

Default

Dupont Hervé

Copyright © CopyrightÂ©1992-1996 le même.

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Default		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Dupont Hervé	August 19, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Default	1
1.1	Bienvenue à Cocktails. (page)	1
1.2	Cocktails...	1
1.3	Introduction	2
1.4	Présentation	3
1.5	Mise en oeuvre	4
1.6	Le logiciel	4
1.7	composition du bar	4
1.8	Bar principal	5
1.9	Cocktails principal	6
1.10	Visualisation cocktail	7
1.11	Nouveaux cocktail	7
1.12	Notes techniques	8
1.13	Sur le programme	8
1.14	Sur les cocktails	9
1.15	Historique	10

Chapter 1

Default

1.1 Bienvenue à Cocktails. (plage)

Cocktails

Version 1.21 / ShareWare

Les cocktails ont acquis de nos jours une notoriété si grande, qu'ils se sont démocratisés et tout le monde peut maintenant profiter de leurs subtiles saveurs. Il est de plus très facile de trouver les différents produits qui les composent dans n'importe quel magasin. C'est pourquoi je vous propose 'Cocktails'. Ce programme est destiné à aider le "barman" à trouver les cocktails qu'il va pouvoir faire avec ce qu'il a en sa possession.

INTRODUCTION

SOMMAIRE

1.2 Cocktails...

I
Présentation
II
Mise en oeuvre
III
Le logiciel
1)
L'écran de composition du bar
2)
L'écran principal du bar
3)
L'écran principal des cocktails
4)
Visualisation d'un cocktail

- 5)
 - Ajouter un nouveau cocktail
 - IV
 - Notes techniques
 - 1) Sur le programme
 - 2) Sur les cocktails

V

Historique

1.3 Introduction

Copyright : Cocktails © (1992 - 1996) Dupont Hervé.

Ce programme est 'ShareWare' et reste entièrement distribuable tant qu'il ne s'agit pas d'une version enregistrée et qu'il reste accompagné de sa documentation, qu'aucun fichier ne soit modifié et qu'il ne soit pas vendu, (pas plus que le prix du support et des frais postaux dans le cas d'une distribution sur disquette par exemple). Néanmoins, il reste la propriété de l'auteur.

Voir la partie "Présentation" pour les caractéristiques et l'enregistrement.

Ce programme ne peut-être utilisé qu'à titre privé et non à but commercial sans l'accord préalable de l'auteur.

Régalez vous bien !

AUCUNE GARANTIE NE PEUT-ETRE DONNEE QUANT AU BON FONCTIONNEMENT DE CE PROGRAMME. L'AUTEUR SE DEGAGE DE TOUTE RESPONSABILITE POUR TOUT DOMMAGE POUVANT RESULTER DE L'UTILISATION DE CELUI-CI.

L'ABUS D'ALCOOL EST DANGEREUX POUR LA SANTE.
CONSOMMEZ AVEC MODERATION.

Tout courriers, rapport de 'bug', suggestions et autres seront les bienvenues. Merci de joindre un timbre si vous souhaitez une réponse, sauf dans le cas où vous vous feriez enregistrer.

M. DUPONT Hervé
91, rue d'Elbeuf
80 000 Amiens
(FRANCE)

SOMMAIRE

1.4 Présentation

I Présentation.

N'oubliez pas de lire l'
introduction
.

Ce programme est une base de données spécifique conçu pour la gestion des mini-bars et la conception des cocktails. Celle-ci est d'une utilisation très simple.

Caractéristiques : "Cocktails" version 1.21 / Copyright 92-96 Hervé Dupont.
Un grand merci à Vincent Texier pour les graphismes.

Programmé en Amos 1.36 Copyright François Lionet.
Compatible machine AGA.
1 Mo mini et disque dur fortement conseillé.

Le source représente 3200 lignes, le code plus de 14 850 instructions.

On doit trouver sur la disquette :

- Cocktails Le programme.
- Cocktails_data Un répertoire contenant les différents
 fichiers de données.
 - Bar.Default - Cocktails.Dflt
 - Cocktails.Index - Cocktails.Noms
 - Cocktails.Rectt - Ingredients.Data
 - Ingredients.Index - Exemple.Bar
- Docs Un répertoire contenant la documentation de "Cocktails"
 sous divers formats.

