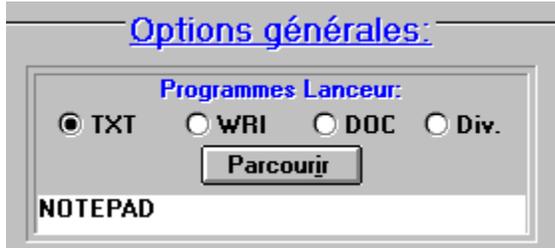


Bouton Mot de Passe:



Permet d'adjoindre un [Mot de Passe](#) à une [Base de Données](#) pour éviter que vos Fichiers ou vos Programmes ne soient utilisés sans votre accord. Pour adjoindre un mot de passe à la base de données active, c'est à dire celle en cours d'utilisation, cliquez sur le bouton Passe (voir image en haut de la page.). Si un Mot de Passe est déjà affecté à la base de données, une boîte de dialogue vous en informe en affichant le mot de passe et vous demande si vous désirez en changer. Dans le cas contraire Prog's n Prog's vous demandera de confirmer l'attribution d'un mot de passe avant de vous présenter la Fenêtre Mot de Passe.

Bouton Parcourir Autres Lanceurs:



Tous les Fichiers n'étant pas [Autoexecutables](#), il faut prévoir des Programmes pouvant executer les Fichiers portant des [Extentions](#) différentes.

Par exemple pour faire s'afficher un fichier texte dont l'extension TXT, il faudra le faire au travers d'un programme, le Bloc-Notes de Windows, qui accepte une [Ligne de Commande](#) par exemple. La plupart des Programmes acceptent les lignes de commande. En cas de doute vérifiez avec la fonction Exécuter du Menu Fichier dans le Gestionnaire de Programmes de Windows.

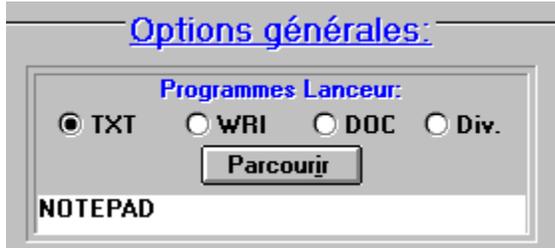
Prog's n Prog's est prévu pour créer des lignes de commande avec n'importe quel type, ou extension de Fichier et n'importe quel Programme Lanceur. Il suffit d'indiquer quel lanceur Prog's n Prog's doit associer à quelle extension de Fichier et dès que vous paramétrez un [Bouton de Programme](#) Prog's n Prog's fait précéder automatiquement l'adresse du fichier par le lanceur approprié à cette extention. Quatre Coches sont prévues à cet effet. (voir image en haut de page.)

- Un Lanceur pour les Fichiers [TXT](#)
- Un Lanceur pour les Fichiers [WRI](#)
- Un Lanceur pour les Fichiers [DOC](#)
- Un Lanceur pour les Fichiers [Divers](#)

Vous pouvez reconfigurer ces Coches à n'importe quel moment selon vos besoins. Si par exemple le Bloc-Notes vous convient, mais que pour un texte trop long il vous faut le lancer avec un autre lanceur, aucun problème, reconfigurez la coche txt, puis paramétrez votre bouton de programme et enfin revenez à la configuration initiale. Seul ce fichier texte sera associé à votre lanceur spécial, ceux qui ont été paramétrés avant ainsi que ceux qui seront paramétrés après seront lancés par le Bloc-Notes, à la différence de ce que fait Windows lorsque vous associez un type de Fichiers.

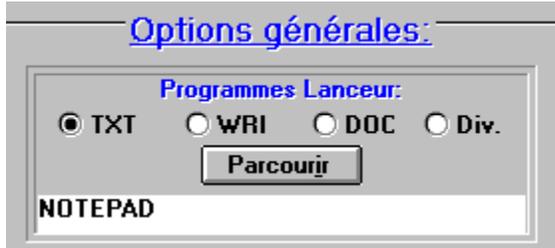
Notes: Les fichiers d'aide (*.hlp) seront automatiquement précédés du Lanceur de Windows, Winhelp.exe et les Fichiers Sons (*.wav) seront automatiquement joués par Prog's n Prog's et ne nécessitent par conséquent aucun Lanceur spécifique.

