

version française © Advent • Avril 1999



# ***Katabounga***

Manuel d'utilisation

version 2.08

[www.abvent.com](http://www.abvent.com)

# ABVENT

- |   |   |                    |
|---|---|--------------------|
| • <b>ABVENT France</b>                        | tél : 01 53 01 05 05<br>e-mail : commercial@abvent.fr | • Paris            |
| • <b>ABVENT Intenational<br/>Headquarters</b> | tél : (33) 1 53 01 05 09<br>e-mail : sales@abvent.fr  | • Paris            |
| • <b>ABVENTUSA</b>                            | tél : (415) 431 3412<br>e-mail : USA_sales@abvent.com | • San Francisco    |
| • <b>ABVENT Abacus Italie</b>                 | tél : (39) 0 523 59 11 00<br>e-mail : info@abacus.it  | • Piacenza         |
| • <b>ABVENT Suisse</b>                        | tél : (41) 26 663 93 50<br>e-mail : abvent@urbanet.ch | • Estavayer Le Lac |

# Table des matières

---

<b>Notice juridique</b> .....	<b>11</b>
<b>Bienvenue dans Katabounga</b> .....	<b>12</b>
<b>Installation de Katabounga</b> .....	<b>13</b>
<b>Première approche de Katabounga</b> .....	<b>14</b>
Le premier démarrage .....	14
Fonctionnement en version démo .....	14
A l'ouverture d'un scénario .....	15
Contrôle des médias .....	15
L'environnement de travail .....	15
Fenêtre Scénario .....	16
Fenêtre Ecran .....	17
Palettes .....	18
<b>Le scénario</b> .....	<b>24</b>
Les outils de la fenêtre scénario .....	24
Les séquences .....	25
Les écrans .....	26
L'écran de démarrage .....	27
Les écrans d'arrêt .....	28
Les objets .....	29
Les objets globaux .....	31
Les commandes .....	32
La structure du scénario .....	34
Affichage/masquage du contenu d'un élément .....	34

Déplacement d'un élément .....	36
Duplication d'un élément .....	38
L'impression d'un scénario.....	39
<b>Les séquences .....</b>	<b>40</b>
Les commandes liées aux séquences.....	40
<b>Les écrans .....</b>	<b>41</b>
La palette outils .....	41
Les calques .....	43
La couleur de fond.....	44
Les repères .....	44
La grille magnétique .....	45
Les commandes liées aux écrans.....	46
Les préférences écran .....	46
A la création d'un écran.....	47
Affichage .....	47
<b>Les objets .....</b>	<b>49</b>
Les manipulations .....	49
La création .....	49
La sélection .....	50
Le déplacement.....	50
Les alignements .....	51
La modification de taille .....	52
La duplication.....	52
La suppression .....	53
L'affectation d'un média .....	53
Les plans .....	53
Les chaînages.....	54
Le masque .....	55
L'affectation des commandes.....	56
Les objets Texte.....	57

La mise en forme du texte. ....	58
Les textes spéciaux. ....	59
L'affichage de la variable. ....	60
Les paramètres et attributs d'un objet . . . . .	61
Nom . . . . .	62
Coordonnées . . . . .	62
Verrouillé. ....	62
Inactif . . . . .	62
Objet global . . . . .	63
Caché . . . . .	63
Couleur. ....	63
Transparent . . . . .	64
Bordure. ....	64
Curseur. ....	64
Cadrage . . . . .	65
Calque . . . . .	66
La palette objets . . . . .	67
Les commandes liées aux objets . . . . .	69
Les préférences objets . . . . .	70
<b>Les médias . . . . .</b>	<b>72</b>
La palette médias. ....	72
L'ajout des médias . . . . .	73
La suppression des médias . . . . .	73
La liste des médias . . . . .	73
La zone d'aperçu. ....	75
Le menu local . . . . .	76
Images . . . . .	79
Outils de conversion . . . . .	80
Conseils . . . . .	80
Textes . . . . .	81
Les textes sous Windows. ....	81
Sons . . . . .	81
Outils de conversion . . . . .	82
QuickTime. ....	82
Outils de conversion . . . . .	82
Sprites . . . . .	83

Conseil .....	83
L'éditeur de sprites .....	83
Boutons .....	85
L'éditeur de boutons .....	85
Les commandes liées aux médias .....	87

**Les commandes ..... 88**

La palette d'édition de commande .....	88
Le nom de la commande .....	88
Les conditions d'exécution .....	89
La commande .....	91
Les évènements .....	92
Affiché .....	92
Enlevé .....	93
Clic souris .....	93
Double-clic souris .....	93
Relâche souris .....	94
Entrée souris .....	94
Sortie souris .....	94
Souris bougée .....	95
Appuyé dedans .....	95
Activé .....	95
Désactivé .....	95
Coché .....	96
Décoché .....	96
Démarré .....	96
Arrêté .....	96
Début trajectoire .....	97
Fin trajectoire .....	97
Message .....	97
Collision .....	98
Fin de saisie .....	98
Temps écran .....	98
Aucun .....	98
Les effets d'affichage .....	99
Le menu local Effet à appliquer .....	99
Le curseur vitesse .....	100

Les commandes de navigation . . . . .	100
Aller vers un écran . . . . .	101
Aller vers une séquence. . . . .	103
Revenir dans la pile . . . . .	105
Arrêter l'exécution . . . . .	106
Les commandes de contrôle des objets. . . . .	107
Afficher/paramétrer objet. . . . .	107
Régler objet . . . . .	111
Démarrer objet. . . . .	113
Régler le volume d'un objet . . . . .	116
Changer le plan d'un objet . . . . .	118
Les commandes Audio . . . . .	119
Lancer une séquence audio. . . . .	120
Volume d'une séquence audio . . . . .	122
Arrêter une séquence audio . . . . .	124
Les commandes de déplacement d'objets . . . . .	126
Déplacer linéairement . . . . .	126
Glisser dans/hors écran . . . . .	130
Déplacer avec souris. . . . .	133
Déplacer avec zoom . . . . .	136
Déplacer sur parcours . . . . .	139
Déplacer par impulsion. . . . .	143
Arrêter déplacement . . . . .	146
Les commandes de manipulation des variables . . . . .	147
Saisir variables . . . . .	148
Modifier variables numériques . . . . .	149
Les commandes générales . . . . .	152
Lancer une application . . . . .	152
Gérer le pointeur. . . . .	154
Aller au temps de l'écran. . . . .	155
Envoyer un message . . . . .	156
La commande contrôle QuickTime VR. . . . .	159
Contrôle QuickTime VR . . . . .	159
La commande Définir un script. . . . .	162
Définir un script . . . . .	162
Les mots clés . . . . .	163
Les instructions. . . . .	164
La sémantique. . . . .	169

<b>Les variables</b> .....	<b>173</b>
La palette variables .....	173
L'ajout de variables. ....	173
La suppression de variables .....	174
La liste des variables .....	174
Les zones de saisie .....	174
Les variables prédéfinies. ....	174
<b>Les messages.</b> .....	<b>177</b>
Les messages de synchronisation .....	177
Les messages liés aux séquences audio. ....	177
Les messages liés aux séquences QuickTime .....	177
Les messages liés aux sprites .....	177
Les messages liés aux déplacements sur parcours .....	177
Les messages prédéfinis .....	178
Les messages QuickTime VR .....	179
Les messages utilisateurs .....	179
<b>Les assistants</b> .....	<b>180</b>
Diaporama .....	180
Afficher/Enlever .....	181
Dupliquer commande. ....	182
Dupliquer objet .....	182
Attributs d'objet. ....	182
Changer style .....	183
Fond d'écran. ....	184
Prendre photo. ....	184
Convertir texte en image. ....	184
Convertir texte en bouton. ....	185
<b>Les outils spéciaux.</b> .....	<b>186</b>

Exécuter et filmer. ....	186
Généralités sur la capture QuickTime. ....	187
Taille des captures QuickTime ....	187
La palette Erreurs et Messages. ....	188
La commande Analyse et Contrôle. ....	188
Le mode Debug ....	189
La commande Créer un auto-exécutable ....	190
Configuration Macintosh pour un auto-exécutable ....	190
Configuration Windows pour un auto-exécutable ....	191
Enregistrement des données. ....	192
Éléments créés. ....	193
Les médias. ....	195
Graver un CD-ROM multi-plate-forme ....	196
Partager un dossier "Médias". ....	196
Les polices de caractères ....	197
Mémoire. ....	199
Différences fonctionnelles entre Mac et Windows. ....	200
Problèmes liés à l'exécution Macintosh. ....	200
<b>Les menus</b> .....	<b>201</b>
Fichier .....	201
Edition .....	203
Scénario .....	205
Objets .....	207
Format .....	209
Fenêtres .....	213
<b>Les incompatibilités</b> .....	<b>215</b>
<b>L'optimisation d'un scénario.</b> .....	<b>216</b>
Principes incontournables .....	216
Le support .....	216
La mémoire .....	216
Fonctionnement interne de Katabounga .....	217

Le scénario .....	217
Optimiser les images. ....	218
Optimiser les films QuickTime .....	219
Optimiser les Objets Texte .....	220
Optimiser les séquences Audio .....	221
La mémoire nécessaire .....	222

# Notice juridique

---

## **A propos de Katabounga**

Edité par ABVENT SA et développé par ALPMEDIA, le logiciel Katabounga est protégé par les droits de reproduction, avec tous droits réservés pour le monde entier (© 1998).

L'ensemble du manuel d'utilisation est la propriété intégrale d'ABVENT SA (© 1998). En conséquence, conformément à la loi sur les droits de reproduction, ni le logiciel, ni le programme, ni le manuel d'utilisation ne peuvent être copiés, photocopiés, reproduits, traduits, en totalité ou en partie, sans le consentement écrit préalable de la société ABVENT, en conformité avec le contrat de licence concédé à l'utilisateur.

## **Limitation de garantie et de responsabilités**

Bien qu'ABVENT ait testé le programme décrit dans ce manuel et revu son contenu, ABVENT SA n'offre aucune garantie, expresse ou tacite concernant ce logiciel, ses qualités, ses performances ou sa capacité à satisfaire à quelque application particulière que ce soit. En conséquence, le logiciel et son manuel sont vendus en l'état et l'acheteur assume tous les risques en ce qui concerne leurs qualités et fonctionnement. ABVENT SA ne pourra en aucun cas être tenue responsable des préjudices directs ou indirects résultant d'une imperfection dans le logiciel ou le manuel, ou d'une erreur de manipulation de l'utilisateur. ABVENT SA se réserve le droit de modifier le contenu du logiciel et de son manuel d'utilisation sans avertissement préalable.

## **Marques déposées**

Katabounga est une marque déposée d'ABVENT SA. Windows 95, Windows 98 et Windows NT sont des marques déposées de Microsoft Corp. Apple, le logo Apple, Macintosh, Mac OS, Finder, QuickTime, QuickTime VR sont des marques déposées d'Apple. Photoshop est une marque déposée d'Adobe, De Babelizer est une marque déposée de Millenium, ArchiCAD est une marque déposée de Graphisoft. Graphic Converter est une marque déposée de Lemke Software.

# Bienvenue dans Katabounga

---

Katabounga est un logiciel de création et de présentation multimédia interactive (textes, sons, images et films). Selon un concept simple, Katabounga gère les 4 étapes de la création d'un titre multimédia : le scénario, les médias, les commandes, la compilation, le tout aidé par un assistant efficace.

## **Présentation du manuel**

L'objectif de ce manuel utilisateur est de vous initier à la pratique du logiciel Katabounga. Vous trouverez une description détaillée de toutes les fonctions et de tous les outils contenus dans cette version de Katabounga.

# Installation de Katabounga

---

Avant toute installation de Katabounga, il est bon de vérifier que l'ensemble de votre configuration matérielle et logicielle correspond aux minimas requis.

Un micro-ordinateur compatible Mac OS équipé d'un processeur PowerPC, le système d'exploitation Mac OS 7.6 ou ultérieur, QuickTime 3 ou ultérieur et au minimum 8 Mo de mémoire alloués à l'application sont indispensables au fonctionnement de Katabounga.

Il est conseillé d'utiliser Katabounga avec la version 8.xx de MacOS, la version 3.xx de QuickTime et de lui attribuer au minimum 16 Mo de mémoire pour que le fonctionnement soit optimal.

## Pour installer Katabounga sur votre disque dur

Glissez le dossier Katabounga sur votre disque dur. Ce dossier contient l'application, les modules nécessaires aux Runtimes Mac et PC (Win95 & Win98).

Avant le premier démarrage de Katabounga, nous vous conseillons de suivre l'apprentissage livré avec le CD-ROM. Il vous aidera à découvrir Katabounga et vous assistera pour la construction de votre première présentation.

N'hésitez pas à consulter les exemples (avec ou sans scripts) fournis sur le CD et situés dans le dossier exemples. Ils vous aideront à appréhender la philosophie et le fonctionnement de Katabounga. Attention, vous devez copier les dossiers complets sur votre disque dur. Si Katabounga ne retrouve pas les médias à l'ouverture des exemples, glissez alors le dossier Médias de l'exemple correspondant du Finder vers la palette Médias . Le chemin sera alors retrouvé.

# Première approche de Katabounga

---

Katabounga permet de définir un scénario pour structurer une présentation multimédia.

Un scénario est composé d'écrans qui peuvent être regroupés en séquence.

Un écran peut contenir un ou plusieurs objets.

Un objet contient un média et peut se voir affecté une ou plusieurs commandes.

## Le premier démarrage

Au premier lancement de Katabounga, vous devez vous identifier par votre nom (ou celui de votre entreprise) ainsi que par le code d'accès unique qui vous a été attribué.

---

**Note : Ce code d'accès se trouve sur la carte de garantie livrée avec Katabounga, à renvoyer dûment complétée à ABVENT.**

---

Pour que l'identification puisse se faire correctement, il faut que le CD-Rom original de Katabounga soit inséré dans le lecteur de CD-Rom.

Si ce n'est pas le cas, Katabounga vous demandera de le faire au moment opportun.

Ce dialogue n'apparaît plus en utilisation courante de Katabounga. Toutefois il est important de conserver précieusement le code d'accès, car il peut être réclamé lors d'une réinstallation ou d'une mise à jour de Katabounga ou d'une modification du système.

---

**Note : Si vous avez perdu votre code d'accès, contactez votre revendeur.**

---

## Fonctionnement en version démo.

Si vous ne fournissez pas de code d'accès, Katabounga est néanmoins utilisable à des fins d'évaluation. Dans ce cas, toutes les fonctionnalités du logiciel sont opérantes.

La seule limitation est la taille du scénario, qui ne peut excéder 400/300 Pixels lorsque vous le créez avec la version démonstration. Vous pouvez ouvrir des scénarios de taille plus grande, mais vous ne pourrez les enregistrer que si vous les réduisez à 400/300 pixels.

## A l'ouverture d'un scénario

A l'ouverture d'un scénario, Katabounga effectue quelques contrôles d'intégrité du scénario.

**Ces contrôles peuvent être évités, pour gagner du temps, en maintenant appuyée la touche Option lors de l'ouverture du scénario.**

### Contrôle des médias

A l'ouverture d'un scénario, Katabounga contrôle l'intégrité des médias et vérifie que chacun des documents contenant les médias du scénario correspond bien aux médias intégrés au scénario.

Les documents contenant les médias peuvent, en effet, tout en conservant le même chemin d'accès et la même dénomination, avoir changé de contenu.

Pour mettre à jour les références internes d'un média dont le contenu a été modifié, consultez le chapitre "La Palette Médias".

## L'environnement de travail

Lorsqu'un scénario est ouvert, Katabounga affiche un certain nombre de fenêtres qui constituent l'environnement de travail.

Certaines de ces fenêtres sont ouvertes en permanence, d'autres peuvent être ouvertes ou fermées selon les besoins de l'utilisateur, d'autres encore sont affichées ou masquées par Katabounga selon le contexte.

## Fenêtre Scénario



La fenêtre Scénario est ouverte en permanence, sa fermeture équivaut à la fermeture du scénario. Nommée "Sans titre" à la création d'un nouveau scénario, elle a pour titre, dès que le scénario est enregistré, le nom attribué au scénario lors de son enregistrement.

Lorsque la fenêtre Scénario est en arrière plan, il est possible de la faire passer au premier plan par un clic sur sa surface ou par l'appel de la commande menu Fenêtres Scénario.

La fenêtre Scénario affiche l'ensemble de la structure du scénario dite aussi arborescence : les séquences, les écrans et les commandes. Elle permet de créer de nouvelles séquences et de nouveaux écrans, d'attribuer des commandes aux séquences, écrans et objets, de modifier les noms des séquences, des écrans, des objets et des commandes, de modifier l'organisation du scénario par le déplacement des séquences, écrans, objets et commandes, d'accéder aux écrans, aux objets et au paramétrage des commandes.

La fenêtre Scénario permet aussi de fixer l'écran de démarrage et un ou plusieurs écrans d'arrêt. L'écran de démarrage est celui par lequel débute l'exécution, les écrans d'arrêt, utiles surtout pendant la construction et le test du scénario, sont des écrans qui arrêtent l'exécution dès lors qu'il est fait appel à eux.

---

*Pour plus d'informations sur le scénario, se reporter au chapitre "Le scénario".*

---

Les icônes et/ou les noms des séquences, des écrans, des objets ou des commandes peuvent aussi, selon le contexte et par l'utilisation du mode glisser-déposer, générer automatiquement de nouvelles commandes ou affecter les paramètres de commandes

existantes.

## Fenêtre Ecran



La fenêtre Ecran est ouverte ou fermée selon les besoins de l'utilisateur. Un double-clic sur l'icône d'un écran ou sur l'icône d'un objet appartenant à cet écran dans la fenêtre Scénario ouvre la fenêtre Ecran si elle était fermée ou la fait passer au premier plan si elle était ouverte. Elle a pour titre la mention "Ecran-" suivi du nom de l'écran affiché.

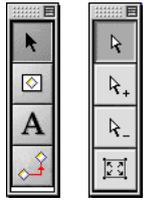
Lorsque la fenêtre Ecran est en arrière plan, il est possible de la faire passer au premier plan par un clic sur sa surface ou par l'appel de la commande menu Fenêtres Ecran.

La fenêtre Ecran affiche un écran et les objets qu'il contient avec leurs médias lorsqu'ils sont affichables. Elle permet la mise en page de l'écran et la définition de son fonctionnement ainsi que celui des objets qu'il contient par la création de nouveaux objets, leur positionnement, leur paramétrage et le paramétrage des commandes qui leur sont attribuées.

## Palettes

Les palettes, lorsqu'elles sont ouvertes, ont la particularité de rester au premier plan par rapport aux autres fenêtres.

## Palette Outils



La palette Outils est liée à la fenêtre Ecran. Elle s'ouvre ou se ferme automatiquement lors de l'ouverture ou la fermeture de la fenêtre Ecran.

Elle affiche quatre outils différents selon le contexte. Dans le contexte de l'édition d'un écran, la palette Outils prend la forme de l'image ci-dessus à gauche. Dans le contexte de l'édition du masque d'un objet, la palette Outils prend la forme de l'image ci-dessus à droite.

Les outils de cette palette permettent la manipulation des objets sur un écran.

---

*Pour plus d'informations sur les outils, se reporter au chapitre "Les objets".*

---

## Palette Médias



La palette Médias est ouverte ou fermée selon les besoins de l'utilisateur. L'appel de la commande menu Fenêtres Médias permet de l'ouvrir ou la fermer selon qu'elle était précédemment fermée ou ouverte.

La palette Médias affiche, dans sa partie basse, la liste des médias image, texte, son, QuickTime, sprite, bouton, présents dans le scénario et, dans sa partie haute, la

représentation du média sélectionné dans la liste.

La palette Médias permet d'ajouter, supprimer et manipuler des médias, d'afficher les informations les concernant, de créer et éditer des boutons ou des sprites, de générer automatiquement des objets sur un écran en y déposant un média et de créer des alias de certains médias.

---

*Pour plus d'informations sur les médias, se reporter au chapitre "Les objets".*

---

## Palette Commandes



La palette Commandes est ouverte ou fermée selon les besoins de l'utilisateur. L'appel de la commande menu Fenêtres Commandes permet de l'ouvrir ou la fermer selon qu'elle était précédemment fermée ou ouverte.

La palette Commandes affiche les icônes de l'ensemble des commandes disponibles dans Katabounga.

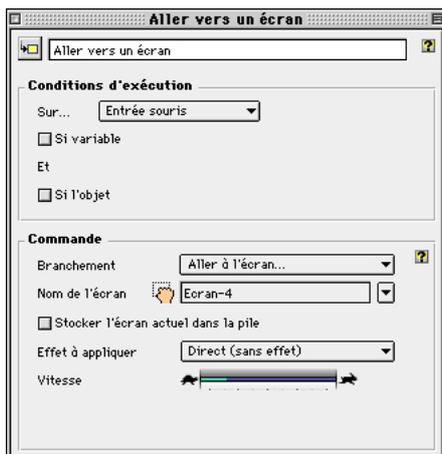
La palette Commandes permet d'attribuer des commandes aux objets, aux écrans ou aux séquences par un glisser-déposer de l'icône de la commande sur un objet, un écran ou une séquence.

---

*Pour plus d'informations sur les commandes, se reporter au chapitre "Les commandes".*

---

## Palette Edition de commande



La palette Edition de commande est ouverte ou fermée selon les besoins de l'utilisateur. Un double-clic sur l'icône d'une commande dans un objet ou dans la fenêtre Scénario permet de l'ouvrir. Elle a pour titre le nom générique de la commande éditée.

La palette Edition de commande affiche les éléments de paramétrage de la commande. Son contenu est différent selon la commande éditée.

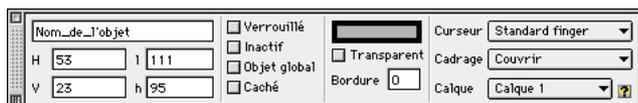
La palette Edition de commande permet de définir les conditions d'exécution de la commande et de paramétrer son mode d'exécution.

---

*Pour plus d'informations sur les commandes, se reporter au chapitre "Les commandes".*

---

## Palette Objets



La palette Objets est ouverte ou fermée selon les besoins de l'utilisateur. L'appel de la commande menu Fenêtres Objets permet de l'ouvrir ou la fermer selon qu'elle était précédemment fermée ou ouverte.

La palette Objets affiche les éléments de paramétrage des objets.

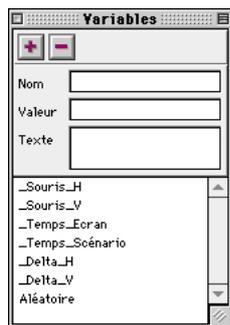
La palette Objets permet de renommer un objet, de définir ses coordonnées, ses attributs et son aspect, de lui attribuer un curseur particulier et de l'affecter à un calque.

---

*Pour plus d'informations sur la palette Objets, se reporter au chapitre "Les objets".*

---

## Palette Variables



La palette Variables est ouverte ou fermée selon les besoins de l'utilisateur. L'appel de la commande menu Fenêtres Variables permet de l'ouvrir ou la fermer selon qu'elle était précédemment fermée ou ouverte.

La palette Variables affiche, dans sa partie basse, la liste des variables, prédéfinies ou non, du scénario et, dans sa partie haute, le nom et le contenu de la variable sélectionnée dans la liste.

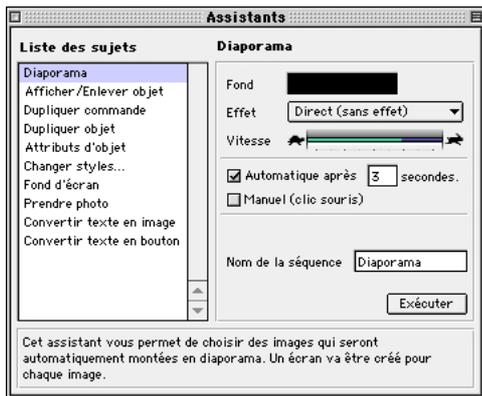
La palette Variables permet de créer et supprimer des variables, de les renommer et de leur affecter des valeurs numériques ou alphanumériques.

---

*Pour plus d'informations sur les variables, se reporter au chapitre "Les variables".*

---

## Palette Assistants



La palette Assistants est ouverte ou fermée selon les besoins de l'utilisateur. L'appel de la commande menu Fenêtres Assistants permet de l'ouvrir ou la fermer selon qu'elle était précédemment fermée ou ouverte. Elle peut aussi être appelée par un clic sur la palette K (pour plus d'informations sur la palette K, se référer au chapitre palette K).

La palette Assistants affiche, dans sa partie gauche, la liste des assistants disponibles dans Katabounga et, dans sa partie droite, les différents paramétrages de l'assistant sélectionné dans la liste.

Les assistants permettent d'automatiser certaines opérations et de simplifier la construction de certains scénarios.

---

*Pour plus d'informations sur les assistants, se reporter au chapitre "Les assistants".*

---

## Palette Erreurs et messages



La palette Erreurs et messages est ouverte ou fermée selon les besoins de l'utilisateur. L'appel de la commande menu Fenêtres Erreurs et messages permet de l'ouvrir ou la fermer selon qu'elle était précédemment fermée ou ouverte.

La palette Erreurs et messages affiche un texte qui relate le déroulement de l'exécution du scénario.

La palette Erreurs et messages permet de relever et étudier la succession des évènements qui ont eu lieu lors de l'exécution du scénario.

---

*Pour plus d'informations sur la palette Erreurs et messages, se reporter au chapitre "Les outils spéciaux".*

---

## Palette K



La palette K est ouverte en permanence, et affiche l'icône de Katabounga.

La palette K permet de supprimer des séquences, des écrans, des objets et/ou des commandes lorsque la corbeille du Finder n'est pas accessible.

# LE SCENARIO

---

Un scénario est une présentation multimédia en cours de construction. Il mélange des images, des textes, des sons, des films, ... en les assemblant sur des écrans et définit leur déroulement et leurs interactions.

La fenêtre Scénario affiche l'ensemble de la structure du scénario : les séquences, les écrans et les commandes. Elle permet de créer de nouvelles séquences et de nouveaux écrans, d'attribuer des commandes aux séquences, écrans et objets, de modifier les noms des séquences, des écrans, des objets et des commandes, de modifier l'organisation du scénario par le déplacement des séquences, écrans, objets et commandes, d'accéder aux écrans, aux objets et au paramétrage des commandes.

La fenêtre Scénario permet aussi de fixer l'écran de démarrage et un ou plusieurs écrans d'arrêt. L'écran de démarrage est celui par lequel débute l'exécution; les écrans d'arrêt, utiles surtout pendant la construction et le test du scénario, sont des écrans qui stoppent l'exécution dès lors qu'il est fait appel à eux.

## Les outils de la fenêtre Scénario

La fenêtre Scénario comporte sous sa barre de titre une série de quatre icônes sur la gauche et de trois icônes sur la droite représentant des outils spécifiques à la construction et à l'affichage de la structure : création de séquences, création d'écrans, désignation des écrans d'arrêt, désignation de l'écran de démarrage et affichage/masquage des commandes liées à un écran, affichage/masquage des commandes liées à une séquence, affichage/masquage des objets globaux.



*Icone de l'outil de création de séquences.*



*Icone de l'outil de création d'écrans.*



*Icone de l'outil de désignation des écrans d'arrêt (drapeau rouge).*



*Icone de l'outil de désignation de l'écran de démarrage (drapeau vert).*



Icône de l'outil d'affichage/masquage des commandes liées à un écran.



Icône de l'outil d'affichage/masquage des commandes liées à une séquence.



Icône de l'outil d'affichage/masquage des objets globaux.

## Les séquences

Une séquence permet de regrouper un ou plusieurs écrans, et d'organiser et structurer le scénario. Des commandes peuvent lui être attribuées et certains objets, les objets globaux, peuvent lui être rattachés.

---

*Pour plus d'informations sur les objets globaux, se reporter au paragraphe "Les objets globaux".*

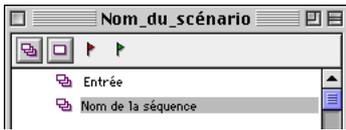
---



Il existe une séquence au minimum dans un scénario. Elle est générée automatiquement à la création d'un nouveau scénario et est nommée Entrée par défaut.

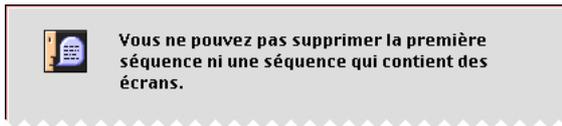


Un clic sur le bouton de création de séquences, le premier à gauche sous la barre de titre, génère une nouvelle séquence nommée SéquenceN, où N est le numéro d'ordre de la séquence. Le nombre de séquences n'est pas limité.



Un double-clic sur le nom d'une séquence transforme la ligne en zone d'édition et permet d'en modifier le libellé. La longueur maximale autorisée pour le nom d'une séquence est de 40 caractères.

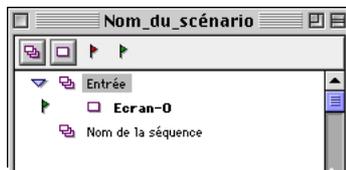
Un glisser-déposer de la ligne d'une séquence sur la corbeille du Finder ou sur la palette K permet, après un dialogue de confirmation, de supprimer la séquence.



Il n'est pas possible de supprimer la première séquence. Il n'est pas non plus possible de supprimer une séquence qui contient au moins un écran. L'utilisateur est averti de l'échec de sa tentative par le message suivant : "Vous ne pouvez pas supprimer la première séquence, ni une séquence qui contient des écrans."

## Les écrans

Un écran est l'élément de base d'un scénario. C'est l'écran et son contenu qui seront perceptibles lors de l'exécution. Il contient des objets et leurs différents médias. Des commandes peuvent lui être attribuées.

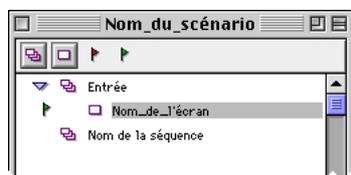


Un clic sur le bouton de création d'écrans, le deuxième à gauche sous la barre de titre,

génère un nouvel écran nommé Ecran-N, où N est le numéro d'ordre de l'écran. Le nombre d'écran n'est pas limité.

Le premier écran créé est défini comme écran de démarrage : son nom apparaît en gras et un petit drapeau vert apparaît sur sa gauche.

Si aucune séquence n'est sélectionnée, les écrans sont créés dans la première séquence, celle nommée par défaut "Entrée". Pour créer un écran dans une séquence particulière, il faut la sélectionner au préalable par un clic sur son nom.



Un double-clic sur le nom d'un écran transforme la ligne en zone d'édition et permet d'en modifier le libellé. La longueur maximale autorisée pour le nom d'un écran est de 20 caractères.

Un double-clic sur l'icône d'un écran ouvre la fenêtre Ecran si elle était fermée ou la fait passer au premier plan si elle était déjà ouverte et affiche l'écran sélectionné.

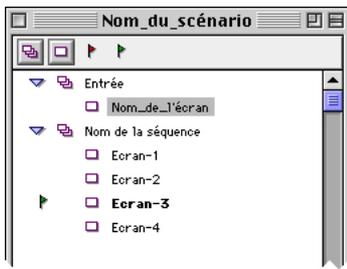
Un glisser-déposer de la ligne d'un écran sur la corbeille du Finder ou sur la palette K permet, après un dialogue de confirmation, de supprimer l'écran.

La suppression d'un écran entraîne simultanément la suppression de tous les objets et commandes qu'il contient.

## L'écran de démarrage

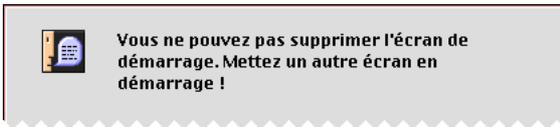
L'écran de démarrage est l'écran par lequel va débiter l'exécution du scénario. C'est par défaut le premier écran créé.

Il est impossible de définir plus d'un écran de démarrage dans un même scénario.



Un glisser-déposer de l'icône de désignation de l'écran de démarrage, le petit drapeau vert, sous la barre de titre, ou un glisser-déposer de la même icône qui jouxte l'écran de démarrage actuel, sur un autre écran permet de désigner cet autre écran comme nouvel écran de démarrage.

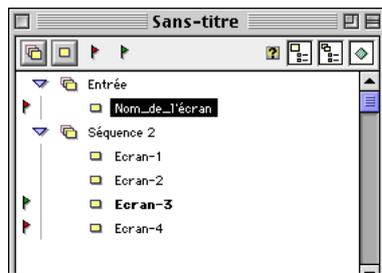
Un écran d'arrêt ne peut être désigné comme écran de démarrage.



La suppression d'un écran de démarrage est impossible. Il faut, pour avoir la possibilité de supprimer cet écran, désigner au préalable un autre écran de démarrage.

## Les écrans d'arrêt

Les écrans d'arrêt sont des écrans qui stoppent l'exécution du scénario dès lors qu'il est fait appel à l'un d'eux à un moment ou un autre de l'exécution du scénario. Ils permettent de n'exécuter que des portions du scénario, par exemple à titre de test durant la construction du scénario.



Un glisser-déposer de l'icône de désignation d'un écran d'arrêt, le petit drapeau rouge, sous la barre de titre sur un autre écran permet de désigner cet autre écran comme nouvel écran d'arrêt.

Un glisser-déposer de l'icône de désignation d'un écran d'arrêt, le petit drapeau rouge, qui jouxte un écran d'arrêt actuel, sur un autre écran permet de désigner cet autre écran comme nouvel écran d'arrêt et supprime l'attribut d'arrêt du premier.

L'utilisateur peut désigner autant d'écrans d'arrêt qu'il le souhaite.

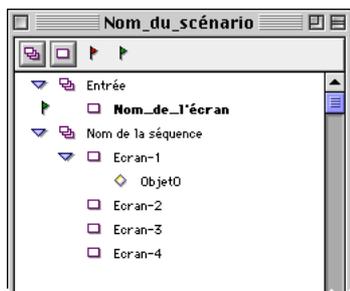


L'écran de démarrage ne peut être désigné comme écran d'arrêt.

Un glisser-déposer de l'icône de désignation d'un écran d'arrêt, le petit drapeau rouge, qui jouxte un écran d'arrêt actuel, sur la corbeille du Finder ou sur la palette K permet de supprimer l'attribut d'arrêt pour cet écran.

## Les objets

Un objet est l'élément de base d'un écran, c'est l'entité élémentaire manipulée par Katabounga. Il peut contenir un média et des commandes peuvent lui être attribuées.



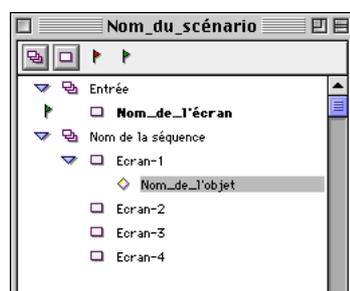
Un objet ne peut être créé dans le scénario. Un objet, même global, ne peut être créé que dans un écran.

Dès lors qu'il est créé dans un écran, un objet apparaît dans la Fenêtre Nom\_du\_scénario, juste en dessous de l'écran dans lequel il a été créé.

---

*Pour plus d'informations sur la création d'objets, se reporter au chapitre "Les objets".*

---



Un double-clic sur le nom d'un objet transforme la ligne en zone d'édition et permet d'en modifier le libellé. La longueur maximale autorisée pour le nom d'un objet est de 30 caractères.

Un double-clic sur l'icône d'un objet rattaché à un écran ouvre la fenêtre Ecran si elle était fermée ou la fait passer au premier plan si elle était déjà ouverte et affiche l'écran auquel l'objet sélectionné est rattaché.

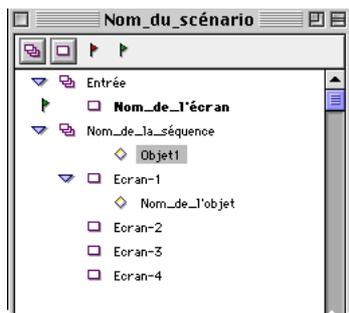
Un glisser-déposer de la ligne d'un objet sur la corbeille du Finder ou sur la palette K permet, après un dialogue de confirmation, de supprimer l'objet.

La suppression d'un objet entraîne simultanément la suppression de toutes les commandes qu'il contient.

## Les objets globaux

Un objet global est un objet rattaché à une séquence. Il apparaît sur tous les écrans contenus dans cette séquence.

Les objets globaux permettent la réalisation d'un modèle commun à une série d'écrans, où seules les particularités de chacun des écrans sont définies dans l'écran lui-même. Par exemple, dans le cas d'une série de photos apparaissant toutes avec le même encadrement, l'encadrement peut être défini une seule fois comme un objet global lié à la séquence et les photos définies chacune sur un écran différent appartenant à la séquence.



Un glisser-déposer de la ligne d'un objet sur une séquence permet de définir cet objet comme un objet global. L'objet global apparaît alors juste en dessous de la séquence à laquelle il est rattaché.

**Un objet peut aussi être défini comme objet global par la boîte à cocher objet global de la palette Objets.**

Un double-clic sur l'icône d'un objet global ne fait rien puisque l'objet global n'est pas rattaché à un écran.