En tant que 'ShareWare', ce programme est actuellement limité à 130 ingrédients et à 50 cocktails, ce qui devrait suffire pour se donner une idée sur son utilisation.

La présente version est fournit avec 135 ingrédients et 40 cocktails. La version enregistrée a une capacité de 400 ingrédients et de 800 cocktails, elle est fournit avec environ 165 ingrédients et plus de 210 cocktails. Pour la recevoir, une contribution de 65 francs est demandée, la disquette et les frais de port sont compris.

N'oubliez pas de noter clairement votre adresse et qu'il est fortement conseillé de posséder un disque dur. Vous recevrez dans un délai inférieur à 15 jours la dernière version en vigueur.

Précisez si votre lecteur 3 1/2 est en mesure de lire les disquettes hautes densités. AMIGA 1200, 4000, et les nouveaux models. ;-)

1.5 Mise en oeuvre

II Mise en oeuvre.

Il suffit de déplacer le répertoire 'Cocktails' là où vous le désirez. Le programme doit se trouver dans le même répertoire que le répertoire 'Cocktails_Data'. Ensuite un simple double cliquer sur l'icône du programme le lance. Il n'y a aucune autre manipulation particulière à faire.

A titre d'exemple, il y a un bar fictif avec l'ensemble des fichiers. Il se nomme "Exemple.Bar" et on peut l'effacer si on le désire, sa disparition ne nuira en rien au bon fonctionnement du programme.

1.6 Le logiciel

III Le logiciel.

Au lancement, il y a deux options ; soit il existe un bar déjà défini et allez en

2
directement, soit il n'y en a pas et vous arrivez sur l'écran de composition du bar ('1').

- L'
auteur
- L'
enregistrement

1.7 composition du bar

1) L'écran de composition du bar.

A l'écran, vous devez avoir une liste composée de trois colonnes qui correspond aux ingrédients connus par le programme. A ce stade vous pouvez effectuer quatre actions.

- Vous pouvez parcourir la liste à l'aide des flèches (haut et bas) situées en bas à droite de l'écran.

- Sélectionner les éléments qui composent votre bar. Il suffit de cliquer dessus pour le sélectionner, celui-ci change alors de couleur. Un autre clic dé-sélectionne l'élément.

-Allez à l'écran principal du bar. Une fois vos sélections effectuées ou non en cliquant sur 'Retour au menu'.

- Vous pouvez ajouter un nouvel ingrédient à votre base de données en cliquant sur le bouton 'Ajouter ingrédient'. Attention, on peut ajouter autant d'ingrédients que l'on veut, (130 dans cette version (400 pour la

version enregistrée)), mais il est impossible d'en supprimer, du moins dans cette version (bis), alors attention aux fautes d'orthographe lors de la désignation des produits.

1.8 Bar principal

2) Ecran principal du bar.

Vous êtes dans la partie 'bar' du programme. Vous avez dans la partie haute de cet écran le nombre de pages qu'occupent les ingrédients de votre bar, le nom de celui-ci, sa date de mise à jour, le nombre d'ingrédients que contient votre bar sur le nombre total connu par le programme et le nombre de cocktails réalisables, en fonction de votre bar, sur le nombre total de cocktails connus.

Voici les actions que vous pouvez faire dans cet écran :

- Cliquer sur le dessin du bar, en bas à gauche, affiche des statistiques sur les 28 ingrédients les plus employés, du moins si ils existent. ceux-ci sont situés sur deux colonnes, les quatorze alcools et les quatorze ingrédients sans alcool les plus utilisés dans les cocktails connus par le programme. Ceci peut être intéressant pour se constituer son bar minimum avec lequel on va pouvoir se faire le maximum de cocktails.
 - Cliquer sur l'écran du bar affiche la version de ce programme.
 - Charger : Charger un bar précédemment sauvé. La recherche des cocktails possibles s'effectuera alors à partir des ingrédients contenu dans ce bar.
 - Sauver : Sauvegarde les éléments du bar actuel. Vous pouvez sauver autant de 'bars' que désiré, en fonction de la capacité restante de votre support de sauvegarde (RAM, disquette, disque dur).
 - Modifier : Permet de modifier le contenu de votre bar,
voir 1\textdegree{}
.
 - Créer : Permet de créer un nouveau bar.
voir 1\textdegree{}
.
 - Imprimer : Imprime la liste des ingrédients connus par le programme et appose un astérisque à gauche des ingrédients qui composent votre bar.
 - Quitter : Quitte le programme et rend la mémoire occupée au système.
 - Cocktails : Vous amène dans l'univers des cocktails.
voir 3\textdegree{}
.
 - Flèches : Haut et bas vous permettent de naviguer entre les différentes pages d'ingrédients que contient votre bar, à condition qu'ils y en aient plusieurs.
-

1.9 Cocktails principal

3) L'écran principal des cocktails.

