

THESIS / THÈSE

MASTER EN SCIENCES INFORMATIQUES

Un didacticiel pour RADAR, un logiciel d'aide en homéopathie

Bonne, Jean-Luc

Award date:
1990

Awarding institution:
Université de Namur

[Link to publication](#)

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal ?

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

fil 16/1990/30

FACULTÉS UNIVERSITAIRES

NOTRE-DAME DE LA PAIX, NAMUR.

Institut d'INFORMATIQUE - Année Académique 1989-90.

MÉMOIRE DE FIN D'ÉTUDE.

Titre: Un didacticiel pour RADAR, un logiciel d'aide en homéopathie.

Promoteur: J. FICHEFET

Jean-Luc BONNE

3^{ème} Licence et Maîtrise en Informatique

(cycle de 3 ans).

31/08/1990.

INTRODUCTION.

Comme le titre l'indique je présente, dans ce mémoire, ce que je propose comme solution au problème suivant: "Un didacticiel pour RADAR."

RADAR étant un logiciel d'aide au diagnostic, en homéopathie, je consacre le chapitre I, de ce mémoire, à une brève initiation à celle-ci; afin que le lecteur non initié puisse comprendre l'utilité que peut avoir RADAR pour un homéopathe, puisqu'au chapitre II, je présente ce logiciel. Ceci dans le but de le faire connaître au lecteur ne le connaissant pas. Car l'objectif du didacticiel, que je devais réaliser, est: d'apprendre l'utilisation de RADAR aux homéopathes intéressés par ce logiciel.

Pour réaliser un didacticiel pour RADAR, j'avais à ma disposition le logiciel DEMO II, qui "est un outil professionnel pour réaliser des prototypes de programme, des démonstrations⁽¹⁾, et des didacticiels" (traduit de <BRICKLIN87>). Au chapitre III, je présente donc ce logiciel.

Au chapitre IV, j'entre enfin dans le vif du sujet puisque je présente RADARTUTOR, qui est ma solution au problème: "Un didacticiel pour RADAR.". En fait, je ne fais que présenter ce que je considère comme étant le noyau de RADARTUTOR, celui-ci n'étant pas terminé (le noyau, quant à lui, l'est). Je conclus ensuite mon mémoire en présentant, brièvement, ce que constitue, pour moi, ce noyau.

Enfin, vous trouverez, après cette conclusion, les références utilisées pour la rédaction de ce mémoire, et ensuite, en annexe à celui-ci, le listing du noyau de RADARTUTOR.

Ci-après, le plan détaillé du mémoire vous est donné.

(1) Au sens présentation du terme.

PLAN DÉTAILLÉ DU MÉMOIRE.

	<u>Page</u>
<u>INTRODUCTION.</u>	2
<u>Chapitre I: INITIATION à L'HOMÉOPATHIE.</u>	6
I.1. INTRODUCTION.	7
I.2. LES BASES DE L'HOMÉOPATHIE.	7
Qu'est-ce que l'homéopathie ?	7
1) La loi des semblables.	7
2) Le dynamisme vital.	7
3) La nature est "médicatrice".	7
4) L'expérimentation pure.	8
5) Les miasmes.	8
6) L'individualisation du malade et du remède.	8
7) La dose infinitésimale.	9
I.3. LA CONSULTATION DE L'HOMÉOPATHE.	9
<u>Chapitre II: PRÉSENTATION DE RADAR.</u>	11
II.1. INTRODUCTION.	12
II.2. LES PRINCIPES D'UTILISATION DE RADAR.	12
Les écrans de RADAR.	12
La ligne de commande.	12
L'exécution d'une commande.	13
La zone de communication.	13
Le contenu de l'écran.	14
La "navigation" dans RADAR.	14
II.3. LES RÉPERTOIRES ET LES MATIÈRES MÉDICALES DE RADAR.	15
Les matières médicales.	15
Les répertoires.	15
La consultation des répertoires.	15
II.4. LES COMMANDES PRINCIPALES DE RADAR.	15
II.4.1. La commande GARDER et la commande ANALYSE.	16
Les paramètres de la commande GARDER.	16
Les paramètres de la commande ANALYSE.	17
La méthode "Somme des symptômes" et	
la méthode "Somme des degrés".	17
La méthode "SPF".	18
La méthode "VES".	18
II.4.2. La commande EXTRACTION.	20
II.4.3. La commande INDEX.	20
II.4.4. La commande TROUVER.	21
II.4.5. La commande PATIENT.	22
II.5. LES AUTRES COMMANDES DE RADAR.	22
Qu'est-ce que permettent ces autres commandes ?	22
<u>Chapitre III: PRÉSENTATION DE DEMO II.</u>	23
III.1. INTRODUCTION.	24
III.2. LA CRÉATION ET LA CAPTURE D'ÉCRANS.	24
La capture d'écrans.	24
Les facilités offertes pour la création d'écrans.	25
La définition de blocs.	25

III.3. LES ÉLÉMENTS PERMETTANT LE CONTRÔLE D'UN SLIDE SHOW.	26
Les événements déclencheurs.	26
Les actions.	26
Les variables.	27
Que permettent de faire les actions ?	27
III.4. LES OVERLAYS.	28
Que contient une liste d'overlays ?	28
Comment sont ajoutés les overlays au contenu de l'écran ?	28
III.5. LE MÉCANISME PERMETTANT LE CONTRÔLE D'UN SLIDE SHOW.	29
La signalisation des événements spécifiques au mécanisme.	30
Les instructions permettant de passer à un autre écran.	31
L'événement Timeout.	31
Les Tags.	31
Les instructions relatives aux événements déclencheurs.	32
III.6. L'UTILISATION DE DEMO II.	32
 <u>Chapitre IV: PRÉSENTATION DU NOYAU DE RADARTUTOR.</u>	 34
IV.1. INTRODUCTION.	35
IV.2. LES OBJECTIFS À SATISFAIRE.	35
Les qualités didactiques.	35
Les qualités informatiques.	35
La convivialité.	35
La facilité de maintenance.	36
IV.3. LES TYPES D'ÉCRAN.	36
IV.3.1. LES ÉCRANS DE SOMMAIRE.	36
Leur fonction.	36
Leur contenu.	37
Leur comportement.	39
IV.3.2. LES ÉCRANS DE PRÉSENTATION.	40
Leur fonction.	40
Leur contenu.	41
Leur comportement.	42
IV.3.3. LES ÉCRANS DE DÉMONSTRATION.	42
Leur fonction.	42
Leur contenu.	42
Leur comportement.	43
IV.3.4. LES ÉCRANS D'EXERCICE.	43
Leur fonction.	43
Leur contenu.	43
Leur comportement.	44
IV.3.5. LES AUTRES ÉCRANS.	44
IV.4. L'ORGANISATION DE RADARTUTOR + LA CRÉATION ET LA MODIFICATION D'UNE LEÇON.	45
L'organisation de RADARTUTOR.	45
La création d'une partie.	46
La modification d'une partie.	47
IV.5. PRÉSENTATION DES LEÇONS DU NOYAU.	47
 <u>CONCLUSION.</u>	 49
 <u>RÉFÉRENCES.</u>	 51
 <u>ANNEXE.</u>	 53

Chapitre I:

INITIATION à L'HOMÉOPATHIE.

1.1. INTRODUCTION.

Lors de cette brève initiation à l'homéopathie je présente, dans un premier temps, les bases sur lesquelles se fonde celle-ci, pour ensuite décrire, un peu, en quoi consiste le travail de l'homéopathe en consultation.

1.2. LES BASES DE L'HOMÉOPATHIE.

Avant d'exposer celles-ci, je pense qu'il serait peut-être bon de définir ce qu'est l'homéopathie.

Qu'est-ce que l'homéopathie ?

C'est un "système thérapeutique qui traite les symptômes présentés par un malade en lui donnant des doses très faibles d'un médicament capable de produire dans l'organisme sain un **état semblable** à celui de la maladie à guérir." <ALPHA70ho>.

En fait, selon <JACQUES80>⁽¹⁾, la pratique de l'homéopathie est basée sur sept principes devant former un tout. Ces principes ont été extraits d'un ouvrage⁽²⁾ de Hahnemann⁽³⁾. Ils sont donnés brièvement ci-après.

1) La loi des semblables.

Cette loi, aussi appelée le principe de similitude, est énoncée ci-après. "Une maladie dynamique dans l'organisme vivant est vaincue et détruite de façon durable par une autre maladie plus forte si celle-ci, sans être de même nature, lui ressemble cependant beaucoup dans sa manifestation." <JACQUES80>.

2) Le dynamisme vital.

C'est l'énergie que possède tout organisme vivant et qui lui permet de se maintenir en vie. Lorsque celui-ci est en bonne santé, son énergie vitale se trouve dans un état équilibré et harmonieux. Par contre, lorsque celui-ci est malade, son énergie vitale est dans un état déséquilibré et dysharmonieux.

Cette modification de l'état de l'énergie vitale se manifeste par des symptômes qui apparaissent dans la **totalité** de l'organisme malade. Ils sont la conséquence de l'effort que celui-ci effectue pour rétablir un état d'équilibre de son énergie vitale et donc sa santé.

3) La nature est "médicatrice".

En effet, l'énergie vitale peut rétablir d'elle-même un état d'équilibre et donc, l'organisme malade peut se guérir tout seul.

(1) C'est la référence utilisée pour la rédaction du reste de ce point 1.2., excepté lorsque d'autres références sont mentionnées.

(2) L'"ORGANON DER HEILKUNST". Cet ouvrage, selon <ALPHA70ha>, date de 1810 et se traduit par l'"Organon de l'art de guérir".

(3) "Médecin allemand, fondateur de l'homéopathie (1775-1843)" <ALPHA70ha>.

Cependant lorsque celui-ci n'y arrive pas, il faut l'aider. Le traitement homéopathique a alors pour but d'imiter la nature, car celle-ci est "médicatrice". Cela consiste à "donner au malade une substance capable de produire les mêmes symptômes que ceux présentés par le patient, c'est rejoindre le principe de similitude, c'est rechercher le similimum." <JACQUES80>.

En outre, la nature étant "médicatrice", le fait de prescrire un remède, qui n'est pas aussi semblable que peut l'être le similimum, peut mener à la guérison du patient, si, l'organisme, de celui-ci, peut retrouver la santé avec la petite aide que constitue le remède donné.

4) L'expérimentation pure.

L'idéal, cependant, est de trouver le similimum, c'est-à-dire "trouver un médicament capable de produire une maladie factice aussi semblable que possible par ses symptômes à la maladie à traiter." <JACQUES80>.

Pour cela, il est nécessaire de pouvoir connaître les symptômes que peut provoquer chez l'homme **sain**⁽¹⁾ tel ou tel remède administré **seul**⁽²⁾. C'est l'expérimentation pure. Les résultats de celle-ci sont consignés dans des matières médicales.

Les matières médicales⁽³⁾ sont des ouvrages prenant plusieurs volumes et qui contiennent pour chaque remède, les symptômes qu'on a pu observer qu'il provoquait. Les symptômes ne sont pas mentionnés n'importe comment, mais sont groupés en chapitres. A l'intérieur d'un chapitre, plusieurs sous-niveaux peuvent également être définis. Cela afin de faciliter l'étude de la matière médicale.

Dans <ALLEN72>, la source de chaque symptôme est mentionnée, ainsi que les conditions de son observation. Cela afin de montrer sa valeur. Pour chaque remède, la disposition en chapitres des symptômes est faite selon un plan anatomique. Cependant d'une matière médicale à l'autre la disposition en chapitres peut différer.

5) Les miasmes.

Un miasme est un mode de réaction face à la maladie. Il existe trois types de miasme: l'hyperréaction, l'hyporéaction et la réaction destructrice. Or chaque individu est caractérisé par une combinaison particulière des trois miasmes. Ce qui signifie que chaque individu réagira différemment face à une même maladie.

6) L'individualisation du malade et du remède.

Ce principe découle de ceux qui précèdent.

L'individualisation du malade consiste, en effet, à prendre en considération la totalité des symptômes présentés par l'individu. Car c'est l'expression de sa réaction face à la maladie.

(1) Sain, car, sinon certains symptômes observés pourraient être dus à la maladie et pas uniquement au remède essayé.

(2) Seul, car, si plusieurs remèdes sont administrés en même temps, les symptômes observés, sont ceux provoqués par la combinaison des remèdes et non, par un remède en particulier.

(3) Les références utilisées pour la rédaction de ce paragraphe, consacré aux matières médicales, sont <ALLEN72> et <RADAR3.2>.

L'individualisation du remède consiste, quant à elle, à essayer, à partir de l'individualisation du malade à un moment donné, de trouver le seul remède qui convienne, à savoir le similimum (le plus semblable possible).

Cependant, généralement, plusieurs remèdes doivent être prescrits pour arriver à la guérison. Mais dans ce cas, avant de donner le remède suivant, on procède à une nouvelle individualisation du malade.

7) La dose infinitésimale.

Ce procédé d'administration du remède, selon <ALPHA70ho>, fut inventé par Hahnemann car il remarqua que les doses qu'il donnait, bien que petites, aggravaient les symptômes et produisaient peu de résultats. Or la dose infinitésimale, selon <QUID87>, réduit au maximum les effets toxiques du remède administré tout en lui permettant d'agir efficacement; à condition, selon <ALPHA70ho>, que le remède administré de la sorte soit le plus semblable possible. D'où "le choix de la dilution est généralement fonction de la similitude : plus celle-ci est étendue, plus la dilution est élevée." <QUID87>.

1.3. LA CONSULTATION DE L'HOMÉOPATHE. (1)

En fait, le travail de l'homéopathe, c'est l'individualisation du malade et du remède. Ce qui n'est pas simple, car l'homéopathe doit essayer, en examinant le malade et en le questionnant, de déterminer précisément la **totalité** des symptômes que présente celui-ci. Cela pour, à partir de sa connaissance de la Matière Médicale (c'est-à-dire des remèdes) et de son expérience, essayer de déterminer le similimum.

Heureusement, l'homéopathe ne dispose pas uniquement des matières médicales pour l'aider dans sa tâche. En effet, celles-ci partent des remèdes pour donner les symptômes qu'ils provoquent, alors que l'homéopathe, lui, doit partir des symptômes présentés par le patient pour aboutir au remède à lui prescrire.

D'où les répertoires, qui sont des ouvrages, qui pour un symptôme déterminé, donne une liste de remèdes. Cette liste étant celle des remèdes qui peuvent provoquer ce symptôme chez l'homme sain.

Le répertoire de Kent^{(2) (3) (4)}, par exemple, est divisé en chapitres. Le nom d'un chapitre est un terme qui permet de préciser un peu le type du symptôme⁽⁵⁾. Chaque chapitre est divisé en rubriques de tête. A son tour.

(1) La rédaction de ce point, je l'ai faite à partir de mon expérience, (plutôt limitée) en la matière, dont fait partie la lecture de <RADAR3.2>, de <JACQUES80>, d'<ALLEN72> et d'<ALPHA70ho>.

(2) La référence utilisée pour la rédaction de ce paragraphe, consacré à la description de la structure du répertoire de Kent, est <RADAR3.2>.

(3) "Kent (U.S.A. 1800-80)" <QUID87>.

(4) Ce répertoire contient 1423 pages.

(5) Les noms de chapitre du répertoire de Kent sont dans l'ordre alphabétique: abdomen, back, bladder, chest, chill, cough, dreams, ear, expectoration, external throat, extremities, eye, face, fever, generals, genitalia-fem, genitalia-male, head, hearing, kidneys, larynx-trachea, mind, mouth, nose, perspiration, prostate gland, rectum, respiration, skin, sleep, stomach, stool, teeth, throat-iterm, urethra, urine, vertigo, vision.

chaque rubrique de tête peut être divisée en rubriques, qui elles-mêmes peuvent également l'être. Etc. On obtient ainsi différents niveaux pour les rubriques.

Le nom d'une rubrique étant un mot ou une série de mots permettant de préciser un symptôme, ces différents niveaux ont pour but de définir des symptômes. En effet, celui qui consulte, un répertoire, doit toujours débiter, la définition d'un symptôme, par un nom de chapitre (= rubrique de niveau 1). Il peut cependant s'arrêter là. Sinon il fait suivre par un nom d'une rubrique de tête (= rubrique de niveau 2) du chapitre choisi. S'il n'arrête pas la définition à ce niveau-là, il fait suivre par le nom d'une rubrique de niveau 3 de la rubrique de niveau 2 choisie. Etc. A chaque symptôme pouvant être ainsi défini, est associé une liste de zéro à plusieurs remèdes. Cette liste se trouve en face du nom de la rubrique terminant la définition du symptôme. Dans cette liste, les remèdes peuvent avoir différents degrés (trois en tout, le degré étant déterminé par le style d'impression). Ceux-ci servent à indiquer l'intensité, de la manifestation du symptôme défini, provoquée par le remède. Cela permet d'attirer l'attention sur le fait que certains remèdes conviennent mieux que d'autres pour le symptôme défini. Le choix dépend cependant des autres symptômes présentés par le patient.

Ainsi lorsqu'il est en consultation, l'homéopathe, à l'aide d'un ou plusieurs répertoires, sélectionne, à partir des symptômes caractérisants pour lui l'état du patient, les remèdes pouvant convenir. Puis, il essaie de trouver, parmi ceux-ci (ou parmi d'autres), le similimum, éventuellement en consultant une ou plusieurs matières médicales, mais surtout en questionnant davantage et plus précisément le patient afin de percevoir le plus exactement possible son état. Cela pour pouvoir lui prescrire le remède qui semble le mieux coller à cet état, ainsi que les doses correspondantes.

Chapitre II:
PRÉSENTATION DE RADAR.

11.1. INTRODUCTION.⁽¹⁾

L'objectif de RADAR (**R**apid **A**id to **D**rug **A**imed **R**esearch), comme son nom l'indique, est d'aider un homéopathe à prescrire un remède à un patient venu le consulter. Pour cela, RADAR met à la disposition de l'utilisateur homéopathe :

- des répertoires;
- des matières médicales;
- **plusieurs méthodes d'analyse des symptômes retenus par celui-ci;**
- et entre autres, la possibilité de mémoriser sur disque des informations concernant un patient et/ou une consultation, afin de pouvoir les rappeler ultérieurement, pour les mettre à jour, les compléter et/ou les réexploiter.

Dans les points suivants de ce chapitre, je présente plus en détail le logiciel RADAR. Pour être tout à fait précis, c'est la version 3.4 de RADAR que je présente, car c'est de cette version dont je disposais pour réaliser le didacticiel. C'était en outre la version la plus récente à ce moment-là⁽²⁾ et peut-être encore à l'heure où vous lisez ce mémoire.

11.2. LES PRINCIPES D'UTILISATION DE RADAR.⁽³⁾

L'utilisation de RADAR est classique. En ce sens que celle-ci se fait en donnant des commandes au clavier, en fonction, bien entendu, de ce que l'on désire faire, mais surtout, en fonction de ce qu'affiche l'écran. Il faut donc, pour parvenir à utiliser RADAR, pouvoir interpréter les écrans qu'il présente ainsi que savoir comment exécuter une commande au clavier⁽⁴⁾.

Les écrans de RADAR.

N'importe quel écran de RADAR⁽⁵⁾ se compose des trois parties distinctes suivantes :

- la **ligne de commande**, qui occupe la première ligne en haut de l'écran;
- la **zone de communication**, qui occupe, quant à elle, les deux dernières lignes en bas de l'écran;
- et le **contenu de l'écran**, qui est tout ce qui se trouve entre la ligne de commande et la zone de communication.

La ligne de commande.

Elle se compose de deux parties⁽⁶⁾ : le nom de l'écran et la liste des commandes exécutables.

(1) La référence utilisée, pour la rédaction du chapitre, est <RADAR3.2>.

(2) Malheureusement, le manuel d'utilisation de la version 3.4 n'était pas encore disponible. C'est pourquoi la référence pour la rédaction de ce chapitre est <RADAR3.2>.

(3) Ces principes ont malheureusement des exceptions. Mais celles-ci sont plutôt rares et peu importantes.

(4) Il n'est pas possible d'utiliser une souris.

(5) Excepté les quatre écrans d'introduction obtenus après le démarrage de RADAR et dont le dernier présente brièvement les principes d'utilisation du logiciel.

(6) Elles sont toujours séparées par le même signe, à savoir : >>.

Le nom de l'écran sert à indiquer à l'utilisateur où il se trouve dans RADAR. Il désigne, en effet toujours, la fonctionnalité offerte par l'écran.

La liste des commandes exécutables, comme son nom l'indique, donne le nom des commandes que l'utilisateur peut exécuter dans l'écran où il se trouve. C'est en fait le menu de cet écran. Le nom de l'écran est quant à lui le nom de ce menu.

L'exécution d'une commande.

Elle est assez simple. En effet, il suffit de taper le premier caractère du nom de la commande qu'on veut exécuter, puis de taper sur la touche RETURN.

Une commande n'est cependant exécutable que si son nom se trouve dans la ligne de commande (où le premier caractère de chaque nom de commande est d'ailleurs mis en évidence par une brillance plus forte) de l'écran dans lequel on la tape.

Si, dans la liste des commandes exécutables, le nom de la commande est suivi d'un astérisque (*), cela signifie que celle-ci peut (ou doit, selon la commande) s'exécuter avec un paramètre (ou plusieurs, toujours selon la commande). Dans ce cas, il faut le (ou les) taper après le premier caractère du nom de la commande.

La zone de communication.

Premièrement, elle sert d'"HELP-ON-LINE". En effet, elle rappelle à l'utilisateur ce qu'il peut faire avec RADAR au stade où il se trouve dans celui-ci. Car l'utilisateur n'a pas, forcément, toujours bien en mémoire toutes les possibilités qu'offre RADAR à chaque étape de son utilisation et/ou comment les exploiter.

Par exemple, lorsqu'une commande exécutable avec paramètre(s) est exécutée sans, RADAR indique, brièvement dans la zone de communication, les différentes possibilités qui sont offertes, ainsi que les modalités de réalisation de celles-ci, et il permet à l'utilisateur (ou il l'oblige, selon la commande) d'ajouter un (ou plusieurs) paramètre(s). L'utilisateur peut ainsi facilement se rendre compte de tout le potentiel de RADAR et l'utiliser. Il est cependant à signaler qu'avant d'exécuter une commande, l'utilisateur peut obtenir une information détaillée sur celle-ci en demandant (via la commande ?) un écran d'aide⁽¹⁾ la concernant.

Deuxièmement, elle sert de zone de signalisation.

Lorsqu'un traitement commandé par l'utilisateur demande du temps, ce dernier ne sait plus utiliser RADAR, c'est-à-dire que s'il tape des commandes, elles ne seront pas exécutées. RADAR utilise alors la zone de communication pour le signaler. Celle-ci, en effet, n'indique aucune possibilité contrairement à son habitude (car l'utilisateur ne peut faire qu'une seule chose: attendre) mais affiche plutôt un message indiquant ce que RADAR est en train de réaliser.

C'est dans la zone de communication que les caractères imprimables tapés, au clavier par l'utilisateur, s'inscrivent lorsque RADAR les a reçus. Enfin,

(1) Les écrans d'aide n'ont pas de ligne de commande, ce qui signifie que la première ligne en haut de l'écran appartient au contenu de l'écran.

si ce que l'utilisateur a tapé est jugé erroné par RADAR, il le fera savoir en faisant entendre un bip sonore et en faisant apparaître puis disparaître, dans la zone de communication, un message indiquant la cause de ce jugement.

Le contenu de l'écran.

Il dépend bien entendu du nom de l'écran dans lequel on se trouve et de ce qui a été fait auparavant. Cependant on peut dire, en toute généralité, qu'il contient de l'information relative à la fonctionnalité qu'est offerte par RADAR, à l'utilisateur, par l'intermédiaire de l'écran concerné.

Ainsi, le contenu de l'écran sera une partie d'un répertoire de RADAR ou une partie d'une matière médicale que possède RADAR, ou encore, une partie du résultat d'une analyse de symptômes, ou ... etc.

Une partie, car bien souvent RADAR ne sait pas tout mettre dans le contenu de l'écran. Pour en voir une autre partie, il faut utiliser les flèches de déplacement du clavier.

La "navigation" dans RADAR.

Par "navigation", j'entends le passage d'un écran à un autre écran, ou plus exactement, à un écran n'ayant pas le même nom.

Au départ, c'est-à-dire après les quatre écrans d'introduction obtenus au démarrage, on se retrouve dans l'écran dont le nom est RADAR 3.4 et qui est en fait l'écran principal. Car sa ligne de commande est le menu principal. En effet à partir de cet écran, on peut demander la réalisation de n'importe quelle fonction offerte par RADAR.

La fonctionnalité de l'écran RADAR 3.4 est, néanmoins, de permettre la consultation des répertoires de RADAR. D'où lorsqu'une autre fonctionnalité est demandée, par l'utilisateur, suite à l'exécution d'une commande, RADAR passe à un autre écran, celui qui offre la fonctionnalité demandée.

Cet écran a aussi sa ligne de commande, mais ici, les commandes dont elle contient le nom sont en rapport avec la fonctionnalité offerte par l'écran. Cependant, l'exécution de certaines de ces commandes entraîne, à nouveau, le passage à un autre écran. Car il y a deux types de commandes. Les commandes qui provoquent un changement d'écran et celles qui n'en provoquent pas. Les premières, car la fonction qui leur est associée peut se réaliser dans l'écran où elle se trouve. Les deuxièmes, car la réalisation de la fonction qui leur est associée nécessite un changement d'écran. Je rappelle que, par changement d'écran, j'entends le passage à un écran ayant un nom différent du précédent.

Par conséquent, partant de l'écran RADAR 3.4, on obtient des écrans offrant une fonctionnalité de plus en plus spécifique, pour aboutir, finalement, à un écran dont la liste des commandes exécutables ne contient que le nom de commandes n'entraînant pas un changement d'écran. On est cependant pas bloqué à cet écran, car dans chaque écran, lorsqu'on tape Q suivi de RETURN ou lorsqu'on tape sur la touche END, on retourne à l'écran précédent. Sauf dans l'écran RADAR 3.4, car c'est l'écran principal. On passe alors à l'écran QUITTER RADAR, qui est le seul écran à partir duquel on puisse sortir de RADAR.

II.3. LES RÉPERTOIRES ET LES MATIÈRES MÉDICALES DE RADAR.

RADAR possède deux répertoires et quatre matières médicales.

Les matières médicales.

Il y a la matière médicale d'Allen, celle de Boericke, celle d'Hahnemann et celle d'Hering⁽¹⁾. Outre une consultation classique, RADAR offre la possibilité de recherches, dans celles-ci, à l'aide de mots clés.

Les répertoires.

Il y a le répertoire de Kent et le répertoire SYNTHESIS. Ce dernier est en fait une actualisation du répertoire de Kent. En effet, il contient tous les remèdes et toutes les rubriques de celui-ci, mais certains chapitres ont été assez bien modifiés et aussi renommés. Cela parce que SYNTHESIS est destiné à synthétiser l'état actuel de la connaissance homéopathique mondiale. Ce qui est réalisé par des ajouts à partir de la littérature et de l'expérience homéopathique. Pour tous ces ajouts, la source est bien entendu mentionnée.

C'est ainsi que la version 2.21 de SYNTHESIS est caractérisée, en comparaison avec le répertoire de Kent, comme suit: 1000 remèdes en plus, avec leurs symptômes, ce qui donne plusieurs centaines de nouvelles rubriques, ce qui fait environ 150 pages d'ajouts.

La consultation des répertoires.

Elle se fait, dans l'écran RADAR 3.4, par la mise en inversion vidéo de la définition d'un symptôme. Cette mise en inversion vidéo se fait (à partir d'une définition qui y est déjà) à l'aide des flèches de déplacement du clavier. Elle peut se faire selon trois modes: ligne par ligne, selon la hiérarchie en niveaux du répertoire ou vue par vue. En fait, avec les flèches de déplacement du clavier, on rajoute un ou plusieurs niveaux à la définition, ou on en retire, ou encore, on passe au chapitre suivant ou précédent ... etc.

Quand la liste des remèdes est trop grande que pour pouvoir figurer sur la même ligne que la rubrique terminant la définition du symptôme, elle est remplacée par un nombre. Celui des remèdes composant la liste. On peut cependant y avoir accès grâce à une commande prévue à cet effet.

II.4. LES COMMANDES PRINCIPALES DE RADAR.

Ces commandes se trouvent dans la ligne de commande de l'écran RADAR 3.4 et correspondent aux grandes fonctionnalités qu'offre RADAR aux homéopathes. C'est pourquoi elles sont présentées ci-après.

(1) Seules celles d'Allen et de Boericke sont actuellement disponibles sur PC.

11.4.1. La commande GARDER et la commande ANALYSE.

La commande GARDER permet de sélectionner des symptômes. La commande ANALYSE permet l'analyse des symptômes sélectionnés.

On ne peut sélectionner que des symptômes se trouvant dans les répertoires et auxquels est associée une liste non vide de remèdes. Dans l'écran RADAR 3.4, ce sera le symptôme dont la définition sera mise en inversion vidéo qui sera sélectionné. La commande GARDER peut, néanmoins, être exécutée dans d'autres écrans que RADAR 3.4; il faut cependant qu'ils contiennent, au moins, la définition d'un symptôme issue d'un des répertoires; s'il y en a plusieurs, c'est celle qui se trouvera en inversion vidéo qui sera sélectionnée.

La définition des symptômes sélectionnés est mise en mémoire. Celle-ci ne peut toutefois en retenir que cinquante au maximum.

L'analyse, des symptômes mis en mémoire, produit un classement des remèdes apparaissant au moins dans une des listes de remèdes des symptômes retenus. Le classement fourni dépend de la méthode d'analyse choisie par l'utilisateur, mais aussi, de la manière dont les symptômes ont été mis en mémoire. En effet, la commande GARDER et la commande ANALYSE sont des commandes que l'on peut exécuter en ajoutant un (pour la commande ANALYSE) ou plusieurs (pour la commande GARDER) paramètres. Cependant, on peut dire qu'en général, le classement fourni est fonction du nombre de symptômes que couvre le remède, c'est-à-dire du nombre de listes de remèdes, des symptômes analysés, dans lesquelles il se trouve.

Les paramètres de la commande GARDER.

Ceux-ci permettent d'ajouter une ou plusieurs qualifications aux symptômes sélectionnés. Ces qualifications sont prises en compte lors de l'analyse. La commande GARDER, exécutée sans paramètre, met en mémoire le symptôme sélectionné tel qu'il est, c'est-à-dire sans aucune qualification. Un symptôme peut cependant combiner toutes les qualifications qui sont au nombre de cinq et qui sont présentées ci-après.

Le symptôme obligatoire. Cela exclu du classement fourni par l'analyse, les remèdes ne figurant pas dans la liste de remèdes du symptôme obligatoire. Lorsque plusieurs symptômes ont la qualification d'obligatoire, les remèdes retenus pour le classement, sont ceux qui sont dans la liste de remèdes de tous les symptômes qualifiés d'obligatoire.

Le symptôme combiné. Cela permet, à partir de plusieurs symptômes, d'en constituer un seul. Celui-ci reçoit, alors, une lettre comme nom et les symptômes combinés sous une même lettre, lors de l'analyse, compteront pour un seul symptôme. C'est pour cette raison que les symptômes, composant un symptôme combiné, doivent avoir tous la même intensité et être, tous, obligatoire ou non obligatoires. Si les symptômes, composant un symptôme combiné, ne sont pas obligatoires, la liste de remèdes, pour le symptôme combiné, est celle obtenue par l'union des listes de remèdes des symptômes composant le symptôme combiné; sinon, la liste de remèdes, du symptôme combiné, contiendra les remèdes communs à tous les symptômes composant le symptôme combiné (dans ce cas, la lettre reçue comme nom est une majuscule).

Le symptôme avec intensité. Cela sert à donner une intensité à un symptôme. Par défaut, tout symptôme a une intensité égale à un. Cependant on peut lui attribuer une intensité supérieure, au maximum une intensité égale à dix. Cela permet de marquer l'importance qu'on attache à tel ou tel symptôme. En effet, un symptôme avec une intensité égale à trois, par exemple, sera considéré comme étant repris trois fois. Cela aura notamment comme effet que les remèdes couvrant ce symptôme, au lieu d'être considérés comme couvrant un symptôme de plus, seront considérés comme en couvrant trois de plus.

Une intensité égale à zéro peut également être attribuée. Dans ce cas, le symptôme ne sera pas considéré. A quoi sert-il alors de le sélectionner ? Vous le saurez lors de la présentation des classements fournis par les différentes méthodes d'analyse.

Le symptôme causal. Cette qualification n'est prise en compte qu'avec la méthode "VES". Son effet sera dès lors expliqué lors de la présentation de cette méthode.

Le symptôme aux degrés limités. Normalement, RADAR, lors des analyses, considère tous les degrés, c'est-à-dire tous les remèdes se trouvant dans la liste de remèdes d'un symptôme, peu importe leur degré. Cependant, comme le degré d'un remède est lié à l'intensité avec laquelle se manifeste le symptôme provoqué par celui-ci, RADAR permet que ne soit considérés, dans l'analyse, que les remèdes ayant un des degrés donnés. Cela pour tenir compte de l'intensité avec laquelle un patient présente un symptôme.

Les paramètres de la commande ANALYSE.

Un des paramètres de cette commande permet d'obtenir l'écran ANALYSE-SYMP. Dans cet écran on peut notamment :

- visualiser les symptômes mis en mémoire et leurs qualifications;
- changer la (ou les) qualification(s) de ceux-ci;
- retirer de la mémoire certains de ceux-ci;
- mémoriser ceux-ci et leurs qualifications sur disque, afin de pouvoir les réutiliser plus tard;
- etc.

Les autres paramètres servent à désigner la méthode d'analyse désirée (l'exécution de la commande ANALYSER, sans paramètre, effectue l'analyse des symptômes en mémoire selon la méthode utilisée lors de l'analyse précédente). Les résultats fournis par les différentes méthodes d'analyse sont présentés ci-après.

La méthode "Somme des symptômes" et la méthode "Somme des degrés".

Pour ces deux méthodes, deux couples de nombres sont calculés pour chaque remède apparaissant dans le classement fourni. Le premier donne le nombre de symptômes que couvre le remède, puis la somme des degrés avec lesquels il couvre ceux-ci. Ce premier couple de nombres est calculé sans tenir compte des qualifications d'intensité et de limitation de degré.

Le deuxième couple de nombres donne la même chose que le premier, mais lui, en tenant compte des qualifications d'intensité et de limitation de degré. Le classement, quant à lui, se base sur le deuxième couple de nombres. En effet, si la méthode "Somme des symptômes" a été choisie, le classement sera effectué dans l'ordre décroissant du nombre de symptômes couverts; si c'est la méthode "Somme des degrés" qui a été choisie, alors le classement sera effectué dans

l'ordre décroissant du résultat de la somme des degrés des symptômes couverts. Dans les deux cas, quand il y a égalité, les remèdes "égaux" sont donnés par ordre alphabétique.

En plus des deux couples de nombres, le classement fourni aussi, pour chaque remède, les symptômes couverts et le degré avec lequel ils sont couverts. Il est également possible d'obtenir pour chaque remède du classement, le nombre de symptômes couverts dans chaque degré.

La méthode "SPF".

"SPF" sont les initiales pour Samuel⁽¹⁾ Ponderation Factor. Le but de cette méthode est de favoriser les remèdes se trouvant dans des listes comprenant peu de remèdes. Car cette méthode essaye d'appliquer le principe d'individualisation du malade qui veut, comme chaque patient réagit différemment face à une même maladie, que l'on fasse spécialement attention aux symptômes caractéristiques.

Or si l'on n'essaye pas de favoriser les petits symptômes, c'est-à-dire les symptômes pour lesquelles la liste de remèdes en contient peu et donc caractéristiques, les remèdes pour ceux-ci risquent d'être noyés dans la masse des autres remèdes, alors qu'ils méritent d'être mis en évidence vu qu'ils provoquent un symptôme caractéristique qui a été examiné chez le patient.

La méthode "SPF" utilise dès lors une formule sophistiquée qui, en tenant compte des tailles de liste de remèdes des symptômes analysés, calcule un score pour chaque remède en avantageant de façon pondérée ceux présents dans les listes de plus petites tailles. Elle fournit alors un classement des remèdes par ordre décroissant du score obtenu. Outre ce score, ce classement contient les mêmes informations que celles fournies avec les deux méthodes précédentes.

La méthode "VES".

"VES" sont les initiales pour Vithoulkas⁽²⁾ Expert System. L'analyse des symptômes par cette méthode a pour but de fournir un remède, considéré comme étant le plus probable, sur base de la logique et de l'expérience, en la matière, de Vithoulkas.

L'utilisation de cette méthode est soumise à quelques contraintes. En effet, entre autres, les symptômes doivent être uniquement sélectionnés dans le répertoire SYNTHESIS, car celui-ci a été notamment élaboré pour cette méthode; c'est ainsi que les ajouts de symptômes et de remèdes ont été opérés sous les instructions de Vithoulkas, ainsi qu'un quatrième degré pour les remèdes. De plus, la qualification d'obligatoire et la limitation des degrés ne peuvent pas être utilisées. Et on ne peut donner qu'une intensité de un à quatre à un symptôme (au lieu de zéro à dix); ces quatre valeurs servent ici à souligner l'intensité, la fréquence et la particularité du symptôme et correspondent aux quatre degrés du répertoire SYNTHESIS. Finalement, il faut au moins quatre symptômes en mémoire pour pouvoir lancer l'analyse. Tout cela car la méthode "VES" est un système expert.

(1) Samuel est une association hollandaise créée, en 1983, pour stimuler le développement et l'utilisation de l'informatique en homéopathie.

(2) Vithoulkas est un homéopathe grec, éminent au niveau mondial et possédant une très grande expérience clinique.

Outre ces contraintes, certains conseils d'utilisation⁽¹⁾ sont donnés afin de pouvoir tirer le meilleur parti de celui-ci. Ainsi, il est préférable que l'homéopathe utilise cette méthode en interaction avec le patient. C'est-à-dire qu'il ne doit pas attendre d'avoir recueilli tous les symptômes que présente celui-ci avant de lancer l'analyse. Car "VES" est conçu aussi pour aider à poser des questions, au patient, pendant la consultation.

En effet, cette méthode fournit comme résultat, un remède désigné comme étant le plus probable **pour l'instant**, son score et un taux de confiance. Outre ce remède, elle en fournit un ou plusieurs autres sur lesquels elle conseille d'enquêter (le premier, au sujet duquel il faut enquêter, étant, bien entendu, celui donné comme étant le plus probable pour l'instant; ensuite, c'est au sujet du premier de la liste des autres remèdes donnés, etc). Ces enquêtes doivent conduire à la sélection d'autres symptômes et à la reconsidération de ceux déjà mis en mémoire.

Ainsi une analyse de tout ceux-ci, de nouveau par la méthode "VES", peut proposer d'autres remèdes: un considéré comme le plus probable pour l'instant et une liste d'autres, pouvant être le remède à prescrire, si c'est confirmé après investigation. Parfois, le système expert suggère d'étudier en détail la Matière Médicale pour tel remède, car il croit que, malgré que ce n'est pas lui qui a obtenu le meilleur score, ce pourrait bien être le remède à prescrire: dans ce cas, le taux de confiance pour le remède désigné comme le plus probable (car ayant obtenu le meilleur score) est généralement faible.

Finalement, à force d'investigations guidées par le système expert, on en arrive à ce que le remède, désigné comme le plus probable, aie un très bon score et un taux de confiance supérieur à 100%. Bien souvent dans ce cas, il n'y a plus de remèdes proposés comme sujet d'investigation et le remède ayant le meilleur score est indiqué comme étant le plus probable et non plus, comme étant le plus probable **pour l'instant**. C'est cependant à l'homéopathe, que revient la décision finale de prescrire le remède proposé ou non.

Parfois, le système expert refuse de se prononcer. C'est dû au fait que, soit l'homéopathe n'a pas respecté les règles d'utilisation, soit que le système expert n'est pas en mesure de donner un avis valable sur base des symptômes analysés. Dans les deux cas, il affiche un message indiquant ce qu'il faut faire afin qu'il puisse se prononcer. Cependant dans le deuxième cas, il donne des remèdes a u sujet desquelles l'homéopathe peut enquêter.

Après chaque analyse par la méthode "VES", il y a également moyen de voir tous les remèdes classés selon leur score. Ceux-ci sont alors répartis en trois catégories: small, medium et large. Pour tout remède, on peut aussi obtenir les symptômes couverts par celui-ci avec pour chacun de ceux-ci, le nombre de remèdes le couvrant également, l'intensité avec lequel il a été mis en mémoire et le degré avec lequel le remède concerné le couvre.

La qualification de causalité, dont j'ai dit qu'elle était uniquement prise en compte par la méthode "VES", est à utiliser quand les principaux problèmes que le patient a, peuvent être rattachés à une cause bien précise pouvant s'exprimer par un symptôme.

(1) Concernant notamment la façon de sélectionner les symptômes.

11.4.2. La commande EXTRACTION.

Cette commande permet, comme son nom l'indique, d'extraire, d'un répertoire, tous les symptômes provoqués par un remède; soit dans l'écran RADAR 3.4, soit à partir de l'écran EXTRACT. Dans le premier cas, elle met en inversion vidéo la définition du symptôme suivant (à partir de l'endroit où on se trouve dans le répertoire) contenant, dans sa liste de remèdes, le remède donné. Elle donne également le degré de celui-ci dans cette liste. On peut aussi demander que la présence, d'un remède, ne soit signalée que lorsque celui-ci a au moins un degré minimal donné. Enfin, l'extraction peut également être limitée dans le niveau hiérarchique où l'on se trouve avant l'exécution de la commande.

Dans le deuxième cas, cette commande permet d'obtenir la liste de tous les symptômes provoqués par le remède (avec également la possibilité de donner un degré minimal et celle, de limiter l'extraction dans le niveau hiérarchique mis en inversion vidéo dans le répertoire). Dans cette liste, on donne pour chaque symptôme, sa taille (c'est-à-dire le nombre d'éléments que contient sa liste de remèdes) et le degré du remède pour ce symptôme. La liste fournie dans EXTRACT peut être réduite aux symptômes dont la taille ne dépasse pas un nombre donné et/ou dont le nombre de remèdes, de degré supérieur ou égal au degré du remède cible de l'extraction, ne dépasse pas un autre nombre donné.

Outre cela, dans l'écran EXTRACT, on peut extraire les symptômes de plusieurs remèdes en même temps (au maximum quatre). Cela permet de les comparer. En effet, l'écran EXTRACT offre les deux modes d'extraction, ci-après, quand plusieurs remèdes sont donnés.

Le premier permet d'obtenir plusieurs listes: une liste des symptômes qu'ont en commun les remèdes donnés pour l'extraction et pour chaque remède, une liste des symptômes spécifiques à celui-ci. La liste des symptômes spécifiques est celle des symptômes que les autres remèdes ne possèdent pas. Cependant, l'utilisateur peut demander que soit rajouté, dans cette liste, les symptômes qui ont, dans leur liste de remèdes, un autre remède donné pour l'extraction, mais dont le degré pour ce symptôme est inférieur au degré minimal (à condition que l'utilisateur en aie donné un, car sinon, le degré minimal vaut le degré minimum, à savoir: un).