*Pour plus d'informations sur la création d'objets globaux, se reporter au chapitre "Les objets".*

## Les commandes

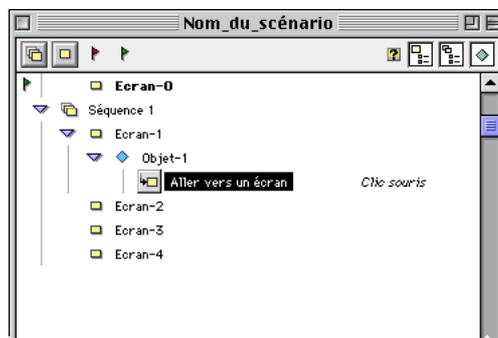
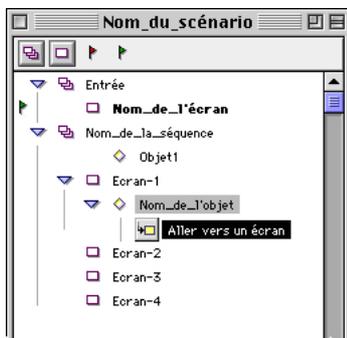
Une commande est l'élément qui permet de définir une action dans le scénario, tel que accéder à un écran, afficher un objet, déclencher l'exécution d'un son, etc ... Une commande est toujours rattachée à une séquence, un écran ou un objet.



Un glisser-déposer de l'icône d'une commande de la palette Commandes vers un objet, un écran ou une séquence dans la fenêtre Scénario génère une commande dans l'objet, l'écran ou la séquence. Son icône apparaît juste en dessous de l'élément sur lequel il a été déposé : l'objet, l'écran ou la séquence.

**Une commande rattachée à un objet peut aussi être créée par un glisser-déposer d'une icône de la palette Commandes sur un objet dans la fenêtre Ecran.**

Il est impossible de créer une commande si la palette Commandes n'est pas affichée.

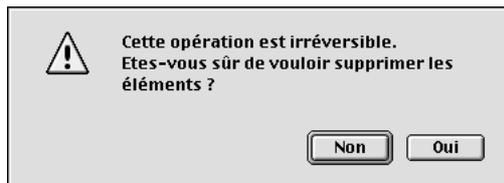


La fenêtre Scénario affiche en italique, à droite des commandes, l'évènement qui déclenche la commande (exemple : *Clic souris*).

Un double-clic sur le nom d'une commande transforme la ligne en zone d'édition et permet d'en modifier le libellé. La longueur maximale autorisée pour le nom d'une commande est de 30 caractères.

Un double-clic sur l'icône d'un objet affiche la palette Edition de commande qui permet de définir les conditions d'exécution de la commande et de paramétrer son mode d'exécution.

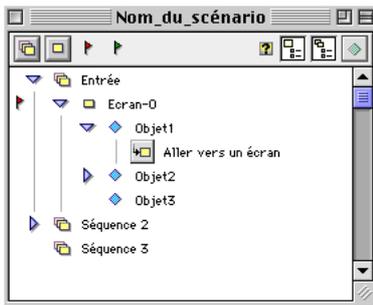
Un glisser-déposer de la ligne d'une commande sur la corbeille du Finder ou sur la palette K permet, après un dialogue de confirmation, de supprimer la commande.



## La structure du scénario

Tous les éléments du scénario, séquences, écrans, objets et commandes, composent sa structure. Chacun de ces éléments peut être manipulé à l'intérieur de la fenêtre Scénario pour être édité, déplacé, attribué à un autre propriétaire, masquer son contenu, etc...

### Affichage/masquage du contenu d'un élément



Lorsqu'une séquence ne contient pas d'écran, aucune icône n'apparaît à sa gauche sur la même ligne.

Lorsqu'une séquence contient au moins un écran, l'icône d'un petit triangle pointé vers le bas apparaît à sa gauche sur la même ligne et la liste des écrans qu'elle contient est affichée en dessous.

Un clic sur l'icône de ce triangle pointé vers le bas masque la liste des écrans rattachés à cette séquence et le triangle est alors pointé vers la droite.

Un clic sur l'icône de ce triangle pointé vers la droite affiche à nouveau la liste des écrans rattachés à cette séquence et le triangle est à nouveau pointé vers le bas.

Lorsqu'un écran ne contient aucun objet, aucune icône n'apparaît à sa gauche sur la même ligne. Dès lors qu'il contient au moins un objet, il affiche un petit triangle à sa gauche sur la même ligne qui réagit comme décrit ci-dessus pour les séquences et masque ou affiche les objets rattachés à cet écran.

Lorsqu'un objet ne contient aucune commande, aucune icône n'apparaît à sa gauche sur la même ligne. Dès lors qu'il contient au moins une commande, il affiche un petit

triangle à sa gauche sur la même ligne qui réagit comme décrit ci-dessus pour les séquences et masque ou affiche les commandes rattachées à cet écran.

### **Affichage/masquage des commandes attribuées à un écran**



*Icône de l'outil d'affichage/masquage des commandes liées à un écran.*

Un clic sur le bouton d'affichage/masquage des commandes attribuées à un écran, sous la barre de titre, affiche ou masque, dans la fenêtre scénario, les icônes de toutes les commandes attribuées à des écrans selon qu'elles étaient précédemment masquées ou affichées.

Cet outil n'a pas d'autres fonctions que de faciliter la perception de la structure du scénario.

### **Affichage/masquage des commandes attribuées à une séquence**



*Icône de l'outil d'affichage/masquage des commandes liées à une séquence.*

Un clic sur le bouton d'affichage/masquage des commandes attribuées à une séquence, sous la barre de titre, affiche ou masque, dans la fenêtre scénario, les icônes de toutes les commandes attribuées à des séquences selon qu'elles étaient précédemment masquées ou affichées.

Cet outil n'a pas d'autres fonctions que de faciliter la perception de la structure du scénario.

### **Affichage/masquage des objets globaux**



*Icône de l'outil d'affichage/masquage des objets globaux.*

Un clic sur le bouton d'affichage/masquage des objets globaux, sous la barre de titre, affiche ou masque, dans la fenêtre scénario, les icônes de tous les objets globaux selon qu'ils étaient précédemment masqués ou affichés.

Cet outil n'a pas d'autres fonctions que de faciliter la perception de la structure du scénario.

## Déplacement d'un élément

Les éléments du scénario peuvent être déplacés :

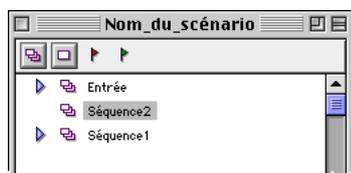
- à l'intérieur d'un même élément, les séquences à l'intérieur du scénario, les écrans à l'intérieur d'une séquence, les objets à l'intérieur d'un écran, les commandes à l'intérieur d'un objet;
- hors du même élément, les écrans hors de la séquence d'origine, les objets hors de l'écran d'origine, les commandes hors de l'objet d'origine.

Dans un cas comme dans l'autre, le déplacement d'un élément entraîne simultanément le déplacement de tous les éléments qu'il contient. Une séquence est déplacée avec tous ses écrans, un écran avec tous ses objets, un objet avec toutes ses commandes.

### A l'intérieur d'un même élément



Le déplacement de l'icône d'une séquence, à l'aide de la souris, dans la fenêtre Scénario, fait apparaître, lors de son survol, une ligne grisée à chaque endroit où l'insertion d'une séquence est possible.



Le relâchement du bouton de la souris au-dessus d'une de ces lignes grisées provoque le déplacement de la séquence sélectionnée vers le point d'insertion, modifiant ainsi l'ordonnement du scénario. L'ordre des séquences dans la fenêtre Scénario affecte

le fonctionnement du scénario et, en particulier, le fonctionnement des commandes **Aller à la séquence suivante** ou **Aller à la séquence précédente**.

Les écrans peuvent être déplacés de façon identique à l'intérieur d'une même séquence. L'ordre des écrans dans une même séquence affecte le fonctionnement du scénario et, en particulier, le fonctionnement des commandes **Aller à l'écran suivant** ou **Aller à l'écran précédent**.

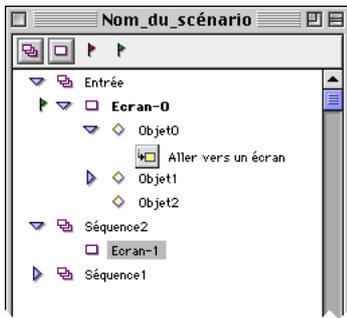
Les objets peuvent être déplacés de façon identique à l'intérieur d'un écran. L'ordre des objets dans un même écran affecte le fonctionnement du scénario et, en particulier, l'affichage des objets dans l'écran. L'ordre des objets d'un même écran dans la fenêtre Scénario correspond à l'ordre des plans des objets dans l'écran. Le premier objet de la liste est l'objet situé à l'arrière plan et le dernier objet de la liste est l'objet situé au premier plan.

Les commandes peuvent être déplacées de façon identique à l'intérieur d'un objet. L'ordre des commandes dans un même objet affecte le fonctionnement du scénario et, en particulier, l'ordre d'exécution des commandes de cet objet qui répondent au même événement.

### Hors du même élément



Le déplacement de l'icône d'un écran, à l'aide de la souris, dans la fenêtre Scénario et en dehors de la séquence à laquelle il appartient, sélectionne (fait apparaître en grisé), lors de son survol, chacune des séquences dans lesquelles il peut être intégré.



Le relâchement de la souris sur l'icône d'une séquence déplace l'écran et son contenu de sa séquence d'origine vers la séquence sélectionnée.

Les objets peuvent être déplacés de façon identique hors de l'élément, écran ou séquence, auquel ils appartiennent. Le relâchement de la souris sur l'icône d'un écran déplace l'objet et son contenu, de son élément d'origine vers l'écran sélectionné. Le relâchement de la souris sur l'icône d'une séquence déplace l'objet et son contenu, de son élément d'origine vers la séquence sélectionnée et le définit comme objet global.

Si un objet, défini comme objet global, est déplacé d'une séquence vers un écran, il perd son attribut d'objet global.

Les commandes peuvent être déplacées de façon identique hors de l'élément, objet, écran ou séquence, auquel ils appartiennent vers un autre objet, un autre écran ou une autre séquence. Le déplacement d'une commande d'un objet vers un écran ou une séquence modifie la liste des évènements qu'il peut détecter.

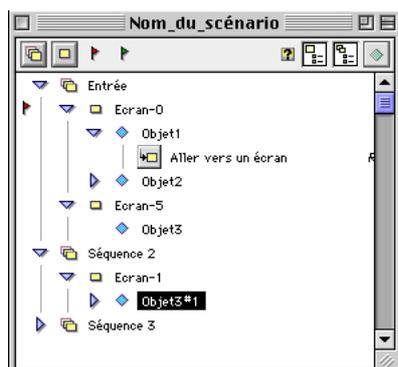
Le déplacement d'un écran d'une séquence à une autre, le déplacement d'un objet d'un écran à un autre, le déplacement d'une commande d'un objet à un autre, affectent bien évidemment le fonctionnement du scénario.

## Duplication d'un élément

Les séquences et les écrans ne peuvent pas être dupliqués.

Le déplacement d'un objet ou d'une commande, tout en maintenant la touche Option

appuyée, crée un duplicata de l'objet ou de la commande.  
Un objet est dupliqué avec tous les éléments qu'il contient.



Lors de la duplication d'un objet, le nom du nouvel objet est formé du nom de l'objet d'origine auquel est ajouté le suffixe #N, où N est le numéro d'ordre de la copie du même objet : Nom\_de\_l'objet#1.

Lors de la duplication d'une commande, le nom de la nouvelle commande est identique à celui de la commande d'origine.

## L'impression du scénario

L'appel de la commande menu Fichier Imprimer... permet d'imprimer la structure du scénario, c'est à dire le contenu de la fenêtre Scénario.

L'impression réalisée reproduit le contenu de la fenêtre scénario tel qu'il apparaît à l'écran, c'est à dire que les éléments affichés sont imprimés et que les éléments masqués ne sont pas imprimés.

# LES SÉQUENCES

---

Une séquence permet de regrouper un ou plusieurs écrans, et d'organiser et structurer le scénario. Des commandes peuvent lui être attribuées et certains objets, les objets globaux, peuvent lui être rattachés.

Toutes les opérations sur les séquences, création, suppression, déplacement, attribution d'écrans, d'objet ou de commandes, se font dans la fenêtre Scénario.

Les séquences ne sont pas éditables, et ne peuvent pas être manipulées ailleurs que dans la fenêtre scénario.

---

*Pour plus d'informations sur la manipulation des séquences, se reporter au chapitre "Le scénario".*

---

## Les commandes liées aux séquences

Une commande permet la manipulation directe des séquences :

- **Aller vers une séquence** qui permet d'aller au premier écran de la séquence désignée.

---

**Note : Les options "Aller à l'écran suivant" et "Aller à l'écran précédent" de la commande Aller vers un écran permettent de naviguer en avant et en arrière dans une séquence.**

---

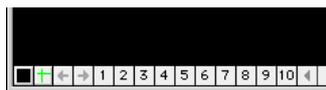
# LES ÉCRANS

---

Les écrans sont les éléments de base d'un scénario. Ils sont affichés dans la fenêtre Ecran.

Katabounga permet de construire des écrans en y intégrant des objets et médias : images, textes, sons, QuickTime, sprites, boutons. Des calques, des repères et une grille magnétique paramétrable facilitent la manipulation et les déplacements de ces objets dans l'écran.

Un écran peut se voir attribuer une couleur de fond, un effet d'affichage et un certain nombre de commandes spécifiques.



Une série d'icônes en bas à gauche de la fenêtre Ecran permettent de manipuler les calques, la couleur de fond, les repères et de passer à l'écran précédent ou à l'écran suivant.

## La palette Outils

L'ouverture ou la fermeture de la fenêtre Ecran provoque automatiquement l'ouverture ou la fermeture de la palette Outils.



*La palette Outils dans le contexte de l'édition d'un écran.*

Dans le contexte de l'édition d'un écran, la palette Outils prend la forme de l'image ci-dessus à gauche. Elle contient les outils de manipulation d'objets, de création d'objets,

de création d'objets texte et de chaînage d'objets.



*Icône de l'outil standard de manipulation des objets.*

L'icône ci-dessus représente l'outil standard de manipulation des objets. C'est l'outil sélectionné par défaut. Il permet de sélectionner un objet dans l'écran par un clic, de le déformer en tirant sur ses angles ou ses côtés, ou de le déplacer en le tirant par un point de sa surface.



*Icône de l'outil de création d'objets.*

L'icône ci-dessus représente l'outil de création d'objets. Il permet de créer un objet en tirant un rectangle sur la surface de l'écran.



*Icône de l'outil de création et d'édition d'objets texte.*

L'icône ci-dessus représente l'outil de création d'objets texte. Il permet de créer un objet texte en tirant un rectangle sur la surface de l'écran.



*Icône de l'outil de chaînage des objets.*

L'icône ci-dessus représente l'outil de chaînage des objets. Il permet de chaîner des objets par un clic sur la surface du premier et en relâchant la souris sur la surface du second.



*La palette Outils dans le contexte de l'édition du masque d'un objet.*

Dans le contexte de l'édition du masque d'un objet, la palette Outils prend la forme de l'image ci-dessus à gauche. Elle contient les outils de déplacement de poignées, d'ajout de poignées, de suppression de poignées et de rétablissement du masque d'origine.



*Icône de l'outil de déplacement des poignées du masque d'un objet.*

L'icône ci-dessus représente l'outil de déplacement des poignées du masque d'un objet. C'est l'outil sélectionné par défaut dans le contexte de l'édition du masque d'un objet. Il permet de déformer le masque d'un objet en tirant sur une de ses poignées.



*Icône de l'outil d'ajout de poignées du masque d'un objet.*

L'icône ci-dessus représente l'outil d'ajout de poignées du masque d'un objet. Il

permet de créer une nouvelle poignée en cliquant sur la périphérie du masque d'un objet.



*Icône de l'outil de suppression de poignées du masque d'un objet.*

L'icône ci-dessus représente l'outil de suppression de poignées du masque d'un objet. Il permet de supprimer une poignée en cliquant dessus.



*Icône de l'outil de rétablissement du masque d'origine d'un objet.*

L'icône ci-dessus représente l'outil de rétablissement du masque d'origine d'un objet. Il permet, après un dialogue de confirmation, de supprimer le masque édité et de rétablir le masque d'origine de l'objet, c'est à dire le rectangle de l'objet.

---

*Pour plus d'informations sur les différents outils, se reporter au chapitre "Les objets".*

---

## Les calques

Un écran comporte 10 calques qui peuvent chacun contenir un nombre indéterminé d'objets. Chacun de ces calques peut être coché ou décoché. Quand un calque est coché, tous les objets qu'il contient sont affichés. Quand un calque est décoché, tous les objets qu'il contient sont masqués.

Les calques permettent de regrouper différents objets pour les afficher ou les masquer simultanément et, surtout en cas de superposition d'objets, facilitent ainsi la mise en place des objets dans l'écran. Les calques n'ont d'utilité que dans la construction d'un écran, aucune commande ne peut leur être appliquée.

L'appartenance d'un objet à un calque ne modifie en rien sa position dans les multiples plans de l'écran. Le passage d'un objet d'un plan à un autre ne modifie en rien son appartenance à un calque. Les objets d'un même calque peuvent être dans des plans totalement différents.

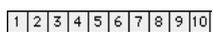
Lorsqu'un autre écran est affiché dans la fenêtre Ecran, l'état coché ou décoché des calques n'est pas modifié.

---

*Pour affecter un objet à un calque, se reporter au chapitre "Objets".*

---

Par défaut, les objets d'un écran appartiennent au Calque 1.



*Icônes d'accès aux calques.*

La manipulation des calques se fait par l'intermédiaire des cases numérotées en bas de la fenêtre écran.

Par défaut, tous les calques sont actifs, donc tous les objets des tous les calques sont visibles.

Pour activer/désactiver un calque, il suffit de cliquer sur le numéro du calque en bas de la fenêtre écran.

**On peut activer un seul calque en utilisant la touche Option tout en cliquant sur le calque choisi. Dans ce cas, tous les autres calques sont désactivés.**

## La couleur de fond

La couleur de fond de l'écran met en évidence les objets qu'il contient et peut faciliter leur manipulation au cours de la construction du scénario.

La couleur de fond attribuée à un écran est propre à cet écran et à ce seul écran.



*Icône d'accès à la couleur de l'écran.*

La couleur de fond de l'écran peut être modifiée par l'intermédiaire d'une palette de couleurs accessible par la première icône en bas à gauche de la fenêtre Ecran.

La couleur de fond d'écran d'origine par défaut est le noir, mais il est possible d'en déterminer une autre dans les préférences de l'application.

---

*Pour changer la couleur de fond par défaut, se reporter au paragraphe "Les préférences écran".*

---

## Les repères

Les repères facilitent le positionnement et/ou l'alignement des objets dans l'écran. Les repères peuvent être placés n'importe où à l'intérieur de la fenêtre Ecran et leur couleur peut être modifiée. Les repères peuvent ainsi, en cours de construction d'un

scénario, être adaptés aux besoins de l'utilisateur et aux couleurs de l'écran.  
Les repères sont magnétiques et attirent vers leur intersection le coin supérieur gauche des objets déplacés à proximité.  
Lorsqu'un autre écran est affiché dans la fenêtre Ecran, la position des repères n'est pas modifiée.  
Par défaut, les repères sont absents de la fenêtre Ecran.



*Icône d'accès aux repères.*

Un glisser-déposer sur la deuxième icône en bas à gauche de la fenêtre Ecran permet de placer les repères sur la fenêtre Ecran.

Un glisser-déposer à l'intersection des repères permet de déplacer les repères dans la fenêtre Ecran.

Le déplacement des repères à l'extérieur de la fenêtre Ecran supprime les repères de la fenêtre Ecran.

La couleur des repères est identique à la couleur de la grille magnétique.

---

*Pour modifier la couleur des repères, se reporter au paragraphe "La grille magnétique".*

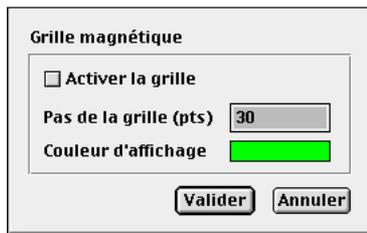
---

## La grille magnétique

La grille magnétique facilite le positionnement et/ou l'alignement des objets dans l'écran. La grille magnétique peut être active ou non, son pas est modifiable ainsi que sa couleur d'affichage. La grille magnétique peut ainsi, en cours de construction d'un scénario, être adaptée aux besoins de l'utilisateur et aux couleurs de l'écran.

Lorsque la grille magnétique est active, un point de la couleur définie s'affiche à chaque intersection de trame de la grille. Chacun de ces points est magnétique et attire vers lui le coin supérieur gauche des objets déplacés à proximité.

L'appel menu Edition Préférences... Grille magnétique affiche le dialogue qui permet de paramétrer la grille magnétique.



La boîte à cocher Activer la grille permet d'activer ou désactiver la grille magnétique. La zone de saisie Pas de la grille (pts) permet de définir le pas de la grille magnétique, c'est à dire l'espace entre chaque fil de trame, en nombre de pixels. La zone Couleur d'affichage permet de choisir la couleur de la grille magnétique par l'intermédiaire d'une palette. La modification de la couleur d'affichage de la grille magnétique affecte aussi la couleur des repères. Par défaut, la grille magnétique est inactive, son pas est de 30 pixels et sa couleur d'affichage est le vert.

## Les commandes liées aux écrans

Certaines commandes permettent la manipulation directe des écrans :

- **Aller vers un écran**, qui permet d'aller à l'écran désigné.
- **Aller vers une séquence**, qui permet d'aller au premier écran de la séquence désignée.
- **Revenir dans la pile**, qui permet de revenir à l'écran précédemment affiché.
- **Aller au temps de l'écran**, qui permet de faire évoluer le timing de l'écran.

Un événement lié à l'écran peut déclencher des commandes :

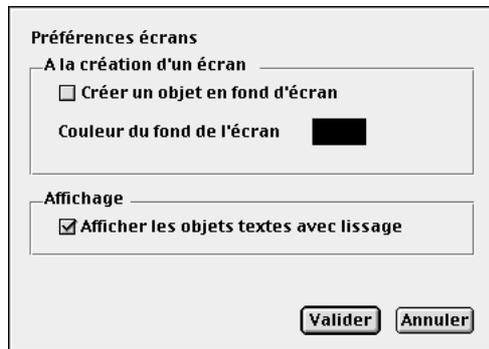
- **Temps écran ...** qui teste le nombre de ticks écoulés depuis l'affichage de l'écran.

---

*Pour la description détaillée de ces commandes, se reporter au chapitre "Les Commandes".*

# Les préférences écran

L'appel menu Edition Préférences... Ecran affiche le dialogue qui permet de paramétrer les options de création et le mode d'affichage par défaut des écrans.



## A la création d'un écran

La boîte à cocher Créer un objet en fond d'écran permet de créer automatiquement, lors de la création de l'écran, un objet verrouillé de taille et de couleur identiques à celles de l'écran et nommé "Fond d'écran". Par défaut, la boîte n'est pas cochée.

**S'il est possible d'attribuer des commandes directement à un écran, elles ne peuvent être déclenchées que sur réception d'un message ou à un temps donné. En attribuant ces mêmes commandes à l'objet "Fond d'écran", elles peuvent être déclenchées par tous les évènements possibles, tels que clic souris, etc...**

La zone Couleur du fond de l'écran permet de choisir par l'intermédiaire d'une palette la couleur de fond d'écran par défaut. Par défaut, la couleur est le noir.

## Affichage

La boîte à cocher Afficher les objets texte avec lissage permet d'activer ou désactiver le

lissage automatique des textes à l'écran. Par défaut, la boîte est cochée.  
Cette option ne s'applique que durant la construction du scénario.  
Le fait de désactiver cette option permet un affichage plus rapide des objets texte.

# LES OBJETS

---

Les objets sont les entités élémentaires gérées par Katabounga. Un objet est l'élément de base d'un écran. Il peut contenir un média et des commandes peuvent lui être attribuées.

Certaines opérations sur les objets peuvent être réalisées depuis la fenêtre Scénario : changement de plan, déplacement d'un objet d'un écran vers un autre, duplication ou attribution de commandes.

---

*Pour plus d'information sur la manipulation des objets dans la fenêtre Scénario, se reporter au chapitre "Le Scénario".*

---

Néanmoins, les objets se manipulent essentiellement dans la fenêtre Ecran et avec les outils de la palette Outils, et se paramètrent avec la palette Objets. C'est dans la fenêtre Ecran que les objets vont être mis en forme, que leur apparence et leur fonctionnement vont être définis.

## Les manipulations

### La création

Un objet ne peut pas être créé ailleurs que dans la fenêtre Ecran.



*Icone de l'outil de création d'objets.*

L'icône ci-dessus représente l'outil de création d'objets. Il permet de créer un objet en tirant un rectangle sur la surface de l'écran. L'objet ainsi créé a la taille du rectangle dessiné, est vide de tout média, ne comporte aucun attribut ni aucune commande et est nommé ObjetN, où N est le numéro d'ordre de l'objet.

Selon les préférences définies, le nom de l'objet apparaît ou pas en bas à gauche de l'objet si la surface de l'objet est suffisamment importante pour le permettre, et le cadre de l'objet apparaît ou pas en pointillé sur l'écran.



*Icône du curseur lors de la création d'un objet par glisser-déposer d'un média.*

Un objet peut aussi être créé par le glisser déposer d'un média depuis la palette Médias vers la surface de l'écran. L'objet ainsi créé a la taille du média sélectionné et le contient. Il ne comporte aucun attribut ni aucune commande et prend le nom du média déposé. Le glisser-déposer d'un média son ne génère aucun objet.

Des objets peuvent aussi être créés automatiquement par certains assistants de Katabounga.

---

*Pour la création d'objet texte, se reporter au paragraphe "Les objets texte".*

---

## La sélection



*Icône de l'outil standard de manipulation des objets.*

Lorsque l'outil dont l'icône figure ci-dessus est sélectionné, un clic sur la surface d'un objet le sélectionne. En tirant la souris sur la surface de l'écran, tous les objets croisés par le rectangle ainsi formé sont sélectionnés.

**En tirant la souris sur la surface de l'écran lorsque la touche Option est maintenue, seuls les objets entièrement encadrés par le rectangle ainsi formé sont sélectionnés.**

Un clic sur un point de l'écran libre de tout objet désélectionne tous les objets sélectionnés précédemment.

Le maintien de la touche majuscule permet de réaliser des sélections multiples.

Si un objet ne peut être sélectionné par un clic sur sa surface, il y a de fortes chances pour qu'un autre objet transparent soit placé devant.

## Le déplacement

En le saisissant par un point quelconque de sa surface, un objet peut être déplacé avec la souris et relâché n'importe où sur l'écran.

**Le maintien de la touche Commande permet de manipuler le ou les objets déjà sélectionnés même s'ils sont masqués par d'autres objets situés au premier plan.**

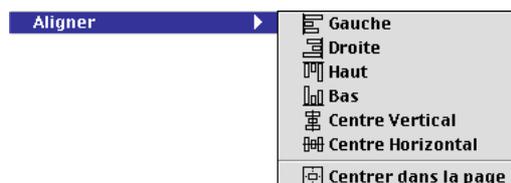
Katabounga offre plusieurs solutions pour faciliter le positionnement d'un objet sur l'écran ou par rapport aux autres objets présents : les repères, la grille magnétique, la

commande menu Objets Aligner, les coordonnées de l'objet dans la palette Objets et le maintien de la touche Commande qui permet de détecter au vol les alignements avec les autres objets.

*Pour plus d'informations sur les repères ou la grille magnétique, se reporter au chapitre "Les écrans".*

---

## Les alignements



La commande menu Objets Aligner affiche un sous menu dont les options permettent d'aligner une sélection de plusieurs objets sur la gauche, la droite, le haut, le bas, verticalement ou horizontalement par leur centre.

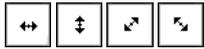
La commande Objets Aligner Gauche aligne par leur gauche tous les objets sélectionnés sur la gauche de l'objet de la sélection situé précédemment le plus à gauche. La commande Objets Aligner Droite sur la droite de l'objet le plus à droite. La commande Objets Aligner Haut sur le haut de l'objet le plus haut. La commande Objets Aligner Bas sur le bas de l'objet le plus bas.

La commande Objets Aligner Centre Vertical aligne verticalement et par leur centre tous les objets sélectionnés sur un point situé au milieu des points les plus extrêmes de la sélection. La commande Objets Aligner Centre Horizontal de même horizontalement.

**Au cours du déplacement manuel d'un objet, si la touche Commande est maintenue, l'alignement des bords de l'objet avec les autres objets de l'écran est signalé par un filet clignotant entre les deux objets concernés.**

La commande menu Objets Aligner Centrer dans la page permet de positionner automatiquement un objet exactement au centre de l'écran.

## La modification de taille



*Icônes du curseur sur les côtés ou les angles d'un objet.*

Le survol par l'outil standard de manipulation des objets de l'un des côtés ou des angles d'un objet sélectionné modifie l'icône du curseur et lui donne l'une des formes ci-dessus.

En tirant le côté gauche ou le côté droit d'un objet, sa largeur peut être modifiée. En tirant le côté haut ou le côté bas d'un objet, sa hauteur peut être modifiée. En tirant l'un de ses angles, la largeur et la hauteur peuvent être modifiées simultanément.

Katabounga permet aussi de modifier la taille d'un objet par ses coordonnées dans la palette Objets.

## Les ajustements

La commande menu Objets Ajuster affiche un sous menu dont les options permettent de modifier la taille de l'objet en l'ajustant à la taille du média qu'il contient.

Selon l'option choisie, la taille de l'objet s'adapte à X % de la taille d'origine du média qu'il contient. Les coordonnées de l'angle à gauche et en haut de l'objet ne sont pas modifiées.

## La duplication

La commande menu Objets Dupliquer permet de reproduire à l'identique le ou les objets sélectionnés avec un décalage horizontal et vertical de 15 pixels par rapport à ou aux objets d'origine.

Les objets ainsi dupliqués sont nommés Nom\_de\_l'objet\_d'origine#N, où N est le numéro d'ordre de la duplication.

Un ou des objets peuvent également être dupliqués dans la fenêtre scénario.

---

*Pour plus d'information sur la manipulation des objets dans la fenêtre Scénario, se reporter au chapitre "Le Scénario".*

---

## La suppression

Katabounga permet de supprimer le ou les objets sélectionnés avec la touche Retour ou par l'intermédiaire de la corbeille du Finder ou de la palette K.

La suppression d'un objet entraîne simultanément la suppression de toutes les commandes qu'il contient.

La frappe de la touche Retour supprime le ou les objets sélectionnés sans message de confirmation.

Un glisser-déposer du ou des objets sélectionnés sur la corbeille du Finder ou sur la palette K affiche un dialogue de confirmation et supprime le ou les objets en cas d'acceptation.

**La corbeille du Finder et la palette K ont, dans ce cas, le même fonctionnement, mais la palette K peut être plus accessible si l'écran est encombré par les différentes fenêtres.**

## L'affectation d'un média

Katabounga permet d'affecter un média à un objet vide ou de changer le média contenu dans un objet par un glisser-déposer d'un média depuis la palette Médias sur l'objet en maintenant la touche Commande enfoncée.



*Icône du curseur lors de l'affectation d'un média à un objet.*

Lors du survol de l'objet visé et si la touche Commande est enfoncée, le curseur prend la forme ci-dessus.

Le média déposé s'affiche dans l'objet, s'il y a lieu à la place du média précédent. Selon les préférences définies, Katabounga ne modifie pas la taille de l'objet ou ajuste sa taille à 100% de la taille du média déposé. Le second cas est l'option par défaut. Les coordonnées de l'angle à gauche et en haut de l'objet ne sont pas modifiées.

Si la touche Commande n'est pas enfoncée, Katabounga crée un nouvel objet contenant le média par dessus l'objet visé.

## Les plans

Lorsque l'on place deux objets à peu près au même endroit sur un écran, ils se

superposent et l'un d'entre eux apparaît devant l'autre. Ils ne sont pas dans le même plan. Celui qui apparaît à l'avant est au premier plan, l'autre est à l'arrière-plan. Chaque objet, dans un même écran, est dans un plan qui lui est propre. Sauf intervention de l'utilisateur, le premier objet créé est dans le plan le plus éloigné et le dernier objet créé dans le plan le plus avancé.

## Les changements de plan

Katabounga permet de changer un objet de plan pour le faire apparaître devant ou derrière un autre.

La commande menu Placer au premier plan modifie l'ordre des plans de l'écran et place le ou les objets sélectionnés au premier plan, c'est à dire devant les autres.

La commande menu Placer à l'arrière-plan place le ou les objets sélectionnés à l'arrière-plan, c'est à dire derrière les autres.

La commande menu Avancer d'un plan place le ou les objets sélectionnés un plan plus en avant que leur plan d'origine.

La commande menu Reculer d'un plan place le ou les objets sélectionnés un plan plus en arrière que leur plan d'origine.

La modification de l'ordre des objets d'un écran dans la fenêtre Scénario modifie l'ordre des plans. L'objet le plus haut de la liste est à l'arrière-plan et celui situé le plus bas est au premier plan.

---

*Pour plus d'informations sur la manipulation des objets dans la fenêtre scénario, se reporter au chapitre "Le Scénario".*

---

## Les chaînages



*Icône de l'outil de chaînage des objets.*

Lorsque l'outil dont l'icône figure ci-dessus est sélectionné, le fait de tirer la souris d'un objet vers un autre trace un lien entre ces deux objets avec une flèche dirigée vers l'objet de départ du lien.

Selon les préférences définies, le lien entre deux objets chaînés apparaît ou pas.

**Le chaînage d'objets évite de dupliquer les commandes de plusieurs objets ayant**

### **des fonctionnements identiques.**

Lorsqu'un objet est ainsi chaîné à un autre, il hérite de toutes les commandes de cet autre objet. Le lien doit être tiré de l'objet qui ne contient pas de commande vers l'objet qui contient les commandes. La flèche sur le lien décrit la destination de l'héritage des commandes.

---

**Note : Toutes les commandes déclenchées par un événement Temps écran... ne font pas partie de l'héritage.**

---

Pour plus d'informations sur l'affectation de commandes à un objet, se reporter au chapitre "Les commandes".

## **Le masque**

Chaque objet possède un masque, c'est à dire une partie de sa surface que l'on peut définir active et qui laisse apparaître le média qu'il contient et/ou qui masque les objets placés derrière lui s'il n'est pas transparent.

Ce masque est, par défaut, le rectangle de l'objet. Il peut être plus petit que ce rectangle, il ne peut jamais être plus grand que ce rectangle. En fait il peut avoir n'importe quelle forme à condition qu'elle soit incluse dans le rectangle de l'objet.

La commande menu Objets Edition du masque permet de rentrer dans le mode édition du masque de l'objet sélectionné. L'option de menu Edition du masque est alors cochée. L'appel suivant de la même commande menu permet de sortir du mode édition du masque et décoche l'option de menu.

**Le raccourci clavier Command-E permet aussi de rentrer/sortir du mode édition du masque.**



*La palette Outils dans le contexte de l'édition du masque d'un objet.*

Dès lors que l'on est en mode édition du masque d'un objet, la palette Outils prend la

forme ci-dessus.

En mode édition, le pourtour du masque de l'objet sélectionné clignote et laisse apparaître une poignée, un petit carré noir, à chacun de ses points de rupture. Dans le cas du masque par défaut à chacun de ses angles.

### Les outils d'édition du masque



*Icône de l'outil de déplacement des poignées du masque d'un objet.*

Lorsque l'outil dont l'icône figure ci-dessus est sélectionné, Katabounga permet de déplacer les poignées du masque de l'objet en tirant dessus.



*Icône de l'outil d'ajout de poignées du masque d'un objet.*

Lorsque l'outil dont l'icône figure ci-dessus est sélectionné, Katabounga permet d'ajouter des poignées au masque de l'objet par un clic sur le pourtour du masque. La poignée ainsi ajoutée peut être immédiatement déplacée en tirant la poignée créée juste après le clic.

Chaque poignée ajoutée crée une rupture dans la ligne brisée qui définit le pourtour du masque de l'objet.



*Icône de l'outil de suppression de poignées du masque d'un objet.*

Lorsque l'outil dont l'icône figure ci-dessus est sélectionné, Katabounga permet de supprimer une poignée du masque de l'objet par un clic sur cette poignée. La suppression d'une poignée modifie le pourtour du masque de l'objet de telle sorte qu'un segment relie les deux poignées qui étaient adjacentes à celle supprimée.



*Icône de l'outil de rétablissement du masque d'origine d'un objet.*

Lorsque l'on clique sur l'outil dont l'icône figure ci-dessus, Katabounga affiche un dialogue de confirmation et, en cas d'acceptation, restitue à l'objet sélectionné son masque par défaut, c'est à dire le rectangle de l'objet.

### L'affectation de commandes

Katabounga permet d'affecter une ou des commandes à un objet par un glisser-déposer de l'icône d'une commande depuis la palette Commandes sur l'objet.

