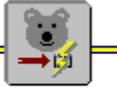


YRTrace 3.0



Le chasseur de messages

© Didier Heiderich 1994

Utilisation commerciale interdite sans autorisation

Index de l'aide YRTRACE 3.0

[Configuration et liste des fichiers](#)

[Que fait YR TRACE ?](#)

[Options](#)

[Contenu de la liste de messages](#)

[Les erreurs détectées](#)

[Les premiers pas...](#)

[Classification des messages](#)

[Fonctionnement interne](#)

[Les macros et le YRBasic](#)

[Je cherche un job !](#)

Capture des messages

Départ provoque la capture (selon les options), de même que l'instruction YRBASIC "YRRUN ON"

Dans ce cas, il arrive que YRTRACE modifie le curseur de l'application pour signaler qu'il capture des messages en même temps que l'application fonctionne.

Stop arrête la capture, de même que l'instruction YRBASIC "YRRUN OFF"

Voir :

[Contenu de la liste de messages](#)

[Options](#)

[Classification des messages](#)

[Les erreurs détectées](#)

Sélection des applications

A L'EXCEPTION DES ERREURS, YRTRACE vous permet de choisir les applications concernées par la capture des messages, les autres seront ignorées.

Voir :

[Contenu de la liste de messages](#)

[Options](#)

[Classification des messages](#)

Sélection des fenêtres

YRTRACE vous permet de sélectionner :

- toutes les fenêtres,
- une fenêtre :

dans ce cas, YRTRACE disparaît, vous sélectionnez la fenêtre en cliquant avec le bouton gauche.

Seule(s) la (les) fenêtre(s) sélectionnée(s) fait (font) l'objet de la capture des messages.

Contenu de la liste de messages

Options

Classification des messages

Sélection des messages

YRTRACE vous permet de sélectionner les messages capturés et ceci par type de messages.

Definir visualisation

Toujours visible : YRTRACE reste au premier plan de l'écran. Cette option peut être modifiée par l'instruction YRBASIC : SHOWWINDOW

La liste suit les messages : le dernier message windows est visible dans la liste. Le contenu de la liste peut être modifié par les instructions YRBASIC : YRADDLINE et YRCLEARLIST

Montrer dans la liste : définit ce qui sera visible dans la liste.

Erreurs : active la détection des erreurs.

Associer Macro

Vous permet d'associer un programme YRBASIC à un message particulier.

Si la détection de messages est activée, selon les conditions de capture, la détection de ce message chargera et exécutera la macro YRBASIC.

La macro s'exécutera en parallèle de YRTRACE (si vous avez décidé de ce fonctionnement en utilisant l'instruction basic : MULTITASK ON).

Dans le dialogue, les flèches renvoient au prochain message ayant une macro associée (selon le sens).

Voir :

[Fonctionnement interne](#)

[Macros en YRBASIC](#)

Modules

Lors de la mise au point d'applications, il est parfois utile de connaître les modules en mémoires, cet option ouvre un dialogue affichant les modules en cours. Vous pouvez sélectionner le type de module visible en utilisant le bouton "option" du dialogue.

YRTRACE et les communications sur les ports séries

Généralités

YRTRACE vous permet d'envoyer ses données vers le port série, ainsi vous pouvez suivre la capture des messages et des erreurs sans encombrer l'écran de votre PC.

Pour celà, il vous faut un minitel (ou un autre terminal) au standard téléinformatique 80 colonnes et jeux américain.

Pour obtenir le standard téléinformatique sur le minitel (de 1B à 2) : FncT T + A

Si vous possédez un minitel 1B, vous pourrez établir la communication en 1200, paire, 7, 1. Si vous avez un minitel 2, ce qui est recommandé, vous pouvez choisir la vitesse de communication, dans ce cas sélectionnez 9600 dans le dialogue et modifiez la vitesse de la prise sur votre minitel en utilisant : FncT P + 9.

En cas d'échec, vérifiez sur la documentation du minitel les modes supportés et les moyens d'y accéder. Contrôlez également le n° du port série et si aucun autre logiciel est en train de l'utiliser.

YRTRACE ne supporte qu'une seule communication.

Les communications sont également accessibles via le YRBASIC et directement en relation avec la communication du programme : donc, si le YRBASIC provoque la communication et que vous êtes en détection de messages, les messages s'afficheront sur votre terminal.

Options

Les options sont classiques. La sélection d'un terminal provoque simplement des messages circonstanciés.

Les premiers pas...

Pour avoir une première approche de YRTRACE :

Lancez YRTRACE.

- Dans le menu "Options", sélectionnez : "Définir visualisation". Cochez la case "Toujours visible", cliquez sur "OK".
- Dans le menu "Options", choisissez "Messages", cochez le dialogue "Menus".
- Dans le menu "Capture", choisissez "Départ".

Ensuite, allez dans le menu d'une application autre que YRTRACE, vous verrez les messages apparaître dans la liste selon les attributs définis dans "Visualisation".

Les erreurs détectées

La détection des erreurs est effectuée via les outils fournis en standard par Windows, cette détection est par conséquent sûre, y compris lorsque l'erreur concerne un pointeur.

Erreurs dans les appels de fonctions Windows

'GlobalAlloc' A ECHOUÉ
'GlobalReAlloc' A ECHOUÉ
'GlobalLock' A ECHOUÉ
'LocalAlloc' A ECHOUÉ
'LocalReAlloc' A ECHOUÉ
'LocalLock' A ECHOUÉ
'AllocResource' A ECHOUÉ"
'LockResource' A ECHOUÉ"
'LoadModule' A ECHOUÉ"
'CreateDialog()' A ECHOUÉ: impossible de charger le menu.
'CreateDialog()' A ECHOUÉ: CREATION DE FENETRE ECHOUÉ
'RegisterClass' A ECHOUÉ: LA CLASSE EXISTE DÉJÀ
Le cache des DC est plein: trop de 'GetDC() !
'CreateWindow' A ECHOUÉ: CLASSE DE FENETRE INTROUVABLE
DESALLOCATION DE FENETRE EXTRA / MOT DE CLASSE INVALIDE
'LoadString()' A ECHOUÉ
LoadMenu()' A ECHOUÉ
Superposition des appels 'BeginPaint()
INDEX DE FENETRE INVALIDE
'CreateMenu' A ECHOUÉ
CreateDC A ECHOUÉ
'CreateMetafile': CREATION DU METAFIÈRE ECHOUÉ
"BITMAP DÉJÀ SÉLECTIONNÉ
L'OBJET SÉLECTIONNÉ EST DÉTRUIT.

Erreurs sur des objets mémoires

YRTRACE envoi un message INVALIDE appliqué à :

"valeur", "index", "drapeau", "selecteur", "pointeur", "pointeur de fonction", "pointeur de chaîne", "HINSTANCE", "HMODULE", "global handle", "local handle", "atom", "HWND", "HMENU", "HCURSOR", "HICON", "HGDIOBJ", "HDC", "HPEN", "HFONT", "HBRUSH", "HBITMAP", "HRGN", "HPALETTE", "HANDLE", "HFILE", "HMETAFIÈRE", "CID", "HDRVR", "HDWP".

Fonctionnement interne

Traitements en parallèle	Conditions	Résultat
<p><u>Arrivé d'un message Windows</u></p> <p>CAPTURE DU MESSAGE</p>	<p>si</p> <ul style="list-style-type: none"> - pas de réentrance - fenêtre sélectionnée - application sélectionnée - groupe du message sélectionné <p>si</p> <ul style="list-style-type: none"> - pas de programme Basic associé à un message est en cours - programme Basic associé au message 	<p>Affichage dans la liste écran et communication (si communication établie)</p> <p>Lancement du programme BASIC associé</p>
MACRO BASIC EN FONCTIONNEMENT	<p>si</p> <ul style="list-style-type: none"> - fichier Basic existe - pas d'erreur 	Selon le programme
CAPTURE DES ERREURS	<p>si</p> <ul style="list-style-type: none"> - pas de réentrance - capture des erreurs sélectionnée 	Affichage dans la liste et port série
MACRO BASIC LANCEE PAR L'UTILISATEUR	<p>si</p> <ul style="list-style-type: none"> - pas de réentrance - pas d'erreur 	Selon le programme

Le schéma ci-dessus met en évidence les possibilités et les limites de YRTRACE :

- Plusieurs programmes en BASIC peuvent fonctionner en même temps ! En effet, l'interpréteur est un objet, ce qui explique cette possibilité. Cependant, pour éviter la multiplication des programmes en mémoire, et de là, des problèmes de toute sorte, YRTRACE limite le nombre de programmes simultanés en interdisant les réentrances.

