```
ADD
```

ou

```
GRAB
```

) n'est pas important. Si vous entrez des qualificatifs inconnus, ils seront ignorés.

1.25 La commande ARexx : ADD

```

ADD
ASSIGN
  <nom> <chemin> [
NORMAL|DELAYED|PATH
] [
INTER|REPLACE|ADD|SAFETY
]

[
ALL|NONALL
] [
REMOVE|NONREMOVE
] [<commentaire>]

ADD
VAR
  <nom> <contenu> [
REMOVE|NONREMOVE
] [<Commentaire>]

ADD
RESIDENT
  <nom> [
FORCE|NONFORCE
] [

```

```

        DELAYED|NONDELAYED
    ]
[
        REMOVE|NONREMOVE
    ] [<Commentaire>]

```

ADD

```

    PATH
    <Chemin> [
    REMOVE|NONREMOVE
    ] [<Commentaire>]

```

Ajoute un objet dans une
liste

.

Notez-bien que les commentaires doivent se trouver en dernier argument.

voir le gadget

Ajoute

.

1.26 La commande ARexx : ADD ASSIGN

```

        ADD ASSIGN <nom> <chemin> [
    NORMAL|DELAYED|PATH
    ] [
    INTER|REPLACE|ADD|SAFETY
    ]
[
    ALL|NONALL
    ] [
    REMOVE|NONREMOVE
    ] [<commentaire>]

```

Cette commande ajoute une assign" link "assign"} dont le nom et le chemin sont passés en arguments. Le répertoire courant est signifié par une chaîne vide.

Exemple:

```

    ADD ASSIGN truc "" NORMAL SAFETY NONREMOVE "C'est un test."

```

ajoute une assign normale nommée truc, de la méthode de gestion des conflits est 'ajout sécurisé'. NONREMOVE indique qu'elle devra être construite quelque soit la valeur du gadget '

Enlève

'.

Son attribut '

Tous

' dépend de la valeur du gadget (

ALL

et

NONALL

absent de la ligne).

1.27 La commande ARexx : ADD RESIDENT

```

        ADD RESIDENT <nom> [
        FORCE|NONFORCE
        ] [
        DELAYED|NONDELAYED
        ]
[
        REMOVE|NONREMOVE
        ] [<Commentaire>]

```

Ajoute une commande
résidente

.

Exemple :

```
ADD RESIDENT bin:wc FORCE NONREMOVE
```

Ajoute la commande wc qui se trouve dans bin:. Elle est forcée et doit être construite quelque soit la valeur du gadget

Enlève
mais

elle sera

retardée
si le gadget
Retardé

est actif. Pas de commentaire.

1.28 La commande ARexx : ADD VAR

```

        ADD VAR <nom> <contenu> [
        REMOVE|NONREMOVE
        ] [<Commentaire>]

```

Ajoute une
variable~d'environnement

.

Exemple:

```
ADD VAR Lang "Français" "Langue des messages"
```

ajoute une variable nommée 'Lang' et dont le contenu est 'Français' avec 'Langue des messages' comme commentaire.

La valeur du gadget

Enlève
détermine si elle doit être construite
ou supprimée.

1.29 La commande ARexx : ADD PATH

```

        ADD PATH <Chemin> [
        REMOVE|NONREMOVE
        ] [<Commentaire>]

```

Ajoute un répertoire dans la liste des
paths

Exemple:

```

      ADD PATH bin: REMOVE
ajoute bin: dans la liste des paths en lui mettant l'attribut
      Enlève

```

1.30 La commande ARexx : GRAB

```

      GRAB ASSIGN <nom> [
      INTER|REPLACE|ADD|SAFETY
      ] [
      ALL|NONALL
      ]
[
      REMOVE|NONREMOVE
      ]
Capture une
assign
. Si nom = '*' toutes les assigns sont capturées.

GRAB PATH [
      REMOVE|NONREMOVE
      ]
Capture du
path~global
.

GRAB RESIDENT <repertoire> [
      FORCE|NONFORCE
      ] [
      DELAYED|NONDELAYED
      ]
[
      REMOVE|NONREMOVE
      ]
Capture des
résidents
.

GRAB VAR <Nom> [
      REMOVE|NONREMOVE
      ]
Capure UNE
variable
dont le nom est donné. Il faut absolument qu'elle
ne soit pas de type binaire ni qu'elle contienne une chaîne de plus
de 255 caractères sinon la valeur sera tronquée.

Voir la commande
      ADD
pour plus d'informations et aussi
le gadget
Capture

```

1.31 La commande ARexx : SET

```

                SET REVERSE ON/OFF/DEFAULT
SET ASSIGN INTER|REPLACE|ADD|SAFETY|DEFAULT
SET PATHGLOBALONLY ON/OFF/DEFAULT
SET PATHREPLACE ON/OFF/DEFAULT
SET RESFORCE ON/OFF/DEFAULT
SET NODELAYED ON/OFF/DEFAULT
SET COMSORT ON/OFF/DEFAULT
SET ICON4 ON/OFF/DEFAULT

```

Active ou inactive les items équivalents du menu options

DEFAULT indique qu'il doit prendre sa valeur initiale donnée par les

tools'type

1.32 La commande ARexx : NEW

Réinitialise le programme. Toutes les listes sont effacées ←
, les menus sont remis à leurs valeurs initiales

Attention: Aucune demande de confirmation ne s'affiche si les données ont été modifiées...

