

# Documentation

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> Documentation		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 24, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>Documentation</b>	<b>1</b>
1.1	main . . . . .	1
1.2	whatisit . . . . .	1
1.3	pourquoi . . . . .	2
1.4	possibilités . . . . .	2
1.5	utilisation . . . . .	3
1.6	questions . . . . .	3
1.7	historique . . . . .	4
1.8	todo . . . . .	4
1.9	auteur . . . . .	4
1.10	merci . . . . .	5

---

# Chapter 1

## Documentation

### 1.1 main

WoW v1.00

Utilitaire de conversion de textes - Mathias PARNAUDEAU

[Mais qu'est-ce que c'est ?](#)

[Pourquoi un tel logiciel ?](#)

[Possibilités](#)

[Comment ça marche ?](#)

[Questions & réponses](#)

[Une longue histoire](#)

[Au boulot !](#)

[Contactez-moi](#)

[Remerciements](#)

### 1.2 whasisit

WoW est un convertisseur de textes qui j'espère permettra d'étendre la compatibilité entre logiciels ou standards et d'éviter la frustration de ne pouvoir lire un fichier texte.

Il fonctionne comme une commande classique, avec ou sans argument ( cf. [Utilisation](#) ). Dans le deuxième cas, une interface apparaît (c'est quand même plus pratique). Des options seront proposées dans une prochaine version.

Initialement programmé en Blitz Basic sur un Amiga 1200, le code a été entièrement repris en langage C. Il tourne à priori sur toutes les machines et a été testé avec succès sur processeur 060 (merci Rafy).

Ceci est donc la première nouvelle version de WoW qui est en développement continu et la suite dépendra de vos [propositions](#)

Les futures versions seront disponibles sur les sites Aminet, ainsi que sur ma page personnelle où vous trouverez des informations et des nouveautés.

La page est en français : <http://perso.wanadoo.fr/supersport/amiga/wow/>

---

## 1.3 pourquoi

1. J'en avais assez qu'on veuille bien reconnaître les capacités de l'Amiga avant ... d'acheter un PC, parce-que c'est "plus compatible" et qu'on peut s'échanger des fichiers. Faux ! La pratique le montre : personne à ma connaissance n'a réussi, d'un PC à un autre, à lire un document Word dans le même état que le fichier sauvegardé. Quelle puissance dans la compatibilité ! Et il n'y a bien que ce genre de fichiers (formats verrouillés par M\$) que l'on ne peut récupérer sur Amiga. Pour le reste, c'est compatible : images, sons et musiques, html, vidéos (Quicktime, Avi, etc.) ... tout passe (hormis les executables bien sûr).

2. La deuxième raison de ce développement est qu'il existe une multitude de programmes de conversions de textes, mais certains ne proposent qu'une conversion, d'autres ne possèdent pas d'interface graphique, d'autres encore sont payants ...

Moyens existants pour convertir un fichier Word

C'est le principal souhait qui est exprimé : qu'en est-il de la compatibilité avec Word ?

Et bien pour l'instant, seul le passage par le format RTF peut donner des résultats satisfaisants. Par contre, lors de la récupération sous Wordworth on perd les images, les tableaux, ... et Ww6 a quelques problèmes de reconnaissance (les apostrophes disparaissent par exemple).

Mon principal objectif est donc d'assurer une conversion des fichiers RTF en WORDSWORTH et inversement. Le format Word est bien trop obscur pour qu'il soit pris en compte rapidement.

## 1.4 possibilités

Dans un premier temps, avec WoW, pour pourrez au moins lire le contenu de bon nombre de fichiers textes. Souvent on récupère des fichiers personnels ou des documents divers (techniques, notices de logiciels, ...) et l'Amiga ne vous permet pas de voir le texte contenu, à moins de tout éditer en hexa. Pas très fonctionnel, tout ça.

Donc WoW permet de convertir en ASCII les fichiers :

Ww6 -> Ascii : Wordworth est un des logiciels les plus répandus sur Amiga. Ceux qui ne l'ont pas voudront peut-être lire le dernier essai de leur ami écrivain qui n'a pas pensé à sauver en Ascii (c'est juste un exemple).

Word -> Ascii : C'est un logiciel assez répandu sur une autre plate-forme. Ca aurait manqué de ne pas le faire à beaucoup ...

Rtf -> Ascii : Le Rich Text Format est le standard des fichiers textes lorsque l'on transfère un document d'une plate-forme à une autre.