De fait seulement 3 programmes peuvent fonctionner en même temps: le programme en tâche de fond, un programme déclenché par un message, et le testeur de programme situé dans l'option "associer une macro".

La réentrance concerne uniquement chacun des éléments séparés horizontalement ci-dessus, indépendamment, ils sont pseudo-multitâches.

- L'absence de réentrance peut vous empêcher de détecter certains messages ou certaines erreurs, il suffit pour cela que l'évènement se produise pendant le traitement d'un évènement précédent.

Configuration

Il vous faut

- au minimum un 386 avec 2Mo de mémoire et un écran couleur à partir d'EGA.
- Windows 3.1

Liste des fichiers

YRTRACE est composé de 14 fichiers inséparables :

YRTRACE.EXE
YRHOOK.DLL
YRTRACE.HLP
YRTRACE.WRI

BC40RTL .DLL
BIDS40.DLL
BIVBX10.DLL
BWCC.DLL
MHRUN300.DLL
OWL200.DLL
CTL3DV2.DLL

MHMQ200.VBX
MHSL200.VBX

MNTCTRL.BYR

plus les exemples : *.BYR

Que fait YRTRACE ?

YRTRACE est un outil de débogage d'applications sous Windows 3.1 écrit en C++ qui vous permet de suivre le flux des messages Windows et les erreurs dans les applications.

De plus, YRTRACE 3.0 est équipé du YRBASIC 1.0 qui permet de créer des macro-commandes complexes assujéties aux messages de Windows et fonctionnant en multitâche.

* *YR TRACE* capture les messages windows (331 d'entre-eux) et les affiche dans une boîte de liste avec leurs différents paramètres. L'affichage peut également se faire sur un minitel branché sur votre PC, ce qui évite d'encombrer l'écran.

* *YR TRACE* capture un certain nombre d'erreurs se produisant dans les applications.

* A la base, *YRTRACE* est un outil passif qui n'empêche pas la transmission des messages ni l'arrêt en cas d'erreur (sauf bogues dans *YRTRACE...*).

Cependant, vous pouvez le rendre actif en écrivant des macros en Basic et les associant à l'arrivée d'un message. Le message sera le déclencheur du programme. C'est particulièrement utile pour se repérer dans le flux des messages. Mais dans ce cas vous êtes pleinement responsable du résultat (par exemple, une boucle non multitâche peut bloquer le système).

* Vous pouvez également lancer un programme Basic fonctionnant en parallèle (voir conditions). Ceci permet, par exemple, de piloter *YRTRACE* via le minitel ou d'ajouter des fonctions. Une application est livrée à cet effet : MNTCTRL.BYR : essayez-la, modifiez-la.

* *YRTRACE* peut vous indiquer les ressources et la mémoire disponible ainsi que la liste des modules en mémoire.

YR TRACE est particulièrement utile pour vérifier le flux de messages windows lors de la mise au point d'applications ayant pour caractéristique de dépendre de ce flux, par exemple, la modification du contenu d'une boîte de dialogue en fonction d'une sélection dans cette boîte.

YR TRACE peut aussi vous permettre de vérifier le fonctionnement d'autres applications.

Le fonctionnement (capture des messages et des erreurs) est basé sur des fonctions standard de Windows prévues à cet effet.

Contenu de la liste de messages

Dans la liste de messages, on retrouve dans l'ordre suivant :

- Le nom de l'application
- Le nom ou le numéro du message
- Le numéro de la fenêtre concernée par le message
- Le nom de la classe de la fenêtre
- Le nom de la fenêtre
- Les paramètres du message :
 - * WParam
 - * LParam Lo
 - * LParam Hi
 - * LParam
- Eventuellement, le texte associé à LParam
- Les ressources disponibles

Le nombre maximum de messages dans la liste est de 300. Une fois ce nombre de messages atteint, la liste est amputée de son premier message.

Classes de fenêtres

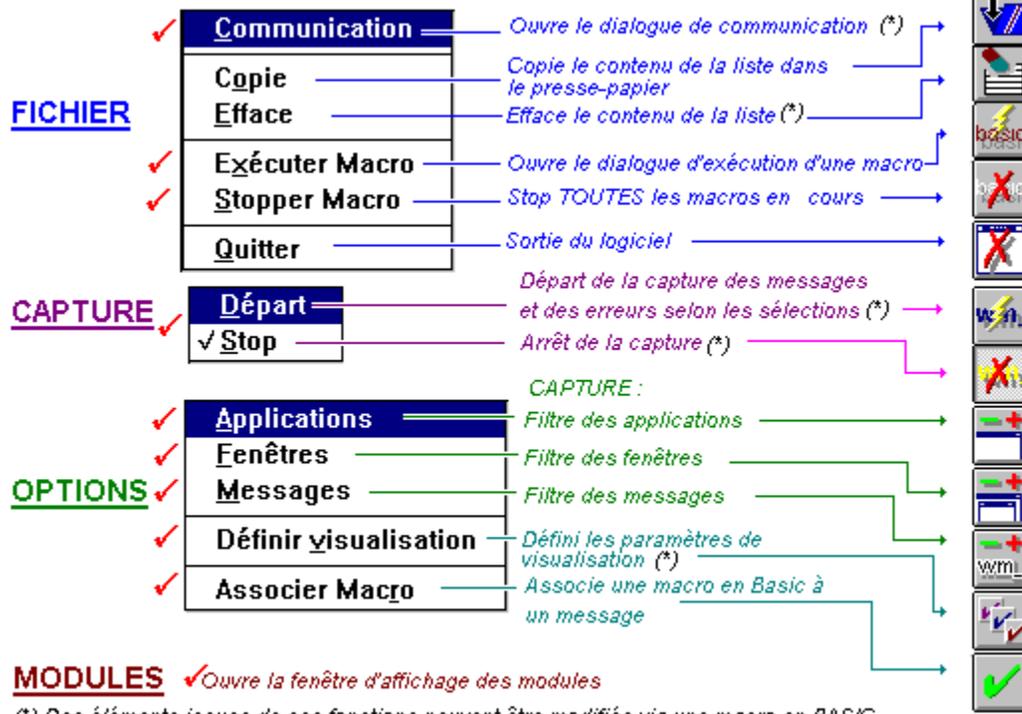
Chaque fenêtre fait partie d'une classe. YRTRACE 3.0 peut afficher le nom de la classe de fenêtre (parfois le nom est juste un #n°).

Certains messages de nom différents ont le même numéro : YRTRACE se sert du nom de la classe pour afficher le nom du message qui lui paraît correcte.

Nom de classes reconnues et permettant la différenciation:

Button, BorRadio, ListBox, ComboBox, ComboLBox, #32768 (menus).

Options de YR TRACE



(*) Des éléments issues de ces fonctions peuvent être modifiés via une macro en BASIC
 ✓ Indique un saut hypertexte : cliquer sur l'élément à côté pour en savoir plus

Classification des messages

Les messages sont répertoriés dans YR TRACE selon 17 classes :

- Edition : messages concernant l'édition de texte.
- Boîtes de liste : messages utilisés par les boîtes de liste.
- Icône curseur : messages concernant les icônes et les curseurs
- Bouton et Case à cocher : messages boutons et des boîtes à cocher
- Listes déroulantes : messages utilisés par les listes déroulantes
- DDE : messages client / serveur
- Clavier : messages utilisés pour la gestion du clavier
- Souris : messages utilisés pour la souris
- Dessine : messages concernant le dessin des fenêtres
- MDI : messages utilisés pour la gestion des fenêtres MDI
- Menu : messages utilisés par les menus
- Système : messages des menus et paramètres systèmes
- Presse papier et imprimante : messages du presse-papier et du tampon d'impression
- Application Fenêtres : messages de gestion des applications et des fenêtres (sauf MDI)
- WM_COMMAND : message WM_COMMAND
- Autres : messages non classés
- Utilisateurs : messages définis par les utilisateurs (entre WM_USER et \$7FFF)
- Non répertoriés : messages non répertoriés (YRTRACE fourni le n° du message).