Placer avant les autres  
Placer après les autres

Le maintien de la touche Contrôle lors d'un clic sur l'icône d'une commande attribuée à un objet affiche le menu contextuel ci-dessus qui affiche et permet de choisir parmi les deux options suivantes : Placer avant les autres et Placer après les autres.

Placer avant les autres place la commande choisie en première position dans l'objet, c'est à dire qu'elle sera exécutée en premier.

Placer après les autres place la commande choisie en dernière position dans l'objet, c'est à dire qu'elle sera exécutée en dernier.

Une ou des commandes peuvent également être affectées à un objet dans la fenêtre scénario.

---

*Pour plus d'information sur la manipulation des objets dans la fenêtre Scénario, se reporter au chapitre "Le Scénario".*

---

Selon les préférences définies, les icônes des commandes apparaissent ou pas en haut et à gauche de l'objet si la surface de l'objet est suffisamment importante pour le permettre.

## Les objets texte

Un objet texte est un objet un peu particulier puisqu'il ne contient que du texte éditable et qu'il n'est pas possible de lui attribuer un média.

**Il ne faut pas confondre un objet texte et un objet standard contenant un média texte.**



*Icône de l'outil de création et d'édition d'objets texte.*

L'icône ci-dessus représente l'outil de création d'objets texte. Il permet de créer un objet texte en tirant un rectangle sur la surface de l'écran. Dès que la souris est relâchée, le point d'insertion clignote en haut à gauche du rectangle dessiné et l'utilisateur peut saisir les caractères qu'il désire.

Par défaut, la police d'affichage est Geneva, corps 18.

L'icône ci-dessus représente aussi l'outil d'édition d'objets texte. Il permet, par un clic

sur un objet texte existant, de rentrer en mode édition, du texte contenu dans l'objet, de placer le point d'insertion à l'endroit voulu ou d'effectuer la sélection voulue pour modifier ou corriger le texte.

Dès lors qu'un objet texte est sélectionné, le menu Format est activé. Les différentes options du menu Format permettent de mettre en forme le texte contenu dans l'objet, de le transformer en image ou de lui affecter un texte spécial.



## La mise en forme du texte

### Police

L'option Police du menu Format permet, par son sous menu hiérarchique qui affiche la liste des polices de caractères définies dans le système, de choisir la police de caractères attribuée au texte contenu dans l'objet.

### Taille

L'option Taille du menu Format permet, par son sous menu hiérarchique qui affiche la liste des corps standards des polices de caractères, de choisir le corps des caractères du texte contenu dans l'objet.

### Style

L'option Style du menu Format permet, par son sous menu hiérarchique qui affiche la liste des styles standards des polices de caractères, de choisir le style des caractères du texte contenu dans l'objet.

## Alignement

L'option Alignement du menu Format permet, par son sous-menu hiérarchique qui affiche les trois types d'alignement possible, gauche, centre, droite, de choisir l'alignement du texte contenu dans l'objet.

## Antialiasing

L'option Antialiasing du menu Format permet de lisser ou de ne pas lisser l'affichage du texte de l'objet sélectionné selon qu'elle est cochée ou non.

Cette option est cochée par défaut.

**La boîte à cocher Affichage des préférences écran peut, si elle est décochée, contrecarrer le fonctionnement de cette option.**

## Les textes spéciaux

La commande de menu Format Textes spéciaux permet d'affecter à l'objet texte sélectionné l'un des textes spéciaux proposés dans le sous-menu hiérarchique. Ces textes spéciaux sont des textes gérés par Katabounga : nom de l'écran courant, nom de la séquence courante, heure, date.

Les textes spéciaux sont en fait des "variables" auxquelles Katabounga attribue à la volée la valeur correspondante. Ces "variables" peuvent être saisies comme n'importe quel autre texte et afficheront le même résultat si toutefois l'orthographe est respectée. Par contre ces "variables" ne peuvent pas être insérées dans un autre texte.

## Nom de l'écran courant

L'option Nom de l'écran courant permet d'afficher dans l'objet texte le nom de l'écran dans lequel se trouve l'objet. L'édition de ce texte spécial affiche la variable #NomEcran.

Si l'objet texte est déplacé ou dupliqué dans un autre écran, il affichera toujours le nom de l'écran dans lequel se trouve l'objet.

**Affecté à un objet global, c'est à dire à un objet texte attaché à une séquence, cet objet texte affichera pour chacun des écrans de cette séquence le nom de l'écran en cours d'édition.**

## Nom de la séquence courante

L'option Nom de la séquence courante permet d'afficher dans l'objet texte le nom de la séquence à laquelle appartient l'écran dans lequel se trouve l'objet. L'édition de ce texte spécial affiche la variable #NomSéquence.

Si l'objet texte est déplacé ou dupliqué dans un écran appartenant à une autre séquence, il affichera toujours le nom de la séquence à laquelle appartient l'écran dans lequel se trouve l'objet.

## Heure

Les options Heure courte ou Heure longue permettent d'afficher dans l'objet texte l'heure en cours au moment de l'affichage de l'objet dans un format court, heures-minutes, ou long, heures-minutes-secondes, selon l'option choisie. L'édition de ces textes spéciaux affiche les variables #Heure ou #HeureLongue.

Quelques commandes simples permettent de provoquer le réaffichage de l'objet et, donc, d'afficher l'heure en cours au fur et à mesure de son évolution.

---

*Pour plus d'informations sur les commandes, se reporter au chapitre "Les Commandes".*

---

## Date

Les options Date courte ou Date longue permettent d'afficher dans l'objet texte la date en cours au moment de l'affichage de l'objet dans un format court ou long selon l'option choisie. Le format court correspond à : jj/mm/aa; le format long correspond à : nom\_du\_jour jj nom\_du\_mois aaaa. L'édition de ces textes spéciaux affiche les variables #Date ou #DateLongue.

## L'affichage de variable

Katabounga permet l'affichage de variables dans un objet texte.

La syntaxe à respecter pour afficher une variable dans un objet texte est : #Nom\_de\_la\_variable (exemple : #MouseH).

Katabounga permet l'insertion de variables dans un objet texte.

La syntaxe à respecter pour insérer une variable dans un objet texte est :  
@"Ma\_chaine"++Nom\_de\_la\_variable++"Suite".

Exemples : @"La position de la souris est "++MouseH++", "++MouseV++"."

## Les paramètres et attributs d'un objet

Un objet, standard ou texte, peut comporter un certain nombre d'attributs qui vont déterminer la façon dont il va réagir aux évènements, son champ d'activité et/ou son apparence.

Tous ces attributs peuvent être définis par l'intermédiaire de la palette Objets.

Pour plus d'informations sur la palette Objets, se reporter au paragraphe "La palette Objets".

Un clic sur un objet tout en maintenant la touche Contrôle appuyée affiche le menu contextuel ci-dessous qui permet de définir la plupart des attributs de l'objet choisi : verrouillé, activé, global, affiché, calque.

Si plusieurs objets sont sélectionnés, ce menu contextuel permet d'appliquer ces attributs à plusieurs objets simultanément.

Selon les préférences définies, les paramètres et attributs de l'objet apparaissent ou non dans le rectangle de l'objet.

Verrouiller
Déverrouiller
Activer
Désactiver
Global
Local
Afficher
Cacher
Calque 1
Calque 2
Calque 3
Calque 4
Calque 5
Calque 6
Calque 7
Calque 8
Calque 9
Calque 10

## Nom

Un objet est toujours nommé à sa création. S'il est créé à partir de la palette Outils, son nom par défaut est ObjetN, où N est le numéro d'ordre de l'objet. S'il est créé par un glisser-déposer à partir de la palette Médias, son nom par défaut est le nom du média déposé.

Ce nom peut être modifié par l'utilisateur dans la palette Objets, il doit être unique dans le scénario.

**Le nom d'un objet peut aussi être modifié dans la fenêtre Scénario.**

## Coordonnées

Les coordonnées d'un objet sont les coordonnées du rectangle de l'objet et non celles de son masque ou du média qu'il contient.

Les coordonnées d'un objet sont les coordonnées orthogonales de son point d'origine, l'angle en haut et à gauche de l'objet, par rapport au point d'origine de la fenêtre Ecran, l'angle en haut et à gauche de la fenêtre, ainsi que sa largeur et sa hauteur. Ces coordonnées sont exprimées en pixels.

## Verrouillé



*Icône symbolisant un objet verrouillé.*

Un objet peut être verrouillé, il est alors impossible de modifier sa forme et son emplacement avec la souris. Ses coordonnées, le média qu'il contient et tous les attributs le concernant, peuvent toujours être modifiés.

Lorsqu'un objet est verrouillé, l'icône ci-dessus apparaît dans son coin en bas à droite.

## Inactif



*Icône symbolisant un objet inactif.*

Un objet peut être inactif, il ne réagira alors pas aux événements liés à la souris : clic,

survol, etc... Il peut malgré tout contenir des commandes et réagir à des événements de Katabounga.

Le curseur ne change pas de forme lors du survol d'un objet inactif.

Lorsqu'un objet est inactif, l'icône ci-dessus apparaît dans son coin en bas à droite.

## Objet global



*Icône symbolisant un objet global.*

Un objet peut être global, il est alors rattaché à la séquence et apparaît sur tous les écrans appartenant à cette séquence.

Les objets globaux permettent la réalisation d'un modèle commun à une série d'écrans, où seules les particularités de chacun des écrans sont définies dans l'écran lui-même. Par exemple, dans le cas d'une série de photos apparaissant toutes avec le même encadrement, l'encadrement peut être défini une seule fois comme un objet global lié à la séquence et les photos définies chacune sur un écran différent appartenant à la séquence.

Lorsqu'un objet est global, l'icône ci-dessus apparaît dans son coin en bas à droite.

**Un objet peut aussi être défini comme objet global par un glisser-déposer sur une séquence dans la fenêtre scénario.**

## Caché



*Icône symbolisant un objet caché.*

Un objet peut être caché, il n'apparaîtra alors pas lors de l'affichage de l'écran en cours d'exécution du scénario.

Une commande peut provoquer son affichage en réponse à un événement quelconque de l'écran ou du scénario.

Lorsqu'un objet est caché, l'icône ci-dessus apparaît dans son coin en bas à droite.

## Couleur

Un objet a une couleur définie pour sa surface et une couleur définie pour sa bordure.

Par défaut, la couleur de surface est le blanc et la couleur de bordure est le noir. Ces couleurs peuvent être modifiées par l'utilisateur dans la palette Objets.

## Transparent

Un objet peut être transparent. Lorsqu'un objet est défini comme transparent, ce n'est pas en fait l'objet dans son intégralité qui est transparent mais une couleur qui est transparente pour cet objet. Par défaut, la couleur de transparence est le blanc. Elle peut être définie par l'utilisateur dans la palette Objets.

S'il ne contient pas de média, un objet peut être entièrement transparent et donc invisible durant l'exécution du scénario. S'il contient un média, seules les parties de ce médias dont la couleur correspond à la couleur de transparence seront invisibles durant l'exécution du scénario.

**Un objet totalement invisible peut être utile pour placer des commandes ou, en superposition d'un autre objet, définir des zones sensibles.**

## Bordure

Un objet peut avoir une bordure. Par défaut, l'épaisseur de cette bordure est nulle et sa couleur est le noir. Un objet affiche une bordure à partir du moment où l'épaisseur de celle-ci n'est pas nulle. L'épaisseur et la couleur peuvent être définies par l'utilisateur dans la palette Objets.

La bordure d'un objet ne s'applique pas au rectangle de l'objet mais au pourtour de son masque.

## Curseur



*Icônes des curseurs attribuables à un objet.*

Lorsqu'un objet est actif, son survol, en cours d'exécution du scénario, modifie la forme du curseur. Par défaut la forme adoptée par le curseur lors du survol d'un objet est le doigt standard. L'utilisateur peut définir quelle forme prendra le curseur lors du

survol d'un objet dans la palette Objets.

La liste des curseurs existants est : **Standard finger, Finger, Up Arrow, Down Arrow, Right Arrow, Left Arrow, Plus, Minus, Standard cursor, Stop, Closed Hand, Open Hand, No Cursor.**

**Le curseur nommé "No Cursor" permet d'affecter un curseur vide. Lorsque la souris survole un objet auquel on a attribué ce curseur, le curseur semble caché.**

## **Cadrage**

Lorsqu'un objet contient un média image, celle-ci peut être affichée de plusieurs façons par rapport au rectangle de l'objet.

Par défaut, le mode de cadrage est Couvrir.

### **Couvrir**

Lorsque ce mode de cadrage est sélectionné, l'image s'adapte à la taille de l'objet et couvre la totalité de sa surface. L'image peut donc être déformée si les proportions de l'objet ne correspondent pas à celles du média image.

### **Centrer**

Lorsque ce mode cadrage est sélectionné, l'image est centrée dans l'objet. Si la taille de l'image est plus importante que celle de l'objet, seule sa partie centrale est affichée dans l'objet. Si la taille de l'image est moins importante que celle de l'objet, elle est affichée en totalité au centre de l'objet et laisse apparaître une marge autour d'elle.

### **Ajuster**

Lorsque ce mode cadrage est sélectionné, l'image conserve ses proportions et est affichée en totalité dans tous les cas. Si la taille de l'image est plus importante que celle de l'objet et si le rapport hauteur/largeur de l'image est plus important que celui de l'objet, Katabounga donne à l'image la hauteur de l'objet, adapte sa largeur en conséquence et laisse une marge à gauche et à droite de l'image. Si la taille de l'image est plus importante que celle de l'objet et si le rapport hauteur/largeur de l'image est moins important que celui de l'objet, Katabounga donne à l'image la largeur de l'objet, adapte sa hauteur en conséquence et laisse une marge en haut et en bas de l'image. Si la taille de l'image est moins importante que celle de l'objet, elle est affichée

en totalité au centre de l'objet et laisse apparaître une marge autour d'elle.

### Répéter motif

Lorsque ce mode cadrage est sélectionné, l'image est calée en haut à gauche de l'objet et est répétée autant de fois que nécessaire pour couvrir la surface de l'objet. Si la taille de l'image est plus importante que celle de l'objet, seule sa partie en haut et à gauche est affichée dans l'objet. Si la taille de l'image est moins importante que celle de l'objet, elle est affichée en totalité en haut et à gauche de l'objet et est recopiée autant de fois que nécessaire à sa droite et en dessous.

### Cadrages autorisés en fonction du média

Média	Couvrir	Centrer	Ajuster	Répéter motif
Image	•	•	•	•
Film	•	o	o	o
Texte	o	o	o	o
Bouton	o	o	o	1 fois en haut à gauche
Sprite	•	•	•	o

### Calque

Un objet est toujours associé à un calque. Par défaut, l'objet est associé au calque n°1. Un objet peut être associé par l'utilisateur à n'importe lequel des dix calques existants par l'intermédiaire de la palette Objets.

Le numéro du calque auquel est associé l'objet apparaît entre parenthèses à la suite du nom de l'objet : Nom\_de\_l'objet (N).

L'association d'objets à différents calques permet de regrouper différents objets pour les afficher ou les masquer simultanément et, pendant la construction de l'écran et en cas de superposition d'objets, facilite ainsi la mise en place des objets dans l'écran.

---

*Pour manipuler les calques, se reporter au chapitre "les écrans" paragraphe "les calques".*

## La palette Objets

La palette Objets est affichée ou masquée par la commande menu Fenêtres Objets. Elle permet de paramétrer les objets.

Si aucun objet n'est sélectionné, la palette Objets affiche des zones de saisie vides et les attributs par défaut des objets. Si un objet est sélectionné, la palette Objets affiche les paramètres et attributs le concernant.

Toute modification effectuée dans la palette Objets se répercute instantanément sur l'objet affiché dans la fenêtre Ecran.



La zone de saisie en haut à gauche de la palette Objets affiche le nom de l'objet et permet de le modifier.

La zone de saisie X affiche, en pixels, la coordonnée horizontale du point d'origine de l'objet, l'angle en haut et à gauche, et permet de la modifier.

La zone de saisie Y affiche, en pixels, la coordonnée verticale du point d'origine de l'objet, l'angle en haut et à gauche, et permet de la modifier.

La zone de saisie L affiche, en pixels, la largeur de l'objet et permet de la modifier.

La zone de saisie H affiche, en pixels, la hauteur de l'objet et permet de la modifier.

La boîte à cocher Verrouillé permet de verrouiller ou déverrouiller l'objet. Par défaut, la boîte n'est pas cochée et l'objet n'est pas verrouillé.

La boîte à cocher Inactif permet de rendre l'objet actif ou inactif. Par défaut, la boîte n'est pas cochée et l'objet est actif.

La boîte à cocher Objet global permet de rendre l'objet global ou de lui supprimer cet attribut. Par défaut, la boîte n'est pas cochée et l'objet n'est pas global.

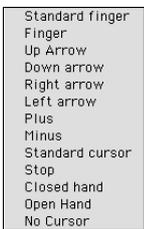
La boîte à cocher Caché permet de rendre l'objet caché ou affiché. Par défaut, la boîte n'est pas cochée et l'objet est affiché.



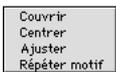
Le rectangle dont l'image figure ci-dessus permet de définir la couleur de la bordure et la couleur du fond de l'objet. Un clic sur la bordure ou le fond du rectangle affiche la palette personnalisée de Katabounga qui permet à l'utilisateur de choisir une couleur pour la bordure ou pour le fond de l'objet. Si l'utilisateur glisse la souris au delà de la palette, le curseur prend la forme d'une croix et fonctionne comme une pipette qui permet de prélever une couleur n'importe où sur l'écran. Par défaut, la bordure est noire et le fond est blanc.

La boîte à cocher Transparent permet de rendre transparente, pour l'objet, la couleur définie comme couleur de fond. Par défaut, la boîte n'est pas cochée et l'objet n'est pas transparent.

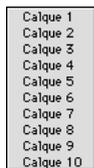
La zone de saisie Bordure affiche, en pixels, l'épaisseur de la bordure de l'objet et permet de la modifier. Par défaut, l'épaisseur de la bordure est 0, c'est à dire que l'objet n'a pas de bordure.



Le menu local Curseur affiche la liste des curseurs qui peuvent être attribués à l'objet et permet d'en sélectionner un. Par défaut, le curseur est "Standard Finger".



Le menu local Cadrage affiche la liste des options de cadrage qui peuvent être attribuées à l'objet et permet d'en sélectionner une. Par défaut l'option de cadrage est "Couvrir".



Le menu local calque affiche la liste des dix calques auxquels peut être associé l'objet et permet d'en sélectionner un. Par défaut, le calque auquel est associé l'objet est "Calque 1".

**Pour placer un objet dans un calque, on peut aussi le glisser sur le numéro du calque en bas de la fenêtre écran.**

## Les commandes liées aux objets

Certaines commandes permettent la manipulation directe des objets :

- **Afficher / Paramétrer objet**, permet d'afficher ou de masquer un objet, de le rendre actif ou inactif, etc ... .
- **Régler objet**, permet de déplacer un objet par rapport à d'autres ou par rapport à des coordonnées absolues, etc ....
- **Démarrer objet**, permet de démarrer ou arrêter le déroulement d'un objet animé : QuickTime ou Sprite.
- **Régler le Volume d'un objet**, permet de fixer, augmenter ou réduire le volume d'un objet QuickTime.
- **Changer le plan d'un objet**, permet de passer un objet au premier ou dernier plan ou de le faire avancer ou reculer.
- **Déplacer linéairement**, permet de provoquer le déplacement d'un objet sur une trajectoire rectiligne.
- **Glisser dans/hors écran**, permet de provoquer le déplacement d'un objet vers ou depuis l'extérieur de l'écran.
- **Déplacer avec souris**, permet de laisser à l'utilisateur la possibilité de déplacer un objet à l'écran.
- **Déplacer avec ZOOM**, permet de provoquer le déplacement simulé d'un objet dans l'espace.

- **Déplacer sur parcours**, permet d'éditer une trajectoire et de provoquer le déplacement d'un objet sur cette trajectoire.
- **Déplacer par impulsion**, permet de provoquer le déplacement d'un objet comme s'il était poussé.
- **Arrêter déplacement**, permet d'arrêter le déplacement d'un ou de tous les objets en mouvement.

Les évènements pouvant déclencher des commandes sont, pour la plupart, liés aux objets.

---

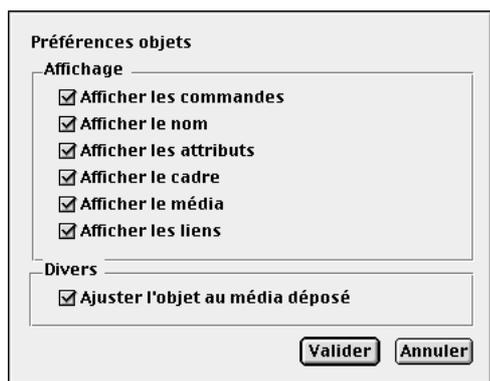
*Pour la description détaillée de ces commandes, se reporter au chapitre "Les Commandes".*

---

## Les préférences objets

Le dialogue Préférences objets est affiché par la commande menu Edition Préférences... Objets. Il permet de paramétrer l'affichage de l'objet dans la fenêtre Ecran.

Par défaut, toutes les options de ces préférences sont sélectionnées.



La boîte à cocher Afficher les commandes permet d'afficher ou non les icônes des commandes dans le haut à gauche du rectangle de l'objet lors de son affichage dans la

fenêtre Ecran.

La boîte à cocher Afficher le nom permet d'afficher ou non le nom de l'objet et le numéro du calque auquel il est associé en bas à gauche du rectangle de l'objet lors de son affichage dans la fenêtre Ecran.

La boîte à cocher Afficher les attributs permet d'afficher ou non les icônes des attributs en bas à droite du rectangle de l'objet lors de son affichage dans la fenêtre Ecran.

La boîte à cocher Afficher le cadre permet d'afficher ou non le cadre du rectangle de l'objet lors de son affichage dans la fenêtre Ecran.

La boîte à cocher Afficher le média permet d'afficher ou non le média affecté à l'objet lors de son affichage dans la fenêtre Ecran.

La boîte à cocher Afficher les liens permet d'afficher ou non le lien entre des objets liés dans la fenêtre Ecran.

La boîte à cocher Ajuster l'objet au média déposé permet d'ajuster ou non la taille de l'objet à 100% de la taille du média affecté à l'objet par un glisser-déposer de la palette Médias vers l'objet en maintenant la touche Commande enfoncée.

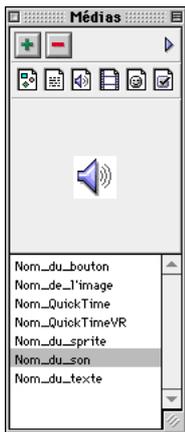
# LES MÉDIAS

---

Les médias sont les images, textes, sons, séquences QuickTime et QuickTime VR, sprites et boutons que Katabounga permet d'intégrer au scénario, de mettre en forme et de faire évoluer par son jeu de commandes.

Les médias sont gérés par l'intermédiaire de la palette Médias qui permet d'effectuer toutes les manipulations liées aux médias.

## La palette Médias



La palette Médias permet d'ajouter ou de supprimer des médias, elle affiche la liste des médias intégrés au scénario et un aperçu du média sélectionné. Un menu local lié à la palette permet l'accès à des informations et paramètres spécifiques aux médias, la création de nouveaux boutons ou sprites et l'affinement d'un scénario par la suppression des médias inutiles, le regroupement dans un dossier de tous les médias du scénario ou la mise à jour des médias qui auraient pu être modifiés par leurs éditeurs spécifiques.

## L'ajout de médias



*Icône du bouton d'ajout de nouveau média.*

Le bouton dont l'icône figure ci-dessus permet l'ajout de nouveaux médias.

Un clic sur le bouton "+" affiche le dialogue standard d'ouverture de documents qui permet de sélectionner le média à intégrer dans le scénario ou le dossier contenant les médias à intégrer. Un clic sur le bouton Ajouter intègre au scénario le média sélectionné. Un clic sur le bouton Ajouter tout le dossier... intègre au scénario, en une seule opération, tous les médias contenus dans le dossier sélectionné.

**Un glisser-déposer d'un ensemble de documents contenant des médias, du Finder vers la palette médias, intègre au scénario en une seule opération, l'ensemble des médias correspondant aux documents déposés.**

Dès leur intégration dans le scénario, les médias apparaissent dans la liste au bas de la palette, classés par ordre alphabétique.

## La suppression de médias



*Icône du bouton de suppression de média.*

Le bouton dont l'icône figure ci-dessus permet la suppression de médias.

Un clic sur le bouton "-" supprime le média sélectionné dans la liste sans demande de confirmation. Le document contenant le média n'est pas supprimé.

Un média peut être supprimé même s'il est utilisé dans un objet. Dans ce cas, après suppression du média, l'objet qui le contenait est vide mais a conservé ses paramètres, attributs et commandes.

Dès leur suppression du scénario, les médias disparaissent de la liste au bas de la palette.

## La liste des médias



Chacun des boutons de la série ci-dessus permet d'afficher ou masquer les médias

correspondant dans la liste des médias au bas de la palette. C'est à dire, de gauche à droite : les images, les textes, les sons, les séquences QuickTime et QuickTime VR, les sprites et les boutons.

**Le maintien enfoncé de la touche Option lors d'un clic sur l'un de ces boutons affiche les médias correspondant et masque tous les autres médias dans la liste des médias au bas de la palette.**

Dans un scénario complexe où le nombre des médias est important, ces boutons permettent de n'afficher dans la liste que les médias d'un ou plusieurs types et donc de faciliter la recherche d'un média particulier. Un clic sur l'icône du premier bouton à gauche masque les images si elles étaient affichées ou les affiche si elles étaient masquées. Les autres boutons fonctionnent de façon identique pour, respectivement, les textes, les sons, les séquences QuickTime et QuickTime VR, les sprites et les boutons.

Quelle que soit la liste affichée, la frappe d'une touche au clavier sélectionne le premier média de la liste qui commence par le caractère frappé.

Un clic sur le nom d'un média le sélectionne et affiche dans la zone juste au dessus un aperçu du média sélectionné. Pour une image, une réduction proportionnelle de l'image; pour un texte, les premières lignes du texte; pour un son, une icône représentant un haut-parleur; pour les séquences QuickTime, QuickTime VR et les sprites, la première image de la séquence ou du sprite; pour les boutons, l'image du bouton au repos.

Un double clic sur le nom d'un média image, texte, son, QuickTime ou QuickTime VR ouvre le document contenant le média sélectionné avec l'application qui a servi à le créer.

Un double clic sur le nom d'un média sprite affiche la palette d'édition des sprites qui contient la liste des images qui composent le sprite double cliqué.

---

*Pour plus d'informations sur l'édition d'un sprite, se reporter au paragraphe "les sprites".*

---

Un double clic sur le nom d'un média bouton affiche la palette d'édition des boutons qui contient les images correspondant aux différents états du bouton double cliqué.

---

*Pour plus d'informations sur l'édition d'un bouton, se reporter au paragraphe "les boutons".*

---

Un glisser-déposer du nom d'un média vers la fenêtre Ecran génère sur l'écran un objet ajusté à la taille du média déposé et qui le contient. Un glisser-déposer du nom d'un média son vers la fenêtre Ecran ne fait rien.

Un glisser-déposer du nom d'un média vers une zone de saisie de la palette d'édition de commande renseigne cette zone avec le nom du média déposé si le média est compatible avec la zone de saisie.

## La zone d'aperçu

La zone d'aperçu affiche un aperçu du média sélectionné, ainsi qu'il est précisé plus haut, si, et seulement si, Katabounga retrouve le document correspondant au média. C'est à dire si le chemin d'accès au document contenant le média n'a pas été modifié depuis le précédent enregistrement : changement de nom ou déplacement du document dans la hiérarchie du Finder.



Dans le cas où le chemin d'accès a été modifié, la zone d'aperçu affiche les deux boutons ci-dessus qui permettent l'un de rechercher le document correspondant au média, l'autre de changer de document d'origine.

Un clic sur l'un des boutons Chercher le fichier ou Modifier le fichier affiche le dialogue standard d'ouverture de document qui permet de rechercher et sélectionner le document correspondant ou le document de remplacement.

Un double clic sur la zone d'aperçu n'a pas d'effet pour un média image, texte ou bouton.

Un double clic sur la zone d'aperçu pour un média son, QuickTime et QuickTime VR, ou sprite l'exécute. Un clic interrompt l'exécution du son, de la séquence ou du sprite.

Un glisser-déposer de l'aperçu d'un média vers la fenêtre Ecran génère sur l'écran un objet ajusté à la taille du média déposé et qui le contient. Un glisser-déposer de l'aperçu d'un média son vers la fenêtre Ecran ne fait rien.

Un glisser-déposer de l'aperçu d'un média vers une zone de dépose de la palette d'édition de commande renseigne cette zone avec le nom du média déposé si le média est compatible avec la zone de dépose.

## Le menu local



### Informations ...

L'option Informations ... du menu local de la palette Médias affiche un dialogue donnant quelques informations sur le média sélectionné.



La zone de saisie Nom dans le scénario affiche le nom du média dans le scénario et permet de le modifier. Par défaut le nom du média est le nom du document qui le contient.

La zone en dessous affiche des renseignements concernant le fichier et le média : le chemin d'accès au document contenant le média, le type du média, le format du document et sa taille, ainsi que les dimensions du média et/ou sa durée selon que ces renseignements sont significatifs ou non.

La zone inférieure peut aussi contenir des éléments de paramétrage du média selon le

type de média sélectionné. Ces éléments de paramétrage sont décrits, s'il y a lieu, dans les paragraphes correspondant à chacun des médias.

### **Nouveau bouton**

L'option Nouveau bouton du menu local de la palette Médias affiche le dialogue standard de création de document en proposant, pour le nouveau document, le nom Bouton sans-titre. En cas de confirmation de la création, Katabounga affiche la palette d'édition d'un bouton avec, pour titre, le nom défini dans le dialogue de création de document.

La palette d'édition d'un bouton est vierge de toute image et permet de définir les différents états du nouveau bouton.

---

*Pour plus d'information sur l'édition d'un bouton, se reporter au paragraphe "les boutons".*

---

### **Nouveau sprite**

L'option Nouveau sprite du menu local de la palette Médias affiche le dialogue standard de création de document en proposant, pour le nouveau document, le nom Sprite sans-titre. En cas de confirmation de la création, Katabounga affiche la palette d'édition d'un sprite avec, pour titre, le nom défini dans le dialogue de création de document.

La palette d'édition d'un sprite est vierge de toute image et permet de définir les différentes images du nouveau sprite.

---

*Pour plus d'information sur l'édition d'un sprite, se reporter au paragraphe "les sprites".*

---

### **Média utilisé dans ...**

L'option Média utilisé dans ... du menu local de la palette Médias affiche dans un sous-menu hiérarchique la liste des écrans dans lesquels le média sélectionné apparaît. Si le média sélectionné est un son, le sous-menu n'affiche rien.

La sélection du nom de l'un des écrans dans ce sous-menu affiche l'écran sélectionné dans la fenêtre Ecran.

## Purger les inutiles

L'option Purger les inutiles du menu local de la palette Médias supprime automatiquement tous les médias, précédemment intégrés au scénario, qui ne sont pas utilisés à un endroit ou un autre dans le scénario.

L'opération s'exécute automatiquement, sans demander confirmation à l'utilisateur. Les médias sont supprimés du scénario, mais les documents d'origine restent intacts.

Cette option est utile surtout en fin de construction d'un scénario pour éliminer les éléments parasites.

## Réunir les médias

L'option Réunir les médias du menu local de la palette Médias permet, après un dialogue de confirmation, de rassembler tous les médias utilisés dans le scénario, et ce quelque soit leur dossier d'origine, dans un même dossier nommé Médias.

Si il existe déjà un dossier nommé Médias au même niveau de hiérarchie que le document Katabounga qui enregistre le scénario, les duplicata de chacun des documents contenant les médias qui composent le scénario sont réunis dans ce dossier. Si il n'existe aucun dossier nommé Médias à ce même niveau de hiérarchie, le dossier est créé au préalable, puis les duplicata des documents y sont réunis.

Cette opération ne peut pas être annulée.

---

**Note : Katabounga ne supprime jamais le fichier correspondant à un média lors de la suppression de celui-ci dans la palette médias.**

---

## Mise à jour des médias

L'option Mise à jour des médias du menu local de la palette Médias passe en revue, sans qu'aucune confirmation ne soit demandée à l'utilisateur, chacun des documents qui contiennent les médias du scénario et vérifie qu'ils correspondent bien aux médias intégrés au scénario.

Les documents contenant les médias peuvent, en effet, tout en conservant le même chemin d'accès et la même dénomination, avoir changé de contenu.

## Retrouver les médias

L'option Retrouver les médias affiche le dialogue standard d'ouverture de document qui permet de rechercher et de sélectionner le(s) dossier(s) contenant les médias, dans le cas où le chemin d'accès a été modifié.

## Images

### PICT (bitmap et/ou vectoriel)

C'est le format standard sur Macintosh. Katabounga le gère de manière optimale, même dans la version Windows du "Player" Katabounga.

Lorsque des images doivent avoir de grandes zones avec des couleurs plates, ce format est conseillé.

En règle générale, toutes les images de type "dessin" devraient être importées dans Katabounga sous ce format.

Une image au format PICT peut comporter des zones "Bitmap" et des objets vectoriels.

Une image PICT peut aussi être composée uniquement d'objets vectoriels.

Les avantages du format vectoriel sont :

Faible taille en octets,

indépendance de résolution.

### Photoshop (PSD)

Le format du logiciel de retouche peut directement être importé dans Katabounga. Les différentes "Couches" du fichier sont importées sans qu'il soit nécessaire "d'aplatir" les images. Le canal alpha, bien qu'importé et reconnu, n'est pas géré en transparence dans cette version de Katabounga.

### JPEG

C'est le format devenu standard pour les images de type photographiques.

Ce format permet aussi des compressions en vue de réduire la taille occupée sur le

disque. En inconvénient, on pourrait citer le temps de décompression pour les fichiers "lourdement compressés".

## GIF

Est rapidement devenu le standard d'images sur Internet.

Katabounga sait importer ce type d'images. Ce type est limité à 256 couleurs.

## Outils de conversion

De nombreux outils de conversion de format d'images sont disponibles. La plupart des logiciels de retouches savent enregistrer dans les formats acceptés par Katabounga. Des outils professionnels comme DeBabelizer sont très à l'aise dans la conversion d'images. GraphicConverter, un shareware, permet aussi de nombreuses conversions de formats.

## Conseils

- N'utilisez pas des images de taille inutilement grande ! Si par exemple vous désirez afficher la photo d'une fleur dans un objet de taille 300/300 pixels, n'utilisez pas un média image de 2000/2000 pixels dont vous allez réduire l'affichage dans l'objet : c'est du gaspillage car la mémoire nécessaire sera définie par la taille réelle du média et non par la taille dans laquelle il est affiché dans un écran !
- N'utilisez que des images de résolution écran : 72 dpi. Une image en haute résolution (300 dpi par exemple) occupera 16 fois plus de mémoire sans afficher ni une meilleure qualité, ni plus d'informations !
- Si vous recherchez la rapidité d'affichage, ne compressez pas trop les images. Si par contre vous recherchez la réduction de l'occupation des médias sur le disque, compressez ! ...même si l'affichage sera ralenti dans ce cas.

## Textes

Katabounga se limite à l'importation de textes au format SimpleText, un outil fourni en standard sur chaque Macintosh. Ce format permet de gérer des textes multi-styles de manière simple et rapide.

L'option Informations... du menu local de la palette Médias affiche, en plus des informations standards à tous les médias, la boîte à cocher Afficher le contrôleur/ascenseur. Si cette boîte est cochée, le texte apparaît à l'écran avec un ascenseur qui permet à l'utilisateur de le faire défiler.

**Tout mot en gras souligné à l'intérieur d'un texte génère un simili lien hypertexte. Un clic sur ce mot émet un message à destination de l'objet texte lui-même, qui peut être intercepté pour déclencher une commande. Le libellé du message est le mot cliqué.**

### Les textes sous Windows

Pour le player Windows, les textes devront être fournis au format RTF (Rich Text Format) qui est le standard multi-style de Microsoft. Ces textes devront être créés au format Windows.

---

*Consultez le chapitre "Compilation multi-plate-forme" pour en savoir plus.*

---

## Sons

### AIFF

Katabounga se limite volontairement au format AIFF car c'est devenu le format standard en multimédia. Ce format permet de gérer toutes les "résolutions" audio.

## Outils de conversion

De nombreux outils de création et de manipulation des séquences audio sont disponibles. Ils sont tous capables d'exporter au format AIFF (ou AIFC qui est le format AIFF comportant un algorithme de compression).

L'outil "Lecture QuickTime" fourni en standard sur chaque Macintosh permet aussi de convertir des séquences audio avec une grande souplesse.

## QuickTime

### MooV

C'est le format standard de QuickTime.  
Katabounga est optimisé pour gérer ce format de film.

### MooV (QTVR)

C'est le format QuickTime VR de QuickTime.  
Katabounga est optimisé pour gérer le format VR en panoramique ou en objet.  
L'option Informations... du menu local de la palette Médias affiche, en plus des informations standards à tous les médias, les boîtes à cocher de Contrôle vidéo direct à l'écran et Afficher le contrôleur/ascenseur. Si ces boîtes sont cochées, le média QuickTime apparaît à l'écran avec son contrôleur qui permet à l'utilisateur de contrôler son défilement.

