

Klondike ADPTools Documentation (Français)

Lejardinier Olivier

Copyright © Copyright 1995-97 Lejardinier Olivier - All Rights Reserved

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Klondike ADPTools Documentation (Français)		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Lejardinier Olivier	August 25, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1 Klondike ADPTools Documentation (Français)	1
1.1 main	1
1.2 ch-1	2
1.3 ch-2	3
1.4 ch-3	3
1.5 ch-4	3
1.6 ch-5	4
1.7 ch-6	4
1.8 ch-7	5
1.9 ch-7.1	5
1.10 ch-7.2	6
1.11 ch-7.3	7
1.12 ch-7.4	7
1.13 ch-7.5	7
1.14 ch-7.6	8
1.15 ch-7.7	9
1.16 ch-8	10
1.17 ch-9	10
1.18 ch-10	10

Chapter 1

Klondike ADPTools Documentation (Français)

1.1 main

```
                                Klondike ADPTools v2.5
- The ADPro tool kit for Klondike -
Copyright © (05.08.97) Lejardinier Olivier
All Rights Reserved
```

- 1.) Licence
- 2.) Distribution
- 3.) Introduction
- 4.) Système requis
- 5.) Installation
- 6.) Démarrage
- 7.) Description des programmes ARexx
- 8.) Mises à jour
- 9.) Contacter l'auteur
- 10.) Historique / Nouveautés
Il est conseillé de lire d'une façon ordonnée cette ←
documentation.

```
Art Department Professional - Release 2.5.0
Copyright © 1990-1994 ASDG, Incorporated - All Rights Reserved
```

```
Klondike AGA
Copyright © REKO Productions - All Rights Reserved
```

```
ARexx
Copyright © 1987 by William S. Hawes - All Rights Reserved
```

Installer v1.24

Copyright © 1985-1992 Commodore-Amiga, Inc. - All Rights Reserved

1.2 ch-1

1.) Licence

Cette acceptation de licence se rapporte à tous les programmes, à tous les manuels et disquettes du pack 'Klondike ADPTools', version 1.0 ou supérieure.

Le non-respect d'un ou plusieurs des points ci-dessous provoquera l'expiration de la licence, c-à-d terminera vos droits d'utiliser ou de manipuler (ex: distribuer) ce pack.

- Le prix de vente ne peut être supérieur aux frais de copie du logiciel, (support, frais de copie/de port).
- L'archive de Klondike ADPTools doit être distribuée dans son intégralité (programmes, documentations, données annexes, etc...).

La distribution d'une partie de l'archive n'est pas autorisée.

- Aucun fichiers contenu dans l'archive Klondike ADPTools ne peut être vendu avec un produit commercial sans autorisation écrite de la part de l'auteur.
- Le contenu global de l'archive Klondike ADPTools ne peut être modifiée en aucune façon.

Cependant j'autorise :

- la recompression de cette archive avec n'importe quel compresseur.
- la traduction de cette documentation dans une autre langue si et seulement si le traducteur traduit rigoureusement cette documentation.

S'il le désire, il pourra me faire parvenir son travail pour que je puisse l'inclure dans les futures versions de Klondike ADPTools (voir 'Contacter l'auteur').

- J'autorise tout particulièrement les "CH-9"ndike à intégrer l'archive Klondike ADPTools avec leur jeu Klondike à la condition qu'il n'en tire aucun bénéfice commercial.
 - J'autorise la distribution (sur disquette ou CD-ROM) de l'archive Klondike ADPTools dans les collections de programmes du domaine public avec une préférence pour l'Amiga Library (créé par Fred Fish) tant que le distributeur de la dite collection suit scrupuleusement les différents points décrits ci-dessus.
-

L'auteur se réserve le droit d'interdire ou d'interrompre à n'importe quel moment la distribution à un distributeur si celui-ci viole, du point de vue du propriétaire du copyright, un ou plusieurs points de cette licence.