Messages traqués par l'option AUTRES

WM_COMMNOTIFY

WM_DROPFILES

WM_NCHITTEST

WM_POWER

WM_QUEUESYNC

WM_COMPACTING

WM_ENTERIDLE

Messages traqués par l'option TIMER

WM_TIMECHANGE

WM_TIMER (Attention : WM_TIMER est un message non prioritaire)

Messages traqués par l'option APPLICATION & FENETRES

WM_ACTIVATE

WM_ACTIVATEAPP

WM_CLOSE

WM_CANCELMODE

WM_CHILDACTIVATE

WM_CREATE

WM_ENDSESSION

WM_INITDIALOG

WM_DESTROY

WM_HSCROLL

WM_DEVMODECHANGE

WM_KILLFOCUS

WM_VSCROLL

WM_GETMINMAXINFO

WM_GETDLGCODE

WM_QUERYDRAGICON

WM_QUERYENDSESSION

WM_QUERYNEWPALETTE

WM_QUERYOPEN

WM_SETFOCUS

WM_PARENTNOTIFY

WM_WININICHANGE

WM_QUIT

WM_MOVE

Messages traqués par l'option SYSTEME

WM_SYSCOLORCHANGE

WM_SYSCOMMAND

WM_SYSDEADCHAR

WM_SYSTEMERROR

DM_GETDEFID

DM_SETDEFID

WM_SYSKEYDOWN

WM_SYSKEYUP

WM_SYSCHAR

Messages traqués par l'option MDI

WM_MDIACTIVATE

WM_MDICASCADE

WM_MDICREATE

WM_MDIDESTROY

WM_MDIGETACTIVE

WM_MDIICONARRANGE

WM_MDIMAXIMIZE

WM_MDINEXT

WM_MDIRESTORE

WM_MDISETMENU

WM_MDITILE

Messages traqués par l'option PAINT

WM_NEXTDLGCTL

WM_NCPAINT

WM_PAINT

WM_PALETTECHANGED

WM_PALETTEISCHANGING

WM_SIZE

WM_WINDOWPOSCHANGED

WM_WINDOWPOSCHANGING

WM_ERASEBKGND

WM_DRAWITEM

WM_CTLCOLOR

WM_FONTCHANGE

WM_MEASUREITEM

WM_NCACTIVATE

WM_NCCALCSIZE

WM_NCCREATE

WM_NCDESTROY

WM_GETFONT

WM_SETFONT

WM_SETREDRAW

WM_SHOWWINDOW

Messages traqués par l'option SOURIS

WM_LBUTTONDOWNBLCLK

WM_LBUTTONDOWN

WM_LBUTTONUP

WM_MBUTTONDOWNBLCLK

WM_MBUTTONDOWN

WM_MBUTTONUP

WM_NCLBUTTONDOWNBLCLK

WM_NCLBUTTONDOWN

WM_NCLBUTTONUP

WM_NCMBUTTONDBLCLK

WM_NCMBUTTONDOWN

WM_NCMBUTTONUP

WM_NCMOUSEMOVE

WM_NCRBUTTONDOWNBLCLK

WM_NCRBUTTONDOWN

WM_NCRBUTTONUP

WM_RBUTTONDOWNBLCLK

WM_RBUTTONDOWN

WM_RBUTTONUP

WM_MOUSEACTIVATE

WM_MOUSEMOVE

Messages traqués par l'option CLAVIER

WM_KEYDOWN

WM_KEYUP

WM_DEADCHAR

WM_VKEYTOITEM

WM_CHAR

WM_CHARTOITEM

Messages traqués par l'option DDE

WM_DDE_ACK

WM_DDE_ADVISE

WM_DDE_DATA

WM_DDE_EXECUTE

WM_DDE_INITIATE

WM_DDE_POKE

WM_DDE_REQUEST

WM_DDE_TERMINATE

WM_DDE_UNADVISE

Messages traqués par l'option COMMAND USER

WM_COMMAND

Messages de WM_USER à \$7FFF

Messages traqués par l'option Presse-papier / impression

WM_ASKCBFORMATNAME

WM_COPY

WM_DRAWCLIPBOARD

WM_SIZECLIPBOARD

WM_HSCROLLCLIPBOARD

WM_DESTROYCLIPBOARD

WM_VSCROLLCLIPBOARD

WM_PASTE

WM_CUT

WM_RENDERALLFORMATS

WM_RENDERFORMAT

WM_SPOOLERSTATUS

WM_PAINTCLIPBOARD

WM_CHANGECHAIN

Messages traqués par l'option MENU

WM_INITMENU

WM_INITMENUPOPUP

WM_MENUCHAR

WM_MENUSELECT

Messages traqués par l'option ICON CURSEUR

STM_GETICON

STM_SETICON

WM_ICONERASEBKGND

WM_SETCURSOR

Messages traqués par l'option CHECK BOX :

Il s'agit en réalité des messages "boutons" :

BM_GETCHECK

BM_GETSTATE

BM_SETCHECK

BM_SETSTATE

BM_SETSTYLE

Messages traqués par l'option EDIT :

EM_CANUNDO

EM_EMPTYUNDOBUFFER

EM_FMTLINES

EM_GETFIRSTVISIBLELINE

EM_GETHANDLE

EM_GETLINE

EM_GETLINECOUNT

EM_GETMODIFY

EM_GETPASSWORDCHAR

EM_GETRECT

EM_GETSEL

EM_GETWORDBREAKPROC

EM_LIMITTEXT

EM_LINEFROMCHAR

EM_LINEINDEX

EM_LINELENGTH

EM_LINESCROLL

EM_REPLACESEL

EM_SETHANDLE

EM_SETMODIFY

EM_SETPASSWORDCHAR

EM_SETREADONLY

EM_SETRECT

EM_SETRECTNP

EM_SETSEL

EM_SETTABSTOPS

EM_SETWORDBREAKPROC

EM_UNDO

WM_GETTEXT

WM_GETTEXTLENGTH

WM_UNDO

WM_CLEAR

WM_SETTEXT

Messages traqués par l'option LIST BOX :

LB_ADDSTRING

LB_DELETESTRING

LB_DIR

LB_FINDSTRING

LB_FINDSTRINGEXACT

LB_GETCARETINDEX

LB_GETCOUNT

LB_GETCURSEL

LB_GETHORIZONTALEXTENT

LB_GETITEMDATA

LB_GETITEMHEIGHT

LB_GETITEMRECT

LB_GETSEL

LB_GETSELCOUNT

LB_GETSELITEMS

LB_GETTEXT

LB_GETTEXTLEN

LB_GETTOPINDEX

LB_INSERTSTRING

LB_RESETCONTENT

LB_SELECTSTRING

LB_SELITEMRANGE

LB_SETCARETINDEX

LB_SETCOLUMNWIDTH

LB_SETCURSEL

LB_SETHORIZONTALEXTENT

LB_SETITEMDATA

LB_SETITEMHEIGHT

LB_SETSEL

LB_SETTABSTOPS

LB_SETTOPINDEX

WM_COMPAREITEM (utilisé également par les combo box)

WM_DELETEITEM (utilisé également par les combo box)

Messages traqués par l'option COMBO BOX :

CB_ADDSTRING

CB_DELETESTRING

CB_DIR

CB_FINDSTRING

CB_FINDSTRINGEXACT

CB_GETCOUNT

CB_GETCURSEL

CB_GETDROPPEDCONTROLRECT

CB_GETDROPPEDSTATE

CB_GETEDITSEL

CB_GETEXTENDEDUI

CB_GETITEMDATA

CB_GETITEMHEIGHT

CB_GETLBTEXT

CB_GETLBTEXTLEN

CB_INSERTSTRING

CB_LIMITTEXT

CB_RESETCONTENT

CB_SELECTSTRING

CB_SETCURSEL

CB_SETEDITSEL

CB_SETEXTENDEDUI

CB_SETITEMDATA

CB_SETITEMHEIGHT

CB_SHOWDROPDOWN

WM_COMPAREITEM (idem liste box)

WM_DELETEITEM (idem liste box)

WM_CHANGECHAIN

YR TRACE 3.0

(c) Didier Heiderich 1994

2, résidence Beauséjour - rue Bach - 38120 Le Fontanil-Cornillon

Aucune distribution commerciale n'est autorisée sans le consentement formel de l'auteur.

Aucune modification ne peut être apportée au logiciel.

Aucun composant du logiciel ne peut être distribué hors de son ensemble, y compris le programme, les bibliothèques dynamiques, la documentation et l'aide.

Le logiciel est à utiliser à vos risques et périls. Il ne pourra en aucun cas être fait état de dommages causés par le logiciel dans votre système ou dans quoi que ce soit.

YRTRACE 3.0 fonctionne selon le principe du "shareware", son utilisation n'est pas libre et doit faire l'objet d'un enregistrement si vous continuez à l'utiliser plus de 30 jours après sa première utilisation.

Cependant, son enregistrement ne fait l'objet d'AUCUN PAYEMENT (Gratuit).

