

\$\$ TABLES DES MATIERES ## TABLES\_DES\_MATIERES **TABLES**  
**DES MATIERES**

INTRODUCTIONINTRODUCTION

1 - INSTALLATION1 \_ \_INSTALLATION

1.1 - LANCEMENT DE L' APPLICATION1.1 \_ \_  
LANCEMENT\_DE\_L' APPLICATION

1.2 - LES APPELS DES FENÊTRES ANNEXES1.2 \_ \_  
LES\_APPELS\_DES\_FENÊTRES\_ANNEXES

2 - PRINCIPE DE FONCTIONNEMENT2 \_ \_  
PRINCIPE\_DE\_FONCTIONNEMENT

2.1 - DOMAINE MÉMO2.1 \_ \_DOMAINE\_MÉMO

2.2 - DOMAINE BIBLIOGRAPHIE2.2 \_ \_DOMAINE\_BIBLIOGRAPHIE

2.3 - DOMAINE GLOSSAIRE2.3 \_ \_DOMAINE\_GLOSSAIRE

3 - UTILISATION3 \_ \_UTILISATION

3.1 - LA FENÊTRE PRINCIPALE3.1 \_ \_LA\_FENÊTRE\_PRINCIPALE

3.2.1 - MODE MÉMO3.2.1 \_ \_MODE\_MÉMO

3.2.1.1 - MANIPULATION DES ÉLÉMENTS DE L' ARBRE MÉMO3.  
2.1.1 \_ \_MANIPULATION\_DES\_ÉLÉMENTS\_DE\_L' ARBRE\_MÉMO

3.2.1.2 - LES DONNÉES D' UNE FEUILLE3.2.1.2 \_ \_  
LES\_DONNÉES\_D' UNE\_FEUILLE

3.2.1.3 - CONSULTATION D' UNE FEUILLE3.2.1.3 \_ \_  
CONSULTATION\_D' UNE\_FEUILLE

3.2.1.4 - RECHERCHE D' INFORMATIONS DANS L' ARBRE3.2.1.  
4 \_ \_RECHERCHE\_D' INFORMATIONS\_DANS\_L' ARBRE

3.2.1.5 - MENU IMPORT/EXPORT D' UN MÉMO3.2.1.5 \_ \_  
MENU\_IMPORT/EXPORT\_D' UN\_MÉMO

3.2.2 - MODE BIBLIOGRAPHIE3.2.2 \_ \_MODE\_BIBLIOGRAPHIE

3.2.3 - MODE GLOSSAIRE3.2.3\_-\_MODE\_GLOSSAIRE

3.2.3.1 - MENU IMPORT/EXPORT D' UN GLOSSAIRE3.2.3.1\_-\_MENU\_IMPORT/EXPORT\_D'\_UN\_GLOSSAIRE

3.3 - LES AUTRES FENÊTRES3.3\_-\_LES\_AUTRES\_FENÊTRES

3.3.1 - LES PRÉFÉRENCES3.3.1\_-\_LES\_PRÉFÉRENCES

3.3.2 - LES IMPRESSIONS3.3.2\_-\_LES\_IMPRESSIONS

4 - LES MESSAGES4\_-\_LES\_MESSAGES

## \$\$ INTRODUCTION## INTRODUCTIONINTRODUCTIONTABLES\_DES\_MATIERES

Lors d' une recherche documentaire, il est souvent nécessaire de prendre des notes, de récupérerdes références bibliographiques, et d' obtenir des précisions sur des termes liés à un domaine précis.D.O.C. offre la possibilité de gérer tous ces éléments.

Le domaine Mémo permet à travers une arborescence (dans le sens répertoire/fichier) d' organiser des notes, des idées, des textes, ou un document complet. Le principal atout est la possibilitéde mettre en pratique une taxinomie. La taxinomie, ou taxonomie, définit la science des lois declassification. L' application offre la possibilité d' exporter l' arbre Mémo au format TXT et au formatRTF, ce dernier étant généré pour permettre une création de fichier « aide Windows », par le biais d' unecompileur (cf. 3.2.1.5 - MENU IMPORT/EXPORT D' UN MÉMO).

Le domaine Bibliographie offre une gestion de références bibliographiques répondant en partieà la norme ISO R77 [ISO 58]. L' application génère automatiquement une référence à partir du nom del' auteur et de l' année d' édition. Le classement est alphabétique suivant des thèmes donnés.