Lorsqu'on arrive sur cet écran, on découvre la liste des cocktails connus par le programme. Les cocktails réalisables grâce aux ingrédients contenus dans votre bar sont écrits en vert, les presque réalisables en jaune (il manque un ingrédient pour que la recette soit complète), et les autres en blanc. On peut également voyager dans cette liste par l'intermédiaire des flèches situées en bas de l'écran.

On peut alors :

- Cliquer sur le nom d'un de ces cocktails avec le bouton gauche de la souris pour en voir sa composition.
Voir 4\textdegree{}
.
 - Cliquer sur le nom d'un de ces cocktails avec le bouton droit de la souris et celui-ci devient bleu. Il est sélectionné, vous pouvez en choisir jusqu'à 25 en même temps. Leur recette sera imprimée les unes à la suite des autres. Pour dé-sélectionner un cocktail cliquez à nouveau dessus, et pour les retirer tous, cliquez sur "Imprimer" avec le bouton droit.
 - Ajouter cocktails : Ajouter un nouveau cocktail.
Voir 5\textdegree{}
.
 - Imprimer : (Bouton gauche), imprime la liste des cocktails connus avec un astérisque sur ceux qui sont réalisables (*) et un tiret (-) sur ceux qui le sont presque ; il ne manque qu'un ingrédient. Sauf si vous avez préalablement sélectionné un ou plusieurs cocktails à l'aide du bouton droit de la souris. Dans ce cas se seront les recettes des cocktails sélectionnés (en bleu) qui seront imprimées. L'utilisation du bouton droit efface la sélection des cocktails prévus pour l'impression des recettes.
 - "Tous les cocktails" : Indique ce qu'affiche la liste.
 - Sélectionner : Fait apparaître une petite fenêtre dans laquelle vous avez le choix entre: Tous les cocktails, les cocktails réalisables, suivant une base..., les alcoolisés, les non alcoolisés. L'utilisation du bouton droit fait disparaître cette fenêtre sans sélection. (Annulation.) "Suivant une base", affiche la liste des ingrédients, vous choisissez alors un ou plusieurs ingrédients (14 maximum). Cliquer sur "Retour au bar", appuyer sur "entrer", ou bien appuyez sur le bouton droit de la souris quand vous avez terminé votre sélection. Apparaîtront alors dans la liste des cocktails uniquement ceux qui contiennent le ou les ingrédients sélectionnés.
 - Retour au bar : Retourne à l'écran principal du bar (2\textdegree{}))
 - Flèches : Idem partout.
-

1.10 Visualisation cocktail

4) Visualisation d'un cocktail.

Sélectionnez à l'aide de la souris le cocktail que vous voulez réaliser ou simplement consulter. Un nouvel écran apparaît sur lequel vous trouverez les ingrédients qui composent ce cocktail, lorsqu'ils sont écrits en rouge, c'est qu'ils sont absents de votre bar. Il est également indiqué si le cocktail est alcoolisé ou non, en dessous de la recette, le verre adéquat et éventuellement l'ustensile sont affichés.

- A l'aide des touches curseurs haut et bas ainsi que par les flèches dessinées en bas de l'écran vous pouvez aller de cocktail en cocktail sans repasser par l'écran précédent.

- Imprimer : Imprime le cocktail sélectionné.

1.11 Nouveaux cocktail

5) Ajouter un nouveau cocktail.

Lors de la création d'un nouveau cocktail, la liste des ingrédients apparaît, il suffit alors de sélectionner à l'aide de la souris ceux qui vont servir à sa composition. Soyez aussi précis que le permet les noms des ingrédients ; de la liqueur de cassis est différent du sirop de cassis ou à de la crème de cassis ou encore du fruit.