Coche Lanceur Fichiers Divers



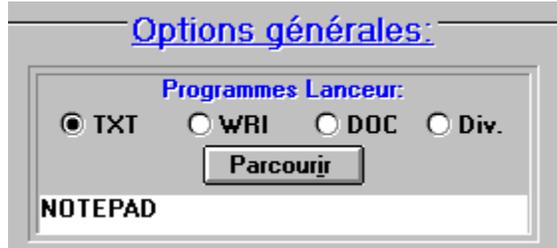
Pour affecter un [Programme Lanceur](#) à un Fichier portant une [Extention](#) autre que [TXT](#), [WRI](#), ou [DOC](#) il vous faut cliquer sur le Coche Div. (pour divers), puis appuyer sur le bouton Parcourir situé juste en-dessous des coche. Sélectionnez le Lanceur voulu pour le Fichier à faire lancer, puis cliquez sur OK dans la Bête de Dialogue. Le nom du Lanceur s'affiche en dessous du bouton Parcourir. (voir image en haut.) Ce bouton est paramétrer pour Paintbrush à l'origine.

Coche Lanceur Fichiers DOC:



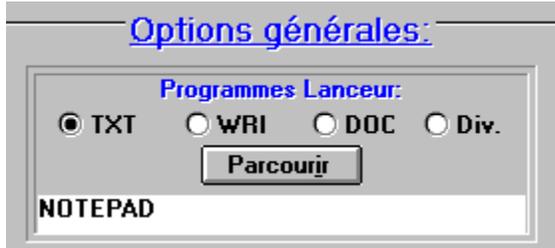
Pour affecter un [Programme Lanceur](#) à un Fichier portant [L'extention](#) DOC, vous devez d'abord cliquer sur le Coche DOC, pour le rendre actif. Il vous affiche ensuite le Lanceur actif en dessous du bouton Parcourir.(voir image en haut de page.) Cliquez enfin sur le bouton parcourir et selectionnez le Lanceur de votre choix. Cliquez sur le bouton OK de la boite de dialogue Parcourir et le nouveau Lanceur s'affiche à la place de l'ancien. Ce bouton est paramétré pour Word à l'origine.(si toutefois Word est dans le Path, sinon il vous faut reparamétrer le coche pour avoir l'adresse entière de Word.)

Coche Lanceur Fichiers WRI:



Pour affecter un Programme Lanceur à un Fichier portant L'extention WRI, vous devez d'abord cliquer sur le Coche WRI, pour le rendre actif. Il vous affiche ensuite le Lanceur actif en dessous du bouton Parcourir.(voir image en haut de page.) Cliquez enfin sur le bouton parcourir et sélectionnez le Lanceur de votre choix. Cliquez sur le bouton OK de la boite de dialogue Parcourir et le nouveau Lanceur s'affiche à la place de l'ancien. Ce bouton est paramétré pour Write à l'origine.

Coche Lanceur Fichiers TXT:



Pour affecter un [Programme Lanceur](#) à un Fichier portant [L'extention](#) TXT, vous devez d'abord cliquer sur le Coche TXT, pour le rendre actif. Il vous affiche ensuite le Lanceur actif en dessous du bouton Parcourir.(voir image en haut de page.) Cliquez enfin sur le bouton parcourir et selectionnez le Lanceur de votre choix. Cliquez sur le bouton OK de la boite de dialogue Parcourir et le nouveau Lanceur s'affiche à la place de l'ancien. Ce bouton est paramétrer pour le Bloc-Notes à l'origine.

Bouton Créer une Base Vièrge:



Cliquez sur le bouton Vièrge pour créer une Nouvelle [Base de Données](#). (voir image en haut de page.) Répondez par oui à la boîte de dialogue qui vous demande confirmation avant de lancer la création. La nouvelle base de données sera automatiquement créée dans le répertoire Windows. Une boîte de dialogue vous informera que la création a eu lieu sans incident, ou au contraire vous informera des incidents de création. Son Nom sera obligatoirement Progs.bdd. Vous devrez si nécessaire la déplacer et/ou la renommer avec le Gestionnaire de Fichiers.