Le domaine Glossaire propose la création d' une Base de termes associés à une définition sur un sujet particulier. Les différents moyens de recherches s' effectuent à l' aide d' un index, ou de manièreindirecte, à travers une méthode hypertextuelle, en sélectionnant une chaîne de caractères dans le textede la définition. Cette méthode est accessible à travers les textes de la Base Mémo, pour référencer destermes du glossaire, des auteurs et des bibliographies.

D.O.C. (Documentation Organisée sur miCro-ordinateur, ou pour les anglophonesDocumentation Organised by Computer) est avant tout une application personnelle, pour des fins destockage de mes recherches. Elle n' a donc pas la prétention de répondre aux besoins du plus grandnombre d' entre vous.

Le création et l' idée d' une telle application viennent par la nécessité d' organiser mes différentstextes et citations récupérées. je n' ai effectué aucune recherche sur l' existence d' un logiciel similaire,mais peu importe celui-ci à le grand avantage d' être gratuit !

N' hésitez pas à m' envoyer vos remarques, ou suggestions d' évolution du programme, ou tout simplement pour me donner vos impressions.

## \$\$ 1 - INSTALLATION## 1\_-\_INSTALLATION1 - INSTALLATIONTABLES\_DES\_MATIERES

L'installation se fait à partir de l'unique disquette. Il suffit d'exécuter sous Windows le fichier setup.exe. Après avoir renseigné l'application sur le répertoire de destination, la procédure d'installation s'occupe de décompresser les fichiers nécessaires et de les copier sous le répertoire indiqué. L'application fonctionne à partir de Windows 3.1.

L'application a été développée sous Visual Basic ce qui nécessite, en plus de l'exécutable, les bibliothèques des objets manipulés (fichiers .vbx et .dll). En règle générale ces fichiers sont installés sous le répertoire C:. Mais vous pouvez sélectionner le répertoire où sera installé l'exécutable.

L'installation se charge de créer l'icône de lancement de l'application sous Windows. Il est appelé que l'application D.O.C. v1.0 est un Freeware, sa distribution en version complète est donc libre, et sa vente interdite.

Les impressions issues de l'application ont été testées sur une imprimante HP DeskJet 520, avec le gestionnaire d'imprimante v4.0.

## \$\$ 1.1 - LANCEMENT DE L' APPLICATION## 1.1\_ - \_LANCEMENT\_DE\_L' APPLICATION1.1 - LANCÉMENT DE L' APPLICATIONTABLES\_DES\_MATIERES

Le lancement s'effectue comme toute application sous Windows, par deux simples double-clics de la souris sur l'icône de l'application. Pour une utilisation efficace, vous devez disposer d'au moins 1 Mo sur votre disque dur pour l'exécutable, les bibliothèques, et les fichiers de démonstration. Ensuite l'espace disque requis évolue avec la taille et le nombre de fichiers créés. Un minimum de 16 couleurs à l'écran est nécessaire. Une résolution de 640x480 suffit, mais l'interface est plus agréable avec une résolution de 800x600. La configuration matérielle minimum nécessaire est un 386 avec 4 Mo de mémoire vive.

La fenêtre principale est iconifiable, sa fermeture ne peut être obtenue qu'avec le menu « Base » puis l'item « Quitter » du programme.

Si vous associez les fichiers de l'application à l'exécutable, par l'intermédiaire du gestionnaire de fichiers de Windows, le fait de double-cliquer sur le fichier lancera correctement le programme mais celui-ci ne prendra pas en compte le fichier sélectionné. L'unique moyen d'ouvrir un fichier est d'utiliser le menu du programme, ou de passer par l'ouverture automatique (cf. Les préférences)..

## \$\$ 1.2 - LES APPELS DES FENÊTRES ANNEXES## 1.2 - \_LES APPELS DES FENÊTRES ANNEXES1.2 - LES APPELS DES FENÊTRES ANNEXESTABLES\_DES\_MATIERES

L'application ouvre différents types de fenêtres. Une fenêtre principale permet d'atteindre toutes les autres pendant l'utilisation (cf. La fenêtre principale).  
Les fenêtres annexes sont pour la plupart des fenêtres de type modal (cf. Les messages), elle demande à l'utilisateur de valider des choix, ou de saisir des informations liées à l'action en cours.