Pour enregistrer YRTRACE 3.0, écrivez-moi en me fournissant une enveloppe timbrée à votre nom, adresse et raison sociale. Vous recevrez en retour la combinaison de codes à effectuer pour transformer votre version en version enregistrée. Profitez-en pour me fournir des commentaires (éventuellement sur une carte postale...).

Le nom fourni est le nom réel de l'application qui peut être différent du nom commercial.

Lorsqu'il est connu, c'est le nom du message qui est affiché, sinon le numéro (en autres, pour les messages spécifiques du logiciel).

Le numéro de la fenêtre est le "Handle" (identificateur) HWND de la fenêtre concernée par le message.

Lorsque la fenêtre possède un nom, celui-ci est affiché. Attention : sous Windows, une simple zone de saisie est une fenêtre.

Un message Windows est constitué de 2 paramètres en plus du nom du message :

- **WParam** : un mot de 16 bits
- **LParam** : un mot de 32 bits que YTRACE fourni décomposé en 2 mots de 16 bits
LParam Lo et LParam Hi en plus du mot complet.

Dans certains cas, LParam est un pointeur sur un texte. Lorsque YR reconnaît un pointeur sur un texte le début du texte est affiché.



Ecriture, lancement et arrêt d'une macro en YRBASIC

Le langage

Introduction

Les séparateurs

Les variables

Les constantes

Les commandes

Les fonctions

Les boucles

Les conditions

Les constantes des utilisateurs

Les messages d'erreur

Ecriture, lancement et arrêt d'une macro en YRBasic

Ecriture

Pour écrire un programme YRBASIC, utilisez un éditeur de texte du type BLOC-NOTES et sauvegardez votre texte avec l'extension ".BYR"

Lancement

Pour lancer un programme YRBASIC, 2 possibilités :

- Choisissez dans le menu : "FICHIER" puis "EXECUTER MACRO", choisissez le fichier BYR à exécuter, cliquez OK et le démarrage est immédiat.

- Associez une macro à un message.

Arrêt

Vous stoppez TOUS les programmes YRBASIC en cours en utilisant les commandes "FICHIER" "STOPPER MACRO", sauf si ces macros sont dans une boucle sans fin et prioritaire (non multitâche).

Exemple de boucles sans fin prioritaire qui bloque tout le système :

```
10 GOTO 10
```

Exemple de boucle sans fin mais multitâche :

```
MULTITASK ON  
10 GOTO 10
```

Introduction au YRBASIC 1.0

Pourquoi un basic ?

A l'origine, il n'était pas prévu d'implanter un basic dans YRTRACE. Cependant, comme je voulais que les utilisateurs puissent associer une action à l'arrivée d'un message, le choix du basic s'est imposé de lui même comme système de macro-commandes.

De plus, au départ le pilotage (partiel) de YRTRACE via le minitel était implanté en dur dans le programme.

Seulement, comme je ne voulais pas aller trop loin dans les possibilités de cette version, j'ai pensé que certains d'entre vous seraient frustrés par les limites de ce pilotage. Aussi, en remplaçant le pilotage en "dur" par un programme basic en parallèle, je limitais mon travail en augmentant les possibilités de YRTRACE, *cuique suum ...*

Les caractéristiques de YRBASIC

Ne rêvez pas : YRBASIC n'est pas Visual Basic (le prix non plus, puisqu'il est entièrement gratuit) ! Dédié à l'écriture de macro-commandes, il a des **possibilités** :

- * il est pseudo-multitâche (selon le mode de Windows (**)), et fonctionne en parallèle de YRTRACE (attention : voir la commande : "MULTITASK"),
- * plusieurs programmes peuvent fonctionner en même temps (sauf en cas de conflits de ressources, par exemple les communications),
- * il permet d'interagir sur Windows en envoyant des messages aux fenêtres ou aux applications,
- * il est en relation directe avec certaines fonctions de YRTRACE,
- * il peut communiquer avec un port série,
- * vous pouvez écrire en majuscule ou en minuscule sauf les variables.

mais aussi, certaines **limites** :

- * les programmes sont de 32 Ko de texte au maximum,
- * vous n'avez pas le droit aux réels, mais à 25 variables alphanumériques (80 caractères max) et 25 variables entier long,
- * il n'y a pas de tableaux,
- * il n'y a pas de fenêtre dédiée aux programmes YRBASIC : les "print" et autres "input" sont sous forme de fenêtres individuelles type "MessageBox",
- * il n'y a pas de gestion de fichiers, n'y de gestion de l'imprimante,
- * les fonctions ne sont pas implantées pour les chaînes de caractères.

Il a des **défauts** :

- pas de contrôle de dépassement des longueurs de chaîne et des nombres : attention, un programme BASIC avec une chaîne de caractère trop longue bloquera le système !!!

En cas de succès du logiciel (cela dépendra du nombre d'enregistrements que je recevrai...), le YRBASIC sera largement amélioré.

Les séparateurs de YRBASIC

Les séparateurs ne peuvent pas être utilisés dans un nom de variable ou de constante

Calculs

+ : addition
- : soustraction
* : multiplier
/ : diviser (retourne l'entier)
^ : puissance
= : égale
% : %
() : parenthèses

Conditions

= : égale
> : supérieur
< : inférieur
! : différent

Traitement de chaînes de caractères

= : assignation d'une variable alphanumérique
+ : concaténation d'une chaîne de caractères avec une autre

Autres

;, < > ! # \$ & ' { } _ . : []

Les variables de YRBASIC

YRTRACE ne reconnaît que 2 types de variables :

- les variables numériques qui sont des entiers longs de 32 bits [-2 147 483 648 à 2 147 483 647] nommés A...Z
- les variables alphanumériques de 80 caractères, nommés A\$...Z\$

Vous pouvez cependant utiliser les variables en leur donnant un nom plus long et non réservé, par exemple :

```
BOB=1
```

Attention : si vous nommez une variable BOB et une autre BERNARD, pour YRTRACE ce sera la même variable B.

Exemple1 (EX1.BYR):

```
BERNARD = 1  
PRINT BOB:"BOB=BERNARD"  
END
```

ATTENTION : il se peut que vous ayez des bogues dus à la latitude laissée aux noms de variables, notamment en cas d'erreur de frappe :

EX2.BYR

REM En dessous, il y a une erreur de syntaxe non détectée :

```
A=ISTHECOMOPEN  
PRINT A
```

Les constantes de YRBASIC

YRTRACE a un certain nombre de constantes prédéfinies :

Divers

TRUE = 1
FALSE = 0
ON = 1
OFF = 0

Constantes de la fonction "MessageBox"

Résultat de la fonction (selon le bouton poussé dans la boîte de messages) :

IDOK
IDCANCEL
IDYES
IDNO
IDABORD
IDRETRY
IDIGNORE

Icône à l'intérieur de la boîte de messages :

MBICONINFORMATION
MBICONSTOP
MBICONQUESTION

Type de boutons dans la boîte de messages :

MBABORTRETRYIGNORE : Réessayer / Abandonner / Ignorer
MBOKCANCEL : Ok / Abandon
MBRETRYCANCEL : Réessayer / Abandonner
MBYESNO : Oui / Non
MBYESNOCANCEL : Oui / Non / Abandon

Constantes de la fonction "showWindow"

SWHIDE : cacher
SWMINIMIZE : Icôniser
SWRESTORE : normale
SWSHOW : activer
SWTOP : toujours au premier plan (toujours visible)
SWNOTOP : n'est plus toujours au premier plan (toujours visible)

Constante de YRTRACE

HWINDOW : identificateur de la fenêtre principale de YRTRACE
HWININSIDE : identificateur de la fenêtre intérieure de YRTRACE
HTASK : Identificateur de la tâche YRTRACE

Les commandes de YRBASIC

Entrées / sorties

INPUT : ouvre une boîte de dialogue pour la saisie d'un nombre ou d'un texte
PRINT : ouvre une boîte de dialogue contenant les éléments décrits dans print
YRADDLINE : ajoute un commentaire dans la liste de YRTRACE
YRCLEARLIST : efface la liste de YRTRACE
CHOICE : Ouvre une boîte de dialogue avec une boîte de liste permettant de simuler un menu
BEEP : Avertissement sonore

Déroulement du programme

GOTO : va au label (N°)
GOSUB : va au sous-programme de label (N°)
RETURN : Fin d'un sous-programme
END : Fin du programme
MULTITASK : Passage ou non en mode multitâche
REM : Commentaire dans le programme
YRRUN : Active / désactive la capture des messages

Conditions

IF ... THEN : Si (condition) alors (commande)

