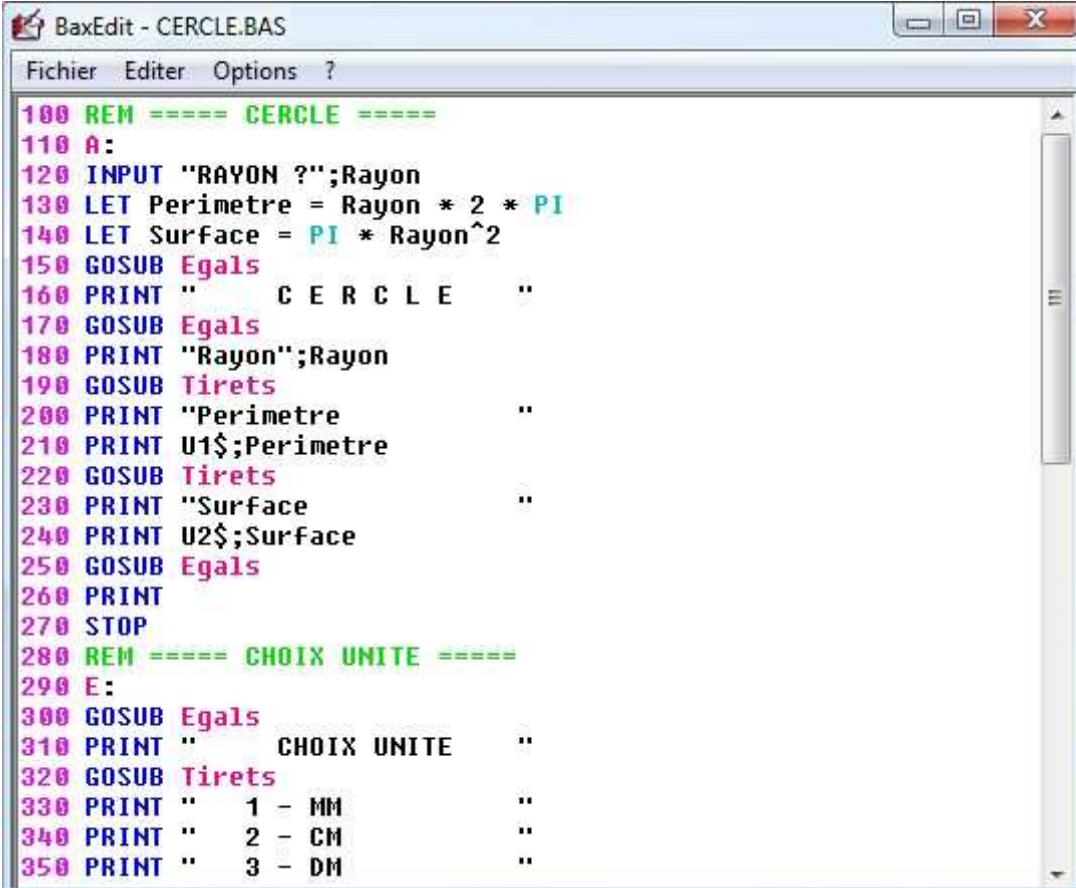


Manuel éditeur BaxEdit



```
BaxEdit - CERCLE.BAS
Fichier  Editer  Options  ?

100 REM ===== CERCLE =====
110 A:
120 INPUT "RAYON ?";Rayon
130 LET Perimetre = Rayon * 2 * PI
140 LET Surface = PI * Rayon^2
150 GOSUB Egals
160 PRINT "    C E R C L E    "
170 GOSUB Egals
180 PRINT "Rayon";Rayon
190 GOSUB Tirets
200 PRINT "Perimetre    "
210 PRINT U1$;Perimetre
220 GOSUB Tirets
230 PRINT "Surface    "
240 PRINT U2$;Surface
250 GOSUB Egals
260 PRINT
270 STOP
280 REM ===== CHOIX UNITE =====
290 E:
300 GOSUB Egals
310 PRINT "    CHOIX UNITE    "
320 GOSUB Tirets
330 PRINT "    1 - MM    "
340 PRINT "    2 - CM    "
350 PRINT "    3 - DM    "
```

BaxEdit est un éditeur de programmes *Basic*
pour le compilateur **Bax58C**.