Les profits résultants d'une distribution illégale devront être reversés au propriétaire du copyright.

L'auteur fournit ce programme "tel quel". Le risque entier de l'utilisation de ce programme vous appartient. L'auteur ne sera pas responsable des dommages résultant de l'utilisation de son programme, ni, mais non limité à celles-ci, des pertes de données résultant de l'utilisation directe ou indirecte de ce programme.

1.3 ch-2

2.) Distribution

Klondike ADPTools est un programme FREeware, cependant si vous désirez me faire un don, vous pouvez me contacter à l'adresse suivante :

Lejardinier Olivier - Klondike ADPTools
9 rue Conti
76600 Le Havre
France

1.4 ch-3

3.) Introduction

Cet ensemble de programmes ARexx a été créé à l'attention des utilisateurs du jeu Klondike voulant créer * FACILEMENT * leurs propres jeux de cartes, donc, si vous ne possédez pas le jeu KLONDIKE DELUXE AGA, Klondike ADPTools ne vous sera d'aucune utilité!!!

Le principal but à atteindre lors de la création de ces programmes était de limiter au maximum les manipulations de fichiers par l'utilisateur, ainsi que le temps de création d'un jeu de cartes. Ainsi, la création d'un jeu de cartes se fait pratiquement entièrement d'une façon automatique.

Remarque : Une bonne connaissance des documentations du logiciel ADPro et du jeu Klondike (notamment la section '7. How to make a cardset?') est fortement conseillée pour une parfaite compréhension de cette documentation.

1.5 ch-4

4.) Système requis

Pour fonctionner, ces programmes nécessitent obligatoirement :

- L'OS 3.0 ou supérieur.
- ARexx.
- ADPro version 2.5 ou supérieure.
- Suffisamment de mémoire (4Mo de FAST minimum) et bien sûr un disque dur.

1.6 ch-5

5.) Installation

Pour installer Klondike ADPTools sur votre disque dur, copier le répertoire 'Klondike_ADPTools' à l'endroit que vous voulez, puis double-cliquer sur l'icône 'Install Klondike ADPTools' pour démarrer l'installation.

1.7 ch-6

6.) Démarrage

Pour utiliser les différents programmes ARexx du pack Klondike ADPTools, vous devez démarrer le gestionnaire ARexx (se référer au manuel du Workbench pour l'installation et l'utilisation des programmes ARexx), puis démarrez ADPro.

Pour exécuter un des programmes ARexx, vous devez double-cliquer dans la liste 'User Commands' sur :

- 0-Menu.adpro
: pour accéder à tous les programmes ARexx
de Klondike ADPTools.

 - 1-About.adpro
: pour obtenir des informations sur le pack.

 - 2-ScalePics.adpro
: pour créer des images au format IFF 24Bits
en 86x128.

 - 3-MakeGlobalPalette.adpro
-

: pour calculer la palette globale des images
précédemment créées.

4-RenderCards.adpro
: pour créer les cartes normales ainsi que les
cartes supplémentaires.

5-MakeCardset.adpro
: pour créer le jeu de cartes.

1.8 ch-7

7.) Description des programmes ARexx

En règle générale, pour créer un nouveau jeu de cartes vous utiliserez soit le programme

'0-Menu.adpro'

soit exécuterez tous les programmes dans l'ordre

2, 3, 4 et 5.

*** NOTE TRES TRES IMPORTANTE *** :

VOUS NE DEVEZ EN AUCUN CAS UTILISER DES CHEMINS D'ACCES COMPORTANT DES ESPACES DANS LEURS NOMS SOUS PEINE D'UNE INTERRUPTION INOCCUPANTE DES PROGRAMMES. (bug dans l'instruction ARexx WORD() ???)