Boucles

FOR : Nombre de fois
NEXT : Fin de boucle

Variables et traitements de chaînes

CLEARALL : remet à 0 toutes les variables et les déclarations de constantes
MODIFYSTR : remplace un caractère dans une chaîne par un autre caractère
CHR : retourne un caractère correspondant à un numéro ASCII
DECLARE : déclare un nom de constante numérique

Communication avec le port série

CINPUT : saisie d'un nombre ou d'une chaîne à partir du port série ouvert
CPRINT : envoi vers le port série ouvert les éléments qui suivent l'instruction
CGETCHAR : saisie un caractère issu du port série
OPENCOM : ouvre un port série
CLOSECOM : ferme le port série ouvert

Windows

POSTMESSAGE : envoi un message vers une fenêtre sans attendre son traitement
SENDMESSAGE : envoi un message vers une fenêtre
POSTAPPMESSAGE : envoi un message vers une application
SHOWWINDOW : visualise une fenêtre windows selon les options
GETAPP : retourne les éléments descriptifs d'une application en mémoire
GETLASTMSG : retourne le dernier message capturé par YRTRACE quelque soit le filtre
GETLASTFMSG : retourne le dernier message filtré capturé par YRTRACE
GETMSGNAME : retourne le nom d'un message à partir de son numéro
GETAPPNAME : retourne le nom d'une application à partir de son identificateur
SENDDLGITMESSAGE : envoi un message vers un contrôle dans une fenêtre

GETLASTERR

: retourne la dernière erreur détectée par YRTRACE

Les fonctions de YRBASIC

<u>YESNO</u>	: retourne la réponse à un message Oui / Non
<u>MESSAGEBOX</u>	: provoque une boîte de message et retourne le résultat
<u>ABS</u>	: retourne la valeur absolue d'un nombre
<u>CMPSTRING</u>	: compare 2 chaînes de caractères
<u>RETURNMSGNUM</u>	: retourne le numéro d'un message
<u>LEN</u>	: retourne la longueur d'une chaîne de caractères
<u>EXECPROG</u>	: lance un programme windows et retourne le résultat du lancement
<u>GETVARADDR</u>	: retourne l'adresse d'une variable YRBASIC
<u>GETLO</u>	: retourne le poids faible d'un nombre de 32 bits
<u>GETHI</u>	: retourne le poids fort d'un nombre de 32 bits
<u>MAKELONG</u>	: fabrique et retourne un nombre de 32 bits
<u>GETACTIVEWIN</u>	: retourne l'identificateur HWND de la fenêtre active
<u>ISCOMOPEN</u>	: retourne le drapeau de communication

INPUT

ouvre une boîte de dialogue pour la saisie d'un nombre ou d'un texte

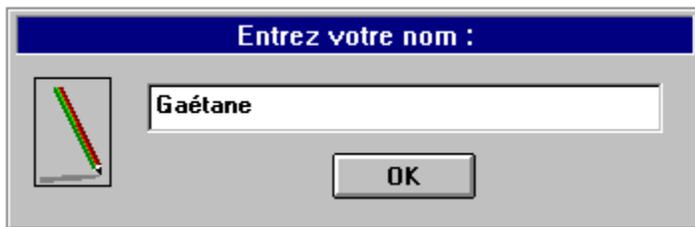
```
INPUT "message",variable
```

"message" est ce qui sera affiché dans la boîte de dialogue (facultatif)
variable est une variable numérique ou alphanumérique

Exemple :

```
INPUT "Entrez votre nom :",A$  
END
```

Donnera :



PRINT

ouvre un boîte de dialogue contenant les éléments décrits dans print

PRINT <élément1> <séparateur> <élément2> <séparateur> <élément n> : "titre"

élément : variable, une chaîne de caractère ou une expression numérique

séparateur : une virgule ou un point virgule. La virgule place le prochain élément à coté, le point virgule provoque une tabulation

"*titre*" : chaîne de caractère qui sera le titre de la boîte de dialogue.

EXEMPLE :

```
INPUT "Entrez votre nom :",A$
```

```
INPUT "Entrez votre âge à la fin de cette année:",A
```

```
IF A=0 THEN GOTO 10
```

```
PRINT A$," : plus de ",(A-1)*12, " mois":"Le nombre de mois depuis votre naissance"
```

```
10 END
```

donne :



YRADDLINE

ajoute un commentaire dans la liste de YRTRACE

YRADDLINE <élément1> <séparateur> <élément2> <séparateur> <élément n>

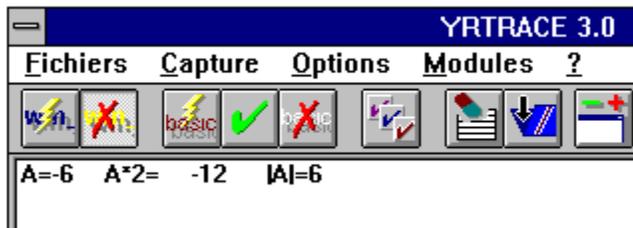
élément : variable, une chaîne de caractère, un calcul ou une fonction

séparateur : une virgule ou un point virgule. La virgule place le prochain élément à coté, le point virgule provoque une tabulation.

EXEMPLE :

```
INPUT "Entrez un nombre :",A
YRADDLINE "A=",A;"A*2=";A*2;"|A|=";ABS[A]
10 END
```

Résultat :



CHOICE

Ouvre une boîte de dialogue avec une boîte de liste permettant de simuler un menu

CHOICE <variable>:<argument>:"titre"

variable est une variable numérique destinée à recevoir le résultat. Le résultat est le numéro d'ordre de l'item sélectionné (le premier item = 0)

argument est une chaîne de caractère ou une variable alphanumérique dont le contenu sont les éléments du menu séparés par des virgules

"*titre*" : est le titre de la boîte placé entre guillemets

Exemple :

```
MULTITASK ON
INPUT "Entrez votre élément de menu : ",A$
IF LEN(A$)=0 THEN A$="(vide)"
B$="BEEP,SALUT,"+A$+",Quitter"
10 CHOICE A:B$:"Votre choix"
IF A=0 THEN BEEP 3
IF A=1 THEN PRINT "Salut"
IF A=2 THEN PRINT A$
IF A!3 THEN GOTO 10
END
```

Résultat :



BEEP

Provoque un signal sonore

BEEP n

n est le nombre de signaux sonores.

GOTO

Fait passer le programme au label qui suit GOTO

GOTO *label*

label est un numéro à placer en début de ligne.

Les labels ne peuvent pas être en double

YRBASIC supporte au maximum 100 labels

EXEMPLE

```
10 INPUT A
IF A=1 THEN GOTO 10
END
```

GOSUB

GOSUB appelle un sous-programme

GOSUB *label*

label est un numéro à placer en début de ligne.

Les labels ne peuvent pas être en double.

YRBASIC supporte au maximum 100 labels.

YRTRACE supporte au maximum 50 sous-programmes imbriqués.

Un sous-programme doit impérativement se terminer par RETURN

Exemple :

```
CHOICE A:"Nombre,Nom,Les deux":"Que dois-je entrer"
IF A=0 THEN GOSUB 10
IF A=2 THEN GOSUB 10
IF A=1 THEN GOSUB 20
IF A=0 THEN PRINT B
IF A=1 THEN PRINT B$
IF A=2 THEN PRINT B;B$
END
REM -----
10 INPUT B
IF A!2 THEN RETURN
20 INPUT B$
RETURN
```

RETURN

Met fin à un sous-programme

voir GOSUB

MULTITASK

Passage ou non en mode multitâche

MULTITASK *interrupteur*

interrupteur : 1= Activation 0 = désactivation

Par défaut, le mode est désactivé.

Lorsque le mode multitâche est désactivé, à certaines exceptions (comme l'affichage de boîtes de dialogue), le basic garde la main jusqu'à la fin du programme.

Le mode multitâche désactivé, une boucle 10 GOTO 10 ne vous rendra jamais la main.

Aussi, surtout lors de la mise au point de programmes, commencez toujours par l'instruction MULTITASK ON.

Exemple *_PROG5.BYR* :

```
REM -----
REM           Démonstration de multitask
REM           Exécutez directement cette MACRO
REM           Regardez les boutons de gauche de YRTRACE
REM           en testant les 2 modes.
REM -----

PRINT "Démonstration de la différence entre MULTITASK ON et OFF":YRBASIC"
10 A=YESNO("Multitask ON","")
MULTITASK A
FOR I=1 TO 100
YRRUN ON
YRRUN OFF
NEXT
IF YESNO("Recommencer ?","")=1 THEN GOTO 10
END
```

YRRUN

Active / Désactive la capture des messages et des erreurs selon les options.