Voir le menu

Projet/Nouveau
et les types d'outils pour la configuration.

1.33 La commande ARexx : FREE

```

                FREE ASSIGN
FREE VAR
FREE RESIDENT
FREE PATH

```

Efface une des listes. Contrairement à NEW

, les attributs associés ne sont pas modifiés.

Attention: Aucun requester ne demande confirmation.

1.34 La commande ARexx : SAVE

```
SAVE <Nom du fichier>
```

Sauve les données dans un
fichier

.

voir le menu

Projet/Sauve

.

1.35 La commande ARexx : LOAD

```
LOAD <Nom du fichier>
```

Charge des données depuis un
fichier

.

voir le menu

Projet/Charge

.

1.36 La commande ARexx : CD

```
CD <Répertoire>
```

Change le répertoire courant.

Voir le menu

Projet/Sélectionne le CD

.

1.37 La commande ARexx : PRINT

```
PRINT [<fichier de sortie> [<entête>]]
```

Imprime les données sur un
fichier

(PRT: par défaut).

Notez bien: Un fichier de sortie doit être spécifié pour utiliser
une entête !.

voir le menu

Projet/Imprimer

.

1.38 La commande ARexx : USE

```
USE ASSIGN
USE VAR
USE RESIDENT
USE PATH
USE ALL
```

Active les données spécifiées (ALL : Toutes les données).

Voir le menu
Projet/utilise
pour plus d'informations.

1.39 La commande ARexx : SHOW

```
SHOW ASSIGN
SHOW VAR
SHOW RESIDENT
SHOW PATH
```

Sélectionne une liste ce qui l'
affiche
.

1.40 La commande ARexx : SORT

```
SORT ASSIGN
SORT VAR
SORT RESIDENT
```

Trie une liste (notez qu'elle devient la
liste~active
).

Voir le menu
Options/Locale/Trier par les commentaires
, le gadget

Trier
, et la commande
Set
.

1.41 La commande ARexx : ICONIFY

```
ICONIFY ON|OFF
```

Iconifie ou non la

```
fenêtre
.

voir le menu
    Projet/Iconifie
.
```

1.42 La commande ARexx : QUIT

```
QUIT

Quitte le programme.

voir le menu
    Projet/Quitter
.
```

1.43 Commande ARexx: MARK

```
MARK ASSIGN|VAR|RESIDENT|PATH <objet> [<objet> ...]
```

Marque les objets dans la liste active. <objet> peuvent utiliser les jockers AmigaDos exemples:

```
MARK ASSIGN D#?
ou
MARK ASSIGN D*
Marque toutes les assigns dont le nom commence par D.
```

Note: Le chemin des commandes résidentes sont ignorés.

1.44 ARexx Command: UNMARK

```
UNMARK ASSIGN|VAR|RESIDENT|PATH <objet> [<objet> ...]
```

DéMarque les objets dans la liste active. <objet> peuvent utiliser les jockers AmigaDos exemples:

```
MARK ASSIGN D#?
ou
MARK ASSIGN D*
Marque toutes les assigns dont le nom commence par D.
```

Note: Le chemin des commandes résidentes sont ignorés.

1.45 ARexx Command: INTERACTIVE

INTERACTIVE ON|OFF

Vas ou revient du mode interactif.

1.46 Les options REMOVE et NONREMOVE

REMOVE et NONREMOVE sont deux qualificateurs pour les commandes ←

ADD
et

GRAB
et indiquent si l'attribut Enlève d'un objet, c'est à dire s'il doit être détruit, est actif ou non. Si aucune de ces options n'apparaît, c'est la valeur actuelle de Enlève qui est prise en compte.

1.47 Les types d'outils

Les types d'outils (ou tools' type) permettent à l'utilisateur de configurer LFSystemBinder. On peut les classer en 2 catégories:

- Ceux qui se trouvent exclusivement dans l'icône d'LFSystemBinder:

PROGNAME
indique l'outil par défaut à mettre dans les icônes de projets
,

GUIDE
indique le nom de la base de données d'aide AmigaGuide,

ICONIFY
le programme doit démarrer iconifié,

RXPORT
pour donner le nom du port AREXX à utiliser,

NOREQ
supprime certaines requêtes,

COMSORT
et
ICON4
servent à donner les valeurs par défaut du menu Options
.

- Ceux qui peuvent se trouver aussi dans les icônes de

```

projets
:

ASSIGN
,
PATHREPLACE
,
PATHGLOBALONLY
,
RESFORCE
,
NODELAYED
,
REVERSE
.

```

Dans l'icône d'LFSystemBinder, ils servent à configurer le menu Options

alors que pour un fichier de projet, ils forcent les actions auxquelles ils sont associés.

A noter que les mêmes options sont utilisable en arguments d'une ligne de commande CLI. Exemple:

```
LFSystemBinder ICONIFY RXPORT=Mon_Port
```

1.48 PGMNAME : Type d'outils de l'icône d'LFSystemBinder

Par défaut, les ~fichiers~de~projets~ prennent comme 'outil par défaut' le programme créateur (LFSystemBinder) avec le chemin qui y conduit. Grâce à PGMNAME, un nouvel outil par défaut peut être donné.