## \$\$ 2 - PRINCIPE DE FONCTIONNEMENT## 2\_ - \_PRINCIPE\_DE\_FONCTIONNEMENT2 - PRINCIPE DE FONCTIONNEMENTTABLES\_DES\_MATIERES

L' application propose de gérer trois domaines: Mémo, Bibliographie, et Glossaire. Elles' organise à l' aide de fichiers que l' on nommera Base. Chacune d' entre elles s' utilise séparément ou par liaison automatique. La Base principale est constituée du domaine Mémo Le domaine principal Mémo est le plus important. Il est aussi le seul à utiliser les deux autres à travers des liaisons automatiques. Pour que celles-ci fonctionnent il est nécessaire que les autres domaines soient ouvert, c' est à dire que pour chacun une base de données soit chargée. Mais pour rendre l' utilisation de l' application plus souple il est possible de lier une Base Mémo à une Base Bibliographie et une Base Glossaire (cf. Les préférences).

## \$\$ 2.1 - DOMAINE MÉMO## 2.1 - \_DOMAINE\_MÉMO2.1 - DOMAINE MÉMOTABLES\_DES\_MATIERES

Le domaine Mémo permet d'organiser des textes, des idées, ou des notes. L'arbre qui en découle se constitue de Noeuds et de Feuilles. Un Noeud représente un point, ou une sous arborescence peut être insérée. Une Feuille ne peut posséder de sous arborescence, elle est l'élément qui contient les données textuelles.

Chaque élément de l'arborescence peut contenir une liste de mots clés, utilisés lors des recherches. L'utilisateur peut à son gré organiser ses informations à travers une hiérarchie. La racine de la hiérarchie ne peut être modifiée ou déplacée. Son intitulé est positionné automatiquement par l'application en prenant le nom du fichier DOS contenant l'ensemble des données de l'Arbre.



\$\$ 2.2 - DOMAINE BIBLIOGRAPHIE## 2.2 -  
\_DOMAINE\_BIBLIOGRAPHIE2.2 - DOMAINE  
BIBLIOGRAPHIETABLES\_DES\_MATIERES

Le domaine Bibliographie régit des listes de références saisies par l'utilisateur. La saisie est ordonnée par des champs précis renseignant sur la nature de la bibliographie. Un champ non obligatoire permet d'annoter une bibliographie, en inscrivant par exemple un descriptif du contenu de l'ouvrage référencé. L'utilisateur peut aussi ordonner ses références à travers un thème, offrant ainsi la possibilité d'utiliser des références sur des dépendances de caractère différent.

## \$\$ 2.3 - DOMAINE GLOSSAIRE## 2.3\_- \_DOMAINE\_ GLOSSAIRE2. 3 - DOMAINE GLOSSAIRETABLES\_ DES\_ MATIERES

Le domaine Glossaire ordonne des listes de mots avec une définition associée, en quelque sorte un dictionnaire de termes enregistrés par l' utilisateur. Créé pour instruire sur des termes précis liés à un sujet, il peut aussi servir de base de renseignements sur une liste de sigles. Chaque liste est associée à un sujet. En cas de référence dans le texte d' une définition à un autre mot du même sujet, l' application gère les liaisons de manière automatique. L' utilisateur peut ainsi parcourir un ensemble de mots s' évoquant (cf. Utilisation/Mode glossaire).

## \$\$ 3 - UTILISATION## 3\_- \_UTILISATION3 - UTILISATIONTABLES\_DES\_MATIERES

Les menus déroulants:

- Base

Menu de manipulation des fichiers base et d' ordre général: ouverture,

fermeture, impression, importation, exportation, préférences, quitter...

- Aide

Permet d'accéder au menu d'affichage des fenêtres d'aide et d'informations

générales sur l'application.Les menus particuliers:

- Bibliographie

Menu spécifique au mode Bibliographie, offre des actions accessibles

uniquement dans ce mode.

- Glossaire

Menu spécifique au mode Glossaire, offre des actions accessibles

uniquement dans ce mode.

## 3.1 - LA FENÊTRE PRINCIPALE

Les fonctionnalités de l' application sont regroupées sur une fenêtre principale (voir figure 1). A partir d' elle, l' utilisateur choisi son domaine d' utilisation. La matérialisation sur l' interface, du changement de domaine s' effectue dans la zone de commandes. Trois boutons Option permettent de basculer d' un domaine à un autre. Par défaut l' application s' installe dans le dernier domaine ouvert, lors de la dernière utilisation. Il est aussi possible de demander l' ouverture automatique du domaine concerné au lancement du programme (cf. Les préférences)

La figure 1 est réduite aux éléments essentiels qui la constitue: les menus déroulants, la zone de commandes rapides qui reprend une partie des actions des menus, et la zone d' affichage de l' aide automatique. La visualisation de celle-ci est optionnelle (cf. Les préférences).