Créer une nouvelle base de données est nécessaire lorsque vous avez effacé accidentellement la vôtre ou si vous désirez en utiliser plusieurs.

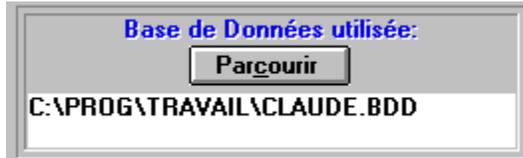
Bouton Sauver une Base de Données:



Cliquez sur le bouton Sauver pour créer une copie de la [Base de Données](#) active. Cette sauvegarde peut se faire à une autre adresse et/ou avec un Nom de fichier différent. Son but est de ne pas perdre les informations contenues dans la base de données en cas de destruction ou d'effacement accidentel.

Je vous encourage vivement à pratiquer des sauvegardes régulières et pas seulement de cette base de données, mais généralement de tous les fichiers qui ont demandé beaucoup d'efforts pour être constitués.

Bouton Parcourir Adresse Base de Données:



Cliquez sur le bouton Parcourir pour changer la [Base de Données](#) active, c'est à dire celle dont les informations sont affichées sur les [Boutons de Programmes](#) ainsi que sur les [Groupes](#). Si vous ne possédez qu'une base de données, il vous faut d'abord en créer au moins une autre au moyen du [Bouton Vierge](#). L'adresse ainsi que le Nom de la base de données choisie s'affichent dans le cadre en dessous du bouton Parcourir. (voir image en haut de page.) [L'extention](#) d'un fichier base de données est obligatoirement BDD.

Bouton Retourner:

Le bouton Retourner sert à cacher la fenêtre [Paramétrer](#) et à retourner à la [Fenêtre de Travail](#).

Bouton Aide:

Le Bouton Aide vous permet de lancer l'index du présent Fichier d'Aide.

Bouton Parcourir Programmes à Lancer:



1) Le Bouton Parcourir:

Le bouton Parcourir (voir image en haut de page.) sert à définir quel Programme ou quel Fichier sera lancé par Prog's n Prog's au moyen des [Bouton de Programmes](#). Il configure le Bouton qui est actif, c'est à dire celui dont le Numéro est inscrit dans le Cadre [Numéro de Bouton](#) et qui correspond au Groupe affiché dans le cadre [Numéro de Groupe](#). Il fait apparaître une Boîte de Dialogue qui permet de sélectionner le fichier voulu. Dans cette boîte de dialogue, dans la rubrique "Liste des Fichiers de Type" vous pouvez choisir le type [d'Extension](#) auquel appartient le programme ou le fichier à lancer. Il y a quatre types de Fichiers:

- Exécutables (*.bat *.pif *.com *.exe)
- Textes (*.txt *.wri *.doc *.hlp)
- Sons (*.wav)
- Divers (*.*) englobant tous les types de Fichiers.

Choisissez le type d'extension approprié, puis sélectionnez le fichier souhaité et enfin cliquez sur le bouton OK de la boîte de dialogue. L'adresse ainsi que le Nom du Fichier choisi apparaissent en-dessous du bouton Parcourir.

2) Le Bouton Effacer:

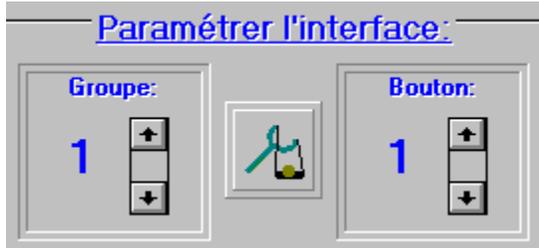
Le Bouton Effacer efface aussi bien l'inscription sur le [Bouton de Programme](#) que l'adresse de programme affectée au bouton.

Nommer un Bouton:

Nom du Groupe: Logiciels
Nom du Programme: Gestionnaire de Fichiers

Pour Nommer un [Bouton de Programme](#), placez le pointeur de la souris dans le rectangle blanc marqué Nom du Programme (voir image en haut de page.), il se transforme en barre verticale. Cliquez, puis écrivez. Valider votre entrée en appuyant sur [ENTER]. Votre Nom de Programme ne doit pas excéder 25 caractères et sera attribué au [Bouton Actif](#).