7.1) Préparation des images

7.2) 0-Menu.adpro

7.3) 1-About.adpro

7.4) 2-ScalePics.adpro

7.5) 3-MakeGlobalPalette.adpro

7.6) 4-RenderCards.adpro

7.7) 5-MakeCardset.adpro

1.9 ch-7.1

7.1) Préparation des images

Avant de pouvoir créer un nouveau jeu de cartes vous devez posséder sur

votre disque dur d'un nombre suffisant d'images de votre choix, d'un format et taille quelconque, mais \geq à 86x128.

Les possesseurs de scanners peuvent digitaliser directement leurs images au format 86x128, les sauvegarder UNIQUEMENT en IFF 24 bits et utiliser les programmes 3 à 5.

Sinon, il vous faut :

- * 52 images pour les cartes elles-mêmes.
- + 1 image CARD00 = carte 'REKO-Production' (cf doc Klondike).
- + 1 image CARD01 = carte avec seulement un cadre (cf doc Klondike) désignant un emplacement vide à l'écran.

-> Pour ces 2 cartes, vous pouvez utiliser celles se trouvant dans le répertoire 'Klondike_ADPTools/Templates'.

- + 1 image CARD02 = représentant le dos d'une carte (cf doc Klondike).

ceci pour un jeu de cartes 'standard' (55 cartes).

Pour un jeu de cartes 'extra' (59 cartes) il vous faut EN PLUS :

- + 1 image CARD55 = carte la plus à gauche en bas de l'écran.
- + 1 image CARD56 = carte au milieu gauche en bas de l'écran.
- + 1 image CARD57 = carte au milieu droit en bas de l'écran.
- + 1 image CARD58 = carte la plus à droite en bas de l'écran.

- * 52 images symboles (pique, coeur, etc...)

-> là je vous conseille fortement d'utiliser celles fournies dans le répertoire 'Klondike_ADPTools/Symbols'.

Le but de Klondike ADPTools n'est pas de perdre son temps à dessiner des nouveaux symboles...

Enfin, pour obtenir un résultat parfait, ces images doivent de préférence se conformer aux points suivants :

- elles doivent être 'plus hautes que larges' dans un rapport (idéal) de $86/128=0.67$ (ex de format : 344x512)
- elles ne doivent pas déjà contenir de bords noirs ou d'une autre couleur. Si le cas se présente, vous pouvez charger l'image sous ADPro et utiliser 'Operators/Crop_Visual' pour les supprimer, et ensuite sauvegarder (de préférence en IFF) l'image.

1.10 ch-7.2

7-2) 0-Menu.adpro

Ce programme ARexx vous permet d'accéder rapidement à tous les autres scripts ARexx.

De plus le choix 'Exécuter toutes les étapes' vous permet de créer un nouveau

jeu de cartes en partant de zéro.

1.11 ch-7.3

7.3) 1-About.adpro

Ce programme ARexx permet d'obtenir des informations sur Klondike ADPTools.

Si vous découvrez un ou plusieurs bogues (= erreurs) dans Klondike ADPTools, vous devrez utiliser les informations affichées par ce programme pour remplir correctement votre rapport de bogues.

1.12 ch-7.4

7.4) 2-ScalePics.adpro

Ce programme ARexx permet de réduire vos images au format 86x128 puis de les sauvegarder en IFF ILBM 24 Bits.

Ces images seront utilisées ultérieurement par les programmes 3 et 4 :

- Lancez ce programme sous ADPro.
- Sélectionnez des images à réduire (normalement 52, mais vous pouvez en sélectionner plus, de façon à vous constituer une 'banque' d'images et choisir celles que vous allez vraiment utiliser).
- Sélectionnez la destination des images réduites.
- Entrez le nom de base des images réduites.

Ex : Si vous entrez 'Card', les images porteront les noms :

Card.001
Card.002
etc...

Remarques : Le programme vous donnera par défaut le nom de base de la première image sélectionnée.

IMPORTANT : Après exécution de ce programme, vous pouvez supprimer les images qui ne vous plaisent pas MAIS vous devriez faire attention à ce qu'à la fin de cette opération il y ait bien 52 fichiers numérotés successivement de 001 à 052.