### 3.2.1 - MODE MÉMO

En mode Mémo, toutes les actions des menus déroulant ou des boutons de la zone de commandes s'effectuent sur la Base de données ouverte ou à ouvrir. La première action est donc l'ouverture ou la création d'une nouvelle Base. L'utilisateur obtiendra l'affichage de la Figure 2.

La fenêtre en mode Mémo est constituée d'un champ d'affichage du nom du fichier contenant la Base ouverte, d'une zone d'affichage de l'arbre (à gauche), et d'une zone de commandes (à droite) sur la manipulation des informations des éléments de l'arbre (Noeud et Feuille). Sous l'arbre, une zone de commandes spécifiques à la manipulation de ses éléments, et en particulier leur positionnement dans la hiérarchie (cf. Manipulation des éléments de l'arbre Mémo), permet à l'utilisateur d'ordonner avec une certaine précision les Noeuds et les Feuilles. À droite de ces commandes, une zone de saisie permet de rechercher des données à travers l'arborescence (cf. Recherche d'informations). Dans le cas où l'arbre ne possède aucun élément, cette zone de saisie ne s'affiche pas.

L'insertion, la modification, ou la suppression d'un des éléments de l'arbre s'effectue par sélection. En cas d'ajout, une fois le positionnement effectué, il suffit de désigner le type de l'insertion, pour cela deux boutons Option permettent de choisir: Noeud ou Feuille. Pour les deux types l'utilisateur peut associer une liste de mots clés, qui peuvent aussi servir de descriptif de l'élément ajouté. Dans le cas d'une insertion d'une Feuille, un bouton nommé « Texte... » permet de saisir les données textuelles liées à la Feuille (cf. Les données d'une feuille).

## \$\$ 3.2.1.1 - MANIPULATION DES ÉLÉMENTS DE L' ARBRE

### MÉMO## 3.2.1.1\_-

### MANIPULATION DES ÉLÉMENTS DE L' ARBRE MÉMO3.2.1.1

### - MANIPULATION DES ÉLÉMENTS DE L' ARBRE

### MÉMOTABLES DES MATIERES

Les commandes de manipulation des éléments de l' arbre permettent (en partant de la gauche):

- de transformer une Feuille en Noeud et inversement, mais attention, lors d' unetransformation d' une Feuille en Noeud, les informations textuelles liées à la Feuillesont perdues et certainement pas récupérables lors de l' opération inverse. Uneconfirmation de transformation est donc demandée à l' utilisateur. Les Noeudspossédant une sous hiérarchie ne peuvent être transformés.

- de déployer l' ensemble de la hiérarchie de l' arbre.
- de descendre ou de monter d' un niveau dans la hiérarchie.
- de déplacer les Noeuds et les Feuilles. Les Noeuds possédant une sous hiérarchie peuvent être déplacés.

En fonctionnement normal de l' application les commandes non utilisables sur l' élémentsélectionné sont grisées, et le clique de la souris n' a aucun effet lors de la sélection. Aucune de cescommandes, sauf le déploiement, ne fonctionnent sur la racine.

### 3.2.1.2 - LES DONNÉES D' UNE FEUILLE

### 3.2.1.2 - LES DONNÉES D' UNE FEUILLE

### 3.2.1.2 - LES DONNÉES D' UNE FEUILLE

### 3.2.1.2 - LES DONNÉES D' UNE FEUILLE

Les données d' une Feuille, nommées aussi informations textuelles, concernent le texte contenu dans une Feuille. les Noeuds de l' arbre ne sont pas concernés. Pour accéder aux données (voir Figure 4) il suffit de cliquer le bouton qui apparaît après la sélection d' une Feuille, ou en cas de sélection du bouton Option nommé « Feuille ».

Après avoir cliqué sur le bouton « Texte... » une fenêtre de saisie apparaît au premier plan de l' écran (voir Figure 5). Elle est constituée de trois zones de saisie principales: l' auteur, les références bibliographiques, et le contenu de la Feuille. Ces champs peuvent ne contenir aucune information. Il est important de noter que la liste des références affichée sur la Figure 5, est visible uniquement dans le cas où une Base Bibliographie est chargée. Pour une utilisation pratique, il est toutefois possible d' en charger une automatiquement au moment de l' ouverture d' une Base Mémo (cf. Les préférences).