Changer le Bouton Actif:



On appelle Bouton Actif le Bouton dont le numéro est inscrit dans le cadre Bouton de la fenêtre [Paramétrer](#). L'on change le Bouton Actif en cliquant sur la barre de défilement vertical. (voir image en haut de page.) Le Bouton Actif est celui que l'on peut paramétrer. Il est conditionné par le [Groupe Actif](#).

Généralités sur les Base de Données:

Une Base de Données est un Fichier contenant des informations classées par lignes, le numéro d'enregistrement, et à l'intérieur de la ligne par champs. Un champs constituant un enregistrement.

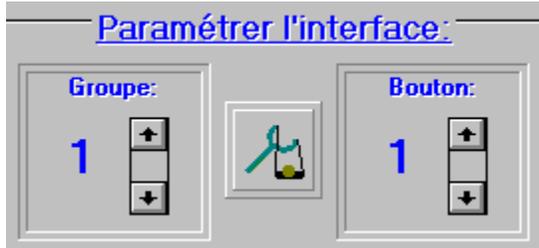
Prog's n Prog's utilise les base de données pour stocker les informations relatives à l'inscription sur les [Boutons de Programmes](#) ainsi que l'adresse des programmes à lancer. A l'origine une base de données est fournie avec Prog's n Prog's. Elle porte le Nom de Progs.bdd et se trouve dans le répertoire de Prog's n Prog's. Vous pouvez cependant utiliser plusieurs bases de données. Pour cela vous devez d'abord en créer au moins une autre au moyen du [Bouton Vièrge](#), situé dans la [Fenêtre Paramétrer](#) et enfin la rendre active au moyen du bouton [Parcourir Adresse Base de Données](#). Vous pouvez également sauvegarder une base de données, en cliquant sur le [Bouton Sauver](#). Consultez également les [Notes Techniques](#).

Nommer un Groupe:

Nom du Groupe: Logiciels
Nom du Programme: Gestionnaire de Fichiers

Pour Nommer un [Groupe de Programme](#), placez le pointeur de la souris dans le rectangle blanc marqué Nom du Groupe (voir image en haut de page.), il se transforme en barre verticale. Cliquez, puis écrivez. Valider votre entrée en appuyant sur [ENTER]. Votre Nom de Groupe ne doit pas excéder 15 caractères et sera attribué au [Groupe Actif](#).

Changer le Groupe Actif:



On appelle Groupe Actif le Groupe dont le numéro est inscrit dans le cadre Groupe de la fenêtre [Paramétrer](#). L'on change le groupe actif en cliquant sur la barre de défilement vertical. (voir image en haut de page.) Le Groupe Actif est celui que l'on peut paramétrer. Il conditionne les [Boutons Actifs](#).

Fenêtre Paramétrer.

Index de la Fenêtre Paramétrer

Paramétrer:

Paramétrer l'interface:

Groupe: 1  Bouton: 1

Nom du Groupe: Logiciels

Nom du Programme: Gestionnaire de Fichiers

Adresse du Programme: C:\WINDOWS\WINFILE.EXE

Aide

Options générales:

Programmes Lanceur: TXT WRI DOC Div.
Parcourir

NOTEPAD

Spécial: Quitter après Lanc.
Passe

Base de Données de Secours:
Sauver
Vierge

Base de Données utilisée:
Parcourir

C:\PROG\TRAVAIL\CLAUDE.BDD

Retourner

Affiche une aide contextuelle.