Pour l'instant la saisie est limitée à 14 ingrédients, ce qui me paraît suffisant d'autant plus qu'on peut éventuellement en rajouter lors de la rédaction de la recette. Une fois la sélection terminée appuyez sur 'Entrez' ou cliquez sur 'Retour au bar' ; une requête apparaîtra alors et vous pourrez entrer le nom de ce cocktail, ou 'NIL' pour annuler l'opération et retourner à l'écran des cocktails. Une fois le nom introduit, le programme va vérifier si celui-ci existe, si oui il vous faudra soit changer de nom, soit annuler l'opération ('NIL').

Le programme vérifie également si le cocktail que vous venez de rentrer n'existe pas sous un autre nom. Ceci fait, un panel apparaît où vous devez choisir le type de verre à utiliser pour ce cocktail ; si le type de verre correspondant n'est pas présent, ou s'il est indifférent, choisissez 'autres', la case vide en bas de la deuxième colonne.

Vous pouvez également sélectionner si la préparation de ce cocktail le nécessite, le 'mélangeur' ou le 'shaker'. Pour les dé-sélectionner cliquez sur une case vide en dessous. Ensuite cliquez 'OK'. Une fenêtre vide s'affiche ou vous pouvez marquer comment réaliser ce cocktail ; cliquez sur valider pour finir. Voici quelques petites fonctions de cette fenêtre.

- 'Effacer' efface tout le texte de cette fenêtre.

- La touche 'Help' permet de passer du mode 'overwrite' (écriture par dessus le texte) au mode 'insert' (insertion) et vice versa. Le curseur change alors de couleur.

- Un clique dans la fenêtre amène le curseur à cette position.

- Un clique sur le nom du cocktail vous permet de le modifier. Une

recherche sur le nom sera effectuée. Vous pouvez encore annuler l'opération en donnant 'nil' ou 'annule' comme nom de cocktail. Important, une fois le cocktail définit on ne peut plus ni le retirer ni modifier son nom.

1.12 Notes techniques

IV Notes techniques.

1)

Sur le programme

2)

Sur les cocktails

->	
Préparation des recettes	->
Les garnitures	->
Le type de verre	->
Le givrage	->

1.13 Sur le programme

1) Sur le programme.

Si par erreur ou si vous décidez de recréer une base personnelle, vous effacez les fichiers du répertoire 'Cocktails_Data', ou le répertoire entier, le programme les reconstituera à son prochain lancement. La base sera recréée avec 9 cocktails et 83 ingrédients.

Un petit programme associé à cocktails vous permet de compléter votre base par les ingrédients et "Cocktails" d'une autre base, celui-ci est fournit avec les versions enregistrées et il se nome "Outil_cocktail".

(Faites une copie de sauvegarde avant toute manipulation sur un fichier !)

Suivant le cas, on peut terminer une saisie par : le bouton droit de la souris, la touche "Entrer" ainsi que le bouton gauche sur le gadget correspondant. Une confirmation peut être validée par l'appuie de la touche "c" ou du bouton droit de la souris. Dans la visualisation des cocktails, les flèches gauche / droite font défiler la liste de 10 cocktails en 10 cocktails. Tous les affichages, ex: "Modification du bar", s'effacent après un temps déterminé mais il y a possibilité de l'effacer plus tôt en actionnant un des boutons de la souris ou encore la barre d'espace. Un petit rappel sur les caractères accentués ; î -> Shift + 1 (pavé numérique), ê -> Shift + 7 (pavé numérique), û -> Shift + 9 (pavé numérique).

1.14 Sur les cocktails

2) Sur les cocktails.

Il est à noter que si les ingrédients sont classés par ordre alphabétiques pour des facilités de lecture, il faut suivre l'ordre donné dans la recette pour réaliser le cocktail. Lorsqu'il n'apparaît pas ni ne 'mélangeur' ni de 'shaker', c'est que la préparation se fait directement dans le verre de service.

Il vous appartient entièrement ensuite d'organiser vos ingrédients, et n'oubliez pas que plusieurs peuvent être équivalents sous des noms différents. Par exemple, un cocktail "demande" de l'anisette, n'importe quel alcool de cette sorte fera l'affaire (Pastis, Pontarlier, Ricard...), citron pour citron vert et citron jaune. Le cas échéant, si un cocktail ne réclame pas un ingrédient précis, donnez 'citron' lors de sa composition. De même sélectionnez dans votre bar tous les ingrédients correspondant ou trouvez en un générique.