## Outils de conversion

De nombreux outils de création et de manipulation de films QuickTime de qualité professionnelle existent. Ces outils sont capables d'enregistrer des films aux formats acceptés par Katabounga.

L'outil "Lecture QuickTime" fourni en standard sur chaque Macintosh permet aussi de convertir des films avec une grande souplesse.

Les logiciels Zoom, Art•lantis ou ArchiCAD permettent de créer de fichiers aux formats QuickTime et QuickTime VR.

## Sprites

Un sprite est une succession d'images affichées les unes après les autres à un rythme défini par Katabounga et qui, selon les images choisies, peuvent créer une animation. Le format Sprite est un format interne à Katabounga. Katabounga intègre un éditeur permettant de créer et de modifier ce type de médias.

### PICS

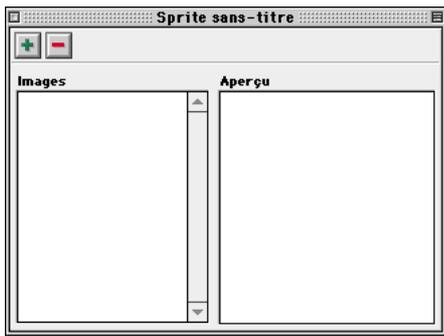
Katabounga permet aussi d'importer le format PICS standard. Quelques précautions doivent cependant être prises pour ce format. Le format PICS est composé d'une série d'images stockées dans la partie "Ressources" du fichier PICS. Ces images peuvent être de taille variable. Au moment d'importer un fichier PICS, Katabounga le traite comme son format "Sprite" interne ("QSPR"), or le format "Sprite" considère que toutes les images d'une série ont la même taille. Les formats PICS qui auraient des images de tailles variables seront donc mal interprétés. Pour qu'ils soient correctement importés dans Katabounga, il faut rendre toutes les images à la même taille. Cette option qui est souvent proposée par les logiciels capables de créer ce type de fichiers.

### Conseil

N'utilisez que des images de même taille pour créer des sprites.

### L'éditeur de sprites

Katabounga possède un éditeur de sprites spécifique accessible soit par l'option Nouveau sprite du menu local de la palette Médias, soit par un double-clic sur le nom d'un sprite dans la palette Médias.



L'éditeur de sprites comporte deux boutons, "+" et "-" et deux zones d'affichage, Images et Aperçu.



*Icône du bouton d'ajout d'images.*

Le bouton dont l'icône figure ci-dessus permet l'ajout de nouvelles images. Un clic sur le bouton "+" affiche le dialogue standard d'ouverture de documents qui permet de sélectionner l'image à intégrer dans le sprite ou le dossier contenant les images à intégrer. Un clic sur le bouton Ajouter intègre au sprite l'image sélectionnée. Un clic sur le bouton Ajouter tout le dossier... intègre au sprite, en une seule opération, toutes les images contenues dans le dossier sélectionné.



*Icône du bouton de suppression d'images.*

Le bouton dont l'icône figure ci-dessus permet la suppression d'images. Un clic sur le bouton "-" supprime l'image sélectionnée dans la liste Images du sprite sans demande de confirmation. Le document contenant l'image n'est pas supprimé. La zone Images affiche la liste des images intégrées dans le sprite, classées par ordre d'intégration. Dès leur intégration dans le sprite, les images apparaissent dans la zone liste Images, dès leur suppression elles disparaissent de la liste. Un clic sur le nom d'une image dans la liste le sélectionne et affiche dans la zone "Aperçu" une vignette de l'image sélectionnée.

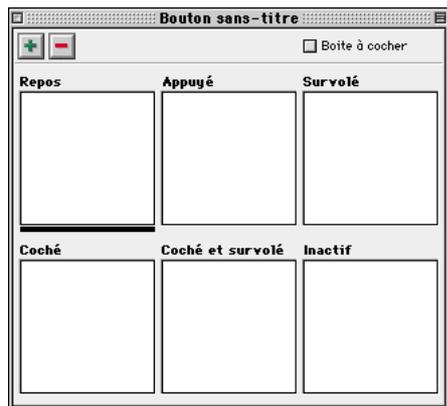
## Boutons

Un bouton est composé de une à six images représentant chacune l'un des six états possibles d'un bouton : repos, appuyé, survolé, coché, coché et survolé, inactif.

Katabounga ne reconnaît que les boutons dans son propre format.

Katabounga possède un éditeur de boutons spécifique accessible soit par l'option Nouveau bouton du menu local de la palette Médias, soit par un double clic sur le nom d'un bouton dans la palette Médias.

### L'éditeur de boutons



L'éditeur de boutons comporte deux boutons, "+" et "-", une boîte à cocher dont le libellé est Boîte à cocher, et six zones d'affichage, Repos, Appuyé, Survolé, Coché, Coché et survolé, Inactif.

Les six zones d'affichage représentent chacune l'un des états du bouton.

Le bouton est à l'état Repos lorsque aucun événement ne le concerne. Il est à l'état Appuyé lorsque le curseur est placé au-dessus de lui avec le bouton de la souris enfoncé; à l'état Survolé lorsque la souris est au-dessus de lui; à l'état Coché lorsque l'utilisateur lui a attribué un fonctionnement de type boîte à cocher et que le curseur a été cliqué dessus; à l'état Coché et survolé lorsqu'il est coché et que la souris est au dessus de lui; à l'état Inactif lorsqu'il a été déclaré inactif.

Chacune des six zones d'affichage peut être sélectionnée par un clic sur sa surface.

Une barre noire apparaît sous la zone d'affichage en cours de sélection.

Katabounga accepte qu'un bouton ne comporte qu'une image associée à son état Repos. Dans ce cas tous les autres états adopteront la même apparence que l'état Repos. D'une manière générale, si un état du bouton ne comporte pas d'image, Katabounga adoptera en cas de nécessité la même apparence que l'état Repos.



*Icone du bouton d'ajout d'images.*

Le bouton dont l'icône figure ci-dessus permet l'ajout de nouvelles images pour les différents états du bouton.

Un clic sur le bouton "+" affiche le dialogue standard d'ouverture de documents qui permet de sélectionner l'image à associer à un état du bouton ou le dossier contenant les images à associer aux différents états du bouton. Un clic sur le bouton Ajouter associe à l'état du bouton en cours de sélection l'image sélectionnée. Un clic sur le bouton Ajouter tout le dossier... associe aux différents états du bouton, en une seule opération, toutes les images contenues dans le dossier sélectionné. Si le dossier contient six images, elles s'associent chacune à l'un des six états du bouton, si le dossier contient moins de six images, elles s'associent aux premiers états du bouton. Si le dossier contient plus de six images, Katabounga ne considère que les six premières.

**Un glisser-déposer d'un ensemble de documents contenant des images, du Finder vers la palette Edition des boutons, associe aux états du bouton en une seule opération, l'ensemble des images correspondant aux documents déposés.**



*Icone du bouton de suppression d'images.*

Le bouton dont l'icône figure ci-dessus permet la suppression d'images associées aux différents états du bouton.

Un clic sur le bouton "-" supprime l'image associée à l'état du bouton en cours de sélection sans demande de confirmation. Le document contenant l'image n'est pas supprimé.

La boîte à cocher dont le libellé est Boîte à cocher permet de définir pour le bouton un fonctionnement de type boîte à cocher. C'est à dire qu'un premier clic sur le bouton le coche et que le clic suivant le décoche.

Une image associée à l'un des états du bouton peut être glissée-déposée vers la zone d'affichage d'un autre état du bouton, dans ce cas l'image est déplacée du premier vers le deuxième état. Si la touche Option est maintenue enfoncée pendant

l'opération, l'image reste dans le premier état et est dupliquée dans le deuxième.

## Les commandes liées aux médias

Certaines commandes permettent la manipulation directe des médias :

- **Lancer une séquence Audio** qui permet de lancer l'exécution d'une séquence audio éventuellement en rebouclage.
- **Régler le Volume d'une séquence audio** qui permet de régler le volume et la balance d'une séquence audio en absolu ou en relatif.
- **Arrêter une séquence audio** qui permet d'arrêter une ou toutes les séquences audio en cours d'exécution.
- **Contrôle QuickTime VR** qui permet de manipuler automatiquement une séquence QuickTime VR.

---

*Pour la description détaillée de ces commandes, se reporter au chapitre "Les Commandes".*

# LES COMMANDES

---

Les commandes sont les éléments de Katabounga qui, attribués à des objets, des écrans ou des séquences, permettent de déterminer le fonctionnement du scénario.

## La palette d'édition de commande



La palette d'édition de commande est accessible par un double clic sur l'icône d'une commande associée à un objet, un écran ou une séquence dans la fenêtre Ecran ou la fenêtre Scénario.

La palette d'édition de commande est composée de trois parties : la zone de saisie du nom de la commande, la zone de définition des conditions d'exécution et la zone de définition de la commande proprement dite.

La zone de saisie du nom de la commande et la zone de définition des conditions d'exécution sont identiques pour toutes les commandes. La zone de définition de la commande est différente pour chacune des commandes.

## Le nom de la commande

A la création d'une commande, le nom par défaut est le nom générique de la commande. Le nom générique de la commande éditée est aussi le titre de la palette d'édition de commande.

Le nom de la commande est modifiable par l'utilisateur, ce qui permet de le rendre

plus significatif. Le nombre maximum de caractères autorisé pour le nom d'une commande est de 30 caractères. Plusieurs commandes peuvent porter le même nom.

## Les conditions d'exécution

Les conditions d'exécution d'une commande sont de trois types : apparition d'un événement, état d'une variable, état d'un objet.

Ces trois types de conditions peuvent être combinés et définir des conditions multiples liées par un "et" logique.

**Si une même commande doit pouvoir s'exécuter sur des conditions liées par un "ou" logique, elle doit être dupliquée, chacune de ses versions s'exécutant sur l'une des conditions.**

### Sur évènement

Afficher...
Enlever...
Afficher-Enlever...
Activer...
Inactiver...
Activer-Inactiver...
Cocher...
Décocher...
Cocher-Décocher...
Rafraîchir...

Le menu local Sur ... affiche la liste des évènements perceptibles et permet de choisir l'évènement qui va déclencher la commande.

Pour plus d'informations sur les évènements, se reporter au paragraphe "les évènements".

Lorsque la commande est appliquée à un écran ou à une séquence, elle ne peut percevoir les évènements liés à la souris, ni les évènements liés à un objet. Les évènements qui lui sont perceptibles sont la réception d'un message et un délai d'affichage de l'écran ou d'un écran de la séquence. Lorsque la commande est appliquée à un objet, tous les évènements lui sont perceptibles.



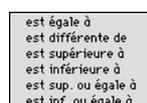
Certains évènements comme Message... et Temps écran... nécessitent un argument complémentaire. Lorsque l'un de ces évènements est sélectionné, une zone de saisie apparaît juste à côté et permet de saisir l'argument.

### Si variable



La boîte à cocher Si variable, lorsqu'elle est cochée, fait apparaître deux menus locaux, une boîte à cocher et une zone de saisie.

Le premier menu local affiche la liste des variables définies dans le scénario, aussi bien les variables prédéfinies de Katabounga que les variables définies par l'utilisateur, et permet de choisir celle qui doit être testée.



Le second menu local affiche la liste des opérateurs de comparaison : égale, différente, supérieure, inférieure, supérieure ou égale, inférieure ou égale; et permet de choisir celui qui doit être utilisé.

La boîte à cocher Variable/valeur permet de déterminer si la variable choisie doit être comparée à une valeur absolue ou à une autre variable. Par défaut, elle n'est pas cochée et la variable doit être comparée à une valeur absolue.

Si la boîte à cocher Variable/valeur n'est pas cochée, la zone de saisie permet de renseigner la valeur absolue à laquelle la variable choisie doit être comparée.

Si la boîte à cocher Variable/valeur est cochée, le menu local qui apparaît permet de choisir la variable de comparaison.

Pour plus d'information sur les variables, se reporter au chapitre "les variables".

### Si l'objet



La boîte à cocher Si l'objet , lorsqu'elle est cochée, fait apparaître deux menus locaux. Le premier menu local affiche la liste des objets contenus dans les écrans de la séquence et permet de choisir l'objet qui doit être testé. Cette liste d'objets propose l'objet Moi-même qui définit l'objet auquel est affectée la commande. L'objet Moi-même est l'objet proposé par défaut.

**Une commande qui se réfère à l'objet Moi-même peut être dupliquée sur plusieurs objets et s'applique à l'objet auquel elle est affectée sans qu'il soit nécessaire de la paramétrer à nouveau.**



Le second menu local affiche la liste des états possible de l'objet : affiché, enlevé, actif, inactif, coché, décoché, démarré, arrêté; et permet de choisir celui qui doit être testé.

## La commande

La définition de la commande est différente pour chacune des commandes de Katabounga et est décrite plus loin commande par commande.

## Les évènements

Un évènement est un signal transmis par Katabounga et qui permet de faire évoluer le scénario d'une manière ou d'une autre. Les évènements peuvent provenir du scénario et de son déroulement ou d'une intervention de l'utilisateur.

Affiché
Enlevé
Clic souris
Dbl-clic souris
Relâche souris
Entrée souris
Sortie souris
Souris bougée
Appuyé dedans
Activé
Desactivé
Coché
Décoché
Démarré
Arrêté
Début trajectoire
Fin trajectoire
Message...
Collision
Fin de saisie
Temps écran...
Aucun

### Affiché

L'évènement Affiché est émis lors de l'affichage d'un objet.

Si l'objet est affiché lors de l'accès à l'écran qui le contient, ce qui est le cas par défaut, l'évènement Affichage est émis dès l'accès à l'écran.

Si l'objet est caché, l'évènement Affiché est émis lorsque l'affichage de l'objet est provoqué.

Si, après son affichage, l'objet est caché puis réaffiché par commandes, l'évènement Affiché est émis à nouveau lors de son réaffichage.

Si l'objet est global, l'évènement Affiché est émis lors de l'affichage de l'objet dans chacun des écrans de la séquence.

*Pour plus d'information sur un objet global, se reporter au chapitre "les objets", paragraphe "les paramètres et attributs d'un objet".*

---

Le fait que l'objet soit transparent ne modifie en rien l'émission de l'évènement Affiché.

## **Enlevé**

L'évènement Enlevé est émis lors de la disparition d'un objet, c'est à dire lors de sa disparition de l'écran.

Si l'objet est caché lors de l'accès à l'écran qui le contient, l'évènement Enlevé n'est pas émis.

L'évènement Enlevé n'est pas émis lors du passage à un autre écran.

Le fait que l'objet soit transparent ne modifie en rien l'émission de l'évènement Enlevé.

## **Clic souris**

L'évènement Clic souris est émis à chaque fois que l'utilisateur clique sur l'objet.

Il est nécessaire que l'objet soit affiché et actif pour que l'évènement Clic souris soit émis.

Le fait que l'objet soit transparent ne modifie en rien l'émission de l'évènement Clic souris.

## **Double-clic souris**

L'évènement Double-clic souris est émis à chaque fois que l'utilisateur double clique sur l'objet, c'est à dire clique deux fois dans un intervalle de temps très court.

Il est nécessaire que l'objet soit affiché et actif pour que l'évènement Double-clic souris

soit émis.

Le fait que l'objet soit transparent ne modifie en rien l'émission de l'évènement Double-clic souris.

## **Relâche souris**

L'évènement Relâche souris est émis à chaque fois que l'utilisateur relâche le bouton de la souris au-dessus de l'objet. Le clic souris peut avoir eu lieu aussi bien sur l'objet qu'en dehors de l'objet.

Il est nécessaire que l'objet soit affiché et actif pour que l'évènement Relâche souris soit émis.

Le fait que l'objet soit transparent ne modifie en rien l'émission de l'évènement Relâche souris.

## **Entrée souris**

L'évènement Entrée souris est émis à chaque fois que l'utilisateur fait entrer le curseur dans la surface de l'objet.

Il est nécessaire que l'objet soit affiché et actif pour que l'évènement Entrée souris soit émis.

Le fait que l'objet soit transparent ne modifie en rien l'émission de l'évènement Entrée souris.

## **Sortie souris**

L'évènement Sortie souris est émis à chaque fois que l'utilisateur fait sortir le curseur de la surface de l'objet.

Il est nécessaire que l'objet soit affiché et actif pour que l'évènement Sortie souris soit émis.

Le fait que l'objet soit transparent ne modifie en rien l'émission de l'évènement Sortie souris.

## **Souris bougée**

L'évènement **Souris bougée** est émis à chaque fois que l'utilisateur fait bouger le curseur dans la surface de l'objet.

Contrairement aux évènements **Entrée souris** ou **Sortie souris**, l'évènement **Souris bougée** est émis même si le curseur reste dans la surface de l'objet.

Il est nécessaire que l'objet soit affiché et actif pour que l'évènement **Souris bougée** soit émis.

Le fait que l'objet soit transparent ne modifie en rien l'émission de l'évènement **Souris bougée**.

## **Appuyé dedans**

L'évènement **Appuyé dedans** est émis tant que l'utilisateur maintient le bouton de la souris appuyé au dessus de la surface de l'objet.

Contrairement aux évènements **Clic souris** ou **Double-clic souris**, l'évènement **Appuyé dedans** est émis même si le bouton de la souris est relâché en dehors de la surface de l'objet.

Il est nécessaire que l'objet soit affiché et actif pour que l'évènement **Appuyé dedans** soit émis.

Le fait que l'objet soit transparent ne modifie en rien l'émission de l'évènement **Appuyé dedans**.

## **Activé**

L'évènement **Activé** est émis lorsque l'objet passe de l'état inactif à l'état actif.

Ce changement d'état ne peut être provoqué que par une commande.

## **Désactivé**

L'évènement **Désactivé** est émis lorsque l'objet passe de l'état actif à l'état inactif.

Ce changement d'état ne peut être provoqué que par une commande.

## **Coché**

L'évènement Coché est émis lorsque l'objet passe de l'état décoché à l'état coché.  
Tous les objets peuvent être coché ou décoché, mais ce changement d'état ne provoque un changement d'apparence que pour les objets bouton.  
Ce changement d'état ne peut être provoqué que par une commande.

## **Décoché**

L'évènement Décoché est émis lorsque l'objet passe de l'état coché à l'état décoché.  
Tous les objets peuvent être coché ou décoché, mais ce changement d'état ne provoque un changement d'apparence que pour les objets bouton.  
Ce changement d'état ne peut être provoqué que par une commande.

## **Démarré**

L'évènement Démarré est émis lorsque l'objet est démarré.  
Tous les objets peuvent être démarrés ou arrêtés, mais ce changement d'état ne provoque un changement d'apparence que pour les objets sprites, QuickTime ou QuickTime VR.  
Ce changement d'état ne peut être provoqué que par une commande.

## **Arrêté**

L'évènement Arrêté est émis lorsque l'objet est arrêté.  
Tous les objets peuvent être démarrés ou arrêtés, mais ce changement d'état ne provoque un changement d'apparence que pour les objets sprites, QuickTime ou QuickTime VR.  
Ce changement d'état ne peut être provoqué que par une commande.

## Début trajectoire

L'évènement Début trajectoire est émis lorsque l'objet commence un déplacement sur une trajectoire quelconque définie par une commande.

Le déplacement d'un objet à la main ne provoque pas l'émission de l'évènement Début trajectoire.

## Fin trajectoire

L'évènement Fin trajectoire est émis lorsque l'objet termine un déplacement sur une trajectoire quelconque définie par une commande.

Le déplacement d'un objet à la main ne provoque pas l'émission de l'évènement Fin trajectoire.

## Message...

L'évènement Message... nécessite un argument supplémentaire qui est le libellé du message qui doit être perçu.

Le libellé et l'émission des messages peuvent être prédéfinis par Katabounga ou définis par le réalisateur du scénario.

### Les messages partiels

Katabounga autorise l'interception de messages dits "partiels".

Si le libellé du message qui doit être perçu est suivi d'un point d'interrogation, l'évènement Message... sera activé à réception de tout message comportant dans son texte le libellé défini.

Une commande qui doit être exécutée sur un Message "Ouverture?", sera exécutée sur "Ouverture Ecran", "Ouverture scénario", "Ouverture Toto", "Tirer la couverture à soi", etc ...

---

*Pour plus d'informations sur les messages, se reporter au chapitre "Les messages".*

---

## Collision

L'évènement Collision est émis lorsqu'un objet en déplacement sur une trajectoire rencontre un autre objet, c'est à dire que les surfaces de chacun des objets se superposent en tout ou partie.

L'évènement Collision n'est pas perçu par l'objet qui se déplace, il est perçu par l'objet qui se trouve sur la trajectoire de l'objet qui se déplace.

Le déplacement d'un objet à la main ne provoque pas l'émission de l'évènement Collision.

---

**Note : Par défaut, un objet en déplacement n'émet pas d'informations de collision. Il faut que la commande qui lance le déplacement de l'objet précise Messages de collisions.**

---

## Fin de saisie

L'évènement Fin de saisie est émis lorsque, la saisie d'une variable ayant été autorisée, l'utilisateur termine la saisie par un clic en dehors de l'objet ou la frappe d'une touche de validation.

L'évènement Fin de saisie est perçu par l'objet texte sur lequel est effectuée la saisie.

## Temps écran...

L'évènement Temps écran... nécessite un argument supplémentaire qui est le délai entre l'apparition de l'écran et l'émission de l'évènement.

Ce délai s'exprime en ticks, c'est à dire en 1/60ème de seconde. Si l'utilisateur saisit 300 pour argument, l'évènement Temps écran... est émis 5 secondes après l'ouverture de l'écran.

## Aucun

Aucun n'est pas un évènement. Une commande définie pour être exécutée sur Aucun, ne peut être exécutée que par un appel spécifique de cette commande par un script.

Quand une commande doit être appelée par un script, Aucun permet à l'utilisateur d'être certain qu'elle ne sera jamais appelée d'une autre façon.

*Pour plus d'information sur les scripts, se reporter au paragraphe "la commande script".*

Durant la construction d'un scénario, le pseudo évènement Aucun permet de laisser des commandes en place tout en étant certain qu'elles ne sont pas exécutées.

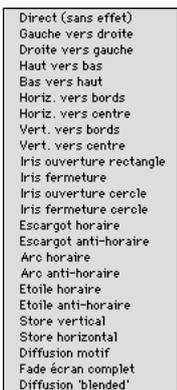
## Les effets d'affichage

Plusieurs commandes ont, parmi leurs arguments, la définition d'un effet d'affichage. Cet effet d'affichage s'applique, selon les commandes, à un écran ou à un objet.

Les commandes suivantes appliquent un effet d'affichage aux écrans : Aller vers un écran, Aller vers une séquence et Revenir dans la pile.

La commande Afficher / Paramétrer objets applique un effet d'affichage aux objets.

### Le menu local Effet à appliquer



Direct (sans effet)  
Gauche vers droite  
Droite vers gauche  
Haut vers bas  
Bas vers haut  
Horiz. vers bords  
Horiz. vers centre  
Vert. vers bords  
Vert. vers centre  
Iris ouverture rectangle  
Iris fermeture  
Iris ouverture cercle  
Iris fermeture cercle  
Escargot horaire  
Escargot anti-horaire  
Arc horaire  
Arc anti-horaire  
Etoile horaire  
Etoile anti-horaire  
Store vertical  
Store horizontal  
Diffusion motif  
Fade écran complet  
Diffusion 'blended'

Le menu local Effet à appliquer permet de choisir dans la liste qu'il affiche l'effet d'affichage à utiliser lors de l'apparition ou de l'enlèvement d'un objet à l'écran, ou lors du passage d'un écran vers un autre ou d'une séquence vers une autre.

Un effet d’affichage ou effet de transition définit la méthode graphique selon laquelle l’écran ou l’objet vont être affichés lors de leurs apparitions dans le déroulement du scénario.

La vitesse d’exécution d’un effet d’affichage peut être définie par le curseur Vitesse. Les effets possibles sont : Direct (sans effet), Gauche vers droite, Droite vers gauche, Haut vers bas, Bas vers haut, Horiz. vers bords, Horiz. vers centre, Vert. vers bords, Vert. vers centre, Iris ouverture rectangle, Iris fermeture rectangle, Iris ouverture cercle, Iris fermeture cercle, Escargot horaire, Escargot anti-horaire, Arc horaire, Arc anti-horaire, Etoile horaire, Etoile anti-horaire, Store vertical, Store horizontal, Diffusion motif, Fade écran complet, Diffusion "blended", Rouleau à gauche, Rouleau à droite, Rouleau vers le haut, Rouleau vers le bas.

**Sous Windows, les effets de type "Fading" et "Diffusion Motif" ne sont pas implémentés.**

## Le curseur Vitesse



Le curseur Vitesse permet de fixer avec la souris la vitesse d’exécution de l’effet d’affichage qui doit être utilisé lors de l’affichage ou de l’enlèvement de l’objet à l’écran.

Un clic suivi d’un déplacement de la souris sur la barre colorée du curseur permet de modifier la position du curseur et d’ajuster la vitesse d’exécution de l’effet d’affichage. Un déplacement vers la gauche définit une vitesse plus lente, un déplacement vers la droite définit une vitesse plus rapide.

La vitesse est un paramètre de type proportionnel.

La vitesse n’est pas la même pour tous les effets.

## Les commandes de navigation

Les commandes dites de navigation sont un jeu de commandes qui permettent de passer d’un écran à un autre et d’évoluer à l’intérieur du scénario. Ces commandes sont au nombre de quatre : Aller vers un écran, Aller vers une séquence, Revenir dans

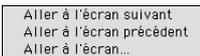
la pile, Arrêter l'exécution.

## Aller vers un écran



La commande Aller vers un écran possède plusieurs arguments qui peuvent être définis par : le menu local Branchement, éventuellement la zone de dépôt Nom de l'écran, la boîte à cocher Stocker l'écran actuel dans la pile, le menu local Effet à appliquer et le curseur Vitesse.

### Le menu local Branchement



Le menu local Branchement affiche et permet de choisir parmi trois méthodes pour Aller vers un écran : Aller à l'écran suivant, Aller à l'écran précédent, Aller à l'écran...

- **Aller à l'écran suivant** fait quitter l'écran en cours et affiche l'écran suivant dans la même séquence, c'est à dire l'écran situé juste en dessous de l'écran actuel dans la fenêtre Scénario. S'il n'y a pas d'écran suivant dans la même séquence, Aller à l'écran suivant ne fait rien.

- **Aller à l'écran précédent** fait quitter l'écran en cours et affiche l'écran précédent

dans la même séquence, c'est à dire l'écran situé juste au dessus de l'écran actuel dans la fenêtre Scénario. S'il n'y a pas d'écran précédent dans la même séquence, Aller à l'écran précédent ne fait rien.

- **Aller à l'écran...** fait quitter l'écran en cours et affiche l'écran dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'écran. L'écran de destination peut appartenir à n'importe quelle séquence du scénario. S'il n'y a pas d'écran de ce nom dans le scénario, Aller à l'écran... ne fait rien.

#### La zone de dépose Nom de l'écran

La zone de dépose Nom de l'écran n'apparaît que lorsque Aller à l'écran... est choisi dans le menu local Branchement. Elle permet de définir l'écran de destination par l'intermédiaire du menu local attendant ou par un glisser-déposer du nom de l'écran de la fenêtre Scénario vers la zone de dépose.

Lorsque les options Aller à l'écran suivant ou Aller à l'écran précédent sont choisies dans le menu local Branchement, la zone de dépose est remplacée par la mention Pas d'écran à choisir.

#### La boîte à cocher Stocker l'écran actuel dans la pile

La boîte à cocher Stocker l'écran actuel dans la pile permet, si elle est cochée, de mémoriser le passage de l'utilisateur par cet écran, afin de pouvoir ultérieurement refaire le chemin en sens inverse par application de la commande Revenir dans la pile.

#### Le menu local Effet à appliquer

Le menu local Effet à appliquer permet de choisir dans la liste qu'il affiche l'effet d'affichage qui doit être utilisé lors du changement d'écran.

Pour plus d'information sur les effets d'affichage, se reporter au paragraphe "les effets d'affichage".

#### Le curseur Vitesse

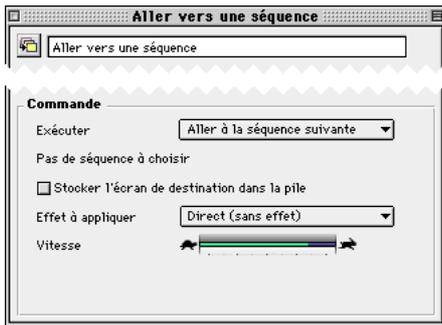
Le curseur Vitesse permet de fixer avec la souris la vitesse d'exécution de l'effet d'affichage qui doit être utilisé lors du changement d'écran.

*Pour plus d'information sur les effets d'affichage, se reporter au paragraphe "Les effets d'affichage".*

---

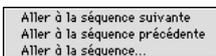
**Le fait de glisser un écran depuis la fenêtre structure sur un objet dans la fenêtre écran, place sur cet objet une commande de type Aller vers un écran avec pour écran de destination l'écran glissé.**

## Aller vers une séquence



La commande Aller vers une séquence possède plusieurs arguments qui peuvent être définis par : le menu local Branchement, éventuellement la zone de dépose Nom de la séquence, la boîte à cocher Stocker l'écran actuel dans la pile, le menu local Effet à appliquer et le curseur Vitesse.

### Le menu local Exécuter



Le menu local Exécuter affiche et permet de choisir parmi trois méthodes pour Aller vers une séquence : Aller à la séquence suivante, Aller à la séquence précédente, Aller à la séquence...

- **Aller à la séquence suivante** fait quitter l'écran en cours et affiche le premier écran de la séquence suivante dans le scénario, c'est à dire de la séquence située juste en dessous de la séquence actuelle dans la fenêtre Scénario. S'il n'y a pas de séquence suivante dans le scénario, Aller à la séquence suivante ne fait rien. S'il n'y a pas d'écran dans la séquence suivante, Aller à la séquence suivante ne fait rien.

- **Aller à la séquence précédente** fait quitter l'écran en cours et affiche le premier écran de la séquence précédente dans le scénario, c'est à dire de la séquence située juste au dessus de la séquence actuelle dans la fenêtre Scénario. S'il n'y a pas de séquence précédente dans le scénario, Aller à la séquence précédente ne fait rien. S'il n'y a pas d'écran dans la séquence précédente, Aller à la séquence suivante ne fait rien.

- **Aller à la séquence...** fait quitter l'écran en cours et affiche le premier écran de la séquence dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de la séquence. S'il n'y a pas de séquence de ce nom dans le scénario, Aller à la séquence... ne fait rien.

#### La zone de dépose Nom de la séquence

La zone de dépose Nom de la séquence n'apparaît que lorsque Aller à la séquence... est choisi dans le menu local Branchement. Elle permet de définir la séquence de destination par l'intermédiaire du menu local attendant ou par un glisser-déposer du nom de la séquence de la fenêtre Scénario vers la zone de dépose.

Lorsque les options Aller à la séquence suivante ou Aller à la séquence précédente sont choisies dans le menu local Branchement, la zone de dépose est remplacée par la mention Pas de séquence à choisir.

#### La boîte à cocher Stocker l'écran actuel dans la pile

La boîte à cocher Stocker l'écran actuel dans la pile permet, si elle est cochée, de mémoriser le passage de l'utilisateur par cet écran, afin de pouvoir ultérieurement refaire le chemin en sens inverse par application de la commande Revenir dans la pile.

#### Le menu local Effet à appliquer

Le menu local Effet à appliquer permet de choisir dans liste qu'il affiche l'effet

d'affichage qui doit être utilisé lors du changement de séquence.

*Pour plus d'information sur les effets d'affichage, se reporter au paragraphe "les effets d'affichage".*

---

## Le curseur Vitesse

Le curseur Vitesse permet de fixer avec la souris la vitesse d'exécution de l'effet d'affichage qui doit être utilisé lors du changement de séquence.

Pour plus d'information sur les effets d'affichage, se reporter au paragraphe "les effets d'affichage".

## Revenir dans la pile



La commande Revenir dans la pile possède plusieurs arguments qui peuvent être définis par : le menu local Effet à appliquer et le curseur Vitesse.

- **Revenir dans la pile** fait quitter l'écran en cours et affiche le dernier écran mémorisé par les commandes Aller vers un écran ou Aller vers une séquence dont l'option Stocker l'écran actuel dans la pile était cochée. Si aucun écran n'est mémorisé, Revenir dans la pile ne fait rien.

## Le menu local Effet à appliquer

Le menu local Effet à appliquer permet de choisir dans la liste qu'il affiche l'effet d'affichage qui doit être utilisé lors du changement d'écran.

---

*Pour plus d'information sur les effets d'affichage, se reporter au paragraphe "les effets d'affichage".*

---

## Le curseur Vitesse

Le curseur Vitesse permet de fixer avec la souris la vitesse d'exécution de l'effet d'affichage qui doit être utilisé lors du changement d'écran.

---

*Pour plus d'information sur les effets d'affichage, se reporter au paragraphe "les effets d'affichage".*

---

## Arrêter l'exécution



La commande Arrêter l'exécution n'accepte aucun argument.

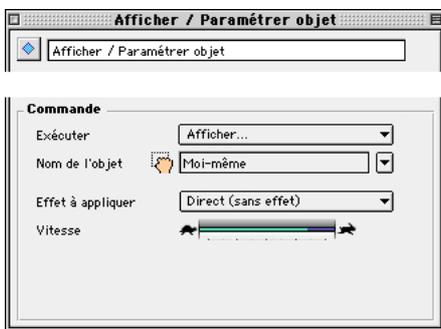
- **Arrêter l'exécution** stoppe l'évolution du scénario et quitte le mode exécution. En mode interprété, l'arrêt de l'exécution ramène à la construction du scénario; en mode compilé, il ramène au bureau.

En mode Run-time, la combinaison de touches Command-Q fait quitter et ramène sur le bureau, tandis qu'en mode construction du scénario, la touche ESC ramène au mode édition du scénario.

## Les commandes de contrôle des objets

Les commandes dites de contrôle des objets sont un jeu de commandes qui permettent de modifier les attributs des objets et les plans dans lesquels ils se situent, de lancer et paramétrer les sprites ou les séquences QuickTime. Ces commandes sont au nombre de cinq : Afficher / Paramétrer objet, Régler objet, Démarrer objet, Régler le Volume d'un objet, Changer le plan d'un objet.

### Afficher / Paramétrer objet



La commande Afficher / Paramétrer objet possède plusieurs arguments qui peuvent être définis par : le menu local Exécuter, la zone de dépose Nom de l'objet, éventuellement le menu local Effet à appliquer et le curseur Vitesse.

## Le menu local Exécuter

Afficher...
Enlever...
Afficher-Enlever...
Activer...
Inactiver...
Activer-Inactiver...
Cocher...
Décocher...
Cocher-Décocher...
Rafraîchir...

Le menu local Exécuter affiche et permet de choisir parmi dix méthodes pour modifier l'affichage et le paramétrage d'un objet : Afficher l'objet..., Enlever l'objet..., Afficher-Enlever l'objet..., Activer l'objet..., Inactiver l'objet..., Activer-Inactiver l'objet..., Cocher l'objet..., Décocher l'objet..., Cocher-Décocher l'objet..., Rafraîchir l'objet... .

- **Afficher...** provoque l'affichage à l'écran de l'objet dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet, en utilisant éventuellement l'effet d'affichage choisi dans le menu local Effet à appliquer. Si l'objet désigné est déjà affiché, Afficher l'objet... ne fait rien. Si l'objet désigné n'existe pas, Afficher l'objet... ne fait rien.
- **Enlever...** provoque l'effacement de l'écran de l'objet dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet, en utilisant éventuellement l'effet d'affichage choisi dans le menu local Effet à appliquer. Si l'objet désigné est déjà caché, Enlever l'objet... ne fait rien. Si l'objet désigné n'existe pas, Enlever l'objet... ne fait rien.
- **Afficher-Enlever...** provoque l'affichage à l'écran ou l'effacement de l'écran de l'objet dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet selon que l'état précédent de l'objet est caché ou affiché. Et ce, en utilisant éventuellement l'effet d'affichage choisi dans le menu local Effet à appliquer. Si l'objet désigné n'existe pas, Afficher-Enlever l'objet... ne fait rien.
- **Activer...** rend actif l'objet dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet. Si l'objet désigné est déjà actif, Activer l'objet ne fait rien. Si l'objet désigné n'existe pas, Activer l'objet ne fait rien.
- **Inactiver...** rend inactif l'objet dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet. Si l'objet désigné est déjà inactif, Inactiver l'objet ne fait rien. Si l'objet

désigné n'existe pas, Inactiver l'objet ne fait rien.

- **Activer-Inactiver...** rend actif ou inactif l'objet dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet selon que l'état précédent de l'objet est inactif ou actif. Si l'objet désigné n'existe pas, Activer-Inactiver l'objet ne fait rien.