SOMMAIRE

Le langage Basic	3
Les Menus	4
Nouveau	6
Ouvrir	9
Enregistrer	12
Imprimer	13
Quitter	15
Couper / Copier / Coller	16
Rechercher	17
Remplacer	18
Police	19
Couleurs	20
Langues	21
A propos	22
Explorateur de fichiers	23
Paramètres spéciaux	24



Le langage Basic

Depuis l'origine du langage Basic, Darmouth College en Octobre 1964, de nombreuses versions ont émergées. Chaque système informatique interactif a eu sa version, des plus puissants mainframe aux "ordinateurs de poche"...

Quand aux PC que ce soit sous Windows, Linux ou autres OS les variantes sont pléthores. (QuickBasic, QBasic, Bywater Basic, True Basic, PowerBasic, Turbo Basic, wxBasic, Liberty Basic, SmallBasic, FreeBasic...)

La plus répandue, Qbasic et les versions QB45 et QB64, ont inspiré le Basic utilisable avec le compilateur Bax58C. Toutes les fonctionnalités de Qbasic n'ont pas été implémentées et des variantes ont dû être introduites pour s'adapter au langage cible.

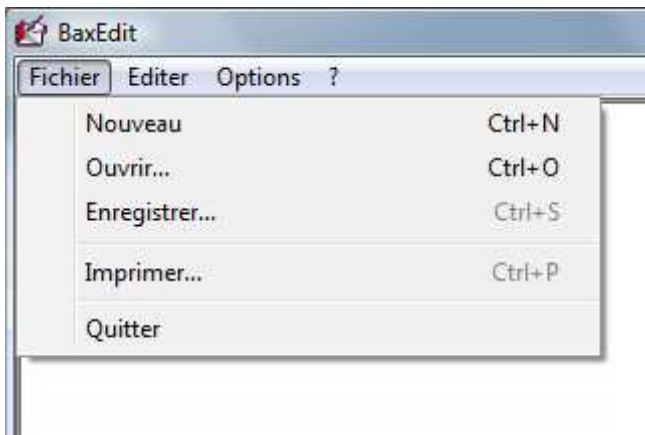
Chaque ligne du programme Basic commence par un numéro de ligne suivi d'au moins un espace puis d'une étiquette ou d'une instruction.

Une instruction pourra contenir :

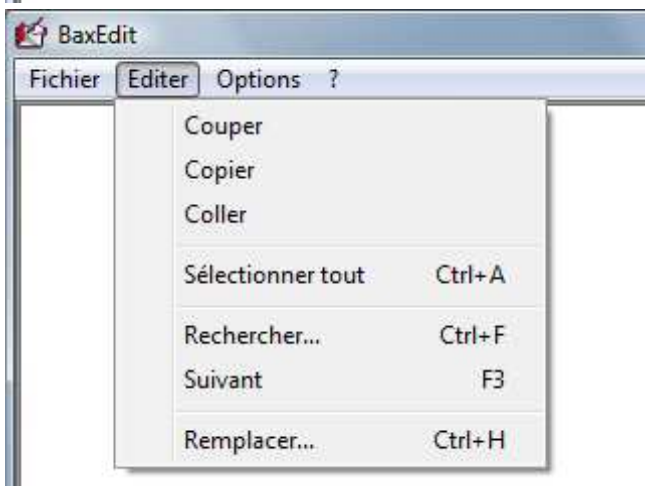
- du texte *<texte>*,
- des noms de variables *<variable>*,
- des valeurs numériques ou alphanumériques *<valeur>*,
- des expressions d'affectation *<expression>*,
- des expressions conditionnelles *<condition>*,
- des adresses de branchement : numéros de ligne ou étiquettes *<ligne>* ou *<étiquette>*.