Le deuxième mode d'extraction permet, quant à lui, d'obtenir une liste des symptômes provoqués par au moins un des remèdes donnés pour l'extraction. Pour chaque symptôme de cette liste est alors donné sa taille et le degré des remèdes, donnés pour l'extraction, présents dans sa liste de remèdes.

11.4.3. La commande INDEX.

A partir de l'écran obtenu par cette commande, on peut effectuer des recherches, dans les répertoires et les matières médicales de RADAR, à l'aide de mots clés. On peut en donner jusqu'à sept.

Le résultat d'une recherche, lorsqu'un seul mot clé est donné, est une

liste de tous les symptômes, du répertoire ou de la matière médicale choisie, où le mot clé apparaît. En fait, si la recherche se fait dans un répertoire, elle ne donne que les symptômes dont la définition se termine par une rubrique contenant le mot clé. Cependant, pour chacun des symptômes obtenus, on peut demander à le voir dans son contexte. Dans ce cas, RADAR se positionne, à l'endroit, où se trouve le symptôme dans le document cible de la recherche et permet, alors, la consultation de celui-ci à partir de cette position (avec, notamment, la possibilité de passer directement au contexte du symptôme, suivant ou précédent, de la liste fournie par la recherche).

La recherche peut toutefois être limitée à un remède⁽¹⁾ et/ou un chapitre. Lorsqu'une recherche est limitée à un remède, celle-ci ne fournit que les symptômes provoqués par ce remède. Une recherche limitée à un chapitre, quant à elle, ne fournit que les symptômes se trouvant dans le chapitre mentionné. Les recherches dans les répertoires peuvent en outre être limitées à une rubrique de tête. Dans ce cas, elles ne fournissent que les symptômes dont la définition se termine par une rubrique de tête contenant le mot clé.

Inversement, la recherche peut être étendue. Cela se fait en donnant, au mot clé, un sens plus large. Il existe deux possibilités. Premièrement, la recherche peut être étendue aux mots qui ont comme préfixe le mot clé. Deuxièmement, dans RADAR, chaque mot appartient à une famille; chaque famille a une racine, c'est le mot le plus représentatif de celle-ci, car une famille c'est un ensemble de mots, où chacun est lié, à la racine, par une relation grammaticale ou une relation concernant leur signification. Ainsi lorsqu'un mot clé est la racine d'une famille, on peut étendre la recherche à tous les mots, membre de celle-ci.

Lorsque plusieurs mots clés sont donnés, la recherche donne accès à plusieurs listes de symptômes; une par score. Le score, c'est le nombre de mots clés présents dans un symptôme sur le nombre total de mots clés donnés (maximum sept).

II.4.4. La commande TROUVER.

Cette commande permet de se positionner rapidement sur un symptôme du répertoire courant (KENT ou SYNTHESIS) dans l'écran RADAR 3.4 (c'est-à-dire de mettre en inversion vidéo la définition de ce symptôme). Pour ce faire, on doit donner, selon l'ordre hiérarchique du répertoire, le nom des rubriques composant la définition du symptôme. Heureusement, la (ou les) première(s) lettre(s) suffise(nt). Sauf quand il y a ambiguïté, c'est-à-dire lorsque qu'il y a plusieurs rubriques du même niveau que celle dont on donne le nom, dans la partie du répertoire déterminée par les noms déjà donnés qui commencent par la même chose que ce que l'on a tapé. Dans ce cas, pour résoudre l'ambiguïté, on doit, soit donner une ou plusieurs lettres en plus, soit demander à RADAR qu'il donne (il le fait par ordre alphabétique, tandis que, parfois, l'ordre suivi dans le répertoire est différent, car reflétant une certaine logique) les différentes possibilités existantes afin qu'on puisse en choisir une parmi celles-ci, soit encore, demander à RADAR qu'il nous positionne sur le symptôme défini par les rubriques dont le nom a déjà

 (1) Ne pas donner de mot clé et limiter la recherche à un remède, permet de consulter ce que dit une matière médicale concernant ce remède.

été donné.

11.4.5. La commande PATIENT.

Elle permet de créer et de mettre à jour un fichier concernant un patient. C'est en fait la possibilité de mettre sur disque la fiche d'un patient.

11.5. LES AUTRES COMMANDES DE RADAR.

Il s'agit des commandes non encore présentées de la ligne de commande de l'écran RADAR 3.4, bien que RADAR contienne d'autres commandes que celles-là. Mais celles-ci ne sont accessibles que par le biais des commandes se trouvant précisément dans le menu de cet écran. Elles font donc partie de la présentation de celles-ci, bien qu'elles n'aient pas été nommées ni, parfois même, leur fonction présentée. En effet, je me suis contenté de donner les fonctionnalités principales liées aux commandes présentées, c'est-à-dire celles qui caractérisent vraiment RADAR; les fonctions non présentées étant là pour permettre une utilisation plus rapide et/ou plus conviviale de RADAR, ou encore, pour permettre l'impression sur papier ou la mémorisation, sur disque, de certains résultats obtenus et d'y ajouter une petite note ou l'autre.

Qu'est-ce que permettent ces autres commandes ?

Pour la plupart, elles sont liées à la fonctionnalité de l'écran RADAR 3.4, qui permet, je le rappelle, de consulter le répertoire courant. Dans toutes ces commandes, je pense qu'il est intéressant de signaler la commande CHANGE.

En effet, les répertoires de RADAR, KENT et SYNTHESIS, sont en anglais, ainsi que les matières médicales. C'est également le cas pour la ligne de commande, le contenu de l'écran et la zone de communication de tous les écrans de RADAR. Or la commande CHANGE permet, notamment, d'obtenir la ligne de commande et la zone de communication, de chaque écran, en français; ainsi que tout ce qui est indication, à l'utilisateur, dans le contenu de l'écran. En outre, elle permet d'obtenir, dans le répertoire SYNTHESIS uniquement, en dessous de chaque nom de rubrique, le nom de ces rubriques en français.

Chapitre III:
PRÉSENTATION DE DEMO II.

III.1. INTRODUCTION.⁽¹⁾

DEMO 11 est un logiciel qui permet de réaliser, facilement, des présentations d'écrans sur ordinateur⁽²⁾ ("slide shows" dans <BRICKLIN87>); celles-ci peuvent, en outre, être interactives. Pour permettre tout cela, DEMO 11 offre différents mécanismes et facilités.

III.2. LA CRÉATION ET LA CAPTURE D'ÉCRANS.

Avant de pouvoir réaliser un slide show, il faut tout d'abord disposer d'écrans. DEMO 11 offre, dès lors, la possibilité de facilement en créer soi-même et celle, d'en capturer dans d'autres programmes (afin soit, de les montrer tels quels, ou soit, de les modifier à l'aide des facilités offertes pour la création d'écrans).

DEMO 11 distingue deux types d'écran: les écrans de texte et les écrans graphiques.

Les écrans de texte sont les écrans classiques: 25 lignes de 80 caractères; où chaque caractère est constitué de deux parties: le caractère lui-même (un des 256 caractères que les PC compatibles IBM possèdent) et son attribut d'impression à l'écran (un des 256 modes d'affichage que permettent les PC compatibles IBM; chacun de ces modes détermine une couleur de fond et une couleur d'impression, avec olignotement ou sans).

Les écrans graphiques, quant à eux, sont des écrans dont la définition est beaucoup plus grande que celle permise par les écrans de texte; on parle, en effet, non plus de caractères, mais de points écran, dont le nombre dépend du dispositif d'affichage de l'ordinateur.

Les facilités, offertes pour la création d'écrans, ne le sont que pour les écrans de texte. Il n'est, en effet, pas possible de créer des écrans graphiques avec DEMO 11. Cependant, celui-ci peut les montrer. Soit à partir d'un fichier définissant un tel type d'écran, soit si un tel type d'écran a été capturé.

La capture d'écrans.

Elle se fait à l'aide d'un programme fourni avec le logiciel DEMO 11. Ce programme, dont le nom est CAPTURE, une fois lancé, reste actif, même lorsqu'on lance d'autres programmes après lui, et regarde les touches enfoncées au clavier; cela afin de détecter le signal convenu (par défaut, l'appui sur les deux touches SHIFT en même temps) pour la capture de l'écran étant affiché. CAPTURE met alors une copie de cet écran en mémoire RAM. Pour introduire les écrans capturés, de la sorte, dans un slide show, il suffit alors d'utiliser DEMO 11, qui s'en chargera.

(1) La référence utilisée, pour la rédaction du chapitre, est <BRICKLIN87>.

(2) "512K IBM PC, AT, PS/2 or equivalent, ... DOS 2.0 or later. Runtime requires only 256K." <BRICKLIN87>.

Les facilités offertes pour la création d'écrans.

Elles permettent de créer un écran en positionnant, directement sur celui-ci, les caractères qui le composeront.

Cependant, même lorsqu'un écran semble vide, il est quant même composé de caractères; dans ce cas, chaque caractère le composant, est un caractère dont la représentation à l'écran est un espacement et dont l'impression se fait dans le même mode que celui utilisé pour les autres caractères de cet écran. Ainsi, pour modifier la composition d'un écran, afin d'obtenir l'écran qu'on désire créer, DEMO 11 fait apparaître, sur celui-ci, un curseur. Dès lors, lorsqu'on tapera un caractère, il viendra s'imprimer à l'endroit où se trouve le curseur; dans le mode d'impression qu'on a déterminé (par défaut, l'attribut d'impression est le même que celui du caractère qui occupait la position précédemment)

Pour déterminer la position, sur l'écran, où l'on veut placer le caractère qu'on tapera, on dispose des flèches de déplacement du clavier ainsi que des autres touches permettant, traditionnellement, de déplacer le curseur. Le sort du caractère, qui se trouve à la position du curseur avant qu'on ne tape un caractère, dépend si on est en mode surimpression ou en mode insertion.

Pour les caractères qui n'ont pas de touche au clavier, il faut, normalement, donner leur code ASCII tout en appuyant sur la touche ALT. Comme ce n'est pas très pratique, lorsqu'on veut en taper un, on peut demander à DEMO 11 qu'il affiche une fenêtre déroulante où tous ceux-ci sont présentés. Celui choisi, sera imprimé à la place où se trouve le curseur.

Outre cette facilité, DEMO 11 en offre d'autres, tel que la possibilité de mettre des tabulations horizontales et verticales, celle de pouvoir taper dans tous les sens (c'est-à-dire, qu'habituellement, lorsqu'on tape un caractère, le curseur va se positionner sur le caractère suivant, à droite; avec DEMO 11, on peut demander qu'il aie sur le suivant, mais à gauche, au-dessus ou en-dessous), celle de pouvoir facilement tracer des lignes (simples, doubles ou épaisses; cela en utilisant les flèches de déplacement du clavier et les autres touches permettant de déplacer le curseur; alors, partout où passe celui-ci, se trace une ligne; quand elle en croise une autre, DEMO 11 sélectionne automatiquement le caractère de croisement qui convient), ... etc.

Enfin, une des facilités les plus intéressantes, est la possibilité de définir des blocs.

La définition de blocs.

C'est la possibilité de marquer un rectangle à l'écran et d'opérer dessus.

On peut ainsi: déplacer un bloc à l'aide des touches de déplacement du curseur, le copier afin de le reproduire à un autre endroit de l'écran ou sur un autre écran, le remplir avec un même caractère déterminé, l'effacer, changer les attributs d'impression des caractères le composant en les remplaçant par un attribut donné, encadrer un bloc (c'est-à-dire tracer une boîte autour, avec une ligne simple, double, ou épaisse), centrer dans le bloc les lignes de celui-ci, faire de l'édition à l'intérieur d'un bloc, ... etc.

Pour certaines de ces opérations, comme par exemple le déplacement de bloc, on peut déterminer si on agit sur la partie caractère du caractère, sur la

partie attribut du caractère ou sur le caractère dans sa totalité.

III.3. LES ÉLÉMENTS PERMETTANT LE CONTRÔLE D'UN SLIDE SHOW.

Avec les facilités, présentées ci-dessus, on peut facilement et rapidement définir le contenu d'un écran. Cependant, dans DEMO 11, un écran ne se limite pas à son contenu. Les écrans sont, en effet, destinés à faire partie d'une présentation, qui plus est, peut être interactive. Il faut donc pouvoir spécifier ce qu'il y a lieu de faire lorsque celui qui regarde la présentation utilise le clavier et/ou lorsqu'un événement, déterminé par le temps qui passe, survient. C'est pourquoi DEMO 11 permet d'associer une liste d'actions ("Run Action List") à chaque écran créé.

Cette liste se compose de lignes, où chacune de celles-ci contient une (seule) action. Parfois certaines lignes contiennent, aussi, un événement déclencheur devant l'action (on peut également ajouter un commentaire en fin de chaque ligne).

Les listes d'actions, c'est le concepteur du slide show qui les construit, à partir des actions et des événements déclencheurs que DEMO 11 met à sa disposition. Quels sont-ils ?

Les événements déclencheurs.

Ceux-ci servent à indiquer, à DEMO 11, les actions qu'il devra effectuer lorsque tel événement se produira. En fait, pour chaque événement qu'a défini DEMO 11, celui-ci a prévu une réaction par défaut. Cependant, il permet, au concepteur du slide show, de spécifier une autre réaction. Pour cela il met à sa disposition les événements déclencheurs.

Il y a deux types d'événement: ceux qui déclenchent une réaction lorsqu'une touche du clavier a été enfoncée (soit seule, soit avec une des touches de combinaison que sont SHIFT, CTRL et ALT) et ceux qui déclenchent une réaction parce qu'un tel autre fait s'est produit (ou plutôt a été signalé). Les événements déclencheurs correspondants aux deuxièmes sont spécifiques au mécanisme permettant le contrôle d'un slide show, qui fait l'objet du point III.5., et seront, dès lors, présentés à ce moment-là.

Quant aux événements déclencheurs correspondants aux premiers, il s'agit de l'appui, sur telle touche du clavier ou sur une touche de tel ensemble de touches, ou encore, sur une touche combinée avec une des touches de combinaison.

Les actions.

Celles-ci peuvent comprendre jusqu'à trois arguments, certaines n'en ont toutefois aucun, mais dans tous les cas, une action donnée a toujours le même nombre d'arguments, car ceux-ci faisant partie de la définition de l'action, leur place et leur nombre sont fixés statiquement. C'est au concepteur du slide show, lorsqu'il a choisi de mettre telle action dans la liste d'actions d'un écran, à déterminer quels seront ses arguments. Ce seront des valeurs et/ou des variables.

Les variables.

Il y a deux types de valeur et donc de variable: les numériques et les strings. Une valeur numérique est un entier compris entre -32768 et 32767 inclus. Un string est une chaîne de zéro à 80 caractères.

Il n'y a pas d'incompatibilité de type, car un numérique peut être traité comme un string: DEMO 11 considère, alors, le numérique comme un string d'un caractère, avec le caractère dont le code ASCII est la valeur du numérique (ou le caractère nul (c'est celui dont le code ASCII vaut 0) si la valeur du numérique n'est pas comprise entre 0 et 255 inclus); et inversement, un string peut être traité comme un numérique: DEMO 11 considère, alors, le premier caractère du string comme un entier, l'entier qui est le code ASCII du caractère, ou si le string est vide, zéro.

Que permettent de faire les actions ?

Beaucoup de choses! Il y a, en effet, plus de cent actions disponibles. En fait ce sont des instructions, inspirées par des langages tels que Pascal, C, BASIC, ..., et/ou spécifiques à DEMO 11; DEMO 11 mettant ainsi à la disposition du concepteur, de présentation d'écrans, un véritable petit langage de programmation pour lui permette de déterminer le "comportement" de son slide show, face principalement à ce que tapera, au clavier, celui qui en sera le "spectateur".

Il y a différents types d'instruction:

- **les instructions de branchement**, avec plus de vingt types de test différents qui sont possibles, dont certains permettent de savoir si une touche comme SHIFT, CTRL, ou ALT est enfoncée ou non, mais dont la plupart se font sur des valeurs et/ou des variables;
- **les instructions d'itération**, avec les mêmes moyens de contrôle que ceux offerts pour les instructions de branchement;
- **les instructions d'affectation**, avec lesquelles on peut assigner à une variable, une valeur constante ou celle d'une autre variable, mais aussi le résultat d'une opération arithmétique, ... etc;
- **les instructions spécifiques aux strings**, avec plus de dix types d'opération sur les strings;
- **les instructions spécifiques aux fichiers**: elles permettent d'en créer, d'en lire, d'écrire à partir de la fin d'un fichier, tout cela en séquentiel, avec cependant, la possibilité d'un accès direct en lecture et en mise-à-jour; toutefois, on ne peut ouvrir qu'un seul fichier à la fois;
- **les instructions permettant d'envoyer un string pour le faire imprimer par l'imprimante**;
- **les instructions "sonores"**, qui permettent de produire des sons et même de jouer des mélodies;
- **les instructions permettant de passer à un autre écran ("Slide")**, avec notamment la possibilité de revenir à l'écran "appelant", celle de passer à un écran d'un autre slide show mémorisé sur disque, ... etc;
- **les instructions relatives aux événements déclencheurs ("Key/Event")**, dont les possibilités, qu'elles offrent, sont liées au mécanisme permettant le contrôle d'un slide show, qui fait l'objet du point III.5.; j'en parlerai donc dans celui-ci;
- **les instructions relatives aux "valeurs internes"**, qui permettent de les lire et pour une petite moitié, aussi de les modifier; il y a vingt-quatre valeurs internes différentes, dont l'heure, les minutes, le type d'écran (monochrome, CGA, EGA, VGA, Hercules, ...) auquel est branché le PC, la place

mémoire occupée et celle libre, quelques valeurs typiques à DEMO 11 car relatives au mécanisme de contrôle d'un slide show; la possibilité d'obtenir des nombres aléatoires, ... etc;

Outre ces instructions, il y en a encore quelques autres, mais elles n'appartiennent pas à un type particulier. Une concerne l'utilisation d'une souris, une autre permet de lancer l'exécution d'autres programmes à partir du slide show en cours pour ensuite y revenir, d'autres encore, permettent de changer les (ou des) attributs d'impression en cours de slide show, une autre permet d'attendre qu'un caractère soit tapé, une de quitter le slide show, ... etc; il y a aussi une instruction SELECT, BLOCK, ... etc.

III.4. LES OVERLAYS.

La dernière composante d'un écran, outre son contenu et sa liste d'actions, est sa liste d'overlays ("Overlay List"). Un overlay est un ajout par rapport au contenu de l'écran⁽¹⁾. Ce peut être le contenu d'un autre écran, un string ou la représentation décimale d'un numérique, un attribut d'impression, ou encore un curseur.

Ces ajouts permettent de pouvoir réutiliser le contenu d'un écran, sans devoir le recopier, quand seulement quelques détails diffèrent d'avec un autre qu'on aimerait bien montrer. Cela permet de gagner de la place mémoire et de simplifier les changements globaux éventuels, mais aussi d'afficher le contenu de variables et ainsi, ce qui est tapé au clavier.

Que contient une liste d'overlays ?

Pour chaque overlay, en plus de l'identité de celui-ci, son type, la position à partir de laquelle il doit apparaître par rapport au contenu de l'écran⁽²⁾, et finalement, s'il est visible ou non (c'est-à-dire s'il apparaîtra ou non). A quoi sert-il d'avoir un overlay invisible ? A pouvoir le faire apparaître en cours de slide show. En effet, la position et la "visibilité" peuvent être déterminées par des variables⁽³⁾, ce qui permet une gestion dynamique des overlays. Pour les overlays qui ne sont pas des slides, un autre paramètre est donné⁽⁴⁾ : sa longueur maximum (si la longueur de celui-ci est supérieure à ce qui a été spécifié, ce qui est en trop ne sera pas montré).

Comment sont ajoutés les overlays au contenu de l'écran ?

Ils le sont dans l'ordre de la liste, sur le fond de l'écran, et non pas sur le contenu de l'écran.

Tous les écrans ont le même fond. Celui-ci est déterminé par un caractère

(1) Les overlays ne sont possibles qu'avec les écrans de texte.

(2) La position d'apparition est donnée par un couple de nombres. Le premier de celui-ci est le nombre de lignes (vers la droite si le nombre est positif, vers la gauche s'il est négatif) de décalage par rapport au coin supérieur droit de l'écran; le deuxième est celui du nombre de colonnes (vers le bas si le nombre est positif, vers le haut s'il est négatif) de décalage par rapport, aussi, au coin supérieur droit de l'écran.

(3) Une valeur non nulle rend visible un overlay.

(4) Il peut également l'être via une variable.

et un attribut d'impression (par défaut le caractère d'espacement (code ASCII 20 en hexadécimal) et l'attribut blanc sur noir)⁽¹⁾ : le fond de l'écran est alors un écran dont chacun des caractères, qui le compose, est le caractère déterminé et dont l'impression se fait dans le mode de l'attribut spécifié. En fait lorsqu'on positionne des caractères sur un écran, pour en modifier la composition afin d'obtenir l'écran que l'on désire créer, on ne fait rien d'autre que de les mettre en overlay sur le fond de l'écran (et sur les overlays (visibles) ajoutés sur celui-ci à partir de la liste d'overlays quand celle-ci n'est pas vide). Cependant ce que j'ai raconté au point 111.2. n'est pas faux puisque l'écran, dont on modifie la composition est le dernier overlay, bien que n'apparaissant pas dans la liste d'overlays, qui soit ajouté, à partir de celle-ci, sur le fond de l'écran.

Au départ, l'écran dont on va modifier la composition est transparent, c'est-à-dire qu'il est composé uniquement avec le caractère transparent⁽²⁾ imprimé avec l'attribut transparent⁽³⁾. Le caractère transparent, lorsqu'il est placé, en overlay, sur un autre ne masque pas celui-ci, c'est-à-dire que celui qui regardera l'écran verra cet autre caractère, mais imprimé dans le mode déterminé par l'attribut du caractère transparent mis en overlay; sauf s'il s'agit de l'attribut transparent, qui lui, a aussi la même propriété que le caractère transparent, c'est-à-dire que lorsqu'il est placé, en overlay, le caractère mis en overlay sera imprimé dans le mode déterminé par l'attribut du caractère se trouvant en-dessous.

Par défaut, donc, le contenu de l'écran est ajouté en dernier lieu sur le fond de l'écran. Cependant, s'il le veut, le concepteur de slide show peut le faire ajouter avant que ne soit ajoutés les derniers (ou tous les) overlays de la liste d'overlays. Pour cela, il lui suffit de le mettre dans cette liste, avec l'identité >THIS SLIDE<, de telle sorte qu'il soit ajouté, sur le fond de l'écran, avant ceux désirés.

En plus d'une liste d'overlays pour chaque contenu d'écran, il y a une liste globale d'overlays ("Global Overlay List"), et dont les éléments sont ajoutés après ceux de la liste d'overlays locale. Cette liste globale d'overlays peut également contenir un overlay dont l'identité est >THIS SLIDE<. Cependant le contenu de l'écran n'est ajouté qu'une seule fois sur le fond de l'écran, c'est lorsque le premier >THIS SLIDE< est rencontré, ou lorsqu'aucun >THIS SLIDE< n'est rencontré, il l'est alors en dernier lieu.

111.5. LE MÉCANISME PERMETTANT LE CONTRÔLE D'UN SLIDE SHOW.

Celui-ci est basé sur la signalisation d'événements simples. La différence avec les événements déclencheurs est que dans ces derniers il y a, en plus, des événements génériques; où chacun de ceux-ci définit un ensemble

-
- (1) Ce sont des valeurs internes qui peuvent notamment être modifiées en cours de slide show grâce à une instruction qui le permet.
 - (2) C'est le caractère dont le code ASCII vaut zéro; il s'agit du caractère nul.
 - (3) Comme il y a 256 attributs d'impression, pour indiquer celui qui sera employé, on utilise un byte, dont la valeur qu'il prend, sur les 256 possibles, détermine le mode d'impression; l'attribut transparent correspond à la valeur zéro du byte, ce qui devrait donner noir sur noir, sans clignotement. Cependant cela ne pose pas de problèmes de remplacer ce mode d'impression par le mode d'impression transparent (dont je parle plus en détail ci-après), car noir sur noir de n'importe quel caractère donne un carré noir, qui peut être obtenu en imprimant sur fond noir un caractère dont la représentation à l'écran est un espacement.

particulier de plusieurs événements simples. Je rappelle qu'il y a deux types d'événements déclencheurs: ceux liés au clavier et ceux spécifiques au mécanisme permettant le contrôle d'un slide show. Ces derniers sont au nombre de sept, les voici: Viewed, Displayed, WaitDone, ReadKey, Keypress, Timeout, et Any Tag. J'explique ci-après leur signification. Mais avant, je signale qu'il existe encore l'événement déclencheur Anything!, qui lui, appartient aux deux types donnés ci-dessus puisqu'il est l'événement générique qui englobe tous les événements simples.

La signalisation des événements spécifiques au mécanisme.

Au démarrage de tout slide show, un écran (ou slide) est rendu courant. Dès lors, l'événement Viewed est signalé. Or chaque fois qu'un événement est signalé, DEMO 11 parcourt, de haut en bas, la liste d'actions de l'écran courant dans le but de rencontrer une ligne dont l'événement déclencheur est celui signalé ou est un événement générique englobant celui signalé. Lorsqu'il a rencontré une telle ligne, il exécute l'action de celle-ci et des suivantes comme le serait les instructions d'un programme ordinaire. Cependant, l'exécution s'arrête lorsqu'une autre ligne comprenant un événement déclencheur est rencontrée ou lorsque la fin de la liste est rencontrée.

Outre une liste d'actions pour chaque écran, il y a en plus une liste d'actions globale ("Global Run Action List"). D'où si DEMO 11 ne trouve pas, dans la liste d'actions locale, une ligne avec un événement déclencheur correspondant à l'événement signalé, il va voir dans la liste d'actions globale s'il ne rencontre pas un tel événement déclencheur. S'il n'en trouve toujours pas, il exécutera alors les actions que DEMO 11 a prévu, par défaut, en réaction à l'événement signalé.

Si l'événement signalé est l'appui sur telle touche ou telle combinaison de touches (SHIFT et ..., CTRL et ..., ou ALT et ...), alors la réaction par défaut est de passer à l'écran suivant (dans la suite numérotée composant le slide show), c'est-à-dire de le rendre courant et ensuite de signaler l'événement Viewed. Lorsque l'écran suivant n'existe pas, car l'écran courant est le dernier⁽¹⁾ que contient le slide show, ce dernier se termine et on retourne dans le système MS-DOS.

Si l'événement signalé est Viewed, Displayed, WaitDone, ReadKey, Keypress, ou Timeout, une réaction différente est prévue, par défaut, pour chacun. Lorsque l'événement Viewed est signalé et qu'il n'y a aucun événement déclencheur qui lui correspond dans la liste d'actions de l'écran courant, ni dans la liste d'actions globale, DEMO 11 exécute l'action Redisplay Screen et signale ensuite l'événement Displayed.

L'effet de l'instruction Redisplay Screen est d'afficher, à l'écran, le slide (ou l'écran) courant, mis à jour, c'est-à-dire en tenant compte de la valeur actuelle des variables et en produisant les sons non encore produits (en effet, l'exécution d'une action produisant un son n'est réellement réalisée que lorsqu'un Redisplay Screen est exécuté).

A chaque écran sont également associées deux valeurs internes (pouvant être lues mais pas modifiées en cours de slide show): un "Run Type" et un "Run Wait". Il y a cinq Run Type différents (0 à 4). Chacun détermine une réaction différente, par défaut, lorsque l'événement Displayed est signalé. Comme dans

 (1) Le dernier statiquement et non dynamiquement. En effet, le dernier écran qui est montré dans un slide show n'est pas forcément le dernier de la suite d'écrans que comprend celui-ci.

mon slide show, qu'est RADARTUTOR, tous les écrans ont leur Run Type égal à un (qui est d'ailleurs la valeur par défaut du Run Type lorsqu'on en spécifie pas une autre), je donne, ci-après, celle déterminée par celui-ci.

Lorsque l'événement Displayed est signalé, par défaut, DEMO 11 regarde quel est le Run Type de l'écran courant. S'il est égal à un, il attend alors le nombre de fois, spécifié par la valeur du Run Wait de l'écran courant (la valeur par défaut est zéro), un dix-huitième de seconde. Ensuite il signale WaitDone.

Lorsque l'événement WaitDone est signalé, par défaut, DEMO 11 signale Readkey.

Lorsque l'événement Readkey est signalé, par défaut, DEMO 11 prend le premier caractère se trouvant dans le buffer du clavier ou, si celui-ci est vide, attend qu'un caractère soit tapé au clavier afin de le prendre dans le buffer de celui-ci. Une fois qu'il a pris un caractère dans le buffer du clavier, DEMO 11 signale l'événement Keypress.

Lorsque l'événement Keypress est signalé, par défaut, DEMO 11 signale l'événement (simple) correspondant au dernier caractère pris dans le buffer du clavier.

Lorsqu'il a terminé l'exécution des actions attachées à un événement déclencheur, DEMO 11 exécute l'action Redisplay Screen et ensuite signale l'événement Readkey.

Les instructions permettant de passer à un autre écran (ou slide).

Lorsqu'une instruction de ce type est exécutée, DEMO 11 rend courant l'écran auquel on veut passer et signale l'événement Viewed.

L'événement Timeout.

Des sept événements spécifiques cités précédemment, deux vous sont encore inconnus: Timeout et Any Tag. Ils ne le seront plus pour longtemps.

En effet, l'événement Timeout est signalé lorsque l'attente, qu'un caractère soit tapé, dépasse un certain nombre de secondes; ce nombre est contenu dans une valeur interne modifiable en cours de slide show; par défaut, elle vaut zéro, ce qui signifie que l'événement Timeout ne doit pas être signalé.

L'événement Any Tag est, quant à lui, un événement déclencheur qui englobe tous les Tags.

Les Tags.

Ce sont des événements déclencheurs spéciaux. En effet, leur nom est créé par le concepteur de slide show. En fait c'est la même chose que les étiquettes en langage Assembleur, excepté que lorsqu'une instruction GOTO Tag STRING? ou Call Tag STRING? est exécutée, le nom de l'étiquette est cherché de la même façon que l'est un événement signalé. Cependant un Tag n'arrête pas l'exécution d'une suite d'actions comme le fait un véritable événement déclencheur.

Les instructions relatives aux événements déclencheurs (ou Key/Event).

- Avec celles-ci, on peut:
- signaler un événement;
 - faire la même chose mais avec, ensuite, retour;
 - demander l'exécution de la réaction, par défaut, au dernier événement signalé;
 - etc;

III.6. L'UTILISATION DE DEMO II.

Elle est conviviale et moderne grâce, notamment, au fait que DEMO II utilise le fenêtrage.

Juste après l'écran d'entrée, on se trouve en mode édition, c'est-à-dire que le curseur est mis sur un slide, afin qu'on puisse en modifier sa composition. A cet instant, le seul slide, présent dans DEMO II, est transparent et son fond est celui par défaut.

Cependant, à l'aide de commandes, on peut facilement obtenir qu'un autre slide soit ajouté après celui-ci. Si ce n'est pas par copie ou par capture, ce nouveau slide sera également transparent.

En général, pour exécuter une commande, il faut la sélectionner dans un menu. Cependant certaines commandes, comme le passage au slide suivant ou précédent, peuvent être exécutées directement en appuyant sur une touche de fonction, combinée ou non avec la touche SHIFT. Il existe également la possibilité de définir des macro-commandes (trente-six au maximum, une macro commande s'obtenant en combinant la touche ALT à une touche alphanumérique).

En mode édition, lorsqu'on appuie sur la touche ESC, on obtient une fenêtre contenant le menu principal. Une commande est sélectionnée en donnant son premier caractère ou en appuyant sur RETURN lorsqu'elle est mise en inversion vidéo. L'inversion vidéo se déplace à l'aide de touches de déplacement du curseur. Pour la commande qui se trouve en inversion vidéo, une brève description de celle-ci est donnée dans une zone prévue à cet effet dans la fenêtre.

L'exécution d'une commande du menu principal fait apparaître une autre fenêtre, à la place de la précédente, avec un menu dont les commandes sont spécifiques à la commande qui vient d'être exécutée. En général dans ces fenêtres, au-dessus du menu, se trouve une liste d'éléments; ce sera la liste des slides que contient DEMO II, si la fenêtre est celle de la commande Slides. Dans pratiquement chaque liste, on peut supprimer ou déplacer un élément ou un groupe d'éléments, mais aussi ajouter ou modifier un élément. On peut également se positionner sur le n°... élément de la liste. En fait, se positionner revient à le mettre en inversion vidéo, qu'on peut déplacer également à l'aide de touches de déplacement du curseur; l'inversion vidéo servant à désigner l'élément sur lequel s'effectuera la commande qui sera exécutée. Lorsque la liste contient plus d'éléments que ne peut en contenir la zone de la fenêtre destinée à les montrer, il y a déroulement de la liste,

c'est-à-dire qu'un élément disparaît à une extrémité afin d'en faire apparaître un autre à l'autre extrémité.

Le choix des actions et des événements déclencheurs se fait également dans des fenêtres; toutefois les actions sont sélectionnées comme le sont les commandes, la liste étant ici celle des actions de l'écran courant. De cette manière, il n'y a jamais de problèmes syntaxiques contrairement à ce qui se passerait si on devait éditer les listes actions. De plus lorsque l'on donne comme argument, le nom d'une variable non encore présente dans la liste des variables, DEMO II, à l'aide d'une fenêtre destinée à cet effet, demande de quel type elle est. Ensuite DEMO II lui donne une valeur par défaut: le string vide pour les strings, la valeur zéro pour les numériques.

Lorsqu'on sauve, sur disque, le slide show qu'on est en train de spécifier dans DEMO II, celui-ci mémorise, en plus, l'état actuel d'utilisation. Ce qui est très intéressant, car comme DEMO II détermine assez bien de paramètres par défaut, lorsqu'on en a changé certains, on ne perd pas ces changements. Il mémorise ainsi aussi la valeur actuelle des variables et surtout les macro-commandes définies.

Avec DEMO II, un autre programme est fourni, il s'appelle RDEMO2. Il permet de faire tourner le slide show contenu dans le fichier .dbd qu'on lui indique. C'est le même programme que DEMO II à part que dans celui-ci, il n'y a que ce qui est nécessaire pour faire tourner un slide show. Dans DEMO II, il y a en plus les facilités d'édition et de spécification, c'est-à-dire toute la gestion de l'édition et du fenêtrage. RDEMO2 débute toujours par le même écran d'entrée dans lequel il indique que CTRL-Break stoppe le slide show et remet l'utilisateur dans MS-DOS. CTRL-Break dans DEMO II remet en mode édition.

RDEMO2 est le moyen par lequel la licence d'utilisation de DEMO II permet de distribuer les slide shows créés avec celui-ci. On peut cependant demander à ce que le premier écran de RDEMO2 soit supprimé, mais à certaines conditions à discuter. Après ce premier écran, le fichier .dbd, indiqué comme paramètre au lancement de RDEMO2, est chargé et le slide show sauvé dans celui-ci exécuté. Au départ, l'écran rendu courant sera celui à partir duquel on a demandé à DEMO II de sauver le slide show sur disque.

Finalement DEMO II offre une facilité de debugging pour détecter la raison pour laquelle le slide show créé ne se comporte pas comme on l'avait prévu. Enfin, il est à noter que le libellé des actions est explicite de leur effet, ce qui permet une grande lisibilité des listes d'action.

Chapitre IV:

PRÉSENTATION DU NOYAU DE RADARTUTOR.

IV.1. INTRODUCTION.

Premièrement, j'expose les objectifs qu'un didacticiel, pour RADAR, doit satisfaire.

Ensuite, je présente les différents types d'écran constituant le noyau de RADARTUTOR. Puis j'explique comment, à partir de ces types d'écran, on peut facilement créer et modifier des leçons; je parle également de l'organisation de RADARTUTOR. Enfin, je présente les différentes leçons composant le noyau de celui-ci.

IV.2. LES OBJECTIFS À SATISFAIRE.

Ceux-ci peuvent s'exprimer en termes de qualités que doit posséder un didacticiel pour RADAR. J'en distingue deux types: les qualités didactiques et les qualités informatiques.

Les qualités didactiques.

Le didacticiel doit pouvoir:

- 1) apprendre **rapidement**, à un utilisateur homéopathe, ce qu'est RADAR et ce qu'il faut faire pour l'utiliser.
- 2) lui apprendre en détail l'utilisation de chacune des commandes de RADAR, c'est-à-dire l'utilisation de toutes les possibilités qu'offre celui-ci.

Ceci afin:

- 1) de familiariser **rapidement** tout utilisateur homéopathe avec l'utilité et l'utilisation de RADAR.
- 2) de lui apprendre tout sur le maniement de RADAR.

Pour lui permettre:

- 1) de savoir **rapidement** utiliser RADAR.
- 2) de pouvoir approfondir n'importe quel point de son utilisation quand il le désire.

Les qualités informatiques.

Celles-ci doivent être les suivantes: la convivialité et la facilité de maintenance.

La convivialité.

C'est-à-dire que le didacticiel doit être agréable et facile à utiliser afin de rendre agréable, et donc de stimuler, l'apprentissage de RADAR.

Par agréable à utiliser, je veux dire qu'il doit être robuste et performant, c'est-à-dire qu'il ne doit jamais se planter et qu'il ne doit pas faire perdre de temps, inutilement, à l'utilisateur.

Par facile à utiliser, je veux dire que l'utilisateur homéopathe doit

pouvoir utiliser le didacticiel sans devoir recourir à un manuel d'utilisation. Car:

- le but du didacticiel est d'enseigner l'utilisation d'un logiciel. Ceci pour ne pas que l'utilisateur doive se forcer le manuel d'utilisation de celui-ci et pour que son apprentissage soit plus rapide, plus facile et plus agréable.
- le didacticiel devant être simple à utiliser, il doit pouvoir clairement indiquer à l'utilisateur ce qu'il peut faire afin que ce dernier puisse pleinement en tirer parti.

La facilité de maintenance.

Celle-ci est très importante, car le contenu d'une leçon est rarement définitif: il faut, en effet, pouvoir facilement effectuer des changements, pour notamment pouvoir tenir compte du feed-back en provenance des utilisateurs. De plus RADAR est commercialisé dans le monde entier, il faut donc pouvoir permettre facilement la traduction des leçons en d'autres langues que le français. Enfin, RADAR évolue, il faut donc pouvoir adapter le didacticiel aux différentes évolutions du logiciel afin d'avoir un didacticiel up-to-date, c'est-à-dire enseignant l'utilisation de la dernière version.

IV.3. LES TYPES D'ÉCRAN.

Chaque écran de RADARTUTOR, du fait de l'utilisation de DEMO II, est caractérisé par trois composantes: son contenu, sa liste d'overlays (Overlay List) et sa liste d'actions (Run Action List).

La classification en types, opérée ci-après, se base sur la fonction exercée par les écrans dans le didacticiel, sur le type de contenu de ces écrans (du point de vue information présentée à l'utilisateur) et également sur le contenu de leur liste d'actions (c'est-à-dire, si l'on peut parler ainsi, sur le "comportement" des écrans, dans le slide show particulier qu'est RADARTUTOR).

IV.3.1. LES ÉCRANS DE SOMMAIRE.

Leur fonction.

Elle est de présenter, à l'utilisateur, un sommaire. Un sommaire sert à présenter les leçons composant une partie du didacticiel. Il indique donc aussi dans quelle partie du didacticiel se trouve l'utilisateur.

En effet, le contenu du didacticiel est divisé en niveaux, comme un livre est divisé en chapitres, sous-chapitres, sections, sous-sections, ... etc. RADARTUTOR peut compter jusqu'à sept niveaux de division. Une partie de niveau i ($1 \leq i \leq 6$) peut, quant à elle, être divisée en, maximum, huit parties de niveau $i+1$. Il ne peut y avoir également que huit parties de niveau 1, le contenu du didacticiel étant la partie de niveau zéro.

Chaque partie a un titre. En fait, le sommaire sert à présenter le titre des parties (de niveau juste en-dessous) composant la partie indiquée. Celle-ci l'est en donnant son titre et celui des parties de niveau supérieur la comprenant (ces titres sont donnés selon l'ordre croissant des numéros de niveau, un niveau étant supérieur à un autre lorsque son numéro de niveau est plus petit). Lorsqu'une partie n'est pas divisée en sous-parties, on a à faire à une leçon.

L'utilisateur peut dès lors, à partir d'un sommaire, choisir, parmi les parties dont le titre est donné, et donc, en fonction de ceux-ci, celle dans laquelle il veut aller. Il est à signaler que chaque titre est précédé d'une lettre majuscule: A, B, C, D, E, F, G, ou H; et que chaque premier écran d'une partie (les parties, qui ne sont pas des leçons, ne se composent que d'un seul écran: un écran de sommaire) a pour nom le string formé à l'aide de la première lettre des titres de partie servant à indiquer la partie dont il est le premier écran: le premier caractère du string étant la première lettre du titre de niveau 1, la deuxième, celle du titre de niveau 2, ... etc.

Cette fonction des écrans de sommaire, à condition de bien choisir les titres donnés aux différentes parties, doit permettre, à l'utilisateur, de facilement pouvoir accéder à la partie pouvant lui enseigner ce qu'il désire apprendre au sujet de RADAR.

Une autre fonction, des écrans de sommaire, est d'indiquer à l'utilisateur les parties (de niveau juste en-dessous, constituant la partie dont c'est le sommaire) que celui-ci a déjà vu. Une partie est considérée comme déjà vue, si toutes les parties la composant ont déjà été vues. Une leçon est considérée comme déjà vue lorsque le dernier écran de celle-ci a été atteint et dépassé (pour plus de détails sur ce que j'entends par dépasser le dernier écran d'une leçon, voir le point IV.3.2.).

Enfin, à partir d'un écran de sommaire, comme à partir de tout écran du didacticiel montré à l'utilisateur, celui-ci peut demander de l'aide, ou à quitter le didacticiel pour retourner dans le système MS-DOS. Actuellement, l'aide qu'il reçoit, à partir d'un écran de sommaire, c'est l'écran d'aide pour les écrans de sommaire.

Leur contenu.

Il est divisé en plusieurs zones comme la figure IV.1. vous le montre ci-après.

<-- 80 colonnes -->

1!	Zone Titre Didacticiel	Zone
2!		
3!	Zone Titres Niveau 1 et 2	Aide
4!		
5!		Quitter
6!		
7!		
8!		
9!		
10!	Zone Titres Niveau 3, 4, et 5	
11!		
12!		
13!		
14!	Zone Titre Sommaire	
15!	Zone	
16!	Mot	Zone
17!	Sommaire	
18!		
19!	Zone	
20!	Question	Déjà
21!	Zone ?	
22!		
23!	Zone	
24!	Caract.	Vu
25!	Attendus	

Figure IV.1.: les zones d'un écran de sommaire.

Ces zones sont construites, ligne par ligne, à partir des strings (et également en fonction de leur longueur) constituant le contenu informationnel d'un écran de sommaire, ce qui permet à ceux-ci de ne pas dépendre de ces strings, parce qu'ils sont susceptibles de changer. Ces lignes sont construites dans des variables de type string qui sont, avec d'autres, mises dans la Global Overlay List de RADARTUTOR.

Chacune de ces zones a un contenu informationnel déterminé. Toutefois, avant d'énumérer pour chaque zone celui-ci, je tiens à signaler qu'il n'y a, d'un écran de sommaire à l'autre, que le titre des parties qui diffère; le reste est commun à tous les écrans de sommaire.