- **Cocher...** coche l'objet dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet. Si l'objet désigné est déjà coché, Cocher l'objet ne fait rien. Si l'objet désigné n'existe pas, Cocher l'objet ne fait rien.

Tout objet peut être coché, mais seuls les objets bouton voient leur apparence modifiée.

- **Décocher...** décoche l'objet dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet. Si l'objet désigné est déjà décoché, Décocher l'objet ne fait rien. Si l'objet désigné n'existe pas, Décocher l'objet ne fait rien.

Tout objet peut être décoché, mais seuls les objets bouton voient leur apparence modifiée.

- **Cocher-Décocher...** coche ou décoche l'objet dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet selon que l'état précédent de l'objet est décoché ou coché. Si l'objet désigné n'existe pas, Cocher-Décocher l'objet ne fait rien.

Tout objet peut être coché ou décoché, mais seuls les objets bouton voient leur apparence modifiée.

- **Rafraîchir...** provoque le rafraîchissement de l'objet. Si, après diverses manipulations, l'objet ne s'affiche pas correctement, Rafraîchir l'objet permet de rétablir un affichage correct. Si l'objet désigné n'existe pas, Rafraîchir l'objet ne fait rien.

#### La zone de dépose Nom de l'objet

La zone de dépose Nom de l'objet permet de définir l'objet auquel doit s'appliquer la commande par l'intermédiaire du menu local attendant ou par un glisser-déposer du nom de l'objet de la fenêtre Scénario vers la zone de dépose.

Le menu local attendant propose l'objet Moi-même qui définit l'objet auquel est affectée la commande.

**Une commande qui se réfère à l'objet Moi-même peut être dupliquée sur plusieurs objets et s'applique à l'objet auquel elle est affectée sans qu'il soit nécessaire de la paramétrer à nouveau.**

### Le menu local Effet à appliquer

Le menu local Effet à appliquer n'apparaît que lorsque Afficher l'objet..., Enlever l'objet... ou Afficher-Enlever l'objet... est choisi dans le menu local Exécuter. Le menu local Effet à appliquer permet de choisir dans la liste qu'il affiche l'effet d'affichage qui doit être utilisé lors de l'affichage ou de l'enlèvement de l'objet à l'écran.

---

*Pour plus d'information sur les effets d'affichage, se reporter au paragraphe "les effets d'affichage".*

---

### Le curseur Vitesse

Le curseur Vitesse n'apparaît que lorsque Afficher l'objet..., Enlever l'objet... ou Afficher-Enlever l'objet... est choisi dans le menu local Exécuter. Le curseur Vitesse permet de fixer avec la souris la vitesse d'exécution de l'effet d'affichage qui doit être utilisé lors de l'affichage ou de l'enlèvement de l'objet à l'écran.

---

*Pour plus d'information sur les effets d'affichage, se reporter au paragraphe "les effets d'affichage".*

---

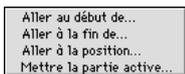
## Régler objet



La commande Régler objet s'applique plus particulièrement aux objets contenant des médias animés : QuickTime ou sprites.

La commande Régler objets possède plusieurs arguments qui peuvent être définis par : le menu local Exécuter, la zone de dépose Nom de l'objet et éventuellement les zones de saisie Image début et Image fin.

### Le menu local Exécuter



Le menu local Exécuter permet de choisir dans la liste qu'il affiche parmi quatre méthodes pour modifier les réglages d'un objet : Aller au début de..., Aller à la fin de..., Aller à la position..., Mettre la partie active... .

- **Aller au début de...** place le média QuickTime ou le sprite contenu dans l'objet dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet sur sa première image et l'affiche. Si le média QuickTime, le QuickTime VR ou le sprite contenu dans l'objet est déjà sur sa première image, Aller au début de... ne fait rien. Si l'objet désigné n'existe pas, Aller au début de... ne fait rien.

- **Aller à la fin de...** place le média QuickTime ou le sprite contenu dans l'objet dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet sur sa dernière image et

l'affiche. Si le média QuickTime ou le sprite contenu dans l'objet est déjà sur sa dernière image, Aller à la fin de... ne fait rien. Si l'objet désigné n'existe pas, Aller à la fin de... ne fait rien.

- **Aller à la position...** place le média QuickTime ou le sprite contenu dans l'objet dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet sur son image dont l'indice est défini dans la zone de saisie Image début et l'affiche. Si l'indice défini dans la zone de saisie Image début est hors du champ de définition du média, Aller à la position... ne fait rien. Si le média QuickTime ou le sprite contenu dans l'objet est déjà sur son image dont l'indice est défini dans la zone de saisie Image début, Aller à la position... ne fait rien. Si l'objet désigné n'existe pas, Aller à la position... ne fait rien.

- **Mettre la partie active...** permet de définir pour le média QuickTime ou sprite contenu dans l'objet dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet l'indice de l'image par laquelle son exécution doit commencer et l'indice de l'image à laquelle son exécution doit finir. L'indice de l'image par laquelle son exécution doit commencer est défini dans la zone de saisie Image début. L'indice de l'image à laquelle son exécution doit finir est défini dans la zone de saisie Image fin. Si l'un, au moins, des indices définis dans les zones de saisie Image début et Image fin est hors du champ de définition du média, Aller à la position... ne fait rien. Si le média QuickTime ou sprite contenu dans l'objet est déjà sur sa dernière image, Aller à la fin de... ne fait rien. Si l'objet désigné n'existe pas, Aller à la fin de... ne fait rien.

#### La zone de dépose Nom de l'objet

La zone de dépose Nom de l'objet permet de définir l'objet auquel doit s'appliquer la commande par l'intermédiaire du menu local attendant ou par un glisser-déposer du nom de l'objet de la fenêtre Scénario vers la zone de dépose.

Le menu local attendant propose l'objet Moi-même qui définit l'objet auquel est affectée la commande.

**Une commande qui se réfère à l'objet Moi-même peut être dupliquée sur plusieurs objets et s'applique à l'objet auquel elle est affectée sans qu'il soit nécessaire de la paramétrer à nouveau.**

## La zone de saisie Image début

La zone de saisie Image début n'apparaît que lorsque Aller à la position... ou Mettre la partie active... sont choisis dans le menu local Exécuter. Elle permet de définir l'indice de l'image du média qui doit être affichée ou l'indice de l'image par laquelle l'exécution du média doit commencer. Cet indice peut être défini par une saisie ou par affectation d'une variable par l'intermédiaire du menu local attenant.

Lorsque les options Aller au début de... ou Aller à la fin de... sont choisies dans le menu local Exécuter, la zone de saisie n'apparaît pas.

## La zone de saisie Image fin

La zone de saisie Image fin n'apparaît que lorsque Mettre la partie active... est choisi dans le menu local Exécuter. Elle permet de définir l'indice de l'image à laquelle l'exécution du média doit finir. Cet indice peut être défini par une saisie ou par affectation d'une variable par l'intermédiaire du menu local attenant.

Lorsque les options Aller au début de..., Aller à la fin de... ou Aller à la position... sont choisies dans le menu local Exécuter, la zone de saisie n'apparaît pas.

## Démarrer objet



La commande Démarrer objet s'applique plus particulièrement aux objets contenant des médias animés : QuickTime ou sprites.

La commande Démarrer objet possède plusieurs arguments qui peuvent être définis par : le menu local Exécuter, la zone de dépose Nom de l'objet, la zone de saisie Vitesse en 1/60 sec, et les boîtes à cocher Reboucler, Aller et retour, Messages de synchronisation, En arrière (sprites uniquement).



### Le menu local Exécuter

Le menu local Exécuter permet de choisir dans la liste qu'il affiche parmi trois méthodes pour démarrer ou arrêter un objet : Démarrer l'objet..., Arrêter l'objet..., Démarrer-Arrêter l'objet... .

- **Démarrer l'objet...** provoque le démarrage du média contenu dans l'objet dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet, à la vitesse définie dans la zone de saisie Vitesse en 1/60 sec, et à partir de l'image sur laquelle il est positionné au moment de l'exécution de la commande. Si le média contenu dans l'objet désigné est à sa position de fin, Démarrer l'objet... ne fait rien. Si l'objet désigné n'existe pas, Démarrer l'objet... ne fait rien.
- **Arrêter l'objet...** provoque l'arrêt du média contenu dans l'objet dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet. Si l'objet désigné n'existe pas, Démarrer l'objet... ne fait rien.
- **Démarrer-Arrêter l'objet...** provoque le démarrage ou l'arrêt du média contenu dans l'objet dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet, selon que le média est à l'arrêt ou en cours de défilement. Le démarrage s'effectue à la vitesse définie dans la zone de saisie Vitesse en 1/60 sec, et à partir de l'image sur laquelle il est positionné au moment de l'exécution de la commande. Si le média contenu dans l'objet désigné est à sa position de fin, Démarrer-Arrêter l'objet... ne fait rien. Si l'objet désigné n'existe pas, Démarrer-Arrêter l'objet... ne fait rien.

### La zone de dépose Nom de l'objet

La zone de dépose Nom de l'objet permet de définir l'objet auquel doit s'appliquer la

commande par l'intermédiaire du menu local attendant ou par un glisser-déposer du nom de l'objet de la fenêtre Scénario vers la zone de dépose.

Le menu local attendant propose l'objet Moi-même qui définit l'objet auquel est affectée la commande.

**Une commande qui se réfère à l'objet Moi-même peut être dupliquée sur plusieurs objets et s'applique à l'objet auquel elle est affectée sans qu'il soit nécessaire de la paramétrer à nouveau.**

**La zone de saisie Vitesse en 1/60ème s**

La zone de saisie Vitesse en 1/60 sec permet de définir la vitesse de défilement des images du média contenu dans l'objet désigné.

**La boîte à cocher Reboucler**

La boîte à cocher Reboucler permet, si elle est cochée, que le défilement du média contenu dans l'objet désigné reprenne à son début sitôt qu'elle arrive à sa fin. Le défilement du média est alors continu tant qu'une commande d'arrêt n'est pas exécutée.

**La boîte à cocher Aller et retour**

La boîte à cocher Aller et retour permet, si elle est cochée, que le défilement du média contenu dans l'objet désigné reparte en sens inverse sitôt qu'elle arrive à sa fin. Le défilement du média s'effectue alors une fois dans un sens et une fois dans l'autre.

**La boîte à cocher Messages de synchronisation**

La boîte à cocher Messages de synchronisation permet, si elle est cochée, l'émission par Katabounga de messages de synchronisation durant le défilement du média contenu dans l'objet désigné. Les messages de synchronisation sont émis au long du défilement du média.

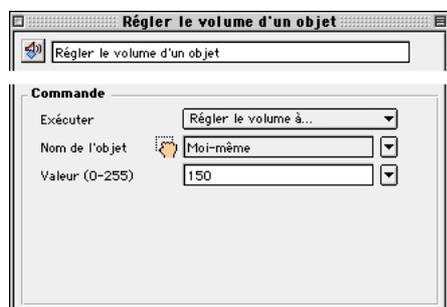
Les messages émis ont pour libellé : Nom\_du\_média Numéro\_de\_l'image (exemple : MonFilm 18).

Ces messages peuvent être interceptés pour lancer l'exécution d'autres commandes.

## La boîte à cocher En arrière

La boîte à cocher en arrière permet, lorsqu'elle est cochée, de faire relire en fin de lecture en marche arrière les objets de type sprite uniquement.

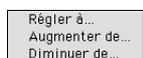
## Régler le Volume d'un objet



La commande Régler le Volume d'un objet s'applique plus particulièrement aux objets contenant des médias QuickTime.

La commande Régler le volume d'un objet possède plusieurs arguments qui peuvent être définis par : le menu local Exécuter, la zone de dépose Nom de l'objet et la zone de saisie Valeur (0-255).

### Le menu local Exécuter



Le menu local Exécuter permet de choisir dans la liste qu'il affiche parmi trois méthodes pour modifier les réglages du volume d'un objet : Régler le volume à..., Augmenter le volume de..., Diminuer le volume de... .

- **Régler à...** permet de définir le volume auquel doit être émis le son de l'objet dont

le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet. La valeur absolue du volume est définie dans la zone de saisie Valeur (0-255). Si l'objet désigné n'existe pas, Régler le volume à... ne fait rien.

- **Augmenter de...** permet d'augmenter le volume auquel doit être émis le son de l'objet dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet. La valeur relative d'augmentation du volume est définie dans la zone de saisie Valeur (0-255). Si l'objet désigné n'existe pas, Augmenter le volume de... ne fait rien.

- **Diminuer de...** permet de diminuer le volume auquel doit être émis le son de l'objet dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet. La valeur relative de diminution du volume est définie dans la zone de saisie Valeur (0-255). Si l'objet désigné n'existe pas, Diminuer le volume de... ne fait rien.

#### La zone de dépose Nom de l'objet

La zone de dépose Nom de l'objet permet de définir l'objet auquel doit s'appliquer la commande par l'intermédiaire du menu local attendant ou par un glisser-déposer du nom de l'objet de la fenêtre Scénario vers la zone de dépose.

Le menu local attendant propose l'objet Moi-même qui définit l'objet auquel est affectée la commande.

**Une commande qui se réfère à l'objet Moi-même peut être dupliquée sur plusieurs objets et s'applique à l'objet auquel elle est affectée sans qu'il soit nécessaire de la paramétrer à nouveau.**

#### La zone de saisie Valeur (0-255)

Lorsque l'option Régler le volume à... est choisie dans le menu local Exécuter, la zone de saisie Valeur (0-255) permet de définir la valeur absolue du volume auquel doit être émis le son de l'objet dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet. Cette valeur doit être comprise entre 0 et 255, où 0 représente le volume le plus faible (silence) et 255 le volume le plus fort.

Lorsque l'une des options Augmenter le volume de... et Diminuer le volume de... est choisie dans le menu local Exécuter, la zone de saisie Valeur (0-255) permet de définir la valeur relative d'augmentation ou de diminution du volume auquel doit être émis

le son de l'objet dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet. Cette valeur vient s'ajouter ou se soustraire à la valeur précédente du volume. Pour l'augmentation de volume, la valeur totale ne peut être supérieure à 255. Pour la diminution de volume, la valeur totale ne peut être inférieure à 0.

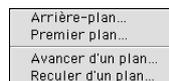
Cette valeur peut être définie par une saisie ou par affectation d'une variable par l'intermédiaire du menu local attendant.

## Changer le plan d'un objet



La commande changer le plan d'un objet possède plusieurs arguments qui peuvent être définis par : le menu local Exécuter et la zone de dépose Nom de l'objet.

### Le menu local Exécuter



Le menu local Exécuter permet de choisir dans la liste qu'il affiche parmi quatre méthodes pour modifier le plan d'un objet : Arrière plan..., Premier plan..., Avancer d'un plan..., Reculer d'un plan... .

- **Arrière-plan...** permet de faire passer à l'arrière-plan, c'est à dire derrière les autres, l'objet dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet. Si l'objet désigné est déjà à l'arrière-plan, Arrière-plan... ne fait rien. Si l'objet désigné n'existe pas,

Arrière-plan... ne fait rien.

- **Premier plan...** permet de faire passer au premier plan, c'est à dire devant les autres, l'objet dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet. Si l'objet désigné est déjà au premier plan, Premier plan... ne fait rien. Si l'objet désigné n'existe pas, Premier plan... ne fait rien.

- **Avancer d'un plan...** permet de placer un plan plus en avant que son plan d'origine l'objet dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet. Si l'objet désigné est déjà au premier plan, Avancer d'un plan... ne fait rien. Si l'objet désigné n'existe pas, Avancer d'un plan... ne fait rien.

- **Reculer d'un plan...** permet de placer un plan plus en arrière que son plan d'origine l'objet dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet. Si l'objet désigné est déjà à l'arrière-plan, Reculer d'un plan... ne fait rien. Si l'objet désigné n'existe pas, Reculer d'un plan... ne fait rien.

La zone de dépose Nom de l'objet

La zone de dépose Nom de l'objet permet de définir l'objet auquel doit s'appliquer la commande par l'intermédiaire du menu local attendant ou par un glisser-déposer du nom de l'objet de la fenêtre Scénario vers la zone de dépose.

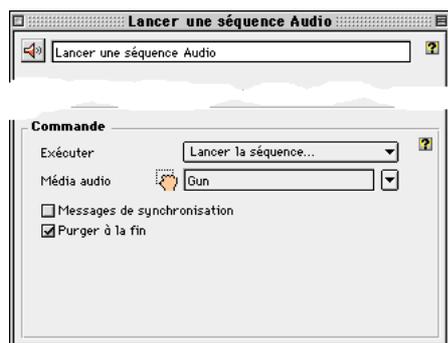
Le menu local attendant propose l'objet Moi-même qui définit l'objet auquel est affectée la commande.

**Une commande qui se réfère à l'objet Moi-même peut être dupliquée sur plusieurs objets et s'applique à l'objet auquel elle est affectée sans qu'il soit nécessaire de la paramétrer à nouveau.**

## Les commandes audio

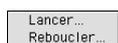
Les commandes audio sont un jeu de commandes qui ne s'appliquent qu'aux médias sons et qui permettent de lancer et paramétrer les séquences audio. Ces commandes sont au nombre de trois : Lancer une séquence Audio, Volume d'une séquence audio, Arrêter une séquence audio.

## Lancer une séquence Audio



La commande Lancer une séquence Audio possède plusieurs arguments qui peuvent être définis par : le menu local Exécuter, la zone de dépose Média audio et les boîtes à cocher Messages de synchronisation et Purger à la fin.

### Le menu local Exécuter



Le menu local Exécuter affiche et permet de choisir parmi deux méthodes pour lancer l'exécution d'une séquence audio : Lancer la séquence..., Reboucler la séquence... .

- **Lancer la séquence...** lance l'exécution du média audio dont le nom est défini dans la zone de dépose Média audio. Si le média audio désigné n'existe pas, Lancer la séquence... ne fait rien.
- **Reboucler la séquence...** lance en rebouclage l'exécution du média audio dont le nom est défini dans la zone de dépose Média audio, c'est à dire que l'exécution du média audio est relancée automatiquement dès qu'il arrive à sa fin et ce jusqu'à ce qu'un ordre contraire soit émis. Si le média audio désigné n'existe pas, Reboucler la séquence... ne fait rien.

## La zone de dépose Média audio

La zone de dépose Média audio permet de définir la séquence audio à laquelle doit s'appliquer la commande par l'intermédiaire du menu local attendant ou par un glisser-déposer du nom Média audio de la palette Médias vers la zone de dépose.

## La boîte à cocher Messages de synchronisation

La boîte à cocher Messages de synchronisation permet, si elle est cochée, l'émission par Katabounga de messages de synchronisation durant le défilement de la séquence audio désignée. Les messages de synchronisation sont émis au démarrage de la séquence audio, puis chaque seconde au long de l'exécution de la séquence audio et à l'arrêt de la séquence audio.

Le message de départ a pour libellé : Start Nom\_du\_Média (exemple : Start MaMusique).

Les messages émis au long de l'exécution ont pour libellé : Nom\_du\_média Temps\_en\_secondes (exemple : MaMusique 25).

Le message d'arrêt a pour libellé : Stop Nom\_du\_Média (exemple : Stop MaMusique). Ces messages peuvent être interceptés pour lancer l'exécution d'autres commandes.

## La boîte à cocher Purger à la fin

La boîte à cocher Purger à la fin permet, si elle est cochée, de libérer la mémoire occupée par la séquence audio dès que la séquence a fini de jouer.

Par défaut cette option est cochée. Si vous décochez cette option, la séquence audio ne sera purgée que si vous utilisez une commande Arrêter séquence audio. La séquence sera conservée en mémoire tant que vous n'utiliserez pas une commande Arrêter séquence audio.

Il est utile de conserver en mémoire une séquence si celle-ci doit être utilisée de manière répétitive pour éviter le chargement du fichier correspondant à chaque exécution de la séquence.

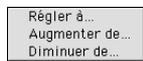
**Note : Attention de ne pas saturer la mémoire en conservant trop de séquences en mémoire. Cette option est inutile pour les séquences jouées en rebouclage.**

## Volume d'une séquence audio



La commande Volume d'une séquence Audio possède plusieurs arguments qui peuvent être définis par : le menu local Exécuter, la zone de dépose Média audio et les zones de saisie Volume (0 à 255) et Balance (-127 à +127).

### Le menu local Exécuter



Le menu local Exécuter affiche et permet de choisir parmi trois méthodes pour régler le volume d'une séquence audio : Régler le volume à..., Augmenter le volume de..., Diminuer le volume de... .

- **Régler à...** permet de définir le volume et la balance avec lesquels doit être exécutée la séquence audio dont le nom est défini dans la zone de dépose Média audio. La valeur absolue du volume est définie dans la zone de saisie Volume (0 à 255). La valeur absolue de la balance est définie dans la zone de saisie Balance (-127 à +127). Si le média audio désigné n'existe pas, Régler le volume à... ne fait rien.
- **Augmenter de...** permet d'augmenter le volume et la balance avec lesquels doit être exécutée la séquence audio dont le nom est défini dans la zone de dépose Média audio. La valeur relative d'augmentation du volume est définie dans la zone de saisie Volume (0 à 255). La valeur relative d'augmentation de la balance est définie dans la

zone de saisie Balance (-127 à +127). Si le média audio désigné n'existe pas, Augmenter le volume de... ne fait rien.

- **Diminuer de...** permet de diminuer le volume et la balance avec lesquels doit être exécutée la séquence audio dont le nom est défini dans la zone de dépose Média audio. La valeur relative de diminution du volume est définie dans la zone de saisie Volume (0 à 255). La valeur relative de diminution de la balance est définie dans la zone de saisie Balance (-127 à +127). Si le média audio désigné n'existe pas, Augmenter le volume de... ne fait rien.

#### La zone de dépose Média audio

La zone de dépose Média audio permet de définir la séquence audio à laquelle doit s'appliquer la commande par l'intermédiaire du menu local attendant ou par un glisser-déposer du nom de la séquence de la fenêtre Médias vers la zone de dépose.

#### La zone de saisie Volume (0 à 255)

Lorsque l'option Régler le volume à... est choisie dans le menu local Exécuter, la zone de saisie Valeur (0 à 255) permet de définir la valeur absolue du volume auquel doit être exécutée la séquence dont le nom est défini dans la zone de dépose Média audio. Cette valeur doit être comprise entre 0 et 255, où 0 représente le volume le plus faible (silence) et 255 le volume le plus fort.

Lorsque l'une des options Augmenter le volume de... et Diminuer le volume de... est choisie dans le menu local Exécuter, la zone de saisie Valeur (0-255) permet de définir la valeur relative d'augmentation ou de diminution du volume auquel doit être exécutée la séquence dont le nom est défini dans la zone de dépose Média audio. Cette valeur vient s'ajouter ou se soustraire à la valeur précédente du volume. Pour l'augmentation de volume, la valeur totale ne peut être supérieure à 255. Pour la diminution de volume, la valeur totale ne peut être inférieure à 0. Cette valeur peut être définie par une saisie ou par affectation d'une variable par l'intermédiaire du menu local attendant.

## La zone de saisie Balance (-127 à +127)

Lorsque l'option Régler le volume à... est choisie dans le menu local Exécuter, la zone de saisie Balance (-127 à +127) permet de définir la valeur absolue de la balance avec laquelle doit être exécutée la séquence dont le nom est défini dans la zone de dépose Média audio. Cette valeur doit être comprise entre -127 et +127, où 0 représente un son réparti également sur les sorties gauche et droite, -127 un son totalement émis sur la sortie gauche et +127 un son totalement émis sur la sortie droite.

La balance ne peut pas être réglée de manière relative.

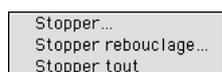
Cette valeur peut être définie par une saisie ou par affectation d'une variable par l'intermédiaire du menu local attendant.

## Arrêter une séquence audio



La commande Arrêter une séquence Audio possède plusieurs arguments qui peuvent être définis par : le menu local Exécuter et éventuellement la zone de dépose Média audio.

## Le menu local Exécuter



Le menu local Exécuter affiche et permet de choisir parmi trois méthodes pour arrêter une séquence audio : Stopper la séquence..., Stopper rebouclage..., Stopper toutes les séquences... .

---

**Note: Stopper la séquence et Stopper toutes les séquences purgent automatiquement les séquences audio en cours même si l'option Purger à la fin n'est pas cochée dans la commande qui a lancé la séquence correspondante.**

---

- **Stopper...** stoppe l'exécution de la séquence audio dont le nom est défini dans la zone de dépose Média audio. Si le média audio désigné n'existe pas, Stopper la séquence... ne fait rien.
- **Stopper rebouclage...** supprime l'attribut de rebouclage de la séquence audio dont le nom est défini dans la zone de dépose Média audio. L'exécution de la séquence audio n'est pas interrompue et se termine normalement à la fin de la séquence. Si le média audio désigné n'existe pas, Stopper rebouclage... ne fait rien.
- **Stopper tout...** stoppe l'exécution de toutes les séquences audio en cours d'exécution. Si aucun média audio n'est en cours d'exécution, Stopper toutes les séquences... ne fait rien.

#### La zone de dépose Média audio

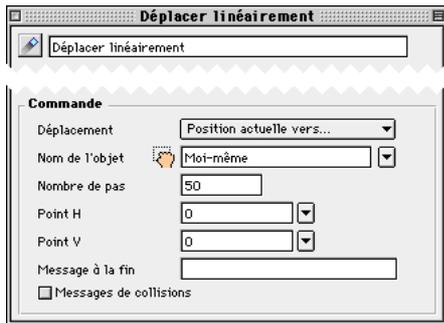
La zone de dépose Média audio n'apparaît que lorsque Stopper la séquence... ou Stopper rebouclage sont choisis dans le menu local Exécuter. Elle permet de définir la séquence audio à laquelle doit s'appliquer la commande par l'intermédiaire du menu local attendant ou par un glisser-déposer du nom du Média audio de la palette Médias vers la zone de dépose.

Lorsque l'option Stopper toutes les séquences... est choisie dans le menu local Exécuter, la zone de dépose n'apparaît pas.

# Les commandes de déplacement d'objets

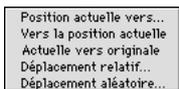
Les commandes dites de déplacement d'objets sont un jeu de commandes qui permettent de contrôler le déplacement des objets sur l'écran selon une trajectoire rectiligne ou définie par l'utilisateur, relative ou absolue, ou manuelle. Ces commandes sont au nombre de sept : Déplacer linéairement, Glisser dans/hors écran, Déplacer avec souris, Déplacer avec ZOOM, Déplacer sur parcours, Déplacer par impulsion, Arrêter déplacement.

## Déplacer linéairement



La commande Déplacer linéairement possède plusieurs arguments qui peuvent être définis par : le menu local Déplacement, la zone de dépose Nom de l'objet et les zones de saisie Nombre de pas, Point H, Point V, Message à la fin, et la boîte à cocher Messages de collisions.

## Le menu local Déplacement



Le menu local Déplacement affiche et permet de choisir parmi cinq méthodes pour

déplacer un objet sur une trajectoire linéaire : Position actuelle vers..., Vers la position actuelle, Actuelle vers originale, Déplacement relatif..., Déplacement aléatoire... .

- **Position actuelle vers...** provoque le déplacement en ligne droite de l'objet dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet, à partir de la position qu'il occupe au moment du déclenchement de la commande, vers le point dont les coordonnées sont définies dans les zones de saisies Point H et Point V, en effectuant un nombre de pas défini dans la zone de saisie Nombre de pas. Si l'objet désigné n'existe pas, Déplacer linéairement Position actuelle vers... ne fait rien.

- **Vers la position actuelle** provoque le déplacement en ligne droite de l'objet dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet, à partir du point dont les coordonnées sont définies dans les zones de saisies Point H et Point V, vers la position qu'il occupe au moment du déclenchement de la commande, en effectuant un nombre de pas défini dans la zone de saisie Nombre de pas. Si l'objet désigné n'existe pas, Déplacer linéairement Vers la position actuelle ne fait rien.

- **Actuelle vers originale** provoque le déplacement en ligne droite de l'objet dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet, à partir de la position qu'il occupe au moment du déclenchement de la commande, vers la position d'origine qui lui a été définie lors de la construction de l'écran, en effectuant un nombre de pas défini dans la zone de saisie Nombre de pas. Si l'objet désigné n'existe pas, Déplacer linéairement Actuelle vers originale ne fait rien.

- **Déplacement relatif...** provoque le déplacement en ligne droite de l'objet dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet, à partir de la position qu'il occupe au moment du déclenchement de la commande, vers le point dont les coordonnées sont définies par addition des coordonnées de départ et des valeurs définies dans les zones de saisie Point H et Point V, en effectuant un nombre de pas défini dans la zone de saisie Nombre de pas. Si l'objet désigné n'existe pas, Déplacer linéairement Actuelle vers originale ne fait rien.

Si X1 et Y1 sont les coordonnées de départ de l'objet, les coordonnées du point d'arrivée sont  $X2=X1+PointH$  et  $Y2=Y1+PointV$ .

- **Déplacement aléatoire...** provoque le déplacement en ligne droite de l'objet dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet, à partir de la position qu'il occupe au moment du déclenchement de la commande, vers le point dont les

coordonnées sont définies par addition des coordonnées de départ et de valeurs aléatoires dont les maxima sont définis dans les zones de saisie Point H et Point V, en effectuant un nombre de pas aléatoire dont le maximum est défini dans la zone de saisie Nombre de pas. Si l'objet désigné n'existe pas, Déplacer linéairement Actuelle vers originale ne fait rien.

Si  $X_1$  et  $Y_1$  sont les coordonnées de départ de l'objet, les coordonnées du point d'arrivée sont telles que  $X_1 \leq X_2 \leq X_1 + \text{PointH}$  et  $Y_1 \leq Y_2 \leq Y_1 + \text{PointV}$ .

#### La zone de dépose Nom de l'objet

La zone de dépose Nom de l'objet permet de définir l'objet auquel doit s'appliquer la commande par l'intermédiaire du menu local attendant ou par un glisser-déposer du nom de l'objet de la fenêtre Scénario vers la zone de dépose.

Le menu local attendant propose l'objet Moi-même qui définit l'objet auquel est affectée la commande.

**Une commande qui se réfère à l'objet Moi-même peut être dupliquée sur plusieurs objets et s'applique à l'objet auquel elle est affectée sans qu'il soit nécessaire de la paramétrer à nouveau.**

#### La zone de saisie Nombre de pas

La zone de saisie Nombre de pas permet de définir le nombre de pas que doit effectuer l'objet pour atteindre sa destination. Cette valeur doit être comprise entre 0 et 500.

**Le nombre de pas détermine la vitesse de déplacement de l'objet sur sa trajectoire. Plus cette valeur est élevée, plus le déplacement est lent.**

Lorsque l'option Déplacement aléatoire... est choisie dans le menu local Déplacement, la zone de saisie Nombre de pas permet de définir la valeur maximum du nombre de pas à effectuer.

#### La zone de saisie Point H

Lorsque les options Position actuelle vers..., Vers la position actuelle ou Actuelle vers originale sont choisies dans le menu local Déplacement, la zone de saisie Point H permet de définir la coordonnée horizontale du point de départ ou d'arrivée selon le

cas.

Lorsque l'option Déplacement relatif est choisie dans le menu local Déplacement, la zone de saisie Point H permet de définir la valeur relative d'augmentation de la coordonnée horizontale actuelle de l'objet désigné.

Lorsque l'option Déplacement aléatoire est choisie dans le menu local Déplacement, la zone de saisie Point H permet de définir la valeur maximum d'augmentation de la coordonnée horizontale actuelle de l'objet désigné.

Cette valeur doit être comprise entre -1200 et +1200.

Cette valeur peut être définie par une saisie ou par affectation d'une variable par l'intermédiaire du menu local attendant.

#### La zone de saisie Point V

Lorsque les options Position actuelle vers..., Vers la position actuelle ou Actuelle vers originale sont choisies dans le menu local Déplacement, la zone de saisie Point V permet de définir la coordonnée verticale du point de départ ou d'arrivée selon le cas.

Lorsque l'option Déplacement relatif est choisie dans le menu local Déplacement, la zone de saisie Point V permet de définir la valeur relative d'augmentation de la coordonnée verticale actuelle de l'objet désigné.

Lorsque l'option Déplacement aléatoire est choisie dans le menu local Déplacement, la zone de saisie Point V permet de définir la valeur maximum d'augmentation de la coordonnée verticale actuelle de l'objet désigné.

Cette valeur doit être comprise entre -1200 et +1200.

Cette valeur peut être définie par une saisie ou par affectation d'une variable par l'intermédiaire du menu local attendant.

#### La zone de saisie Message à la fin

La zone de saisie Message à la fin permet de définir le texte du message qui est émis à la fin de la trajectoire.

Le message émis en fin de trajectoire peut être intercepté pour lancer l'exécution d'autres commandes.

## La boîte à cocher Messages de collisions

La boîte à cocher Messages de collisions permet, si elle est cochée, l'émission par Katabounga de messages de collisions durant le déplacement de l'objet désigné. Les messages de collisions sont émis lorsque l'objet en déplacement rencontre un autre objet, c'est à dire que les surfaces de chacun des objets se superposent en tout ou partie.

Les messages de collisions ne peuvent être perçus que dans l'objet rencontré par l'intermédiaire de l'événement Collision.

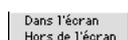
L'événement Collision peut lancer l'exécution d'autres commandes.

## Glisser dans/hors écran



La commande Glisser dans/hors écran possède plusieurs arguments qui peuvent être définis par : le menu local Direction, la zone de dépose Nom de l'objet, la zone de saisie Nombre de pas, la boîte à cocher Messages de collisions, le menu local Glisser et la zone de saisie Message à la fin.

### Le menu local Glisser



Le menu local Glisser affiche et permet de choisir parmi deux méthodes de déplacement de l'objet : Dans l'écran, Hors de l'écran.

- **Glisser Dans l'écran** provoque le déplacement en ligne droite de l'objet dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet, à partir d'une zone extérieure à l'écran située dans la direction définie par le menu local Direction, vers la position qu'il occupe au moment du déclenchement de la commande, en effectuant un nombre de pas défini dans la zone de saisie Nombre de pas. Si l'objet désigné n'existe pas, Glisser dans l'écran ne fait rien.

- **Glisser Hors de l'écran** provoque le déplacement en ligne droite de l'objet dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet, à partir de la position qu'il occupe au moment du déclenchement de la commande, vers une zone extérieure à l'écran située dans la direction définie par le menu local Direction, en effectuant un nombre de pas défini dans la zone de saisie Nombre de pas. Si l'objet désigné n'existe pas, Glisser hors de l'écran ne fait rien.

### Le menu local Direction



Le menu local Direction affiche et permet de choisir parmi huit directions de déplacement de l'objet : Gauche, Haut, Droite, Bas, HautGauche, HautDroite, BasGauche, BasDroite.

- **Gauche** définit un déplacement de l'objet désigné depuis ou vers la zone extérieure de l'écran située à gauche selon l'option choisie dans le menu local Glisser.

- **Haut** définit un déplacement de l'objet désigné depuis ou vers la zone extérieure de l'écran située en haut selon l'option choisie dans le menu local Glisser.

- **Droite** définit un déplacement de l'objet désigné depuis ou vers la zone extérieure de l'écran située à droite selon l'option choisie dans le menu local Glisser.

- **Bas** définit un déplacement de l'objet désigné depuis ou vers la zone extérieure de l'écran située en bas selon l'option choisie dans le menu local Glisser.

- **HautGauche** définit un déplacement de l'objet désigné depuis ou vers la zone extérieure de l'écran située vers l'angle en haut et à gauche selon l'option choisie dans le menu local Glisser.
- **HautDroite** définit un déplacement de l'objet désigné depuis ou vers la zone extérieure de l'écran située vers l'angle en haut et à droite selon l'option choisie dans le menu local Glisser.
- **BasGauche** définit un déplacement de l'objet désigné depuis ou vers la zone extérieure de l'écran située vers l'angle en bas et à gauche selon l'option choisie dans le menu local Glisser.
- **BasDroite** définit un déplacement de l'objet désigné depuis ou vers la zone extérieure de l'écran située vers l'angle en bas et à droite selon l'option choisie dans le menu local Glisser.

#### La zone de dépose Nom de l'objet

La zone de dépose Nom de l'objet permet de définir l'objet auquel doit s'appliquer la commande par l'intermédiaire du menu local attendant ou par un glisser-déposer du nom de l'objet de la fenêtre Scénario vers la zone.

Le menu local attendant propose l'objet Moi-même qui définit l'objet auquel est affecté la commande.

**Une commande qui se réfère à l'objet Moi-même peut être dupliquée sur plusieurs objets et s'applique à l'objet auquel elle est affectée sans qu'il soit nécessaire de la paramétrer à nouveau.**

#### La zone de saisie Nombre de pas

La zone de saisie Nombre de pas permet de définir le nombre de pas que doit effectuer l'objet pour atteindre sa destination. Cette valeur doit être comprise entre 0 et 500.

**Le nombre de pas détermine la vitesse de déplacement de l'objet sur sa trajectoire. Plus cette valeur est élevée, plus le déplacement est lent.**

## La boîte à cocher Messages de collisions

La boîte à cocher Messages de collisions permet, si elle est cochée, l'émission par Katabounga de messages de collisions durant le déplacement de l'objet désigné. Les messages de collisions sont émis lorsque l'objet en déplacement rencontre un autre objet, c'est à dire que les surfaces de chacun des objets se superposent en tout ou partie.