Au dessus de la zone de saisie du contenu de la Feuille un bouton « Insérer un fichier » permet d' ouvrir un fichier texte (.txt) et de l' insérer dans la zone de saisie. Cette opération peut être renouvelée plusieurs fois car le texte inséré est concaténé aux données déjà existantes. Une fois les saisies effectuées il suffit de refermer la fenêtre, mais attention, les informations ne sont pas pour autant sauvegardées dans la Base Mémo. Il faut pour cela, une fois la fenêtre principale de nouveau accessible, valider les saisies à l' aide du bouton « Ajouter » s' il s' agit d' une création de Feuille, ou du bouton « Modifier » s' il s' agit d' un changement dans la Feuille sélectionnée. Une fois l' une de ces actions effectuée, il est possible de revenir sur les informations textuelles, soit pour les consulter (cf. Consultation d' une Feuille), soit pour effectuer des remaniements.

Cette fenêtre possède une zone d' affichage d' aide automatique, qui change suivant la position du curseur de la souris à l' écran.

### 3.2.1.3 - CONSULTATION D' UNE FEUILLE

### 3.2.1.3 - CONSULTATION D' UNE FEUILLE

### 3.2.1.3 - CONSULTATION D' UNE FEUILLE

Pour consulter les données d' une Feuille deux modes s' offrent à l' utilisateur. Le premier consiste tout simplement à cliquer le bouton « Texte... », dans ce mode toutes les modifications effectuées peuvent être enregistrées ensuite par la sélection du bouton « Modifier » de la fenêtre principale.

Le second mode et le plus rapide, consiste en un double-clic de la souris sur la Feuille souhaitée. Cette action provoque l' ouverture d' une fenêtre au premier plan de l' écran. Celle-ci est constituée en apparence des mêmes caractéristiques que la fenêtre de saisie des données (voir Figure 5). Sauf que la modification des champs d' informations ne sera pas prise en compte lors de la fermeture de la fenêtre. Les champs sont modifiables pour apparaître lors d' une demande d' impression des données.

L' autre particularité de cette fenêtre est la possibilité d' accéder aux mots de la Base Glossaire, pour cela il suffit de double-cliquer sur un mot du contenu de la Feuille. Dans le cas où le mot sélectionné est connu dans le Glossaire, la fenêtre s' agrandit pour laisser apparaître la définition. Si un mot existe dans deux listes, les deux définitions sont affichées ainsi que leur sujet respectif. Si le mot est inexistant une fenêtre Message (cf. Les messages) apparaît indiquant l' échec de la recherche.

Pour permettre une telle recherche, il est nécessaire qu' une Base Glossaire soit chargée. Il est toutefois possible d' en charger une automatiquement à l' ouverture d' une Base Mémo (cf. Les préférences).

Cette liaison avec le glossaire à travers la consultation d' une Feuille est aussi disponible pour les autres champs: Auteur et Référence. En double-cliquant sur un mot du champ « Auteur » l' application vérifie d' existence du mot dans les items Auteur de la Base Bibliographie. De même pour les références bibliographiques, en double-cliquant sur un mot du champ « Référence » l' application vérifie son appartenance dans les items Référence de la Base Bibliographie. Ici aussi, pour permettre une telle recherche, il est nécessaire qu' une Bibliographie soit chargée. Autre méthode pour lancer une recherche, il faut sélectionner un ou plusieurs mots dans l' un des trois champs d' informations, et cliquer le bouton chercher. Cette méthode permet de porter la recherche sur un ensemble de mots, en comparaison de la première méthode qui consiste en un double-clic sur un mot, celle-ci permet de préciser la recherche sur un ensemble de termes précis.

Le bouton Option « Avec précision » modifie les moyens de la recherche. Dans le cas où cette option n' est pas validée (par défaut), l' application recherche l' existence du mot sélectionné dans l' item concerné. Dans le cas où l' option est validée, l' application vérifie, au caractère près, que le mot sélectionné correspond parfaitement à l' item concerné.

Par exemple, le mot « gène » avec l' option précision validée, amène un résultat nul, alors qu' sans précision le résultat est une liste de termes contenant la chaîne de caractères « gène » en minuscule ou majuscule (Voir Figure 6).



### \$\$ 3.2.1.4 - RECHERCHE D' INFORMATIONS DANS L' ARBRE## 3.2.1.4 - RECHERCHE D' INFORMATIONS DANS L' ARBRE 1.4 - RECHERCHE D' INFORMATIONS DANS L' ARBRE TABLES DES MATIERES

La fenêtre principale possède une zone contenant un champ de saisie et un bouton. Il suffit de saisir une chaîne de caractères, et de valider en cliquant le bouton « Chercher » (voir Figure 7)

L' application effectue sa recherche sur l' ensemble des éléments de l' Arbre Mémo. Elle vérifie l' existence de la chaîne de caractères dans:

- L' intitulé du Noeud ou de la Feuille.
- L' ensemble des mots clés.
- Les informations textuelles.