La **Zone Titre Didacticiel** contient le nom du didacticiel (actuellement: RADARTUTOR) ainsi que le nom de la touche (actuellement: ESC) sur laquelle il faut appuyer pour obtenir son sommaire, c'est-à-dire celui contenant le titre des parties de niveau 1 (le nom de ce sommaire est TContenu).

La **Zone Titres Niveau 1 et 2** est destinée à contenir, le titre de la partie de niveau 1 et celui de la partie de niveau 2 contenant la partie dont c'est le sommaire, du moins ceux de ces titres qui existent. Pour chacun des titres existants, la Zone Titres Niveau 1 et 2, contient également le nom d'une touche (actuellement: F1 et F2) sur laquelle il faut appuyer pour obtenir le sommaire de la partie correspondante.

La **Zone Titres Niveau 3, 4 et 5** est destinée quant à elle à contenir, le titre de la partie de niveau 3, celui de la partie de niveau 4 et celui de la

partie de niveau 5 comprenant la partie dont c'est le sommaire, du moins ceux de ces titres qui existent. Pour chacun des titres existants, la Zone Titres Niveau 3, 4 et 5, contient également le nom d'une touche (actuellement: F3, F4 et F5) sur laquelle appuyer pour obtenir le sommaire de la partie correspondante.

La **Zone Aide Quitter** contient deux messages et le nom de deux touches:

- un message (actuellement: Aide >) indiquant à l'utilisateur qu'il peut obtenir de l'aide et le nom de la touche (actuellement: F7) sur laquelle il doit appuyer pour l'obtenir⁽¹⁾;
- un message (actuellement: Quitter >) indiquant à l'utilisateur qu'il peut quitter RADARTUTOR, pour retourner dans MS-DOS, ainsi que le nom de la touche (actuellement: CTRL + Q) lui permettant de le faire⁽²⁾.

La **Zone Titre Sommaire** contient le titre de la partie dont c'est le sommaire; excepté dans l'écran de sommaire dont le nom est TContenu, car dans cet écran, la partie dont c'est le sommaire, c'est le didacticiel tout entier; or son titre apparaît déjà dans une autre zone.

La **Zone Contenu Sommaire** contient le titre des parties (de niveau juste en-dessous) constituant la partie dont c'est le sommaire.

La **Zone Mot Sommaire** contient un mot (actuellement: SOMMAIRE) signifiant sommaire.

La **Zone Question** contient une question (actuellement: Que voulez-vous y voir) demandant à l'utilisateur de choisir un titre dans la Zone Contenu Sommaire.

La **Zone ?** contient le signe de ponctuation (actuellement: ?) marquant une interrogation.

La **Zone Caract. Attendus** indique les touches que l'utilisateur doit taper pour marquer son choix d'un titre dans la Zone Contenu Sommaire. Ces touches sont actuellement A, B, (C, D, E, F, G, H, lorsque le titre correspondant existe dans la Zone Contenu Sommaire) et RETURN⁽³⁾.

La **Zone Déjà Vu** contient un message (actuellement: V = déjà vu.) indiquant quel est le signe utilisé pour marquer les titres, de la Zone Contenu Sommaire, dont la partie a déjà été vue par l'utilisateur.

Leur comportement.

En général, lorsqu'un écran de sommaire est montré, un des titres de la Zone Contenu Sommaire est mis en inversion vidéo: c'est le premier (quand on les regarde du haut vers le bas), à partir du dernier titre sélectionné dans

-
- (1) Il n'y a que dans les écrans de sommaire que cette information est indiquée, cependant, lorsque l'utilisateur appuiera sur la touche, désignée dans les écrans de sommaire comme étant celle, pour obtenir de l'aide, il en obtiendra. Excepté, toutefois, dans certaines situations particulières mentionnées dans le reste de ce point IV.3..
 - (2) Pour quitter le didacticiel, à partir de n'importe quel écran, ce sera toujours la même touche (excepté une situation particulière mentionnée plus loin dans ce point IV.3.1.) que celle indiquée dans les écrans de sommaire (malgré qu'il n'y a que dans ces écrans (et dans trois autres dont il sera question, notamment, au point IV.3.2.) que cela soit signalé); bien que l'utilisateur puisse toujours le faire à l'aide de CTRL-Break, mais dans ce cas, sa sortie ne sera pas contrôlée par le didacticiel.
 - (3) Cette touche n'est toutefois pas indiquée, dans le sommaire du didacticiel, lorsque toutes les parties de celui-ci ont été vues (pour plus de détails, voir les deux premiers paragraphes du point "Leur comportement." ci-après).

la Zone Contenu Sommaire (par défaut, c'est à partir du premier titre de cette zone), dont la partie n'a pas encore été vue par l'utilisateur. Si toutes les parties, dont le titre est donné à partir du titre dernièrement sélectionné dans la Zone Contenu Sommaire, ont déjà été vues par l'utilisateur, alors l'inversion vidéo sera sur le premier titre de cette zone dont la partie n'a pas encore été vue par l'utilisateur. Si elles ont toutes été vues par celui-ci, alors ce sera le titre, contenu soit dans la Zone Titres Niveau 3, 4 et 5, soit dans la Zone Titres Niveau 1 et 2, ou soit dans la Zone Titre Didacticiel, se trouvant juste au-dessus de celui se trouvant dans la Zone Titre Sommaire, qui sera mis en inversion vidéo; dans le sommaire TContenu, aucun titre ne sera mis en inversion vidéo dans ce cas là.

Le titre mis en inversion vidéo est celui qui sera sélectionné lorsque l'utilisateur appuiera sur la touche RETURN. Cela lui permet de suivre les leçons dans l'ordre proposé par le didacticiel. Il peut cependant déplacer l'inversion vidéo sur un autre titre, se trouvant dans la Zone Contenu Sommaire, à l'aide de:

- la flèche de déplacement du curseur vers le dessus: pour la mettre sur le précédent dans cette zone;
 - la flèche de déplacement du curseur vers le dessous: pour la mettre sur le suivant dans cette zone;
 - la touche HOME: pour la mettre sur le premier de cette zone;
 - la touche END: pour la mettre sur le dernier de cette zone;
- cela pour que les utilisateurs, habitués de sélectionner de cette manière dans d'autres logiciels, ne soient pas frustrés.

L'appui sur une des touches citées dans ce point IV.3.1. produira l'effet annoncé, sauf pour les touches de déplacement du curseur lorsqu'il n'est pas possible de déplacer l'inversion vidéo selon la manière associée à la touche, et pour les touches de fonction lorsque le titre correspondant n'existe pas. Dans ces cas-là ou chaque fois qu'un autre caractère, que ceux correspondant aux touches citées dans ce point IV.3.1., sera envoyé à partir du clavier, le son "Thud" sera produit.

La sortie du didacticiel, lorsqu'on appuie sur la touche désignée à cet effet sur les écrans de sommaire, ne se fait pas directement. En effet, l'écran QUITTER apparaît alors et demande à l'utilisateur de confirmer son intention de sortir. S'il appuie sur la touche indiquée pour sortir, il retournera dans le système MS-DOS. S'il appuie sur la touche indiquée pour ne pas sortir, il retournera à l'écran à partir duquel il avait manifesté son intention de sortir. S'il n'appuie pas sur une de ces deux touches, mais tape un caractère différent, le didacticiel produira le son "Thud". Il n'est donc pas possible de sortir du didacticiel, quand on est dans l'écran QUITTER, en appuyant sur la touche indiquée pour cet effet sur les écrans de sommaire; pas plus qu'il n'est possible de demander de l'aide. Cela se justifie car la situation ne le nécessite pas.

IV.3.2. LES ÉCRANS DE PRÉSENTATION.

Leur fonction.

Elle est de présenter un écran de leçon, mais aussi de permettre le passage

à l'écran suivant et/ou à l'écran précédent de cette leçon. Il doit également offrir la possibilité de retourner au sommaire dont la Zone Contenu Sommaire contient le titre de la leçon. Il doit finalement permettre de sortir du didacticiel ainsi que d'obtenir de l'aide.

Leur contenu.

Il est divisé en plusieurs zones comme la figure IV.2. vous le montre ci-après.

<-- 80 colonnes -->

```

1!-----!
2!                                     !   Zone   !
3!                                     !         !
4!           Zone Titres             !   Interrompre   !
5!                                     !         !
6!                                     !   Continuer    !
7!-----!
8!                                     !
9!                                     !
10!                                    !
11!                                    !
12!                                    !
13!                                    !
14!                                    !
15!                                    !
16!           Zone Contenu Ecran      !
17!                                    !
18!                                    !
19!                                    !
20!                                    !
21!                                    !
22!                                    !
23!                                    !
24!                                    !
25!-----!

```

Figure IV.2.: les zones d'un écran de présentation.

Chacune de ces zones a un contenu informationnel déterminé. Il n'y a que la Zone Interrompre Continuer qui soit commune, point de vue contenu (au sens image du terme), à tous les écrans de présentation.

La **Zone Titres** contient le titre du didacticiel ainsi que celui de la leçon à laquelle appartient l'écran. Ceux-ci sont placés en cours de slide show afin que les écrans de présentation soient indépendants aux changements de titre.

La **Zone Interrompre Continuer** contient deux messages et deux noms de touche:

- un message (actuellement: Pour interrompre >) indiquant à l'utilisateur qu'il peut interrompre la leçon (j'explique ce que cela signifie dans le point "Leur comportement." ci-après) et le nom d'une touche (actuellement: CTRL) sur laquelle appuyer pour le faire;
- un message (actuellement: Pour continuer >) indiquant à l'utilisateur que pour passer à l'écran suivant, il faut taper sur la touche dont le nom est

donné (actuellement: F6).

Ces messages et ces noms de touche sont également placés en cours de slide show afin que les écrans de présentation soient indépendants de ceux-ci.

La **Zone Contenu Ecran** contient, quant à elle, une partie de la leçon dont le titre se trouve dans la Zone Titres.

Leur comportement.

Lorsque l'utilisateur tapera sur la touche permettant d'avoir de l'aide il en obtiendra. Actuellement, l'aide reçue, à partir d'un écran de présentation, c'est l'écran d'aide pour les écrans de présentation.

Lorsque l'utilisateur tapera sur la touche désignée comme étant celle pour poursuivre la leçon, il passera à l'écran suivant. S'il le fait alors qu'il est dans le dernier écran de la leçon, il sera considéré comme ayant dépassé cet écran et sera dès lors renvoyé dans l'écran de sommaire dont la Zone Contenu Sommaire contient le titre de la leçon venant d'être vue.

A propos du dernier écran d'une leçon, le contenu (au sens image du terme) de sa Zone Contenu Ecran est le même pour tout ceux-ci. Il s'agit d'un string (actuellement: Fin de la leçon.) centré au milieu de celle-ci.

Lorsque l'utilisateur appuiera sur la touche CTRL, et cela uniquement quand celle-ci sera enfoncée, il lui sera présenté l'écran CTRLPrésentation, ou l'écran CTRLContenu si c'est à partir du premier écran de la leçon, ou l'écran CTRLFinLeçon si c'est à partir du dernier écran de la leçon. Ces écrans indiquent à l'utilisateur comment celui-ci peut interrompre la leçon en cours.

Actuellement, il peut: retourner à l'écran précédent (sauf à partir du premier écran car il n'a pas de précédent), retourner au sommaire proposant la leçon (sauf à partir du dernier écran car l'appui sur la touche indiquée pour continuer a déjà cet effet) et quitter le didacticiel. Lorsqu'un de ces écrans est présenté, il n'est pas possible de demander de l'aide, cependant il suffit de relâcher la touche CTRL pour à nouveau pouvoir en obtenir.

IV.3.3. LES ÉCRANS DE DÉMONSTRATION.

Leur fonction.

Elle est également de présenter un écran de leçon. Cependant, il s'agit d'un écran de leçon spécial. En effet c'est un écran de RADAR commenté. Cela permet à l'utilisateur de directement visualiser ce qui lui est enseigné.

Il doit cependant offrir les mêmes moyens de contrôle que ceux offerts par les écrans de présentations (ordinaires).

Leur contenu.

C'est un écran de RADAR sur lequel est mis des commentaires. Ceux-ci ne concernent que le sujet enseigné. En effet, aucune information relative à l'utilisation du didacticiel n'est donnée.

Leur comportement.

C'est le même comportement que pour les écrans de présentation, excepté que lorsque l'utilisateur appuie sur la touche (indiquée, sur les écrans de sommaire, comme) permettant d'obtenir de l'aide, il y aura surimpression d'un message indiquant la même chose qu'indique la Zone Interrompte Continuer des écrans de présentation, avec en plus ici, la possibilité de faire disparaître le message et celle d'obtenir plus d'aide. Actuellement, l'aide supplémentaire reçue à partir d'un écran de démonstration, est l'écran d'aide pour les écrans de démonstration.

IV.3.4. LES ÉCRANS D'EXERCICE.

Leur fonction.

Elle est de permettre à l'utilisateur de mettre en pratique ce qu'il vient d'apprendre, en lui soumettant l'énoncé d'un exercice à résoudre. Les mêmes moyens de contrôle que ceux donnés pour les écrans de démonstration sont également offerts; excepté toutefois, la possibilité de passer à l'écran suivant de la leçon, car pour ce faire, il doit résoudre l'exercice, parce que celui-ci fait partie de la leçon et s'il pouvait passer outre, il pourrait dépasser la leçon sans l'avoir complètement vue.

Cependant pour que l'utilisateur puisse quant même passer à l'écran suivant de la leçon, lorsqu'il ne sait pas résoudre l'exercice, deux niveaux d'aide lui sont offerts: le premier lui permet d'avoir une indication sur le caractère à taper pour franchir la prochaine étape (une étape correspond à un caractère à taper) de résolution de l'exercice; le deuxième niveau d'aide, quant à lui, donne carrément le caractère à taper pour franchir la prochaine étape.

Comme un exercice se fait en plusieurs étapes, car il y a généralement plusieurs caractères à taper pour le résoudre, lorsque l'utilisateur est arrivé au bout, un message apparaît pour le lui indiquer en même temps qu'un autre, destiné à lui rappeler qu'à partir de ce moment il peut passer à l'écran suivant (toujours avec la même touche que celle indiquée dans les écrans de présentation, cela afin de ne pas perturber l'utilisateur); ces deux messages ne disparaissent que lorsqu'on passe à un autre écran.

Il est à signaler qu'une étape de la résolution d'un exercice peut entraîner le passage à l'écran suivant, dont le comportement sera déterminé par son type.

Leur contenu.

L'exercice se fait toujours sur un écran de démonstration car les exercices proposés sont uniquement destinés à familiariser l'utilisateur avec l'utilisation de RADAR, cela afin que celle-ci ne soit pas uniquement théorique; en effet, sinon un manuel d'utilisation suffirait.

L'écran d'exercice se caractérise, en comparaison avec un écran de démonstration, outre son comportement différent, par le fait qu'il y a dessus

un énoncé à résoudre; qu'il faut d'ailleurs veiller à mettre en évidence pour ne pas que l'utilisateur croie qu'il a à faire à un écran de démonstration et soit surpris.

Leur comportement.

Lorsque la touche CTRL est enfoncée, il est le même que celui d'un écran de démonstration.

Lorsque la touche d'aide est tapée, on obtient le même message que celui donné par un écran de démonstration, à part qu'ici, au lieu d'indiquer ce qu'il faut faire pour continuer, il indique comment obtenir le caractère constituant la solution de la prochaine étape vers la résolution de l'exercice. Ce caractère constitue l'aide de deuxième niveau. Il n'est donné que lorsque le message d'aide est présent, et toujours avec l'aide de premier niveau, afin que l'utilisateur puisse savoir pourquoi c'est ce caractère qu'il doit taper.

L'aide supplémentaire offerte, quant à elle, comme pour les écrans de démonstration, concerne uniquement l'utilisation du didacticiel. Actuellement c'est un écran d'aide pour les écrans d'exercice.

Autrement, lorsqu'un caractère est tapé et qu'il ne correspond pas aux possibilités énumérées ci-dessus, si ce n'est pas celui attendu (c'est-à-dire si ce n'est pas celui constituant la prochaine étape vers la solution), alors le son "Thud" est produit et l'aide de premier niveau est donnée.

IV.3.5. LES AUTRES ÉCRANS.

Il y a l'écran EcranITutor, qui est le premier écran de RADARTUTOR, car c'est lui qui sera rendu courant au début de l'exécution du slide show. Il souhaite la bienvenue dans le didacticiel et attend que l'utilisateur appuie sur la touche qui lui est indiquée pour passer à l'écran suivant (c'est d'ailleurs la même que celle qui sera désignée pour cet effet dans les écrans de présentation, ... etc), qui sera l'écran TContenu.

Il y a également les écrans d'aide reçus lorsqu'on appuie sur la touche permettant d'obtenir de l'aide. Ceux-ci se comportent comme le fait EcranITutor, à part qu'ici, l'écran suivant, ce sera l'écran à partir duquel ils ont été appelés.

À part ceux-ci, les autres peuvent être classés en deux catégories: ceux qui sont destinés à apparaître dans le slide show qu'est RADARTUTOR et ceux qui ne le sont pas. Les premiers n'ont cependant pas de comportement, car ils apparaîtront uniquement parce qu'ils sont dans une (ou plusieurs) liste(s) d'overlays. C'est le cas, notamment, des écrans capturés dans RADAR, mais aussi de ceux contenant les aides de premier niveau pour les exercices.

Les deuxièmes, quant à eux, sont uniquement là pour faciliter la création de nouvelles parties et leçons et/ou la maintenance, ou ...

Par exemple, l'écran X, dont la liste d'actions est le patron pour qu'un

écran soit un écran de sommaire. Il suffit, en effet, de copier le contenu de sa liste d'actions dans la liste d'actions encore vide de l'écran qu'on veut qu'il soit un écran de sommaire, puis de remplacer, dans celle-ci, les occurrences de X par le nom de cet écran de sommaire; nom dont j'ai déjà parlé dans le point IV.3.1.; ce nom servant également de préfixe aux variables de type string contenant le nom des titres qui composeront la Zone Contenu Sommaire de ce sommaire.

Un exemple d'écrans facilitant la maintenance sont l'écran "Paramètres" et l'écran "Valeurs VarConst". Ceux-ci contribuent, en effet largement, à ce que tout ce qui est présenté comme information à l'utilisateur ne soit présent qu'à un seul endroit, ce qui facilite les modifications et ici permet que le slide show, qu'est RADARTUTOR, n'en soit pas affecté. Cela grâce à la répercussion des changements concernant plusieurs écrans. Cela peut se faire en mettant un écran en overlay. Cependant pour des informations telles que le titre des parties, les touches sur lesquelles il faut appuyer pour avoir les effets annoncés, le libellé de ces annonces, cette façon de faire ne suffit pas. Il faut en effet garnir au préalable, en fonction de ces informations non modifiées en cours de slide show, des variables, à mettre elles en overlay. L'écran "Paramètres" est destiné à contenir ces informations dans sa liste d'actions; elles sont affectées à des variables de type string. L'écran "Valeurs VarConst", quant à lui, garni, en fonction de la longueur de ces variables, d'autres variables qui avec les précédentes sont mises en overlay. Ce traitement, lancé, dans DEMO 11, à partir de l'écran "Paramètres", après une (ou plusieurs) modification(s) dans la liste d'actions de celui-ci ne prend que quelques secondes et permet de constater directement celle(s)-ci dans le slide show qu'est RADARTUTOR.

Il est à signaler, que lorsque dans "Paramètres", on modifie le nom d'une touche, il faut aussi modifier la valeur affectée à la variable correspondante, c'est-à-dire à la variable dont le contenu doit être le caractère envoyé lorsqu'on tape sur la touche dont le nom est indiqué; pour ne pas que cela soit oublié. L'affectation de celle-ci se trouve juste sur la ligne en-dessous de celle contenant l'affectation de la variable dont le contenu doit être le nom de la touche, et celles-ci portent chacune un nom significatif de leur contenu, comme d'ailleurs toutes les variables du slide show qu'est RADARTUTOR.

IV.4. L'ORGANISATION DE RADARTUTOR + LA CRÉATION ET LA MODIFICATION D'UNE LEÇON.

L'organisation de RADARTUTOR.

Elle est assez naturelle mais doit être respectée si l'on veut que les algorithmes permettant les types d'écran, décrits à partir du point IV.3.1 jusqu'au point IV.3.4. inclus, continuent à faire de RADARTUTOR, un slide show robuste.

On a déjà vu, au point IV.3.1., que le premier écran de chaque partie du didacticiel avait un nom et qu'une partie n'étant pas une leçon ne comprenait qu'un seul écran: un écran de sommaire.

Le premier écran d'une leçon est un écran de présentation et a donc un nom; les autres écrans d'une leçon n'ont pas de nom bien qu'on puisse leur en donner un. Les écrans composant une leçon doivent appartenir à un des trois types suivants: écran de présentation, écran de démonstration et écran d'exercice. Le dernier écran d'une leçon doit toutefois être un écran de présentation. Le deuxième écran de la leçon, doit être l'écran suivant, du premier de celle-ci, dans la liste des slides de RADARTUTOR, et ainsi de suite jusqu'au dernier. L'écran EcranITutor (qui doit toujours être l'écran à partir duquel on mémorise RADARTUTOR après une modification de celui-ci dans DEMO II) doit avoir pour suivant, dans cette même liste, l'écran TContenu. Les écrans uniquement destinés à être montré comme overlay peuvent être mis n'importe où pourvu qu'ils ne viennent pas s'intercaler entre deux écrans de leçon ni entre EcranITutor et TContenu; il est toutefois souhaitable de le faire selon une certaine logique.

A chaque type d'écran correspond une liste d'actions particulière, qui est d'ailleurs assez courte (elle se limite, en effet, à une ligne pour les écrans de présentation et ceux de démonstration). Ces listes d'actions assez courtes contiennent toutes une instruction GOTO Tag ..., qui passe le contrôle à un algorithme, généralement assez long et se trouvant sur la Global Run Action List, qui spécifie à DEMO II, le comportement que l'écran doit avoir. Pour les écrans de sommaire et les écrans d'exercice, les listes d'actions ont plusieurs lignes, parce qu'elles doivent contenir les données qui diffèrent d'un écran à l'autre et qui sont, notamment, les titres des parties pour les sommaires (on a vu que les données d'un écran de sommaire pouvaient facilement être intégrées grâce à l'écran X); et, notamment, les étapes de résolution d'un exercice (qui se limitent aux caractères à taper) pour les écrans d'exercice; ici aussi l'intégration des données est facilitée. A cause de ces données le GOTO Tag ... est remplacé par un CALL Tag ..., qui lui, permet le retour. Il est également à signaler que le premier écran d'une leçon, qui n'a pas de précédent, et le dernier, qui n'a pas de suivant, ne passent pas le contrôle au même algorithme que celui auquel le contrôle est passé par les écrans de présentation ayant à la fois un suivant et un précédent.

La création d'une partie.

Si la partie est une leçon, cela ne nécessite pas un nouvel écran de sommaire. Le nom de la partie doit simplement être affecté à la variable, dans la liste d'actions de l'écran "Paramètres", dont le nom est le même que celui que portera le premier écran de la leçon; cette variable s'y trouve d'ailleurs déjà en tant qu'argument d'une instruction d'affectation lui assignant le string vide comme valeur. Ensuite les écrans de cette leçon doivent être créés tout en respectant l'organisation décrite ci-avant.

Si la partie n'est pas une leçon, un nouvel écran de sommaire doit être ajouté ainsi que l'affectation de huit nouvelles variables dans la liste d'actions de l'écran "Paramètres": le nom de ces variables sera celui du nom du nouvel écran de sommaire auquel on ajoutera une lettre: A, B, C, D, E, F, G, et H. Il faut également ajouter un écran pour chacune de ces variables dont l'affectation sera différente du string vide (celles dont le nom se termine par A et B ne peuvent toutefois pas avoir un string vide comme valeur); l'écran devra porter le nom de la variable. Pour assurer la robustesse de RADARTUTOR, il devra être copié, provisoirement, dans la liste d'actions de ces nouveaux écrans, un algorithme appelant l'écran "Pas disponible".

De cette manière, la nouvelle partie est directement intégrée dans

RADARTUTOR. Reste à créer son contenu. Cela peut paraître un peu compliqué, j'en suis conscient, mais en réalité cela est assez simple à faire car plutôt naturel.

La modification d'une partie.

La suppression d'une partie peut être une modification. Dans ce cas, il faut faire l'inverse de ce qui est fait lors d'une création. En fait, seul suffit, parfois, l'affectation d'un string vide à la variable contenant le titre de la partie que l'on veut supprimer.

Mais bien souvent c'est de la modification du contenu, de l'ajout ou du retrait d'un ou plusieurs écrans de leçon dont il s'agira. Dans ce cas, avec DEMO II et l'organisation adoptée, c'est plutôt aisé.

IV.5. PRÉSENTATION DES LEÇONS DU NOYAU.

Le noyau de RADARTUTOR est divisé en deux parties: une consacrée à l'utilisation du didacticiel et une, à celle de RADAR. La première partie n'est pas encore disponible, mais cela n'est pas très grave, grâce aux indications fournies et à l'aide que peut obtenir l'utilisateur. En fait celui-ci n'a besoin que de savoir une seule chose pour pouvoir utiliser RADARTUTOR: le nom de la touche sur laquelle appuyer pour obtenir de l'aide.

La deuxième partie, quant à elle, est divisée en sept autres.

La première de celles-ci est consacrée à une initiation à RADAR. Cette partie est à son tour divisée en quatre autres, dont la première est une leçon présentant brièvement ce qu'offre RADAR. La deuxième, de ces quatre parties, est consacrée aux principes d'utilisation de RADAR et se compose de quatre leçons: une leçon d'introduction, une enseignant l'interprétation des écrans de RADAR, la troisième concerne l'exécution d'une commande et la dernière enseigne comment quitter un écran de RADAR. Ces leçons sont assez courtes (quelques écrans) comme d'ailleurs toutes celles composant le noyau.

La troisième, des quatre parties consacrée à l'initiation à RADAR, concerne les répertoires de RADAR et comprend deux leçons (une consacrée à la structure des répertoires et une concernant les références de ceux-ci) et une partie enseignant la consultation des répertoires de RADAR. Celle-ci comprend cinq leçons. La première enseigne comment se fait la consultation d'un répertoire. Les autres indiquent les différents modes de déplacement existant et donnent à l'utilisateur des exercices dont le but est de se déplacer dans le répertoire KENT, selon le mode enseigné, afin de mettre en inversion vidéo, la définition d'un symptôme déterminé.

La quatrième et dernière partie de l'initiation à RADAR est une leçon définissant quels sont les symptômes que peut analyser RADAR.

La deuxième des sept parties composant celle consacrée à l'utilisation de RADAR est une leçon sur le démarrage de RADAR et propose comme exercices à l'utilisateur, premièrement d'arriver à l'écran RADAR 3.4, et ensuite de l'obtenir en français. La troisième partie, est une leçon concernant l'écran

QUITTER RADAR. La quatrième, une leçon concernant la ligne de commande de l'écran RADAR 3.4. La cinquième, qui n'est pas encore disponible, serait un exemple d'utilisation de RADAR. Celui-ci aurait pour but de montrer les différents résultats que peut produire RADAR, sans toutefois entrer dans les détails d'utilisation, cela afin de montrer concrètement de quoi est capable RADAR.

Enfin, les deux dernières parties, elles aussi non encore disponibles, sont destinées à rentrer dans tous les détails d'utilisation de RADAR, puisque l'une devrait être consacrée aux commandes principales et l'autre, aux autres commandes.

CONCLUSION.

Je considère le noyau de RADARTUTOR comme un base de travail, ou tout au moins, comme une base de discussion.

Une base de travail, si les types d'écran et l'organisation de RADARTUTOR séduisent. Il faudrait alors la développer et l'améliorer, notamment en facilitant davantage la création et la modification de partie. Pour ce faire, je pense à la définition de macro-commandes.

Une base de discussion, si les types d'écran et/ou l'organisation de RADARTUTOR ne conviennent pas. Dans ce cas, elle servirait à définir précisément la réalisation d'une nouvelle base de travail, à l'aide de DEMO II ou non.

En tout cas, je pense qu'il faut voir RADARTUTOR comme une tentative de solution **utilisant** DEMO II, qui pour moi est à la fois une architecture et un environnement souple permettant d'exploiter tout le potentiel que peut offrir un PC compatible IBM, et cela sans devoir entrer dans les détails de bas niveau.

Quant à RADARTUTOR, je pense qu'il a certaines qualités. Il est robuste et facile à maintenir pour qui connaît un peu son organisation. De plus, il offre à l'utilisateur un certain confort d'utilisation du didacticiel. En ce qui concerne les qualités didactiques, il faudra demander aux futurs utilisateurs ce qu'il en pensent.

Je conclurai en disant que je me suis surtout concentré sur les qualités informatiques tout en essayant de soigner les qualités didactiques.

RéFéRENCES.

<ALLEN72>:

The ENCYCLOPEDIA of PURE MATERIA MEDICA
a record of the positive effects of drugs upon the healthy human organism
(Volume 1)
par Timothy F. ALLEN (professor of materia medica and therapeutics in the New
York homeopathic medical college)
chez B. JAIN PUBLISHERS (55/1, Arjun Nagar, New Delhi-110016 - INDIA), 1972

<ALPHA70>:

HAHNEMANN (<ALPHA70ha>) ., HOMÉOPATHIE (<ALPHA70ho>)
dans alpha encyclopédie
chez GRANGE BATELIÈRE, PARIS, 1970
aux EDITIONS ERASME (Tome 8)

<BRICKLIN87>:

Dan Bricklin's DEMO II Program User Manual
par Daniel Bricklin
chez Software Garden, Inc. (PO Box 373, Newton Highlands, Massachusetts 02161,
U.S.A.), 1987
Remarque: la licence d'utilisation de DEMO II a été obtenue chez:
Peter Norton Computing, Inc. (100 Wilshire Boulevard, 9th floor, Santa
Monica, California 90401, U.S.A.)

<JACQUES80>:

LES PRINCIPES DE BASE DE L'HOMÉOPATHIE
par le Docteur Alexandre JACQUES
chez UNIVERSITAS INTERNATIONALIS HOMINUM NOVIORUM, Faculté des Thérapeutiques
traditionnelles (ASBL Secrétariat: avenue Léopold II, n°5 - 5000 NAMUR), le
04/11/80.

<RADAR3.2>:

RADAR USER'S MANUAL for RADAR Version 3.2d-H
par Archibel S.A. (Avenue de Stassart, 26 - 5000 NAMUR)

<QUID87>:

Homéopathie (page 150)
dans Quid 1987
aux Editions Robert Laffont (S.A., et Sté des Encyclopédies Quid, 6, place
St-Sulpice, 75006 Paris), 1986

ANNEXE.

Le listing de RADARTUTOR se trouvant ci-après en annexe, a été produit via DEMO 11.

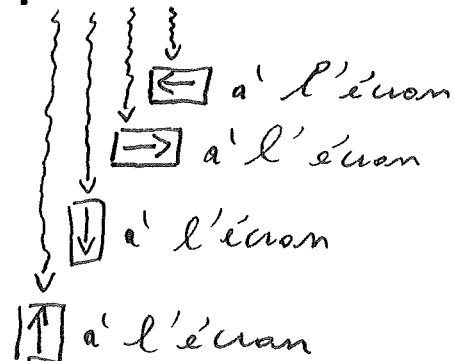
Il donne d'abord la liste des slides composant le slide show, ensuite la Global Overlay List de celui-ci, puis sa Global Run Action List, et finalement sa Variable List.

Pour chaque slide, il donne son contenu, puis après une ligne de quinze pointillés, son nom et sa position dans la liste des slides, puis en-dessous, son Run Wait et son Run Type, ensuite son Overlay List (si elle existe), et finalement sa Run Action List (si elle existe).

Last modification: 22/08/1990 -

Caractère nul: ; Caractère blanc: ;

0: 1: 2: 3: 4: 5: 6: 7: 8: 9: A: B: C: D: E: F: G: H: I: J: K: L: M: N: O: P: Q: R: S: T: U: V: W: X: Y: Z: [\] ^ _ ` a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z { | } ~ ¡ ¢ £ ¤ ¥ ¦ § ¨ © ª « ¬ ® ¯ ° ± ² ³ ´ µ ¶ · ¸ ¹ º » ¼ ½ ¾ ¿ À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï Ñ Ò Ó Ô Õ Ö × Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ ß à á â ã



Name [Number]; First Slide [0001]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

```

1  Viewed
2      Call Tag "vSoms àO"
3      vQUITTER = 0
4      vPrésent = 0
5      vFinLeç = 0
6      vCTRLPré = 0
7      vCTRLCon = 0
8      vCTRLFL = 0
9      TestVu = 0
10     vFVNTASS = 0
11     vE1 = 0
12     vTDidac = 0
13     vDémEx = 0
14     vDém = 0
15     vExp = 0
16     vMessInd = 0
17     vCWaité = 0
18     vBien = 0
19     Erase TitreLeç
20     Quit

```

Touches Action

Name [Number]: Touches Action [0002]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

1	Displayed	;Codes Ascii des touches ;pour action
2		
3	F1 = 315	
4	F2 = 316	
5	F3 = 317	
6	F4 = 318	
7	F5 = 319	
8	F6 = 320	
9	F7 = 321	
10	F8 = 322	
11	F9 = 323	
12	F10 = 324	
13	SHIFTF1 = 340	
14	SHIFTF2 = 341	
15	SHIFTF3 = 342	
16	SHIFTF4 = 343	
17	SHIFTF5 = 344	
18	SHIFTF6 = 345	
19	SHIFTF7 = 346	
20	SHIFTF8 = 347	
21	SHIFTF9 = 348	
22	SHIFTF10 = 349	
23	ALTF1 = 360	
24	ALTF2 = 361	
25	ALTF3 = 362	
26	ALTF4 = 363	
27	ALTF5 = 364	
28	ALTF6 = 365	
29	ALTF7 = 366	
30	ALTF8 = 367	
31	ALTF9 = 368	
32	ALTF10 = 369	
33	CTRLF1 = 350	
34	CTRLF2 = 351	
35	CTRLF3 = 352	
36	CTRLF4 = 353	
37	CTRLF5 = 354	
38	CTRLF6 = 355	
39	CTRLF7 = 356	
40	CTRLF8 = 357	
41	CTRLF9 = 358	
42	CTRLF10 = 359	
43	ESC = 27	
44	RETURN = 13	
45	HOME = 327	
46	END = 335	
47	CRSRR = 333	
48	CRSRL = 331	

```
49      CRSRUP = 328
50      CRSRDN = 336
51      CTRLA = 1
52      CTRLB = 2
53      CTRLC = 3
54      CTRLD = 4
55      CTRLF = 5
56      CTRLG = 7
57      CTRLH = 10
58      CTRLJ = 11
59      CTRLK = 12
60      CTRLL = 14
61      CTRLN = 15
62      CTRLP = 16
63      CTRLQ = 17
64      CTRLR = 18
65      CTRLS = 19
66      CTRLT = 20
67      CTRLU = 21
68      CTRLV = 22
69      CTRLW = 23
70      CTRLX = 24
71      CTRLZ = 25
72      ALTA = 286
73      ALTB = 304
74      ALTC = 302
75      ALTD = 288
76      ALTE = 274
77      ALTF = 289
78      ALTG = 290
79      ALTH = 291
80      ALTI = 279
81      ALTJ = 292
82      ALTK = 293
83      ALTL = 294
84      ALTM = 306
85      ALTN = 305
86      ALTO = 280
87      ALTP = 281
88      ALTQ = 272
89      ALTR = 275
90      ALTS = 287
91      ALTT = 276
92      ALTU = 278
93      ALTV = 303
94      ALTW = 273
95      ALTX = 301
96      ALTY = 277
97      ALTZ = 300
98      View Slide >NEXT<
99
100
```

Paramètres

Name [Number]: Paramètres [0003]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

1	Displayed		:Strings Sommaire Modifiables
2	TitreDid = "RADARTU>"		
3	TSNiv0 = "ESC"		
4	GOSNIVO = ESC		
5	MAide = "Aide"		
6	TAide = "F7"		
7	HELPLIKE = F7		
8	MQuitter = "Quitter"		
9	TQuitter = "CTRL + Q"		
10	QUITTER = CTRLQ		
11	TSNiv1 = "F1"		
12	GOSNIV1 = F1		
13	TSNiv2 = "F2"		
14	GOSNIV2 = F2		
15	TSNiv3 = "F3"		
16	GOSNIV3 = F3		
17	TSNiv4 = "F4"		
18	GOSNIV4 = F4		
19	TSNiv5 = "F5"		
20	GOSNIV5 = F5		
21	MotSom = "SOMMAIRE"		
22	Ligne1Q = "Que vou>"		
23	Ligne2Q = "vous y >"		
24	Ligne3Q = ""		
25	Tapez = "Tapez"		
26	ou = "ou"		
27	DEJAVU1 = " déjà "		
28	DEJAVU2 = " vu."		
29		:Maximums Strings Sommaire	
30		:Modifiables	
31	MaxTAct = 11	:>=4 et <=16	
32	MaxMotSo = 17	:>=10	
33	MaxDVu = 10	:>=3	
34		:Lettre pour oui et pour non	
35	YorN = "OoNn"		
36	Oo = "Oo"		
37		:Strings Présentation	
38		:Modifiables	
39	MInterru = "Pour in>"		
40	TInterru = "CTRL"		
41	MContinu = "Pour co>"		
42	TContinu = "F6"		
43	NEXT = F6		
44	StrFinLe = "Fin de >"	:String Fin Leçon	
45		:Strings Démonstrations	
46		:Modifiables	
47	MMoreAid = "Pour pl>"		

```

48 MDispMes = "Pour fa>"
49 TDispMes = "F8"
50 DISPMESS = F8
51
52                                     ;Strings Exercices
53                                     ;Modifiables
54 MNextCh = "Pour sa>"
55 TNextCh = "F9"
56 CHWAITED = F9
57 MCWaited = "Vous de>"
58
59                                     ;Diverses CTRL Actions
60 SOMMAIRE = CTRLS
61 PREVIOUS = CTRLP
62 ENONCE = CTRL E
63
64                                     ;Contenu des parties des
65                                     ;sommaires
66                                     ;*****
67 A = "Utilisa>"
68 B = "Utilisa>"
69 C = ""
70 D = ""
71 E = ""
72 F = ""
73 G = ""
74 H = ""
75
76 BA = "Initiat>"
77 BB = "D  marra>"
78 BC = "L'  cran>"
79 BD = "L'  cran>"
80 BE = "Exemple>"
81 BF = "Les com>"
82 BG = "Les aut>"
83 BH = ""
84
85 BAA = "Pr  sent>"
86 BAB = "Princip>"
87 BAC = "R  perto>"
88 BAD = "Sympt  m>"
89 BAE = ""
90 BAF = ""
91 BAG = ""
92 BAH = ""
93
94 BABA = "Princip>"
95 BABB = "Interpr>"
96 BABC = "Ex  cuti>"
97 BABD = "Comment>"
98 BAE = ""
99 BABF = ""
100 BABG = ""
101 BABH = ""
102
103 BACA = "R  perto>"
104 BACB = "R  perto>"
105 BACC = "R  perto>"
106 BACD = ""
107 BACE = ""
108 BACF = ""
109 BACG = ""
110 BACH = ""
111
112 BACCA = "Consult>"
113 BACCB = "D  place>"
114 BACCC = "D  place>"
115 BACCD = "D  place>"
116 BACCE = "Les tou>"
117 BACCF = ""
118 BACCG = ""
119 BACCH = ""
120
121 BFA = "La comm>"
122 BFB = "La comm>"

```

```

114      BFC = "La comm>"
115      BFD = "La comm>"
116      BFE = "La comm>"
117      BFF = "La comm>"
118      BFG = ""
119      BFH = ""
120
121      View Slide >NEXT<

```

Referenced By: Touches Action [0002] (Run)

Valeurs VarConst

Name [Number]: Valeurs VarConst [0004]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List;

1	Displayed	;Codes Ascii des caractères
2		;utilisés pour écrans
3	Space = 32	
4	Carré = 254	
5	Ombre = 176	
6	FlècheD = 16	
7	FlècheG = 17	
8	FlècheB = 31	
9	HautD = 218	
10	DBas = 191	
11	DHaut = 217	
12	BasD = 192	
13	TraitV = 179	
14	TraitH = 196	
15	a = 65	
16	b = 66	
17	c = 67	
18	d = 68	
19	e = 69	
20	f = 70	
21	g = 71	
22	h = 72	
23	Point = 46	
24	DeuxPts = 58	

```

25 Pinterro = 63
26 Virgule = 44
27 dHautD = 201
28 dDBas = 187
29 dDHaut = 188
30 dBasD = 200
31 dTraitV = 186
32 dTraithH = 205
33 dT = 203
34 dTinvers = 202
35 ETraitV = 219
36 ETraithH = 223
37 ETraithB = 220
38 Vu = 251
39 Egal = 61
40 TCouchéG = 195
41 TCouchéD = 180
42 RCUP = 24
43 RCDN = 25
44 RCLeft = 27
45 RCRight = 26
46
47
48 MinTAct = 4
49 LTAide = Length(TAide)
50 If (LTAide > MinTAct)
51     MinTAct = LTAide
52 End-If
53 LTQuit = Length(TQuitter)
54 If (LTQuit > MinTAct)
55     MinTAct = LTQuit
56 End-If
57 Length = Length(MAide)
58 Decrement Length By 5
59 If (Length > MinTAct)
60     MinTAct = Length
61 End-If
62 Length = Length(MQuitter)
63 Decrement Length By 5
64 If (Length > MinTAct)
65     MinTAct = Length
66 End-If
67 LongZAQ = MinTAct + 7
68 LTSNiv0 = Length(TSNiv0)
69 If (LTSNiv0 > MinTAct)
70     MinTAct = LTSNiv0
71 End-If
72 LTSNiv1 = Length(TSNiv1)
73 If (LTSNiv1 > MinTAct)
74     MinTAct = LTSNiv1
75 End-If
76 LTSNiv2 = Length(TSNiv2)
77 If (LTSNiv2 > MinTAct)
78     MinTAct = LTSNiv2
79 End-If
80 LTSNiv3 = Length(TSNiv3)
81 If (LTSNiv3 > MinTAct)
82     MinTAct = LTSNiv3
83 End-If
84 LTSNiv4 = Length(TSNiv4)
85 If (LTSNiv4 > MinTAct)
86     MinTAct = LTSNiv4
87 End-If
88 LTSNiv5 = Length(TSNiv5)
89 If (LTSNiv5 > MinTAct)
90     MinTAct = LTSNiv5