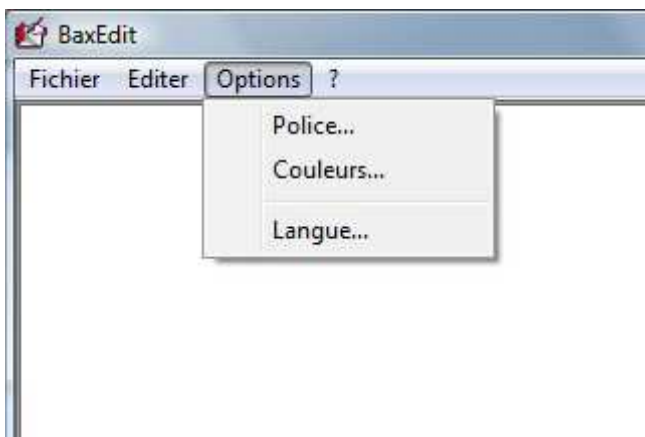
Les Menus



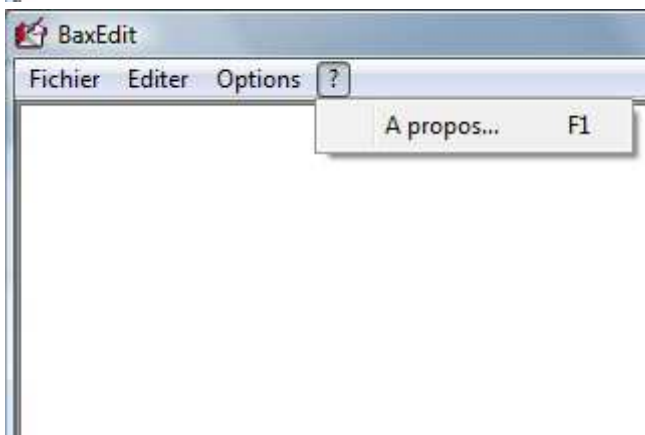
Le menu "**Fichier**" permet de créer un nouveau fichier Basic, d'en ouvrir un existant, d'enregistrer, d'imprimer...



Le menu "**Editer**" permet de gérer le couper / copier / coller ainsi que la recherche de texte et le remplacement.



Le menu "**Options**" permet de modifier la police du texte, la coloration syntaxique du programme Basic et de changer de langue.



Le menu "?" permet d'afficher l'écran "A propos".



Une barre d'icônes peut être ajoutée via le menu spécial affichable via la combinaison de touches **SHIFT+ALT+F1**

The image shows a screenshot of the BaxEdit software interface. At the top, a menu is open with the following options: **Barre de boutons** (checked and highlighted with a red box), Bouton Compilateur, Bouton Emulateur, Explorateur de fichiers, à Gauche (checked), à Droite, and Paramètres spéciaux... Below this, another menu is open with options: Nouveau, Ouvrir..., Enregistrer..., Imprimer..., and Quitter. To the right, a third menu is open with options: Couper, Copier, Coller, Sélectionner tout, Rechercher..., Suivant, and Remplacer... The main window title is 'BaxEdit' and the menu bar contains 'Fichier', 'Editer', and 'Options ?'. The toolbar below the menu bar contains several icons: a folder, a document with a green arrow, a floppy disk, a printer, a pair of scissors, a document with a magnifying glass, a document with a yellow arrow, a magnifying glass, a 'BAX' logo, and a TI58C calculator. A separate window titled 'aide Basic' is shown on the right with a question mark icon. Red arrows point from the menu items to the corresponding icons in the toolbar. Two text boxes at the bottom provide instructions: one pointing to the 'BAX' icon and another pointing to the TI58C icon.

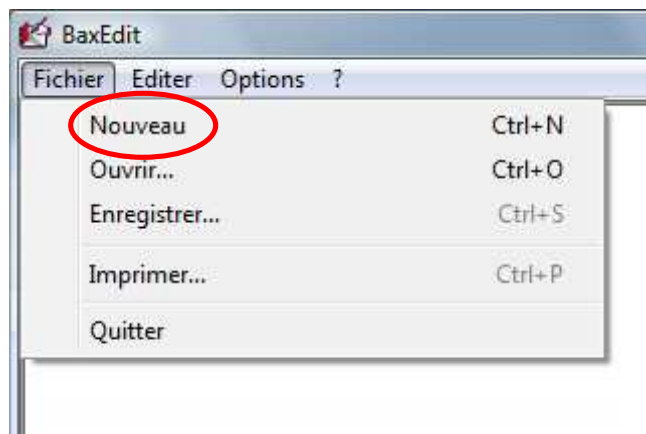
la compilation du programme **.bas** ouvert dans **BaxEdit** peut être lancée

si le programme **.t58** correspondant au programme **.bas** existe, il peut être ouvert dans l'émulateur **TI58C** pour tests.