Au terme de la recherche une liste apparaît au dessus de la zone de recherche. Cette liste contient tous les intitulés, des Noeuds ou Feuilles, répondant aux critères de recherche. En sélectionnant l' un des intitulés l' application se positionne sur l' élément de l' Arbre concerné. Un bouton « Fermer l' affichage de la liste » permet de faire disparaître la liste des intitulés.

### \$\$ 3.2.1.5 - MENU IMPORT/EXPORT D' UN MÉMO## 3.2.1.5 - \_MENU\_IMPORT/EXPORT\_D' UN\_MÉMO3.2.1.5 - MENU IMPORT/ EXPORT D' UN MÉMOTABLES\_DES\_MATIERES

Pour éviter de saisir un ensemble d' informations déjà existant, au format Word par exemple. L' application offre la possibilité de récupérer ces informations dans la mesure ou un certain format est respecté. Le fichier à importer doit être un fichier texte (.txt) et sa structure doit répondre à une structure précise.

La forme « numéro point numéro intitulé », qui correspond à un entête de section ou sous-section notée: 3.2.1.5 - MENU IMPORT/EXPORT, sera reconnue comme un Noeud. Dans le cas ou un texte suit cette structure, alors elle sera reconnue comme une Feuille. On peut ainsi récupérer facilement un texte qui aurait respecté sous Word le mode Plan. Il suffit, pour importer à partir de l' application DOC, de sauvegarder le fichier source en fichier texte avec les sauts de ligne.

L' exemple précédent montre une particularité. La section 4 possède un texte et une sous-arborescence. Pour ne pas perdre le contenu textuel de cette section qui est interprété comme un Noeud. L' application crée une Feuille du même nom qui acceptera les données détectées. Un Noeud ne pouvant contenir de texte, l' application génère une Feuille du même nom pour prendre en compte les sous-sections, et créer l' arborescence correspondante. Les autres sections: 1, 2 et 3, ont été interprétées comme des Feuilles car elles ne possèdent pas de sous-section.

Pour que l' importation se déroule parfaitement supprimer les graphiques du fichier source, ainsi que les tables des matières, glossaire, ou index. Pour comprendre le format d' importation éditer le fichier « scoop.txt » installé dans le même répertoire que l' exécutable, après l' installation du logiciel DOC.

L' autre possibilité est l' exportation au format RTF pour une visualisation du fichier à l' aide de l' outils Windows winhelp.exe. L' application permet de générer un fichier directement utilisable par un générateur d' aide Windows comme l' application Forehelp. Il suffira d' effectuer une insertion de fichier et une compilation pour obtenir un fichier utilisable et visualisable par le programme d' aide de Windows. Attention, l' objectif n' est pas de réaliser une aide hypertexte parfaite, mais d' offrir un maquette de manuel consultable comportant des liens hypertextes posés automatiquement.

Concrètement, le fichier généré possède une table des matières, correspondant à l' arborescence de l' arbre Mémo, avec des liens sur les textes de chaque Feuille de l' arbre. Les prochaines versions de l' application D.O.C. intégreront, dans la génération de fichier RTF, le glossaire et la bibliographie. Ainsi des liens seront créés entre les occurrences contenu dans les textes, et leur correspondance dans un glossaire et une bibliographie. Ce principe sera étendu au format HTML (et peut-être SGML, encouragez moi !) pour une utilisation et une visualisation à l' aide de l' application Mosaïc, pour la diffusion de documentation via le réseau internet.

## \$\$ 3.2.2 - MODE BIBLIOGRAPHIE## 3.2.2\_- \_MODE\_BIBLIOGRAPHIE3.2.2 - MODE BIBLIOGRAPHIETABLES\_DES\_MATIERES

Le mode Bibliographie permet de gérer des listes de références bibliographiques. Les listes sont désignées par un intitulé qui désigne un thème. L' utilisateur peut donc saisir les références et ajouter un commentaire. La longueur du commentaire est limitée à 255 caractères. La saisie des champs « titre » et « auteur » est obligatoire. L' application génère automatiquement la référence bibliographique correspondante. Dans le cas où deux bibliographies du même auteur avec la même année sont saisies, la seconde est générée avec une lettre minuscule de l' alphabet, en commençant par « a ». Si une troisième bibliographie du même auteur pour la même année est saisie, la référence générée portera la lettre suivante « b », et ainsi de suite. En sélectionnant ce mode, un menu nommé « Bibliographie » est mis à disposition de l' utilisateur, il permet de supprimer un thème ainsi que l' ensemble des références bibliographiques qui lui sont attachées. Il permet aussi de lancer l' ouverture de la fenêtre de recherche de références bibliographiques.