Exemple:

```
PROGNAME=sys:prefs/lfSystemBinder
```

1.49 ICONIFY : Type d'outils de l'icône d'LFSystemBinder

L'option "ICONIFY" force le programme à démarrer iconifié

```

.

```

1.50 RXPORT : Type d'outils de l'icône d'LFSystemBinder

L'argument donné à l'option "RXPORT" indique le nom du port

```

~AREXX~

```

à utiliser.

1.51 NOREQ : Type d'outils de l'icône d'LFSystemBinder

L'argument "NOREQ" est surtout utile pour une utilisation en client

~ARexx~
pour des programmes d'installations car elle permet de supprimer certaines requêtes: Demande de confirmation lorsque les données ont été modifiées, forçage d'une multi-assign vers le type NORMAL, modification d'une variable déjà existante, tentative de mettre une commande dans la liste des ~residents~ plusieurs fois, enfin, les commandes non pures ne sont plus mises residents (sauf bien sur celles qui possèdent l'attribut ~Force~, si le tools type ~RESFORCE~ ou menu ~Options/Always~force~residents~ sont activés).

1.52 ASSIGN : Option d'icône

Indique la valeur par défaut du menu Options/Assign

.

Valeurs possibles:

ASSIGN=REPLACE

ASSIGN=ADD

ASSIGN=SAFETY

1.53 NODELAYED : Option d'icône

L'argument NODELAYED active par défaut le menu Option/No~delayed~residents

.

1.54 REVERSE : Option d'icône

Identique à l'utilisation du menu
Options/Reverse

1.55 RESFORCE : Option d'icône

Identique à l'utilisation du menu
Options/Locale/Force les résidents

1.56 COMSORT : Tools type de l'icône d'LFSystemBinder

L'argument COMSORT active par défaut le menu
Options/Locale/Sort~by~comments

.

1.57 ICON4 : Tools type de l'icône d'LFSystemBinder

L'argument ICON4 active par défaut le menu
Option/Locale/Icône4

.

1.58 GUIDE : Tools type de l'icône d'LFSystemBinder

L'argument de l'option GUIDE indique le nom du fichier d'aide

~AmigaGuide~

à utiliser. Par défaut, il s'agit du fichier
"LFsystemBinder.guide" ou du nom indiqué dans le catalogue pour les
systèmes localisés.

1.59 PATHGLOBALONLY : Option d'icône

Identique à l'utilisation du menu
Options/Path/Seulement le global

.

1.60 PATHREPLACE : Option d'icône

Identique à l'utilisation du menu
Options/Path/Remplacer

.

1.61 Quelques questions posées

- * Comment accéder au ~répertoire~courant~ ?
-> Il suffit que la ~chaîne~ résultant d'une requête de répertoire soit vide (tapez Amiga-droit X pour l'effacer puis Enter pour la valider).
- * Il serait souhaitable de pouvoir ajouter un
~projet~
à un autre.
-> Cette possibilité a toujours existé: Lorsque LFSystemBinder charge un fichier, il n'efface pas les données qu'il a déjà. Il est donc possible de mélanger plusieurs projets simplement en les chargeant les uns à la suite des autres ...
- * Pourquoi ne pas ajouter le lancement d'applications, les MOUNT, etc ?
-> Ce n'est pas le but d'LFSystemBinder de lancer des applications et dans ce cas, il est sans doute préférable de créer un script AmigaDos ou ARexx.
L'installation de nouveaux périphériques est prise en charge par la commande Mount de l'AmigaDos. Malheureusement, je n'ai aucune information sur la manière dont elle fonctionne. De toutes façon, depuis le
~WB~2.0~
, il est possible d'utiliser des petites mount-list que l'on peut lancer depuis le WorkBench... Voir la doc du système!
- * A quand des versions 68020, 030 ou 040 ?
-> Sans doute jamais ! Ceci ne se justifie que pour les programmes qui font beaucoup de traitements (genre ray traceur). Avec un programme comme celui-ci le gain serait vraiment négligeable !!
- * Est-ce que la version 1.2 fera le café le matin ?
-> ...

1.62 Remarques

- ~nouveautés~par~rapport~à~la~version~1.0~
 - ~Précisions~sur~les~paths~
 - ~Problèmes~avec~les~résidents~retardés~
 - ~suppression~d'assign~
 - Localisation
.Lorsque vous travaillez sur un gadget de chaîne, n'oubliez ↔
jamais
de le valider (Enter) sinon les modifications apportées ne seront pas prises en compte. Ceci est valable aussi bien pour le gadget de
~commentaire~
que pour les requêtes.
-

.Ce programme a subit des tests très approfondis sous
 ~enforcer~
 &
 mungwall~
 . Il est possible que certains processus allouent leurs
 données de manière non standard. LFSystemBinder n'est donc pas
 fautif. D'autre part, certaines versions de la
 ~reqtools.library~
 comme la 38.1042 provoquent des hits lors de la ←
 lecture de
 répertoires par rtFileRequest() avec les flags FREQF_SELECTDIRS et
 FREQF_NOFILES. Pas de hits avec la version v38.1210.

.Note pour mes βtesteurs: Cette version ne lis plus les fichiers de la
 version 1.0β2 ... Vous aviez été prévenu !!