Les messages de collisions ne peuvent être perçus que dans l'objet rencontré par l'intermédiaire de l'évènement Collision.

L'évènement Collision peut lancer l'exécution d'autres commandes.

## La zone de saisie Message à la fin

La zone de saisie Message à la fin permet de définir le texte du message qui est émis à la fin de la trajectoire.

Le message émis en fin de trajectoire peut être intercepté pour lancer l'exécution d'autres commandes.

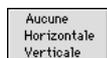
## Déplacer avec souris



La commande Déplacer avec souris possède plusieurs arguments qui peuvent être définis par : le menu local Contrainte, la zone de dépose Nom de l'objet, la boîte à cocher Limiter dans l'objet, la zone de saisie Marge dans l'objet, la boîte à cocher Bouger les objets inclus, la zone de saisie Message si relâché.

- **Déplacer avec souris** permet à l'utilisateur de déplacer manuellement dans l'écran l'objet dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet, avec les contraintes définies par le menu local Contrainte, et/ou la boîte à cocher Limiter dans l'objet, et/ou la zone de saisie Marge dans l'objet.

#### Le menu local Contrainte



Le menu local Contrainte affiche et permet de choisir parmi trois méthodes pour contraindre le déplacement de l'objet : Aucune, Horizontale, Verticale.

- **Aucune** permet à l'utilisateur de déplacer l'objet dans toutes les directions.
- **Horizontale** permet à l'utilisateur de ne déplacer l'objet que sur un axe horizontal.
- **Verticale** permet à l'utilisateur de ne déplacer l'objet que sur un axe vertical.

#### La zone de dépose Nom de l'objet

La zone de dépose Nom de l'objet permet de définir l'objet auquel doit s'appliquer la commande par l'intermédiaire du menu local attendant ou par un glisser-déposer du nom de l'objet de la fenêtre Scénario vers la zone de dépose.

Le menu local attendant propose l'objet Moi-même qui définit l'objet auquel est affectée la commande.

**Une commande qui se réfère à l'objet Moi-même peut être dupliquée sur plusieurs objets et s'applique à l'objet auquel elle est affectée sans qu'il soit nécessaire de la paramétrer à nouveau.**

#### La boîte à cocher Limiter dans l'objet

Lorsqu'elle est cochée, la boîte à cocher Limiter dans l'objet fait apparaître un menu local qui affiche et permet de choisir parmi les objets de l'écran celui dont la surface va fixer les limites de déplacement de l'objet dont le nom est défini dans la zone de

dépose Nom de l'objet.

L'utilisateur ne peut déplacer l'objet dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet en dehors de la surface de l'objet désigné par le menu local attendant à la boîte à cocher Limiter dans l'objet.

**Cette option peut permettre, par exemple, de définir un curseur du même type que celui qui permet de définir la vitesse d'exécution des effets d'affichage.**

#### La zone de saisie Marge dans l'objet

La zone de saisie Marge dans l'objet permet de définir en pixels la valeur d'une marge à appliquer à l'objet désigné par le menu local attendant à la boîte à cocher Limiter dans l'objet. Cette marge fixe les limites de déplacement de l'objet dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet.

Si cette valeur est positive, elle fixe les limites de déplacement à l'intérieur de la surface de l'objet désigné par le menu local attendant à la boîte à cocher Limiter dans l'objet.

Si cette valeur est négative, elle fixe les limites de déplacement à l'extérieur de la surface de l'objet désigné par le menu local attendant à la boîte à cocher Limiter dans l'objet.

Lorsque la boîte à cocher Limiter dans l'objet n'est pas cochée, la valeur définie dans la zone de saisie Marge dans l'objet n'a pas d'effet.

#### La boîte à cocher Bouger les objets inclus

Lorsqu'elle est cochée, la boîte à cocher Bouger les objets inclus force le déplacement, simultanément au déplacement de l'objet dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet, de tous les objets considérés comme inclus.

Les objets considérés comme inclus sont ceux dont la surface est incluse dans la surface de l'objet désigné et qui se situent au premier plan par rapport à l'objet désigné.

#### La zone de saisie Message si relâché

La zone de saisie Message si relâché permet de définir le texte du message qui est émis lorsque l'utilisateur relâche la souris, c'est à dire à la fin du déplacement de l'objet.

Le message émis en fin de déplacement peut être intercepté pour lancer l'exécution d'autres commandes.

## Déplacer avec Zoom



La commande Déplacer avec ZOOM possède plusieurs arguments qui peuvent être définis par : le menu local Sens, la zone de dépose Nom de l'objet, la zone de saisie Vitesse, la boîte à cocher Messages de collisions, et les zones de saisie Point H, Point V, Départ (0 à 100), Message à la fin.

- **Déplacer avec ZOOM** provoque le déplacement de l'objet dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet avec un effet de déplacement dans un espace tridimensionnel, à une vitesse définie dans la zone de saisie Vitesse.

### Le menu local Sens

Vers la position actuelle

Le menu local Sens affiche et ne permet de choisir qu'un sens de déplacement pour l'objet : Vers la position actuelle.

- **Vers la position actuelle** définit un déplacement, à partir d'un point dont les coordonnées horizontale et verticale sont définies dans les zones de saisie Point H et Point V et dont la coordonnée de profondeur est définie dans la zone de saisie Départ,

vers la position occupée par l'objet désigné au moment du déclenchement de la commande. L'objet qui semble au départ loin derrière l'écran grossit au fur et à mesure de son déplacement pour atteindre sa taille originale en fin de trajectoire.

#### La zone de dépose Nom de l'objet

La zone de dépose Nom de l'objet permet de définir l'objet auquel doit s'appliquer la commande par l'intermédiaire du menu local attendant ou par un glisser-déposer du nom de l'objet de la fenêtre Scénario vers la zone de dépose.

Le menu local attendant propose l'objet Moi-même qui définit l'objet auquel est affectée la commande.

**Une commande qui se réfère à l'objet Moi-même peut être dupliquée sur plusieurs objets et s'applique à l'objet auquel elle est affectée sans qu'il soit nécessaire de la paramétrer à nouveau.**

#### La zone de saisie Vitesse

La zone de saisie Vitesse permet de définir la vitesse à laquelle l'objet doit effectuer le déplacement. Cette valeur doit être comprise entre 0 et 60.

#### La boîte à cocher Messages de collisions

La boîte à cocher Messages de collisions permet, si elle est cochée, l'émission par Katabounga de messages de collisions durant le déplacement de l'objet désigné. Les messages de collisions sont émis lorsque l'objet en déplacement rencontre un autre objet, c'est à dire que les surfaces de chacun des objets se superposent en tout ou partie.

Les messages de collisions ne peuvent être perçus que dans l'objet rencontré par l'intermédiaire de l'évènement Collision.

L'évènement Collision peut lancer l'exécution d'autres commandes.

#### La zone de saisie Point H

La zone de saisie Point H permet de définir la coordonnée horizontale du point de départ. Cette valeur doit être comprise entre -1200 et +1200.

Cette valeur peut être définie par une saisie ou par affectation d'une variable par

l'intermédiaire du menu local attendant.

#### **La zone de saisie Point V**

La zone de saisie Point V permet de définir la coordonnée verticale du point de départ. Cette valeur doit être comprise entre -1200 et +1200.

Cette valeur peut être définie par une saisie ou par affectation d'une variable par l'intermédiaire du menu local attendant.

#### **La zone de saisie Départ**

La zone de saisie Départ permet de définir la coordonnée en profondeur du point de départ. Cette valeur doit être comprise entre 100 et -500.

Cette valeur définit en réalité le pourcentage de réduction de l'image qui donne l'effet de profondeur.

Cette valeur peut être définie par une saisie ou par affectation d'une variable par l'intermédiaire du menu local attendant.

#### **La zone de saisie Message à la fin**

La zone de saisie Message à la fin permet de définir le texte du message qui est émis à la fin de la trajectoire.

Le message émis en fin de trajectoire peut être intercepté pour lancer l'exécution d'autres commandes.

## Déplacer sur parcours



La commande Déplacer sur parcours possède plusieurs arguments qui peuvent être définis par : le menu local Exécuter, la zone de dépose Nom de l'objet, la zone de saisie Fréquence en 1/60 sec, les boîtes à cocher Reboucler, Aller et retour, Messages de sync. et Messages de collisions, la zone de saisie Préfixe du message et le bouton Editer.

### Le menu local Exécuter

Lancer la trajectoire

Le menu local Exécuter affiche et ne permet de choisir qu'une méthode de déplacement de l'objet : Lancer la trajectoire.

- **Lancer la trajectoire** provoque le déplacement de l'objet dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet, selon une trajectoire définie par le concepteur du scénario avec les outils d'édition de trajectoire accessibles par le bouton Editer, à une fréquence définie dans la zone de saisie Fréquence en 1/60 sec.

### La zone de dépose Nom de l'objet

La zone de dépose Nom de l'objet permet de définir l'objet auquel doit s'appliquer la commande par l'intermédiaire du menu local attendant ou par un glisser-déposer du nom de l'objet de la fenêtre Scénario vers la zone de dépose.

Le menu local attendant propose l'objet Moi-même qui définit l'objet auquel est affectée la commande.

**Une commande qui se réfère à l'objet Moi-même peut être dupliquée sur plusieurs objets et s'applique à l'objet auquel elle est affectée sans qu'il soit nécessaire de la paramétrer à nouveau.**

### La zone de saisie Fréquence en 1/60 sec

La zone de saisie Fréquence en 1/60 sec permet de définir la fréquence de déplacement de l'objet sur les points de la trajectoire.

### La boîte à cocher Reboucler

La boîte à cocher Reboucler permet, si elle est cochée, que le déplacement de l'objet désigné reprenne à son début sitôt qu'il arrive à sa fin. Le déplacement de l'objet est alors continu tant qu'une commande d'arrêt n'est pas exécutée.

### La boîte à cocher Aller et retour

La boîte à cocher Aller et retour permet, si elle est cochée, que le déplacement de l'objet désigné reparte en sens inverse sitôt qu'il arrive à sa fin. Le déplacement de l'objet s'effectue alors une fois dans un sens et une fois dans l'autre.

**Cette commande ne s'applique qu'aux objets de type Sprites.**

### La boîte à cocher Messages de sync.

La boîte à cocher Messages de sync. permet, si elle est cochée, l'émission par Katabounga de messages de synchronisation durant le déplacement de l'objet désigné. Les messages de synchronisation sont émis tout au long du déplacement de l'objet. Les messages émis ont pour libellé : le préfixe défini dans la zone de saisie Préfixe du message suivi du numéro du point sur la trajectoire (exemple : MonPréfixe57).

Ces messages peuvent être interceptés pour lancer l'exécution d'autres commandes.

### La boîte à cocher Messages de collisions

La boîte à cocher Messages de collisions permet, si elle est cochée, l'émission par Katabounga de messages de collisions durant le déplacement de l'objet désigné. Les messages de collisions sont émis lorsque l'objet en déplacement rencontre un autre objet, c'est à dire que les surfaces de chacun des objets se superposent en tout ou partie.

Les messages de collisions ne peuvent être perçus que dans l'objet rencontré par l'intermédiaire de l'évènement Collision.

L'évènement Collision peut lancer l'exécution d'autres commandes.

### La zone de saisie Préfixe du message

La zone de saisie Message à la fin permet de définir le préfixe des messages de synchronisation.

### Le bouton Editer

Le bouton Editer permet de passer en mode d'édition de la trajectoire de l'objet désigné. Le bouton est renommé Fermer et un menu local apparaît juste à côté.

Le bouton Fermer permet de quitter le mode d'édition de trajectoire.



*La palette Outils dans le contexte de l'édition d'une trajectoire.*

Dès lors que l'on est en mode édition de la trajectoire d'un objet, la palette Outils prend la forme ci-dessus.

En mode édition de trajectoire, un point rond apparaît dans l'angle en haut et à gauche de l'objet qui détermine le point de départ de la trajectoire. Si une trajectoire est déjà définie, un point carré apparaît à chacun des angles de la ligne brisée qui dessine la trajectoire et chacun des points est relié au suivant par une ligne pointillée

clignotante.

## Les outils d'édition de la trajectoire



*Icône de l'outil de déplacement des points de trajectoire.*

Lorsque l'outil dont l'icône figure ci-dessus est sélectionné, Katabounga permet de déplacer les points qui définissent la trajectoire de l'objet en tirant dessus.

Le maintien de la souris appuyée sur un des points de la trajectoire affiche le numéro du point désigné.



*Icône de l'outil d'ajout de points de trajectoire.*

Lorsque l'outil dont l'icône figure ci-dessus est sélectionné, Katabounga permet de prolonger la trajectoire de l'objet en lui ajoutant des points. Chaque point ajouté crée un segment supplémentaire dans la ligne brisée qui définit la trajectoire de l'objet.



*Icône de l'outil de suppression de points de trajectoire.*

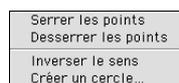
Lorsque l'outil dont l'icône figure ci-dessus est sélectionné, Katabounga permet de supprimer un point de la trajectoire de l'objet par un clic sur ce point. La suppression d'un point modifie la trajectoire de l'objet de telle sorte qu'un segment relie les deux points qui étaient adjacents à celui supprimé.



*Icône de l'outil de dessin d'une trajectoire.*

Lorsque l'outil dont l'icône figure ci-dessus est sélectionné, Katabounga permet de dessiner une trajectoire en déplaçant la souris sur l'écran et crée automatiquement les points de trajectoire correspondant au dessin.

## Le menu local d'édition de trajectoire



Le menu local d'édition de trajectoire affiche et permet de choisir parmi quatre

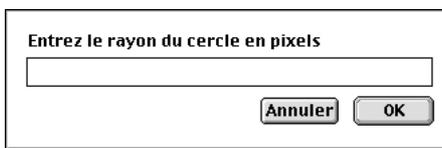
options d'aide à la définition d'une trajectoire : Serrer les points, Desserrer les points, Inverser le sens, Créer un cercle... .

- **Serrer les points** permet d'ajouter automatiquement des points à la trajectoire pour affiner son dessin. Chaque segment de la ligne brisée qui définit la trajectoire est divisé en deux et un nouveau point est placé en son milieu.

- **Desserrer les points** permet de supprimer automatiquement des points à la trajectoire pour simplifier son dessin. Un point sur deux est supprimé et les nouveaux segments créés relient les points qui étaient adjacents à ceux supprimés.

- **Inverser le sens** permet d'inverser le sens de la trajectoire. Le dernier point défini de la trajectoire devient le point de départ.

- **Créer un cercle...** affiche un dialogue qui demande de définir en pixels le rayon du cercle désiré.

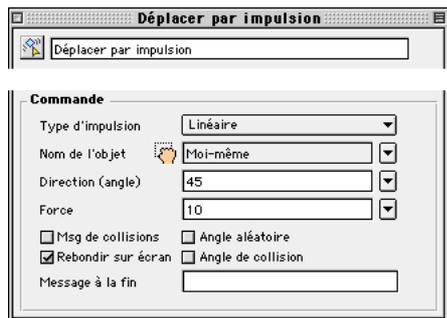


Entrez le rayon du cercle en pixels

Annuler OK

En cas de confirmation, Katabounga dessine une trajectoire circulaire du rayon demandé dont le point de départ est le sommet du cercle.

## Déplacer par impulsion



La commande Déplacer par impulsion possède plusieurs arguments qui peuvent être définis par : le menu local Type d'impulsions, la zone de dépose Nom de l'objet, les zones de saisie Direction (angle) et Force, les boîtes à cocher Msg de collisions, Angle aléatoire, Rebondir sur écran et Angle de collision et la zone de saisie Message à la fin.

- **Déplacer par impulsion** provoque le déplacement de l'objet dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet, dans la direction définie dans la zone de saisie Direction (angle), avec une force définie dans la zone de saisie Force. Comme si l'objet désigné était lancé dans une certaine direction et avec une certaine force.

### Le menu local Type d'impulsions

Linéaire

Le menu local Type d'impulsions affiche et ne permet de choisir qu'un type d'impulsions pour le déplacement de l'objet : Linéaire.

- Linéaire permet de définir une trajectoire linéaire au déplacement.

### La zone de dépose Nom de l'objet

La zone de dépose Nom de l'objet permet de définir l'objet auquel doit s'appliquer la

commande par l'intermédiaire du menu local attendant ou par un glisser-déposer du nom de l'objet de la fenêtre Scénario vers la zone de dépose.

Le menu local attendant propose l'objet Moi-même qui définit l'objet auquel est affectée la commande.

**Une commande qui se réfère à l'objet Moi-même peut être dupliquée sur plusieurs objets et s'applique à l'objet auquel elle est affectée sans qu'il soit nécessaire de la paramétrer à nouveau.**

#### La zone de saisie Direction (angle)

La zone de saisie Direction (angle) permet de définir l'angle de départ de l'objet. Cette valeur doit être comprise entre -179 et +180.

#### La zone de saisie Force

La zone de saisie Force permet de définir la force avec laquelle l'objet est lancé. Cette valeur doit être comprise entre 0 et 1000.

#### La boîte à cocher Msg de collisions

La boîte à cocher Messages de collisions permet, si elle est cochée, l'émission par Katabounga de messages de collisions durant le déplacement de l'objet désigné. Les messages de collisions sont émis lorsque l'objet en déplacement rencontre un autre objet, c'est à dire que les surfaces de chacun des objets se superposent en tout ou partie.

Les messages de collisions ne peuvent être perçus que dans l'objet rencontré par l'intermédiaire de l'événement Collision.

L'événement Collision peut lancer l'exécution d'autres commandes.

#### La boîte à cocher Angle aléatoire

La boîte à cocher Angle aléatoire permet à Katabounga, si elle est cochée, de ne pas tenir compte de la valeur saisie dans la zone de saisie Direction (angle) et d'attribuer une valeur aléatoire à l'angle de départ.

### La boîte à cocher Rebondir sur écran

La boîte à cocher Rebondir sur écran permet à Katabounga, si elle est cochée, de faire rebondir l'objet dès lors qu'il rencontre l'un des bords de l'écran durant son déplacement.

### La boîte à cocher Angle de collision

La boîte à cocher Angle de collision permet, lorsque la présente commande Déplacer par impulsion est déclenchée sur l'événement Collision, de définir un angle de départ en relation avec l'angle d'impact.

### La zone de saisie Message à la fin

La zone de saisie Message à la fin permet de définir le texte du message qui est émis à la fin du déplacement.

Le message émis en fin de déplacement peut être intercepté pour lancer l'exécution d'autres commandes.

## Arrêter déplacement



La commande Arrêter déplacement possède plusieurs arguments qui peuvent être définis par : le menu local Exécuter, la zone de dépose Nom de l'objet.

## Le menu local Exécuter



Stopper la trajectoire de...  
Stopper toutes les trajectoires

Le menu local Exécuter affiche et permet de choisir parmi deux méthodes pour modifier et arrêter le déplacement en cours d'un objet : Stopper la trajectoire de..., Stopper toutes les trajectoires.

- **Stopper la trajectoire de...** stoppe le déplacement de l'objet dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet. Si l'objet désigné n'est pas en cours de déplacement, Stopper la trajectoire de... ne fait rien. Si l'objet désigné n'existe pas, Stopper la trajectoire de... ne fait rien.

- **Stopper toutes les trajectoires** stoppe le déplacement de tous les objets en cours de déplacement. Si aucun objet n'est en cours de déplacement, Stopper toutes les trajectoires... ne fait rien.

### La zone de dépose Nom de l'objet

La zone de dépose Nom de l'objet n'apparaît que lorsque l'option Stopper la trajectoire de... est choisie dans le menu local Exécuter.

La zone de dépose Nom de l'objet permet de définir l'objet auquel doit s'appliquer la commande par l'intermédiaire du menu local attendant ou par un glisser-déposer du nom de l'objet de la fenêtre Scénario vers la zone de dépose.

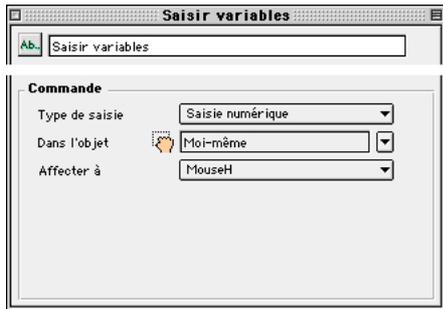
Le menu local attendant propose l'objet Moi-même qui définit l'objet auquel est affectée la commande.

**Une commande qui se réfère à l'objet Moi-même peut être dupliquée sur plusieurs objets et s'applique à l'objet auquel elle est affectée sans qu'il soit nécessaire de la paramétrer à nouveau.**

# Les commandes de manipulation des variables

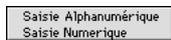
Les commandes dites de manipulation de variables permettent la saisie de variables alphanumériques ou numériques par l'utilisateur et l'affectation et les calculs sur les variables numériques. Ces commandes sont au nombre de deux : Saisir variables et Modifier Variables Numériques.

## Saisir variables



La commande Saisir variables possède plusieurs arguments qui peuvent être définis par : le menu local Type de saisie, la zone de dépose Nom de l'objet et le menu local Affecter à.

### Le menu local Type de saisie



Le menu local Type de saisie affiche et permet de choisir parmi deux options pour saisir une variable : Saisie Alphanumérique, Saisie Numérique.

- **Saisie Alphanumérique** transforme l'objet texte dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet en zone de saisie pour l'utilisateur qui peut alors saisir tous caractères alphanumériques. La valeur saisie est affectée à la variable définie dans le

menu local Affecter à.

- **Saisie Numérique** transforme l'objet texte dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet en zone de saisie pour l'utilisateur qui peut alors saisir tous caractères numériques. La valeur saisie est affectée à la variable définie dans le menu local Affecter à.

La zone de dépose Nom de l'objet

La zone de dépose Nom de l'objet permet de définir l'objet texte auquel doit s'appliquer la commande par l'intermédiaire du menu local attendant ou par un glisser-déposer du nom de l'objet de la fenêtre Scénario vers la zone de dépose.

La commande Saisir variables ne peut s'appliquer qu'à des objets textes.

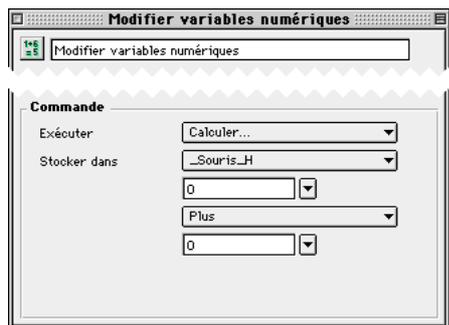
Le menu local attendant propose l'objet Moi-même qui définit l'objet auquel est affectée la commande.

**Une commande qui se réfère à l'objet Moi-même peut être dupliquée sur plusieurs objets et s'applique à l'objet auquel elle est affectée sans qu'il soit nécessaire de la paramétrer à nouveau.**

Le menu local Affecter à

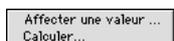
Le menu local Affecter à affiche et permet de choisir, dans la liste des variables définies dans le scénario, la variable à laquelle est affecté la valeur alphanumérique ou numérique saisie.

## Modifier variables numériques



La commande Modifier variables numériques possède plusieurs arguments qui peuvent être définis par : les menus locaux Exécuter et Stocker dans, la zone de saisie Valeur A et éventuellement le menu local Opérateur et la zone de saisie Valeur B.

### Le menu local Exécuter



Le menu local Exécuter affiche et permet de choisir parmi deux méthodes pour modifier une variable numérique : Affecter une valeur... et Calculer...

- **Affecter une valeur...** permet d'affecter à la variable définie par le menu local Stocker dans, la valeur numérique définie dans la zone de saisie Valeur A.
- **Calculer...** permet d'affecter à la variable définie par le menu local Stocker dans, le résultat de l'opération définie par le menu local Opérateur entre les valeurs numériques définies dans les zones de saisie Valeur A et Valeur B.

### Le menu local Stocker dans

Le menu local Stocker dans affiche et permet de choisir, dans la liste des variables

définies dans le scénario, la variable à laquelle est affectée la valeur alphanumérique ou numérique saisie.

### La zone de saisie Valeur A

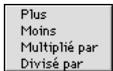
Lorsque l'option Affecter une valeur... est choisie dans le menu local Exécuter, la zone de saisie Valeur A permet de définir la valeur numérique à affecter à la variable choisie.

Lorsque l'option Calculer... est choisie dans le menu local Exécuter, la zone de saisie Valeur A permet de définir la valeur numérique du premier argument de l'opération choisie.

Cette valeur peut être définie par une saisie ou par affectation d'une variable par l'intermédiaire du menu local attendant.

### Le menu local Opérateur

Lorsque l'option Affecter une valeur... est choisie dans le menu local Exécuter, le menu local Opérateur n'apparaît pas.



Le menu local Opérateur affiche et permet de choisir parmi quatre opérations à effectuer : Plus, Moins, Multiplié par et Divisé par.

- **Plus** définit l'addition ( $A+B$ ) des valeurs numériques définies dans les zones de saisie Valeur A et Valeur B.
- **Moins** définit la soustraction ( $A-B$ ) des valeurs numériques définies dans les zones de saisie Valeur A et Valeur B.
- **Multiplié par** définit la multiplication ( $A*B$ ) des valeurs numériques définies dans les zones de saisie Valeur A et Valeur B.
- **Divisé par** définit la division ( $A/B$ ) des valeurs numériques définies dans les zones de saisie Valeur A et Valeur B.

## La zone de saisie Valeur B

Lorsque l'option Affecter une valeur... est choisie dans le menu local Exécuter, la zone de saisie Valeur B n'apparaît pas.

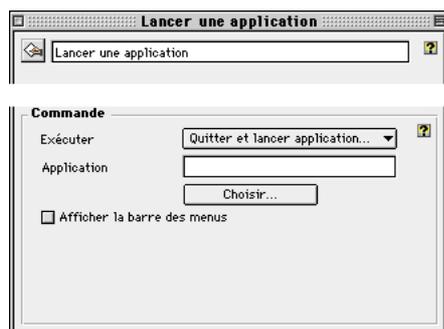
Lorsque l'option Calculer... est choisie dans le menu local Exécuter, la zone de saisie Valeur B permet de définir la valeur numérique du second argument de l'opération choisie.

Cette valeur peut être définie par une saisie ou par affectation d'une variable par l'intermédiaire du menu local attendant.

## Les commandes générales

Les commandes dites générales permettent de lancer une application, de gérer l'affichage du curseur, d'intervenir sur le déroulement de l'horloge écran et d'envoyer des messages. Ces commandes sont au nombre de quatre : Lancer une application, Gérer pointeur, Aller au temps de l'écran et Envoyer messages.

### Lancer une application



La commande Lancer une application possède plusieurs arguments qui peuvent être définis par : le menu local Exécuter, la zone de saisie Application et le bouton Choisir....

## Le menu local Exécuter



Le menu local Exécuter affiche et permet de choisir parmi deux méthodes pour Lancer une application : Quitter (Katabounga) et lancer une application ou Lancer une application.

- **Quitter et lancer application** permet de quitter le run-time Katabounga en cours et de lancer l'application dont le nom est défini dans la zone de saisie application. Si l'application désignée n'existe pas, Quitter et lancer application ne fait rien.
- **Lancer application** provoque le lancement de l'application dont le nom est défini dans la zone de saisie Application. Si l'application désignée n'existe pas, Lancer application ne fait rien.

---

**Note : Le lancement de l'application ne fonctionne qu'en mode Runtime, et l'application doit se trouver au même niveau que le Runtime.**

---

## La zone de saisie Application

La zone de saisie Application permet de définir le nom de l'application qui doit être lancée.

## Le bouton choisir

Le bouton Choisir ouvre le dialogue standard d'ouverture de document qui permet de rechercher et sélectionner l'application qui doit être lancée. En cas de confirmation, le nom de l'application sélectionnée apparaît dans la zone de saisie Application.

## Gérer le pointeur

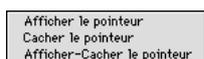


La commande Gérer le pointeur permet d'afficher ou d'enlever le pointeur de la souris. Le pointeur est alors affiché ou enlevé de manière globale pour toute la surface de l'écran.

**Pour enlever le pointeur sur un objet particulier, vous pouvez affecter à cet objet le curseur "No curseur".**

Elle possède un argument qui peut être défini par le menu local Exécuter.

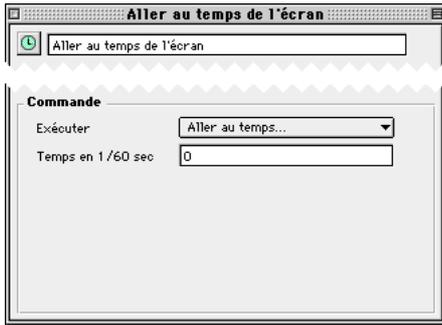
### Le menu local Exécuter



Le menu local Exécuter affiche et permet de choisir parmi trois méthodes pour gérer le pointeur : Afficher le pointeur, Cacher le pointeur, Afficher/Cacher le pointeur.

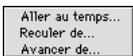
- **Afficher le pointeur** permet de faire apparaître le pointeur à l'écran. Si le pointeur est déjà affiché, Afficher le pointeur ne fait rien.
- **Cacher le pointeur** permet de faire disparaître le pointeur de l'écran. Si le pointeur est déjà caché, Cacher le pointeur ne fait rien.
- **Afficher/Cacher le pointeur** permet de faire apparaître ou disparaître le pointeur de l'écran selon que l'état précédent du pointeur est caché ou affiché.

## Aller au temps de l'écran



La commande Aller au temps de l'écran possède plusieurs arguments qui peuvent être définis par : le menu local Exécuter et la zone de saisie Temps en 1/60 sec.

### Le menu local Exécuter



Le menu local Exécuter affiche et permet de choisir parmi trois méthodes pour Aller au temps de l'écran : Aller au temps..., Reculer de..., Avancer de....

- **Aller au temps...** permet de modifier la valeur du Temps écran, qui exprime le délai en 1/60ème de seconde écoulé depuis l'apparition de l'écran, en lui affectant la valeur définie dans la zone de saisie Temps en 1/60 sec.
- **Reculer de...** permet de modifier la valeur du Temps écran, qui exprime le délai en 1/60ème de seconde écoulé depuis l'apparition de l'écran, en diminuant sa valeur actuelle de la valeur définie dans la zone de saisie Temps en 1/60 sec.
- **Avancer de...** permet de modifier la valeur du Temps écran, qui exprime le délai en 1/60ème de seconde écoulé depuis l'apparition de l'écran, en augmentant sa valeur actuelle de la valeur définie dans la zone de saisie Temps en 1/60 sec.

## La zone de saisie Temps en 1/60 sec

Lorsque l'option Aller au temps... est choisie dans le menu local Exécuter, la zone de saisie Temps en 1/60 sec permet de définir la valeur absolue du Temps écran.

Lorsque les options Reculer de... ou Avancer de... sont choisies dans le menu local Exécuter, la zone de saisie Temps en 1/60 sec permet de définir la valeur relative de diminution ou d'augmentation du Temps écran.

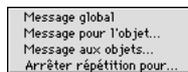
Ce délai s'exprime en ticks, c'est à dire en 1/60ème de seconde.

## Envoyer un message



La commande Envoyer un message possède plusieurs arguments qui peuvent être définis par : le menu local Exécuter, éventuellement la zone de saisie Nom de l'objet ou la zone de saisie Préfixe nom objets, la zone de saisie Message, éventuellement la zone de saisie Délai en 1/60 sec et la boîte à cocher Répéter l'envoi.

## Le menu local Exécuter



Le menu local Exécuter affiche et permet de choisir parmi quatre méthodes pour Envoyer un message : Message global, Message pour l'objet..., Messages aux objets..., Arrêter répétition pour....

- **Message global** provoque l'émission, pour l'ensemble du scénario, du message dont le texte est défini dans la zone de saisie Message, dans le délai défini dans la zone de saisie Délai en 1/60 sec. Si la boîte à cocher Répéter l'envoi est cochée, l'émission peut être répétée à l'intervalle de temps défini dans la zone de saisie Délai en 1/60 sec.

**Note : Seuls les éléments présents peuvent recevoir des messages émis de manière globale.**

---

- **Message pour l'objet...** provoque l'émission, pour l'objet dont le nom est défini dans la zone de dépose Nom de l'objet, du message dont le texte est défini dans la zone de saisie Message, dans le délai défini dans la zone de saisie Délai en 1/60 sec. Si la boîte à cocher Répéter l'envoi est cochée, l'émission peut être répétée à l'intervalle de temps défini dans la zone de saisie Délai en 1/60 sec. Si l'objet désigné n'existe pas, Message pour l'objet... ne fait rien.

- **Message aux objets...** provoque l'émission, pour les objets dont les noms commencent par le préfixe défini dans la zone de saisie Préfixe nom objets, du message dont le texte est défini dans la zone de saisie Message, dans le délai défini dans la zone de saisie Délai en 1/60 sec. Si la boîte à cocher Répéter l'envoi est cochée, l'émission peut être répétée à l'intervalle de temps défini dans la zone de saisie Délai en 1/60 sec.

- **Arrêter répétition pour...** permet d'arrêter la répétition du message dont le texte est défini dans la zone de saisie Message. Si le message n'existe pas, Arrêter répétition pour... ne fait rien.

#### La zone de dépose Nom de l'objet

Lorsque les options Message global, Messages aux objets... ou Arrêter répétition pour... sont choisies dans le menu local Exécuter, la zone de dépose Nom de l'objet n'apparaît pas.

Lorsque l'option Message pour l'objet... est choisie dans le menu local Exécuter, la zone de dépose Nom de l'objet permet de définir l'objet auquel doit s'appliquer la commande par l'intermédiaire du menu local attendant ou par un glisser-déposer du nom de l'objet de la fenêtre Scénario vers la zone de dépose.

Le menu local attendant propose l'objet Moi-même qui définit l'objet auquel est affectée la commande.

**Une commande qui se réfère à l'objet Moi-même peut être dupliquée sur plusieurs objets et s'applique à l'objet auquel elle est affectée sans qu'il soit nécessaire de la paramétrer à nouveau.**

#### La zone de saisie Préfixe nom objets

Lorsque les options Message global, Message pour l'objet... ou Arrêter répétition pour... sont choisies dans le menu local Exécuter, la zone de saisie Préfixe nom objets n'apparaît pas.

Lorsque l'option Messages aux objets... est choisie dans le menu local Exécuter, la zone de saisie Préfixe nom objets permet de définir le préfixe par lequel doivent commencer les noms des objets auxquels doivent s'appliquer la commande.

Le préfixe ne doit pas dépasser quatre caractères.

#### La zone de saisie Message

La zone de saisie Message permet de définir le libellé du Message qui doit être émis.

#### La zone de saisie Délai en 1/60 sec

La zone de saisie Délai en 1/60 sec permet de définir le délai avant l'émission du Message ou l'intervalle de temps entre chaque répétition du message si la boîte à cocher Répéter l'envoi est cochée.

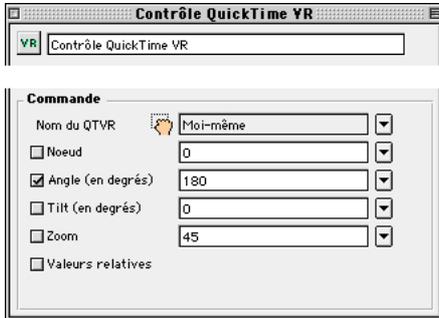
Ce délai s'exprime en ticks, c'est à dire en 1/60ème de seconde.

#### La boîte à cocher Répéter l'envoi

La boîte à cocher Répéter l'envoi permet, si elle est cochée, de répéter l'envoi du message selon l'intervalle de temps défini dans la zone de saisie Délai en 1/60 sec.

# La commande Contrôle QuickTime VR

## Contrôle QuickTime VR



La commande QuickTime VR permet de reproduire et contrôler les opérations de navigation autorisées lors de la manipulation directe d'une séquence QuickTime VR. La commande Contrôle QuickTime VR possède plusieurs arguments qui peuvent être définis par : la zone de dépose Nom du QTVR et les boîtes à cocher et zones de saisie Nœud, Angle (en degrés), Tilt (en degrés), Zoom, Valeurs relatives.

### La zone de dépose Nom du QTVR

La zone de dépose Nom du QTVR permet de définir l'objet auquel doit s'appliquer la commande par l'intermédiaire du menu local attendant ou par un glisser-déposer du nom de l'objet de la fenêtre Scénario vers la zone de dépose.

Le menu local attendant propose l'objet Moi-même qui définit l'objet auquel est affectée la commande.

**Une commande qui se réfère à l'objet Moi-même peut être dupliquée sur plusieurs objets et s'applique à l'objet auquel elle est affectée sans qu'il soit nécessaire de la paramétrer à nouveau.**

### La boîte à cocher et zone de saisie Nœud

La boîte à cocher Nœud permet, si elle est cochée, de prendre en compte lors de l'exécution de la commande la valeur définie dans la zone de saisie attenante.

La zone de saisie Nœud permet de définir le numéro du nœud à atteindre.