### 3.2.3 - MODE GLOSSAIRE## 3.2.3 - MODE GLOSSAIRE3.2.3 - MODE GLOSSAIRETABLES DES MATIERES

Le mode glossaire offre de gérer des mots avec leur définition par sujet. Il permet à l' utilisateur de créer un mini dictionnaire de termes. La fenêtre est composée de trois parties (Voir Figure 10).

La première est constituée d' une liste de boutons représentant l' alphabet ainsi que les 10 chiffres principaux. Elle permet de se positionner rapidement sur la liste des termes en cours. Il suffit de sélectionner un des boutons de cet index pour que l' application positionne la liste sur le premier mot commençant par la lettre ou le chiffre sélectionné.

La seconde zone est constituée de la liste des sujets et d' une liste d' affichage des mots du sujet en cours. En changeant le sujet on provoque la modification de la liste des termes associés. Pour visualiser, modifier, ou supprimer un item de cette liste de mots, il suffit d' en sélectionner un pour faire apparaître son contenu dans la troisième zone. Celle-ci se compose de deux champs de saisies, et d' une série de boutons de commandes qui permettent d' interagir sur les mots du glossaire. L' application interdit l' ajout de deux mots identiques dans le même sujet. De même chaque mot doit obligatoirement posséder une définition.

Il est possible à partir du texte d' une définition de double-cliquer sur un mot. Cette action a pour effet de lancer une recherche sur l' existence du mot sélectionné dans la liste du même sujet. Ce qui permet à partir d' une définition de faire référence à un autre mot du glossaire, et ainsi parcourir les mots et leurs définitions.

Lors de la saisie on peut forcer la mise en majuscule de tous les mots ajouter (cf. Les préférences)

. Pour préciser un sujet, soit on sélectionne le sujet souhaité parmi la liste de la troisième zone, soit on en saisit un nouveau à partir de cette liste. Il est tout à fait possible de changer le sujet d' un mot. Dans le cas où ce dernier est inexistant l' application le crée.

En sélectionnant ce mode, un menu nommé « Glossaire » est mis à disposition de l' utilisateur, il permet de supprimer un sujet ainsi que l' ensemble des mots qui lui sont attachés. Ainsi que la possibilité d' insérer un glossaire à celui existant. Dans le cas de la sélection de ce menu une fenêtre apparaît et demande à l' utilisateur de valider certaines options et de confirmer son choix d' insertion. Il est aussi possible de lancer l' ouverture de la fenêtre de recherche de définition.

### 3.2.3.1 - MENU IMPORT/EXPORT D' UN GLOSSAIRE

L' application offre la possibilité d' importer un glossaire, il suffit que le fichier soit au format texte (.txt) et respecte une structure précise:

SUJET 1

(ligne blanche)

MOT DU GLOSSAIRE DU SUJET 1

DÉFINITION DU MOT

(ligne blanche)

MOT DU GLOSSAIRE DU SUJET 1

DÉFINITION DU MOT

(ligne blanche)

SUJET 2

(ligne blanche)

MOT DU GLOSSAIRE DU SUJET 2

DÉFINITION DU MOT

(ligne blanche)

MOT DU GLOSSAIRE DU SUJET 2

DÉFINITION DU MOT

(ligne blanche)

Ensuite l' utilisateur sauvegarde le glossaire en cours pour enregistrer un fichier au format de l' application. L' exportation crée un fichier texte dans le format indiqué au-dessus, qu' il est possible d' importer ensuite... Il est important de respecter le format d' importation pour permettre une lecture correcte. Il est donc nécessaire de respecter certaines contraintes:- Une ligne « blanche » obligatoire avant et après le sujet, sauf pour la première ligne du fichier.- Aucune ligne « blanche » entre le mot du glossaire et sa définition.- Aucune ligne « blanche » dans le texte de la définition.- Une ligne « blanche » obligatoire entre chaque groupe mot/définition.

Pour visualiser un exemple de fichier pouvant être importé, éditez le fichier « glossair.txt » fourni avec l' exécutable lors de l' installation de l' application (cf. Installation).