1.63 Utilitaires fournis

Les utilitaires suivants sont fournis avec LFSystemBinder:

- LFRxDirect : Envoi une commande Arexx à un port même si RexxMast, qui est le gestionnaire centrale Rexx, n'est pas lancé.
- LFGrabPath : Donne le
 path global
 au CLI dans lequel il est lancé. Très
 utile pour les shells lancés par des utilitaires comme PopCli, DMouse ou
 le shell esclave de DiceConfig, qui n'héritent d'aucun path.

Version 2.0

La registry.library et PathAssign sont inclus dans cette distribution.

1.64 Informations légales

LFSystemBinder, LFRxDirect, LFLocalise, DiceConfig, la ←
 registry.library
 et LFGrabPath sont © LFSoft (c'est à dire MOI :
 ~Laurent~FAILLIE~
).

Installer, AmigaGuide, MungWall & Enforcer sont © Commodore-Amiga et
 sont disponibles dans le DP.

La GUI a été générée par GadToolsBox V2.0b © 1991-1993 Jaba Development.
 Mais le code de gestion a été en grande partie modifié pour gérer
 correctement les polices, les raccourcis claviers, ...

Dice et CSH sont © Matt Dillon. Csh 5.20+, dont certaines routines
 ont inspiré mes sources, est programmé par Andreas M.Kirchwitz.

La ReqTools.library est © Nico François.

ToolsManager est ©1990-93 StefanBecker.

ARexx is a registered trademark of Wishful Thinking Development.

Les fichiers AmigaGuide ont été produit avec l'aide d'Heddley v1.1 qui est (c) Edd Dumbill 1994 (mais qui est tros buggé pour que je m'enregistre!).

Les autres produits sont sous le copyright de leur marque respective.

LFSystemBinder n'est pas un Domaine Public: C'est un *GIFTWARE*, ce qui veut dire que si vous le trouvez utile & que vous vous en servez beaucoup, vous *devez* m'envoyer un cadeau (\$\$\$, programmes, chocolats, Amiga 4000, ou simplement une carte postale,...). Un simple mot de votre part m'indiquera que ce logiciel est utile à d'autres utilisateurs et m'encouragera dans mes futures développements...

Cette distribution ne peut être diffusée que dans son intégralité, sans altération (sauf archivage). Les documentations peuvent être comprimées (PowerPacker ou XPK par exemple) mais pas l'exécutable : Lorsque j'ai acquis mon 4000, j'ai eu la mauvaise surprise de découvrir que tous mes utilitaires compactés avec Imploder 3.x plantaient. Laissez donc le choix à l'utilisateur final d'utiliser leur compresseur préféré...

La diffusion est autorisée dans toutes les collections DP's comme FredFish, CAM ou DPAT dont le prix des disquettes ne dépasse pas celle d'une de ces collections, ainsi que sur les cover-disk.

TOUTE DISTRIBUTION EN ACCOMPAGNEMENT D'UN PROGRAMME COMMERCIAL OU SHAREWARE NÉCESSITE UNE LICENCE qui ne vous coutera que la version COMPLETE ET ENREGISTRE de votre programme...

LFSystemBinder & les fichiers contenus dans cette distribution sont DISTRIBUÉS "AS-IS". UTILISEZ LES A VOS PROPRES RISQUES.
AUCUNE RESPONSABILITÉ N'EST ASSUMÉE PAR COMMODORE OU MOI.

Mes programmes ont été développés sur un Amiga 1000 8Mo de Rams, un disque dur de 52 Mo, WB 2.1, KS 37.210, et un 68010 et sur un Amiga 4000 standard, WB 3.0, KS 39.106, 14 Mo, HD de 120 Mo et un 68040.

Ils ont été compilés avec Dice V2.07.54R (version enregistrée).

Le projet a été géré par DiceConfig2.1B3.
La localisation a été obtenue grâce à LFLocalise 0.5B

Aucun hit de MungWall v 37.21 ou Enforcer v 37.55 n'a été trouvé et ces programmes ont été testés avec succès sur les systèmes suivants:

- B2000, 68000, KS 3.1, WB 3.0, 3Mo (1Mo chips), (v1.0 uniquement !)
 - A1000, 68010, KS 2.0, WB 2.1, 8Mo (512Ko chips),
 - A1200, 68020, KS 3.0, WB 3.0, 2Mo (2Mo chips),
 - A3000, 68030, KS 2.0, WB 2.1, 6Mo (2Mo chips),
 - A4000, 68040, KS 3.0, WB 3.0, 6Mo (2Mo chips),
 - A4000, 68040, KS 3.0, WB 3.0, 14Mo (2Mo chips),
-

- A4000, 68040, KS 3.1, WB 3.1, ??Mo (2Mo chips),

Remerciements:

- * Bruno ANTHOINE pour le β test & ses idées.
- * Frank GEIDER pour le β test & pour m'avoir fourni plein d'utilitaires DP dont GadToolsBox.
- * Seb. BOUCHEX pour le β test,
- * ANIMAGE production pour le test sur le 3000,
- * Matt DILLON pour Dice, ...
- * SOMEWARE pour importer Dice en France,
- * DPAT, Fred FISH et CAM pour leurs librairies.
- * aux ingénieurs d'Amiga pour notre merveilleuse machine.
- * COULEUR 3 pour la musique.

Un grand merci a BABETH pour la correction de mes nombreuses 'fôtes d'ortografe' & à LAURENT (le grand) pour les messages en anglais...