```

```

;Détermination MaxCarTi (<=47)
;*****
;1) Détermination MinTAct

```

```

91      End-If
92      If (MaxTAct > 16)
93          MaxTAct = 16
94      End-If
95      If (MinTAct > MaxTAct)
96          MinTAct = MaxTAct
97      End-If
98      If (MinTAct < 4)
99          MinTAct = 4
100     End-If
101     MinMotSo = 10 ;2) Détermination MinMotSo
102     LMotSom = Length(MotSom)
103     If (LMotSom > MinMotSo)
104         MinMotSo = LMotSom
105     End-If
106     Length = Length(Ligne1Q)
107     Decrement Length By 4
108     If (Length > MinMotSo)
109         MinMotSo = Length
110     End-If
111     Length = Length(Ligne2Q)
112     Decrement Length By 4
113     If (Length > MinMotSo)
114         MinMotSo = Length
115     End-If
116     Length = Length(Ligne3Q)
117     Decrement Length By 4
118     If (Length > MinMotSo)
119         MinMotSo = Length
120     End-If
121     Length = Length(Tapez)
122     Decrement Length By 1
123     If (Length > MinMotSo)
124         MinMotSo = Length
125     End-If
126     Lengthou = Length(ou)
127     Increment Lengthou By 2
128     If (Lengthou > MinMotSo)
129         MinMotSo = Lengthou
130     End-If
131     Decrement Lengthou By 2
132     If (MinMotSo > MaxMotSo)
133         MinMotSo = MaxMotSo
134     End-If
135     If (MinMotSo < 10)
136         MinMotSo = 10
137     End-If
138     MinDVu = 3 ;3) Détermination MinDVu
139     Length = Length(DEJAVU1)
140     If (Length > MinDVu)
141         MinDVu = Length
142     End-If
143     Length = Length(DEJAVU2)
144     If (Length > MinDVu)
145         MinDVu = Length
146     End-If
147     If (MinDVu > MaxDVu)
148         MinDVu = MaxDVu
149     End-If
150     If (MinDVu < 3)
151         MinDVu = 3
152     End-If
153     Var1 = 2 * MinTAct ;4) Calcul MaxCarTi
154     MaxCarTi = 55 - Var1
155     Var1 = MinMotSo + MinDVu
156     Variable = 60 - Var1

```

```

157 If (Variable < MaxCarTi)
158     MaxCarTi = Variable
159 End-If
160                                     ;Calcul autres maximums
161                                     ;*****
162 MaxMessA = MinTAct + 5
163 MaxLignQ = MinMotSo + 4
164 MaxTapez = MinMotSo + 1
165 Maxou = MinMotSo - 2
166                                     ;Strings Lignes Zones
167                                     ;Sommaires
168 InvVidéo = 112
169 Clignoté = 135
170 InvCli = 240
171 Normal = 7
172
173 L1ZTDmin = TitreDid
174 Extract L1ZTDmin From 1 To MaxCarTi
175 Insert Carré Before L1ZTDmin[1]
176 Append Carré To L1ZTDmin
177 LIVZTD1 = Length(L1ZTDmin)
178 Append Ombre To L1ZTDmin
179 Fill L2ZTD With LIVZTD1 of Ombre
180 L1ZTDfin = TSNivO
181 Extract L1ZTDfin From 1 To MinTAct
182 LTSNivO = Length(L1ZTDfin)
183 Insert Space Before L1ZTDfin[1]
184 Insert Space Before L1ZTDfin[1]
185 Insert FlècheD Before L1ZTDfin[1]
186 Insert Space Before L1ZTDfin[1]
187 CL1ZTDfi = LIVZTD1 + 1
188 LIVZTD2 = LTSNivO + 2
189 CIVZTD2 = LIVZTD1 + 4
190
191 PosPlus = Where In TSNivO Is "+"
192 If (PosPlus > 0)
193     CNTSNO = CIVZTD2 + PosPlus
194 -Else
195     CNTSNO = CIVZTD2 - 1
196 End-If
197
198 Fill L1ZAQ With LongZAQ of Traith
199 Variable = LongZAQ - 7
200 If (Variable > MinTAct)
201     LongZAQ = MinTAct + 7
202 End-If
203 Overwrite L1ZAQ[1] With HautD
204 Overwrite L1ZAQ[LongZAQ] With DBas
205 Fill L6ZAQ With LongZAQ of Traith
206 Overwrite L6ZAQ[1] With BasD
207 Overwrite L6ZAQ[LongZAQ] With DHaut
208 L2ZAQ = MAide
209 Extract L2ZAQ From 1 To MaxMessA
210 Insert TraitV Before L2ZAQ[1]
211
212 L3ZAQ = TAide
213 Extract L3ZAQ From 1 To MinTAct
214 LTAide = Length(L3ZAQ)
215 Insert Space Before L3ZAQ[1]
216 Insert Space Before L3ZAQ[1]
217 Insert FlècheD Before L3ZAQ[1]
218 Insert BasD Before L3ZAQ[1]
219 Insert TraitV Before L3ZAQ[1]
220 LIVZAQ1 = LTAide + 2
221 CLZAQ = 80 - LongZAQ
222 CIVZAQ = CLZAQ + 4

```

```

223
224      PosPlus = Where In TAide Is "+"
225      If (PosPlus > 0)
226          CNTAide = CIVZAQ + PosPlus
227      -Else
228          CNTAide = CIVZAQ - 1
229      End-If
230
231      L4ZAQ = MQuitter
232      Extract L4ZAQ From 1 To MaxMessa
233      Insert TraitV Before L4ZAQ[1]
234      L5ZAQ = TQuitter
235      Extract L5ZAQ From 1 To MinTAct
236      LTQuit = Length(L5ZAQ)
237      Insert Space Before L5ZAQ[1]
238      Insert Space Before L5ZAQ[1]
239      Insert FlècheD Before L5ZAQ[1]
240      Insert BasD Before L5ZAQ[1]
241      Insert TraitV Before L5ZAQ[1]
242      LIVZAQ2 = LTQuit + 2
243
244      PosPlus = Where In TQuitter Is "+"
245      If (PosPlus > 0)
246          CNTQuit = CIVZAQ + PosPlus
247      -Else
248          CNTQuit = CIVZAQ - 1
249      End-If
250
251      LLigneV = MaxCarTi + 5
252      Fill TopLignV With LLigneV of TraitH
253      BotLignV = TopLignV
254      Insert HautD Before TopLignV[1]
255      Insert BasD Before BotLignV[1]
256      Append DBas To TopLignV
257      Append DHaut To BotLignV
258      Append Ombre To BotLignV
259      Fill IntLignV With LLigneV of TraitH
260      Append DBas To IntLignV
261      Insert HautD Before IntLignV[1]
262      Insert TraitH Before IntLignV[1]
263      Insert BasD Before IntLignV[1]
264      IntLigV5 = IntLignV
265      Overwrite IntLigV5[3] With TraitH
266      LombreTN = LLigneV + 2
267      Fill OmbreTN With LombreTN of Ombre
268      Insert Space Before OmbreTN[1]
269      ATSLignV = IntLignV
270      LIntLigV = Length(IntLignV)
271      Extract ATSLignV From 3 To LIntLigV
272      LIVExtLV = LLigneV + 2
273      LIVLTitN = MaxCarTi + 7
274      LTNOetOm = LIVLTitN + 2
275
276      LTNOfin = TSNiv1
277      Extract LTNOfin From 1 To MinTAct
278      LTSNiv1 = Length(LTNOfin)
279      Insert Space Before LTNOfin[1]
280      Insert Space Before LTNOfin[1]
281      Insert FlècheD Before LTNOfin[1]
282      LTN1fin = TSNiv2
283      Extract LTN1fin From 1 To MinTAct
284      LTSNiv2 = Length(LTN1fin)
285      Insert Space Before LTN1fin[1]
286      Insert Space Before LTN1fin[1]
287      Insert FlècheD Before LTN1fin[1]
288      LTN2fin = TSNiv3

```

```

289 Extract LTN2fin From 1 To MinTAct
290 LTSNiv3 = Length(LTN2fin)
291 Insert Space Before LTN2fin[1]
292 Insert Space Before LTN2fin[1]
293 Insert FlècheD Before LTN2fin[1]
294 LTN3fin = TSNiv4
295 Extract LTN3fin From 1 To MinTAct
296 LTSNiv4 = Length(LTN3fin)
297 Insert Space Before LTN3fin[1]
298 Insert Space Before LTN3fin[1]
299 Insert FlècheD Before LTN3fin[1]
300 LTN4fin = TSNiv5
301 Extract LTN4fin From 1 To MinTAct
302 LTSNiv5 = Length(LTN4fin)
303 Insert Space Before LTN4fin[1]
304 Insert Space Before LTN4fin[1]
305 Insert FlècheD Before LTN4fin[1]
306
307 CLTN0fin = 11 + MaxCarTi
308 CLTN1fin = CLTN0fin + 2
309 CLTN2fin = CLTN1fin + 2
310 CLTN3fin = CLTN2fin + 2
311 CLTN4fin = CLTN3fin + 2
312
313 LIVTSN1 = LTSNiv1 + 2
314 LIVTSN2 = LTSNiv2 + 2
315 LIVTSN3 = LTSNiv3 + 2
316 LIVTSN4 = LTSNiv4 + 2
317 LIVTSN5 = LTSNiv5 + 2
318
319 CIVTSN1 = CLTN0fin + 2
320 CIVTSN2 = CLTN1fin + 2
321 CIVTSN3 = CLTN2fin + 2
322 CIVTSN4 = CLTN3fin + 2
323 CIVTSN5 = CLTN4fin + 2
324
325 PosPlus = Where In TSNiv1 Is "+"
326 If (PosPlus > 0)
327     CNTSN1 = CIVTSN1 + PosPlus
328 -Else
329     CNTSN1 = CIVTSN1 - 1
330 End-If
331 PosPlus = Where In TSNiv2 Is "+"
332 If (PosPlus > 0)
333     CNTSN2 = CIVTSN2 + PosPlus
334 -Else
335     CNTSN2 = CIVTSN2 - 1
336 End-If
337 PosPlus = Where In TSNiv3 Is "+"
338 If (PosPlus > 0)
339     CNTSN3 = CIVTSN3 + PosPlus
340 -Else
341     CNTSN3 = CIVTSN3 - 1
342 End-If
343 PosPlus = Where In TSNiv4 Is "+"
344 If (PosPlus > 0)
345     CNTSN4 = CIVTSN4 + PosPlus
346 -Else
347     CNTSN4 = CIVTSN4 - 1
348 End-If
349 PosPlus = Where In TSNiv5 Is "+"
350 If (PosPlus > 0)
351     CNTSN5 = CIVTSN5 + PosPlus
352 -Else
353     CNTSN5 = CIVTSN5 - 1
354 End-If

```



```

421 LIVdsSom = MaxCarTi + 6
422 LIVdLigV = LIVdsSom + 4
423
424 Variable = MaxCarTi + 6
425 Fill dLigneVH With Variable of dTraith
426 dLigneVB = dLigneVH
427 Insert dHautD Before dLigneVH[1]
428 Insert dBasD Before dLigneVB[1]
429 Append dT To dLigneVH
430 Append dTinvers To dLigneVH
431 Append dDBas To dLigneVH
432 Append dTinvers To dLigneVB
433 Append dTraith To dLigneVB
434 Append dDHaut To dLigneVB
435 Append Ombre To dLigneVB
436 Variable = MaxCarTi + 10
437 Fill OmbreSom With Variable of Ombre
438 COmbreSo = LongZAS + 2
439 AVTitreS = dTraitV
440 Append Space To AVTitreS
441 Append Space To AVTitreS
442 Append Point To AVTitreS
443 Append Space To AVTitreS
444 APTitreS = Space
445 Append dTraitV To APTitreS
446 Append Space To APTitreS
447 Append dTraitV To APTitreS
448 Append Ombre To APTitreS
449 Fill MaxBlcTi With MaxCarTi of Space
450 Fill L1ZDV With 4 of dTraith
451 Insert dHautD Before L1ZDV[1]
452 Append dDBas To L1ZDV
453 Variable = LongZAS + MaxCarTi
454 CL1ZDV = Variable + 9
455 CVu = CL1ZDV
456 CALZDV = CL1ZDV + 4
457 CFBZDV = CALZDV + 1
458
459 Variable = MinDVu + 2
460 Fill L2ZDV With Variable of ETraitHB
461 Fill L6ZDV With Variable of ETraitHH
462 Variable = MinDVu - 3
463 Fill L3ZDV With Variable of Space
464 Insert Egal Before L3ZDV[1]
465 Insert Space Before L3ZDV[1]
466 Insert Vu Before L3ZDV[1]
467 Insert ETraitV Before L3ZDV[1]
468 Append ETraitV To L3ZDV
469
470 L4ZDV = DEJAVU1
471 Extract L4ZDV From 1 To MinDVu
472 L5ZDV = DEJAVU2
473 Extract L5ZDV From 0 To MinDVu
474 Variable = 1
475 Length = Length(L4ZDV)
476 Var1 = MinDVu - Length
477 While (Variable <= Var1)
478     Append Space To L4ZDV
479     Increment Variable By 1
480 End-While
481 Insert ETraitV Before L4ZDV[1]
482 Append ETraitV To L4ZDV
483 If (L5ZDV == "")
484     RL6ZDV = 17
485 -Else
486     RL6ZDV = 18

```

```

487     Variable = 1
488     Length = Length(L5ZDV)
489     Var1 = MinDVu - Length
490     While (Variable <= Var1)
491         Append Space To L5ZDV
492         Increment Variable By 1
493     End-While
494     Insert ETraitV Before L5ZDV[1]
495     Append ETraitV To L5ZDV
496 End-If
497                                     ;Strings Présentations
498     MaxMessP = 21
499     MaxTActP = MaxMessP - 5
500     LLP = MaxCarTi + 4
501     Fill L3P With LLP of TraitH
502     Fill L4P With LLP of Space
503     Fill L6P With LLP of Ombre
504     L5P = L3P
505     Overwrite L3P[1] With HautD
506     Overwrite L3P[LLP] With DBas
507     Overwrite L4P[1] With TraitV
508     Overwrite L4P[LLP] With TraitV
509     Append Ombre To L4P
510     Overwrite L5P[1] With BasD
511     Overwrite L5P[LLP] With DHaut
512     Append Ombre To L5P
513     Length = Length(TInterru)
514     If (Length > MaxTActP)
515         Length = MaxTActP
516     End-If
517     LIVTint = Length + 2
518     LTCont = Length(TContinu)
519     If (LTCont > MaxTActP)
520         LTCont = MaxTActP
521     End-If
522     LIVTCont = LTCont + 2
523     PosPlus = Where In TContinu Is "+"
524     If (PosPlus > 0)
525         CNTCont = 60 + PosPlus
526     -Else
527         CNTCont = 59
528     End-If
529                                     ;String Fin Leçon
530     Extract StrFinLe From 1 To 78
531     Length = Length(StrFinLe)
532     Variable = 80 - Length
533     CStrFL = Variable / 2
534                                     ;Strings Ecran1Tutor
535     Extract MContinu From 1 To MaxMessP
536     Length = Length(MContinu)
537     LIVBE1 = Length + LTCont
538     Increment LIVBE1 By 8
539     Fill LHBE1 With LIVBE1 of TraitH
540     LBBE1 = LHBE1
541     Overwrite LHBE1[1] With HautD
542     Overwrite LHBE1[LIVBE1] With DBas
543     Overwrite LBBE1[1] With BasD
544     Overwrite LBBE1[LIVBE1] With DHaut
545     LBE1 = TraitV
546     Append Space To LBE1
547     Append MContinu To LBE1
548     Append Space To LBE1
549     Append FlècheD To LBE1
550     Append Space To LBE1
551     Append Space To LBE1
552     Extract TContinu From 1 To MaxTActP

```

```

553 Append TContinu To LBE1
554 Append Space To LBE1
555 Append TraitV To LBE1
556 CFDLBE1 = 80 - LTCont
557 Decrement CFDLBE1 By 5
558 CDNTCont = CFDLBE1 + 2
559 LNTCont = LTCont + 2
560 PosPlus = Where In TContinu Is "+"
561 If (PosPlus > 0)
562     CIVTCont = CDNTCont + PosPlus
563 -Else
564     CIVTCont = CFDLBE1 + 1
565 End-If
566 CLBE1 = 80 - LIVBE1
567                                     ;Strings Démonstrations
568 MaxMessD = 68 - MaxTActP
569 MinMessD = 0
570 Length = Length(MMoreAid)
571 If (MinMessD < Length)
572     MinMessD = Length
573 End-If
574 Length = Length(MDispMes)
575 If (MinMessD < Length)
576     MinMessD = Length
577 End-If
578 Length = Length(MContinu)
579 If (MinMessD < Length)
580     MinMessD = Length
581 End-If
582 Length = Length(MInterru)
583 If (MinMessD < Length)
584     MinMessD = Length
585 End-If
586 Length = Length(MNextCh)
587 If (MinMessD < Length)
588     MinMessD = Length
589 End-If
590 If (MinMessD > MaxMessD)
591     MinMessD = MaxMessD
592 End-If
593 MinTActD = 0
594 LIVTMore = Length(TAide)
595 If (LIVTMore > MaxTActP)
596     LIVTMore = MaxTActP
597 End-If
598 If (MinTActD < LIVTMore)
599     MinTActD = LIVTMore
600 End-If
601 Increment LIVTMore By 2
602 LIVTDisp = Length(TDispMes)
603 If (LIVTDisp > MaxTActP)
604     LIVTDisp = MaxTActP
605 End-If
606 If (MinTActD < LIVTDisp)
607     MinTActD = LIVTDisp
608 End-If
609 Increment LIVTDisp By 2
610 Length = Length(TContinu)
611 If (MinTActD < Length)
612     MinTActD = Length
613 End-If
614 Length = Length(TInterru)
615 If (MinTActD < Length)
616     MinTActD = Length
617 End-If
618 LIVTNext = Length(TNextCh)

```

```

619      If (LIVTNext > MaxTActP)
620          LIVTNext = MaxTActP
621      End-If
622      If (MinTActD < LIVTNext)
623          MinTActD = LIVTNext
624      End-If
625      Increment LIVTNext By 2
626      If (MinTActD > MaxTActP)
627          MinTActD = MaxTActP
628      End-If
629      LIVDémo = MinTActD + MinMessD
630      Increment LIVDémo By 9
631      Fill LHDémo With LIVDémo of TraitH
632      LMDémo = LHDémo
633      LBDémo = LHDémo
634      Fill OmbrDémo With LIVDémo of Ombre
635      Fill LSpcDémo With LIVDémo of Space
636      Overwrite LSpcDémo[1] With TraitV
637      Overwrite LSpcDémo[LIVDémo] With TraitV
638      Overwrite LHDémo[1] With HautD
639      Overwrite LHDémo[LIVDémo] With DBas
640      Overwrite LBDémo[1] With BasD
641      Overwrite LBDémo[LIVDémo] With DHaut
642      Overwrite LMDémo[1] With TCouchéG
643      Overwrite LMDémo[LIVDémo] With TCouchéD
644      Append Ombre To LSpcDémo
645      Append Ombre To LMDémo
646      Append Ombre To LBDémo
647      Variable = 80 - LIVDémo
648      CLDémo = Variable / 2
649      CMesDémo = CLDémo + 2
650      CTMesDém = CMesDémo + MinMessD
651      Increment CTMesDém By 4
652      CNTMessD = CTMesDém - 1
653      CPlDDémo = CTMesDém - 3
654      CLombreD = CLDémo + 1
655      PosPlus = Where In TContinu Is "+"
656      If (PosPlus > MinTActD)
657          CPlusTCD = CNTMessD - 1
658      -Else
659          If (PosPlus > 0)
660              CPlusTCD = CNTMessD + PosPlus
661          -Else
662              CPlusTCD = CNTMessD - 1
663          End-If
664      End-If
665      PosPlus = Where In TInterru Is "+"
666      If (PosPlus > MinTActD)
667          CPlusTID = CNTMessD - 1
668      -Else
669          If (PosPlus > 0)
670              CPlusTID = CNTMessD + PosPlus
671          -Else
672              CPlusTID = CNTMessD - 1
673          End-If
674      End-If
675      PosPlus = Where In TAide Is "+"
676      If (PosPlus > MinTActD)
677          CPlusTMD = CNTMessD - 1
678      -Else
679          If (PosPlus > 0)
680              CPlusTMD = CNTMessD + PosPlus
681          -Else
682              CPlusTMD = CNTMessD - 1
683          End-If
684      End-If

```

```

685 PosPlus = Where In TDispMes Is "+"
686 If (PosPlus > MinTActD)
687     CPlusTDD = CNTMessD - 1
688 -Else
689     If (PosPlus > 0)
690         CPlusTDD = CNTMessD + PosPlus
691     -Else
692         CPlusTDD = CNTMessD - 1
693     End-If
694 End-If
695 PosPlus = Where In TNextCh Is "+"
696 If (PosPlus > MinTActD)
697     CPlusTND = CNTMessD - 1
698 -Else
699     If (PosPlus > 0)
700         CPlusTND = CNTMessD + PosPlus
701     -Else
702         CPlusTND = CNTMessD - 1
703     End-If
704 End-If
705 CNOH = CLDémo + LIVDémo
706                                     ;Strings Exercices
707 Fill LSpCExp With 22 of Space
708 Length = Length(MCWaitD)
709 If (Length > MaxMessD)
710     Length = MaxMessD
711 End-If
712 LIVMCW = Length + MaxTActP
713 Increment LIVMCW By 7
714 Fill LHMCW With LIVMCW of TraitH
715 LBMCW = LHMCW
716 Fill OmbreMCW With LIVMCW of Ombre
717 Fill LSpCMCW With LIVMCW of Space
718 Overwrite LHMCW[1] With HautD
719 Overwrite LHMCW[LIVMCW] With DBas
720 Overwrite LBMCW[1] With BasD
721 Overwrite LBMCW[LIVMCW] With DHaut
722 Overwrite LSpCMCW[1] With TraitV
723 Overwrite LSpCMCW[LIVMCW] With TraitV
724 Variable = 80 - LIVMCW
725 CLMCW = Variable / 2
726 CMCW = CLMCW + 2
727 BCCWImp = CMCW + Length
728 Increment BCCWImp By 2
729 Append Ombre To LSpCMCW
730 Append Ombre To LBMCW
731 CNOMCW = CLMCW + LIVMCW
732 CLOMCW = CLMCW + 1
733
734 View Slide >NEXT<

```

Referenced By: Paramètres [0003] (Run)

BIENVENUE dans le didacticiel de RADAR.

Name [Number]: Ecran1Tutor [0005]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

1 Viewed

2 Call Tag "vSoms à0"

3 vQUITTER = 0

4 vPrésent = 0

5 vFinLeç = 0

6 vCTRLPré = 0

7 vCTRLCon = 0

8 vCTRLFL = 0

9 TestVu = 0

10 vFVNTASS = 0

11 vDémEx = 0

12 vDém = 0

13 vExP = 0

14 vMessInd = 0

15 vCWait = 0

16 vBien = 0

17 vMessI1 = 80

18 vMessI2 = 80

19 vMessI3 = 80

20 vMessI4 = 80

21 vMessI5 = 80

22 vMessI6 = 80

23 vMessI7 = 80

24 vMessI8 = 80

25 vMessI9 = 80

26 vMessI10 = 80

;Sommaire TContenu

27 vA = 0

28 vB = 0

29 vC = 0

30 vD = 0

31 vE = 0

32 vF = 0

33 vG = 0

34 vH = 0

35 DS = 1

;Sommaire B

36 vBA = 0

37 vBB = 0

38 vBC = 0

39 vBD = 0

40 vBE = 0

41 vBF = 0

42 vBG = 0

43 vBH = 0

44 DSB = 1

;Sommaire BA

45 vBAA = 0

```

49      vBAB = 0
50      vBAC = 0
51      vBAD = 0
52      vBAE = 0
53      vBAF = 0
54      vBAG = 0
55      vBAH = 0
56      DSBA = 1
57
58                                     ;Sommaire BAB
59      vBABA = 0
60      vBABB = 0
61      vBABC = 0
62      vBABD = 0
63      vBABE = 0
64      vBABF = 0
65      vBABG = 0
66      vBABH = 0
67      DSBAB = 1
68
69                                     ;Sommaire BAC
70      vBACA = 0
71      vBACB = 0
72      vBACC = 0
73      vBACD = 0
74      vBACE = 0
75      vBACF = 0
76      vBACG = 0
77      vBACH = 0
78      DSBAC = 1
79
80                                     ;Sommaire BACC
81      vBACCA = 0
82      vBACCB = 0
83      vBACCC = 0
84      vBACCD = 0
85      vBACCE = 0
86      vBACCF = 0
87      vBACCG = 0
88      vBACCH = 0
89      DSBACC = 1
90
91                                     ;Sommaire BF
92      vBFA = 0
93      vBFB = 0
94      vBFC = 0
95      vBFD = 0
96      vBFE = 0
97      vBFF = 0
98      vBFG = 0
99      vBFH = 0
100     DSBF = 1
101
102     vE1 = 1
103     vTDidac = 1
104     Redisplay Screen
105
106                                     ;ReadKey
107     While (0 == 0)
108         CarTapé = Input A Key
109         If (CarTapé == NEXT)
110             vE1 = 0
111             vTDidac = 0
112             View Slide >NEXT<
113         -Else
114             Tone Thud
115             Redisplay Screen
116         End-If
117     End-While

```

Referenced By: Valeurs VarConst [0004]

(Run)

Name [Number]: TContenu [0006]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

```
1 Viewed
2 Sommaire = "TContenu"
3 PartieA = A
4 PartieB = B
5 PartieC = C
6 PartieD = D
7 PartieE = E
8 PartieF = F
9 PartieG = G
10 PartieH = H
11 vTA = vA
12 vTB = vB
13 vTC = vC
14 vTD = vD
15 vTE = vE
16 vTF = vF
17 vTG = vG
18 vTH = vH
19 DSelect = DS
20
21 If (TestVu == 1)
22   Call Tag "MAJVU1"
23   If (TestVu == 1)
24     vA = vTA
25     vB = vTB
26     vC = vTC
27     vD = vTD
28     vE = vTE
29     vF = vTF
30     vG = vTG
31     vH = vTH
32   Call Tag "MAJVU2"
33 End-If
34 NumSlSom = Slide With Name: NomSom
```

```
35          View Absolute NumSlSom
36      End-If
37      Call Tag "Sommaire"
38      DS = DSelect
39      NumNextS = Slide With Name: NomSom
40      View Absolute NumNextS
```

```
Referenced By: Ecran1Tutor      [0005]      (Run)
-----
```

La partie concernant l'utilisation du didacticiel n'est pas encore disponible.

```
-----
Name [Number]: A                [0007]
```

```
Run Info:      (Wait: 0, Type: 1)
```

```
Run Action List:
```

```
1  Viewed      Goto Tag "Contenu"
```

```

-----
Name [Number]: Fin A           [0008]

Run Info:      (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:
1  Viewed      Goto Tag "FinLeçon"
-----

```

```

-----
Name [Number]: B               [0009]

Run Info:      (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:
1  Viewed
2
3      Sommaire = "B"
4      PartieA = BA
5      PartieB = BB
6      PartieC = BC
7      PartieD = BD
8      PartieE = BE
9      PartieF = BF
10     PartieG = BG
11     PartieH = BH
12     vTA = vBA
13     vTB = vBB
14     vTC = vBC
15     vTD = vBD
16     vTE = vBE
17     vTF = vBF
18     vTG = vBG
19     vTH = vBH
20     DSelect = DSB
21
22     If (TestVu == 1)
23         Call Tag "MAJVU1"
24         If (TestVu == 1)
25             vBA = vTA

```

```

25          vBB = vTB
26          vBC = vTC
27          vBD = vTD
28          vBE = vTE
29          vBF = vTF
30          vBG = vTG
31          vBH = vTH
32          Call Tag "MAJVU2"
33      End-If
34      NumSlSom = Slide With Name: NomSom
35      View Absolute NumSlSom
36  End-If
37  Call Tag "Sommaire"
38  DSB = DSelect
39  NumNextS = Slide With Name: NomSom
40  View Absolute NumNextS

```

Name [Number]: BA [0010]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

```

1  Viewed
2      Sommaire = "BA"
3      PartieA = BAA
4      PartieB = BAB
5      PartieC = BAC
6      PartieD = BAD
7      PartieE = BAE
8      PartieF = BAF
9      PartieG = BAG
10     PartieH = BAH
11     vTA = vBAA
12     vTB = vBAB
13     vTC = vBAC
14     vTD = vBAD
15     vTE = vBAE
16     vTF = vBAF
17     vTG = vBAG

```

```

18      vTH = vBAH
19      DSelect = DSBA
20
21      If (TestVu == 1)
22          Call Tag "MAJVU1"
23          If (TestVu == 1)
24              vBAA = vTA
25              vBAB = vTB
26              vBAC = vTC
27              vBAD = vTD
28              vBAE = vTE
29              vBAF = vTF
30              vBAG = vTG
31              vBAH = vTH
32          Call Tag "MAJVU2"
33      End-If
34      NumSlSom = Slide With Name: NomSom
35      View Absolute NumSlSom
36  End-If
37  Call Tag "Sommaire"
38  DSBA = DSelect
39  NumNextS = Slide With Name: NomSom
40  View Absolute NumNextS

```

Pour démarrer RADAR, votre ordinateur doit être sous système MS-DOS (version au moins 3.00).

Vous devez alors taper: c:\radar et appuyer ensuite sur la touche <J> ou
RETURN ou
ENTER .

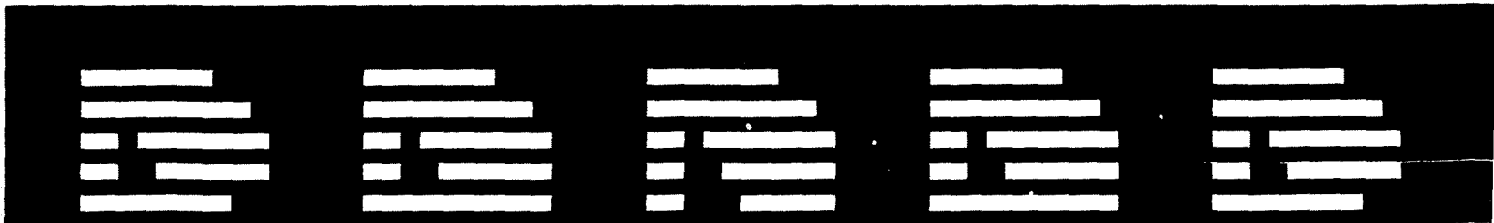
Vous obtiendrez alors l'écran qui va suivre. Comme exercice, essayez d'arriver, à partir de l'écran qui va suivre, à l'écran RADAR 3.4.

Name [Number]: BB [0011]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

1 Viewed Goto Tag "Contenu"



R.A.D.A.R. (c) : RAPID AID to DRUG AIMED RESEARCH
Copyright 1989. All rights reserved to ARCHIBEL SA, Namur - BELGIUM
This RADAR-Version 3.4 is to be used only by:

Press any key

Name [Number]:

[0012]

Overlay List:

E:intro 1 [0118] SLIDE [R/C:O/O,On:>YES<]
>THIS SLIDE< [R/C:O/O,On:>YES<]
[0023] SLIDE [R/C:vMessI1/vMessI1,On:vMessInd]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

```
1 Viewed      Erase Reponse
2             Redisplay Screen
3             OK = 0
4             CWImp = "RETURN >"
5             NWaitd = -1
6             While (OK == 0)
7               Call Tag "Exercice"
8               If (vMessInd == 1)
9                 vMessI1 = 0
10              -Else
11                vMessI1 = 80
12              End-If
13              If (GOTHERSl == 1)
14                Goto Tag "GOTHERSL"
15              End-If
16              Redisplay Screen
17            End-While
18            NWaitd = 0
19            View Slide >NEXT<
```

R.A.D.A.R.
Rapid Aid to Drug Aimed Research
(Version 3.4)

This Homeopathic Software has been developed by the company ARCHIBEL, Namur, Belgium in cooperation with:

- The Institut For Computer Science, University of Namur, Belgium
- The RADAR Users' Club
- Homeopaths who have helped us with their recommendations, translations, etc...

Special collaboration exists with:

- Computer Association SAMUEL, Netherlands
- PRISM., Homeopathic Software Developers, Belgium

We invite homeopaths all over the world to cooperate with us in the development of this tool that is changing the face of Homeopathy.

--- Push any key to continue ... ---

Name [Number]: [0013]

Overlay List:

E:intro 2 [0119] SLIDE [R/C:0/0,On:>YES<]
>THIS SLIDE< [R/C:0/0,On:>YES<]
[0024] SLIDE [R/C:vMessI1/vMessI1,On:vMessInd]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

```
1 Viewed      Erase Reponse
2             Redisplay Screen
3             OK = 0
4             CWImp = "RETURN >"
5             NWaitd = -1
6             While (OK == 0)
7               Call Tag "Exercice"
8               If (vMessInd == 1)
9                 vMessI1 = 0
10              -Else
11                vMessI1 = 80
12              End-If
13              If (GOtherSl == 1)
14                Goto Tag "GOTHERSL"
15              End-If
16              Redisplay Screen
17            End-While
18            NWaitd = 0
19            View Slide >NEXT<
```

Referenced By: [0012] (Run)

Before this tremendous challenge, and following the steps traced by Hahnemann and all fathers of Homeopathy, this work will continue for many years. But, for understandable reasons, this work must be protected, so that the distribution of our program will bring the income needed to continue our project.

Protection is currently afforded by means of a connector, encryption of databases, and by publishing the name of the owner of the license on some of the screens and print-outs.

We hope that you will understand and accept the necessity of this decision, and help us to make people understand, whether they do it for fun, or with the deliberate intention of harming the project that trying to pirate this software will be harmful to the interest of all the users of this program. We will not hesitate to take the necessary action against the authors of such violation, in order to protect the efforts of many dedicated homeopaths and to consolidate the continuation of our project.
In the name of all RADAR-users, we thank you for your help and understanding.

This license may not be used without the permission of

ARCHIBEL SA
Avenue de Stassart, 26
B-5000 NAMUR - BELGIUM

--- Push any key to continue ... ---

Name [Number]: [0014]

Overlay List:

```
E:intro 3 [0120] SLIDE [R/C:0/0,On:>YES<]
>THIS SLIDE< [R/C:0/0,On:>YES<]
[0024] SLIDE [R/C:vMessI1/vMessI1,On:vMessInd]
```

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

```
1 Viewed Erase Reponse
2 Redisplay Screen
3 OK = 0
4 CWImp = "RETURN >"
5 NWaited = -1
6 While (OK == 0)
7     Call Tag "Exercice"
8     If (vMessInd == 1)
9         vMessI1 = 0
10    -Else
11        vMessI1 = 80
12    End-If
13    If (GOtherSl == 1)
14        Goto Tag "GOTHERSL"
15    End-If
16    Redisplay Screen
17 End-While
18 NWaited = 0
19 View Slide >NEXT<
```

Referenced By: [0013] (Run)

Any screen in Radar consists of three parts:

1/ A COMMAND Line (the upper line on your screen), that displays all commands you can execute at that moment

- To EXECUTE a command: type its first letter, then hit <Ret>
- An asterisk (*) after a command means you can add parameters before pressing the <Return> key

2/ The HELP-ON-LINE (the two bottom lines), gives extra information relevant to that part of the program. It is conceived to help you to use Radar easily and at its full potential.

3/ Between the command line and the help-on-line, information of different types appear: a page of the Repertory, a page of a Materia Medica, a repertorization, a patient file, etc...

To go one screen backwards, at any time,
type q<Return> or hit the <End> key
(Quick access: hit <ret><ret> after the Radar logo)

To CONTINUE: hit the <return> or <enter> key (symbol: <J>)
You will now enter the Repertory of KENT

Name [Number]: [0015]

Overlay List:

```
E:intro 4 [0121] SLIDE [R/C:0/0,On:>YES<]
>THIS SLIDE< [R/C:0/0,On:>YES<]
[0025] SLIDE [R/C:vMessI1/vMessI1,On:vMessInd]
```

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

```
1 Viewed      Erase Reponse
2             Redisplay Screen
3             OK = 0
4             CWImp = "RETURN"
5             NWaited = RETURN
6             While (OK == 0)
7                 Call Tag "Exercice"
8                 If (vMessInd == 1)
9                     vMessI1 = 0
10                -Else
11                    vMessI1 = 80
12                End-If
13                If (G0therS1 == 1)
14                    Goto Tag "GOTHERSL"
15                End-If
16                Redisplay Screen
17            End-While
18            View Slide >NEXT<
```

Referenced By: [0014] (Run)

RADAR 3.4 >> ? Find* Index Take* Analyze* Extract* Patient Remedies Next
KENT 1 << Symptoms in memory: 0 Arrow: by hierarchy
sheet 1 <<

>MIND
ABANDONED.(See Forsaken.)
>ABRUPT. nat-m. Tarent.
>ABSENT-MINDED (See Forgetful) 111
>morning guaj. nat-c. ph-ac. phos.
>11 a.m.to 4 p.m. kali-n.
>noon mosch.
>menses,during calc.
>periodical attacks of,short lasting. fl-ac. Nux-m.
>reading,while agn. lach. Nux-m. ph-ac.
>starts when spoken to carb-ac.
>writing,while mag-c.
>ABSORBED,buried in thought 51
>daytime elaps
>morning Nat-c. nux-v.
sheet 1 >>
>afternoon mang.
>evening am-m. Sulph.
>alternating with frivolity. arg-n.

Command letter<J=====To MOVE: arrows, F1, F2, F3, F4
SEARCH symptom: f<J or i<J=====DELETE symptoms: a<J, then s<J

Name [Number]: [0016]

Overlay List:

E;RADAR 3.4 eng. [0113] SLIDE [R/C:0/0,On:>YES<]
>THIS SLIDE< [R/C:0/0,On:>YES<]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

```
1 Displayed Goto Tag "Bien&Nxt"
```

Referenced By: [0015] (Run)

RADAR 3.4 >> ? Find* Index Take* Analyze* Extract* Patient Remedies Next
KENT Arrow: by hierarchy

>MIND	Ø Vous avez sans doute remarqué, que le dialogue avec RADAR, se faisait en anglais.	
ABANDONED		
>AERUPT·	Ø Cependant, il est possible qu'il se fasse en	
>ABSENT-MI	français.	111
>morning		phos.
>11 a.m.t	Ø Pour cela, vous devez exécuter la commande	
>noon	Change.	
>menses.d		
>periodic	Ø Cette commande se trouve dans la ligne de	
>reading,	commande de l'écran RADAR 3.4, bien que vous	ph-ac.
>starts w	ne la voyez pas. Car la ligne de commande de	
>writing,	l'écran RADAR 3.4 est trop longue pour pouvoir	
>ABSORBED,	être vue entièrement.	51
>daytime		
>morning	EXERCICE: Exécutez la commande Change.	
>afternoon		
>evening		am-m. Sulph.
>alternating with frivolity		arg-n.

Command letter<]=====To MOVE: arrows, F1, F2, F3, F4
SEARCH symptom: f<] or i<]=====DELETE symptoms: a<], then s<]

Name [Number]: [0017]

Overlay List:

```
E:RADAR 3.4 eng. [0113] SLIDE [R/C:0/0.On:>YES<]
>THIS SLIDE< [R/C:0/0.On:>YES<]
Reponse [0133] STRING [R/C:23/23.On:>YES<,Max:80.Cursor:>NO<]
MI:First letter [0142] SLIDE [R/C:vMessI1/vMessI1.On:vMessInd]
MI:RETURN to end [0143] SLIDE [R/C:vMessI2/vMessI2.On:vMessInd]
```

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

```

1  Viewed      CommandL = "c"
2              Goto Tag "ExComLR"

```

CHANGE >> ? Kent Languages References Synthesis

Après l'exécution de la commande Change, vous obtenez l'écran suivant.

EXERCICE: Exécutez la commande Languages:

Change the Repertory: k< or s<]

Name [Number]:

[0018]

Overlay List:

```
E:démarrage 2      [0122] SLIDE  [R/C:0/0,On:>YES<]
>THIS SLIDE<      [R/C:0/0,On:>YES<]
Reponse           [0133] STRING [R/C:23/13,On:>YES<,Max:80,Cursor:>NO<]
MI:First letter  [0142] SLIDE  [R/C:vMessI1/vMessI1,On:vMessInd]
MI:RETURN to end [0143] SLIDE  [R/C:vMessI2/vMessI2,On:vMessInd]
```

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

```
1 Viewed      CommandL = "1"
2             Goto Tag "ExComLR"
```

LANGUAGES >> ? Dialogue Repertory
^

Après l'exécution de la commande Languages,
vous obtenez l'écran suivant.

EXERCICE: Exécutez la commande Dialogue:

Languages=====Symptoms in Repertory: r<=====

Name [Number]:

[0019]

Overlay List:

```
E:démarrage 3      [0123] SLIDE  [R/C:0/0,On:>YES<]
>THIS SLIDE<      [R/C:0/0,On:>YES<]
Reponse           [0133] STRING [R/C:23/16,On:>YES<,Max:80,Cursor:>NO<]
MI:First letter  [0142] SLIDE  [R/C:vMessI1/vMessI1,On:vMessInd]
MI:RETURN to end [0143] SLIDE  [R/C:vMessI2/vMessI2,On:vMessInd]
```

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

```
1 Viewed      CommandL = "d"
2             Goto Tag "ExComLR"
```

Après l'exécution de la commande Dialogue,
vous obtenez l'écran suivant.

1 --> English
2 --> French

EXERCICE: Indiquez que vous voulez que le
dialogue se fasse en français.

Language of dialogue=====

Indicate your choice: <number><J=====

Name [Number]: [0020]

Overlay List:

E:démarrage 4 [0124] SLIDE [R/C:0/0,On:>YES<]
 >THIS SLIDE< [R/C:0/0,On:>YES<]
 Reponse [0133] STRING [R/C:23/27,On:>YES<,Max:80,Cursor:>NO<]
 [0026] SLIDE [R/C:vMessI1/vMessI1,On:vMessInd]
 MI:RETURN to end [0143] SLIDE [R/C:vMessI2/vMessI2,On:vMessInd]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

1 Viewed CommandL = "2"
 2 Goto Tag "ExComLR"

RADAR 3.4 >> ? Trouver* Index Garder* Analyse* Extraction* Patient Suite
 KENT Flèche ; suivant hiérarchie

>MIND	0 Vous obtenez ainsi l'écran suivant, où	
ABAN	la ligne de commande et la zone de	
>ABRU	communication, sont en français.	Tarent.
>ABSE		111
>mor	0 Il en sera de même pour tous les autres	at-c. ph-ac. phos.
>11	écrans de RADAR, tant que vous ne changez	
>noo	pas à nouveau la langue du dialogue.	
>men		
>peri		Nux-m.
>reading,while		agn. lach. Nux-m. ph-ac.
>starts when spoken to		carb-ac.
>writing,while		mag-c.
>ABSORBED, buried in thought		51
>daytime		elaps
>morning		Nat-c. nux-v.
	feuillet 1 >>	
>afternoon		mang.
>evening		am-m. Sulph.
>alternating with frivolity		arg-n.
>as to what would become of him		nat-m.

Lettre commande<J=====Déplacement: flèches, F1, F2, F3, F4

TROUVER symptôme: t<J/i<J=====SUPPRIMER symptômes: a<J, puis s<J=====

Name [Number]: [0021]

Overlay List:

E:démar.5:3.4 fr [0125] SLIDE [R/C:0/0,On:>YES<]
 >THIS SLIDE< [R/C:0/0,On:>YES<]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

1 Viewed Goto Tag "Démo"

Name [Number]: Fin BB

[0022]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

1 Viewed Goto Tag "FinLeçon"

Pour passer à l'écran suivant, vous devez appuyer sur une touche quelconque.

Name [Number]: [0023]
Run Info: (Wait: 0, Type: 1)
Referenced By: [0012] (Overlay)

Pour passer à l'écran suivant, vous devez appuyer sur une touche quelconque.