Index de la Fenêtre Paramétrer:

Définir les Noms de Groupes:

Définir les Noms sur les Boutons de Programmes:

Changer le Groupe Actif:

Changer le Bouton Actif:

Définir l'Adresse un Programme à Lancer:

Définir les Lanceurs de Fichiers Non Exécutables:

Définir le Lanceur pour les Fichiers à Extention TXT:

Définir le Lanceur pour les Fichiers à Extention WRI:

Définir le Lanceur pour les Fichiers à Extention DOC:

Définir le Lanceur pour les Fichiers à Extentions Diverses:

Généralités sur les Bases de Données:

Créer une Base Vièrge:

Sauver une Base de Données:

Changer la Base de Données active:

Protèger une Base de Données avec un Mot de Passe:

Obtenir de l'aide:

Quitter Automatiquement Prog's n Prog's dès q'un Programmes est Lancé:

Retourner à la Fenêtre Principale:

L'extention d'un Fichier est constituée des trois lettres suivants le point dans le Nom du Fichier. Par exemple dans MONFICH.TXT l'extention est TXT.
Certains Fichiers sont dit [Autoexecutables](#)

Une ligne de Commande est une instruction.
Pour lancer un Programme est lui faire ouvrir
un Fichier en une seule opération il faut par
exemple dans le Menu Fichier / Exécuter du
Gestionnaire de Programme écrire la ligne
suivante: NOTEPAD C:\BIDUL\MONFICH.TXT
ce qui a pour effet de lancer le Bloc-Notes,
(NOTEPAD.EXE) ainsi que le Fichier texte
MONFICH situé dans le répertoire BIDUL.

Bouton Ok.

Ce bouton sert à Valider une Saisie. Vous pouvez également appuyer sur la touche [ENTER].

Bouton Annuler.

Ce bouton Annule toutes saisies. Si vous protégez une [Base de Données](#) et que vous êtes à la deuxième [Saisie](#) du mot de passe, tout est annulé, y compris la première saisie.

Bouton d'Aide:

Lance le présent fichier d'aide.

Emploi des Mots de Passe:

1) Généralités.

Un Mot de Passe sert à limiter l'accès à vos fichiers sensibles. Vous pouvez utiliser un mot de passe différent pour chaque [Base de Données](#). Soyez cependant conscient que ce mot de passe ne limite l'accès à vos fichiers qu'à travers Prog's n Prog's. Rien n'empêche de lancer un programme au moyen du Gestionnaire de Fichiers, ou de recréer une icône dans un groupe quelconque. La protection la plus efficace sera obtenue en renommant vos fichiers sensibles en un nom annodin, de les glisser dans un répertoire d'un autre logiciel et ensuite les appeler via une base de données protégée avec Prog's n Prog's.

Par exemple: le Fichier C:\BANQUE\EXTRAITS.TXT

sera renommé en C:\JEU\MAHJONGG\INSTALL.TXT

2) Comment Protèger une Base de Données:

Pour Protèger une Base de Données, il convient depuis la [Fenêtre Principale](#) de cliquer sur le [Bouton Paramétrer](#) puis sur le [Bouton Passe](#). Une Boîte de Dialogue vous informe de l'existence d'un Mot de Passe s'il y a lieu, sinon vous demande de confirmer la protection par Mot de Passe de la Base de Données active. Si Vous répondez par Oui, la Fenêtre Mot de Passe apparait. [Saisissez](#) votre mot de passe.

Saisir un Mot de Passe.

Si la Base est Protégée:

La Fenêtre Mot de Passe apparaît dès l'appel d'une Base protégée ou dès le lancement de Prog's n Prog's. Saisissez le mot de Passe en respectant les majuscules et minuscules. Seules de petites étoiles apparaîtront. Une fois le mot de passe écrit appuyez sur [ENTER] ou cliquez sur le [Bouton OK](#). Si votre Mot de passe est correct la Base sera ouverte, sinon une boîte de dialogue vous en informera.

Protéger une Base de Données:

(Voir aussi [Emploi des Mots de Passe](#)). Pour protéger une Base de Donnée, Saissisez une première fois votre Mot de Passe, puis la fenêtre de Mot de Passe vous demandera de saisir une deuxième fois le mot de passe afin d'éviter les erreurs de frappe. La longueur du mot de passe ne peut excéder 20 caractères, il est tenu compte des lettres minuscules et majuscules. N'employez que des lettres ou des chiffres pour vos mots de passe.