Html -> Ascii : Au cas où on récupère une page Web et qu'on veuille juste le texte, là encore. Tout bon butineur permet la sauvegarde Ascii. C'est juste pour être exhaustif (à tes souhaits).

AGuide -> Ascii : Cette conversion peut-être utile pour remettre en forme une documentation. Le texte ascii obtenu peut être modifié par exemple sous Wordworth et converti en Html. Ok, une conversion directe (Guide -> Ww6 ? Guide -> Html ?) serait plus pratique. Mais tout est envisageable :-)

Pdb -> Ascii : Le Palm connaît un grand succès et on peut désormais récupérer de nombreux articles ou documents au format Pdb sur Internet.

Ascii -> Ascii : Une conversion Ascii-Ascii : certains vont rire. Les autres savent qu'il existe des variantes : un comble quand on se veut référence universelle !

Attention ! : Cette conversion ne fait que dupliquer le fichier, donc il n'y a pas de possibilité de passer d'un type d'Ascii à un autre pour l'instant.

Voilà pour la conversion en Ascii. C'est bien gentil tout ça mais un texte nu n'a souvent que peu d'intérêt puisqu'il apparaît sans attribut. Une remarque en passant : souvent c'est le nu qui met les attributs en valeur, mais pas ici.

C'est pourquoi j'ai pensé qu'après avoir vu quelques formats par le biais de la conversion en Ascii, il serait bon de penser aux choses sérieuses, comme :

Ww6 -> Rtf : Le support du format RTF par Wordworth n'est pas complet et est pourtant indispensable (seule alternative valable pour échanger des fichiers Word). J'espère proposer à terme un meilleur support (gestion des tableaux, conservation des images, ...)

Asc -> Html : Cette conversion peut paraître curieuse mais se relève tout de même pratique. Elle évite de devoir mettre les balises de saut de ligne à la main, ainsi que l'entête.

## 1.5 utilisation

Afin d'offrir plus de souplesse, WoW peut être lancé par le Cli ou par le Workbench. Sans argument, il apparaîtra une interface graphique, réalisée à présent en MUI.

Attention : dans tous les cas, si le fichier de destination existe déjà, il sera écrasé sans sommation !

Usage

Wow -Format Source Destination

-Format désigne le format de destination choisi. Pour ceux qui s'inquièteraient, le format du fichier source est détecté automatiquement.

Source et Destination désignent respectivement le fichier de départ et le fichier converti.

Les arguments

Wow réagit suivant le nombre d'arguments de la façon suivante :

0 : l'interface est chargée et vous choisissez tranquillement vos paramètres. Si vous chargez un fichier à convertir, et exécutez la conversion sans mentionner de fichier destination, l'extension sera adaptée au format choisi (par défaut : Ascii).

1 : vous avez dû faire une erreur : pas de demi mesure ici, WoW vous indique comment l'utiliser. C'est pratique : que ceux qui veulent savoir pourront mettre ? ou -h suivant leur habitude. Ici, dans les deux cas, ils trouveront l'usage correct.

2 : WoW utilise le nom du premier fichier pour créer le deuxième, en lui ajoutant une extension adéquate (comme Sheila).

3 : C'est bien comme ça qu'il faut utiliser WoW. L'exécution suit son cours.

4 ou plus : Seuls les 3 premiers arguments sont pris en compte. Les suivants sont ignorés.

## 1.6 questions

Les questions posées par les utilisateurs, les souhaits et suggestions ... accompagnées par mes réponses personnelles (je n'ai pas de secrétaire :-)

A ce propos, je suis ouvert à toutes les suggestions, concernant par exemple : la facilité d'utilisation, les performances, les choix des formats proposés, etc.

Pour quoi que ce soit, n'hésitez pas : [contactez-moi](#) .

Les premières questions :

Les textes Ascii ne sont convertibles en rien :-)

C'est vrai qu'il existe différentes variantes d'Ascii mais certains utilitaires DP passent très bien de l'un à l'autre. A quoi servirait-il de convertir un tel fichier au format Wordworth par exemple, vu que l'Ascii est importé sans problème (heureusement !).

C'est faux : ils peuvent se transformer en Html : l'avantage que j'y vois est d'ajouter automatiquement des tags "saut de ligne" si on veut un fichier Html.

Serait-il possible de visionner tout ou partie du texte dans une fenêtre indépendante ?

Question suivante ! :-) Voilà un vrai défi. Malheureusement, je ne pense pas que ce soit primordial : ça serait utile si on pouvait modifier le texte affiché, mais là, WoW deviendrait un traitement de textes ! WoW restera un outil de conversion, de taille plutôt modeste.