### \$\$ 3.3 - LES AUTRES FENÊTRES## 3.3 - \_LES\_AUTRES\_FENÊTRES3.3 - LES AUTRES FENÊRESTABLES\_DES\_MATIERES

L' application est composée de fenêtres annexes complétant les fonctionnalités de la fenêtre principale. Certaines sont iconifiables et non modales, et d' autres obligent l' utilisateur à valider ou annuler pour revenir à la fenêtre principale.

### 3.3.1 - LES PRÉFÉRENCES

#### 3.1 - LES PRÉFÉRENCES DES MATIÈRES

La fenêtre « Préférences » s' obtient à partir du menu « Base », elle offre de positionner des options générales qui permettent d' utiliser l' application dans un mode particulier. A partir de cette fenêtre (Voir Figure 11) l' utilisateur peut fixer un temps de sauvegarde automatique, d' autoriser ou non l' affichage des zones d' aides automatique, et de demander l' ouverture des dernières Bases utilisées. Cette dernière fonctionnalité offre l' avantage de lancer le programme avec le chargement automatique des Bases que l' on utilise le plus souvent.

Certaines options sont plus particulières aux domaines de l' application. L' utilisateur peut, pour le domaine Mémo, attacher la Base Mémo en cours à une Base Bibliographie et une Base Glossaire. Ceci a pour effet lors de l' ouverture de la Base Mémo concernée de lancer l' ouverture des bases attachées.

Pour la Base Glossaire l' utilisateur peut forcer la mise en majuscule des mots du glossaire ajoutés. Lors de la validation l' application enregistre les paramètres validés dans un fichier nommé « doc.opt ». Les options du domaine Mémo font exception à cette règle, elles sont sauvegardées avec le contenu de la Base Mémo. Ces Options sont accessibles uniquement si une Base Mémo est en cours d' utilisation.

### 3.3.2 - LES IMPRESSIONS

L'application offre certaines possibilités d'impression des composants des trois domaines disponibles. Pour chaque domaine une fenêtre particulière permet d'imprimer l'ensemble ou une partie des données, et offre le choix entre, envoyer les données à imprimer vers l'imprimante ou dans un fichier. L'exemple de la Figure 12 montre deux exemples de fenêtre d'impressions. Ces fenêtres résument parfaitement les possibilités offertes pour l'impression.



## 4 - LES MESSAGES

Les messages de l'application apparaissent dans des fenêtres nommées "Fenêtres de dialoguemodal" (cf. glossaire) dans la littérature Windows, mais que nous appellerons par leur fonctionnalité dans ce manuel, c'est à dire Fenêtre de Messages. L'application en possède six différentes.

Chaque Fenêtre Message se caractérise par sa fonctionnalité:- Fenêtre Alerte Application: pour les messages de gravité importante. Elle possède une icône symbolisant une main, indiquant que l'action déclenchée est interrompue, et invite l'utilisateur à quitter au plus vite l'application pour éviter un « plantage ».- Fenêtre Erreur: pour les messages d'erreurs liés à des incohérences dans la Base. Elle apparaît dans le cas d'impossibilité de récupérer des ressources de l'application, ou par exemple dans le cas d'un problème d'accès aux données, ou d'erreur de saisie. Elle possède une icône symbolisant un panneau du code de la route, avec un point d'exclamation, indiquant que l'action déclenchée est interrompue.- Fenêtre Message: affiche une fenêtre avec un texte d'information(s) pour l'utilisateur. Elle possède une icône symbolisant une personne qui parle.- Fenêtre Question Saisie: elle pose une question à l'utilisateur, avec possibilité de répondre par une zone de saisie. Sa fonctionnalité est d'obtenir de la part de l'utilisateur une information, comme par exemple le nom de la nouvelle Base à créer. Elle possède une icône en forme de point d'interrogation, ainsi que deux boutons de sélection. Par opposition aux fenêtres précédentes qui n'offre qu'un bouton de validation de lecture de message, la Fenêtre Question, offre le choix à l'utilisateur de ne pas répondre à la requête. Il suffit pour cela de sélectionner le bouton annuler.- Fenêtre Question Oui/Non: mêmes caractéristiques que la fenêtre précédente mais sans zone de saisie. La demande d'information réside dans la sélection d'un des deux boutons: Oui et Non.- Fenêtre Attente: Elle indique à l'utilisateur que l'application est en cours de traitement, et qu'une attente est nécessaire pour continuer le déroulement normal de l'application. Il est donc demandé à l'utilisateur de patienter.

Toutes ces fenêtres ont un point commun, elles sont modales, c'est à dire que l'utilisateur est dans l'obligation de valider un bouton de la fenêtre pour poursuivre le déroulement de l'application.