Supprimer un Mot de Passe:

Pour supprimer un mot de passe, procédez comme pour protéger par un mot de passe, mais laissez le Champs de Saisie vide, et cliquez simplement sur ok. Pour vérifier que le mot de passe a bien été supprimé, cliquez sur le [Bouton Passe](#) de l'interface [Paramétrer](#)

J'ai perdu mon Mot de Passe:

Le mot de passe est stocké dans la [Base de Données](#) de manière cryptée. Si vous êtes un utilisateur [enregistré](#) vous pouvez envoyer à [l'auteur](#) une disquette contenant votre base de données à décrypter, accompagnée d'un chèque de 100 Frs Français, ainsi que d'une enveloppe affranchie pour le retour. L'auteur vous retournera votre disquette avec votre base cryptée, ainsi q'une copie décryptée de la base et le mot de passe sous huit jours.

Fenêtre Mot de Passe



Emploi des Mot de Passe

Valider un Mot de Passe:

Annuler une Saisie:

Obtenir de L'aide:

Saisir un Mot de Passe.

Groupes de Programmes.

<input checked="" type="radio"/> Groupe N° 1	<input type="radio"/> Groupe N° 2	<input type="radio"/> Groupe N° 3	<input type="radio"/> Groupe N° 4
<input type="radio"/> Groupe N° 5	<input type="radio"/> Groupe N° 6	<input type="radio"/> Groupe N° 7	<input type="radio"/> Groupe N° 8
<input type="radio"/> Groupe N° 9	<input type="radio"/> Groupe N° 10	<input type="radio"/> Groupe N° 11	<input type="radio"/> Groupe N° 12

Comme dans le Gestionnaire de Programme de Windows, vous disposez avec Prog's n Prog's de Groupes de Programmes. Ils sont au nombre de douze (voir image en haut) et contrôlent chacun 39 [Boutons de Programmes](#), soit un total de 468 logiciel directement lançables depuis Prog' n Prog's.

Si cela devais ne pas vous suffire, ou si vous désirez classer vos nombreux logiciels en catégories, par exemple par CD-ROM, vous pouvez créer d'autres [Base de Données](#) et autant que vous le désirez !

Vous Pouvez renommer ces Groupes comme bon vous semble, à condition que vous ne dépassiez pas 15 caractères pour le Nom de Groupe. Pour les renommer il faut cliquer sur le bouton [Paramétrer](#) puis [Paramétrer un Nom de Groupe](#)

Boutons Lancement de Programmes.

Nom du programme 1	Nom du programme 2	Nom du programme 3
Nom du programme 4	Nom du programme 5	Nom du programme 6
Nom du programme 7	Nom du programme 8	Nom du programme 9
Nom du programme 10	Nom du programme 11	Nom du programme 12
Nom du programme 13	Nom du programme 14	Nom du programme 15

Ces Boutons sont au nombre de 39, mais ne sont tous visibles que si l'interface est en mode agrandi. Ces boutons changent pour chacun des 12 [Groupe de Programmes](#). Ils servent à lancer les programmes de votre choix, une fois qu'ils sont [Paramétrés](#). Lorsque vous posez le pointeur de la souris sur l'un d'eux, l'adresse fichier à lancer apparaît dans la [Barre d'Aide contextuelle](#). Si le bouton n'est pas paramétré, ou si le fichier ne peut être lancé, une boîte de dialogue apparaît, vous demandant si vous voulez le paramétrer. Si vous répondez par oui, la fenêtre paramétrer apparaît et vous permet d'affecter un Nom au bouton (Maximum 20 caractères) et d'affecter un fichier à exécuter.

Bouton Paramétrer:



Vous Permet d'appeler la fenêtre [Paramétrer](#)

Bouton A Propos.



1) En version "Shareware":

Si votre exemplaire n'est pas [Enregistré](#) en cliquant sur le bouton A Propos vous obtiendrez une boîte de dialogue vous demandant si vous désirez enregistrer maintenant. Si vous répondez par Oui, une boîte d'entrée apparaîtra, vous demandant votre Nom, puis une deuxième pour entrer votre numéro de licence. Procédez de la sorte lorsque vous reçu votre numéro de licence. Pour l'obtenir voyez dans [Enregistrement et Licence.](#)

2) En version Enregistrée:

En version enregistrée, une simple boîte de dialogue apparaît, indiquant que la version est enregistrée, ainsi que le nom du détenteur de la licence.