YRRUN *interrupteur*

interrupteur : 1=activation 0=désactivation

Cette instruction agit directement sur YRTRACE et à le même effet que de sélectionner CAPTURE DEPART / STOP dans le menu de YRTRACE.

Exemple :

```
YRRUN OFF  
END
```

IF THEN

Test conditionnel d'exécution d'une instruction

IF <condition> THEN <instruction>

condition : test d'une valeur : > supérieur < inférieur = égale !différent

instruction : commande ou assignation

NOTE : le YRBASIC n'accepte pas de condition sur les chaînes de caractères (IF A\$="ESSAI")
sauf via la fonction CMPSTRING

Exemple :

```
MULTITASK ON
10 INPUT "entrez un nombre :",A
IF A=ABS[A] THEN PRINT "A est un nombre positif"
IF A<0 THEN PRINT "A est un nombre négatif"
IF A=0 THEN A=A+1
IF A=1 THEN GOTO 10
END
```

FOR / NEXT

FOR et NEXT définissent une boucle à incrémentation

```
FOR <variable numérique> = <valeur de début> TO <valeur de fin>  
<instructions>  
NEXT
```

variable numérique : variable utilisée comme compteur de boucle. Cette variable est incrémentée de 1 à chaque passage dans la boucle.

valeur de début : valeur de début de la boucle (de la variable)

valeur de fin : valeur de la variable mettant fin à la boucle

instructions : série d'instructions réalisées dans la boucle

NEXT n'a pas de paramètres, le premier NEXT concerne le dernier FOR

Le nombre maximum de boucles imbriquées est de 25.

Exemple :

```
REM ----- N'ENTREZ PAS DE NOMBRE TROP GRAND -----  
MULTITASK ON  
CLEARALL  
10 INPUT "entrez un nombre :",A  
FOR I=1 TO A  
FOR J=I TO A  
X=X+I+J  
BEEP 1  
NEXT  
NEXT  
PRINT "I=",I;"J=",J;"X=",X  
END
```

MODIFYSTR

Remplace un caractère dans une chaîne par un autre caractère.

MODIFYSTR <variable alphanumérique> ,<caractère à modifier> , <caractère de remplacement>

variable alphanumérique : variable contenant la chaîne à modifier et qui recevra en retour la chaîne modifiée.

caractère à modifier : variable alphanumérique ou chaîne contenant le caractère à remplacer. Seul le premier caractère est pris en compte.

caractère de remplacement :variable alphanumérique ou chaîne contenant le caractère de remplacement. Seul le premier caractère est pris en compte.

exemple :

```
MULTITASK ON
CLEARALL
INPUT "entrez une phrase :",A$
INPUT "entrez le caractère à modifier :",B$
C$=A$
MODIFYSTR C$,B$,"@"
PRINT "<",A$, "> est devenu <", C$, ">"
END
```

CHR

Retourne le caractère correspondant à un numéro ASCII

CHR <numéro>, <variable alphanumérique>

numéro : numéro ASCII du caractère à retourner

variable alphanumérique : variable de réception du caractère

Exemple :

```
DECLARE "GU"=34
CHR GU,A$
B$=A$+"Guillemets"+A$
PRINT B$
END
```

DECLARE

Déclare un nom de constante numérique

DECLARE "*nom de la constante*" = *valeur de la constante*

nom de la constante doit être un nom non réservé par YRTRACE et ne peut pas contenir de séparateur.

valeur de la constante : valeur qui sera affectée à la constante

Exemple :

```
DECLARE "AGE"=50  
PRINT "Age = ",AGE  
END
```

CINPUT

Saisie d'un nombre ou d'une chaîne à partir du port de communication. La fin de la saisie est spécifiée par le caractère ASCII n°13 (retour chariot) qui correspond à la touche "ENTREE".

La communication doit être établie sinon le système se bloquera

CINPUT "*message*",*variable*

"*message*" est ce qui sera envoyé au port série (facultatif)

variable est une variable numérique ou alphanumérique.

Attention : si plusieurs programmes utilisent le port série, vous pouvez avoir des conflits. La situation est à éviter.

Exemple de programme de communication

CPRINT

Envoi vers le port série les éléments décrits dans print

La communication doit être établie sinon le système se bloquera

CPRINT <élément1> <séparateur> <élément2> <séparateur> <élément n>

élément : variable, une chaîne de caractère ou une expression numérique

séparateur : une virgule ou un point virgule. La virgule place le prochain élément à côté, le point virgule provoque une tabulation.

Si CPRINT se termine par une virgule ou un point virgule, YRBASIC ne passera pas une ligne sur le terminal.

Exemple de programme de communication

CGETCHAR

Saisie un caractère issu du port série

La communication doit être établie sinon le système se bloquera

CGETCHAR <variable numérique>

variable numérique : variable qui récupère le numéro du caractère.

Si le résultat = -1 : aucun caractère n'est disponible

Attention : si plusieurs programmes utilisent le port série, vous pouvez avoir des conflits. La situation est à éviter.

Exemple de programme de communication

OPENCOM

Ouvre une communication avec un port série.

COPEN "*chaîne d'initialisation*"

chaîne d'initialisation : arguments identiques au DOS (*COMX:VVVVV,P,DB,BS*)

Attention : cette instruction agit directement sur les communications de YRTRACE.

Dans son ensemble, YRTRACE ne gère qu'un seul port série, de fait l'ouverture, la fermeture, l'écriture, etc... sur un port va modifier l'ensemble des communications dans les programmes BASIC et dans YRTRACE.

Exemple de programme de communication

CLOSECOM

Ferme la communication avec un port série.

Attention : cette instruction agit directement sur les communications de YRTRACE.

Dans son ensemble, YRTRACE ne gère qu'un seul port série, de fait l'ouverture, la fermeture, l'écriture, etc... sur un port va modifier l'ensemble des communications dans les programmes BASIC et dans YRTRACE.

Exemple de programme de communication

Exemple de programme de communication

Z=ISCOMOPEN

IF Z=1 THEN GOTO 5 REM Test si la communication est déjà établie

CHOICE A:"COM1,COM2,Abandon": "Port série"

IF A=0 THEN COPEN "COM1:1200,E,7,1"

IF A=1 THEN COPEN "COM2:1200,E,7,1"

IF A>1 THEN END

5 CPRINT ""

CPRINT ""

CPRINT "Votre choix"

CPRINT "1.....Entrez une valeur"

CPRINT "2.....Entrez un texte"

CPRINT "3.....Quitter"

10 CGETCHAR A

IF A<0 THEN GOTO 10

IF A=49 THEN GOSUB 100

IF A=50 THEN GOSUB 110

IF A=51 THEN GOTO 20

GOTO 5

20 IF Z!1 THEN CCLOSE

PRINT "Au revoir"

END

100 REM =====

CPRINT ""

CINPUT "Entrez une valeur :",E

CPRINT "Vous avez saisi ",E

RETURN

110 REM =====

CPRINT ""

CINPUT "Entrez un texte :",E\$

CPRINT "Vous avez saisi ",E\$

RETURN

POSTMESSAGE / SENDMESSAGE

POSTMESSAGE :

Envoi un message vers une fenêtre sans attendre son traitement. C'est la fonction *PostMessage* de Windows.

SENDMESSAGE :

Envoi un message vers une fenêtre et attend le traitement du message . C'est la fonction *SendMessage* de Windows. **Préférez POSTMESSAGE à cette fonction sauf en connaissance de cause.**

POSTMESSAGE <HWND>,<n° du message>,<WPARAM>,<LPARAM>

SENDMESSAGE <HWND>,<n° du message>,<WPARAM>,<LPARAM>

HWND :Identificateur de la fenêtre. Voir :

- HWINDOW (constante de YRBASIC)
- HWININSIDE (constante de YRBASIC)
- GETLASTMSG
- GETLASTFMSG
- GETACTIVEWIN

n° du message : le message via son numéro. Vous pouvez obtenir le numéro d'un message via RETURNMSGNUM.

WPARAM et *LPARAM* : Paramètres classiques des messages Windows : voir MAKELONGX, MAKELONG, GETHI, GETLO, GETVARADDR

Exemple :

```
MULTITASK ON
CLEARALL
A=EXECPRG("WRITE.EXE")
IF A<31 THEN END
10 CHOICE A:"OUVRIR UN FICHER,POLICE,QUITTER": "WRITE"
IF A=0 THEN POSTMESSAGE GETACTIVEWIN,RETURNMSGNUM("WM_COMMAND"),4098,0
IF A=1 THEN POSTMESSAGE GETACTIVEWIN,RETURNMSGNUM("WM_COMMAND"),4168,0
IF A=2 THEN POSTMESSAGE GETACTIVEWIN,RETURNMSGNUM("WM_QUIT"),0,0
IF A<2 THEN GOTO 10
END
```

POSTAPPMESSAGE

Poste un message à une application.