Ca serait bien de convertir l'Html en Rtf ...

Ca serait bien, oui. Le Rtf est à considérer avec attention, c'est le format standard, pivot, des traitements de textes.

Est-il possible de conserver les URL lors d'une conversion AGuide en Html ?

Lorsqu'un tag <A HREF="http://www. ... "> quelquechose </A> est rencontré, l'adresse n'est en effet pas copiée, seule la partie quelquechose est conservée. Une version 0.30a prévue à cet effet est disponible sur demande.

Note : Cette option sera proposée, mais dans la version actuelle, WoW ne gère aucune option.

Si j'ai un manuel en AmigaGuide et que je veux le convertir en Html avec les liens et tout et tout, c'est possible ?

Pas pour l'instant, mais ça pourrait être possible. C'est ajouté dans la [liste des choses à faire](#) .

## 1.7 historique

L'évolution de WoW au fil des versions ... Réservez aux curieux :

0.24.

+ Supporte les conversions en Ascii des formats : Ww6, Rtf, Html, AGuide, et Word dans une certaine mesure.

+ Convertit les textes Wordworth en Html en conservant les styles, couleurs, tailles, le centrage de paragraphes, ... Le support des images, lignes, listes, tableaux, etc. paraît compromis (dû à l'organisation des données au sein des fichiers Wordworth).

0.26.

+ Le capricieux listview marche enfin !

+ Ajout des conversions Ascii->Ascii (!) et Ascii->Html.

0.28.

+ Amélioration de Rtf->Ascii

+ D'autres petites choses sans doute

0.30.

+ Ajout des tags <BODY> et </BODY> dans Gui->Html et Ww6->Html

+ Problèmes avec des tags AGuide résolus

+ La conversion Rtf->Ascii fonctionne (bien mieux en tout cas)

+ Le chemin est conservé quand on réappelle une requête

+ Langue anglaise ou française sélectionnée automatiquement

+ Accents et trémas standards sont gérés dans Htm->Asc

1.00.

+ Nouvelle version complètement réécrite en C avec interface MUI

## 1.8 todo

En plus de ce que j'avais prévu, certains m'ont soumis des idées. Au total, voilà ce que ça donne :

- o Utiliser la sélection multiple de fichiers
- o Proposer des options pour chaque conversion
- o Gérer les liens des documents AmigaGuide en plusieurs parties
- o Ajouter des conversions : Html->Rtf, Hlp->Asc, Rtf->Ww6, ...
- o ...

## 1.9 auteur

Si j'ai écrit WoW, c'est pour apporter ma contribution à l'Amiga, qui le mérite (il mérite même bien mieux :-)

Freeware : c'est tout à fait l'esprit de l'Amiga : je ne veux aucunement livrer un logiciel bridé pour qu'on m'envoie obligatoirement de l'argent, je souhaite beaucoup plus que ce petit utilitaire dépanne le plus grand nombre.

Si vous pouvez, écrivez-moi pour me faire part de suggestions, bugs, souhaits, ...

Mes coordonnées :

Adresse permanente : Mathias PARNAUDEAU

---

46, rue Baudrière

49100 ANGERS

FRANCE

Par l'Internet : mathias.p@wanadoo.fr

Et la page officielle de WoW :

<http://perso.wanadoo.fr/supersport/amiga/wow/>

## 1.10 merci

Remerciements :

- A mes dévoués testeurs :

- OFS

- Patrick ARTUS

- David ZISLIN (Zet)

- Raphaël PARNAUDEAU

- A Denis OBRIOT (Sidne) pour l'icone.

- Aux utilisateurs du Blitz qui m'ont aidé par le biais de la BlitzList (Curt Esser, David McMinn, Paul Burkey, ...) pour la toute première version de WoW en Blitz.

- A ceux qui soutiennent l'Amiga, aujourd'hui et pendant encore longtemps.

- A ceux et celles qui m'ont encouragé et rapportés des dysfonctionnement.

Un petit coucou à toute la rédaction du fantastique aMiGa=PoWeR ainsi qu'à tous ceux qui se bougent et font de l'Amiga ce qu'il est : AmigaImpact, Planet, Obligement, TripleA, ...

Désolé, mais je ne peux pas remercier ceux qui ont cédé au miroir aux alouettes que l'on appelle PC parceque c'était soit-disant plus compatible et plus puissant. Mais la notion de puissance ne se juge pas qu'en MHz. La force n'est rien sans la souplesse.

---