Bouton Aide.



Le bouton Aide (voir image en haut) vous permet de lancer le présent fichier d'aide. Une aide permanente et [Contextuelle](#) vous est apporté dans la Barre d'aide contextuelle.

Coche Quitter Automatiquement:



Il existe deux Coches pour quitter Prog's n Prog's après avoir lancé un logiciel. La première se trouve sur la Fenêtre Principale dans la Barre d'Aide contextuelle et la deuxième sur la Fenêtre Paramétrer (voir image au-dessus). Ces Coches, lorsqu'elles sont barrées d'un X servent à quitter Progs n Prog's dès qu'un logiciel a été lancé au moyen d'un Bouton de Lancement. Il faut les utiliser lorsque vous lancez un programme particulièrement lourd, (Accès, Excel, etc...) ou si vous ne désirez pas lancer d'autres applications durant cette session.

Fenêtre de Travail.



Les Groupes de Programmes:

Les Boutons de Lancement de Programmes:

Paramétrer Prog's n Prog's:

Emploi du bouton A Propos:

Obtenir de l'Aide:

Quitter Prog's n Progs:

Quitter automatiquement Prog's n Prog's dès qu'un Programme est Lancé:

Barre d'Aide Contextuelle.



Dans cette barre s'affichent les adresses des programmes, lorsqu'on déplace la souris sur les [Boutons de Programme](#) ou une aide contextuelle si vous parcourez les autres parties d'une fenêtre.

La case à cocher située à droite dans la barre d'aide contextuelle (voir image en haut de page) sert à [Quitter Automatiquement](#) Prog's n Prog's dès qu'un logiciel est lancé au moyen d'un Bouton de Programme.

Pour lancer le présent fichier d'aide, cliquez sur un bouton marqué [Aide](#)

Enregistrement et Licence.

Pourquoi ?

- Pour ne plus voir cette maudite boîte de dialogue lors de chaque lancement de Prog's n Prog's.
- Pour Profiter d'une assistance technique.
- Pour encourager l'auteur à produire et distribuer d'autres logiciels, souvent moins chers que des produits de grandes marques. Ce qui en retour fait baisser le prix de ceux-ci.

Comment ?

En imprimant le fichier Licence.txt qui doit se trouver dans le même répertoire que Prog's n Prog's. Complétez le avec votre Nom et votre Adresse. Joignez un chèque de 50 Frs Français, encaissable en France, ainsi qu'une enveloppe timbrée avec votre Nom et votre adresse pour le retour. Envoyez le tout à [l'auteur](#). En retour vous recevrez votre numéro de licence. Cliquez alors sur le bouton [A Propos](#) et inscrivez votre Nom et Votre Numéro de Licence comme indiqué dans l'aide du bouton A Propos.

Si vous désirez un envoi plus rapide de votre Numéro de Licence et que vous possédez un Fax, joignez votre numéro d'appel. (inutile dans ce cas de joindre une enveloppe pour le retour.)

Si vous ne possédez pas le fichier Licence.txt, envoyez votre Nom et Votre Adresse sur papier libre ou envoyez une carte de visite.

Limites de Propriété de la version enregistrée:

Toute copie de tout ou partie de ce logiciel par quelque moyen que ce soit est interdite pour un usage autre que la sauvegarde destinée à l'usage exclusif du possesseur de la licence d'utilisation du logiciel.

Les Noms des Programmes cités le sont à titre d'exemple uniquement. Ces programmes sont la propriété de leurs auteurs respectifs.

Auteur.

Ce logiciel a été écrit par:

Claude SITT

112, Route de Schirmeck

67200 STRASBOURG

Pour me joindre rapidement:
(Utilisateurs enregistrés uniquement.)
3614 TEASER
BAL: CSITT

Quitter:



Vous permet de Quitter Prog's n Prog's.

Prog's n Prog's



Introduction Rapide:

Travailler avec Prog's n Prog's

Paramétrer Prog's n Prog's

Protection par mot de Passe:

Notes Techniques:

Enregistrement, Licence et Propriété:

Auteur:

Introduction:

Pour qui ?