1.13 ch-7.5

7.5) 3-MakeGlobalPalette.adpro

Ce programme ARexx permet de calculer la palette globale des images réduites avec

```
'2-ScalePics.adpro'  
, ainsi, toutes les cartes pourront s'affichées  
simultanément sur un même écran avec les bonnes couleurs :
```

- Lancez ce programme sous ADPro.
- Sélectionnez UNE des images réduites au format 86x128.
- Ensuite le programme vous demandera si vous voulez définir vous-même la couleur du fond du jeu de cartes ou bien utiliser la couleur par défaut.

Si vous choisissez de la définir vous-même, le programme vous demandera les 3 composantes de la couleur.

- Le programme calcul la palette globale en chargeant le plus possible d'images réduites.
- Sélectionnez la destination et le nom du fichier palette.

1.14 ch-7.6

7.6) 4-RenderCards.adpro

Ce programme ARexx permet de créer les cartes normales (celles avec les symboles) ainsi que les cartes extra (dos de carte, emplacement vide, etc...)..

Il utilisera des images réduites à l'aide du programme

```
'2-ScalePics.adpro'  
ainsi  
que la palette globale calculée avec le programme  
'3-MakeGlobalePalette.adpro'  
:
```

- Lancez ce programme sous ADPro.
- Sélectionnez le type de cartes que vous voulez créer.

Suivant le choix que vous aurez effectué, certaines des opérations suivantes peuvent ne pas être effectuées.

- Sélectionnez UNE image réduite.
 - Sélectionnez la palette globale.
 - Sélectionnez UNE image symbole.
-

- Sélectionnez la destination des cartes créées.
- Entrer le nom du jeu de cartes à créer.
- Le programme commence par créer les cartes normales.
- Choisissez le type de jeu de cartes :
 - 55 cartes : jeu standard
 - 59 cartes : jeu extra
- Quelque soit le type choisi, vous devrez sélectionner les cartes CARD00, CARD01 et CARD02 (cf doc de Klondike).
- Si vous avez choisi le type de jeu extra, vous devez en plus sélectionner CARD55, CARD56, CARD57, et CARD59 (cf doc de Klondike).

1.15 ch-7.7

7.7) 5-MakeCardset.adpro

NOTE IMPORTANTE : L'outil 'REKO' fournit avec le jeu Klondike et avec cette archive, doit être installé dans 'C:'
(voir
'Installation'
)

- Sélectionnez UNE image carte.
- Sélectionnez la destination du jeu de cartes.
- Le programme crée le jeu de cartes.
- Le programme vous demandera ensuite si vous voulez effacer les cartes créées.

Vous devez maintenant assigner ce nouveau jeu de cartes à une touche sous Klondike, pour cela vous devrez éditer le fichier REKO.Prefs.

Pour démarrer avec le maximum de mémoire disponible, je vous conseille de rebooter (= redémarrer) votre Amiga, et, si cela ne suffit pas, de désactiver tous les programmes 'commodities' qui pourrait fonctionner en tâche de fond.

Si, malgré tout cela, vous n'arrivez toujours pas à obtenir encore assez de mémoire, vous pouvez quitter ADPro, ouvrir un Shell (ou CLI), vous placer dans le répertoire où se trouve les cartes créées, puis tapez :

```
REKO Card 0 59
```

... en supposant que les cartes aient 'Card' comme nom de base et qu'il s'agit d'un jeu de 59 cartes.

Vous devrez ensuite renommer puis déplacer le fichier 'card.reko' du

répertoire courant vers le répertoire 'Klondike/Cards'.

1.16 ch-8

8.) Mises à jour de Klondike ADPTools

Si je continue à développer Klondike ADPTools, les prochaines mise à jour seront disponible dans les diverses collections de programmes du domaine publique.