POSTAPPMESSAGE <HTASK>,<n° du message>,<WPARAM>,<LPARAM>

HTASK :Identificateur de l'application. Voir :

- HTASK (constante de YRBASIC)
- GETLASTMSG
- GETLASTFMSG
- GETAPP

n° du message : le message via son numéro. Vous pouvez obtenir le numéro d'un message via RETURNMSGNUM.

WPARAM et LPARAM : Paramètres classiques des messages Windows : voir MAKELONGX_MAKELONG, GETHI, GETLO, GETVARADDR

Exemple :
MULTITASK ON
INPUT "Numéro du message :",A
POSTAPPMESSAGE HTASK,A,0,0
END

SHOWWINDOW

Visualise une fenêtre windows selon les attributs

SHOWWINDOW <Attribut>

Attribut : nombre définissant l'attribut d'une fenêtre

Constantes d'attributs :

SWHIDE : cacher
SWMINIMIZE : Icôniser
SWRESTORE : normale
SWSHOW : activer
SWTOP : toujours au premier plan (toujours visible)
SWNOTOP : n'est plus toujours au premier plan (toujours visible)

Exemple :

```
MULTITASK ON
SHOWWINDOW HWINDOW,SWTOP
FOR I=1 TO 3
SHOWWINDOW HWINDOW,SWMINIMIZE
BEEP 1
SHOWWINDOW HWINDOW,SWRESTORE
NEXT
END
```

GETAPP

Retourne les éléments descriptifs d'une application en mémoire

GETAPP <numéro>, <variable numérique>, <variable alphanumérique>

numéro : numéro d'ordre de l'application que vous fournissez.

variable numérique : variable qui récupère le HTASK de l'application (0 si aucune application ne correspond au numéro)

variable alphanumérique : variable qui récupère le nom de l'application.

Exemple :

```
MULTITASK ON
CLEARALL
I=1
B$=""
10 GETAPP I,A,A$
I=I+1
B$=B$+A$
IF LEN(A$)>0 THEN B$=B$+", "
IF A!0 THEN GOTO 10

CHOICE C:B$:"Fermer une application"
GETAPP C+1,A,B$
POSTAPPMESSAGE A,RETURNMSGNUM("WM_QUIT"),0,0
END
```

GETLASTMSG / GETLASTFMSG

GETLASTMSG : retourne le dernier message capturé par YRTRACE

GETLASTFMSG : retourne le dernier message capturé et filtré par YRTRACE

GETLASTMSG <hwindow>,<htask>,<message>,<wparam>,<lparam>,<nom
fenêtre>,<classe>

GETLASTFMSG <hwindow>,<htask>,<message>,<wparam>,<lparam>,<nom
fenêtre>,<classe>

hwindow : variable numérique qui récupère le HWND du message

htask : variable numérique qui récupère le HTASK du message

message : variable numérique qui récupère le message

wparam : variable numérique qui récupère le WPARAM

lparam : variable numérique qui récupère le LPARAM

nom fenêtre : variable alphanumérique qui récupère le nom de la fenêtre

classe : variable alphanumérique qui récupère le nom de la classe de la fenêtre

Exemple :

```
GETLASTFMSG A,B,C,D,E,F$,G$
```

```
GETMSGNAME C,A$
```

```
YRADDLINE "##### Message:",A$;"WIN:",F$;"CLASS:",G$,"#####"
```

```
BEEP 1
```

```
END
```

GETMSGNAME

Retourne le nom d'un message à partir de son numéro

GETMSGNAME <numéro>, <nom>

numéro : numéro du message

nom : variable alphanumérique destinée à récupérer le nom du message.

Exemple :

```
MULTITASK ON
CLEARALL
D=GETMSGNUM("WM_COMMAND")
FOR I=D TO D+10 REM : Attention : les dépassements de longueur de chaîne ne sont pas
vérifiés !!!
GETMSGNAME I,A$
B$=B$+A$+" ,"
NEXT
CHOICE A:B$:"Messages"
END
```

GETAPPNAME

Retourne le nom d'une application à partir de son identificateur HTASK

GETAPPNAME <*htask*>,<*nom*>

htask : identificateur qui vous fournissez

nom : variable alphanumérique qui récupère le nom

Exemple :

```
MULTITASK ON  
CLEARALL  
GETAPPNAME HTASK,A$  
PRINT A$:"Mon nom"  
END
```

SENDDLGITEMMESSAGE

Envoi un message vers un contrôle dans une fenêtre. La fonction est identique à celle de Windows.

SENDDLGITEMMESSAGE <HWND>,<ID>,<MESSAGE>,<LPARAM>,<WPARAM>

HWND :Identificateur de la fenêtre. Voir :

- HWINDOW (constante de YRBASIC)
- HWININSIDE (constante de YRBASIC)
- GETLASTMSG
- GETLASTFMSG
- GETACTIVEWIN

ID : Identificateur du contrôle

MESSAGE : le message via son numéro. Vous pouvez obtenir le numéro d'un message via RETURNMSGNUM.

WPARAM et LPARAM : Paramètres classiques de messages Windows : voir MAKELONGX_MAKELONG, GETHI, GETLO, GETVARADDR

Exemple :

```
MULTITASK ON
CLEARALL
A$="The full mind is alone the clear (Schiller)"
SENDDLGITEMMESSAGE HWININSIDE,400,RETURNMSGNUM("LB_ADDSTRING"),0,GETVARADDR(A$)
END
```

GETLASTERR

Retourne la dernière erreur détectée par YRTRACE

GETLASTERR <*variable alphanumérique*>

variable alphanumérique : variable qui récupère la dernière erreur produite dans une application

Exemple :

```
MULTITASK ON  
CLEARALL  
GETLASTERR A$  
PRINT A$  
END
```

YESNO (fonction)

Renvoi la réponse à un message Oui / Non fourni dans une boîte de dialogue

YESNO(<commentaire>,<titre>)

En retour : 1 ou 0 (oui / non)

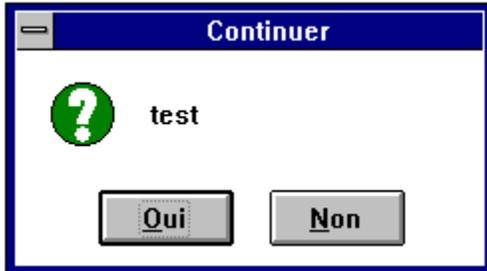
commentaire : chaîne ou variable alphanumérique s'affichant dans la boîte

titre : chaîne ou variable alphanumérique du titre de la boîte

EXEMPLE :

```
10 IF YESNO("test","Continuer")=TRUE THEN GOTO 10  
END
```

Résultat :



MESSAGEBOX (fonction)

provoque une boîte de message et retourne le résultat.

MESSAGEBOX[<commentaire>,<titre> ,<icône>,<bouton>]

En retour : réponse du bouton pressé.
nombres prédéfinis dans des constantes YRBASIC:

IDOK
IDCANCEL
IDYES
IDNO
IDABORD
IDRETRY
IDIGNORE

commentaire : chaîne ou variable alphanumérique s'affichant dans la boîte

titre : chaîne ou variable alphanumérique du titre de la boîte

icône : affichage d'une icône dans le boîte de dialogue, selon les valeurs suivantes :

MBICONINFORMATION : le " i " d'information
MBICONSTOP : stop
MBICONQUESTION : point d'interrogation

bouton : types de boutons dans la boîte de dialogue :

MBABORTRETRYIGNORE : Réessayer / Abandonner / Ignorer
MBOKCANCEL : Ok / Abandon
MBRETRYCANCEL : Réessayer / Abandonner
MBYESNO : Oui / Non
MBYESNOCANCEL : Oui / Non / Abandon

Exemple :

```
MULTITASK ON
CLEARALL
A$="Selon vous, la finalité est l'objectif du finalisme ?"
A=MESSAGEBOX[A$,"TEST DE COMPREHENSION",MBICONQUESTION,MBYESNOCANCEL]
END
```

ABS (fonction)

Retourne la valeur absolue d'un nombre

ABS[*<expression numérique>*]

En retour : La valeur absolue de l'expression numérique

Exemple :

```
MULTITASK ON  
CLEARALL  
INPUT A  
PRINT -ABS[-1*A]  
END
```

CMPSTRING (fonction)

compare 2 chaînes de caractères.