1.65 Pour tout contact

Mon adresse est :

Laurent FAILLIE
"Les Vuardes"
74930 Pers-Jussy
FRANCE

N'hésitez pas à me contacter pour toutes améliorations ou si LFSytemBinder plante lamentablement sur votre système! N'oubliez jamais d'indiquer votre modèle d'amiga, les versions de KickStart et de Workbench, le CPU, la mémoire, les autres logiciels qui fonctionnent simultanément (blanker, ...) et leur version, bref, toutes les informations indispensables pour que je puisse résoudre le problème...

1.66 OS 2.0

Le 2.0 a apporté beaucoup de facilités pour programmer le système et un environnement plus puissant aux utilisateurs. S'il y a beaucoup de demande, une version simplifiée pour le 1.3 pourrait être envisagée.

Allez les 1.x-iste, un petit effort: Même mon vieux (mais toujours vaillant) Amiga 1000 est passé au 2.1 et je vous assure que je ne le regrette pas !!

1.67 Qu'est ce qu'une assign

Les assigns permettent de lier un nom de volume logique à \leftrightarrow
un
répertoire.

Le gadget multiple (MX) permet de choisir parmi les différents types d'assign du

~2.0~

et plus:

- Assign dite "NORMALE": Elle pointe physiquement (Lock()) sur un répertoire. Elle est liée au volume sur lequel se trouve la cible. Par exemple, tapez dans un shell.

Assign Machin: df0:

puis changer la disquette qui se trouve dans votre lecteur interne,

Dir Machin:

affichera une requête demandant d'insérer la première disquette.

- "MULTI-ASSIGN": Fonctionnant sur le même principe que les assigns NORMALES, elles pointent sur plusieurs répertoires à la fois.

- Assign "NON-CONSTRUITE" ou "PATH": Contrairement au 2 précédentes, elles ne pointent pas physiquement sur la cible. Ainsi en

Assign Machin: df0: PATH

puis

Dir Machin:

affichera toujours le contenu de la disquette de DF0:, quelle qu'elle soit.

- Assign "RETARDEE": Elle pointe vers un volume qui peut ne pas être monté au moment de l'assignation. La première fois où elle est utilisée, elle est résolue et transformée en assign normale.

Les assigns servent principalement à créer des raccourcis vers des répertoires particuliers. L'assign la plus connue est sans doute "C:" qui pointe vers le répertoire contenant les commandes de l'AmigaDos, c'est-à-dire "SYS:c" où "SYS:" est lui-même une assign vers le disque de démarrage du système.

Les assigns sont fréquemment utilisées (souvent abusivement) pour indiquer à un programme où il peut trouver ses propres données. Par exemple, DINCLUDE: pointe vers le répertoire contenant les fichiers include pour

DICE

.

Une autre utilisation très pratique est d'utiliser une assign pour installer un programme sur disque dur alors qu'il ne fonctionne théoriquement que sur disquette (voir les

exemples

).

voir

suppression~d'assign

et les gadgets

conflit

et

tout

.

1.68 Gestion des conflits d'assign

Dans le cas où l'on désire créer une assign mais qu'elle existe déjà le programme réagit suivant 4 modes:

- Interactif: Un requester demande à l'utilisateur de choisir quoi faire (ajouter , remplacer , ignorer),
- Remplace: La nouvelle assign remplace l'ancienne,
- Ajoute: Si l' ancienne est de type normale, la nouvelle est ajoutée sinon il y a Erreur,
- Ajout sécurisé (safety add): La nouvelle assign est ajoutée à l' ancienne mais si ce n'est pas possible, elle la remplace.

Ces modes sont sélectionnés de manière locale à chaque assign grâce, par ordre de priorité, au gadget~cyclique , globalement par les tools-types ou le menu options .

1.69 Les suppressions d'assigns

La suppression d' assigns est très puissante et m'oblige à entrer dans des détails techniques.

- L'assign a supprimer est qualifiée par le bouton ALL ?

-> Oui, elle est supprimée entièrement, quelque soit son type et son contenu.

-> Non, il y a comparaison entre les valeurs de la liste et du système: Si elles sont 'indentiques', l'assign est supprimée. Pour les

multi-assign , tous les éléments communs aux 2 listes sont supprimés.

La comparaison dépend du type de l'assign courante du système (sans tenir compte du type spécifié dans la liste d'LFSystemBinder).

- Assign NORMALE ou MULTI : Les Locks sont comparés (voir la fonction SameLock() de la Dos.library), "RAM:" et "Ram Disk:" sont identiques car représentant le même volume physique.

- PATH ou DELAYED non résolu : Les chaînes ASCII représentant les

répertoires sont comparés, "RAM:" et "Ram Disk:" sont différents, les 2 chaînes n'étant pas les mêmes...

C'est sans doute l'endroit le plus complexe de tout le source car les fonctions qui gèrent les multi-assigns, AssignAdd() et RemAssignList() ne fonctionnent pas sur la racine des multi-assign (répertoire où l'on se trouve après un CD sur l'assign). C'est pourquoi j'ai été obligé de modifier moi-même la DosList pour accomplir certaines actions comme supprimer la racine d'une multi en conservant les autres valeurs par exemple ...

A ma connaissance, hormis peut être la commande Assign standard (mais dont la syntaxe se rapproche plus du mode d'emploi d'Excel®(TM) que d'une commande compréhensible par nous simples mortels), aucun autre utilitaire ne permet de ne supprimer que certains répertoires des multi-assign comme le fait LFSystemBinder!!!