1.17 ch-9

9.) Contacter l'auteur

Vous êtes libre de m'envoyer des rapports de bogues, des commentaires, ou des suggestions, à l'adresse suivante :

Lejardinier Olivier - Klondike ADPTools
9 rue Conti
76600 Le Havre
France

Pour rédiger correctement votre rapport de bogues, vous pouvez vous inspirer du contenu du fichier 'Bugs_Report' .

Note : Si vous possédez une imprimante, cliquez UNE FOIS sur l'icône du programme 'Print', puis DOUBLE-CLIQUER sur l'icône du fichier 'Bugs_Report' .

Pour que cela fonctionne le programme 'PrintFiles' (fournit avec le Workbench) doit être installé dans le répertoire 'SYS:Tools'.

1.18 ch-10

10.) Historique/Nouveautés

v2.5 (05.08.97) :

- Ajout de la documentation traduite en anglais par Peter Hillebrand.

(Merci beaucoup Peter !!)

- Mise à jour du programme d'installation (version française et anglaise)

v2.0 (16.06.97) :

- Réécriture de tous les scripts ARexx.
- Bogue dans la commande ARexx "GETFILES" d'ADPro :

Si le chemin d'accès apparaissant dans la requête de fichier contenait un '/' au bout, la liste des fichiers sélectionnés renvoyée par 'GETFILES' était incorrecte (les chemins d'accès aux fichiers contenaient deux '/' ce qui empêchait l'accès aux fichiers et provoquait l'apparition d'un message d'erreur).

Les programmes ARexx tiennent compte de ce bogue en le corrigeant à l'aide d'un 'work-around'.

- Désactivation des caches processeurs et augmentation de la taille de la pile avant utilisation de l'outil 'Reko' pour créer le jeu de cartes.
- Ergonomie encore améliorée : Il n'est plus nécessaire de resélectionner à chaque fois les 52 fichiers nécessaires à la création d'un jeu de cartes.
- Désormais, tous les scripts sauvegardent (sur le disque dur) les variables importantes telles que les chemins d'accès aux images, symboles et palette, le compteur courant de cartes, etc... facilitant ainsi les sélections dans les différentes requêtes affichées par les programmes.

v1.25 (15.05.95) :

- Mise à jour de tous les programmes ARexx.

v1.2 (07.05.95) :

- Correction de quelques bugs.
 - Amélioration de l'ergonomie générale des programmes ARexx.
 - Optimisation des programmes ARexx.
 - Tous les scripts sauvegardent les variables importantes telles que les chemins d'accès aux images, symboles et palette, le compteur courant de cartes, etc... facilitant ainsi les sélections dans les différentes requêtes affichées par les programmes.
Note : A l'heure actuelle, cette sauvegarde est perdue à chaque réinitialisation de l'Amiga.
 - Ajout d'une deuxième collection de symboles.
(Klondike_ADPTools/Symbols/2)
 - Ajout du fichier 'Frame_BackCard' dans les templates.
 - Mise à jour de la documentation
 - Ajout des fichiers 'Bugs_Report' et 'Print' facilitant la rédaction d'un rapport de bogues.
-

- Possibilité d'effacer les fichiers ayant servi à la création d'un jeu de cartes (uniquement les cartes créées avec la palette, pas celles qui sont au format IFF ILBM 24 Bits).

v1.1 (06.04.95) :

- Correction de quelques bugs dans l'affichage des messages.
- Meilleure gestion des erreurs fichier/système.
- Détermination automatique :
 - du nom de base des cartes.
 - du nom de la palette globale.
 - du nom de la preview.en fonction du premier fichier sélectionné.
 - du nombre de cartes à utiliser pour le calcul de la palette globale.
- Possibilité de choisir sa propre couleur de fond du jeu de cartes ou d'utiliser une couleur par défaut.
- Ajout du programme '4-CreateCardset.adpro' en cas d'échec du programme '3-RenderCardset.adpro'
- Support du programme 'Installer' de Commodore pour la procédure d'installation.

v1.0 (22.02.95) :

Première version.