Name [Number]: [0024]
Run Info: (Wait: 0, Type: 1)
Referenced By: [0013] (Overlay)
[0014] (Overlay)

Pour passer à l'écran suivant, vous devez appuyer sur la touche indiquée ici:

Name [Number]: [0025]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Referenced By: [0015] (Overlay)

Le français correspond au chiffre 2

Name [Number]: [0026]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Referenced By: [0020] (Overlay)

Rappel: l'écran QUITTER RADAR est accessible à partir de l'écran
RADAR 3.4, en tapant q<■, ou en tapant sur la touche END.

Name [Number]: BC [0027]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:
1 Viewed Goto Tag "Contenu"

QUITTER RADAR >> ? Arrêter Continuer Sauver
KENT 1 << Symptômes gardés: 0 < Flèche : suivant hiérarchie
>MIND

ABANDONED.(See Forsaken.)

>ABRUPT - - - - - nat-m. Tarent.

>ABSE

>mor 0 La ligne de commande, comme vous pouvez le constater, comporte
>11 trois commandes.

>nou

>men 0 L'exécution de la commande Arrêter, vous remet dans MS-DOS.

>per

>rea 0 L'exécution de la commande Sauver a le même effet, mais avant de
>sta vous remettre dans MS-DOS, sauve sur fichier, les symptômes que
>wri vous aurez demandé à RADAR de garder en mémoire. Ici, zéro:

>ABSO

>day 0 L'exécution de la commande Continuer, vous remet dans l'écran
>mor RADAR 3.4.

>aft 0 Tout ceci, vous est indiqué dans la zone de communication.

>eve

>alte

>as to what would become of him - - - nat-m.

=====Quitter=====

>ARRETER Radar: a<=====CONTINUER: c<=====GARDER les symptômes et arrêter: s<=====

Name [Number]: [0028]

Overlay List:

E:QUITTER RADAR [0127] SLIDE [R/C:0/0,On:>YES<]

>THIS SLIDE< [R/C:0/0,On:>YES<]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

1 Viewed Goto Tag "Démo"

Name [Number]: Fin BC [0029]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:
1 Viewed Goto Tag "FinLeçon"

L'écran RADAR 3.4 est le menu principal de RADAR.

Car à partir de celui-ci, vous pouvez demander l'exécution de n'importe
quelle tâche réalisable par RADAR.

Name [Number]: BD [0030]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:
1 Viewed Goto Tag "Contenu"

RADAR 3.4 >> ? Trouver* Index Garder* Analyse* Extraction* Patient Suite
KENT 1 << Symptômes gardés: 0 Flèche : suivant hiérarchie
>MIND

ABANDONED.(See Forsaken.)

>A

>A 0 Comme la ligne de commande de l'écran RADAR 3.4 est trop longue pour
> pouvoir être vue entièrement, il existe une commande permettant de
> voir ce qui n'est pas vu. C'est la commande Suite.

>

> 0 Outre cette commande, et la commande ? qui permet d'obtenir des
> écrans d'aide, les autres commandes que vous avez sous les yeux, sont
> les commandes principales de RADAR.

>

> EXERCICE: Pour voir quelles sont les autres commandes de RADAR,

>A exécutez la commande Suite.

>

>m: feuillet 1 >>

>afternoon mang.

>evening am-m. Sulph.

>alternating with frivolity arg-n.

>as to what would become of him - - - nat-m.

Lettre commande<J=====Déplacement: flèches, F1, F2, F3, F4
TROUVER symptôme: t<J/i<J=====SUPPRIMER symptômes: a<J, puis s<J=====

Name [Number]: [0031]

Overlay List:

E:démar.5:3.4 fr [0125] SLIDE [R/C;0/0,On:>YES<]
>THIS SLIDE< [R/C;0/0,On:>YES<]
Reponse [0133] STRING [R/C;23/24,On:>YES<,Max:80,Cursor:>NO<]
MI:First letter [0142] SLIDE [R/C;vMessI1/vMessI1,On:vMessInd]
MI:RETURN to end [0143] SLIDE [R/C;vMessI2/vMessI2,On:vMessInd]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

1 Viewed CommandL = "s"
2 Goto Tag "ExComLR"

RADAR >> Remèdes Changer Ligne Vue Hiérarchie Feuillet* X-références Suite
KENT 1 << Symptômes gardés: 0 Flèche : suivant hiérarchie
>MIND

ABA
>ABR 0 Voici ce que vous obtenez après l'exécution de la commande Suite.
>ABS 11
>mo 0 Si vous la réexécutez, la ligne de commande vous montrera les
>11 commandes principales de RADAR, ainsi que la commande ?.
>no
>men
>periodical attacks of,short lasting - fl-ac. Nux-m.
>reading,while - - - - - agn. lach. Nux-m. ph-ac.
>starts when spoken to - - - - - carb-ac.
>writing,while - - - - - mag-c.
>ABSORBED,buried in thought - - - - - 51
>daytime - - - - - elaps
>morning - - - - - Nat-c. nux-v.
feuillet 1 >>
>afternoon - - - - - mang.
>evening - - - - - am-m. Sulph.
>alternating with frivolity - - - - - arg-n.
>as to what would become of him - - - nat-m.

Lettre commande<J=====Déplacement: flèches, F1, F2, F3, F4
TROUVER symptôme: t<J/i<J=====SUPPRIMER symptômes: a<J, puis s<J=====

Name [Number]: [0032]

Overlay List:

E:RADAR 3.4 fr S [0126] SLIDE [R/C;0/0,On:>YES<]
>THIS SLIDE< [R/C;0/0,On:>YES<]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

1 Viewed Goto Tag "Démo"

```
-----  
Name [Number]: Fin BD           [0033]  
  
Run Info:      (Wait: 0, Type: 1)  
  
Run Action List:  
1 Viewed      Goto Tag "FinLeçon"  
-----
```

```
-----  
Name [Number]: BE               [0034]  
  
Run Info:      (Wait: 0, Type: 1)  
  
Run Action List:  
1 Viewed  
2 Niveau = Length(Sommaire)  
3 Select (Niveau)  
4 Case 8 (Bkspace):  
5     Erase TNiv0  
6     Done Select  
7 Case 1 (^A):  
8     Erase TNiv1
```

```

9         Done Select
10        Case 2 (^B):
11            Erase TNiv2
12            Done Select
13        Case 3 (^C):
14            Erase TNiv3
15            Done Select
16        Case 4 (^D):
17            Erase TNiv4
18            Done Select
19        Case 5 (^E):
20            Erase TNiv5
21            Done Select
22    End-Select
23    If (ToSom == 0)
24        Call Slide Pas disponible [0140]
25    -Else
26        ToSom = 0
27        NumSlSom = Slide With Name: Sommaire
28        View Absolute NumSlSom
29    End-If

```

Name [Number]: BF [0035]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

```

1  Viewed
2      Sommaire = "BF"
3      PartieA = BFA
4      PartieB = BFB
5      PartieC = BFC
6      PartieD = BFD
7      PartieE = BFE
8      PartieF = BFF
9      PartieG = BFG
10     PartieH = BFH
11     vTA = vBFA
12     vTB = vBFB

```

```

13      vTC = vBFC
14      vTD = vBFD
15      vTE = vBFE
16      vTF = vBFF
17      vTG = vBFG
18      vTH = vBFH
19      DSelect = DSBF
20
21      If (TestVu == 1)
22          Call Tag "MAJVU1"
23          If (TestVu == 1)
24              vBFA = vTA
25              vBFB = vTB
26              vBFC = vTC
27              vBFD = vTD
28              vBFE = vTE
29              vBFF = vTF
30              vBFG = vTG
31              vBFH = vTH
32          Call Tag "MAJVU2"
33      End-If
34      NumSlSom = Slide With Name: NomSom
35      View Absolute NumSlSom
36  End-If
37  Call Tag "Sommaire"
38  DSBF = DSelect
39  NumNextS = Slide With Name: NomSom
40  View Absolute NumNextS

```

Name [Number]: BG [0036]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

```

1  Viewed
2      Niveau = Length(Sommaire)
3      Select (Niveau)
4          Case 8 (Bkspc):
5              Erase TNivO

```

```

6         Done Select
7         Case 1 (^A):
8             Erase TNiv1
9         Done Select
10        Case 2 (^B):
11            Erase TNiv2
12        Done Select
13        Case 3 (^C):
14            Erase TNiv3
15        Done Select
16        Case 4 (^D):
17            Erase TNiv4
18        Done Select
19        Case 5 (^E):
20            Erase TNiv5
21        Done Select
22    End-Select
23    If (ToSom == 0)
24        Call Slide Pas disponible [0140]
25    -Else
26        ToSom = 0
27        NumSlSom = Slide With Name; Sommaire
28        View Absolute NumSlSom
29    End-If

```

RADAR est un programme d'aide au diagnostic en homéopathie.

En effet, le but de RADAR (Rapid Aid to Drug Aided Research) est d'aider un homéopathe à prescrire un remède à un patient.

Pour cela, RADAR met à la disposition de l'utilisateur homéopathe:

- des répertoires,
- des matières médicales,
- PLUSIEURS METHODES d'analyse des symptômes retenus,
- etc.

Name [Number]: BAA [0037]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

1 Viewed Goto Tag "Contenu"

RADAR met à votre disposition: des répertoires.

Outre une consultation classique des répertoires mis à votre disposition,

RADAR permet:

- de retrouver rapidement tous les endroits où est présent n'importe quel remède;
- des recherches à l'aide de mots clés;
- de constituer des listes de symptômes à partir de remèdes;
- etc.

Name [Number]: [0038]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

1 Viewed Goto Tag "Présent."

RADAR met à votre disposition: des matières médicales.

Outre une consultation classique des matières médicales mises à votre disposition,

RADAR permet des recherches à l'aide de mots clés.

Name [Number]: [0039]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

1 Viewed Goto Tag "Présent."

RADAR met à votre disposition: l'analyse des symptômes retenus.

Cela consiste, à vous fournir un classement des remèdes possibles, pour les symptômes que vous avez retenus concernant un patient.

Le critère de classement dépend de la méthode d'analyse que vous avez choisie.

Le classement qui vous est fourni, est accompagné des informations nécessaires, permettant d'apprécier celui-ci à sa juste valeur.

```
-----  
Name [Number]:                [0040]  
  
Run Info:      (Wait: 0, Type: 1)  
  
Run Action List:  
1 Viewed      Goto Tag "Présent."
```

```
-----  
Name [Number]: Fin BAA        [0041]  
  
Run Info:      (Wait: 0, Type: 1)  
  
Run Action List:  
1 Viewed      Goto Tag "FinLeçon"
```

Name [Number]: BAB [0042]

Run Info: (Wait: 0. Type: 1)

Run Action List:

```
1 Viewed
2 Sommaire = "BAB"
3 PartieA = BABA
4 PartieB = BABB
5 PartieC = BABC
6 PartieD = BABD
7 PartieE = BABE
8 PartieF = BABF
9 PartieG = BABG
10 PartieH = BABH
11 vTA = vBABA
12 vTB = vBABB
13 vTC = vBABC
14 vTD = vBABD
15 vTE = vBABE
16 vTF = vBABF
17 vTG = vBABG
18 vTH = vBABH
19 DSelect = DSBAB
20
21 If (TestVu == 1)
22     Call Tag "MAJVU1"
23     If (TestVu == 1)
24         vBABA = vTA
25         vBABB = vTB
26         vBABC = vTC
27         vBABD = vTD
28         vBABE = vTE
29         vBABF = vTF
30         vBABG = vTG
31         vBABH = vTH
32     Call Tag "MAJVU2"
33 End-If
34 NumSlSom = Slide With Name; NomSom
35 View Absolute NumSlSom
36 End-If
37 Call Tag "Sommaire"
```

```
38      DSBAB = DSelect
39      NumNextS = Slide With Name; NomSom
40      View Absolute NumNextS
```

```
-----
Name [Number]: BAC                      [0043]
```

```
Run Info:      (Wait: 0, Type: 1)
```

```
Run Action List:
```

```
1  Viewed
2      Sommaire = "BAC"
3      PartieA = BACA
4      PartieB = BACB
5      PartieC = BACC
6      PartieD = BACD
7      PartieE = BACE
8      PartieF = BACF
9      PartieG = BACG
10     PartieH = BACH
11     vTA = vBACA
12     vTB = vBACB
13     vTC = vBACC
14     vTD = vBACD
15     vTE = vBACE
16     vTF = vBACF
17     vTG = vBACG
18     vTH = vBACH
19     DSelect = DSBAC
20
21     If (TestVu == 1)
22         Call Tag "MAJVVU1"
23         If (TestVu == 1)
24             vBACA = vTA
25             vBACB = vTB
26             vBACC = vTC
27             vBACD = vTD
28             vBACE = vTE
29             vBACF = vTF
30             vBACG = vTG
```

```

31          vBACH = vTH
32          Call Tag "MAJVU2"
33      End-If
34      NumSlSom = Slide With Name: NomSom
35      View Absolute NumSlSom
36  End-If
37  Call Tag "Sommaire"
38  DSBAC = DSelect
39  NumNextS = Slide With Name: NomSom
40  View Absolute NumNextS

```

Un symptôme RADAR, est tout symptôme qui peut être défini à partir d'un répertoire de RADAR (KENT ou SYNTHESIS).

Les analyses de symptômes ne peuvent se faire que sur des symptômes RADAR auxquels est associé une liste d'au moins un remède.

Name [Number]: BAD [0044]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

1 Viewed Goto Tag "Contenu"

Name [Number]: Fin BAD [0045]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

1 Viewed Goto Tag "FinLeçon"

RADAR peut réaliser différentes tâches pour vous.

Pour lui communiquer la tâche que vous voulez qu'il réalise, vous devez utiliser le clavier de votre ordinateur.

Mais que devez-vous y taper ?

Cela dépend de ce qui est affiché par RADAR sur l'écran de votre ordinateur.

Vous devez donc être capable d'interpréter n'importe quel écran de RADAR.

Name [Number]: BABA [0046]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

1 Viewed Goto Tag "Contenu"

Name [Number]: Fin BABA [0047]

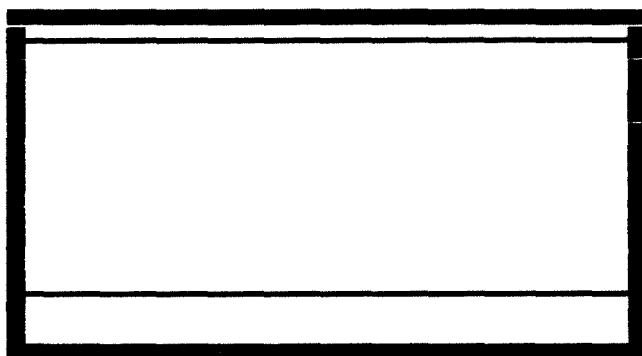
Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

1 Viewed Goto Tag "FinLeçon"

N'importe quel écran de RADAR se compose de trois parties distinctes:

- 1) La ligne de commande: _____>
Il s'agit de la première ligne en haut de l'écran.
- 2) Le contenu de l'écran: _____>
C'est tout ce qui se trouve entre la ligne de commande et la zone de communication.
- 3) La zone de communication: _____>
Elle occupe les deux dernières lignes en bas de l'écran.



Name [Number]: BABE [0048]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

1 Viewed Goto Tag "Contenu"

RADAR 3.4 >> ? Find* Index Take* Analyze* Extract* Patient Remedies Next
KENT ^ by hierarchy

>MIND
ABAND NED.(S
>ABRUP
>ABSEN -MINDED
>morn ng guaj. nat-c. ph-ac. phos.
>11 a
>noon mosch.
>menses.during
>periodical attack La ligne de commande se trouve ici;
>reading.while ph-ac.
>starts hen spoken
>writing.while mag-c.
>ABSORBED, buried in thought

```

>daytime - - - - -
>morning - - - - - La zone de communication se trouve ici:
>afternoon - - - - -
>evening - - - - - am-m. Sulph.
>alternating with frivolity- - - - -

```

```

-----
Command letter<J=====To MOVE: arrows, F1, F2, F3, F4
SEARCH symptom: f<J or i<J=====DELETE symptoms: a<J, then s<J
-----

```

Name [Number]: [0049]

Overlay List:

```

E:RADAR 3.4 eng. [0113] SLIDE [R/C:0/0,0n:>YES<]
>THIS SLIDE< [R/C:0/0,0n:>YES<]

```

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

```

1 Viewed Goto Tag "Démo"
-----

```

La ligne de commande.

C'est la première ligne en haut de l'écran.

Elle se compose de deux parties: 1) le nom de l'écran.

2) la liste des commandes exécutables.

Ces deux parties sont séparées par le signe suivant: >>

Exemple: L'écran précédent, dont la ligne de commande est

```

RADAR 3.4 >> ? Find* Index Take* Analyze* Extract* Patient Remedies Next
a pour nom: RADAR 3.4

```

Name [Number]: [0050]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

```

1 Viewed Goto Tag "Présent."
-----

```

La liste des commandes exécutables.

Cette liste vous donne les tâches que RADAR peut réaliser pour vous, à partir de l'écran de RADAR devant lequel vous vous trouvez.

Car chaque commande correspond à une tâche que RADAR peut réaliser.

Pour qu'il la réalise, il faut exécuter la commande correspondante.

A partir de l'écran dont le nom est RADAR 3.4, vous pouvez demander la réalisation de n'importe quelle tâche réalisable par RADAR.

Name [Number]; [0051]

Run Info; (Wait; 0, Type; 1)

Run Action List;

1 Viewed Goto Tag "Présent."

La zone de communication.

Elle occupe les deux dernières lignes en bas de l'écran.

Elle est là pour vous rappeler ce que vous pouvez faire avec RADAR au stade où vous vous trouvez.

Exemple: Voici la zone de communication de l'écran RADAR 3.4, lorsqu'il apparaît pour la première fois:

Command letter<J=====To MOVE: arrows, F1, F2, F3, F4

SEARCH symptom; f<J or i<J=====DELETE symptoms; a<J, then s<J

C'est dans la zone de communication que s'inscrira (à la place des =====) les caractères imprimables que vous taperez sur votre clavier.

Name [Number]; [0052]

Run Info; (Wait; 0, Type; 1)

Run Action List;

1 Viewed Goto Tag "Présent."

Si ce que vous avez tapé est erroné, vous entendrez un bip sonore, et vous verrez apparaître puis disparaître, dans la zone de communication, un message d'erreur indiquant pourquoi ce que vous avez tapé était erroné.

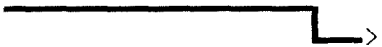
Parfois, lorsque la réalisation d'une tâche demande un certain temps, il y a dans la zone de communication, un message vous indiquant qu'il faut patienter le temps que RADAR aie terminé la tâche qu'il a entreprise pour vous. Pendant ce temps, il ne vous est plus possible d'utiliser RADAR.

```
-----  
Name [Number];           [0053]  
  
Run Info;      (Wait: 0, Type: 1)  
  
Run Action List:  
1 Viewed      Goto Tag "Présent."  
-----
```

Le contenu de l'écran.

C'est tout ce qui se trouve entre la ligne de commande et la zone de communication.

C'est l'information que vous donne RADAR sur ce qu'il vient de réaliser, ou sur ce qu'il est en train de faire pour vous.

Comme bien souvent il n'est pas possible de tout mettre sur un écran, RADAR n'en met qu'une partie. Pour en voir une autre partie, il faut utiliser les flèches de déplacement du clavier: 

Le contenu de l'écran peut donc être une partie d'un répertoire de RADAR, une partie d'une matière médicale que possède RADAR, une partie du résultat d'une analyse de symptômes, etc.

```
-----  
Name [Number];           [0054]  
  
Run Info;      (Wait: 0, Type: 1)  
  
Run Action List:  
1 Viewed      Goto Tag "Présent."  
-----
```

```

-----
Name [Number]: Fin BABB          [0055]

Run Info:      (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:
1 Viewed      Goto Tag "FinLeçon"
-----

```

Pour exécuter une commande, il suffit:

1) de taper le premier caractère de cette commande (il est mis en évidence par une brillance plus forte, dans la liste des commandes exécutables de la ligne de commande. De plus, il est en majuscule.);

ET ENSUITE,

2) de taper sur la touche RETURN ou ENTER, ou sur la touche <] .

Cela vous est indiqué par la partie qui clignote dans la zone de communication de l'écran RADAR 3.4 qui se trouve ci-dessous:

Command letter<]
.....
To MOVE: arrows, F1, F2, F3, F4
SEARCH symptom: f<] or i<]
DELETE symptoms: a<], then s<]

```

-----
Name [Number]: BABC              [0056]

Run Info:      (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:
1 Viewed      Goto Tag "Contenu"
-----

```

Il est à rappeler qu'une commande n'est exécutable que si elle se trouve dans la liste des commandes exécutables de la ligne de commande.

Si dans la ligne de commande, la commande se termine par un astérisque: -> *

Cela indique que vous pouvez ajouter des paramètres avant d'appuyer sur la touche RETURN (<␣). Si vous n'ajoutez pas de paramètres, il vous sera demandé, via la zone de communication, d'en ajouter ou pas. Si des paramètres sont nécessaires pour l'exécution de la commande, il vous sera demandé de les fournir.

Il est également à rappeler que l'on ne sait exécuter une commande que lorsque RADAR est prêt à la recevoir. Cela vous est indiqué par la zone de communication.

```
-----  
Name [Number]:                [0057]  
  
Run Info:      (Wait: 0, Type: 1)  
  
Run Action List:  
1 Viewed      Goto Tag "Présent."  
-----
```

```
-----  
Name [Number]: Fin BABC        [0058]  
  
Run Info:      (Wait: 0, Type: 1)  
  
Run Action List:  
1 Viewed      Goto Tag "FinLeçon"  
-----
```

Pour quitter un écran de RADAR, et retourner à l'écran précédent, il vous suffit de; taper sur la touche Q puis sur la touche <J

OU

taper sur la touche END .

Lorsque vous quittez l'écran RADAR 3.4, vous vous retrouvez devant l'écran QUITTER RADAR. Il n'y a qu'à partir de cet écran que vous puissiez quitter RADAR.

Il n'est pas possible de quitter un écran de RADAR, lorsque celui-ci vous demande (via la zone de communication), de donner les paramètres d'une commande avec astérisque (*), que vous venez d'exécuter sans paramètres.

Name [Number]: BABD [0059]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List;
1 Viewed Goto Tag "Contenu"

Name [Number]: Fin BABD [0060]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List;
1 Viewed Goto Tag "FinLeçon"

RADAR possède deux répertoires: le répertoire KENT et le répertoire SYNTHESIS.

Chaque répertoire est divisé en chapitres. C'est la même division en chapitres pour les deux répertoires.

Chaque chapitre est divisé en rubriques de tête. Une rubrique de tête peut à son tour être divisée en rubriques. De même, chaque rubrique peut être divisée en rubriques. Etc.

On obtient ainsi différents niveaux pour les rubriques. Ces niveaux servent à définir un symptôme.

La définition d'un symptôme débute toujours au moins par un nom de chapitre (= rubrique de niveau 1). Elle peut cependant s'arrêter là.

Sinon, suit le nom d'une rubrique de tête (= rubrique de niveau 2) du chapitre donné. Si la définition ne s'arrête pas à ce niveau, suit le nom d'une rubrique de niveau 3 appartenant à la rubrique de niveau 2 donnée. Etc.

Name [Number]: BACA [0061]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

1 Viewed Goto Tag "Contenu"

En toute généralité, l'on peut dire, que la définition d'un symptôme est donnée par une suite de noms de rubrique qui est comme suit:

- la suite commence par le nom d'une rubrique de niveau 1;

- si la suite ne se termine pas par le nom d'une rubrique de niveau i, le nom de la rubrique de niveau i est suivi dans la suite, du nom d'une rubrique de niveau i+1 figurant dans la rubrique de niveau i donnée.

A chaque symptôme ainsi défini, est associé une liste de zéro à plusieurs remèdes.

Name [Number]: [0062]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

1 Viewed Goto Tag "Présent."

Name [Number]: Fin BACA [0063]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

1 Viewed Goto Tag "FinLeçon"

RADAR possède deux répertoires: le répertoire KENT et le répertoire SYNTHESIS.

Le répertoire KENT:

C'est le répertoire de Kent.

Le répertoire SYNTHESIS:

Il est basé sur la sixième édition américaine du répertoire de Kent.

SYNTHESIS contient en effet tous les chapitres, toutes les rubriques et tous les remèdes de ce répertoire de référence.

Cependant, certains chapitres du répertoire de Kent ont été assez bien modifiés et aussi renommés.

Name [Number]: BACB [0064]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:
1 Viewed Goto Tag "Contenu"

La raison d'être du répertoire SYNTHESIS est que le répertoire de Kent n'est pas tout à fait complet.

SYNTHESIS est donc destiné à contenir toutes les informations susceptibles de le compléter correctement. Que se soit à partir de la littérature ou de l'expérience homéopathique.

Cette mise-à-jour du répertoire de Kent est réalisée par des ajouts dans les chapitres de celui-ci. Pour tous ces ajouts, la source est mentionnée.

Par conséquent, SYNTHESIS synthétise l'état actuel de la connaissance homéopathique mondiale.

L'actuelle version 2.21 de SYNTHESIS est caractérisée, en comparaison avec le répertoire de Kent, comme suit; environ 1000 remèdes en plus, avec leurs symptômes, ce qui donne plusieurs centaines de nouvelles rubriques, ce qui fait 150 pages d'ajouts.

Name [Number]; [0065]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:
1 Viewed Goto Tag "Présent."

Name [Number]; Fin BACB [0066]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

1 Viewed Goto Tag "FinLeçon"

Name [Number]: BACC [0067]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

1 Viewed

2 Sommaire = "BACC"

3 PartieA = BACCA

4 PartieB = BACCB

5 PartieC = BACCC

6 PartieD = BACCD

7 PartieE = BACCE

8 PartieF = BACCF

9 PartieG = BACCG

10 PartieH = BACCH

11 vTA = vBACCA

12 vTB = vBACCB

13 vTC = vBACCC

14 vTD = vBACCD

15 vTE = vBACCE

16 vTF = vBACCF

17 vTG = vBACCG

18 vTH = vBACCH

19 DSelect = DSBACC

20

21 If (TestVu == 1)

22 Call Tag "MAJVU1"

23 If (TestVu == 1)

24 vBACCA = vTA

25 vBACCB = vTB

26 vBACCC = vTC

27 vBACCD = vTD

28 vBACCE = vTE

29 vBACCF = vTF

```

30          vBACCG = vTG
31          vBACCH = vTH
32          Call Tag "MAJVU2"
33      End-If
34      NumSlSom = Slide With Name; NomSom
35      View Absolute NumSlSom
36  End-If
37  Call Tag "Sommaire"
38  DSBACC = DSelect
39  NumNextS = Slide With Name; NomSom
40  View Absolute NumNextS

```

La consultation d'un répertoire se fait dans l'écran RADAR 3.4.

Au début de la deuxième ligne de cet écran (= première ligne du contenu de l'écran), il vous est indiqué en inversion vidéo, le nom du répertoire de RADAR que vous êtes en train de consulter (= le répertoire courant); KENT ou SYNTHESIS .

La deuxième ligne et les suivantes du contenu de l'écran, montrent une partie du répertoire courant.

Name [Number]; BACCA [0068]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List;

1 Viewed Goto Tag "Contenu"

RADAR 3.4 >> ? Find*

KENT < 1 << **Au démarrage de RADAR, KENT est le répertoire courant;**

>MIND

ABANDON

>ABRUPT- nat-m. Tarent.

>ABSENT-MINDE (See

>morning . . . La deuxième ligne et les suivantes du contenu de l'écran,

>11 a.m.to 4 p.m. montrent le début de ce répertoire.

>noon . . . En effet, le numéro de page vous est indiqué ici;

>menses,duri

>periodical attack Le signe << à côté du numéro de page, vous indique qu'il

>reading,while . s'agit de la colonne de gauche de cette page, dans le

>starts when spoke répertoire de Kent.

>writing,while .

>ABSORBED,buried in

>daytime elaps

>morning Na

sheet 1 >>< **Vous indique que ce qui suit.**

>afternoon ma c'est la colonne de droite
 >evening am de la page numéro 1 du réper-
 >alternating with frivolity ar toire de Kent.

 Command letter<]=====To M
 SEARCH symptom: f<] or i<]=====DELETE symptoms: a<], then s<]=====

Name [Number]: [0069]

Overlay List:

E:RADAR 3.4 eng. [0113] SLIDE [R/C:0/0,0n:>YES<]
 >THIS SLIDE< [R/C:0/0,0n:>YES<]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

1 Viewed Goto Tag "Démo"

 RADAR 3.4 >> ? Fin

KENT 1 << 0 Chacune des lignes du contenu de l'écran commençant par
 le signe >, affiche juste derrière ce signe, le nom d'une
 rubrique du répertoire.
 >MIND 0 Si le signe > se trouve sur la i ème colonne de l'écran,
 ABANDONED.(See F cela signifie que le nom qui suit, est celui d'une rubri-
 >ABRUPT que de niveau i.
 >ABSENT-MINDED (S 0 Le nom des chapitres et des rubriques de tête est imprimé
 >morning en majuscules.
 >11 a.m.to 4 p.m
 >noon
 >menses,during
 >periodical attacks of,short lasting . . . fl-ac. Nux-m.
 >reading,while agn. lach. Nux-m. ph-ac.
 >starts when spoken to carb-ac.
 >writing,while mag-c.
 >ABSORBED,buried in thought 51
 >daytime elaps
 >

0 En général, en face du nom de chaque rubrique, il y a une liste de un à
 > plusieurs remèdes. Si la liste est trop grande, il y a, à la place, le
 > nombre de remèdes composant la liste. On peut néanmoins y avoir accès.
 > 0 La liste de remèdes est celle pour le symptôme dont la définition se
 termine par le nom de la rubrique.

SE

Name [Number]: [0070]

Overlay List:

E:RADAR 3.4 eng. [0113] SLIDE [R/C:0/0,0n:>YES<]
 >THIS SLIDE< [R/C:0/0,0n:>YES<]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

1 Viewed Goto Tag "Démo"

 Vous avez sans doute remarqué que les remèdes ne sont pas toujours imprimés
 de la même façon. Exemple: Ant-c. iod. TARENT.

Cela est dû au fait que chaque remède a un degré.

Le degré du remède est 1 s'il est imprimé normalement. Ex: iod.

Le degré du remède est 2 s'il est imprimé de façon plus brillante. Ex: Ant-c.
(Cela correspond aux remèdes imprimés en italique dans le répertoire de Kent.)

Le degré du remède est 3 s'il est imprimé de façon plus brillante ET en majuscules. Ex: TARENT.
(Cela correspond aux remèdes imprimés en gras dans le répertoire de Kent.)

Dans le répertoire SYNTHESIS, il existe un degré 4. C'est quand le remède est en inversion vidéo.

Name [Number]; [0071]

Run Info; (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List;

1 Viewed Goto Tag "Présent."

RADAR 3.4 >> ? Fin Remedies Next
KENT 1 << 0 La consultation d'un répertoire de Arrow: by hierarchy
>MIND < 0 Au Démarrage de RADAR, c'est le nom
ABANDONED. 0 de chapitre MIND qui est mis en
>ABRUPT. . . . inversion vidéo.
>ABSENT-MINDED (S 0 Ensuite, c'est vous qui décidez.
>morning
>11 a.m.to 4 p.m.
>noon
>menses.during calc.

Pour mettre en inversion vidéo la définition d'un symptôme,
vous disposez des flèches de déplacement du clavier: _____ > 0 0
0

Avec ces flèches, vous pouvez vous déplacer de trois façons différentes:

- 1) selon la hiérarchie en niveaux du répertoire.
- 2) selon les lignes du répertoire.
- 3) selon les vues du répertoire.

Le mode de déplacement des flèches vous est indiqué ici: _____

Name [Number]; [0072]

Overlay List;

E:RADAR 3.4 eng. [0113] SLIDE [R/C:0/0.0n:>YES<]
>THIS SLIDE< [R/C:0/0.0n:>YES<]

Run Info; (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List;

1 Viewed Goto Tag "Démo"

Name [Number]: Fin BACCA [0073]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

1 Viewed Goto Tag "FinLeçon"

Déplacement selon la hiérarchie en niveaux du répertoire.

- ◇ : met en inversion vidéo le nom de la première rubrique du niveaux suivant, afin de l'ajouter à la définition.
- ⊖ : enlève l'inversion vidéo du nom de la rubrique de niveau le plus bas, afin de le retirer de la définition.
- ⊕ : enlève l'inversion vidéo du nom de la rubrique de niveau le plus bas, et met en inversion vidéo, le nom de la rubrique précédente de même niveau.
- ⊗ : enlève l'inversion vidéo du nom de la rubrique de niveau le plus bas, et met en inversion vidéo, le nom de la rubrique suivante de même niveau.

Name [Number]: BACCB [0074]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

1 Viewed Goto Tag "Contenu"

RADAR 3.4 >> Remedies Next


```

21         End-If
22         Redisplay Screen
23     End-While
24     vAct1 = 1
25     Redisplay Screen
26     OK = 0
27     CWImp = RCDN
28     NWaited = CRSRDN
29     While (OK == 0)
30         Call Tag "Exercice"
31         If (vMessInd == 1)
32             vMessI2 = 0
33         -Else
34             vMessI2 = 80
35         End-If
36         If (GOtherS1 == 1)
37             Goto Tag "GOTHERSL"
38         End-If
39         Redisplay Screen
40     End-While
41     vAct1 = 0
42     vAct2 = 1
43     Redisplay Screen
44     OK = 0
45     CWImp = RCDN
46     NWaited = CRSRDN
47     While (OK == 0)
48         Call Tag "Exercice"
49         If (vMessInd == 1)
50             vMessI3 = 0
51         -Else
52             vMessI3 = 80
53         End-If
54         If (GOtherS1 == 1)
55             Goto Tag "GOTHERSL"
56         End-If
57         Redisplay Screen
58     End-While
59     vAct2 = 0
60     vAct3 = 1
61     Redisplay Screen
62     OK = 0
63     CWImp = RCDN
64     NWaited = CRSRDN
65     While (OK == 0)
66         Call Tag "Exercice"
67         If (vMessInd == 1)
68             vMessI4 = 0
69         -Else
70             vMessI4 = 80
71         End-If
72         If (GOtherS1 == 1)
73             Goto Tag "GOTHERSL"
74         End-If
75         Redisplay Screen
76     End-While
77     vAct3 = 0
78     vAct4 = 1
79     Redisplay Screen
80     OK = 0
81     CWImp = RCRright
82     NWaited = CRSRR
83     While (OK == 0)
84         Call Tag "Exercice"
85         If (vMessInd == 1)
86             vMessI5 = 0

```

```

87      -Else
88          vMessI5 = 80
89      End-If
90      If (GOtherS1 == 1)
91          Goto Tag "GOTHERSL"
92      End-If
93      Redisplay Screen
94  End-While
95  vAct5 = 1
96  Redisplay Screen
97  OK = 0
98  CWImp = RCDN
99  NWaitd = CRSRDN
100 While (OK == 0)
101     Call Tag "Exercice"
102     If (vMessInd == 1)
103         vMessI6 = 0
104     -Else
105         vMessI6 = 80
106     End-If
107     If (GOtherS1 == 1)
108         Goto Tag "GOTHERSL"
109     End-If
110     Redisplay Screen
111 End-While
112 vAct5 = 0
113 vAct6 = 1
114 Redisplay Screen
115 Goto Tag "Bien&Nxt"

```

RADAR 3.4 >>

KENT

Remedies Next

EXERCICE: Mettez en inversion vidéo,
la définition de symptôme suivante:
MIND - ABSORBED, buried in thought - daytime.

-> Arrow: by hierarchy

>MIND

ABANDONED.

>ABRUPT

>ABSENT-MINDED (See Forgetful)

111

>morning guaj. nat-c. ph-ac. phos.

>11 a.m.to 4 p.m. kali-n.

>noon mosch.

>menses, during calc.

>periodical attacks of, short lasting fl-ac. Nux-m.

>reading, while agn. lach. Nux-m. ph-ac.

>starts when spoken to carb-ac.

>writing, while mag-c.

>ABSORBED, buried in thought

51

>daytime <

>morning Nat-c. nux-v.

sheet 1 >>

>afternoon mang.

>evening am-m. Sulph.

>alternating with frivolity arg-n.

Command letter<]=====To MOVE; arrows, F1, F2, F3, F4
SEARCH symptom: f<] or i<]=====DELETE symptoms: a<], then s<]

Name [Number]:

[0076]

Overlay List:

E:RADAR 3.4 eng. [0113] SLIDE [R/C:0/0,On:>YES<]

>THIS SLIDE< [R/C:0/0,On:>YES<]

InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:17/2,On:vAct1]

InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:16/2,On:vAct2]

[0086] SLIDE [R/C:vMessI1/vMessI1,On:vMessInd]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

```
1 Viewed      Erase Reponse
2             vAct1 = 1
3             vAct2 = 0
4             Redisplay Screen
5             OK = 0
6             CWImp = RCUP
7             NWaitd = CRSRUP
8             While (OK == 0)
9               Call Tag "Exercice"
10              If (vMessInd == 1)
11                vMessI1 = 0
12              -Else
13                vMessI1 = 80
14              End-If
15              If (GOtherS1 == 1)
16                Goto Tag "GOTHERSL"
17              End-If
18              Redisplay Screen
19            End-While
20            vAct1 = 0
21            vAct2 = 1
22            Redisplay Screen
23            Goto Tag "Bien&Nxt"
```

RADAR 3.4 >> ? F

KENT 1 EXERCICE; Mettez en inversion vidéo, -> Remedies Next
le nom du chapitre suivant MIND. Arrow; by hierarchy

>MIND
ABANDONED.(See
>ABRUPT- nat-m. Tarent.
>ABSENT-MINDED (See Forgetful) 111
>morning guaj. nat-c. ph-ac. phos.
>11 a.m.to 4 p.m. kali-n.
>noon mosch.
>menses.during calc.
>periodical attacks of,short lasting fl-ac. Nux-m.
>reading,while agn. lach. Nux-m. ph-ac.
>starts when spoken to carb-ac.
>writing,while mag-c.
>ABSORBED,buried in thought 51
>daytime elaps
>morning Nat-c. nux-v.
sheet 1 >>
>afternoon mang.
>evening am-m. Sulph.
>alternating with frivolity arg-n.

Command letter<]=====To MOVE; arrows, F1, F2, F3, F4
SEARCH symptom; f<] or i<]=====DELETE symptoms; a<], then s<]

Name [Number]: [0077]

Overlay List:

```
E;RADAR 3.4 eng. [0113] SLIDE [R/C:0/0,On:>YES<]
>THIS SLIDE< [R/C:0/0,On:>YES<]
InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:17/2,On:vAct1]
InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:15/1,On:vAct2]
[0083] SLIDE [R/C:vMessI1/vMessI1,On:vMessInd]
[0087] SLIDE [R/C:vMessI2/vMessI2,On:vMessInd]
[0088] SLIDE [R/C:vMessI3/vMessI3,On:vMessInd]
```

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

```

1  Viewed      Erase Reponse
2              vAct1 = 1
3              vAct2 = 1
4              Redisplay Screen
5              OK = 0
6              CWImp = RCLeft
7              NWaited = CRSRL
8              While (OK == 0)
9                  Call Tag "Exercice"
10                 If (vMessInd == 1)
11                     vMessI1 = 0
12                 -Else
13                     vMessI1 = 80
14                 End-If
15                 If (GOtherSl == 1)
16                     Goto Tag "GOTHERSL"
17                 End-If
18                 Redisplay Screen
19             End-While
20             vAct1 = 0
21             vAct2 = 1
22             Redisplay Screen
23             OK = 0
24             CWImp = RCLeft
25             NWaited = CRSRL
26             While (OK == 0)
27                 Call Tag "Exercice"
28                 If (vMessInd == 1)
29                     vMessI2 = 0
30                 -Else
31                     vMessI2 = 80
32                 End-If
33                 If (GOtherSl == 1)
34                     Goto Tag "GOTHERSL"
35                 End-If
36                 Redisplay Screen
37             End-While
38             vAct2 = 0
39             Redisplay Screen
40             OK = 0
41             CWImp = RCDN
42             NWaited = CRSRDN
43             While (OK == 0)
44                 Call Tag "Exercice"
45                 If (vMessInd == 1)
46                     vMessI3 = 0
47                 -Else
48                     vMessI3 = 80
49                 End-If
50                 If (GOtherSl == 1)
51                     Goto Tag "GOTHERSL"
52                 End-If
53                 Redisplay Screen
54             End-While
55             View Slide >NEXT<

```

```

-----
RADAR 3.4 >> ? Find* I          ient Remedies Next
KENT          96 <<  VERTIGO est le nom du chapitre      Arrow; by hierarchy
>MIND <-----|-----|-----|-----|-----|-----|
>WRITING,      |-----|-----|-----|-----|-----|
>aversion to   |-----|-----|-----|-----|-----|
>desire for    |-----|-----|-----|-----|-----|
>difficulty in exp|-----|-----|-----|-----|-----|
                  |-----|-----|-----|-----|-----|

```

```

>inability for . . . . . ign. lyc.
>writing disconnectedly . . . . . colch.
>WRONG, everything seems . . . . . coloc. eug. hep. Naja nux-v.
                                sheet 96 <<
>VERTIGO < _____
>VERTIGO . . . . . 282
>MORNING . . . . . 81
                                sheet 96 >>
>bed, in . . . . . 19
>breakfast,
>before, worse . . . . . alum. Calc.
>during . . . . . con. Sil.
>after . . . . . 7
>amel. . . . . Alum. calc. cinnb.
>lie down, compelled to . . . . . Nit-ac. PULS.

```

```

=====Command letter<=====To MOVE: arrows, F1, F2, F3, F4=====
[SEARCH symptom: f< or i<] [DELETE symptoms: a<, then s<]
-----

```

Name [Number]: [0078]

Overlay List:

```

E;vertigo [0114] SLIDE [R/C:0/0,0n;>YES<]
>THIS SLIDE< [R/C:0/0,0n;>YES<]

```

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

1 Displayed Goto Tag "Bien&Nxt"

Referenced By: [0077] (Run)

Name [Number]: Fin BACCB [0079]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

1 Viewed Goto Tag "FinLeçon"

Pour réaliser ce qui vous est demandé,
vous devez maintenant mettre en inversion
vidéo, la définition de symptôme suivante:
MIND - ABANDONED.

Name [Number]: [0080]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Referenced By: [0075] (Overlay)

Pour réaliser ce qui vous est demandé,
vous devez maintenant mettre en inversion
vidéo, la définition de symptôme suivante:
MIND - ABRUPT.

Name [Number]: [0081]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Referenced By: [0075] (Overlay)

Pour réaliser ce qui vous est demandé,
vous devez maintenant mettre en inversion
vidéo, la définition de symptôme suivante:
MIND - ABSENT-MINDED.

Name [Number]: [0082]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Referenced By: [0075] (Overlay)

Pour réaliser ce qui vous est demandé,
vous devez maintenant mettre en inversion
vidéo, la définition de symptôme suivante:
MIND - ABSORBED, buried in thought.

Name [Number]: [0083]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Referenced By: [0075] (Overlay)
[0077] (Overlay)

Pour réaliser ce qui vous est demandé,
vous devez maintenant mettre en inversion
vidéo, la définition de symptôme suivante:
MIND - ABSORBED, buried in thought - daytime.

<

Name [Number]: [0084]
Run Info: (Wait: 0, Type: 1)
Referenced By: [0075] (Overlay)

Pour réaliser ce qui vous est demandé,
vous devez retirer daytime de la définition,
et y mettre à la place, morning.