Cette valeur peut être définie par une saisie ou par affectation d'une variable par l'intermédiaire du menu local attenant.

---

*Nœud est la traduction littérale de Node. Pour plus d'informations sur le sens de Node, se reporter à la documentation QuickTime VR.*

---

### La boîte à cocher et zone de saisie Angle (en degrés)

La boîte à cocher Angle (en degrés) permet, si elle est cochée, de prendre en compte lors de l'exécution de la commande la valeur définie dans la zone de saisie attenante.

La zone de saisie Angle (en degrés) permet de définir l'angle horizontal de vision. Cette valeur doit être comprise entre 0 et 360. La valeur 0 définit l'angle horizontal de vision standard.

Cette valeur peut être définie par une saisie ou par affectation d'une variable par l'intermédiaire du menu local attenant.

Lorsque la boîte à cocher Valeurs relatives est cochée, une valeur d'angle négative permet de tourner vers la droite et une valeur d'angle positive permet de tourner à gauche.

### La boîte à cocher et zone de saisie Tilt (en degrés)

La boîte à cocher Tilt (en degrés) permet, si elle est cochée, de prendre en compte lors de l'exécution de la commande la valeur définie dans la zone de saisie attenante.

La zone de saisie Angle (en degrés) permet de définir l'angle vertical de vision. Cette valeur doit être comprise entre -90 et 90. La valeur 0 définit l'angle vertical de vision standard.

Cette valeur peut être définie par une saisie ou par affectation d'une variable par l'intermédiaire du menu local attenant.

Lorsque la boîte à cocher Valeurs relatives est cochée, une valeur de tilt négative permet de tourner vers le bas et une valeur de tilt positive permet de tourner vers le

haut.

#### **La boîte à cocher et zone de saisie Zoom**

La boîte à cocher Zoom permet, si elle est cochée, de prendre en compte lors de l'exécution de la commande la valeur définie dans la zone de saisie attenante.

La zone de saisie Zoom permet de définir l'amplitude du champ de vision. Cette valeur doit être comprise entre -90 et 90. La valeur 0 définit le champ de vision standard.

Cette valeur peut être définie par une saisie ou par affectation d'une variable par l'intermédiaire du menu local attendant.

Lorsque la boîte à cocher Valeurs relatives est cochée, une valeur de zoom négative permet de s'approcher et une valeur de zoom positive permet de s'éloigner.

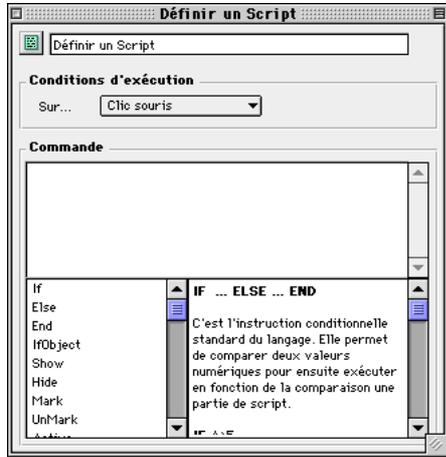
#### **La boîte à cocher Valeurs relatives**

Si la boîte à cocher Valeurs relatives n'est pas cochée, les valeurs des zones de saisie Angle (en degrés), Tilt (en degrés) et Zoom sont considérées en valeur absolue, c'est à dire sans tenir compte de la position actuelle.

Si la boîte à cocher Valeurs relatives est cochée, les valeurs des zones de saisie Angle (en degrés), Tilt (en degrés) et Zoom sont considérées en valeur relatives, c'est à dire par rapport à la position actuelle.

# La commande Définir un script

## Définir un script



Un script est un programme court réalisé dans le langage interne de Katabounga et qui permet de réaliser toutes les opérations qui ne correspondent pas à une commande standard.

La commande Définir un script possède trois zones : la zone de saisie du texte du script, la zone de défilement des mots clés et des instructions, et la zone d'affichage de l'aide en ligne.

La fenêtre de la commande Définir un script possède en bas à droite une case de contrôle de taille qui permet d'ajuster ses dimensions aux besoins de l'utilisateur.

### La zone de saisie du texte du script

La zone de saisie supérieure permet la saisie du texte du script selon les règles de syntaxe et de sémantique propres à Katabounga.

La saisie des mots-clés et des commandes est instantanément interprétée et les fait apparaître en caractères gras.

## La zone de défilement des mots clés

La zone de défilement inférieure gauche affiche et permet de sélectionner dans la liste les mots-clés ou les commandes propres à Katabounga.

## La zone d'affichage de l'aide en ligne

La zone d'affichage inférieure droite affiche le texte d'une aide en ligne qui se rapporte au mot-clé ou à la commande sélectionnée dans la zone de défilement à gauche.

## Les mots clés

### **If ... Else ... End**

**IF** *Comparison*

    Instructions

**ELSE**

    Instructions

**END**

C'est l'instruction conditionnelle standard du langage. Elle permet de comparer deux valeurs numériques pour ensuite exécuter en fonction de la comparaison une partie de script.

**IF** A>5

    Exécution si vrai

    ...

**ELSE**

    Exécution si faux

    ...

**END**

Les opérateurs de comparaison sont :

<     inférieur à

>     supérieur à

<>   différent de

=     égal à

<=   inférieur ou égal

>= supérieur ou égal

Exemple :

```
IF MouseH>Objet.Right
    MoveObject MySelf,MouseH,Objet.Top
ELSE
    MoveObject MySelf,Objet.Right,Objet.Top
END
```

On peut aussi effectuer des tests sur des booléens prédéfinis :

```
IF Macintosh
    Message GoMac
ELSE
    Message GoIBM
END
```

Voir : "Variables prédéfinies"

***IfObject ... Else ... End***

```
IfObject Object,Etat
```

Cette instruction fonctionne comme l'instruction **If**. Elle s'utilise de la même manière. Elle permet de tester l'état d'un objet. Elle nécessite deux paramètres : la référence d'un objet et l'état que l'on veut tester.

```
IfObject MySelf,shown
```

...

```
Else
```

...

```
End
```

```
IfObject MySelf,shown
```

```
IfObject Image,hidden
```

```
IfObject Toto,marked
```

```
IfObject Objet0,unmarked
```

```
IfObject MySelf,active
```

```
IfObject MySelf,inactive
```

## Les instructions

### **Show**

#### **Show** Objet

Cette instruction donne ordre à un objet de s'afficher.

#### **Show** ObjetImage

#### **Show** MySelf

### **Hide**

#### **Hide** Objet

Cette instruction donne ordre à un objet de s'enlever.

#### **Hide** ObjetImage

#### **Hide** MySelf

### **Mark**

#### **Mark** Objet

Cette instruction coche un objet. L'état coché sera représenté graphiquement si l'objet contient un média de type "Bouton" permettant de gérer le fonctionnement en boîte à cocher.

#### **Mark** ObjetImage

#### **Mark** MySelf

### **UnMark**

#### **UnMark** Objet

Cette instruction décoche un objet. L'état décoché sera représenté graphiquement si l'objet contient un média de type "Bouton" permettant de gérer le fonctionnement en boîte à cocher.

#### **Unmark** ObjetImage

#### **Unmark** MySelf

### **Active**

#### **Active** Objet

Cette instruction rend un objet actif. L'état actif sera représenté graphiquement si l'objet contient un média "Bouton", sinon, l'objet sera simplement rendu "cliquable".

#### **Active** ObjetImage

## Active MySelf

### **Inactive**

#### **Inactive Objet**

Cette instruction rend un objet inactif. L'état actif sera représenté graphiquement si l'objet contient un média "Bouton" sinon, l'objet sera simplement rendu "non cliquable".

**Inactive ObjetImage**

**Inactive MySelf**

### **BringToFront**

#### **BringToFront Object**

Permet de placer l'objet spécifié au premier plan. L'objet sera placé devant tous les autres.

**BringToFront MySelf**

**BringToFront Image**

### **SendBehind**

#### **SendBehind Object**

Permet de placer l'objet spécifié à l'arrière-plan. L'objet sera placé derrière tous les autres.

**SendBehind MySelf**

**SendBehind Image**

### **MoveObject**

#### **MoveObject Object,H\_Pixels,V\_Pixels**

Permet de placer l'objet spécifié aux coordonnées H et V. Les coordonnées démarrent en haut à gauche du scénario.

**MoveObject MySelf,10,10**

**MoveObject Objet\_Film,MySelf.Right+5,MySelf.Top**

### **SizeObject**

#### **SizeObject Object,H\_Pixels,V\_Pixels**

Permet de changer la taille d'un objet.

La taille est exprimée en pixels.

**SizeObject MySelf, (MySelf.Right - MySelf.Left) / 2,100**

**SizeObject Objet\_Film,100,100**

Exemple pour placer un objet en plein écran et lancer son média :

**MoveObject** Objet\_Film,0,0

**SizeObject** Objet\_Film,SceneWidth,SceneHeight

**Message** Start\_Film,Objet\_Film

### **SlideObject**

**SlideObject** Object,H\_Pixels,V\_Pixels,Nombre\_de\_Pas

Cette instruction permet de lancer le déplacement d'un objet.

On spécifie l'objet à déplacer, la destination H en pixels et la destination V en pixels.

Nombre\_de\_Pas indique le nombre de positions intermédiaires que l'objet doit prendre avant d'arriver à la destination.

Plus le nombre de pas est grand plus le déplacement est lent.

**SlideObject** MySelf,100\*(Toto/10),100,10

**SlideObject** MySelf,MouseH,MouseV,5

**SlideObject** Objet,Objet.Right,Objet.Top,10

### **Refresh**

**Refresh** Object

Permet de redessiner l'objet spécifié.

Cette opération n'est nécessaire que sur les objets "Texte" contenant des variables à afficher.

Cette instruction est similaire à son équivalent icône.

**Refresh** MySelf

**Refresh** Image

### **SoundVolume**

**SoundVolume** Media\_Audio,Volume,Balance

Définit le volume pour ce média audio ainsi que la balance entre le canal gauche et le canal droit.

Volume peut aller de 0 (silence) à 255 (maximum) pour les réglages standards.

Il est possible de "booster" le volume en mettant une valeur supérieure à 255.

Le son peut cependant devenir "saturé" dans ce cas.

Balance peut aller de -127 à 127.

Les valeurs négatives augmentent le canal gauche tandis que les valeurs positives augmentent le canal droit.

La valeur 0 (réglage par défaut) équilibre la balance de manière égale à gauche et à

droite.

**SoundVolume** Sound,150,0

**SoundVolume** MyMusic,200,-50

### **SoundStart**

**SoundStart** Media\_Audio[,Loop]

Permet de lancer une séquence audio.

Si vous précisez l'option "Loop", le son sera rebouclé à l'infini.

**SoundStart** Musique,Loop

**SoundStart** Beep

### **SoundStop**

**SoundStop** Media\_Son

Arrête le média audio.

Une séquence audio est arrêtée à sa fin si on n'a pas demandé reboucler (loop).

Si une séquence est lancée en rebouclage (loop), cette instruction permet de l'arrêter.

**SoundStop** Musique

### **Num2String**

**Num2String** Variable,Expression\_Num

Cette instruction place dans la variable 'Variable' la conversion en chaîne de expression\_Num.

**Num2String** Texte,Objet.left

**Num2String** A,12\*(Toto/3)

### **String2Num**

**String2Num** Variable,Expression\_Chaine

Cette instruction place dans la variable 'Variable' la conversion en numérique de expression\_Chaine.

**Num2String** A,MaSaisie

**Num2String** A,"100"++VarTexte

### **MakeString**

**MakeString** Variable,Expression\_Chaine

Permet d'affecter une expression chaîne à une variable.

La variable doit être prédéfinie dans la palette variable.

**MakeString** Toto,"Coucou "++NomSaisie++" comment ça va ?"

(Voir "Chaînes" pour comprendre les expressions de type chaîne)Message

### **Debug**

**Debug** Expression\_Chaine

Cette instruction permet d'envoyer un texte dans la fenêtre "Messages & Erreurs" qui est affichée en édition par le menu "Fenêtres". Elle est utile, lorsque l'on désire vérifier le fonctionnement d'un scénario.

**Debug** ScreenName

**Debug** MyName++ " a été cliqué"++\_13++ "Ce n'est pas bien..."

(Voir "Chaînes" pour en savoir plus sur les expressions chaînes).

## La sémantique

Les variables prédéfinies

### **Les Booléens**

Macintosh

Windows

WWW

Permettent de déterminer sur quelle plate-forme est exécuté le scénario.

**IF** Macintosh

**SoundStart** Hello\_world

**ELSE**

**SoundStart** Mistake

**END**

**Button**

Permet de savoir si le bouton de la souris est appuyé ou non.

**IF** Button

    Le bouton est appuyé

**ELSE**

    Le bouton est relâché

**END**

### **Les numériques**

**SceneWidth**

**SceneHeigth**

Largeur et hauteur du scénario.

**MouseH**

**MouseV**

Coordonnées actuelles de la souris dans la fenêtre du scénario.

**MoveObject MySelf,MouseH-20,MouseV-20**

**DeltaH**

**DeltaV**

Ces deux coordonnées (en pixels) sont des variables que l'on peut lire après un déplacement d'objet avec la souris.

Elles sont automatiquement mises à jour par Katabounga si un objet est déplacé avec un objet de limitation.

Si aucun objet de limitation n'est défini, ces valeurs sont indéfinies (non valables).

**Random**

Cette variable prédéfinie contient une valeur aléatoire entre 0 et 255.

**ScreenTime**

**SceneTime**

Donnent le temps (en secondes) de l'écran courant ou du scénario.

### **Les textes**

**ScreenName**

Nom de l'écran courant.

**FolderName**

Nom de la séquence dans laquelle se trouve le script. Ceci même si le script est dans un objet, qui est dans un écran qui, lui, est dans la séquence.

**MyName**

Nom de l'objet sur lequel se trouve le script. Indéfini si le script est placé ailleurs que sur un objet.

### **Les objets**

**MySelf**

Définit l'objet sur lequel se trouve le script. Il s'agit de l'objet "Moi-même".

On peut utiliser cette expression chaque fois qu'il s'agit de spécifier l'objet qui contient la commande script.

**SizeObject MySelf,100,100**

.left  
.top  
.right  
.bottom

Ces suffixes définissent les coordonnées d'un objet.  
**MoveObject Image,Image.left+10,Image.Top+20**

Les numériques

### **Création dynamique de variables**

Les variables sont définies dans la palette variables.

En plus de ces variables définies par l'utilisateur, on peut créer et gérer des variables temporaires dans un script. Les variables ainsi créées sont utilisables durant toute l'exécution du scénario.

Pour créer une variable on utilise la syntaxe suivante :

A:=0

B:=45\*MouseH

Toto:=ObjetImage.Left/2

Valeur:=Valeur+1

### **Expressions numériques**

Chaque fois qu'une instruction du langage de script utilise une expression numérique, il peut s'agir :

D'une valeur numérique simple

1

-43

123,90

D'un nom de variable

Toto

A

Valeur

D'une valeur prédéfinie

MouseH

MouseV

... (voir "Variables prédéfinies")

D'une combinaison de tout ça...

Toto+((4\*A)/Objet.Left)

SceneWidth-43

...

### Les chaînes

Les chaînes de caractères sont appelées "Expression\_Chaine".

Chaque fois qu'une instruction du langage de script nécessite une expression chaîne, vous pouvez utiliser les définitions qui suivent.

Une expression chaîne peut être une variable définie dans la palette variable.

On peut aussi créer une expression par un texte entre guillemets :

"Manger"

"Toto"

On peut aussi combiner les deux

"Manger "++Variable++" c'est bien"

donnera la chaîne

"Manger de la soupe c'est bien" si la variable 'Variable' contient 'de la soupe'.

Une variable alphanumérique est retournée telle que. Si une variable demandée est numérique, sa valeur est convertie en texte.

On peut aussi utiliser des chaînes prédéfinies :

MyName

ScreenName

FolderName

(voir "variables prédéfinies")

On peut aussi placer des caractères spéciaux en donnant leur code ASCII.

\_13

\_32

...

**Message** "Clic on"++MyName

**Debug** "Screen is "++ScreenName++\_13++"Object is "++MyName

### Les commandes

On peut appeler directement une commande par son nom en entrant son nom.

Un nom de commandes est son titre. Il ne doit pas être un mot clé déjà reconnu par ailleurs dans le langage de script.

La commande sera exécutée à la fin de l'exécution du script.

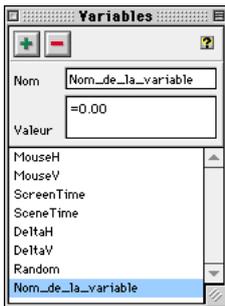
# LES VARIABLES

---

Les variables sont des valeurs numériques ou alphanumériques définies par leur nom. Il existe dans Katabounga des variables prédéfinies et des variables définies par l'utilisateur.

Les variables sont gérées par l'intermédiaire de la palette Variables qui permet d'effectuer toutes les manipulations liées aux variables.

## La palette Variables



La palette Variables permet d'ajouter ou supprimer des variables, elle affiche la liste des variables du scénario et la valeur de la variable sélectionnée.

## L'ajout de variables



*Icône du bouton d'ajout de nouvelles variables.*

Le bouton dont l'icône figure ci-dessus permet l'ajout de nouvelles variables.

Un clic sur le bouton "+" crée une nouvelle variable Sans-Titre.

## La suppression de variables



*Icône du bouton de suppression de variables.*

Le bouton dont l'icône figure ci-dessus permet la suppression de variables.

Un clic sur le bouton "-" supprime la variable sélectionnée dans la liste.

Une variable prédéfinie ne peut pas être supprimée.

## La liste des variables

Un clic sur le nom d'une variable la sélectionne et affiche dans les zones de saisie juste au dessus le nom et la valeur de la variable sélectionnée.

## Les zones de saisie

La zone de saisie Nom affiche et permet de modifier le nom de la variable sélectionnée dans la liste. Le nombre maximum de caractères autorisé est de 40.

Le nom d'une variable prédéfinie ne peut pas être modifié.

La zone de saisie Valeur affiche et permet de modifier la valeur de la variable sélectionnée dans la liste.

Une valeur numérique doit être précédée du signe "=". Toute valeur non précédée du signe "=" est considérée comme alphanumérique. Le nombre de caractères maximum autorisé pour une valeur alphanumérique est de 100.

La valeur d'une variable prédéfinie ne peut pas être modifiée.

## Les variables prédéfinies

Les variables prédéfinies sont des variables gérées par Katabounga. Elles peuvent être utilisées dans le paramétrage des commandes.

*Pour une utilisation plus poussée des variables prédéfinies, se reporter au chapitre "Les scripts".*

---

### **MouseH**

La variable MouseH contient en permanence la coordonnée horizontale de la souris par rapport à la fenêtre Ecran. La coordonnée 0 correspond à la gauche de l'écran. Cette valeur est exprimée en pixels.

### **MouseV**

La variable MouseV contient en permanence la coordonnée verticale de la souris par rapport à la fenêtre Ecran. La coordonnée 0 correspond au haut de l'écran. Cette valeur est exprimée en pixels.

### **ScreenTime**

La variable ScreenTime contient en permanence le nombre de secondes écoulées depuis l'apparition de l'écran.

### **SceneTime**

La variable SceneTime contient en permanence le nombre de secondes écoulées depuis le démarrage du scénario.

### **DeltaH**

Lorsqu'un objet contient la commande Déplacer avec souris avec l'option Limiter dans l'objet activée, la variable DeltaH contient le décalage horizontal entre l'objet déplacé et l'objet qui limite son déplacement. Cette valeur est exprimée en pixels.

## **DeltaV**

Lorsqu'un objet contient la commande Déplacer avec souris avec l'option Limiter dans l'objet activée, la variable DeltaV contient le décalage vertical entre l'objet déplacé et l'objet qui limite son déplacement. Cette valeur est exprimée en pixels.

## **Random**

La variable Random contient en permanence une valeur numérique aléatoire comprise entre 0 et 255.

# LES MESSAGES

---

Les messages sont des chaînes de caractères émises au cours de l'exécution du scénario. Ils peuvent être interceptés par l'événement Message... pour lancer l'exécution d'une commande.

Le nombre de caractères maximum d'un message est 20.

## Les messages de synchronisation

### Les messages liés aux séquences audio

**Start Nom\_de\_la\_séquence\_Audio** est émis au démarrage de la séquence audio. Ce message est émis systématiquement.

**Stop Nom\_de\_la\_séquence\_Audio** est émis à l'arrêt de la séquence audio. Ce message est émis systématiquement.

**Nom\_de\_la\_séquence\_Audio Temps\_en\_secondes** est émis à chaque seconde au long du déroulement de la séquence audio. Ce message est émis si l'option Messages de synchronisation est cochée.

### Les messages liés aux séquences QuickTime

**Nom\_de\_la\_séquence\_QuickTime Numéro\_de\_l'image** est émis à chaque image au long du déroulement de la séquence QuickTime. Ce message est émis si l'option Messages de synchronisation est cochée.

### Les messages liés aux Sprites

**Nom\_du\_Sprite Numéro\_de\_l'image** est émis à chaque image au long du déroulement du Sprite. Ce message est émis si l'option Messages de synchronisation

est cochée.

## Les messages liés aux déplacements sur parcours

**Préfixe\_du\_message Numéro\_du\_point** est émis à chaque point au long du déplacement d'un objet sur une trajectoire définie par l'utilisateur. Ce message est émis si l'option Messages de synchronisation est cochée.

## Les messages prédéfinis

Open scenario
Close scenario
Open screen
Close screen
Key-
Left arrow
Right arrow
Up arrow
Down arrow
Return
Tab
Mouse click
Before screen draw

**Open scenario** est émis par Katabounga une seule fois au démarrage du scénario.

**Close scenario** est émis par Katabounga une seule fois à la fermeture du scénario.

**Open screen** est émis par Katabounga une seule fois à l'ouverture d'un écran.

**Close screen** est émis par Katabounga une seule fois à la fermeture d'un écran.

**Key-** est émis par Katabounga à chaque fois qu'une touche clavier est frappée par l'utilisateur. Le signe - représente le caractère correspondant à la touche frappée (Key-A, Key-B, ..., Key-Z, ...).

**Left arrow** est émis par Katabounga à chaque fois que la touche Flèche gauche est frappée par l'utilisateur.

**Right arrow** est émis par Katabounga à chaque fois que la touche Flèche droite est frappée par l'utilisateur.

**Up arrow** est émis par Katabounga à chaque fois que la touche Flèche haut est frappée par l'utilisateur.

**Down arrow** est émis par Katabounga à chaque fois que la touche Flèche bas est frappée par l'utilisateur.

**Return** est émis par Katabounga à chaque fois que la touche Retour est frappée par l'utilisateur.

**Tab** est émis par Katabounga à chaque fois que la touche Tabulation est frappée par l'utilisateur.

**Mouse click** est émis par Katabounga à chaque clic souris sans tenir compte de la position de la souris.

**Before screen draw** est émis par Katabounga avant l'affichage d'un écran.

## Les messages QuickTime VR

**INom\_du\_VR@Numéro\_du\_nœud@Numéro\_du\_point\_chaud** (exemple : `IMonFilm@231@67`) est émis par Katabounga lorsque la souris entre dans un point chaud d'une séquence QuickTime VR

**ONom\_du\_VR@Numéro\_du\_nœud@Numéro\_du\_point\_chaud** (exemple : `OMonFilm@231@67`) est émis par Katabounga lorsque la souris sort d'un point chaud d'une séquence QuickTime VR

**BNom\_du\_VR@Numéro\_du\_nœud@Numéro\_du\_point\_chaud** (exemple : `BMonFilm@231@67`) est émis par Katabounga lorsque le bouton de la souris est enfoncée dans un point chaud d'une séquence QuickTime VR

## Les messages utilisateurs

Certains messages peuvent être définis par l'utilisateur tant pour ce qui est de leur libellé que de leur moment d'émission.

Les commandes qui permettent l'émission d'un message utilisateur sont : Envoyer un message, Déplacer linéairement, Glisser dans/hors écran, Déplacer avec souris, Déplacer avec ZOOM, Déplacer par impulsion et Définir un script.

*Pour plus d'informations sur les commandes citées, se reporter au chapitre "Les commandes".*

Dans un objet contenant un média texte, un clic souris sur un lien hypertexte (gras et souligné) émet un message dont le libellé est le mot cliqué. Ce message n'est émis que vers l'objet qui contient le média texte.

# LES ASSISTANTS

---

Les assistants de Katabounga sont des outils ajoutés à Katabounga qui permettent d'automatiser des tâches courantes et parfois fastidieuses et facilitent ainsi la construction d'un scénario.

## Diaporama

Cet assistant permet de créer une série d'écrans à partir d'un dossier de médias images.

## Fond

Permet de choisir la couleur du fond de l'écran.

## Effet/Vitesse

Permet de choisir l'effet d'enchaînement et sa vitesse appliqués lors d'un enchaînement automatique et/ou manuel.

## Automatique

Permet d'entrer une valeur (en secondes) pour créer un enchaînement automatique d'écrans.

## Manuel

Crée sur chaque écran un objet (transparent en bas de l'écran) qui sur "Clic souris" comporte une commande "Aller à l'écran suivant".

## Nom de la séquence

Entrez le nom que vous désirez donner à la séquence créée pour le diaporama.

## Exécuter

Lance l'exécution de l'assistant.

Katabounga vous demande par un dialogue standard de choisir un ou plusieurs média de type image.

Le choix "Ajouter tout le dossier" est conseillé, sinon on créera un Diaporama avec un seul média image !

Cet assistant crée autant d'écrans que vous avez choisi de médias image.

Les images sont placées chacune dans un objet centré sur chaque écran.

Les écrans ont tous la couleur de fond choisie.

Si l'option 'Automatique' est cochée, l'assistant place une commande globale dans la séquence permettant d'effectuer un enchaînement automatique des images à une cadence définie dans le champ correspondant. L'option 'Manuel' provoque la création d'un objet Global avec le même type de commande, mais réagissant à un clic souris pour le passage d'une image à une autre.

## Afficher/Enlever

On a souvent besoin d'afficher/enlever un objet sur le passage de la souris sur un autre objet.

Cet assistant permet d'automatiser cette tâche.

On va lui donner l'objet défini comme "sensible". C'est l'objet sur lequel la souris va réagir.

On va aussi lui donner l'objet à afficher. C'est l'objet qui sera affiché/enlevé en fonction de l'entrée/sortie de la souris dans l'objet sensible.

Dans la zone "Objet sensible" glissez l'objet sensible.

Dans la zone "Objet à afficher/enlever" glissez l'objet qui doit être affiché ou enlevé.

Choisissez un effet et une vitesse (ATTENTION : les temps de réaction seront plus lents si vous mettez un effet autre que direct).

Cliquez sur “Exécuter”.

Katabounga effectue alors les paramétrages suivants :

L’objet à afficher/Enlever est rendu “Caché” par défaut.

L’objet sensible se voit attribuer deux commandes. La première sur événement “Entrée souris” donne ordre d’afficher l’objet à Afficher/Enlever. La deuxième sur événement “Sortie souris” donne ordre d’enlever l’objet à Afficher/Enlever.

## Dupliquer commande

Cet assistant permet de dupliquer une commande sur des éléments sélectionnés dans la structure du scénario.

On peut dupliquer des commandes sur des objets, des écrans et des séquences.

Dans la zone “Glissez la commande à dupliquer” glissez la commande.

Sélectionnez dans la fenêtre du scénario les éléments sur lesquels vous désirez dupliquer cette commande.

Cliquez sur “Exécuter”.

## Dupliquer objet

Cet assistant permet de dupliquer un objet dans un écran.

Utile pour créer des séries d’objets alignés.

Dans la zone “Objet à dupliquer”, glissez un objet de l’écran.

Sens indique le sens de la duplication et nombre indique le nombre de duplications (en plus de l’original).

Cliquez sur “Exécuter”.

## Attributs d’objet

Cet assistant permet de copier des attributs d’un objet sur d’autres objets.

Dans la zone “Objet de référence”, glissez l’objet dont vous voulez copier les attributs.

Sélectionnez dans la fenêtre de structure du scénario les objets auxquels vous désirez

affecter les mêmes attributs.

Cliquez sur "Exécuter".

Voici les attributs copiés pour tous les types d'objets

Global/Local

Epaisseur de cadre

Couleurs

Transparence

Curseur

Actif/Inactif

Si l'objet est un objet texte, les attributs suivants sont copiés aussi :

Police de caractères

Taille des caractères

Style

Lissage

## Changer style...

Cet assistant permet d'effectuer un remplacement de style sur une série d'objets textes.

La série des objets à modifier est arbitraire en fonction d'une recherche de style.

Si vous avez dans votre scénario, dans différents écrans des objets textes dont vous voulez modifier le style, cet assistant est fait pour vous.

Glissez un objet texte dans la case "Objet-texte à modifier".

Glissez un autre objet texte dans la case "Objet-texte de référence".

Choisissez les options de copies désirées.

Cliquez sur "Exécuter".

Tous les objets dont le style (ou la partie de style définie par les boîtes à cocher) correspond à l'objet glissé dans la case "Objet-texte à modifier" prendront les attributs de l'objet défini dans la zone "objet-texte" de référence". Les objets glissés dans la zone "objet texte à modifier" prendront les attributs (ou partie suivant les options cochées) de l'objet défini dans la zone "objet texte de référence".

Tous les objets du scénario sont passés en revue dans la recherche.

## Fond d'écran

Chaque écran possède sa propre couleur de fond.  
Cet assistant permet de modifier le fond de tous les écrans d'une séquence.  
Choisissez une couleur pour les fonds.  
Glissez une séquence dans la zone "Appliquer aux écrans de la séquence".  
Cliquez sur "Exécuter".

## Prendre photo

Cet assistant permet de copier tout ou partie d'un écran pour en créer un média image.  
L'option "Tout l'écran" copie toute la surface de l'écran.  
Si cette option est décochée, vous pouvez choisir par sélection la partie d'écran à copier.  
Cliquez sur "Exécuter".  
Si "Tout l'écran" n'est pas coché, vous devez maintenant sélectionner à l'aide de la souris la partie d'écran à copier.  
Ensuite, Katabounga vous demande d'enregistrer un nouveau média image créé à partir de la zone photographiée.

## Convertir texte en image

Cet assistant permet de convertir un objet texte en objet image.  
Glissez un objet texte dans la zone "Objet texte à convertir".  
L'option "Copier fond" indique à Katabounga de copier aussi dans l'image le fond de l'objet.  
Si le fond n'est pas transparent, Katabounga copie la couleur de fond.  
Si le fond est transparent, Katabounga copie tout ce que l'on voit par transparence.  
Cliquez sur exécuter et Katabounga vous demande d'enregistrer le média.  
Validez.  
Un nouveau média image est créé par cette conversion. Ce média est placé dans un

objet nouvellement créé. L'ancien objet de type texte est définitivement perdu.

## Convertir texte en bouton

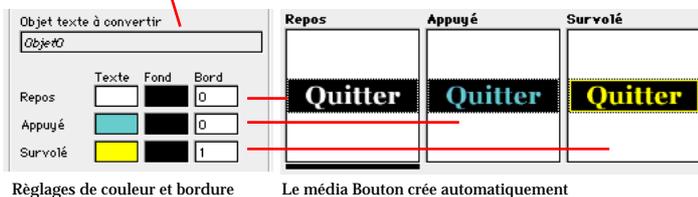
Cet assistant permet de créer un média bouton à partir d'un objet texte.

Cet assistant va créer le média "Bouton" et placer automatiquement trois images dans ce média : une image pour l'état "Repos", une image pour l'état "Appuyé" qui est affiché quand la souris est cliquée sur le bouton, une image pour l'état "Survolé" qui est affiché lorsque la souris est dans la zone du bouton.

Vous pouvez définir une couleur de texte (et de bordure si la bordure n'est pas nulle) et une couleur de fond pour chaque état.

L'objet de type texte dans l'écran

**Quitter**



Règlages de couleur et bordure

Le média Bouton crée automatiquement

Glissez un objet texte dans la zone "Objet texte à convertir".

Les couleurs et bordures par défaut sont mises à jour avec celles de l'objet texte.

Choisissez les couleurs et bordures pour les différents états.

Cliquez sur "Exécuter".

L'assistant vous demande alors de nommer le nouveau média "Bouton" créé.

Ensuite il va calculer les différents états.

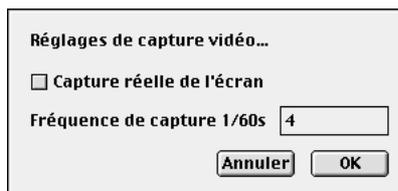
## Exécuter et filmer...

**Note : Cette commande nécessite une machine puissante avec un disque dur performant. Il est important de disposer d'un espace libre sur votre disque dur.**

Comme les commandes Exécuter et Exécuter depuis l'écran , cette commande lance l'exécution du scénario et permet de créer un film QuickTime à partir de l'exécution du scénario.

**Note : Bien que cette commande permette de filmer TOUT le déroulement des événements d'un scénario, nous vous conseillons de l'utiliser pour créer des films à partir d'animations ne nécessitant pas d'interactivité trop complexe.**

Après avoir indiqué où enregistrer le film QuickTime, le dialogue suivant est affiché :



### Capture réelle de l'écran

Cette option est inactive par défaut. Elle permet, si elle est active, de filmer le déroulement réel à l'écran comprenant le déplacement de la souris. Lorsqu'elle n'est pas active, Katabounga n'enregistre que le déroulement "OffScreen" du scénario ce qui améliore la qualité du résultat.

## Fréquence de capture 1/60s

Permet de définir la fréquence de capture. Il s'agit du temps en 60èmes de secondes entre chaque capture du déroulement du scénario.

## Généralités sur la capture QuickTime

Katabounga permet de réaliser des animations rapides et fluides. Pour que la création d'un film QuickTime reflète cette fluidité, elle doit être la plus rapide possible. Pour cette raison, Katabounga ne compresse pas les images du film créé car la compression ralentit de manière significative le déroulement des événements à filmer. Katabounga ne propose donc pas de réglage de compression au moment de créer le film.

Le film QuickTime créé occupe un espace disque important. A vous de compresser ultérieurement ce film pour qu'il occupe moins de place.

**L'application lecture QuickTime, fournie en standard sur chaque Macintosh, permet de compresser des films QuickTime de manière très efficace.**

---

**Note : Il est normal que le déroulement du scénario apparaisse saccadé pendant l'enregistrement QuickTime. Le film résultant sera cependant fluide.**

---

## Taille des captures QuickTime

La taille des films (en occupation disque) créés par Katabounga va dépendre de leur contenu. Il est difficile de l'évaluer d'avance.

Elle va dépendre de la complexité de la surface à filmer. S'il s'agit uniquement d'images graphiques simples avec beaucoup d'aplats, la taille des films sera réduite. Par contre, si vous créez un film avec des images photographiques complexes, la taille du film sera importante.

Un film d'une minute au format 640/480 réalisé à partir de photos en mouvement sur l'écran occupera environ 100 Mo. Vous pourrez le compresser en utilisant un algorithme de type MPEG ou Sorenson® pour le réduire à environ 5 Mo !

Un film d'une minute au format 320/240 réalisé à partir d'images animées non photographiques occupera environ 1 Mo. Après compression, la taille du film pourra

être ramenée à 80 Ko !

## La palette Erreurs et messages

Cette palette peut être affichée / enlevée par la commande correspondante dans le menu Fenêtres.

Elle présente les erreurs survenues lors du déroulement d'un scénario comportant des commandes de type Script.

Si une erreur d'exécution survient durant le déroulement d'un script , cette erreur est stockée dans cette palette. A la fin du déroulement du scénario vous pouvez demander l'affichage de cette palette pour repérer les erreurs.

En plus des erreurs, cette palette permet de stocker, durant l'exécution du scénario, des messages. Ces messages sont envoyés depuis un script à l'aide de la commande Debug.

Consultez le chapitre traitant de la commande de type Script pour en savoir plus.

**Note : A chaque lancement de l'exécution du scénario, le contenu de cette palette est initialisé.**

## La commande Analyse et contrôles

Cette commande permet de créer un rapport sur le scénario actuellement ouvert. Le rapport est créé sous forme de fichier de type Texte tabulé et peut être lu par toute application sachant ouvrir un fichier texte.

A l'appel de cette commande, Katabounga affiche un dialogue permettant de choisir les informations à mettre dans le rapport.



## Informations globales

Place dans le rapport les informations globales du type Nom du scénario, taille et couleurs...

## Comptage des éléments

Place les informations sur le nombre des éléments dans le scénario. Il s'agit du nombre de séquences, d'écrans, d'objets...

## Contrôle des médias

Place la liste des médias du scénario avec leur nom de fichier, leur taille...Informe l'utilisateur sur la présence éventuelle de médias inutilisés.

## Etat des variables

Place dans le rapport la liste des variables du scénario ainsi que leur valeur initiale.

## Occupation mémoire des écrans

Place dans le rapport des informations sur la taille mémoire occupée par les différents écrans du scénario.

## Le mode Débug

Si l'exécution du scénario est lancée en maintenant la touche Option enfoncée, le mode Débug est activé dans une fenêtre à gauche de l'écran.