1.70 Qu'est ce que le path

Le path est le chemin que prend l'AmigaDos lorsqu'une commande doit être chargée. Il est composé d'une liste de répertoires où seront cherchées les commandes ne figurant pas dans le répertoire courant d'un CLI (ce qui inclut aussi le WB).

Chaque processus CLI a son propre path. On considère généralement celui du WorkBench, qui est créé dans la Startup-Sequence ou l'User-Startup, comme 'le path global', car, sur un système normal, c'est du WorkBench que sont lancées les tâches CLI, qui héritent donc de son path.

Attention: Un CLI hérite toujours du path de son parent. Ainsi le nouveau process créé par un NEWSHELL hérite du path de son shell parent et non du global. C'est pourquoi un shell lancé par DMouse n'a pas de path (car ce programme n'est pas un Process CLI mais une simple tâche et ne possède donc pas de path). Voir

LFGrabPath
qui résout ce problème.

Des programmes comme ToolsManager permettent de donner un Path aux nouveaux CLI...

1.71 Qu'est ce qu'une variable d'environnement

Comme tous les langages, l'AmigaDos permet l'utilisation de variables. Elles sont de 2 types:

- Locales qui comme leur nom l'indique, ne sont connues que par le processus qui les a créées. Plusieurs variables de même nom peuvent exister dans le système si elles appartiennent à des process différents. LFSystemBinder ne gère pas ces variables qui ne sont utiles qu'aux Shell (voir la commande Set du Shell ou de CSH),
- Globale ou d'environnement: Une seule version existe dans le système et est accessible par n'importe quel processus. Elles servent

principalement pour conserver des configurations (entre autre toutes les préférences) ou des informations partagées par plusieurs programmes. Elles sont physiquement stockées dans le répertoire ENV: comme des fichiers standards.

Leur nom respecte la syntaxe de l'amigados. Par exemple, la préférence où sont sélectionnées les polices de caractère stocke ses données dans la variable "sys/font.prefs".

Leur contenu est libre mais LFSystemBinder ne permet pas l'utilisation de variables binaires.

1.72 Qu'est ce qu'un resident

Les programmes résidents sont des commandes qui sont stockées en mémoire ←
 en mémoire
 ce qui permet au système de les exécuter sans devoir à chaque fois les recharger. Outre le gain de temp, mettre une commande résidente permet aussi de gagner de la mémoire, le code n'étant présent qu'une seule fois.

Comme ces commandes doivent pouvoir être lancées plusieurs fois (réexécutables), voir simultanément (réentrantes), l'AmigaDos permet de les identifier grâce au bit PURE.

LFSystemBinder permet de forcer le chargement des commandes non PURE grâce au gadget "

```
Force
", au menu
Option/Locale/Force Resident
ou
à l'option
RESFORCE
.
```

CSH permet d'utiliser des résidents retardés, c'est-à-dire qu'ils ne seront chargés que lorsqu'ils seront utilisés pour la première fois.

1.73 Les résidents retardés

.Les ~résidents~retardés~ ne fonctionnent que pour les commandes ←
 lancées directement par les
 ~shells~CSH~
 de version supérieure ou
 égale à 5.20 (sans ARP) et tant que les auteurs ne changeront pas le mécanisme:
 - La ~
 variable~d'environnement
 ~"CshResident" est mise à 1.
 - A chaque commande retardée est créée une autre variable nommée

'res_xxx' où xxx est remplacé par le nom de la commande et qui contient le chemin jusqu'à l'exécutable.

Malheureusement, les versions actuelles (je n'ai testé que jusqu'à la 5.39) ne prennent pas en compte correctement ces informations et utilisent un drapeau interne nommé 'o_resident' au lieu de lire la variable "CshResident". Il est initialiser au démarrage du shell.

Donc, si on lance un CSH alors qu'aucun resident retardé n'est installé, il ignorera les commandes retardées par d'autres processus.

La solution est d'initialiser la variable CshResident avant même de lancer les CSH ("setenv CshResident 1" dans l'User-Startup par exemple).

CECI EST UN BUGGUE DE CSH ET NON DE LFSYSTEMBINDER...

1.74 fichier de projet

LFSystemBinder sauve ses données sous forme de fichiers de ↵
projets.

Ces fichiers sont caractérisés par leur 4 premiers caractères qui contiennent 'SB11' (ou 'SB10' pour la version 1.0). Attention: Ces fichiers contiennent des données binaires et ne doivent pas être édités manuellement.

Des
icônes
sont créés automatiquement et contiennent, par défaut,
LFSystemBinder et son chemin comme Outils par défaut. Ils peuvent aussi
contenir des
types d'outils
pour spécifier des options.

1.75 Les menus

- Projets:

Nouveau

Charge

Sauve

Utilise

Utilise les sélections

Sélectionne le CD

Iconifie

```

Info
Imprimer
    *****

Quitter
    - Edition:

Marque tout

Démarque tout
    *****

Echange le marquage de l'assign
    - Options:

Inverse

Assign
    Remplace

Ajoute
Ajout sécurisé

Path
    Seulement le global

Remplace

Force toujours les résidents

Locale

Trier par les commentaires

Pas de résidents retardés

Icônes de 4 couleurs

```

1.76 Le menu: Nouveau

```

Réinitialise le programme. Toutes les listes sont effacées ↔
, les
menus sont remis à leurs valeurs
initiales
.