Ex : Si vous possédez du porto blanc, n'oubliez pas de cocher également porto, certain cocktail ne distinguant pas celui-ci contrairement à mon algorithme de recherche. Bonne recherche...

* Préparation des recettes.

- Dans la plupart des recettes, il est dit comment préparer le cocktail en question de A à Z ; mais lorsque ce n'est pas le cas, voilà comment la comprendre :

- Lorsqu'il n'y a pas de précision pour l'ordre des ingrédients, il faut les utiliser dans l'ordre dans lequel ils sont écrits.

- S'il n'y a que la liste des ingrédients, c'est qu'il suffit de les verser dans le verre.

- En règle général on met les glaçons dans le shaker ou verre à mélange avant de verser les ingrédients dans celui-ci. Dans le cas contraire, c'est indiqué.

- Lorsqu'il est écrit : "Mettez des glaçons dans le shaker", "Agitez xx secondes", "Servez...", il faut bien évidemment verser les ingrédients avant d'agiter, sinon ce serait précisé.

* Les garnitures.

- Les garnitures précisées sont celles qui se marient le mieux avec le dit cocktail, rien ne vous empêche de faire jouer votre imagination (bien au contraire), même lorsqu'il n'y a rien de précisé.

* Le type de verre.

- L'utilisation d'un verre particulier est parfois vague ; en effet il existe énormément de verres à cocktail différents. Choisissez la taille suivant la force du cocktail, la forme suivant son type, s'il est d'une

couleur homogène ou non.

Les cocktails qui possèdent un dégradé de couleur sont valorisés dans les verres à bases fines et aux cols évasés (coniques, certaines flûtes...).

* Le givrage.

Givrer un verre au sel, au sucre... Ne signifie pas qu'il faut le refroidir, mais lui ajouter tout en haut une couronne de sucre ou d'un autre solide. Pour ce faire, il vous faut deux soucoupes, le plus plat possible et avec un rebord. L'une sera remplie par exemple de sucre et l'autre d'un liquide. Trempez le haut du verre dans le liquide puis dans le sucre en tournant. Retirez et retournez le verre, plus vous attendrez maintenant, plus le givrage sera dur...

Le choix du liquide peut-être important, il s'agit soit d'un sirop, soit d'un jus ou encore d'un alcool. En fonction de celui-ci, le givrage aura une couleur particulière ou un goût particulier.

Les plus courants étant ceux réalisés avec du sucre et du jus de citron ou du curaçao bleu.

ATTENTION A L'ABUS D'ALCOOL,
IL EXISTE AUSSI DE TRES BONS COCKTAILS SANS ALCOOL.

1.15 Historique

V Historique.

* Version 0.99 du 05/11/95.

- Béta version diffusé aux bêta-testeurs (non gâteaux). Non diffusé en DP.

* Version 1.0 du 12/11/95.

- Première version diffusé en DP.

* Version 1.1 du 15/11/95.

- Les données sont incompatibles avec les données antérieures.

- Ajout de deux lignes pour la réalisation des recettes.

- Correction de petites 'bugs' (mineures).

- Correction d'un problème au niveau des statistiques ;

(Pb du à Amos, (contourné)).

* Version 1.11 du 01/12/95.

- Amélioration à l'affichage des cocktails.

- Le premier accès aux statistiques est plus rapide et n'écrit plus le résultat sur le disque.

- Possibilité d'imprimer à la suite plusieurs recettes. (Plus pratique

pour les possesseur d'imprimante utilisant le feuille à feuille).

* Version 1.12 du 27/12/95.

- Gestion de l'erreur en cas d'absence de l'imprimante. Plus de rejet au workbench brutale.
- Gestion de la police de caractère utilisé (Topaz 8). Il en résultait un affichage mutilé de par l'utilisation de certaines polices définit par défaut dans le WorkBench.

* Version 1.20 du 06/01/96.

- Ajout mineur : CTRL-ESC = bouton droit de la souris pour quitter.
- Les statistiques sont maintenant affichées sur deux colonnes, l'une concernant les alcools et l'autre les ingrédients non alcoolisés, et ce pour 14 ingrédients de chaque.

* Version 1.21 du 05/02/96. (n'impose pas une mise à jour)

- Ajout d'une confirmation avant de valider l'effacement de la recette.
 - Recentrage de certains messages.
-