CMPSTRING(<chaîne ou variable alphanumérique>,<chaîne ou variable alphanumérique>)

En retour : 0 : les chaînes sont différentes
1 : les chaînes sont égales
2 : les chaînes sont égales si l'on fait abstraction des majuscules / minuscules

Exemple :

```
MULTITASK ON
INPUT "Entrez le mot : 'ACIDE DESOXYRIBONUCLEIQUE' ",A$
IF CMPSTRING(A$,"ACIDE DESOXYRIBONUCLEIQUE")>0 THEN PRINT "Et maintenant la formule ?"
END
```

RETURNMSGNUM (fonction)

Retourne le numéro d'un message.

RETURNMSGNUM(<chaîne ou variable alphanumérique>)

En retour : Le numéro du message contenu dans <chaîne ou variable alphanumérique> ou 0 si le message n'est pas répertorié par YRTRACE.
La fonction n'accepte pas des expressions du type "WM_USER+10" !

voir aussi :

POSTMESSAGESENDMESSAGEPOSTAPPMESSAGE

Exemple :

```
MULTITASK ON
INPUT "Message :",A$
PRINT A$,"=",RETURNMSGNUM(A$)
END
```

LEN (fonction)

Retourne la longueur d'une chaîne de caractères.

LEN(<chaîne ou variable alphanumérique>)

Retour : la longueur de <*chaîne ou variable alphanumérique*>

Exemple :

```
A$="123456789"  
PRINT LEN(A$)  
END
```

EXECPROG (fonction)

Lance un programme windows et retourne le résultat du lancement.

EXECPROG(<*chemin\programme*>)

Retour : Un nombre > 31 si le lancement du programme est effectué sans problème, sinon la valeur de retour de *WINEXEC* (voir documentation Microsoft).

chemin\programme : le chemin et le nom dos de l'application Windows.

Exemple :

```
EXECPROG("WRITE.EXE")  
END
```

GETVARADDR (fonction)

Retourne l'adresse d'une variable YRBASIC

GETVARADDR(<variable>)

Retour : l'adresse de la variable <variable>

Exemple :

```
MULTITASK ON
CLEARALL
A$="Les sanglots longs des violons de l'automne bercent mon coeur d'une lueur monotone
(Verlaine)."
SENDDLGITMESSAGE HWININSIDE,400,RETURNMSGNUM("LB_ADDSTRING"),0,GETVARADDR(A$)
END
```

GETLO / GETHI (fonctions)

GETLO[*<expression numérique>*] : retourne le poids faible d'un nombre de 32 bits

GETHI[*<expression numérique>*] : retourne le poids fort d'un nombre de 32 bits

Utile pour traiter certains messages de Windows.

Retour : la valeur correspondante

Exemple :

```
A=144000  
PRINT "A=",A;"LO(A)=",GETLO[A];"HI(A)=",GETHI[A]  
END
```

MAKELONG (fonction)

Fabrique et retourne un nombre de 32 bits

MAKELONG[<mot de poids faible>,<mot de poids fort>]

Retour : un mot de 32 bits fabriqué à partir de <mot de poids faible>,<mot de poids fort>

Exemple :

```
A=144000
B=GETLO[A]
C=GETHI[A]
E=MAKELONG(B,C)
PRINT "A=",A;"LO(A)=",GETLO[A];"HI(A)=",GETHI[A];" Make long=",E
END
```

GETACTIVEWIN (fonction)

Retourne l'identificateur HWND de la fenêtre active.

Retour : le HWND de la fenêtre active.

Exemple :

```
MULTITASK ON
CLEARALL
A=EXECPROG("WRITE.EXE")
IF A<32 THEN END
10 CHOICE A:"OUVRIR UN FICHIER,POLICE,QUITTER": "WRITE"
IF A=0 THEN POSTMESSAGE GETACTIVEWIN,RETURNMSGNUM("WM_COMMAND"),4098,0
IF A=1 THEN POSTMESSAGE GETACTIVEWIN,RETURNMSGNUM("WM_COMMAND"),4168,0
IF A=2 THEN POSTMESSAGE GETACTIVEWIN,RETURNMSGNUM("WM_QUIT"),0,0
IF A<2 THEN GOTO 10
END
```

ISCOMOPEN (fonction)

Retourne le drapeau de communication

Retour : 0 si absence de communication, sinon 1

Exemple :

```
IF ISCOMOPEN=0 THEN PRINT "Pas de communication en cours"  
END
```

Les erreurs dans le YRBASIC

Le YRBASIC affiche les erreurs dans une boîte de dialogue, avec l'erreur dans le titre et l'emplacement de l'erreur dans la boîte.

Titre : on retrouve dans l'ordre :

l'élément ayant provoqué l'erreur : un commentaire supplémentaire sur l'erreur (en général la fonction) : le type d'erreur.

Types d'erreur :

"Erreur de syntaxe" : l'expression ou l'instruction n'est pas correcte

"Erreur de parenthèses" : absence de parenthèse ou de guillemets, ou présence non attendue d'un séparateur

"Absence d'expression" : absence d'une expression attendue

"Erreur sur une variable" : la variable n'est pas correcte

"Table des labels complète (100 max)" : vous avez défini trop de labels

"Label en double" : le label existe déjà

"Label inconnu" : le label n'existe pas (GOTO ou GOSUB)

"Absence de THEN" : après une condition dans un IF, vous devez mettre un THEN

"Absence de TO" : absence de TO dans une boucle FOR

"Trop de boucles FOR" : vous avez dépassé le nombre maximum de boucles imbriquées

"NEXT sans FOR" : la boucle n'existe pas ou est déjà fermée

"Trop de GOSUB" : dépassement du nombre maximum de GOSUB

"RETURN sans GOSUB préalable" : ce n'est pas un sous-programme

"Table des constantes pleines (50 max)" : trop de constantes sont définies

"Erreur communication" : la communication n'est pas établie

"Dépassement d'un nombre" : dépassement de capacité

Emplacement de l'erreur

Attention si l'erreur est en bout de ligne, YRTRACE vous affichera la ligne suivante pour indiquer l'emplacement de l'erreur.

Je cherche un job (Septembre 1994) !

Ingénieur du Centre d'Etudes Supérieur Industriel d'Ecully (cesi), actuellement, je suis à la recherche d'un job.

Mes domaines de prédilection sont **l'organisation** et la **gestion** de systèmes (systèmes **d'information**, de **production**, système **qualité...**) ainsi que les **méthodes**.

Mon parcours est particulier :

parti d'un BEP, j'ai évolué dans un premier temps en autodidacte tout en travaillant avant de faire un TS de physicien-chimiste à l'AFPA (Champs S/Marne 77).

Je suis resté 1 an dans cette école où j'ai été **formateur** en électricité, électrochimie et en physique.

Ensuite, je suis entré à Rhône-Poulenc Agro (Lyon 69) où j'ai réalisé des **études technologiques** et de laboratoire pour **l'environnement** destinées à satisfaire les contraintes imposées par différents organismes européens et américains.

Dans le même temps, j'ai été correspondant informatique, j'ai réalisé des **logiciels** (internes et commerciaux), et j'ai participé à la mise en place de la qualité au sein de mon service.

Après 4 ans de bons et loyaux services, j'ai préparé et réussi le concours d'entrée du cesi qui forme des ingénieurs généralistes orientés vers le **management industriel, les projets et les méthodes**.

Au cours de cette formation, on m'a confié plusieurs missions, dont la mise en place de la **qualité** dans une PME (ISO) et la réalisation du cahier des charges informatique des achats et approvisionnements d'un grand groupe industriel qui modifiait sa **gestion de production** (passage en **flux tendus**).

Ensuite j'ai terminé une mission commencée pendant la formation d'ingénieur : organisation complète du **système de production d'une PMI de 180 personnes**, avec l'initialisation du système **qualité (ISO9002)** et la révision des structures fonctionnelles.

Ce contrat terminé et avant de rechercher un job, j'ai été **ingénieur logiciel** dans une petite SSII de Grenoble.

Pour finir sur l'aspect professionnel, je parle **Anglais**, C, C++, PASCAL et BASIC

Mais encore ?

Né à Metz (57), 31 ans, marié, 1 enfant (10 mois).

Régions de recherche :

Rhône-Alpes, Provence, Côte-d'azur, Lorraine, Bretagne, Bourgogne, Centre, Auvergne, Limousin,...

Eventuellement : autres pays de la CEE, USA, Canada.