<

Name [Number]: [0085]
Run Info: (Wait: 0, Type: 1)
Referenced By: [0075] (Overlay)

Pour réaliser ce qui vous est demandé,
vous devez retirer morning de la définition,
et y mettre à la place, daytime.

<

Name [Number]: [0086]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Referenced By: [0076] (Overlay)

Pour réaliser ce qui vous est demandé,
vous devez maintenant mettre en inversion
vidéo, la définition de symptôme suivante:
MIND.

Name [Number]: [0087]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Referenced By: [0077] (Overlay)

Pour réaliser ce qui vous est demandé,
vous devez retirer MIND de la définition,
et y mettre à la place, le nom du
chapitre suivant.

Name [Number]: [0088]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Referenced By: [0077] (Overlay)

Déplacement selon les lignes du répertoire.

∅ : Fais en sorte, que le nom de rubrique se trouvant sur la ligne, suivant
le nom de rubrique terminant la définition de symptôme mise en inversion
vidéo, termine la définition de symptôme qui sera mise en inversion
vidéo.

∅ : Fais en sorte, que le nom de rubrique se trouvant sur la ligne, précédent
le nom de rubrique terminant la définition de symptôme mise en inversion
vidéo, termine la définition de symptôme qui sera mise en inversion
vidéo.

Name [Number]: BACCC [0089]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List;
1 Viewed Goto Tag "Contenu"

RADAR 3.4 >> ? Remedies Next
KENT EXERCICE: Mettez en inversion vidéo. -> Arrow: line by line
>MIND la définition de symptôme suivante:
ABANDONED.(S MIND - ABSORBED, buried in thought.
>ABRUPT-
>ABSENT-MINDED
>morning guaj. nat-c. ph-ac. phos.

111

```

>11 a.m.to 4 p.m. - - - - - kali-n.
>noon - - - - - mosch.
>menses,during - - - - - calc.
>periodical attacks of,short lasting - fl-ac. Nux-m.
>reading,while - - - - - agn. lach. Nux-m. ph-ac.
>starts when spoken to - - - - - carb-ac.
>writing,while - - - - - mag-c.
>ABSORBED,buried in thought - - - - - < 51
>daytime - - - - - elaps
>morning - - - - - Nat-c. nux-v.

                                sheet 1 >>

>afternoon - - - - - mang.
>evening - - - - - am-m. Sulph.
>alternating with frivolity - - - - - arg-n.
>as to what would become of him - - - - - nat-m.

```

```

=====Command letter<J=====To MOVE; arrows, F1, F2, F3, F4=====
[SEARCH symptom; f<J or i<J=====DELETE symptoms; a<J, then s<J=====
-----

```

Name [Number]: [0090]

Overlay List:

```

E:RADAR 3.4 depl [0115] SLIDE [R/C:0/0,On:>YES<]
LineByL [0030] STRING [R/C:1/67,On:>YES<,Max;80,Cursor:>NO<]
>THIS SLIDE< [R/C:0/0,On:>YES<]
InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:5/1,On:vAct1]
InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:13/2,On:vAct1]
InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:14/1,On:vAct2]
[0093] SLIDE [R/C:vMessI1/vMessI1,On:vMessInd]

```

Run Info: (Wait; 0, Type: 1)

Run Action List:

```

1 Viewed Erase Reponse
2 LineByL = "line by>"
3 vAct1 = 1
4 vAct2 = 0
5 Redisplay Screen
6 OK = 0
7 While (OK == 0)
8 CWImp = RCDN
9 NWaited = CRSRDN
10 Call Tag "Exercice"
11 If (vMessInd == 1)
12 vMessI1 = 0
13 -Else
14 vMessI1 = 80
15 End-If
16 If (GOtherS1 == 1)
17 Goto Tag "GOTHERSL"
18 End-If
19 Redisplay Screen
20 End-While
21 Erase CWImp
22 vAct1 = 0
23 vAct2 = 1
24 Redisplay Screen
25 Goto Tag "Bien&Nxt"

```

```

-----
RADAR 3.4 >> ? Remedies Next
KENT EXERCICE; Mettez en inversion vidéo. -> Arrow; line by line
>MIND la définition de symptôme suivante:
ABANDONED.(S MIND - ABSENT-MINDED - starts when spoken to.
>ABRUPT
>ABSENT-MINDED < 111

```

```

>morning . . . . . guaj. nat-c. ph-ac. phos.
>11 a.m.to 4 p.m. . . . . kali-n.
>noon . . . . . mosch.
>menses,during . . . . . calc.
>periodical attacks of,short lasting . . . . . fl-ac. Nux-m.
>reading,while . . . . . agn. lach. Nux-m. ph-ac.
>starts when spoken to . . . . . <
>writing,while . . . . . mag-c.
>ABSORBED,buried in thought . . . . . 51
>daytime . . . . . elaps
>morning . . . . . Nat-c. nux-v.

```

sheet 1 >>

```

>afternoon . . . . . mang.
>evening . . . . . am-m. Sulph.
>alternating with frivolity . . . . . arg-n.
>as to what would become of him . . . . . nat-m.

```

```

=====Command letter<J=====To MOVE: arrows, F1, F2, F3, F4=====
[SEARCH symptom: f<J or i<J=====DELETE symptoms: a<J, then s<J=====
-----

```

Name [Number]: [00911]

Overlay List:

```

E:RADAR 3.4 depl [0115] SLIDE [R/C:0/0,On:>YES<]
LineByL [0030] STRING [R/C:1/67,On:>YES<,Max:80,Cursor:>NO<]
>THIS SLIDE< [R/C:0/0,On:>YES<]
InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:14/1,On:vAct1]
InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:5/1,On:vAct2]
InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:13/2,On:vAct3]
InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:12/2,On:vAct4]
[0094] SLIDE [R/C:vMessI1/vMessI1,On:vMessInd]
[0095] SLIDE [R/C:vMessI2/vMessI2,On:vMessInd]

```

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

```

1 Viewed Erase Reponse
2 LineByL = "line by>"
3 vAct1 = 1
4 vAct2 = 0
5 vAct3 = 0
6 vAct4 = 0
7 Redisplay Screen
8 OK = 0
9 CWImp = RCUP
10 NWaited = CRSRUP
11 While (OK == 0)
12 Call Tag "Exercice"
13 If (vMessInd == 1)
14 vMessI1 = 0
15 -Else
16 vMessI1 = 80
17 End-If
18 If (GOtherSl == 1)
19 Goto Tag "GOTHERSL"
20 End-If
21 Redisplay Screen
22 End-While
23 vAct1 = 0
24 vAct2 = 1
25 vAct3 = 1
26 Redisplay Screen
27 OK = 0
28 CWImp = RCUP
29 NWaited = CRSRUP
30 While (OK == 0)

```

```

31      Call Tag "Exercice"
32      If (vMessInd == 1)
33          vMessI2 = 0
34      -Else
35          vMessI2 = 80
36      End-If
37      If (GOtherSl == 1)
38          Goto Tag "GOTHERSL"
39      End-If
40      Redisplay Screen
41      End-While
42      vAct3 = 0
43      vAct4 = 1
44      Redisplay Screen
45      Goto Tag "Bien&Nxt"

```

Name [Number]: Fin BACCC [0092]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

1 Viewed Goto Tag "FinLeçon"

Pour réaliser ce qui vous est demandé,
vous devez descendre d'une ligne.

Name [Number]: [0093]
Run Info: (Wait: 0, Type: 1)
Referenced By: [0090] (Overlay)

Pour réaliser ce qui vous est demandé,
vous devez monter de deux lignes.

Name [Number]: [0094]
Run Info: (Wait: 0, Type: 1)
Referenced By: [0091] (Overlay)

Pour réaliser ce qui vous est demandé,
vous devez monter d'une ligne.

```

-----
Name [Number]:                [0095]

Run Info:      (Wait: 0, Type: 1)

Referenced By:                [0091]                (Overlay)
-----

```

Déplacement selon les vues du répertoire.

Une vue d'un répertoire, c'est une partie du répertoire montrée dans l'écran RADAR 3.4.

- 0 : permet de passer à la vue suivante.
La définition de symptôme qui sera mise en inversion vidéo, c'est la plus longue possible commençant au début de la vue.
- φ : permet de passer à la vue précédente.
La définition de symptôme qui sera mise en inversion vidéo, c'est la plus longue possible commençant au début de la vue.

```

-----
Name [Number]: BACCD          [0096]

```

```

Run Info:      (Wait: 0, Type: 1)

```

```

Run Action List:

```

```

1 Viewed      Goto Tag "Contenu"

```

```

RADAR 3.4 >> ? Fin Remedies Next
KENT      1 << EXERCICE: Passez à la vue suivante. -> Arrow; view by view
>MIND

```

```

ABANDONED. (See Fo
>ABRUPT- . . . . . nat-m. Tarent.
>ABSENT-MINDED (See Forgetful) . . . . . 111
>morning . . . . . guaj. nat-c. ph-ac. phos.
>11 a.m.to 4 p.m. . . . . kali-n.
>noon . . . . . mosch.
>menses,during . . . . . calc.
>periodical attacks of,short lasting . . . . . fl-ac. Nux-m.
>reading,while . . . . . agn. lach. Nux-m. ph-ac.
>starts when spoken to . . . . . carb-ac.
>writing,while . . . . . mag-c.
>ABSORBED,buried in thought . . . . . 51
>daytime . . . . . elaps
>morning . . . . . Nat-c. nux-v.

```

>afternoon mang.
 >evening am-m. Sulph.
 >alternating with frivolity arg-n.
 >as to what would become of him nat-m.

Command letter<]=====To MOVE: arrows, F1, F2, F3, F4
 SEARCH symptom: f<] or i<]=====DELETE symptoms: a<], then s<]

Name [Number]: [0097]

Overlay List:

E:RADAR 3.4 depl [0115] SLIDE [R/C:0/0,On:>YES<]
 >THIS SLIDE< [R/C:0/0,On:>YES<]
 [0102] SLIDE [R/C:vMessI1/vMessI1,On:vMessInd]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

1 Viewed Erase Reponse
 2 Redisplay Screen
 3 OK = 0
 4 CWImp = RCDN
 5 NWaitd = CRSRDN
 6 While (OK == 0)
 7 Call Tag "Exercice"
 8 If (vMessInd == 1)
 9 vMessI1 = 0
 10 -Else
 11 vMessI1 = 80
 12 End-If
 13 If (GOtherSl == 1)
 14 Goto Tag "GOTHERSL"
 15 End-If
 16 Redisplay Screen
 17 End-While
 18 View Slide >NEXT<

RADAR 3.4 >> ? Find* Index T patient Remedies Next
 KENT 1 >> Symp Voici la vue suivante. Arrow: view by view
 >MIND
 >ABSORBED,buried in thought 51
 >as to what would become of him nat-m.
 >eating,after aloe
 >menses,during mur-ac.
 >ABSTRACTION of mind 33
 >morning guaj.
 >ABUSIVE 25
 >forenoon ran-b.
 >evening am-c.
 >angry,without being dulc.
 >pains,with the cor-r.
 >scolds until the lips are blue and
 eyes stare and she falls down
 fainting Mosch.
 >ACTIVITY,desires. (See Industrious.)
 >fruitless stann.
 ACUTENESS.(See Memory.)
 >ADMONITION agg. Bell. Plat.
 >AFFECTATION Stram.

Command letter<]=====To MOVE: arrows, F1, F2, F3, F4
 SEARCH symptom: f<] or i<]=====DELETE symptoms: a<], then s<]

Name [Number]: [0098]

Overlay List:

E:RADAR 3.4 vue2 [0116] SLIDE [R/C:O/O,On:>YES<]
>THIS SLIDE< [R/C:O/O,On:>YES<]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

1 Displayed Goto Tag "Bien&Nxt"

Referenced By:

[0097]

(Run)

RADAR 3.4 >> ? Fin

KENT 1 >> EXERCICE; Passez à la vue précédente.→ Remedies Next
>MIND Arrow; view by view

>ABSORBED, buried i	51
>as to what would become of him	nat-m.
>eating, after	aloe
>menses, during	mur-ac.
>ABSTRACTION of mind	33
>morning	guaj.
>ABUSIVE	25
>forenoon	ran-b.
>evening	am-c.
>angry, without being	dulc.
>pains, with the	cor-r.
>scolds until the lips are blue and eyes stare and she falls down fainting	Mosch.
>ACTIVITY, desires. (See Industrious.)	
>fruitless	stann.
ACUTENESS. (See Memory.)	
>ADMONITION agg.	Bell. Plat.
>AFFECTATION	Stram.

Command letter<]=====To MOVE: arrows, F1, F2, F3, F4
SEARCH symptom: f<] or i<]=====DELETE symptoms: a<], then s<]

Name [Number]:

[0099]

Overlay List:

E:RADAR 3.4 vue2 [0116] SLIDE [R/C:O/O,On:>YES<]
>THIS SLIDE< [R/C:O/O,On:>YES<]
[0103] SLIDE [R/C:vMessI1/vMessI1,On:vMessInd]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

```

1 Viewed      Erase Reponse
2             Redisplay Screen
3             OK = 0
4             CWImp = RCUP
5             NWaitd = CRSRUP
6             While (OK == 0)
7               Call Tag "Exercice"
8               If (vMessInd == 1)
9                 vMessI1 = 0
10              -Else
11                vMessI1 = 80
12              End-If
13              If (GOTHERS1 == 1)
14                Goto Tag "GOTHERSL"
15              End-If
16              Redisplay Screen
17            End-While
18            View Slide >NEXT<

```

```

RADAR 3.4 >> ? Find* Index Take t Remedies Next
KENT      1 <<      Symptom Voici la vue précédente. Arrow; view by view
>MIND
>ABSENT-MINDED (See Forgetful) . . . . . 111
>morning . . . . . guaj. nat-c. ph-ac. phos.
>11 a.m.to 4 p.m. . . . . kali-n.
>noon . . . . . mosch.
>menses,during . . . . . calc.
>periodical attacks of,short lasting . . . . . fl-ac. Nux-m.
>reading,while . . . . . agn. lach. Nux-m. ph-ac.
>starts when spoken to . . . . . carb-ac.
>writing,while . . . . . mag-c.
>ABSORBED,buried in thought . . . . . 51
>daytime . . . . . elaps
>morning . . . . . Nat-c. nux-v.

                                sheet 1 >>
>afternoon . . . . . mang.
>evening . . . . . am-m. Sulph.
>alternating with frivolity . . . . . arg-n.
>as to what would become of him . . . . . nat-m.
>eating,after . . . . . aloe
>menses,during . . . . . mur-ac.

```

```

=====Command letter<J=====To MOVE: arrows, F1, F2, F3, F4=====
[SEARCH symptom: f<J or i<J=====DELETE symptoms: a<J, then s<J=====

```

Name [Number]: [0100]

Overlay List:

```

E:RADAR 3.4 vue1 [0117] SLIDE [R/C:0/0,On:>YES<]
>THIS SLIDE< [R/C:0/0,On:>YES<]

```

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

1 Displayed Goto Tag "Bien&Nxt"

Referenced By: [0099] (Run)

Name [Number]: Fin BACCD [0101]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

1 Viewed Goto Tag "FinLeçon"

La vue suivante, c'est la partie du répertoire courant,
qui suit celle que vous avez devant vous.

Name [Number]: [0102]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Referenced By: [0097] (Overlay)

La vue précédente, c'est la partie du répertoire courant,
qui précède celle que vous avez devant vous.

Name [Number]: [0103]
Run Info: (Wait: 0, Type: 1)
Referenced By: [0099] (Overlay)

Comme cela vous est indiqué par la partie qui clignote, dans la zone de communication de l'écran RADAR 3.4 qui se trouve ci-dessous:

Command letter<]=====To MOVE: arrows, F1, F2, F3, F4
SEARCH symptom: f<] or i<]=====DELETE symptoms: a<], then s<]

Il n'y a pas que les flèches de déplacement du clavier qui permettent de se déplacer dans le répertoire courant. Il y a également les quatres touches de fonction: F1, F2, F3, et F4.

F1 : permet de passer à la vue précédente. -> idem φ en mode vue par vue.

F2 : permet de passer à la ligne précédente. -> idem φ en mode ligne par ligne.

F3 : permet de passer à la vue suivante. -> idem φ en mode vue par vue.

F4 : permet de passer à la ligne suivante. -> idem φ en mode ligne par ligne.

Name [Number]: BACCE [0104]
Run Info: (Wait: 0, Type: 1)
Run Action List:
1 Viewed Goto Tag "Contenu"

En fait grâce à ces touches de fonction, vous pouvez combiner facilement tous les modes de déplacement.

A condition que le mode de déplacement des flèches, se fasse en mode suivant hiérarchie.

C'est pour cette raison, que c'est ce mode qui est sélectionné au démarrage de RADAR.

Name [Number]: [0105]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

1 Viewed Goto Tag "Présent."

Name [Number]: Fin BACCE [0106]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

1 Viewed Goto Tag "FinLeçon"

Name [Number]: BFA [0107]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

```
1 Viewed
2 Niveau = Length(Sommaire)
3 Select (Niveau)
4     Case 8 (Bkspc):
5         Erase TNiv0
6         Done Select
7     Case 1 (^A):
8         Erase TNiv1
9         Done Select
10    Case 2 (^B):
11        Erase TNiv2
12        Done Select
13    Case 3 (^C):
14        Erase TNiv3
15        Done Select
16    Case 4 (^D):
17        Erase TNiv4
18        Done Select
19    Case 5 (^E):
20        Erase TNiv5
21        Done Select
22 End-Select
23 If (ToSom == 0)
24 Call Slide Pas disponible [0140]
25 -Else
26     ToSom = 0
27     NumSlSom = Slide With Name: Sommaire
28     View Absolute NumSlSom
29 End-If
```

Name [Number]: BFB [0108]

Run Info; (Wait; 0, Type; 1)

Run Action List:

```
1 Viewed
2 Niveau = Length(Sommaire)
3 Select (Niveau)
4     Case 8 (Bkspc):
5         Erase TNiv0
6         Done Select
7     Case 1 (^A):
8         Erase TNiv1
9         Done Select
10    Case 2 (^B):
11        Erase TNiv2
12        Done Select
13    Case 3 (^C):
14        Erase TNiv3
15        Done Select
16    Case 4 (^D):
17        Erase TNiv4
18        Done Select
19    Case 5 (^E):
20        Erase TNiv5
21        Done Select
22 End-Select
23 If (ToSom == 0)
24     Call Slide Pas disponible [0140]
25 -Else
26     ToSom = 0
27     NumSlSom = Slide With Name; Sommaire
28     View Absolute NumSlSom
29 End-If
```

Name [Number]: BFC [0109]

Run Info; (Wait; 0, Type; 1)

Run Action List:

```

1 Viewed
2 Niveau = Length(Sommaire)
3 Select (Niveau)
4     Case 8 (Bkspace):
5         Erase TNiv0
6         Done Select
7     Case 1 (^A):
8         Erase TNiv1
9         Done Select
10    Case 2 (^B):
11        Erase TNiv2
12        Done Select
13    Case 3 (^C):
14        Erase TNiv3
15        Done Select
16    Case 4 (^D):
17        Erase TNiv4
18        Done Select
19    Case 5 (^E):
20        Erase TNiv5
21        Done Select
22 End-Select
23 If (ToSom == 0)
24 Call Slide Pas disponible [0140]
25 -Else
26     ToSom = 0
27     NumSlSom = Slide With Name: Sommaire
28     View Absolute NumSlSom
29 End-If

```

Name [Number]: BFD [0110]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

```

1 Viewed
2 Niveau = Length(Sommaire)
3 Select (Niveau)
4     Case 8 (Bkspace):

```

```

5          Erase TNiv0
6          Done Select
7      Case 1 (^A):
8          Erase TNiv1
9          Done Select
10     Case 2 (^B):
11         Erase TNiv2
12         Done Select
13     Case 3 (^C):
14         Erase TNiv3
15         Done Select
16     Case 4 (^D):
17         Erase TNiv4
18         Done Select
19     Case 5 (^E):
20         Erase TNiv5
21         Done Select
22 End-Select
23 If (ToSom == 0)
24     Call Slide Pas disponible [0140]
25 -Else
26     ToSom = 0
27     NumSlSom = Slide With Name: Sommaire
28     View Absolute NumSlSom
29 End-If

```

Name [Number]: BFE [0111]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

```

1 Viewed
2     Niveau = Length(Sommaire)
3     Select (Niveau)
4         Case 8 (Bkspc):
5             Erase TNiv0
6             Done Select
7         Case 1 (^A):
8             Erase TNiv1

```

```

9         Done Select
10        Case 2 (^B):
11            Erase TNiv2
12            Done Select
13        Case 3 (^C):
14            Erase TNiv3
15            Done Select
16        Case 4 (^D):
17            Erase TNiv4
18            Done Select
19        Case 5 (^E):
20            Erase TNiv5
21            Done Select
22    End-Select
23    If (ToSom == 0)
24        Call Slide Pas disponible [0140]
25    -Else
26        ToSom = 0
27        NumSlSom = Slide With Name: Sommaire
28        View Absolute NumSlSom
29    End-If

```

```

Name [Number]: BPF                      [0112]

```

```

Run Info:      (Wait: 0, Type: 1)

```

Run Action List:

```

1  Viewed
2      Niveau = Length(Sommaire)
3      Select (Niveau)
4          Case 8 (Bkspc):
5              Erase TNiv0
6              Done Select
7          Case 1 (^A):
8              Erase TNiv1
9              Done Select
10         Case 2 (^B):
11             Erase TNiv2
12             Done Select

```

```

13      Case 3 (^C):
14          Erase TNiv3
15          Done Select
16      Case 4 (^D):
17          Erase TNiv4
18          Done Select
19      Case 5 (^E):
20          Erase TNiv5
21          Done Select
22      End-Select
23      If (ToSom == 0)
24          Call Slide Pas disponible [0140]
25      -Else
26          ToSom = 0
27          NumSlSom = Slide With Name: Sommaire
28          View Absolute NumSlSom
29      End-If

```

```

-----
RADAR 3.4 >> ? Find* Index Take* Analyze* Extract* Patient Remedies Next
KENT          1 <<      Symptoms in memory; 0      Arrow; by hierarchy
                        sheet 1 <<

```

```

>MIND
  ABANDONED.(See Forsaken.)
>ABRUPT. . . . . nat-m. Tarent.
>ABSENT-MINDED (See Forgetful) . . . . . 111
>morning . . . . . guaj. nat-c. ph-ac. phos.
>11 a.m.to 4 p.m. . . . . kali-n.
>noon . . . . . mosch.
>menses,during . . . . . calc.
>periodical attacks of,short lasting. . . . . fl-ac. Nux-m.
>reading,while . . . . . agn. lach. Nux-m. ph-ac.
>starts when spoken to . . . . . carb-ac.
>writing,while . . . . . mag-c.
>ABSORBED,buried in thought . . . . . 51
>daytime . . . . . elaps
>morning . . . . . Nat-c. nux-v.

                        sheet 1 >>
>afternoon . . . . . mang.
>evening . . . . . am-m. Sulph.
>alternating with frivolity. . . . . arg-n.

```

```

=====Command letter<=====To MOVE; arrows, F1, F2, F3, F4=====
[SEARCH symptom; f< or i<]=====DELETE symptoms; a<, then s<=====

```

Name [Number]; E:RADAR 3.4 eng. [0113]

Overlay List:

>H/W-CURSOR< [R/C:23/23,On:>NO<,Lines:1,543]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

```

Referenced By:      [0016]      (Overlay)
                   [0017]      (Overlay)
                   [0049]      (Overlay)
                   [0069]      (Overlay)
                   [0070]      (Overlay)
                   [0072]      (Overlay)
                   [0075]      (Overlay)
                   [0076]      (Overlay)
                   [0077]      (Overlay)

```

```

-----
RADAR 3.4 >> ? Find* Index Take* Analyze* Extract* Patient Remedies Next
KENT          96 <<      Symptoms in memory; 0      Arrow; by hierarchy
>MIND
  >WRITING,

```

>aversion to hydr. squil. thea
>desire for chin. spig.
>difficulty in expressing ideas when cact. carb-an.
>inability for ign. lyc.
>writing disconnectedly colch.
>WRONG, everything seems coloc. eug. hep. Naja nux-v.

sheet 96 <<

>VERTIGO

>VERTIGO 282
>MORNING 81

sheet 96 >>

>bed, in 19
>breakfast,
>before, worse alum. Calc.
>during con. Sil.
>after 7
>amel. Alum. calc. cinnb.
>lie down, compelled to Nit-ac. PULS.

Command letter<]=====To MOVE: arrows, F1, F2, F3, F4
SEARCH symptom: f<] or i<]DELETE symptoms: a<], then s<]

Name [Number]: E:vertigo [0114]

Overlay List:

>H/W-CURSOR< [R/C:24/0,On:>NO<,Lines:16,143]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Referenced By: [0078] (Overlay)

RADAR 3.4 >> ? Find* Index Take* Analyze* Extract* Patient Remedies Next
KENT 1 << Symptoms in memory: 0 Arrow: view by view
>MIND

ABANDONED.(See Forsaken.)
>ABRUPT nat-m. Tarent.
>ABSENT-MINDED (See Forgetful) 111
>morning guaj. nat-c. ph-ac. phos.
>11 a.m.to 4 p.m. kali-n.
>noon mosch.
>menses,during calc.
>periodical attacks of,short lasting fl-ac. Nux-m.
>reading,while agn. lach. Nux-m. ph-ac.
>starts when spoken to carb-ac.
>writing,while mag-c.
>ABSORBED,buried in thought 51
>daytime elaps
>morning Nat-c. nux-v.

sheet 1 >>

>afternoon mang.
>evening am-m. Sulph.
>alternating with frivolity arg-n.
>as to what would become of him nat-m.

Command letter<]=====To MOVE: arrows, F1, F2, F3, F4
SEARCH symptom: f<] or i<]DELETE symptoms: a<], then s<]

Name [Number]: E:RADAR 3.4 depl [0115]

Overlay List:

>H/W-CURSOR< [R/C:23/23,On:>NO<,Lines:1,543]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Referenced By: [0090] (Overlay)
[0091] (Overlay)

```

RADAR 3.4 >> ? Find* Index Take* Analyze* Extract* Patient Remedies Next
KENT      1 >>      Symptoms in memory: 0      Arrow: view by view
>MIND
>ABSORBED, buried in thought . . . . . 51
>as to what would become of him . . . nat-m.
>eating, after . . . . . aloe
>menses, during . . . . . mur-ac.
>ABSTRACTION of mind . . . . . 33
>morning . . . . . guaj.
>ABUSIVE . . . . . 25
>forenoon . . . . . ran-b.
>evening . . . . . am-c.
>angry, without being . . . . . dulc.
>pains, with the . . . . . cor-r.
>scolds until the lips are blue and
eyes stare and she falls down
fainting . . . . . Mosch.
>ACTIVITY, desires. (See Industrious.)
>fruitless . . . . . stann.
ACUTENESS. (See Memory.)
>ADMONITION agg. . . . . Bell. Plat.
>AFFECTATION . . . . . Stram.

```

```

=====Command letter<J=====To MOVE: arrows, F1, F2, F3, F4=====
[SEARCH symptom: f<J or i<J=====DELETE symptoms: a<J, then s<J=====

```

Name [Number]: E:RADAR 3.4 vue2 [0116]

Overlay List:

>H/W-CURSOR<

[R/C:24/0, On: >NO<, Lines:16,143]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Referenced By:

[0098]

(Overlay)

[0099]

(Overlay)

```

RADAR 3.4 >> ? Find* Index Take* Analyze* Extract* Patient Remedies Next
KENT      1 <<      Symptoms in memory: 0      Arrow: view by view
>MIND
>ABSENT-MINDED (See Forgetful) . . . . . 111
>morning . . . . . guaj. nat-c. ph-ac. phos.
>11 a.m. to 4 p.m. . . . . kali-n.
>noon . . . . . mosch.
>menses, during . . . . . calc.
>periodical attacks of, short lasting . . fl-ac. Nux-m.
>reading, while . . . . . agn. lach. Nux-m. ph-ac.
>starts when spoken to . . . . . carb-ac.
>writing, while . . . . . mag-c.
>ABSORBED, buried in thought . . . . . 51
>daytime . . . . . elaps
>morning . . . . . Nat-c. nux-v.

                                sheet 1 >>
>afternoon . . . . . mang.
>evening . . . . . am-m. Sulph.
>alternating with frivolity . . . . . arg-n.
>as to what would become of him . . . nat-m.
>eating, after . . . . . aloe
>menses, during . . . . . mur-ac.

```

```

=====Command letter<J=====To MOVE: arrows, F1, F2, F3, F4=====
[SEARCH symptom: f<J or i<J=====DELETE symptoms: a<J, then s<J=====

```

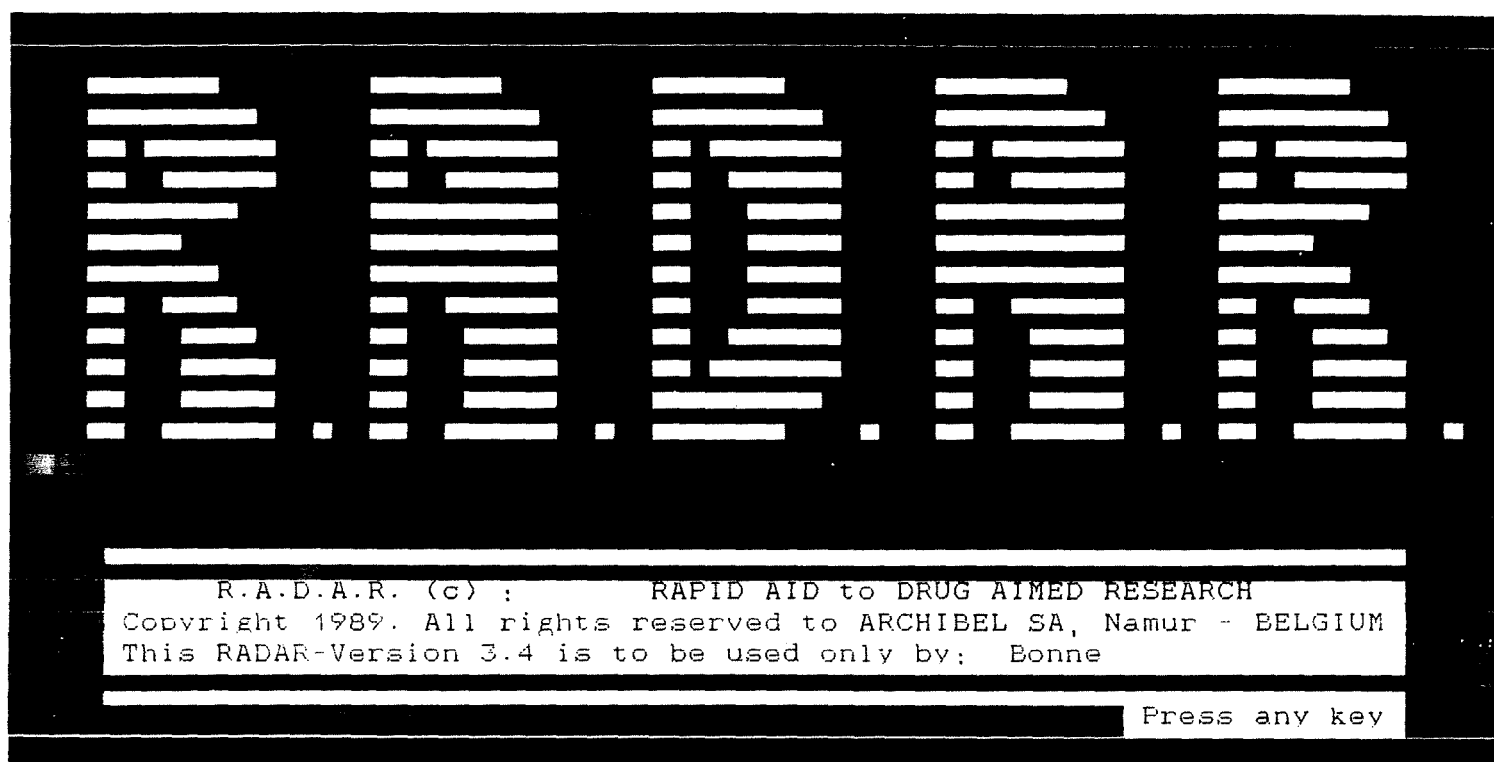
Name [Number]: E:RADAR 3.4 vue1 [0117]

Overlay List:
>H/W-CURSOR<

[R/C:24/0,On:>NO<,Lines:16,143]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Referenced By: [0100] (Overlay)

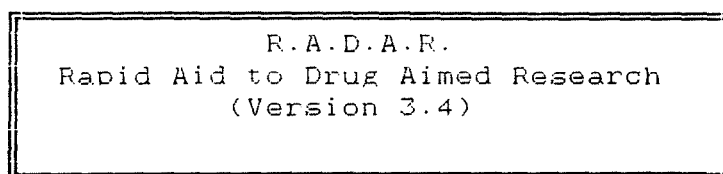


Name [Number]: E: intro 1 [0118]

Overlay List:
>H/W-CURSOR< [R/C:0/0,On:>NO<,Lines:1,543]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Referenced By: [0012] (Overlay)



This Homeopathic Software has been developed by the company ARCHIBEL, Namur, Belgium in cooperation with:

- The Institute For Computer Science, University of Namur, Belgium
- The RADAR Users' Club
- Homeopaths who have helped us with their recommendations, translations, etc...

Special collaboration exists with:

- Computer Association SAMUEL, Netherlands
- PRISM., Homeopathic Software Developers, Belgium

We invite homeopaths all over the world to cooperate with us in the development of this tool that is changing the face of Homeopathy.

--- Push any key to continue ... ---

Name [Number]: E: intro 2 [0119]

Overlay List:

>H/W-CURSOR< [R/C:24/37,On:>NO<.Lines:1,543]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Referenced By: [0013] (Overlay)

Before this tremendous challenge, and following the steps traced by Hahnemann and all fathers of Homeopathy, this work will continue for many years. But, for understandable reasons, this work must be protected, so that the distribution of our program will bring the income needed to continue our project.

Protection is currently afforded by means of a connector, encryption of databases, and by publishing the name of the owner of the license on some of the screens and print-outs.

We hope that you will understand and accept the necessity of this decision, and help us to make people understand, whether they do it for fun, or with the deliberate intention of harming the project that trying to pirate this software will be harmful to the interest of all the users of this program. We will not hesitate to take the necessary action against the authors of such violation, in order to protect the efforts of many dedicated homeopaths and to consolidate the continuation of our project. In the name of all RADAR-users, we thank you for your help and understanding.

This license may not be used without the permission of

ARCHIBEL SA

Avenue de Stassart, 26

B-5000 NAMUR - BELGIUM

--- Push any key to continue ... ---

Name [Number]: E: intro 3 [0120]

Overlay List:

>H/W-CURSOR< [R/C:24/37,On:>NO<.Lines:1,543]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Referenced By: [0014] (Overlay)

Any screen in Radar consists of three parts:

1/ A COMMAND Line (the upper line on your screen), that displays all commands you can execute at that moment

- To EXECUTE a command: type its first letter, then hit <Ret>
- An asterisk (*) after a command means you can add parameters before pressing the <Return> key

2/ The HELP-ON-LINE (the two bottom lines), gives extra information relevant to that part of the program. It is conceived to help you to use Radar easily and at its full potential.

3/ Between the command line and the help-on-line, information of different types appear: a page of the Repertory, a page of a Materia Medica, a repertorization, a patient file, etc...

To go one screen backwards, at any time,
type a<Return> or hit the <End> key

To CONTINUE: hit the <return> or <enter> key (symbol: <J>)

You will now enter the Repertory of KENT

Name [Number]: E:intro 4 [0121]

Overlay List:

>H/W-CURSOR< [R/C:23/0,On:>NO<,Lines:1,543]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Referenced By: [0015] (Overlay)

CHANGE >> ? Kent Languages References Synthesis

Change

Change the Repertory: k<J> or s<J>

Name [Number]: E:démarrage 2 [0122]

Overlay List:

>H/W-CURSOR< [R/C:23/13,On:>NO<,Lines:1,543]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Referenced By: [0018] (Overlay)

LANGUAGES >> ? Dialogue Repertory


```

>starts when spoken to . . . . . carb-ac.
>writing,while . . . . . mag-c.
>ABSORBED,buried in thought . . . . . 51
>daytime . . . . . elaps
>morning . . . . . Nat-c. nux-v.

                                feuillet 1 >>
>afternoon . . . . . mang.
>evening . . . . . am-m. Sulph.
>alternating with frivolity . . . . . arg-n.
>as to what would become of him . . . . . nat-m.

```

=====Lettre commande<J=====Déplacement: flèches, F1, F2, F3, F4=====

=====TROUVER symptôme: t<J/i<J=====SUPPRIMER symptômes: a<J, puis s<J=====

Name [Number]: E:démar.5:3.4 fr [0125]

Overlay List:

>H/W-CURSOR< [R/C:23/24,On:>NO<,Lines:1,543]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Referenced By: [0021] (Overlay)
[0031] (Overlay)

RADAR >> Remèdes Changer Ligne Vue Hiérarchie Feuillet* X-références Suite
KENT 1 << Symptômes gardés: 0 Flèche : suivant hiérarchie
>MIND

```

ABANDONED.(See Forsaken.)
>ABRUPT . . . . . nat-m. Tarent.
>ABSENT-MINDED (See Forgetful) . . . . . 111
>morning . . . . . guaj. nat-c. ph-ac. phos.
>11 a.m.to 4 p.m. . . . . kali-n.
>noon . . . . . mosch.
>menses,during . . . . . calc.
>periodical attacks of,short lasting . . . . . fl-ac. Nux-m.
>reading,while . . . . . agn. lach. Nux-m. ph-ac.
>starts when spoken to . . . . . carb-ac.
>writing,while . . . . . mag-c.
>ABSORBED,buried in thought . . . . . 51
>daytime . . . . . elaps
>morning . . . . . Nat-c. nux-v.

                                feuillet 1 >>
>afternoon . . . . . mang.
>evening . . . . . am-m. Sulph.
>alternating with frivolity . . . . . arg-n.
>as to what would become of him . . . . . nat-m.

```

=====Lettre commande<J=====Déplacement: flèches, F1, F2, F3, F4=====

=====TROUVER symptôme: t<J/i<J=====SUPPRIMER symptômes: a<J, puis s<J=====

Name [Number]: E:RADAR 3.4 fr S [0126]

Overlay List:

>H/W-CURSOR< [R/C:23/24,On:>NO<,Lines:1,543]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Referenced By: [0032] (Overlay)

QUITTER RADAR >> ? Arrêter Continuer Sauver
KENT 1 << Symptômes gardés: 0 Flèche : suivant hiérarchie
>MIND

```

ABANDONED.(See Forsaken.)
>ABRUPT . . . . . nat-m. Tarent.
>ABSENT-MINDED (See Forgetful) . . . . . 111
>morning . . . . . guaj. nat-c. ph-ac. phos.

```

Name [Number]: FondPrésentation [0129]

Run Info: (Wait: 0. Type: 1)

CTRL +

S pour retourner au sommaire.

Q pour quitter le didacticiel.

Name [Number]: CTRLContenu [0130]

Run Info: (Wait: 0. Type: 1)

CTRL +

P pour retourner à l'écran précédent.
S pour retourner au sommaire.
Q pour quitter le didacticiel.

Name [Number]: CTRLPrésentation [0131]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

CTRL +

P pour retourner à l'écran précédent.
Q pour quitter le didacticiel.

Name [Number]: CTRLFinLeçon [0132]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Désirez-vous réellement quitter le didacticiel ?

OUI, tapez la lettre O , et vous retournerez
dans MS-DOS.

NON, tapez la lettre N , et vous retournerez
où vous étiez dans le didacticiel.

Name [Number]: QUITTER [0133]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Ecran Aide pour Sommaire.

Name [Number]: AideSommaire [0134]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

```
1 Viewed
2      Call Tag "vSoms à0"
3      vE1 = 1
4      vTDidac = 1
5      Redisplay Screen
6
7      While (0 == 0)
8          CarTapé = Input A Key
9          If (CarTapé == NEXT)
10             vE1 = 0
11             vTDidac = 0
12             NumSlSom = Slide With Name: Sommaire
13             View Absolute NumSlSom
14         -Else
15             Tone Thud
16             Redisplay Screen
17         End-If
18     End-While
```

Ecran Aide pour Présentation.

Name [Number]: AidePrésentation [0135]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

```
1  Viewed
2      vPrésent = 0
3      vE1 = 1
4      vTDidac = 1
5      Redisplay Screen
6
7      ;ReadKey
8      While (0 == 0)
9          CarTapé = Input A Key
10         If (CarTapé == NEXT)
11             vE1 = 0
12             vTDidac = 0
13             Slide Return
14         -Else
15             Tone Thud
16             Redisplay Screen
17         End-If
18     End-While
```

Ecran Aide pour Démonstration.

```

-----
Name [Number]: AideD mo          [0136]

Run Info:      (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:
1  Viewed
2          vE1 = 1
3          vTDidac = 1
4          Redisplay Screen
5                                     ;ReadKey
6          While (0 == 0)
7              CarTap  = Input A Key
8              If (CarTap  == NEXT)
9                  vE1 = 0
10                 vTDidac = 0
11                 Slide Return
12             -Else
13                 Tone Thud
14                 Redisplay Screen
15             End-If
16         End-While
-----

```

Ecran Aide pour Exercice sur D monstration.

```

-----
Name [Number]: AideExD          [0137]

Run Info:      (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:
1  Viewed

```

```

2      vE1 = 1
3      vTDidac = 1
4      Redisplay Screen
5
5      ;ReadKey
6      While (O == 0)
7          CarTapé = Input A Key
8          If (CarTapé == NEXT)
9              vE1 = 0
10             vTDidac = 0
11             Slide Return
12         -Else
13             Tone Thud
14             Redisplay Screen
15         End-If
16     End-While

```

Ecran Aide pour Exercice sur Présentation.

Name [Number]: AideExp [0138]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

```

1  Viewed
2      vE1 = 1
3      vTDidac = 1
4      Redisplay Screen
5
5      ;ReadKey
6      While (O == 0)
7          CarTapé = Input A Key
8          If (CarTapé == NEXT)
9              vE1 = 0
10             vTDidac = 0
11             Slide Return
12         -Else
13             Tone Thud
14             Redisplay Screen
15         End-If
16     End-While

```

Ecran Aide pour Fin Exercice.

```
-----  
Name [Number]: AideFinE          [0139]  
  
Run Info:      (Wait: 0, Type: 1)  
  
Run Action List:  
1  Viewed  
2      vE1 = 1  
3      vTDidac = 1  
4      Redisplay Screen  
5                                     :ReadKey  
6      While (0 == 0)  
7          CarTapé = Input A Key  
8          If (CarTapé == NEXT)  
9              vE1 = 0  
10             vTDidac = 0  
11             Slide Return  
12         -Else  
13             Tone Thud  
14             Redisplay Screen  
15         End-If  
16     End-While  
  
-----
```

Pas encore disponible.