```

```

Voir la commande AREXX
NEW
et les
types~d'outils
.

```

1.77 Le menu: Charge

Charge les données depuis un
fichier
. Notez-bien que les données déjà
présentes ne sont pas effacées, les nouvelles sont simplement ajoutées.

Les
types d'outils
de l'icône du fichier de projet ne sont pas pris en
compte.

Le chargement des fichiers de la version 1.0 provoque l'affichage d'une
requête, qui peut être supprimée avec l'option

NOREQ

.

Voir la commande ARExx

LOAD

, la

GUI

et le menu

Projet/Sélectionne le CD

.

1.78 Le menu: Sauve

Sauve les données dans un
fichier
. Ce fichier est associé à un icône
pour le WorkBench de 8 couleurs par défaut.

En plus des listes, les valeurs du menu
options
sont aussi sauvées, sauf
celles de la rubrique
Locale

.

Une requête indique si le fichier existe déjà. Si un icône existe aussi,
LFSystemBinder le garde. Dans le cas contraire, un nouveau est créé et
a comme outils par défaut LFSystemBinder et son chemin d'accès. Des
types d'outils permettent de configurer certaines options.

voir les options

PRGNAME

et

ICON4

, la commande AREXX

SAVE

, et le menu

Option/Locale/Icônes~de~4~couleurs

.

1.79 Le menu: Utilisation des données

Sélectionner le menu Projet/Utilise ou en double-cliquer sur l'icône ↔
 d'un fichier de projet
 d'LFSytemBinder provoque l'activation des données. Il y a par ordre activation des assigns
 , des variables
 , des résidents
 et enfin du path
 .

Par activation, il faut comprendre création de l'objet s'il n'est pas qualifié par le bouton

Enlève
 , sinon il est détruit.

Le menu

Options/Enlève
 ou le type d'outil REVERSE
 indique que les données doivent être inversées: Celles qui sont qualifiées par Enlève
 sont construites alors que les autres sont détruites. Ce qui ↔
 permet de créer un fichier de désinstallation simplement en ajoutant le type d'outils REVERSE à la copie du fichier original...

Voir aussi la commande ARexx

Use
 .

1.80 Le menu :Utilise les sélections

Comme le menu Utilise
 mais juste les objets marqués sont activés.

1.81 Le menu: Sélectionne le CD

Sélectionne le répertoire courant (accessible en laissant le ↔
 champ répertoire libre dans les requêtes).

Si un objet de type


```
assign
,
path
ou
résident
est sélectionné, le
répertoire pointé par cet objet devient le répertoire courant, sinon une
requête s'affiche (dans les dernières versions de la reqtools.library, il
est possible de lancer l'icône du répertoire sur la requête).
```

```
Charger
un fichier provoque aussi le changement du CD sur le répertoire
contenant le fichier.
```

Le répertoire courant permet de définir des chemins relatifs: L'avantage est que si vous réorganisez votre disque, les fichiers de projets ne nécessiteront aucune modification...

Voir les

```
exemples
```

```
.
```

Voir la commande Arexx

```
CD
, les menus
charge
et
sauve
```

```
.
```

1.82 Le menu: Iconifie

```
Iconifie LFSytemBinder: La
GUI
est fermée. Pour la réouvrir, il faut
double-clicquer sur l'
AppIcône
qui est placé sur la fenêtre du WorkBench.
```

Attention: LFSytemBinder ne conserve pas d'information sur l'écran sur lequel sa

```
GUI
était ouverte. Elle se réouvrira donc sur l'écran public
par défaut, même si ce n'est pas le même que celui sur lequel elle
était ouverte auparavant...
```

Voir le

```
type d'outils ICONIFY
et la commande
AREXX ICONIFY
```

```
.
```

1.83 Le menu: Info

Affiche une requête d'informations contenant entre autres les ↔
dates de
compilation des différents modules et le nom du
port Arexx
actuel.

1.84 Le menu: Imprimer

"Imprime" les données dans un fichier. Des requêtes permettent ↔
de saisir
le nom du fichier ("PRT:" par défaut ce qui correspond à l'imprimante),
et un éventuel commentaire.

Voir la commande ARExx
PRINT
.

1.85 Le menu: Quitter

Quitte le programme. Si les données n'ont pas été ↔
sauvegardées, une
requête demande confirmation.

Voir la commande Arexx
QUIT
et le type d'outils
NOREQ
.

1.86 Le menu: Marque tout

Marque tous les objets de la liste actuellement affichée.

1.87 Le menu: Démarque tout

Supprime le marquage de tous les objets de la liste actuellement affichée.

1.88 Le menu: Echange le marquage de l'assign

Echange le marquage d'une multi-assign dont la sous liste est affichée.

1.89 Le menu: Inverse

Inverse la signification du fichier.

Voir le menu

```
Projet/Utilise
, le bouton
Enlève
, le type d'outils
REVERSE
    et la commande Arexx
Set
.
```

1.90 Le menu: Assign

Les items de ce menu permettent de modifier la gestion ↔ globale des

conflits~d'assign

. Si aucun n'est sélectionné, c'est le mode Interactif qui est utilisé.

voir le gadget de

```
gestion des conflits
, la commande ARexx
SET
, le type
```

d'outils

```
ASSIGN
    et le menu
Projet/Utilise
.
```

1.91 Le menu: Le menu Options/Path

Seulement le global: Si cet item est sélectionné, seul le path global est modifié, dans le cas contraire, les paths de tous les processus CLI sont modifiés,

Remplace: Le nouveau path remplace les anciens (sinon, il s'y ajoute).

voir le menu

```
Projet/Utilise
, la commande Arexx
SET
    et les types d'outils

PATHREPLACE
```

```

    et
    PATHGLOBALONLY
    .