## La commande Créer un auto-exécutable

Après avoir créé un scénario dans Katabounga sur Macintosh, vous pouvez en créer une version autonome pour Macintosh et plate-forme Windows 95/98. Cette opération s'appelle : la compilation.

Cette compilation n'affecte en rien le scénario existant. On pourrait parler de scénario source qui est le fichier géré par Katabounga et de résultat compilé pour le dossier créé par Katabounga lors de la compilation. On peut à tout moment revenir sur le contenu d'un scénario et relancer une compilation. Les médias seront dupliqués au moment de la compilation. Les médias originaux ne sont pas affectés.

Dans le principe, Katabounga crée un dossier contenant tous les éléments pour faire fonctionner ce scénario de manière autonome pour les deux plate-formes.

Un scénario auto-exécutable est une version autonome d'un scénario créé avec Katabounga. Ce scénario ne nécessite pas la présence du logiciel Katabounga pour être joué.

Vous pouvez ainsi créer sur plate-forme Macintosh une présentation multimédia et la diffuser à des utilisateurs potentiels qui peuvent la consulter sur plate-forme Windows et Macintosh.

## Configuration Macintosh pour un auto-exécutable

PowerMacintosh.

Système 7.6 minimum.

RAM dépendant du scénario.

QuickTime 3.0 minimum.

### **ATTENTION**

Comme pour toutes les applications utilisant QuickTime, il faut que cette extension soit correctement installée. Si vous installez QuickTime en version anglaise sur un système déjà équipé de QuickTime version française, l'installation ne se fera pas correctement car certains noms diffèrent.

Pour installer QuickTime correctement procédez comme suit :

- dans le gestionnaire d'extensions, désactivez tous les éléments actuels de QuickTime,

- ouvrez le dossier "Extensions inactives" dans le "Dossier système" et supprimez les extensions liées à QuickTime,
- lancez l'installation de la nouvelle version.

## Configuration Windows pour un auto-exécutable

Processeur Pentium 200 MHz minimum recommandé.

Windows 95/98.

Au moins 16 Mo de mémoire.

QuickTime 3.0 installé sur la machine.

Il n'y a pas d'installation particulière à faire (en dehors de QuickTime).

L'article "Créer un auto-exécutable..." du menu "Scénario" permet de lancer la compilation d'un scénario. Un scénario devra comporter au moins un écran pour que cet article soit accessible.

Un dialogue permettant de régler les options de compilation est affiché.

Voici les différentes options du dialogue et leur signification.

### Inclure les polices de caractères utilisées

Option Macintosh uniquement.

Si vous cochez cette option, les polices de caractères utilisées dans les objets de type texte seront encapsulées dans l'application finale générée. Cela permet d'être sûr que la personne qui va consulter votre scénario dispose bien des bonnes polices à afficher.

Attention, si vous utilisez beaucoup de polices, l'application finale pourra devenir très gourmande en occupation disque.

Consultez le chapitre traitant des polices de caractères un peu plus loin.

### Nom de l'application (Macintosh)

Entrez dans cette zone le nom que vous désirez donner à l'application finale.

Par défaut il s'agit du nom du dossier que vous avez demandé dans le dialogue d'enregistrement.

## Nom de l'application (Windows)

Entrez dans cette zone le nom que vous désirez donner à l'application Windows finale.

**Note : Si vous désirez graver un CD-ROM au format ISO 9660, le nom que vous donnez à l'application Windows ne devra pas dépasser 8 caractères.**

## Copier les médias

Par défaut cette option est cochée.

Elle donne ordre à Katabounga de copier les médias du scénario dans le dossier "Médias". La plupart du temps vous allez utiliser cette option. Il peut néanmoins être intéressant de recompiler un scénario sans les médias. Dans ce cas, vous êtes responsable de la présence des médias dans le dossier.

## Renommer les médias pour gravage ISO 9660

Pour graver un CD-ROM au format ISO 9660, les noms de fichiers que vous désirez y placer devront comporter un maximum de 8 caractères. En cochant cette option, Katabounga effectue le traitement pour vous. Les médias sont renommés de manière anonyme. Pour faciliter la mise en place des textes au format ".rtf" entre autres, un fichier texte est généré récapitulant les nouvelles attributions de noms indexés.

## Enregistrement des données

Après avoir validé le dialogue des options de compilation, Katabounga vous demande, par l'intermédiaire d'un dialogue d'enregistrement standard, de situer et nommer le dossier contenant les éléments à compiler.

Après avoir validé, Katabounga commence le processus de compilation.

Voici à titre indicatif le traitement effectué :

- création de l'application encapsulée pour Macintosh. Cette application encapsulée comporte le code d'exécution ainsi que la structure du scénario,
- copie de l'exécutable Windows,

- création du dossier "Média" avec les fichiers de structure nécessaires décrits plus loin.

**Note : Ce dossier est créé même si l'option "Copier les médias" est désactivée. Cela permet à Katabounga de créer tout de même les fichiers aux emplacements corrects.**

- copie et conversion des médias si l'option est demandée.

## Eléments créés

Katabounga crée les éléments suivants sur le disque choisi :

Un dossier global contenant :

- l'application Macintosh encapsulée,
- l'exécutable Windows
- les dossiers "Média",

**Note : Ces éléments sont créés si les modules correspondants se trouvent bien dans le dossier "Modules Katabounga". Ce dossier doit se trouver à côté de l'application Katabounga. Si un des éléments de ce dossier (voir le dossier complet) n'existe pas, la compilation ne sera pas possible.**

Le dossier "Média" comporte les médias du scénario. Il comporte aussi quelques fichiers structurels indispensables au fonctionnement de l'exécutable Windows ainsi que des fichiers optionnels.

Les noms des fichiers structurels vont dépendre des noms que vous avez donnés aux exécutables (Macintosh et Windows). Ceci permet de gérer des dossiers "Médias" communs pour plusieurs scénarios. Consultez les annexes pour en savoir plus.

### NomWindows.kbs

Ce fichier comporte la structure du scénario pour l'exécutable Windows. Sa présence est indispensable au fonctionnement sous Windows. Il est indispensable que son nom soit identique à celui de l'exécutable (.exe).

## NomMacintosh\_ExtStr\_

Ce fichier comporte toutes les chaînes de caractères utilisées dans les objets de type texte du scénario. Attention, il ne s'agit pas des objets comportant un média de type texte.

## NomWindows.pcs

Ce fichier comporte toutes les chaînes de caractères utilisées dans les objets de type texte du scénario. Attention, il ne s'agit pas des objets comportant un média de type texte.

Ce fichier diffère du premier car les caractères sont convertis au format Windows.

Ces deux fichiers au format texte sont optionnels. S'ils ne sont pas présents, les exécutables vont utiliser les textes originaux du scénario. Ils sont créés par défaut et permettent de traduire les textes d'un scénario sans avoir besoin de modifier l'original du scénario.

Voici le format de ces fichiers :

{Texte A}

{Texte un peu plus grand et un peu plus long.} {etc}

Chaque chaîne de caractères est comprise entre deux accolades. L'ordre des chaînes est celui de la création dans le scénario.

Tout texte qui ne se trouve pas dans un bloc d'accolades est considéré comme commentaire.

## **ATTENTION**

Un fichier texte Windows ne doit pas être édité sur Macintosh. Un fichier texte Macintosh ne doit pas être édité sous Windows. Les deux plates-formes ne gèrent pas le texte de la même manière. Le codage ASCII des caractères diffère. Prudence donc...

## FONT\_PC.ini

Ce fichier, optionnel, contient des tables d'équivalences pour les polices de caractères sur plate-forme Windows. Il est actuellement difficile de trouver des polices de caractères rigoureusement identiques en taille. Bien que certaines polices aient des formes identiques, la "surface" occupée par une chaîne de caractères peut varier entre Macintosh et Windows. Pour cette raison, le fichier FONT\_PC.ini est

automatiquement copié et géré de manière dynamique en exécution du player Windows.

---

**Consultez le chapitre "Les polices de caractères" un peu plus loin.**

---

## Les médias

Si l'option "Copier les médias" est cochée (ce qui est conseillé), Katabounga fait une duplication des médias originaux dans le dossier "Média".

Tous les médias utilisés par un scénario compilé doivent se trouver dans ce dossier.

Ce dossier est adressé en chemin relatif : il doit se trouver dans le même dossier que l'exécutable qui veut les utiliser.

### Format des médias

Au moment de la compilation, certains des médias dupliqués sont convertis dans un format spécial. Ce format est propriétaire de Katabounga et il sera probablement inutilisable ailleurs.

---

**Note : Ne copiez jamais vous-même des médias dans un dossier "Média" pour auto-exécutables car certains formats nécessitent une conversion.**

---

Les films QuickTime sont convertis pour être au format FLATTEN.

Les Boutons Katabounga sont convertis en format spécial.

Les Sprites Katabounga sont convertis en format spécial.

### **Les médias "Texte"**

Ce type de média permet d'afficher des textes dans des objets. A ne pas confondre avec les objets de type texte gérés en interne par Katabounga.

Sur Macintosh, le format est de type SimpleText stylisé.

Sur Windows, le format doit être RTF.

Katabounga ne fait pas automatiquement la conversion d'un format à l'autre.

Vous devez donc placer dans le dossier "Média" les équivalents RTF des fichiers texte Macintosh.

Pour cela, ils doivent conserver le même nom suivi de ".rtf".

## Graver un CD-ROM multiplate-forme

La gravure d'un CD-ROM multiplate-forme est une opération délicate qui nécessite toute votre attention.

Nous vous conseillons de créer dans ce cas un CD-ROM avec deux partitions :

- une partition HFS standard pour la partie Macintosh,
- une partition au format ISO 9660 pour la partie Windows.

La plupart des logiciels de gravure vous permettent d'effectuer de telles opérations.

Consultez leur manuel d'utilisation.

La partie Macintosh peut être gravée directement en créant un volume HFS standard sur le CD-ROM. Il est conseillé d'effectuer une défragmentation avant la gravure et de demander l'option "Optimiser pour la vitesse" si celle-ci est disponible.

La partie Windows doit être créée au format ISO 9660. Ce format est plus contraignant que le format HFS. Il y a entre autres un inconvénient sur la longueur des noms de fichiers. Les noms de fichiers ne doivent pas excéder 8 Caractères + Suffixe.

---

**L'option "Renommer les médias pour gravage ISO 9660" permet de le faire automatiquement. Si cette option est cochée, tous les médias sont automatiquement renommés avec une indexation séquentielle.**

---

## Partager un dossier "Média"

Vous pouvez partager un dossier "Média" pour plusieurs scénarios compilés. Dans ce cas, les "auto-exécutables" peuvent se trouver dans le même dossier et utiliser tous un seul et même dossier "Média".

Compilez séparément les différents scénarios avec l'option "Copier les médias", puis procédez par glisser-déposer au niveau du Finder.

**Note : Prenez garde de compiler les différents scénarios avec des noms différents, notamment pour la structure Windows (fichier Nom\_du\_scénario.kbs) sinon il faudra les renommer à la main.**

---

Le partage d'un dossier "Média" est impossible si vos scénarios sont compilés avec l'option "Renommer les médias pour gravage ISO 9660" car les médias sont alors automatiquement nommés avec une indexation. Si vous modifiez manuellement cette indexation, l'auto-exécutable ne retrouvera pas les médias !

## Les polices de caractères

Les polices de caractères utilisées dans un scénario doivent se trouver installées dans le système de la machine sur laquelle le scénario va être joué. Si les polices ne s'y trouvent pas, le résultat risque d'être de mauvaise qualité. Soucieux de ce point important, nous proposons différentes solutions permettant d'automatiser cette tâche.

**Note : Les polices de caractères sont des œuvres protégées par les lois du "copyright" au même titre que des médias et des logiciels. Vérifiez que vous utilisez des polices que vous êtes autorisés à diffuser.**

---

## Macintosh

Lors de la création de l'auto-exécutable Macintosh, vous pouvez demander de copier les polices. Dans ce cas, les polices utilisées dans le scénario seront encapsulées dans l'auto-exécutable. Elles seront donc présentes lors de changement de système.

**Note : Le fait d'encapsuler les polices de caractères risque d'augmenter de manière considérable la taille de l'auto-exécutable.**

---

## **ATTENTION**

Les polices utilisées dans les médias de type "Texte" ne sont pas recopiées. Il s'agit uniquement des polices utilisées dans les objets textes.

### **Windows**

Votre scénario étant créé sur système Mac OS, les polices disponibles sur ce système ne sont pas forcément disponibles sur plate-forme Windows. Le format des polices de caractères n'étant pas le même d'une plate forme à l'autre, il est impossible de les copier ou de les encapsuler.

Pour être certain que les polices sont bien installées dans le système sur lequel votre scénario sera joué, nous vous conseillons d'en avertir l'utilisateur et de fournir les polices avec l'installateur adéquat.

Pour simplifier la portabilité des scénarios créés avec Katabounga, nous avons mis en place un système d'analyse de polices de caractères qui fait au mieux avec la disponibilité des polices du système.

Ce système se base de manière optionnelle sur un fichier spécial nommé FONT\_PC.ini.

Ce fichier texte est placé automatiquement dans le dossier "Média" du scénario de destination. Il contient des indications concernant des polices de caractères. Ces indications permettent au système de recherche de polices de retrouver une équivalence la plus proche possible.

Format du fichier FONT\_PC.ini

En interne, le player PC essaye de restituer au mieux une police équivalente à celle sur Macintosh. Vous avez aussi la possibilité de gérer vous-même ces équivalences de polices en complétant le fichier FONT\_PC.INI.

Ce fichier comporte par défaut la référence à certaines polices en donnant l'équivalence Mac/PC.

Voici le format utilisé :

[Arial] nom de la police sur Mac

WINNAME=Arial nom de la police sur Windows

HNORMAL=120 facteur d'échelle horizontal style normal

VNORMAL=100 facteur d'échelle vertical style normal

HBOLD=110 facteur d'échelle horizontal style bold

VBOLD= facteur d'échelle vertical style bold  
HITALIC = 120 ...  
VITALIC = 100  
HUNDERLINED=120  
VUNDERLINED=100

## Mémoire

Pour que l'application auto-exécutable puisse fonctionner correctement il faut lui allouer suffisamment de mémoire. Katabounga effectue automatiquement un calcul en fonction du scénario en tenant compte de :

- la taille du scénario,
- la profondeur de couleurs,
- du nombre de médias utilisés par écran.

Le calcul qu'effectue Katabounga tient compte de tous les éléments du scénario.

Il se peut cependant que certains paramètres viennent perturber ce calcul. Les films QuickTime par exemple peuvent utiliser plus de mémoire que prévu en fonction de réglages internes.

### Les objets texte lissés

Les objets textes avec lissage nécessitent beaucoup de mémoire pour être affichés correctement. Plus la taille de l'objet contenant le texte est importante, plus le besoin en mémoire est grand.

Un objet texte lissé nécessite 16 fois plus de mémoire que son équivalent non lissé ou qu'une représentation image de ce texte.

### Contrôler la mémoire

Durant l'exécution du scénario auto-exécutable, il est possible de contrôler l'état de la mémoire en activant l'affichage du "Contrôle de déroulement". Ce contrôle est activé /désactivé en appuyant sur CTRL-C.

Nous vous conseillons de contrôler la mémoire durant l'exécution de tout le scénario avant d'envisager sa diffusion. Si vous remarquez que la mémoire devient basse (en dessous de 500 Ko) il faudra allouer plus de mémoire à l'application. Si au contraire

vous vous apercevez qu'il y a beaucoup de mémoire libre (plus de 2 Mo) durant TOUT le déroulement du scénario, vous pouvez diminuer la partition allouée.

## **Différences fonctionnelles entre Macintosh et Windows (95 ou 98)**

Certains fonctionnements diffèrent d'une plate-forme à l'autre.

Bien que notre souci permanent soit de créer la plus grande compatibilité possible, certains points diffèrent :

- Les effets de type "Fading" et "diffusion motif" ne sont pas implémentés sous Windows.
- Seuls les styles de caractères normal, gras, souligné et italique sont transmis.

## **Problèmes à l'exécution Macintosh**

**Les textes sont affichés non-lissés**

Il faut allouer plus de mémoire. Un texte lissé nécessite 16 fois plus de mémoire que son équivalent non lissé ou qu'un équivalent "Image". Consultez le paragraphe "Mémoire".

# LES MENUS

---

Les menus de Katabounga correspondent à l'interface standard de Mac OS.

## Fichier

Fichier	
Nouveau scénario	⌘N
Ouvrir un scénario...	⌘O
Fermer	⌘W
Enregistrer	⌘S
Enregistrer sous...	
Mise en page...	
Imprimer...	⌘I
Quitter	⌘Q

## Nouveau scénario

Actif uniquement lorsque aucun scénario n'est ouvert. Crée un nouveau scénario "Sans titre" et ouvre la fenêtre Scénario.

Katabounga crée automatiquement dans ce nouveau scénario une première séquence comportant un écran.

## Ouvrir un scénario...

Actif uniquement lorsqu'aucun scénario n'est ouvert. Affiche le dialogue standard d'ouverture de document qui permet de sélectionner et ouvrir un scénario existant.

---

*On ne peut pas ouvrir un scénario dans l'éditeur depuis un support verrouillé.*

---

## **Fermer**

Fermer affiche un dialogue qui permet de confirmer ou d'infirmer l'enregistrement des éventuelles modifications du scénario ou d'invalidier l'appel menu. Et, en cas de validation, ferme le scénario.

## **Enregistrer**

Enregistre le scénario sous le même nom que précédemment. Si aucun nom n'a été attribué au scénario, réagit comme l'appel menu Enregistrer sous.

## **Enregistrer sous...**

Affiche le dialogue standard de création de document qui permet de nommer ou renommer le scénario et de l'enregistrer.

## **Mise en page...**

Affiche le dialogue standard de paramétrage du format d'impression en fonction de l'imprimante sélectionnée dans le sélecteur du menu Pomme.

## **Imprimer...**

Affiche le dialogue standard de paramétrage et de lancement de l'impression en fonction de l'imprimante sélectionnée dans le sélecteur du menu Pomme et imprime le contenu de la fenêtre Scénario.

## **Quitter**

Affiche un dialogue qui permet de confirmer ou d'infirmer l'enregistrement des

éventuelles modifications du scénario ou d'invalider l'appel menu. Et, en cas de validation, ferme le scénario et quitte l'application.

## Edition



Edition	
Annuler	⌘Z
Couper	⌘X
Copier	⌘C
Coller	⌘V
Effacer	
Tout sélectionner	⌘A
Préférences...	▶

### Annuler

Annule la dernière opération réalisée.

### Couper

Enregistre la sélection dans le presse-papiers et supprime la sélection.

### Copier

Enregistre la sélection dans le presse-papiers.

### Coller

Restitue le contenu du presse-papiers.

## Effacer

Efface la sélection.

## Tout sélectionner

Sélectionne l'ensemble des objets d'un écran, l'intégralité d'un texte, etc... suivant les cas.

## Préférences

Affiche un sous-menu avec les options suivantes :



### Grille magnétique

Affiche un dialogue qui permet de déterminer les préférences de l'utilisateur pour ce qui concerne la Grille magnétique.

### Objets

Affiche un dialogue qui permet de déterminer les préférences de l'utilisateur pour ce qui concerne les objets.

### Ecran

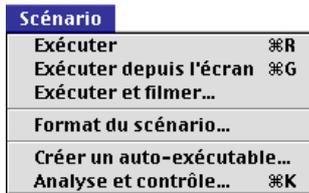
Affiche un dialogue qui permet de déterminer les préférences de l'utilisateur pour ce

qui concerne l'écran.

## Couleur

Affiche un dialogue qui permet de déterminer les préférences de l'utilisateur pour ce qui concerne la palette de couleur.

## Scénario



## Exécuter

Lance l'exécution du scénario à partir de l'écran de démarrage.

## Exécuter depuis l'écran

Lance l'exécution du scénario à partir de l'écran en cours.

**En mode édition (non compilé), la touche Esc permet de quitter l'exécution et de revenir à l'écran de départ. La combinaison Option-Esc stoppe également l'exécution, mais ouvre l'écran sur lequel l'exécution s'est arrêtée.**

## Exécuter et filmer...

Lance l'exécution du scénario à partir de l'écran de démarrage et crée un film QuickTime à partir du déroulement du scénario.

## Format du scénario ...

Affiche un dialogue qui permet de définir la profondeur de couleurs et la taille de l'écran pour le scénario.

## Créer un auto - exécutable ...

Affiche un dialogue qui permet de définir les options de compilation et transforme le scénario en application auto-exécutable sous Mac OS et Windows 32 bits.

**En mode compilé, la combinaison de touches standard Commande-Q permet de quitter l'exécution.**

## Analyse et contrôle ...

Affiche un dialogue qui permet de déterminer les préférences de l'utilisateur pour ce qui concerne le rapport d'analyse.

# Objets

Objets	
Dupliquer	⌘D
Placer au premier plan	⌘F
Placer à l'arrière-plan	⌘B
Avancer d'un plan	⌘J
Reculer d'un plan	⌘Y
Ajuster au média	▶
Aligner	▶
Edition du masque	⌘E
Retrouver le média	

## Dupliquer

Crée un double du ou des objets sélectionnés.

## Placer au premier plan

Place au premier plan le ou les objets sélectionnés.

## Placer à l'arrière-plan

Place à l'arrière-plan le ou les objets sélectionnés.

## Avancer d'un plan

Décale d'un plan vers l'avant le ou les objets sélectionnés.

## Reculer d'un plan

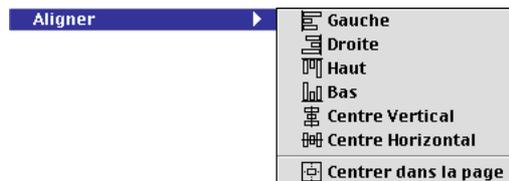
Déplace d'un plan vers l'arrière le ou les objets sélectionnés.

## Ajuster au média

Affiche un sous-menu qui permet d'ajuster la taille de l'objet à la taille du média qu'il contient selon un pourcentage choisi.

## Aligner

Affiche un sous-menu avec les options suivantes :



### Gauche

Aligne les objets sélectionnés sur leur gauche.

### Droite

Aligne les objets sélectionnés sur leur droite.

### Haut

Aligne les objets sélectionnés sur leur haut.

### Bas

Aligne les objets sélectionnés sur leur bas.

### Centre vertical

Aligne les objets sélectionnés selon un axe vertical passant par leur centre.

## Centre horizontal

Aligne les objets sélectionnés selon un axe horizontal passant par leur centre.

## Centrer dans l'écran

Aligne le ou les objets sélectionnés au centre de l'écran.

## Edition du masque

Affiche une nouvelle palette Outils et permet d'éditer le masque de l'objet sélectionné.

## Retrouver le média

Lance une recherche du média sélectionné dans l'écran. Au préalable, il faut avoir activé le type de média recherché dans la palette Médias.

## Format



Le menu Format n'est actif que lorsqu'un objet contenant un média Texte est sélectionné.

## Police

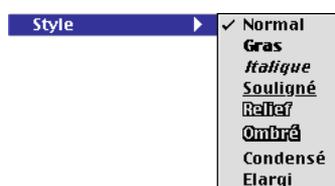
Affiche un sous-menu de la liste des polices de caractères définies dans le système et permet de choisir la police utilisée pour l'affichage du texte de l'objet sélectionné.

## Taille

Affiche un sous-menu d'une liste de corps de caractères prédéterminée et permet de choisir le corps utilisé pour l'affichage du texte de l'objet sélectionné.

## Style

Affiche un sous-menu avec les options suivantes :



### Normal

Affecte le style Normal au texte de l'objet sélectionné.

### Gras

Affecte le style Gras au texte de l'objet sélectionné.

### Italique

Affecte le style Italique au texte de l'objet sélectionné.

## **Souligné**

Affecte le style Souligné au texte de l'objet sélectionné.

## **Relief**

Affecte le style Relief au texte de l'objet sélectionné.

## **Ombre**

Affecte le style Ombre au texte de l'objet sélectionné.

## **Condensé**

Affecte le style Condensé au texte de l'objet sélectionné.

## **Elargi**

Affecte le style Elargi au texte de l'objet sélectionné.

## **Alignement**

Affiche un sous-menu avec les options suivantes :



## **Gauche**

Aligne le texte de l'objet sélectionné sur sa gauche.

## **Centre**

Aligne le texte de l'objet sélectionné sur son centre.

## Droite

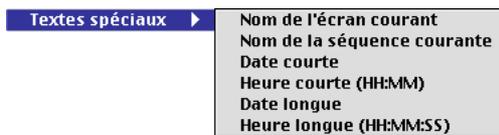
Aligne le texte de l'objet sélectionné sur sa droite.

## Antialiasing

Provoque le lissage du texte de l'objet sélectionné.

## Textes spéciaux

Affiche un sous-menu avec les options suivantes :



### Nom de l'écran courant

Affecte le nom de l'écran courant au texte de l'objet sélectionné.

### Nom de la séquence courante

Affecte le nom de la séquence courante au texte de l'objet sélectionné.

### Date courte

Affecte la date courante, selon un format court, au texte de l'objet sélectionné.

### Heure courte

Affecte l'heure courante, selon un format court, au texte de l'objet sélectionné.

## Date longue

Affecte la date courante, selon un format long, au texte de l'objet sélectionné.

## Heure longue

Affecte l'heure courante, selon un format long, au texte de l'objet sélectionné.

## Fenêtres

Fenêtres	
Médias	⌘1
Commandes	⌘2
Objets	⌘3
Variables	⌘4
✓ Scénario	⌘M
Ecran	⌘T
Assistants	⌘.
Erreurs et messages	⌘,

## Médias

Affiche ou efface la palette Médias qui permet de gérer les différents médias du scénario.

## Commandes

Affiche ou efface la palette Commande qui permet d'affecter des commandes aux écrans et/ou objets du scénario.

## Objets

Affiche ou efface la palette Objets qui permet de paramétrer les objets du scénario.

## **Variables**

Affiche ou efface la palette Variables qui permet de gérer les variables du scénario.

## **Scénario**

Affiche la fenêtre Scénario au premier plan.

## **Ecran**

Affiche la fenêtre Ecran au premier plan.

## **Assistants**

Affiche ou efface la palette Assistants qui liste les différents assistants de Katabounga et permet de les paramétrer.

## **Erreurs et messages**

Affiche ou referme la fenêtre Erreurs et messages qui affiche le compte-rendu de l'exécution du scénario.

## LES INCOMPATIBILITES

---

**Camerman 3.01 de MotionWorks.**

**Si cette extension est active, les boutons ne réagissent pas correctement en exécution car l'extension intercepte des événements système.**

# L'OPTIMISATION D'UN SCÉNARIO

---

Voici quelques conseils pour améliorer le déroulement de scénarios.

Lorsque l'on crée un scénario sur un PowerMacintosh G3 de dernière génération, et que l'on joue le scénario sur un PowerMacintosh 6100 à 60 MHz il se peut que l'on soit quelque peu déçu du résultat ! C'est normal car le facteur de vitesse entre ces deux machines est d'environ 24. Cela veut dire qu'un Power Mac G3 va théoriquement 24 fois plus vite qu'un 6100 à 60Mhz.

On peut donc aisément comprendre que le déroulement n'est pas aussi rapide sur ces deux machines.

## Principes incontournables

Pour afficher ou utiliser des données, il faut les charger depuis le support ou ces données sont stockées. Ceci, quelle que soit la manière ou le support de stockage.

### Le support

Un CD-ROM est plus lent qu'un disque dur. Les performances des lecteurs CD-ROM s'améliorent, mais leur débit reste en dessous de celui des disques durs.

Certains autres supports, même s'ils sont plus rapides en transfert de données sont plus lents en temps d'accès. Un lecteur ZIP par exemple est relativement performant en vitesse de transfert, mais les temps d'accès sont très longs.

### La mémoire

Comme vous l'avez souvent entendu et peut être remarqué, plus vous avez de mémoire, plus les applications "tournent" vite. Ce principe est vrai pour Katabounga aussi.

Katabounga gère en interne un principe de "preloading" assez complexe. Il permet en effet de précharger en mémoire le maximum d'informations pour le déroulement à

suivre.

Lorsque peu de mémoire est disponible, le préchargement de données ne peut avoir lieu. Le chargement des données va donc se faire "à la volée" au fur et à mesure du besoin de données, ce qui ralentit considérablement le déroulement.

## Fonctionnement interne de Katabounga

Voici un aperçu du fonctionnement interne de Katabounga que ce soit le "Player" Macintosh ou Windows.

Un scénario Katabounga est composé d'écrans et d'objets.

Un seul écran est chargé.

Tous les objets, donc les médias contenus dans ces objets, sont chargés à l'ouverture de l'écran. Ils sont donc prêts à l'emploi en RAM. Le temps de chargement d'un écran va donc dépendre du nombre d'objets et SURTOUT du temps de chargement des médias placés dans ces objets !

Les séquences audio sont gérées de manière globale au scénario. C'est ce qui leur permet d'être jouées sur plusieurs écrans. Une séquence audio est donc chargée au moment de son appel.

## Le scénario

Pensez que les utilisateurs de votre scénario doivent pouvoir le visualiser correctement. Un scénario 1024/768 ne sera pas forcément visualisable par tout le monde: **il sera impossible de le visualiser sur un écran 14 pouces.**

D'autre part, pensez à la profondeur de couleurs du scénario.

Si l'utilisateur final du scénario ne possède qu'un écran 256 couleurs, il ne faut pas lui fournir un scénario en milliers voir millions de couleurs.

Il pourra le visualiser tout de même, mais les images, les effets d'affichages et les animations ne seront pas d'une qualité optimale. Loin de là...

Une solution simple consiste à fournir plusieurs versions du même scénario. En général, une version en 256 couleurs et une autre en Milliers de couleurs.

Le mode Millions est à proscrire pour un scénario destiné à être diffusé.

Ce mode est intéressant pour des scénarios de présentation sur des machines haut de gamme, parfaitement réglées.

**Rappel : Un scénario dans une profondeur de couleurs joué sur un écran d'une autre profondeur de couleurs verra ses performances dégradées. Une alerte au lancement invite l'utilisateur à régler son écran sur la bonne profondeur de couleurs.**

---

## Optimiser les Images

C'est probablement le type de média le plus utilisé dans un scénario.

### Résolution

Sachant qu'un scénario Katabounga n'est pas destiné à être imprimé pour en faire la couverture de "Vogue", il n'est pas nécessaire d'utiliser des images "haute définition" dans un scénario. La qualité d'affichage ne sera pas meilleure qu'une image "basse définition".

En théorie, une image en 300 dpi contient environ 16 fois plus d'informations que la même image en 72 dpi. A l'écran, ces informations sont INUTILES. Ne pensez pas que vous aurez plus de détails ou plus de contraste avec une image en 300 dpi !

Le temps de chargement d'une telle image sera par contre (en théorie) 16 fois plus long !

### Couleurs

Etes-vous sûr que les images doivent être en millions de couleurs ?

Si vous désirez diffuser un scénario Katabounga, pensez au fait que tout le monde n'a pas la possibilité de visualiser en millions de couleurs !

Nous vous conseillons de vous limiter à Milliers de couleurs dans les scénarios et donc de limiter vos images à Milliers de couleurs.

Encore une fois, c'est le nombre d'informations inutiles qu'il s'agit d'éliminer.

Voici des tailles d'images (théoriques) pour une image de 600/400 pixels :

	<b>256 Couleurs</b>	<b>Milliers</b>	<b>Millions</b>
<b>72 dpi</b>	240 Ko	480 Ko	960 Ko
<b>300 dpi</b>	3 840 Ko	7 680 Ko	15 360 Ko

Les temps de chargements ne seront pas les mêmes pour les différents cas de figure présentés dans le tableau.

## Compressions

Une image peut être compressée (JPEG par exemple) pour occuper moins d'espace disque. Qui dit compression, dit décompression.

Pour afficher une image compressée, il faut effectuer le calcul inverse de la compression. Ce calcul peut prendre du temps...

Alors, compresser ou non ?

Si vous désirez gagner de la place sur le disque : OUI.

Si vous recherchez la vitesse de chargement : NON.

En fait ce n'est pas si simple. Une image peu compressée peut faire gagner beaucoup de place, ne pas nuire à la qualité originale et ne pas nécessiter un calcul de décompression trop long. Il faut trouver le juste milieu, et le seul moyen est d'essayer.

## Optimiser les Films QuickTime

Un film QuickTime est une entité de données qui devient de plus en plus performante et donc complexe.

Dans Katabounga, un film est chargé au moment de l'ouverture de l'écran sur lequel il est placé.

---

**Note : Le fonctionnement est identique pour les films avec ou sans contrôleur.**

---

Depuis la version 2.0 de QuickTime, il est possible d'attribuer des options de

préchargement à un Film. Ces options restent "encapsulées" dans le film. Katabounga essaye d'optimiser au maximum le déroulement de films QuickTime en respectant rigoureusement les principes des dernières versions de QuickTime (Version 3 pour la présente version de Katabounga).

Katabounga est cependant tributaire des réglages "encapsulés" dans les films QuickTime.

Si l'option "Précharger" est active sur un film, le film sera préchargé en mémoire au moment de sa première ouverture. Dans Katabounga, cette première ouverture a lieu au moment du chargement de l'écran. Ce préchargement sera effectué dans la mesure de la disponibilité de mémoire. Ce préchargement peut être long à l'ouverture d'un écran. En contrepartie, le déroulement du film sera très fluide, même sur des machines lentes !

## Optimiser les objets texte

Dans Katabounga, on peut créer des objets de type "Texte" avec ou sans lissage.

Attention, il ne s'agit pas des objets auxquels on affecte un média "Texte". Leur fonctionnement est différent.

Les objets textes sans lissage ne posent pas de problèmes, ni en temps d'affichage, ni en occupation mémoire.

Les objets textes avec lissage nécessitent beaucoup de mémoire pour être affichés correctement. Plus la taille de l'objet contenant le texte est importante, plus le besoin en mémoire est grand.

Un objet texte lissé nécessite 16 fois plus de mémoire que son équivalent non lissé ou qu'une représentation image de ce texte.

Le lissage de texte nécessite non seulement de la mémoire mais aussi du temps de calcul.

Que faire ?

Pour tous les textes qui doivent rester "dynamiques" tels que affichages de variables, textes que l'on désire traduire etc, les objets doivent rester tels que.

Pour les objets textes "décoratifs", nous vous conseillons de les remplacer par des images, soit en les créant dans des applications spécialisées pour obtenir des résultats de grande qualité, soit en les convertissant à l'aide de l'Assistant "Texte en image" de Katabounga.

## Optimiser les séquences audio

Dans Katabounga, une séquence audio est un fichier de type AIFF.

Toutes les "résolutions" audio sont gérées par Katabounga.

Nous entendons par "résolution":

- la fréquence d'échantillonnage (11, 22, 44 KHz),
- la taille des données unitaires (8 ou 16 Bits),
- le nombre de canaux (mono ou stéréo).

Exemple de volume de données pour une séquence audio en fonction de sa "résolution" :

	11 KHz	22 KHz	44 KHz
<b>8 bits mono</b>	1	2	4
<b>8 bits stéréo</b>	2	4	8
<b>16 bits mono</b>	2	4	16
<b>16 bits stéréo</b>	4	8	32

A vous de trouver le juste équilibre entre la qualité à restituer et les contraintes de déroulement de la séquence audio.

Lors du déroulement d'une séquence audio, Katabounga doit gérer les films dans l'écran, les animations d'objets, les effets d'affichages... Sachant que le déroulement fluide d'un fond sonore (par exemple) est prioritaire, la gestion des autres médias et événements ne sera effectuée que lorsque Katabounga aura "entretenu" le déroulement du fond sonore.

Plus la "résolution" d'une séquence audio est grande, plus il faut lire et interpréter des données, ce qui laisse moins de temps processeur pour les autres déroulements.

Pendant le déroulement d'une séquence audio, Katabounga doit lire un "paquet" de données pour pouvoir les "jouer". Ce paquet correspond à un temps de "jeu" de la séquence. Plus la résolution est grande, plus le paquet pour un temps donné est grand. En consultant le tableau ci-dessus et en admettant qu'il faut charger 2 secondes de musique, il faudra 32 fois plus de temps entre la "résolution" minimale et la "résolution" maximale !

## La mémoire nécessaire

Ne pas croire que plus un scénario possède d'écrans, plus il nécessite de mémoire.

C'est vrai dans une mesure insignifiante : quelques Ko au maximum.

Ce qui détermine la mémoire nécessaire est la taille (en surface) du scénario, le nombre de couleurs et la composition individuelle des écrans.

Un seul écran est chargé à un instant donné.

Plus un écran comporte d'objets, plus la mémoire nécessaire est importante.

Un écran est composé d'objets, un objet peut contenir un média.

Dans Katabounga, le média d'un objet est toujours chargé en mémoire à l'ouverture de l'écran.

Plus le média est grand, plus il occupera de mémoire.

Le média est toujours chargé en mémoire à sa taille optimale. Si vous placez un média image de 1000/1000 pixels dans un objet dont la taille est réduite à 100/100 pixels, le média occupera tout de même en mémoire 1000/1000 pixels !

Si vous placez sur un écran plusieurs fois un même média, ce média occupera une seule fois la mémoire.