Name [Number]: Pas disponible [0140]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

```
1 Viewed
2      vE1 = 1
3      vTDidac = 1
4      ToSom = 1
5      Redisplay Screen
6
7      ;ReadKey
8      While (0 == 0)
9          CarTapé = Input A Key
10         If (CarTapé == NEXT)
11             vE1 = 0
12             vTDidac = 0
13             Slide Return
14         -Else
15             Tone Thud
16             Redisplay Screen
17         End-If
18     End-While
```

Referenced By:

BE	[0034]	(Run)
BG	[0036]	(Run)
BFA	[0107]	(Run)
BFB	[0108]	(Run)
BFC	[0109]	(Run)
BFD	[0110]	(Run)
BFE	[0111]	(Run)
BFF	[0112]	(Run)

Bien, vous avez terminé l'exercice.

Name [Number]: Exercice [0141]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

```
1 Viewed      Erase Reponse
2             Redisplay Screen
3
4             OK = 0
5             CWimp = ""
6             VARIABLE? = VALUE?
7             While (OK == 0)
8               Call Tag "Exercice"
9               If (vMessInd == 1)
10                VARIABLE? = 0
11              -Else
12                VARIABLE? = 80
13              End-If
14              If (GOtherSl == 1)
15                Goto Tag "GOTHERSL"
16              End-If
17              Redisplay Screen
18            End-While
19
20            Goto Tag "Bien&Nxt"
```

:Trt i ème caractère.
:NWaited ou ChWaited
:vMessIi
:vMessIi
:Fin trt i ème caractère.

Pour exécuter une commande, il faut en premier lieu,
taper le premier caractère de la commande.

Name [Number]: MI:First letter [0142]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Referenced By: [0017] (Overlay)
[0018] (Overlay)
[0019] (Overlay)
[0031] (Overlay)

Pour valider ce que vous venez de taper (ci-dessous,
dans les ■■■■ de la zone de communication),
vous devez taper sur la touche <J> .

Name [Number]: MI;RETURN to end [0143]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Referenced By:	[0017]	(Overlay)
	[0018]	(Overlay)
	[0019]	(Overlay)
	[0020]	(Overlay)
	[0031]	(Overlay)

X

Name [Number]: X [0144]

Run Info: (Wait: 0, Type: 1)

Run Action List:

1 Viewed

2 Sommaire = "X"

```

3      PartieA = XA
4      PartieB = XB
5      PartieC = XC
6      PartieD = XD
7      PartieE = XE
8      PartieF = XF
9      PartieG = XG
10     PartieH = XH
11     vTA = vXA
12     vTB = vXB
13     vTC = vXC
14     vTD = vXD
15     vTE = vXE
16     vTF = vXF
17     vTG = vXG
18     vTH = vXH
19     DSelect = DSX
20
21     If (TestVu == 1)
22         Call Tag "MAJVVU1"
23         If (TestVu == 1)
24             vXA = vTA
25             vXB = vTB
26             vXC = vTC
27             vXD = vTD
28             vXE = vTE
29             vXF = vTF
30             vXG = vTG
31             vXH = vTH
32             Call Tag "MAJVVU2"
33         End-If
34         NumSlSom = Slide With Name: NomSom
35         View Absolute NumSlSom
36     End-If
37     Call Tag "Sommaire"
38     DSX = DSelect
39     NumNextS = Slide With Name: NomSom
40     View Absolute NumNextS

```

Global Overlay List:

```

>THIS SLIDE< [R/C:0/0,On:>YES<]
FondVideNonTrans [0128] SLIDE [R/C:0/0,On:vFondVNT]
L1ZTDmin [0517] STRING [R/C:0/0,On:vSom,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:0/0,On:vSom]
L2ZTD [0515] STRING [R/C:1/1,On:vSom,Max:80,Cursor:>NO<]
L1ZTDfin [0514] STRING [R/C:0/CL1ZTDfi,On:vTNiv0,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:0/CIVZTD2,On:vTNiv0]
Normal [0518] ATTRIB [R/C:0/CNTSNO,On:vTNiv0]
L1ZAQ [0510] STRING [R/C:0/CLZAQ,On:vSom,Max:80,Cursor:>NO<]
L2ZAQ [0508] STRING [R/C:1/CLZAQ,On:vSom,Max:80,Cursor:>NO<]
TraitV [0400] STRING [R/C:1/79,On:vSom,Max:80,Cursor:>NO<]
L3ZAQ [0507] STRING [R/C:2/CLZAQ,On:vSom,Max:80,Cursor:>NO<]
TraitV [0400] STRING [R/C:2/79,On:vSom,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:2/CIVZAQ,On:vSom]
Normal [0518] ATTRIB [R/C:2/CNTAide,On:vSom]
L4ZAQ [0503] STRING [R/C:3/CLZAQ,On:vSom,Max:80,Cursor:>NO<]
TraitV [0400] STRING [R/C:3/79,On:vSom,Max:80,Cursor:>NO<]
L5ZAQ [0502] STRING [R/C:4/CLZAQ,On:vSom,Max:80,Cursor:>NO<]
TraitV [0400] STRING [R/C:4/79,On:vSom,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:4/CIVZAQ,On:vSom]
Normal [0518] ATTRIB [R/C:4/CNTQuit,On:vSom]
L6ZAQ [0509] STRING [R/C:5/CLZAQ,On:vSom,Max:80,Cursor:>NO<]
TopLignV [0499] STRING [R/C:2/2,On:vLTNO,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:2/2,On:vLTNO]

```

LTitreNO	[0372]	STRING	[R/C:3/2,On:vLTNO,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo	[0520]	ATTRIB	[R/C:3/2,On:vLTNO]
LTNOfin	[0490]	STRING	[R/C:3/CLTNofin,On:vLTNO,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo	[0520]	ATTRIB	[R/C:3/CIVTSN1,On:vLTNO]
Normal	[0518]	ATTRIB	[R/C:3/CNTSN1,On:vLTNO]
IntLignV	[0497]	STRING	[R/C:4/2,On:vLTN1,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo	[0520]	ATTRIB	[R/C:4/2,On:vLTN1]
LTitreN1	[0370]	STRING	[R/C:5/3,On:vLTN1,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo	[0520]	ATTRIB	[R/C:5/4,On:vLTN1]
LTN1fin	[0488]	STRING	[R/C:5/CLTN1fin,On:vLTN1,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo	[0520]	ATTRIB	[R/C:5/CIVTSN2,On:vLTN1]
Normal	[0518]	ATTRIB	[R/C:5/CNTSN2,On:vLTN1]
IntLignV	[0497]	STRING	[R/C:6/4,On:vLTN2,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo	[0520]	ATTRIB	[R/C:6/4,On:vLTN2]
LTitreN2	[0368]	STRING	[R/C:7/5,On:vLTN2,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo	[0520]	ATTRIB	[R/C:7/6,On:vLTN2]
LTN2fin	[0487]	STRING	[R/C:7/CLTN2fin,On:vLTN2,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo	[0520]	ATTRIB	[R/C:7/CIVTSN3,On:vLTN2]
Normal	[0518]	ATTRIB	[R/C:7/CNTSN3,On:vLTN2]
IntLignV	[0497]	STRING	[R/C:8/6,On:vLTN3,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo	[0520]	ATTRIB	[R/C:8/6,On:vLTN3]
LTitreN3	[0366]	STRING	[R/C:9/7,On:vLTN3,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo	[0520]	ATTRIB	[R/C:9/8,On:vLTN3]
LTN3fin	[0486]	STRING	[R/C:9/CLTN3fin,On:vLTN3,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo	[0520]	ATTRIB	[R/C:9/CIVTSN4,On:vLTN3]
Normal	[0518]	ATTRIB	[R/C:9/CNTSN4,On:vLTN3]
IntLignV	[0497]	STRING	[R/C:10/8,On:vLTN4,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo	[0520]	ATTRIB	[R/C:10/8,On:vLTN4]
LTitreN4	[0364]	STRING	[R/C:11/9,On:vLTN4,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo	[0520]	ATTRIB	[R/C:11/10,On:vLTN4]
LTN4fin	[0485]	STRING	[R/C:11/CLTN4fin,On:vLTN4,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo	[0520]	ATTRIB	[R/C:11/CIVTSN5,On:vLTN4]
Normal	[0518]	ATTRIB	[R/C:11/CNTSN5,On:vLTN4]
IntLigV5	[0207]	STRING	[R/C:12/10,On:vLTN4,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo	[0520]	ATTRIB	[R/C:12/10,On:vLTN4]
BotLignV	[0498]	STRING	[R/C:RBotLV/CBotLV,On:vBotLV,Max:80,Cursor:>NO<]
<]			
InvVidéo	[0520]	ATTRIB	[R/C:RBotLV/CBotLV,On:vBotLV]
OmbreTN	[0496]	STRING	[R/C:ROmbTN/CBotLV,On:vBotLV,Max:80,Cursor:>NO<]
<]			
ATSLignV	[0494]	STRING	[R/C:12/CIVTSom,On:vTitSom,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo	[0520]	ATTRIB	[R/C:12/CIVTSom,On:vTitSom]
LTitreSo	[0358]	STRING	[R/C:13/4,On:vTitSom,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo	[0520]	ATTRIB	[R/C:13/CIVTSom,On:vTitSom]
FlècheE	[0405]	STRING	[R/C:14/4,On:vSom,Max:80,Cursor:>NO<]
Clignoté	[0519]	ATTRIB	[R/C:14/4,On:vSom]
LZFS	[0466]	STRING	[R/C:15/1,On:vSom,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo	[0520]	ATTRIB	[R/C:15/3,On:vSom]
FlècheB	[0405]	STRING	[R/C:16/1,On:vSom,Max:80,Cursor:>NO<]
LZQ1	[0464]	STRING	[R/C:17/1,On:vSom,Max:80,Cursor:>NO<]
LZQ2	[0463]	STRING	[R/C:18/1,On:vSom,Max:80,Cursor:>NO<]
LZQ3	[0462]	STRING	[R/C:19/1,On:vSom,Max:80,Cursor:>NO<]
Pinterro	[0389]	STRING	[R/C:RPinterr/1,On:vSom,Max:80,Cursor:>NO<]
Clignoté	[0519]	ATTRIB	[R/C:RPinterr/1,On:vSom]
L1ZCA	[0457]	STRING	[R/C:RL1ZCA/1,On:vSom,Max:80,Cursor:>NO<]
LAvantou	[0357]	STRING	[R/C:RLAvtou/1,On:vSom,Max:80,Cursor:>NO<]
Lou	[0456]	STRING	[R/C:RLou/1,On:vSom,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo	[0520]	ATTRIB	[R/C:RLou/CIVEnter,On:vReturn]
Ombre	[0408]	STRING	[R/C:15/LongZAS,On:vTitSom,Max:80,Cursor:>NO<]
BasD	[0401]	STRING	[R/C:14/CIVTSom,On:vTitSom,Max:80,Cursor:>NO<]
Traith	[0399]	STRING	[R/C:14/LongZAS,On:vTitSom,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo	[0520]	ATTRIB	[R/C:14/CIVTSom,On:vTitSom]
Loufin	[0351]	STRING	[R/C:RLou/CLoufin,On:vSom,Max:80,Cursor:>NO<]
dLigneVH	[0430]	STRING	[R/C:14/CdTraitV,On:vSom,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo	[0520]	ATTRIB	[R/C:14/CdTraitV,On:vSom]
dLigneVB	[0429]	STRING	[R/C:RdLignVB/CdTraitV,On:vSom,Max:80,Cursor:

```

NO< ]
  InvVidéo      [0520] ATTRIB [R/C:RdLignVB/CdTraitV.On:vSom]
  OmbreSom      [0428] STRING [R/C:RombSom/COmbreSo.On:vSom,Max:80,Cursor:>N
O< ]
  InvVidéo      [0520] ATTRIB [R/C:15/CdTraitV.On:vSom]
  TitreAS       [0348] STRING [R/C:15/CdTraitV.On:vSom,Max:80,Cursor:>NO< ]
  InvVidéo      [0520] ATTRIB [R/C:15/CIVdsSom.On:vSom]
  InvVidéo      [0520] ATTRIB [R/C:16/CdTraitV.On:vSom]
  TitreBS       [0347] STRING [R/C:16/CdTraitV.On:vSom,Max:80,Cursor:>NO< ]
  InvVidéo      [0520] ATTRIB [R/C:16/CIVdsSom.On:vSom]
  InvVidéo      [0520] ATTRIB [R/C:17/CdTraitV.On:vTCS]
  TitreCS       [0345] STRING [R/C:17/CdTraitV.On:vTCS,Max:80,Cursor:>NO< ]
  InvVidéo      [0520] ATTRIB [R/C:17/CIVdsSom.On:vTCS]
  InvVidéo      [0520] ATTRIB [R/C:18/CdTraitV.On:vTDS]
  TitreDS       [0343] STRING [R/C:18/CdTraitV.On:vTDS,Max:80,Cursor:>NO< ]
  InvVidéo      [0520] ATTRIB [R/C:18/CIVdsSom.On:vTDS]
  InvVidéo      [0520] ATTRIB [R/C:19/CdTraitV.On:vTES]
  TitreES       [0341] STRING [R/C:19/CdTraitV.On:vTES,Max:80,Cursor:>NO< ]
  InvVidéo      [0520] ATTRIB [R/C:19/CIVdsSom.On:vTES]
  InvVidéo      [0520] ATTRIB [R/C:20/CdTraitV.On:vTFS]
  TitreFS       [0339] STRING [R/C:20/CdTraitV.On:vTFS,Max:80,Cursor:>NO< ]
  InvVidéo      [0520] ATTRIB [R/C:20/CIVdsSom.On:vTFS]
  InvVidéo      [0520] ATTRIB [R/C:21/CdTraitV.On:vTGS]
  TitreGS       [0337] STRING [R/C:21/CdTraitV.On:vTGS,Max:80,Cursor:>NO< ]
  InvVidéo      [0520] ATTRIB [R/C:21/CIVdsSom.On:vTGS]
  InvVidéo      [0520] ATTRIB [R/C:22/CdTraitV.On:vTHS]
  TitreHS       [0335] STRING [R/C:22/CdTraitV.On:vTHS,Max:80,Cursor:>NO< ]
  InvVidéo      [0520] ATTRIB [R/C:22/CIVdsSom.On:vTHS]
  Normal        [0518] ATTRIB [R/C:RNormal/CNormal.On:vReturn]
  L1ZDV         [0424] STRING [R/C:13/CL1ZDV.On:vSom,Max:80,Cursor:>NO< ]
  InvVidéo      [0520] ATTRIB [R/C:13/CL1ZDV.On:vSom]
  L2ZDV         [0419] STRING [R/C:14/CALZDV.On:vSom,Max:80,Cursor:>NO< ]
  FlècheB       [0405] STRING [R/C:14/CFBZDV.On:vSom,Max:80,Cursor:>NO< ]
  InvVidéo      [0520] ATTRIB [R/C:14/CFBZDV.On:vSom]
  L3ZDV         [0417] STRING [R/C:15/CALZDV.On:vSom,Max:80,Cursor:>NO< ]
  L4ZDV         [0416] STRING [R/C:16/CALZDV.On:vSom,Max:80,Cursor:>NO< ]
  L5ZDV         [0415] STRING [R/C:17/CALZDV.On:vSom,Max:80,Cursor:>NO< ]
  L6ZDV         [0418] STRING [R/C:RL6ZDV/CALZDV.On:vSom,Max:80,Cursor:>NO< ]
  Vu            [0376] STRING [R/C:15/CVu.On:vTA,Max:80,Cursor:>NO< ]
  Vu            [0376] STRING [R/C:16/CVu.On:vTB,Max:80,Cursor:>NO< ]
  Vu            [0376] STRING [R/C:17/CVu.On:vTC,Max:80,Cursor:>NO< ]
  Vu            [0376] STRING [R/C:18/CVu.On:vTD,Max:80,Cursor:>NO< ]
  Vu            [0376] STRING [R/C:19/CVu.On:vTE,Max:80,Cursor:>NO< ]
  Vu            [0376] STRING [R/C:20/CVu.On:vTF,Max:80,Cursor:>NO< ]
  Vu            [0376] STRING [R/C:21/CVu.On:vTG,Max:80,Cursor:>NO< ]
  Vu            [0376] STRING [R/C:22/CVu.On:vTH,Max:80,Cursor:>NO< ]
  FondPrésentation [0129] SLIDE [R/C:0/0.On:vPrésent]
  L1ZTDmin      [0517] STRING [R/C:0/0.On:vPrésent,Max:80,Cursor:>NO< ]
  InvVidéo      [0520] ATTRIB [R/C:0/0.On:vPrésent]
  L2ZTD         [0515] STRING [R/C:1/1.On:vPrésent,Max:80,Cursor:>NO< ]
  MInterru      [0285] STRING [R/C:1/57.On:vPrésent,Max:MaxMessP,Cursor:>NO<
]
  L3P           [0277] STRING [R/C:2/2.On:vPrésent,Max:80,Cursor:>NO< ]
  InvVidéo      [0520] ATTRIB [R/C:2/2.On:vPrésent]
  L4P           [0276] STRING [R/C:3/2.On:vPrésent,Max:80,Cursor:>NO< ]
  InvVidéo      [0520] ATTRIB [R/C:3/2.On:vPrésent]
  L5P           [0274] STRING [R/C:4/2.On:vPrésent,Max:80,Cursor:>NO< ]
  InvVidéo      [0520] ATTRIB [R/C:4/2.On:vPrésent]
  L6P           [0275] STRING [R/C:5/3.On:vPrésent,Max:80,Cursor:>NO< ]
  BasD          [0401] STRING [R/C:2/57.On:vPrésent,Max:80,Cursor:>NO< ]
  FlècheD       [0407] STRING [R/C:2/58.On:vPrésent,Max:80,Cursor:>NO< ]
  TInterru      [0284] STRING [R/C:2/61.On:vPrésent,Max:MaxTActP,Cursor:>NO<
]
  InvVidéo      [0520] ATTRIB [R/C:2/60.On:vPrésent]
  MContinu      [0283] STRING [R/C:4/57.On:vPrésent,Max:MaxMessP,Cursor:>NO<
]

```

```

BasD [0401] STRING [R/C:5/57,On:vPrésent,Max:80,Cursor:>NO<]
FlècheD [0407] STRING [R/C:5/58,On:vPrésent,Max:80,Cursor:>NO<]
Clignoté [0519] ATTRIB [R/C:5/58,On:vPrésent]
TContinu [0282] STRING [R/C:5/61,On:vPrésent,Max:MaxTActP,Cursor:>NO<]
]
InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:5/60,On:vPrésent]
Normal [0518] ATTRIB [R/C:5/CNTCont,On:vPrésent]
TitreLeç [0269] STRING [R/C:3/4,On:vPrésent,Max:MaxCarTi,Cursor:>NO<]
StrFinLe [0245] STRING [R/C:14/CStrFL,On:vFinLeç,Max:80,Cursor:>NO<]
LHBE1 [0243] STRING [R/C:22/CLBE1,On:vE1,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:22/CLBE1,On:vE1]
LBE1 [0239] STRING [R/C:23/CLBE1,On:vE1,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:23/CLBE1,On:vE1]
Normal [0518] ATTRIB [R/C:23/CDNTCont,On:vE1]
InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:23/CIVTCont,On:vE1]
InvCli [0223] ATTRIB [R/C:23/CFDLBE1,On:vE1]
LBBE1 [0234] STRING [R/C:24/CLBE1,On:vE1,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:24/CLBE1,On:vE1]
L1ZTDmin [0517] STRING [R/C:0/0,On:vTDidac,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:0/0,On:vTDidac]
Normal [0518] ATTRIB [R/C:0/LIVZTD1,On:vTDidac]
L2ZTD [0515] STRING [R/C:1/1,On:vTDidac,Max:80,Cursor:>NO<]
Normal [0518] ATTRIB [R/C:1/1,On:vTDidac]
Exercice [0141] SLIDE [R/C:0/0,On:vBien]
LHDémo [0183] STRING [R/C:8/CLDémo,On:vDémEx,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:8/CLDémo,On:vDémEx]
LMDémo [0169] STRING [R/C:10/CLDémo,On:vDémEx,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:10/CLDémo,On:vDémEx]
Normal [0518] ATTRIB [R/C:10/CNOH,On:vDémEx]
LSpcDémo [0179] STRING [R/C:9/CLDémo,On:vDémEx,Max:80,Cursor:>NO<]
MNextCh [0154] STRING [R/C:9/CMesDémo,On:vDémEx,Max:MinMessD,Cursor
:>NO<]
FlècheD [0407] STRING [R/C:9/CF1DDémo,On:vDémEx,Max:80,Cursor:>NO<]
TNextCh [0152] STRING [R/C:9/CTMesDém,On:vDémEx,Max:MinTActD,Cursor
:>NO<]
InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:9/CLDémo,On:vDémEx]
Normal [0518] ATTRIB [R/C:9/CNTMessD,On:vDémEx]
InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:9/CPlusTND,On:vDémEx]
Normal [0518] ATTRIB [R/C:9/CNOH,On:vDémEx]
LSpcExp [0149] STRING [R/C:4/57,On:vExp,Max:80,Cursor:>NO<]
Normal [0518] ATTRIB [R/C:4/57,On:vExp]
LSpcExp [0149] STRING [R/C:5/57,On:vExp,Max:80,Cursor:>NO<]
Normal [0518] ATTRIB [R/C:5/57,On:vExp]
LSpcExp [0149] STRING [R/C:1/57,On:vExp,Max:80,Cursor:>NO<]
Normal [0518] ATTRIB [R/C:1/57,On:vExp]
LSpcExp [0149] STRING [R/C:2/57,On:vExp,Max:80,Cursor:>NO<]
Normal [0518] ATTRIB [R/C:2/57,On:vExp]
LSpcDémo [0179] STRING [R/C:9/CLDémo,On:vDém,Max:80,Cursor:>NO<]
MContinu [0283] STRING [R/C:9/CMesDémo,On:vDém,Max:MinMessD,Cursor:>
NO<]
FlècheD [0407] STRING [R/C:9/CF1DDémo,On:vDém,Max:80,Cursor:>NO<]
TContinu [0282] STRING [R/C:9/CTMesDém,On:vDém,Max:MinTActD,Cursor:>
NO<]
InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:9/CLDémo,On:vDém]
Normal [0518] ATTRIB [R/C:9/CNTMessD,On:vDém]
InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:9/CPlusTCD,On:vDém]
Normal [0518] ATTRIB [R/C:9/CNOH,On:vDém]
LSpcDémo [0179] STRING [R/C:10/CLDémo,On:vDém,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:10/CLDémo,On:vDém]
Normal [0518] ATTRIB [R/C:10/CNOH,On:vDém]
LSpcDémo [0179] STRING [R/C:11/CLDémo,On:vDémEx,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:11/CLDémo,On:vDémEx]
MInterru [0285] STRING [R/C:11/CMesDémo,On:vDémEx,Max:MinMessD,Cursc
r:>NO<]
FlècheD [0407] STRING [R/C:11/CF1DDémo,On:vDémEx,Max:80,Cursor:>NO<]
]

```

```

TInterru [0284] STRING [R/C:11/CTMesDém,On:vDémEx,Max:MinTactD,Curs
r:>NO<]
Normal [0518] ATTRIB [R/C:11/CNTMessD,On:vDémEx]
InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:11/CPlusTID,On:vDémEx]
Normal [0518] ATTRIB [R/C:11/CNOH,On:vDémEx]
LMDém [0169] STRING [R/C:12/CLDém,On:vDémEx,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:12/CLDém,On:vDémEx]
Normal [0518] ATTRIB [R/C:12/CNOH,On:vDémEx]
LSpCdém [0179] STRING [R/C:13/CLDém,On:vDémEx,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:13/CLDém,On:vDémEx]
MMoreAid [0155] STRING [R/C:13/CMesDém,On:vDémEx,Max:MinMessD,Curso
r:>NO<]
FlècheD [0407] STRING [R/C:13/CF1DDém,On:vDémEx,Max:80,Cursor:>NO<
]
TAide [0567] STRING [R/C:13/CTMesDém,On:vDémEx,Max:MinTactD,Curso
r:>NO<]
Normal [0518] ATTRIB [R/C:13/CNTMessD,On:vDémEx]
InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:13/CPlusTMD,On:vDémEx]
Normal [0518] ATTRIB [R/C:13/CNOH,On:vDémEx]
LMDém [0169] STRING [R/C:14/CLDém,On:vDémEx,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:14/CLDém,On:vDémEx]
Normal [0518] ATTRIB [R/C:14/CNOH,On:vDémEx]
LSpCdém [0179] STRING [R/C:15/CLDém,On:vDémEx,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:15/CLDém,On:vDémEx]
MDispMes [0166] STRING [R/C:15/CMesDém,On:vDémEx,Max:MinMessD,Curso
r:>NO<]
FlècheD [0407] STRING [R/C:15/CF1DDém,On:vDémEx,Max:80,Cursor:>NO<
]
TDispMes [0165] STRING [R/C:15/CTMesDém,On:vDémEx,Max:MinTactD,Curso
r:>NO<]
Normal [0518] ATTRIB [R/C:15/CNTMessD,On:vDémEx]
InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:15/CPlusTDD,On:vDémEx]
Normal [0518] ATTRIB [R/C:15/CNOH,On:vDémEx]
LEDé [0156] STRING [R/C:16/CLDém,On:vDémEx,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:16/CLDém,On:vDémEx]
Normal [0518] ATTRIB [R/C:16/CNOH,On:vDémEx]
OmbrDé [0162] STRING [R/C:17/CLombreD,On:vDémEx,Max:80,Cursor:>NO<
]
Normal [0518] ATTRIB [R/C:17/CLombreD,On:vDémEx]
LHMCW [0120] STRING [R/C:18/CLMCW,On:vCWaitd,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:18/CLMCW,On:vCWaitd]
LSpCMCW [0117] STRING [R/C:19/CLMCW,On:vCWaitd,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:19/CLMCW,On:vCWaitd]
MCWaitd [0121] STRING [R/C:19/CMCW,On:vCWaitd,Max:MaxMessD,Cursor:>
NO<]
CWImpS [0027] STRING [R/C:19/CCWImp,On:vCWaitd,Max:MaxTactP,Cursor
:>NO<]
Normal [0518] ATTRIB [R/C:19/CNMCW,On:vCWaitd]
Normal [0518] ATTRIB [R/C:19/CNOMCW,On:vCWaitd]
LBMCW [0115] STRING [R/C:20/CLMCW,On:vCWaitd,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:20/CLMCW,On:vCWaitd]
Normal [0518] ATTRIB [R/C:20/CNOMCW,On:vCWaitd]
OmbreMCW [0114] STRING [R/C:21/CLOMCW,On:vCWaitd,Max:80,Cursor:>NO<]
Normal [0518] ATTRIB [R/C:21/CLOMCW,On:vCWaitd]
FondVideNonTrans [0128] SLIDE [R/C:0/0,On:vFVNTASS]
CTRLContenu [0130] SLIDE [R/C:0/0,On:vCTRLCon]
CTRLPrésentation [0131] SLIDE [R/C:0/0,On:vCTRLPré]
CTRLFinLeçon [0132] SLIDE [R/C:0/0,On:vCTRLFL]
L12TDmin [0517] STRING [R/C:0/0,On:vFVNTASS,Max:80,Cursor:>NO<]
InvVidéo [0520] ATTRIB [R/C:0/0,On:vFVNTASS]
L22TD [0515] STRING [R/C:1/1,On:vFVNTASS,Max:80,Cursor:>NO<]
FondVideNonTrans [0128] SLIDE [R/C:0/0,On:vQUITTER]
QUITTER [0133] SLIDE [R/C:0/0,On:vQUITTER]

```

Global Run Action List:

1 Tag: "MAJVU1"

```

2      Select (DSelect)
3          Case 1 (^A):
4              If (vTA == 1)
5                  TestVu = 0
6                  NomSom = SomStart
7              -Else
8                  vTA = 1
9              End-If
10             Done Select
11          Case 2 (^B):
12              If (vTB == 1)
13                  TestVu = 0
14                  NomSom = SomStart
15              -Else
16                  vTB = 1
17              End-If
18              Done Select
19          Case 3 (^C):
20              If (vTC == 1)
21                  TestVu = 0
22                  NomSom = SomStart
23              -Else
24                  vTC = 1
25              End-If
26              Done Select
27          Case 4 (^D):
28              If (vTD == 1)
29                  TestVu = 0
30                  NomSom = SomStart
31              -Else
32                  vTD = 1
33              End-If
34              Done Select
35          Case 5 (^E):
36              If (vTE == 1)
37                  TestVu = 0
38                  NomSom = SomStart
39              -Else
40                  vTE = 1
41              End-If
42              Done Select
43          Case 6 (^F):
44              If (vTF == 1)
45                  TestVu = 0
46                  NomSom = SomStart
47              -Else
48                  vTF = 1
49              End-If
50              Done Select
51          Case 7 (^G):
52              If (vTG == 1)
53                  TestVu = 0
54                  NomSom = SomStart
55              -Else
56                  vTG = 1
57              End-If
58              Done Select
59          Case 8 (Bkspc):
60              If (vTH == 1)
61                  TestVu = 0
62                  NomSom = SomStart
63              -Else
64                  vTH = 1
65              End-If
66              Done Select
67      End-Select

```

```

68      Return From Tag Call
69 Tag: "MAJVU2"
70      Call Tag "TabVus"
71      Call Tag "NTSom"
72      i = 1
73      While (i <= NTS)
74          TVusi = TVus[i]
75          If (TVusi == 0)
76              TestVu = 0
77              NomSom = SomStart
78              Return From Tag Call
79          End-If
80          Increment i By 1
81      End-While
82      If (Sommaire != "TContenu")
83          Length = Length(Sommaire)
84          If (Length > 1)
85              Decrement Length By 1
86              NomSom = Sommaire
87              Extract NomSom From 1 To Length
88          -Else
89              NomSom = "TContenu"
90          End-If
91      -Else
92          TestVu = 0
93          NomSom = SomStart
94      End-If
95      Return From Tag Call
96 Tag: "NTSom"
97      If (PartieH != "")
98          NTS = 8
99      -Else
100         If (PartieG != "")
101             NTS = 7
102         -Else
103             If (PartieF != "")
104                 NTS = 6
105             -Else
106                 If (PartieE != "")
107                     NTS = 5
108                 -Else
109                     If (PartieD != "")
110                         NTS = 4
111                     -Else
112                         If (PartieC != "")
113                             NTS = 3
114                         -Else
115                             NTS = 2
116                         End-If
117                     End-If
118                 End-If
119             End-If
120         End-If
121     End-If
122     Return From Tag Call
123 Tag: "TabVus"
124     TVus = vTA
125     Append vTB To TVus
126     Append vTC To TVus
127     Append vTD To TVus
128     Append vTE To TVus
129     Append vTF To TVus
130     Append vTG To TVus
131     Append vTH To TVus
132     Return From Tag Call
133 Tag: "vSoms à 0"

```

```

134      vFondVNT = 0
135      vSom = 0
136      vTNiv0 = 0
137      vLTNO = 0
138      vLTN1 = 0
139      vLTN2 = 0
140      vLTN3 = 0
141      vLTN4 = 0
142      vBotLV = 0
143      vTitSom = 0
144      vReturn = 0
145      vTCS = 0
146      vTDS = 0
147      vTES = 0
148      vTFS = 0
149      vTGS = 0
150      vTHS = 0
151      vTA = 0
152      vTB = 0
153      vTC = 0
154      vTD = 0
155      vTE = 0
156      vTF = 0
157      vTG = 0
158      vTH = 0
159      Fill LTitreSo With NbCarrés of Carré
160      Return From Tag Call
161 Tag: "Quitter"
162      vQUITTER = 1
163      Redisplay Screen
164      Flush Type-Ahead
165      OouN = 0
166      While (OouN == 0)
167          CarTapé = Input A Key
168          If (CarTapé In YorN)
169              OouN = 1
170          -Else
171              Tone Thud
172              Redisplay Screen
173          End-If
174      End-While
175      vQUITTER = 0
176      If (CarTapé In Oo)
177          Quit
178      -Else
179          Redisplay Screen
180          Return From Tag Call
181      End-If
182 Tag: "Sommaire"
183      vFondVNT = 1
184      vSom = 1
185      If (Sommaire == "TContenu")
186          Erase TNiv0
187          Erase TNiv1
188          Erase TNiv2
189          Erase TNiv3
190          Erase TNiv4
191          Erase TNiv5
192      End-If
193      LNormal = MaxCarTi + 2
194      vReturn = 1
195      If (TNiv5 != "")
196          vTitSom = 1
197          TitSom = TNiv5
198          Overwrite TitSom[1] With Carré
199          Append TitSom To LTitreSo

```

```

200      vTNiv0 = 1
201      vLTNO = 1
202      vLTN1 = 1
203      vLTN2 = 1
204      vLTN3 = 1
205      vLTN4 = 1
206      LTitreNO = TNiv0
207      Extract LTitreNO From 2 To LTNOetOm
208      LTitreN1 = TNiv1
209      LTitreN2 = TNiv2
210      LTitreN3 = TNiv3
211      LTitreN4 = TNiv4
212      AReturn = GOSNIV5
213      RNormal = 11
214      CNormal = 14
215  -Else
216  If (TNiv4 != "")
217      vTitSom = 1
218      TitSom = TNiv4
219      Overwrite TitSom[1] With Carré
220      Append TitSom To LTitreSo
221      vBotLV = 1
222      RBotLV = 10
223      CBotLV = 8
224      ROmbTN = RBotLV + 1
225      vTNiv0 = 1
226      vLTNO = 1
227      vLTN1 = 1
228      vLTN2 = 1
229      vLTN3 = 1
230      LTitreNO = TNiv0
231      Extract LTitreNO From 2 To LTNOetOm
232      LTitreN1 = TNiv1
233      LTitreN2 = TNiv2
234      LTitreN3 = TNiv3
235      AReturn = GOSNIV4
236      RNormal = 9
237      CNormal = 12
238  -Else
239  If (TNiv3 != "")
240      vTitSom = 1
241      TitSom = TNiv3
242      Overwrite TitSom[1] With Carré
243      Append TitSom To LTitreSo
244      vBotLV = 1
245      RBotLV = 8
246      CBotLV = 6
247      ROmbTN = RBotLV + 1
248      vTNiv0 = 1
249      vLTNO = 1
250      vLTN1 = 1
251      vLTN2 = 1
252      LTitreNO = TNiv0
253      Extract LTitreNO From 2 To LTNOetOm
254      LTitreN1 = TNiv1
255      LTitreN2 = TNiv2
256      AReturn = GOSNIV3
257      RNormal = 7
258      CNormal = 10
259  -Else
260  If (TNiv2 != "")
261      vTitSom = 1
262      TitSom = TNiv2
263      Overwrite TitSom[1] With Carré
264      Append TitSom To LTitreSo
265      vBotLV = 1

```

```

266      RBotLV = 6
267      CBotLV = 4
268      RombTN = RBotLV + 1
269      vTNivO = 1
270      vLTNO = 1
271      vLTN1 = 1
272      LTitreNO = TNivO
273      Extract LTitreNO From 2 To LTNOetOm
274      LTitreN1 = TNiv1
275      AReturn = GOSNIV2
276      RNormal = 5
277      CNormal = 8
278  -Else
279  If (TNiv1 != "")
280      vTitSom = 1
281      TitSom = TNiv1
282      Overwrite TitSom[1] With Carré
283      Append TitSom To LTitreSo
284      vBotLV = 1
285      RBotLV = 4
286      CBotLV = 2
287      RombTN = RBotLV + 1
288      vTNivO = 1
289      vLTNO = 1
290      LTitreNO = TNivO
291      Extract LTitreNO From 2 To LTNOetOm
292      AReturn = GOSNIV1
293      RNormal = 3
294      CNormal = 6
295  -Else
296      If (TNivO != "")
297          LNormal = LIVZTD1 - 2
298          AReturn = GOSNIVO
299          RNormal = 0
300          CNormal = 1
301          vTitSom = 1
302          TitSom = TNivO
303          Overwrite TitSom[1] With Carré
304          Append TitSom To LTitreSo
305          vTNivO = 1
306      -Else
307          vReturn = 0
308          AReturn = 0
309      End-If
310      End-If
311      End-If
312      End-If
313      End-If
314      End-If
315
316      Call Tag "NTSom"
317      LegalCar = "AaBb"
318      RdLignVB = 17
319      Select (NTS)
320          Case 8 (Bkspace);
321              Append "Hh" To LegalCar
322              Increment RdLignVB By 1
323              vTHS = 1
324          Case 7 (^G);
325              Append "Gg" To LegalCar
326              Increment RdLignVB By 1
327              vTGS = 1
328          Case 6 (^F);
329              Append "Ff" To LegalCar
330              Increment RdLignVB By 1
331              vTFS = 1

```

```

332         Case 5 (^E):
333             Append "Ee" To LegalCar
334             Increment RdLignVB By 1
335             vTES = 1
336         Case 4 (^D):
337             Append "Dd" To LegalCar
338             Increment RdLignVB By 1
339             vTDS = 1
340         Case 3 (^C):
341             Append "Cc" To LegalCar
342             Increment RdLignVB By 1
343             vTCS = 1
344     End-Select
345     RombSom = RdLignVB + 1
346     TitreAS = MaxBlcTi
347     Overwrite TitreAS[1] With PartieA
348     Extract TitreAS From 1 To MaxCarTi
349     Insert AVTitreS Before TitreAS[1]
350     Insert a Before TitreAS[3]
351     Append APTitreS To TitreAS
352     TitreBS = MaxBlcTi
353     Overwrite TitreBS[1] With PartieB
354     Extract TitreBS From 1 To MaxCarTi
355     Insert AVTitreS Before TitreBS[1]
356     Insert b Before TitreBS[3]
357     Append APTitreS To TitreBS
358     TitreCS = MaxBlcTi
359     Overwrite TitreCS[1] With PartieC
360     Extract TitreCS From 1 To MaxCarTi
361     Insert AVTitreS Before TitreCS[1]
362     Insert c Before TitreCS[3]
363     Append APTitreS To TitreCS
364     TitreDS = MaxBlcTi
365     Overwrite TitreDS[1] With PartieD
366     Extract TitreDS From 1 To MaxCarTi
367     Insert AVTitreS Before TitreDS[1]
368     Insert d Before TitreDS[3]
369     Append APTitreS To TitreDS
370     TitreES = MaxBlcTi
371     Overwrite TitreES[1] With PartieE
372     Extract TitreES From 1 To MaxCarTi
373     Insert AVTitreS Before TitreES[1]
374     Insert e Before TitreES[3]
375     Append APTitreS To TitreES
376     TitreFS = MaxBlcTi
377     Overwrite TitreFS[1] With PartieF
378     Extract TitreFS From 1 To MaxCarTi
379     Insert AVTitreS Before TitreFS[1]
380     Insert f Before TitreFS[3]
381     Append APTitreS To TitreFS
382     TitreGS = MaxBlcTi
383     Overwrite TitreGS[1] With PartieG
384     Extract TitreGS From 1 To MaxCarTi
385     Insert AVTitreS Before TitreGS[1]
386     Insert g Before TitreGS[3]
387     Append APTitreS To TitreGS
388     TitreHS = MaxBlcTi
389     Overwrite TitreHS[1] With PartieH
390     Extract TitreHS From 1 To MaxCarTi
391     Insert AVTitreS Before TitreHS[1]
392     Insert h Before TitreHS[3]
393     Append APTitreS To TitreHS
394     Call Tag "TabVus"
395     i = DSelect
396     Trouvé = 0
397     While (i <= NTS)

```

```

398      TVusi = TVus[i]
399      If (TVusi == 0)
400          vReturn = 1
401          RNormal = 14 + i
402          CNormal = LongZAS + 6
403          LNormal = MaxCarTi + 2
404          AReturn = 64 + i
405          i = NTS
406          Trouvé = 1
407      End-If
408      Increment i By 1
409  End-While
410  If (Trouvé == 0)
411      i = 1
412      While (i < DSelect)
413          TVusi = TVus[i]
414          If (TVusi == 0)
415              vReturn = 1
416              RNormal = 14 + i
417              CNormal = LongZAS + 6
418              LNormal = MaxCarTi + 2
419              AReturn = 64 + i
420              i = DSelect
421          End-If
422          Increment i By 1
423      End-While
424  End-If
425  Band = SBCDEFGH
426  Decrement NTS By 1
427  NTSX2 = NTS * 2
428  Extract Band From 1 To NTSX2
429  If (vReturn == 0)
430      i = NTSX2 - 1
431      Loufin = Band[i]
432      Append Point To Loufin
433      Decrement i By 1
434      If (i > 1)
435          Extract Band From 1 To i
436      -Else
437          Erase Band
438      End-If
439      If (Band != "")
440          RLou = RLAvtou + 1
441      -Else
442          RLou = RLAvtou
443      End-If
444      LAvantou = Band
445  -Else
446      Loufin = TReturn
447      LAvantou = Band
448      RLou = RLAvtou + 1
449  End-If
450  Increment NTS By 1
451  If (RNormal > 14)
452      PosNorm = AReturn - 64
453  -Else
454      PosNorm = 0
455  End-If
456  Redisplay Screen
457  Flush Type-Ahead
458  If (Sommaire == "TContenu")
459      Erase NomSom
460  -Else
461      NomSom = Sommaire
462  End-If
463  Niveau = Length(Sommaire)

```

```

464 While (O == O)
465     CarTapé = Input A Key
466     If (CarTapé == RETURN)
467         CarTapé = AReturn
468     End-If
469     If (CarTapé In LegalCar)
470         CARTAPE = CarTapé ;String = Numeric
471         Partie = MaxBlcTi
472         Select (CARTAPE)
473             Case a:
474                 DSelect = 1
475                 Overwrite Partie[1] With PartieA
476                 Extract Partie From 1 To MaxCarTi
477                 TitreLeç = Partie
478                 Insert a Before Partie[1]
479                 Append a To NomSom
480                 Done Select
481             Case b:
482                 DSelect = 2
483                 Overwrite Partie[1] With PartieB
484                 Extract Partie From 1 To MaxCarTi
485                 TitreLeç = Partie
486                 Insert b Before Partie[1]
487                 Append b To NomSom
488                 Done Select
489             Case c:
490                 DSelect = 3
491                 Overwrite Partie[1] With PartieC
492                 Extract Partie From 1 To MaxCarTi
493                 TitreLeç = Partie
494                 Insert c Before Partie[1]
495                 Append c To NomSom
496                 Done Select
497             Case d:
498                 DSelect = 4
499                 Overwrite Partie[1] With PartieD
500                 Extract Partie From 1 To MaxCarTi
501                 TitreLeç = Partie
502                 Insert d Before Partie[1]
503                 Append d To NomSom
504                 Done Select
505             Case e:
506                 DSelect = 5
507                 Overwrite Partie[1] With PartieE
508                 Extract Partie From 1 To MaxCarTi
509                 TitreLeç = Partie
510                 Insert e Before Partie[1]
511                 Append e To NomSom
512                 Done Select
513             Case f:
514                 DSelect = 6
515                 Overwrite Partie[1] With PartieF
516                 Extract Partie From 1 To MaxCarTi
517                 TitreLeç = Partie
518                 Insert f Before Partie[1]
519                 Append f To NomSom
520                 Done Select
521             Case g:
522                 DSelect = 7
523                 Overwrite Partie[1] With PartieG
524                 Extract Partie From 1 To MaxCarTi
525                 TitreLeç = Partie
526                 Insert g Before Partie[1]
527                 Append g To NomSom
528                 Done Select
529             Case h:

```

```

530         DSelect = 8
531         Overwrite Partie[1] With PartieH
532         Extract Partie From 1 To MaxCarTi
533         TitreLeq = Partie
534         Insert h Before Partie[1]
535         Append h To NomSom
536         Done Select
537     End-Select
538     Append Space To Partie
539     Append TraitV To Partie
540     Append Ombre To Partie
541     Insert Space Before Partie[2]
542     Insert Point Before Partie[2]
543     Insert Space Before Partie[2]
544     Insert TraitV Before Partie[1]
545     Insert Ombre Before Partie[1]
546     Select (Niveau)
547         Case 8 (Bkspace):
548             TNiv0 = Partie
549             Done Select
550         Case 1 (^A):
551             TNiv1 = Partie
552             Done Select
553         Case 2 (^B):
554             TNiv2 = Partie
555             Done Select
556         Case 3 (^C):
557             TNiv3 = Partie
558             Done Select
559         Case 4 (^D):
560             TNiv4 = Partie
561             Done Select
562         Case 5 (^E):
563             TNiv5 = Partie
564             Done Select
565     End-Select
566     Call Tag "vSoms à0"
567     Return From Tag Call
568 -Else
569     Select (CarTapé)
570         Case GOSNIVO:
571             If (vTNiv0 == 1)
572                 NomSom = "TContenu"
573                 Call Tag "vSoms à0"
574                 Return From Tag Call
575             -Else
576                 Tone Thud
577                 Redisplay Screen
578             End-If
579             Done Select
580         Case GOSNIV1:
581             If (vLTNO == 1)
582                 Erase TNiv1
583                 Erase TNiv2
584                 Erase TNiv3
585                 Erase TNiv4
586                 Erase TNiv5
587                 Extract NomSom From 1 To 1
588                 Call Tag "vSoms à0"
589                 Return From Tag Call
590             -Else
591                 Tone Thud
592                 Redisplay Screen
593             End-If
594             Done Select
595         Case GOSNIV2:

```

```

596      If (vLTN1 == 1)
597          Erase TNiv2
598          Erase TNiv3
599          Erase TNiv4
600          Erase TNiv5
601          Extract NomSom From 1 To 2
602          Call Tag "vSoms à0"
603          Return From Tag Call
604      -Else
605          Tone Thud
606          Redisplay Screen
607      End-If
608      Done Select
609      Case GOSNIV3:
610          If (vLTN2 == 1)
611              Erase TNiv3
612              Erase TNiv4
613              Erase TNiv5
614              Extract NomSom From 1 To 3
615              Call Tag "vSoms à0"
616              Return From Tag Call
617          -Else
618              Tone Thud
619              Redisplay Screen
620          End-If
621          Done Select
622      Case GOSNIV4:
623          If (vLTN3 == 1)
624              Erase TNiv4
625              Erase TNiv5
626              Extract NomSom From 1 To 4
627              Call Tag "vSoms à0"
628              Return From Tag Call
629          -Else
630              Tone Thud
631              Redisplay Screen
632          End-If
633          Done Select
634      Case GOSNIV5:
635          If (vLTN4 == 1)
636              Erase TNiv5
637              Extract NomSom From 1 To 5
638              Call Tag "vSoms à0"
639              Return From Tag Call
640          -Else
641              Tone Thud
642              Redisplay Screen
643          End-If
644          Done Select
645      Case QUITTER:
646          Call Tag "Quitter"
647          Done Select
648      Case HELPLIKE:
649          NomSom = "AideSom>"
650          Return From Tag Call
651      Case HOME:
652          If (vReturn != 0)
653              If (PosNorm != 1)
654                  PosNorm = 1
655                  CNormal = LongZAS + 6
656                  LNormal = MaxCarTi + 2
657                  AReturn = 65
658                  RNormal = 15
659              -Else
660                  Tone Thud
661          End-If

```

```

662         -Else
663             Tone Thud
664         End-If
665         Redisplay Screen
666         Done Select
667     Case END:
668         If (vReturn != 0)
669             If (PosNorm != NTS)
670                 PosNorm = NTS
671                 CNormal = LongZAS + 6
672                 LNormal = MaxCarTi + 2
673                 AReturn = 64 + NTS
674                 RNormal = 14 + NTS
675             -Else
676                 Tone Thud
677             End-If
678             -Else
679                 Tone Thud
680             End-If
681             Redisplay Screen
682             Done Select
683     Case CRSRUP:
684         If (vReturn != 0)
685             Decrement PosNorm By 1
686             If (PosNorm < 1)
687                 Increment PosNorm By 1
688                 Tone Thud
689             -Else
690                 Decrement RNormal By 1
691                 Decrement AReturn By 1
692             End-If
693             -Else
694                 Tone Thud
695             End-If
696             Redisplay Screen
697             Done Select
698     Case CRSRDN:
699         If (vReturn != 0)
700             CNormal = LongZAS + 6
701             LNormal = MaxCarTi + 2
702             Increment PosNorm By 1
703             If (PosNorm > NTS)
704                 Decrement PosNorm By 1
705                 Tone Thud
706             -Else
707                 If (PosNorm != 1)
708                     Increment RNormal By 1
709                     Increment AReturn By 1
710                 -Else
711                     AReturn = 65
712                     RNormal = 15
713                 End-If
714             End-If
715             -Else
716                 Tone Thud
717             End-If
718             Redisplay Screen
719             Done Select
720     Otherwise:
721         Tone Thud
722         Redisplay Screen
723     End-Select
724 End-If
725 End-While
726 Tag: "Contenu"
727     Niveau = Length(Sommaire)

```

```

728      Select (Niveau)
729          Case 8 (Bkspac):
730              Erase TNiv0
731              Done Select
732          Case 1 (^A):
733              Erase TNiv1
734              Done Select
735          Case 2 (^B):
736              Erase TNiv2
737              Done Select
738          Case 3 (^C):
739              Erase TNiv3
740              Done Select
741          Case 4 (^D):
742              Erase TNiv4
743              Done Select
744          Case 5 (^E):
745              Erase TNiv5
746              Done Select
747      End-Select
748      vPrésent = 1
749      Redisplay Screen
750      Flush Type-Ahead
751      While (0 == 0)
752          While (Waiting For Key)
753              If (Ctrl Key is Down)
754                  vFVNTASS = 1
755                  vCTRLCon = 1
756              -Else
757                  vFVNTASS = 0
758                  vCTRLCon = 0
759              End-If
760              Redisplay Screen
761          End-While
762          CarTapé = Input A Key
763          Select (CarTapé)
764              Case HELPLIKE:
765                  vFVNTASS = 0
766                  vCTRLCon = 0
767                  Call Slide AidePrésentation [0135]
768              Case QUITTER:
769                  vFVNTASS = 0
770                  vCTRLCon = 0
771                  Call Tag "Quitter"
772                  Done Select
773              Case NEXT:
774                  vFVNTASS = 0
775                  vCTRLCon = 0
776                  vPrésent = 0
777                  View Slide >NEXT<
778              Case SOMMAIRE:
779                  vFVNTASS = 0
780                  vCTRLCon = 0
781                  vPrésent = 0
782                  NumSlSom = Slide With Name: Sommaire
783                  View Absolute NumSlSom
784              Otherwise:
785                  vFVNTASS = 0
786                  vCTRLCon = 0
787                  Tone Thud
788                  Redisplay Screen
789      End-Select
790      End-While
791      Tag: "Présent."
792      vPrésent = 1
793      Redisplay Screen

```

```

794 Flush Type-Ahead
795 While (O == O)
796     While (Waiting For Key)
797         If (Ctrl Key is Down)
798             vFVNTASS = 1
799             vCTRLPré = 1
800         -Else
801             vFVNTASS = 0
802             vCTRLPré = 0
803         End-If
804         Redisplay Screen
805     End-While
806     CarTapé = Input A Key
807     Select (CarTapé)
808         Case HELPLIKE:
809             vFVNTASS = 0
810             vCTRLPré = 0
811             Call Slide AidePrésentation [0135]
812         Case QUITTER:
813             vFVNTASS = 0
814             vCTRLPré = 0
815             Call Tag "Quitter"
816             Done Select
817         Case NEXT:
818             vFVNTASS = 0
819             vCTRLPré = 0
820             vPrésent = 0
821             View Slide >NEXT<
822         Case PREVIOUS:
823             vFVNTASS = 0
824             vCTRLPré = 0
825             vPrésent = 0
826             View Slide >PREVIOUS<
827         Case SOMMAIRE:
828             vFVNTASS = 0
829             vCTRLPré = 0
830             vPrésent = 0
831             NumSlSom = Slide With Name: Sommaire
832             View Absolute NumSlSom
833         Otherwise:
834             vFVNTASS = 0
835             vCTRLPré = 0
836             Tone Thud
837             Redisplay Screen
838     End-Select
839 End-While
840 Tag: "FinLeçon"
841     vFondVNT = 1
842     vPrésent = 1
843     vFinLeç = 1
844     Redisplay Screen
845     Flush Type-Ahead
846     While (O == O)
847         While (Waiting For Key)
848             If (Ctrl Key is Down)
849                 vFVNTASS = 1
850                 vCTRLFL = 1
851             -Else
852                 vFVNTASS = 0
853                 vCTRLFL = 0
854             End-If
855             Redisplay Screen
856         End-While
857         CarTapé = Input A Key
858         Select (CarTapé)
859             Case HELPLIKE:

```

```

860          vFondVNT = 0
861          vFinLeç = 0
862          vFVNTASS = 0
863          vCTRLFL = 0
864          Call Slide AidePrésentation [0135]
865      Case QUITTER:
866          vFVNTASS = 0
867          vCTRLFL = 0
868          Call Tag "Quitter"
869          Done Select
870      Case NEXT:
871          vFVNTASS = 0
872          vCTRLFL = 0
873          vPrésent = 0
874          vFondVNT = 0
875          vFinLeç = 0
876          SomStart = Sommaire
877          TestVu = 1
878          NumSlSom = Slide With Name: SomStart
879          View Absolute NumSlSom
880      Case PREVIOUS:
881          vFVNTASS = 0
882          vCTRLFL = 0
883          vPrésent = 0
884          vFondVNT = 0
885          vFinLeç = 0
886          View Slide >PREVIOUS<
887      Otherwise:
888          vFVNTASS = 0
889          vCTRLFL = 0
890          Tone Thud
891          Redisplay Screen
892      End-Select
893  End-While
894  Tag: "Démo"
895      Redisplay Screen
896      Flush Type-Ahead
897      While (0 == 0)
898          While (Waiting For Key)
899              If (Ctrl Key is Down)
900                  vFVNTASS = 1
901                  vCTRLPré = 1
902              -Else
903                  vFVNTASS = 0
904                  vCTRLPré = 0
905              End-If
906              Redisplay Screen
907          End-While
908          CarTapé = Input A Key
909          Select (CarTapé)
910              Case HELPLIKE:
911                  vFVNTASS = 0
912                  vCTRLPré = 0
913                  If (vDémo == 0)
914                      vDémoEx = 1
915                      vDémo = 1
916                      Redisplay Screen
917                      Done Select
918                  -Else
919                      vDémoEx = 0
920                      vDémo = 0
921                      Call Slide AideDémo [0136]
922                  End-If
923              Case DISPMESS:
924                  vFVNTASS = 0
925                  vCTRLPré = 0

```

```

926         If (vD  mo == 1)
927             vD  moEx = 0
928             vD  mo = 0
929         -Else
930             Tone Thud
931         End-If
932         Redisplay Screen
933         Done Select
934         Case QUITTER:
935             vFVNTASS = 0
936             vCTRLPr   = 0
937             vD  moEx = 0
938             vD  mo = 0
939             Call Tag "Quitter"
940             Done Select
941         Case NEXT:
942             vFVNTASS = 0
943             vCTRLPr   = 0
944             vD  moEx = 0
945             vD  mo = 0
946             View Slide >NEXT<
947         Case PREVIOUS:
948             vFVNTASS = 0
949             vCTRLPr   = 0
950             vD  moEx = 0
951             vD  mo = 0
952             View Slide >PREVIOUS<
953         Case SOMMAIRE:
954             vFVNTASS = 0
955             vCTRLPr   = 0
956             vD  moEx = 0
957             vD  mo = 0
958             NumSlSom = Slide With Name: Sommaire
959             View Absolute NumSlSom
960         Otherwise:
961             vFVNTASS = 0
962             vCTRLPr   = 0
963             Tone Thud
964             Redisplay Screen
965     End-Select
966     End-While
967     Tag: "Exercice"
968     While (Waiting For Key)
969         If (Ctrl Key is Down)
970             vFVNTASS = 1
971             vCTRLPr   = 1
972         -Else
973             vFVNTASS = 0
974             vCTRLPr   = 0
975         End-If
976         Redisplay Screen
977     End-While
978     CarTap   = Input A Key
979     vCWait  d = 0
980     vFVNTASS = 0
981     vCTRLPr   = 0
982     vMessInd = 0
983     GOtherSl = 0
984     Select (CarTap  )
985         Case HELPLIKE:
986             If (vD  moEx == 0)
987                 vD  moEx = 1
988             -Else
989                 vD  moEx = 0
990                 GOtherSl = 1
991             End-If

```

```

992         Done Select
993     Case DISPMESS:
994         If (vDémox == 1)
995             vDémox = 0
996         -Else
997             vMessInd = 1
998             Tone Thud
999         End-If
1,000     Done Select
1,001     Case QUITTER:
1,002         vDémox = 0
1,003         Call Tag "Quitter"
1,004     Done Select
1,005     Case PREVIOUS:
1,006         vDémox = 0
1,007         GOtherSl = 1
1,008     Done Select
1,009     Case SOMMAIRE:
1,010         vDémox = 0
1,011         NumSlSom = Slide With Name: Sommaire
1,012         GOtherSl = 1
1,013     Done Select
1,014     Case CHWAITED:
1,015         vMessInd = 1
1,016     If (vDémox == 1)
1,017         vDémox = 0
1,018         If (CWImp == "")
1,019             If (ChWaited Is Alphabetic)
1,020                 CWImpN = ChWaited
1,021                 CWImpS = CWImpN - 32
1,022             -Else
1,023                 CWImpS = ChWaited
1,024             End-If
1,025         -Else
1,026             CWImpS = CWImp
1,027         End-If
1,028         LNCW = Length(CWImpS)
1,029         Variable = MaxTactP - LNCW
1,030         If (Variable < 0)
1,031             Variable = 0
1,032             LNCW = MaxTactP
1,033         End-If
1,034         Variable = Variable / 2
1,035         CCWImp = BCCWImp + Variable
1,036         CNMCW = CCWImp - 1
1,037         Increment LNCW By 2
1,038         vCWaited = 1
1,039     -Else
1,040         Tone Thud
1,041     End-If
1,042     Done Select
1,043 Otherwise:
1,044     If (NWaited == -1)
1,045         OK = 1
1,046     -Else
1,047     If (CWImp = "")
1,048         If (CarTapé Is Alphabetic)
1,049             CARTAPE = CarTapé
1,050             If (CARTAPE = ChWaited)
1,051                 OK = 1
1,052                 Append ChWaited To Reponse
1,053             -Else
1,054                 vDémox = 0
1,055                 vMessInd = 1
1,056                 Tone Thud
1,057             End-If

```

```

1.058         -Else
1.059         If (CarTapé == ChWaité)
1.060             OK = 1
1.061             Append ChWaité To Reponse
1.062         -Else
1.063             vMessInd = 1
1.064             vDémox = 0
1.065             Tone Thud
1.066         End-If
1.067         End-If
1.068     -Else
1.069         If (CarTapé == NWaité)
1.070             OK = 1
1.071         -Else
1.072             vMessInd = 1
1.073             vDémox = 0
1.074             Tone Thud
1.075         End-If
1.076     End-If
1.077 End-If
1.078 End-Select
1.079 Return From Tag Call
1.080 Tag: "GOTHERSL"
1.081     Select (CarTapé)
1.082     Case HELPLIKE:
1.083         If (vExP == 0)
1.084             Call Slide AideExD [0137]
1.085         -Else
1.086             vExP = 0
1.087             vPrésent = 0
1.088             Call Slide AideFinE [0139]
1.089         End-If
1.090     Case PREVIOUS:
1.091         vExP = 0
1.092         vPrésent = 0
1.093         View Slide >PREVIOUS<
1.094     Case SOMMAIRE:
1.095         vExP = 0
1.096         vPrésent = 0
1.097         View Absolute NumSlSom
1.098     End-Select
1.099 Tag: "Bien&Nxt"
1.100     vDémox = 0
1.101     vE1 = 1
1.102     vBien = 1
1.103     Redisplay Screen
1.104     While (0 == 0)
1.105         While (Waiting For Key)
1.106             If (Ctrl Key is Down)
1.107                 vFVNTASS = 1
1.108                 vCTRLPré = 1
1.109             -Else
1.110                 vFVNTASS = 0
1.111                 vCTRLPré = 0
1.112             End-If
1.113             Redisplay Screen
1.114         End-While
1.115         vFVNTASS = 0
1.116         vCTRLPré = 0
1.117         CarTapé = Input A Key
1.118         Select (CarTapé)
1.119         Case HELPLIKE:
1.120             If (vDémox == 0)
1.121                 vDémox = 1
1.122                 vDémox = 1
1.123                 Redisplay Screen

```

```

1.124             Done Select
1.125         -Else
1.126             vBien = 0
1.127             vD  mo = 0
1.128             vD  moEx = 0
1.129             Call Slide AideFinE [0139]
1.130         End-If
1.131     Case DISPMESS:
1.132         If (vD  mo == 1)
1.133             vD  mo = 0
1.134             vD  moEx = 0
1.135         -Else
1.136             Tone Thud
1.137         End-If
1.138         Redisplay Screen
1.139         Done Select
1.140     Case NEXT:
1.141         vD  mo = 0
1.142         vD  moEx = 0
1.143         vE1 = 0
1.144         vBien = 0
1.145         View Slide >NEXT<
1.146     Case QUITTER:
1.147         vD  mo = 0
1.148         vD  moEx = 0
1.149         vE1 = 1
1.150         vBien = 1
1.151         Call Tag "Quitter"
1.152         Done Select
1.153     Case SOMMAIRE:
1.154         vD  mo = 0
1.155         vD  moEx = 0
1.156         vE1 = 0
1.157         vBien = 0
1.158         NumSlSom = Slide With Name: Sommaire
1.159         View Absolute NumSlSom
1.160     Case PREVIOUS:
1.161         vD  mo = 0
1.162         vD  moEx = 0
1.163         vE1 = 0
1.164         vBien = 0
1.165         View Slide >PREVIOUS<
1.166     Otherwise:
1.167         Tone Thud
1.168         Redisplay Screen
1.169     End-Select
1.170 End-While
1.171 Tag: "ExComLR"
1.172     Erase Reponse
1.173     Redisplay Screen
1.174     OK = 0
1.175     CWImp = ""
1.176     ChWait  d = CommandL
1.177     While (OK == 0)
1.178         Call Tag "Exercice"
1.179         If (vMessInd == 1)
1.180             vMessI1 = 0
1.181         -Else
1.182             vMessI1 = 80
1.183         End-If
1.184         If (GOtherSl == 1)
1.185             Goto Tag "GOTHERSL"
1.186         End-If
1.187         Redisplay Screen
1.188     End-While
1.189     OK = 0

```

```

1.190      CWImp = "RETURN"
1.191      NWaitd = RETURN
1.192      While (OK == 0)
1.193          Call Tag "Exercice"
1.194          If (vMessInd == 1)
1.195              vMessI2 = 0
1.196          -Else
1.197              vMessI2 = 80
1.198          End-If
1.199          If (GOtherSl == 1)
1.200              Goto Tag "GOTHERSL"
1.201          End-If
1.202          Redisplay Screen
1.203      End-While
1.204      Goto Tag "Bien&Nxt"

```

Variable List:

```

CTRLF9      [0001]: 358
CTRLF8      [0002]: 357
CTRLF7      [0003]: 356
CTRLF6      [0004]: 355
CTRLF5      [0005]: 354
CTRLF4      [0006]: 353
CTRLF3      [0007]: 352
CTRLF2      [0008]: 351
vBFH        [0009]: 0
vBFG        [0010]: 0
vBFF        [0011]: 0
vBFE        [0012]: 0
vBFD        [0013]: 0
vBFC        [0014]: 0
vBFB        [0015]: 0
DSBF        [0016]: 1
vBFA        [0017]: 0
BFH         [0018]: ""
BFG         [0019]: ""
BFF         [0020]: "La commande PATIENT."
BFE         [0021]: "La commande EXTRACTION*."
BFD         [0022]: "La commande INDEX*."
BFC         [0023]: "La commande TROUVER* (FIND*)."
BFB         [0024]: "La commande ANALYSE*."
BFA         [0025]: "La commande GARDER* (TAKE*)."
CommandL    [0026]: "c"
CWImpS      [0027]: "0"
vTDidac     [0028]: 0
vAct6       [0029]: 1
LineByL     [0030]: "line by line"
DSBACC      [0031]: 1
vBACCH      [0032]: 0
vBACCG      [0033]: 0
vBACCF      [0034]: 0
vBACCE      [0035]: 0
vBACCD      [0036]: 0
vBACCC      [0037]: 0
vBACCB      [0038]: 0
vBACCA      [0039]: 0
BACCH       [0040]: ""
BACCG       [0041]: ""
BACCF       [0042]: ""
BACCE       [0043]: "Les touches de déplacement:F1,F2,F3,F4."
BACCD       [0044]: "Déplacement vue par vue."
BACCC       [0045]: "Déplacement ligne par ligne."
BACCB       [0046]: "Déplacement suivant hiérarchie."
BACCA       [0047]: "Consultation répertoires: INTRODUCTION."
CNOH        [0048]: 70
CNOMCW      [0049]: 69

```

```

vBien      [0050]: 0
vAct5      [0051]: 0
vAct4      [0052]: 1
vAct3      [0053]: 0
vAct2      [0054]: 1
vAct1      [0055]: 0
CRSRL      [0056]: 331
CRSRR      [0057]: 333
RCRight    [0058]: "0"
RCLeft     [0059]: "8"
RCDN       [0060]: "0"
RCUP       [0061]: "4"
DSBAC      [0062]: 1
vBACH      [0063]: 0
vBACG      [0064]: 0
vBACF      [0065]: 0
vBACE      [0066]: 0
vBACD      [0067]: 0
vBACC      [0068]: 0
vBACB      [0069]: 0
vBACA      [0070]: 0
BACH       [0071]: ""
BACG       [0072]: ""
BACF       [0073]: ""
BACE       [0074]: ""
BACD       [0075]: ""
BACC       [0076]: "Répertoires: CONSULTATION."
BACB       [0077]: "Répertoires: REFERENCES."
BACA       [0078]: "Répertoires: STRUCTURE."
DSBAB      [0079]: 1
vBABH      [0080]: 0
vBABG      [0081]: 0
vBABF      [0082]: 0
vBABE      [0083]: 0
vBABD      [0084]: 0
vBABC      [0085]: 0
vBABE      [0086]: 0
vEABA      [0087]: 0
BABH       [0088]: ""
BABG       [0089]: ""
BAEF       [0090]: ""
BABE       [0091]: ""
BAED       [0092]: "Comment quitter un écran de RADAR."
BABC       [0093]: "Exécution d'une commande."
BABE       [0094]: "Interprétation des écrans de RADAR."
EAEA       [0095]: "Principes d'utilisation: INTRODUCTION."
BAH        [0096]: ""
BAG        [0097]: ""
BAF        [0098]: ""
BAE        [0099]: ""
BAD        [0100]: "Symptôme RADAR."
BAC        [0101]: "Répertoires de RADAR."
BAB        [0102]: "Principes d'utilisation de RADAR."
BAA        [0103]: "Présentation de RADAR."
DSBA       [0104]: 1
vBAH       [0105]: 0
vBAG       [0106]: 0
vBAF       [0107]: 0
vBAE       [0108]: 0
vBAD       [0109]: 0
vBAC       [0110]: 0
vBAB       [0111]: 0
vBAA       [0112]: 0
CLOMCW     [0113]: 12
OmbreMCW   [0114]: "
LBM CW     [0115]: "

```

```

CMCW      [0116]: 13
LSpCMCW   [0117]: "
LIVMCW    [0118]: 58
CLMCW     [0119]: 11
LHMCW     [0120]: "
MCWaited  [0121]: "Vous devez donc taper sur la touche"
vMessI10  [0122]: 80
vMessI9   [0123]: 80
vMessI8   [0124]: 80
vMessI7   [0125]: 80
vMessI6   [0126]: 80
vMessI5   [0127]: 80
vMessI4   [0128]: 80
vMessI3   [0129]: 80
vMessI2   [0130]: 80
vMessI1   [0131]: 80
NWaited   [0132]: 13
Reponse   [0133]: ""
OK         [0134]: 0
ENONCE    [0135]: 5
CNMCW     [0136]: 56
BCCWImp   [0137]: 50
CCWImp    [0138]: 57
LNMCW     [0139]: 3
CWImpN    [0140]: 115
ChWaited  [0141]: "c"
CWImp     [0142]: ""
GOtherSl  [0143]: 0
vCTRLEx   [0144]: 0
vEnoncé   [0145]: 0
vCWaited  [0146]: 0
vMessInd  [0147]: 0
vExp      [0148]: 0
LSpExp    [0149]: "
CHWAITED  [0150]: 323
CPlusTND  [0151]: 61
TNextCh   [0152]: "F9"
LIVTNext  [0153]: 4
MNextCh   [0154]: "Pour savoir quel est la prochaine touche à taper"
MMoreAid  [0155]: "Pour plus d'aide"
LBDémo    [0156]: "
TCouchéD  [0157]: "
TCouchéG  [0158]: "
MaxMessD  [0159]: 52
DISPMESS  [0160]: 322
CLOmbreD  [0161]: 10
OmbrDémO  [0162]: "
CPlusTDD  [0163]: 61
LIVTDisp  [0164]: 4
TDispMes  [0165]: "F8"
MDispMes  [0166]: "Pour faire disparaître ce message"
CPlusTMD  [0167]: 61
LIVTMore  [0168]: 4
LMDémo    [0169]: "
CPlusTID  [0170]: 61
CPlusTCD  [0171]: 61
CNTMessD  [0172]: 62
MinTActD  [0173]: 4
CTMesDém  [0174]: 63
CPlDDémO  [0175]: 60
MinMessD  [0176]: 48

```

CMesDém0 [0177]: 11
vDém0 [0178]: 0
LSp0Dém0 [0179]: "

LIVDém0 [0180]: 61
vDém0Ex [0181]: 0
CLDém0 [0182]: 9
LHDém0 [0183]: "

ToSom [0184]: 0
vBC [0185]: 0
DSB [0186]: 1
vBH [0187]: 0
vBG [0188]: 0
vBF [0189]: 0
vBE [0190]: 0
vBD [0191]: 0
vBB [0192]: 0
vBA [0193]: 0

BH [0194]: ""
BG [0195]: "Les autres commandes."
BF [0196]: "Les commandes principales."
BE [0197]: "Exemple d'utilisation de RADAR."
BD [0198]: "L'écran RADAR 3.4."
BB [0199]: "Démarrage de RADAR."
BC [0200]: "L'écran QUITTER RADAR."
EA [0201]: "Initiation à RADAR."

PosNorm [0202]: 1
CRSRDN [0203]: 336
CRSRUP [0204]: 328
END [0205]: 335
HOME [0206]: 327

IntLigV5 [0207]: "

DSelectA [0208]: 1

TitSom [0209]: "C . Répertoires; CONSULTATION.

MaxBlcTi [0210]: "

DSA [0211]: 1

vAH [0212]: 0

vAG [0213]: 0

vAF [0214]: 0

vAE [0215]: 0

vAD [0216]: 0

vAC [0217]: 0

vAB [0218]: 0

vAA [0219]: 0

NumSLSom [0220]: 5

vCTRLPA [0221]: 0

vCTRLCA [0222]: 0

InvCli [0223]: 240

vFVNTASS [0224]: 0

DS [0225]: 1

vH [0226]: 0

vG [0227]: 0

vF [0228]: 0

vE [0229]: 0

vC [0230]: 0

vD [0231]: 0

vB [0232]: 0

vA [0233]: 0

LBBE1 [0234]: "

CFDLBE1 [0235]: 73

CIVTCont [0236]: 74

LNTCont [0237]: 4

CDNTCont [0238]: 75

LBE1 [0239]: " Pour continuer > F6 "

LIVBE1 [0240]: 24

```

vE1      [0241]: 0
CLBE1    [0242]: 56
LHBE1    [0243]: "
CStrFL   [0244]: 32
StrFinLe [0245]: "Fin de la leçon."
vCTRLFL  [0246]: 0
vFinLeç  [0247]: 0
PREVIOUS [0248]: 16
vCTRLPré [0249]: 0
SOMMAIRE [0250]: 19
vCTRLCon [0251]: 0
AidLeçon [0252]: 0
Var2     [0253]: 10
Partie   [0254]: "A . Consultation répertoires: INTRODUCTION."
CARTAPE  [0255]: "A"
Niveau   [0256]: 8
LengthSo [0257]: 9
NTSX2    [0258]: 2
Band     [0259]: "B."
Trouvé   [0260]: 1
LegalCar [0261]: "AaBb"
AReturn  [0262]: 65
TNiv5    [0263]: ""
TNiv4    [0264]: ""
TNiv3    [0265]: ""
TNiv2    [0266]: ""
TNiv1    [0267]: ""
TNiv0    [0268]: ""
TitreLeç [0269]: ""
CNTCont  [0270]: 59
LIVTCont [0271]: 4
LTCont   [0272]: 2
LIVTint  [0273]: 6
L5P      [0274]: "
L6P      [0275]: "
L4P      [0276]: "
L3P      [0277]: "
LLP      [0278]: 43
MaxTActP [0279]: 16
MaxMessP [0280]: 21
NEXT     [0281]: 320
TContinu [0282]: "F6"
MContinu [0283]: "Pour continuer"
TInterru [0284]: "CTRL"
MInterru [0285]: "Pour interrompre"
Oo       [0286]: "Oo"
YorN     [0287]: "OoNn"
CarTapé  [0288]: 111
OouN     [0289]: 1
vQUITTER [0290]: 0
NumNextS [0291]: 68
NomSom   [0292]: ""
TVus     [0293]: ""
TVusi    [0294]: 0
NTS      [0295]: 2
i        [0296]: 3
SomStart [0297]: "BAC"
NumSlSom [0298]: 43
TestVu   [0299]: 0
DSX      [0300]: 0
DSelect  [0301]: 1
vXH      [0302]: 0
vXG      [0303]: 0
vXF      [0304]: 0
vXE      [0305]: 0
vXD      [0306]: 0

```

vXC	[0307]:	0	
vXB	[0308]:	0	
vXA	[0309]:	""	
XH	[0310]:	""	
XG	[0311]:	""	
XF	[0312]:	""	
XE	[0313]:	""	
XD	[0314]:	""	
XC	[0315]:	""	
XB	[0316]:	""	
PartieH	[0317]:	""	
PartieG	[0318]:	""	
PartieF	[0319]:	""	
PartieE	[0320]:	""	
PartieD	[0321]:	""	
PartieC	[0322]:	""	
PartieB	[0323]:	"Utilisation de RADAR 3.4."	
XA	[0324]:	""	
PartieA	[0325]:	"Utilisation du didacticiel."	
Sommaire	[0326]:	"TContenu"	
vTH	[0327]:	0	
VTG	[0328]:	0	
vTF	[0329]:	0	
vTE	[0330]:	0	
vTD	[0331]:	0	
vTC	[0332]:	0	
vTB	[0333]:	0	
vTA	[0334]:	0	
TitreHS	[0335]:	" H .	"
vTHS	[0336]:	0	
TitreGS	[0337]:	" G .	"
vTGS	[0338]:	0	
TitreFS	[0339]:	" F .	"
vTFS	[0340]:	0	
TitreES	[0341]:	" E .	"
vTES	[0342]:	0	
TitreDS	[0343]:	" D .	"
vTDS	[0344]:	0	
TitreCS	[0345]:	" C .	"
vTCS	[0346]:	0	
TitreBS	[0347]:	" B . Utilisation de RADAR 3.4.	"
TitreAS	[0348]:	" A . Utilisation du didacticiel.	"
ROmbSom	[0349]:	18	
RdLignVE	[0350]:	17	
Loufin	[0351]:	" <┐ ."	
RNormal	[0352]:	15	
CNormal	[0353]:	21	
LNormal	[0354]:	41	
vReturn	[0355]:	0	
RLou	[0356]:	22	
LAvantou	[0357]:	"B."	
LTitreSo	[0358]:	"....."	
vTitSom	[0359]:	0	
ROmbTN	[0360]:	9	
vBotLV	[0361]:	0	
CBotLV	[0362]:	6	
RBotLV	[0363]:	8	
LTitreN4	[0364]:	""	
vLTN4	[0365]:	0	
LTitreN3	[0366]:	""	
vLTN3	[0367]:	0	
LTitreN2	[0368]:	" C . Répertoires de RADAR.	"
vLTN2	[0369]:	0	
LTitreN1	[0370]:	" A . Initiation à RADAR.	"
vLTN1	[0371]:	0	
LTitreNO	[0372]:	" B . Utilisation de RADAR 3.4.	"

vLTNO	[0373]:	0
DeuxPts	[0374]:	":
Egal	[0375]:	"=
Vu	[0376]:	"√"
ETraitHB	[0377]:	" "
ETraitHH	[0378]:	"■"
ETraitV	[0379]:	"■"
dTinvers	[0380]:	"⏏"
dT	[0381]:	"π"
dTraitH	[0382]:	"=
dTraitV	[0383]:	" "
dBasD	[0384]:	" "
dDHaut	[0385]:	"J"
dDBas	[0386]:	"J"
dHautD	[0387]:	"f"
Virgule	[0388]:	","
Pinterro	[0389]:	"?"
Point	[0390]:	."
h	[0391]:	"H"
g	[0392]:	"G"
f	[0393]:	"F"
e	[0394]:	"E"
d	[0395]:	"D"
c	[0396]:	"C"
b	[0397]:	"B"
a	[0398]:	"A"
TraitH	[0399]:	"_"
TraitV	[0400]:	" "
BasD	[0401]:	" "
DHaut	[0402]:	"J"
DBas	[0403]:	"J"
HautD	[0404]:	"f"
FlècheB	[0405]:	"v"
FlècheG	[0406]:	"<"
FlècheD	[0407]:	">"
Ombre	[0408]:	"■"
Carré	[0409]:	"■"
Space	[0410]:	" "
vTNivO	[0411]:	0
vSom	[0412]:	0
vFondVNT	[0413]:	0
RL6ZDV	[0414]:	18
L5ZDV	[0415]:	"vu."
L4ZDV	[0416]:	"déjà"
L3ZDV	[0417]:	"√ ="
L6ZDV	[0418]:	" "
L2ZDV	[0419]:	" "
CALZDV	[0420]:	67
CFBZDV	[0421]:	68
CVu	[0422]:	63
CL1ZDV	[0423]:	63
L1ZDV	[0424]:	" "
APTitreS	[0425]:	" "
AVTitreS	[0426]:	" "
COmbreSo	[0427]:	17
OmbreSom	[0428]:	" "
dLigneVB	[0429]:	" "
dLigneVH	[0430]:	" "
LIVdLigV	[0431]:	49
LIVdsSom	[0432]:	45
CIVdsSom	[0433]:	20
SBCDEFGH	[0434]:	"B,C,D,E,F,G,H."
CLoufin	[0435]:	4
RLAvtou	[0436]:	21
CNTSN5	[0437]:	59
CNTSN4	[0438]:	57

```

CNTSN3 [0439]: 55
CNTSN2 [0440]: 53
CNTSN1 [0441]: 51
CNTQuit [0442]: 75
CNTAide [0443]: 68
CNTSNO [0444]: 15
PosPlus [0445]: 0
H [0446]: ""
G [0447]: ""
F [0448]: ""
E [0449]: ""
D [0450]: ""
C [0451]: ""
B [0452]: "Utilisation de RADAR 3.4."
A [0453]: "Utilisation du didacticiel."
CdTraitV [0454]: 16
TReturn [0455]: " < . "
Lou [0456]: "ou "
L1ZCA [0457]: "Tapez A."
Lengthou [0458]: 2
CIVEnter [0459]: 4
RL1ZCA [0460]: 20
RPinterr [0461]: 19
LZQ3 [0462]: ""
LZQ2 [0463]: "vous y voir"
LZQ1 [0464]: "Que voulez"
LIVMotSo [0465]: 10
LZFS [0466]: "■■■SOMMAIRE:"
NbCarrés [0467]: 9
CIVTSom [0468]: 14
LongZAS [0469]: 15
CIVTSN5 [0470]: 60
CIVTSN4 [0471]: 58
CIVTSN3 [0472]: 56
CIVTSN2 [0473]: 54
CIVTSN1 [0474]: 52
LIVTSN5 [0475]: 4
LIVTSN4 [0476]: 4
LIVTSN3 [0477]: 4
LIVTSN2 [0478]: 4
LIVTSN1 [0479]: 4
CLTN4fin [0480]: 58
CLTN3fin [0481]: 56
CLTN2fin [0482]: 54
CLTN1fin [0483]: 52
CLTNOfin [0484]: 50
LTN4fin [0485]: "> F5"
LTN3fin [0486]: "> F4"
LTN2fin [0487]: "> F3"
LTN1fin [0488]: "> F2"
LTNOetOm [0489]: 48
LTNOfin [0490]: "> F1"
LIVLTitN [0491]: 46
LIVExtLV [0492]: 46
LIntLigV [0493]: 48
ATSLignV [0494]: "┌───────────────────────────────────────────┐"
LOmbreTN [0495]: 46
OmbreTN [0496]: "┌───────────────────────────────────────────┐"
IntLignV [0497]: "┌───────────────────────────────────────────┐"
BotLignV [0498]: "┌───────────────────────────────────────────┐"
TopLignV [0499]: "┌───────────────────────────────────────────┐"
LLigneV [0500]: 44
LIVZAQ2 [0501]: 10
L5ZAQ [0502]: "┌> CTRL + Q"
L4ZAQ [0503]: "┌ Quitter"
CIVZAQ [0504]: 69

```

```

CLZAQ      [0505]: 65
LIVZAQ1    [0506]: 4
L3ZAQ      [0507]: " L> F7"
L2ZAQ      [0508]: " Aide"
L6ZAQ      [0509]: " _____"
L1ZAQ      [0510]: " _____"
CIVZTD2    [0511]: 16
LIVZTD2    [0512]: 5
CL1ZTDfi   [0513]: 13
L1ZTDfin   [0514]: " > ESC"
L2ZTD      [0515]: "████████████████████"
LIVZTD1    [0516]: 12
L1ZTDmin   [0517]: "■RADARTUTOR■"
Normal     [0518]: 7
Clignoté   [0519]: 135
InvVidéo   [0520]: 112
Maxou      [0521]: 8
MaxTapez   [0522]: 11
MaxLignQ   [0523]: 14
MaxMessA   [0524]: 13
MaxCarTi   [0525]: 39
Variable   [0526]: 22
Var1       [0527]: 2
MinDVu     [0528]: 6
LMotSom    [0529]: 8
MinMotSo   [0530]: 10
LTSNiv5    [0531]: 2
LTSNiv4    [0532]: 2
LTSNiv3    [0533]: 2
LTSNiv2    [0534]: 2
LTSNiv1    [0535]: 2
LTSNiv0    [0536]: 3
LongZAQ    [0537]: 15
Length     [0538]: 35
LTQuit     [0539]: 8
LTAide     [0540]: 2
MinTAct    [0541]: 8
MaxDVu     [0542]: 10
MaxMotSo   [0543]: 17
MaxTAct    [0544]: 11
Tapez      [0545]: "Tapez"
DEJAVU2    [0546]: " vu."
DEJAVU1    [0547]: " déjà "
ou         [0548]: "ou"
Ligne3Q    [0549]: ""
Ligne2Q    [0550]: "vous y voir"
Ligne1Q    [0551]: "Que voulez"
MotSom     [0552]: "SOMMAIRE"
GOSNIV5    [0553]: 319
GOSNIV4    [0554]: 318
GOSNIV3    [0555]: 317
GOSNIV2    [0556]: 316
GOSNIV1    [0557]: 315
TSNiv5     [0558]: "F5"
TSNiv4     [0559]: "F4"
TSNiv3     [0560]: "F3"
TSNiv2     [0561]: "F2"
TSNiv1     [0562]: "F1"
QUITTER    [0563]: 17
TQuitter   [0564]: "CTRL + Q"
MQuitter   [0565]: "Quitter"
HELPLIKE   [0566]: 321
TAide      [0567]: "F7"
MAide      [0568]: "Aide"
GOSNIVO    [0569]: 27
TSNIVO     [0570]: "ESC"

```

```

TitreDid [0571]: "RADARTUTOR"
ALTF9 [0572]: 368
ALTF8 [0573]: 367
ALTF7 [0574]: 366
ALTF6 [0575]: 365
ALTF5 [0576]: 364
ALTF4 [0577]: 363
ALTF3 [0578]: 362
ALTF2 [0579]: 361
SHIFTF9 [0580]: 348
SHIFTF8 [0581]: 347
SHIFTF7 [0582]: 346
SHIFTF6 [0583]: 345
SHIFTF5 [0584]: 344
SHIFTF4 [0585]: 343
SHIFTF3 [0586]: 342
SHIFTF2 [0587]: 341
ALTZ [0588]: 300
ALTY [0589]: 277
ALTW [0590]: 273
ALTX [0591]: 301
ALTV [0592]: 303
ALTU [0593]: 278
ALTT [0594]: 276
ALTS [0595]: 287
ALTR [0596]: 275
ALTQ [0597]: 272
ALTP [0598]: 281
ALTO [0599]: 280
ALTN [0600]: 305
ALTM [0601]: 306
ALTL [0602]: 294
ALTK [0603]: 293
ALTJ [0604]: 292
ALTI [0605]: 279
ALTH [0606]: 291
ALTG [0607]: 290
ALTF [0608]: 289
ALTE [0609]: 274
ALTD [0610]: 288
ALTC [0611]: 302
ALTB [0612]: 304
ALTA [0613]: 286
CTRLZ [0614]: 26
CTRLY [0615]: 25
CTRLX [0616]: 24
CTRLW [0617]: 23
CTRLV [0618]: 22
CTRLU [0619]: 21
CTRLT [0620]: 20
CTRLS [0621]: 19
CTRLR [0622]: 18
CTRLQ [0623]: 17
CTRLP [0624]: 16
CTRL0 [0625]: 15
CTRLN [0626]: 14
CTRLl [0627]: 12
CTRLK [0628]: 11
CTRLJ [0629]: 10
CTRLG [0630]: 7
CTRLF [0631]: 6
CTRLE [0632]: 5
CTRLD [0633]: 4
CTRLC [0634]: 3
CTRLB [0635]: 2
CTRLA [0636]: 1

```

RETURN	[0637]:	13
ESC	[0638]:	27
CTRLF10	[0639]:	359
CTRLF1	[0640]:	350
ALTF10	[0641]:	369
ALTF1	[0642]:	360
SHIFTF10	[0643]:	349
SHIFTF1	[0644]:	340
F10	[0645]:	324
F9	[0646]:	323
F8	[0647]:	322
F7	[0648]:	321
F6	[0649]:	320
F5	[0650]:	319
F4	[0651]:	318
F3	[0652]:	317
F2	[0653]:	316
F1	[0654]:	315
vPrésent	[0655]:	0