```

1.92 Le menu: Force toujours les résidents

```

    Les
    commandes résidentes
    sont toujours forcées.

```

```

voir le menu
    projet/Utilise
    , le gadget
    Résidents/Forcer
    , la commande

Arexx
    SET
    , et le type d'outil
    RESFORCE
    .

```

1.93 Le menu: Locale

```

    Ce menu ne contient que des informations locales: Elles ne ←
    servent
    qu'à l'édition et ne sont pas sauvées avec le
    projet
    .

```

```

    Trier par les commentaires
    Pas de résidents retardés
    Icônes de 4 couleurs

```

1.94 Le menu: Trier par les commentaires

```

    Si ce menu est coché, les tris se font sur les commentaires, ←
    ce qui
    permet par exemple de regrouper toutes les données correspondantes à
    un programme particulier en plaçant son nom en commentaire.

```

```

Voir le type d'outils
    COMSORT
    , les gadgets
    Trier
    et de
    commentaire
    ,

```

et la commande Arexx
 SET
 .

1.95 Le menu: Pas de résident retardé

Interdit l'utilisation des
 résidents retardés
 , qui sont transformés en
 résidents normaux
 . Très utile à ceux qui n'utilise pas CSH.

Voir le type d'outils
 NODELAYED
 , le gadget
 Retardé
 et la commande ARExx
 SET
 .

1.96 Le menu: Icônes de 4 couleurs

LFSytemBinder produit
 maintenant
 des icônes de projet en 8 couleurs
 qui sont vraiment ignobles sur les WorkBench en 4 couleurs. Grâce à ce
 menu, les anciens icônes peuvent être créés.

Voir le menu
 Sauve
 , le type d'outils
 ICON4
 et la commande ARExx
 SET
 .

1.97 Note très importante: Je n'ai que 2 mains...

Bon, j'en ai vraiment marre de passer mon temps à faire cette @#?^*\$ de
 doc... Je préfère passer mon temps à programmer plutôt qu'à écrire des docs
 (surtout que mon anglais laisse vraiment à désirer >-(). Bref, toutes les
 bonnes volontés pour faire les docs sont les bien venues.

Je suis aussi à la recherche de BTesters sur des petits systèmes genre
 machines sous 2.0 (sans la localisation ni AmigaGuide), peu de mémoire
 (1Mo ou moins) et un "simple" 68000.

La distribution a besoin d'être encore travaillée afin d'y ajouter les

docs internationales, un script d'installation, d'ajouter d'autres exemples, mes autres utilitaires et sans doute de corriger les quelques erreurs qui peuvent encore se trouver dans ce texte.

1.98 localisation d'LFSystemBinder

NOTE IMPORTANTE: Il ne faut pas utiliser LFSystemBinder 1.0 après avoir installé le catalogue de cette version. En fait, je comptais garder une compatibilité ascendante entre les catalogues mais ceci nécessite un travail important et non justifié. Notez au passage que les versions de ces fichiers n'ont aucun rapport avec les versions d'LFSystemBinder, ainsi LFSystemBinder 1.1 recherche uniquement les catalogues de version 2.?.

LFSystemBinder est localisable (système 2.1 ou +), et, en plus de l'anglais qui est la langue par défaut, le catalogue français est fourni. Vous trouverez dans le répertoire CATALOGS de cette distribution, un fichier de description (LFSystemBinder.cd) qui vous permettra de générer de nouveaux catalogues. Pour ceci, vous aurez besoin de CatComp de Commodore ou de DPs comme CatEdit (Copyright © 1993 Rafael D'Halleweyn).

LFSystemBinder1.1 a un système de gestion intelligent des raccourcis clavier, que ce soit pour les menus ou les boutons: Ils sont initialisés dynamiquement en fonction du catalogue utilisé et le programme indiquera ceux qui sont utilisés pour plusieurs boutons...

Le raccourci des boutons est la lettre qui suit un '_' dans leur label. Exemple: 'A_joute' indique que le 'j' (MINUSCULE) est le raccourci du bouton ajoute. Notez bien que le programme différencie les minuscules des majuscules sauf pour le bouton cyclique de gestion des conflits où la majuscule fait défiler les méthodes dans le sens inverse du raccourci minuscule.

Pour les menus, il faut placer la touche de raccourci, suivit d'un caractère 0 (code ASCII \$00 et non \$30). Exemple:

```
?\0A propos ...
```

defini '?' comme raccourci du menu 'A propos ...'.

Attention: il est déconseillé de mettre un raccourci sur le bouton de suppression.

1.99 exemples

Le répertoire "Exemples" de cette distribution contient quelques fichiers d'exemples. Lisez le fichier ReadMe pour plus d'informations.

1.100 Installation

L'installation est prise en charge par le script installer. J ↵
'ai laissé
la doc de la version 1.1 car elle comporte des information pour une
installation manuelle. Dans ce cas, ne pas oublier de placer la