Pour tous ceux qui ont trop d'icônes, ou/et trop de groupes dans le Gestionnaire de Programmes de Windows.

Pourquoi ?

Parce qu'un jour vous décidez de passer à un nombre de couleurs supérieur ou à une résolution écran plus fine et que Windows vous réponde qu'il lui est impossible d'afficher toutes les icônes !
Parce que vous avez comme moi un grand nombre de petits programmes d'exemples qui ont chacun leur icône, (une icône consomme 766 octets de mémoire vive de façon permanente sous Windows) beaucoup de textes auxquels vous voulez pouvoir accéder directement et rapidement, et surtout parce que depuis l'avènement du lecteur CD-ROM , il vous serait agréable de pouvoir accéder directement aux images, aux fichiers Wav et autres programmes d'un simple click de la souris et les exploiter depuis le CD.

Comment ?

Le plus simplement du monde. Depuis la Fenêtre Principale de Progs n Prog's, cliquez sur un Bouton de Programme et le logiciel vous répondra qu'il ne peut lancer le logiciel (vous ne lui avez pas encore indiqué quel logiciel doit être lancé) et vous proposera de Paramétrer le bouton. Cette opération une fois exécutée vous pourrez lancer directement tous les types de fichiers, et non seulement les Fichiers executables.

Un Fichier exécutable est un fichier qui s'exécute de lui-même. il porte l'extension COM, BAT, EXE.

Petit Carré, qui si on clique dessus se barre d'un X

Notes Techniques:

Fichiers Livrés:

- Progs.exe (le fichier exécutable)
- Progs.bdd (une base de données)
- Progs.hlp (le présent fichier d'aide)
- Progs.wav (un fichier son exemple)
- Licence.txt (un fichier texte pour payer sa licence)

- CmDialog.vbx (dans Windows\system)*
- Threed.vbx (dans Windows\system)*
- MmSystem.dll (dans Windows\system)*

- SetUp1.exe (dans Windows, peut être supprimé)
- Ver.dl (dans Windows, peut être supprimé)

* S'il ne sont pas déjà présent lors de l'installation. (ce qui serait étonnant.)

Fichiers créés par Prog's n Prog's:

- Progs.ini (fichier ini crée dans Windows)
- Progs.lic (fichier license si licence payée, crée dans Windows)

Base de Données:

Les Bases de Données utilisées par Prog's n Prog's ont un format spécifique, d'où leur extension (*.bdd). N'essayez pas de les ouvrir avec un autre logiciel, cela pourrait les endommager. N'essayez pas non plus d'ouvrir une autre base de données avec Prog's n Prog's pour les mêmes raisons.

Domaine de Fonctionnement:

Prog's n Prog's est prévu pour fonctionner sous Windows, à partir de la version 3.1 et ultérieures. Pour fonctionner sous Windows 3.0 il vous faudra en plus des fichiers livrés le fichier Commdlg.dll dans Windows\system.

Distribution de Prog's n Prog's:

Pour distribuer Prog's n Prog's vous pouvez copier la disquette d'installation ou copier de votre disque tous les fichiers de Prog's n Prog's sauf les fichiers:

- Prog's.ini qui est créé en fonction de votre configuration est qui sera recréé automatiquement lors de la mise en route sur une nouvelle configuration.
- Prog's.lic qui est votre fichier licence et qui vous est personnel.

Suppression de Prog's n Prog's:

Pour supprimer Prog's n Prog's supprimez tous les fichiers fournis et crée (voir liste en haut de page) sauf CmDialog.vbx et Threed.vbx qui servent à de nombreux autres programmes.

Problèmes:

Si le Fichier d'aide de Prog's n Prog's ne s'ouvre pas et que Winhelp vous réponde " Impossible d'ouvrir le Fichier " vérifiez que dans les Propriétés de Programme, le répertoire de travail soit celui dans lequel se trouve Progs.exe et Progs.hlp

Pour tous renseignements, suggestions, adaptations ou problèmes contacter [L'auteur](#).

Limites d'Utilisation:

Voir le chapitre [Enregistrement et Licence](#).