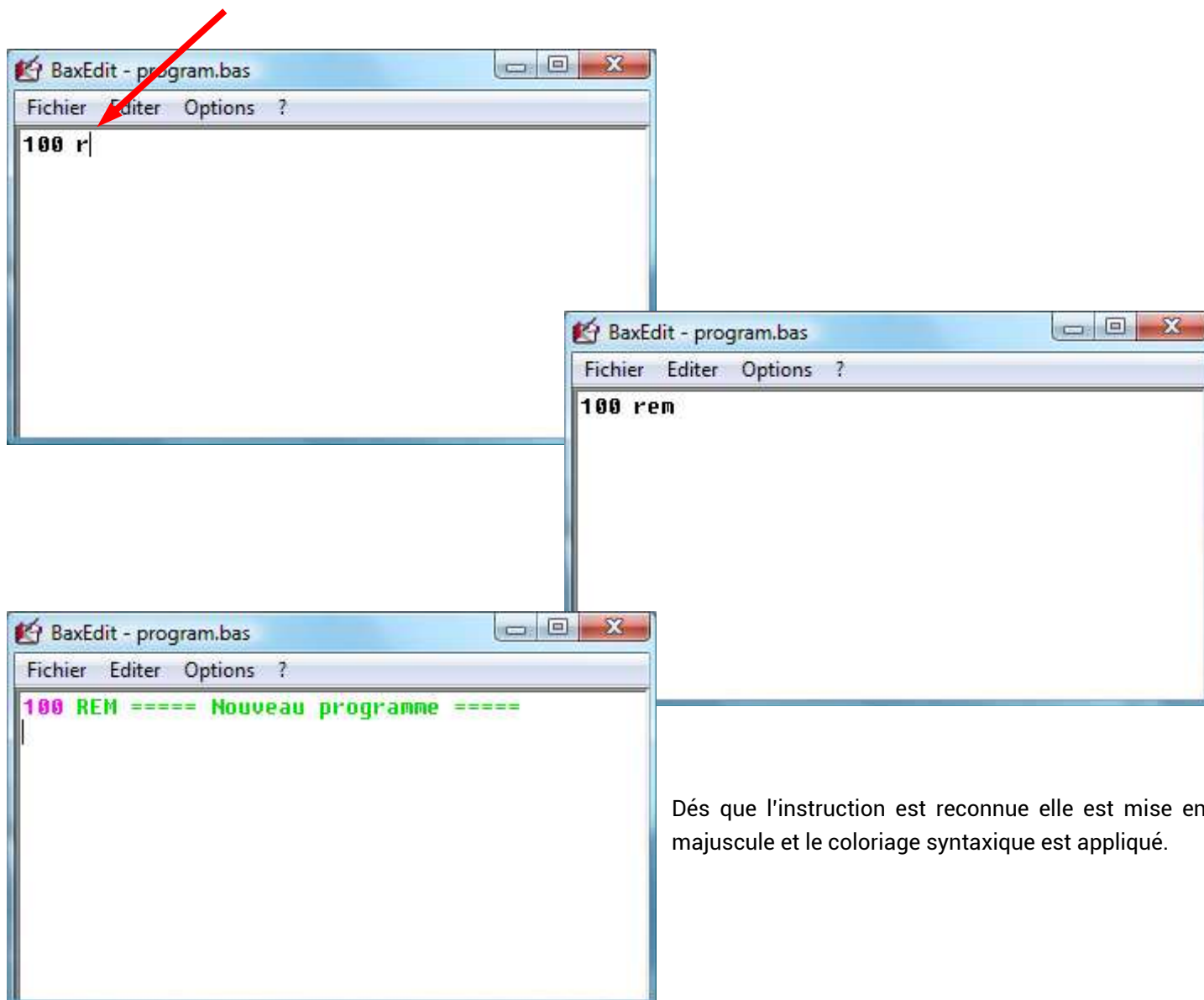


Nouveau

pour saisir un nouveau programme Basic.



Chaque ligne du programme Basic commence par un numéro de ligne mais ce numéro peut être généré automatiquement lors de la frappe de la première lettre de l'instruction.

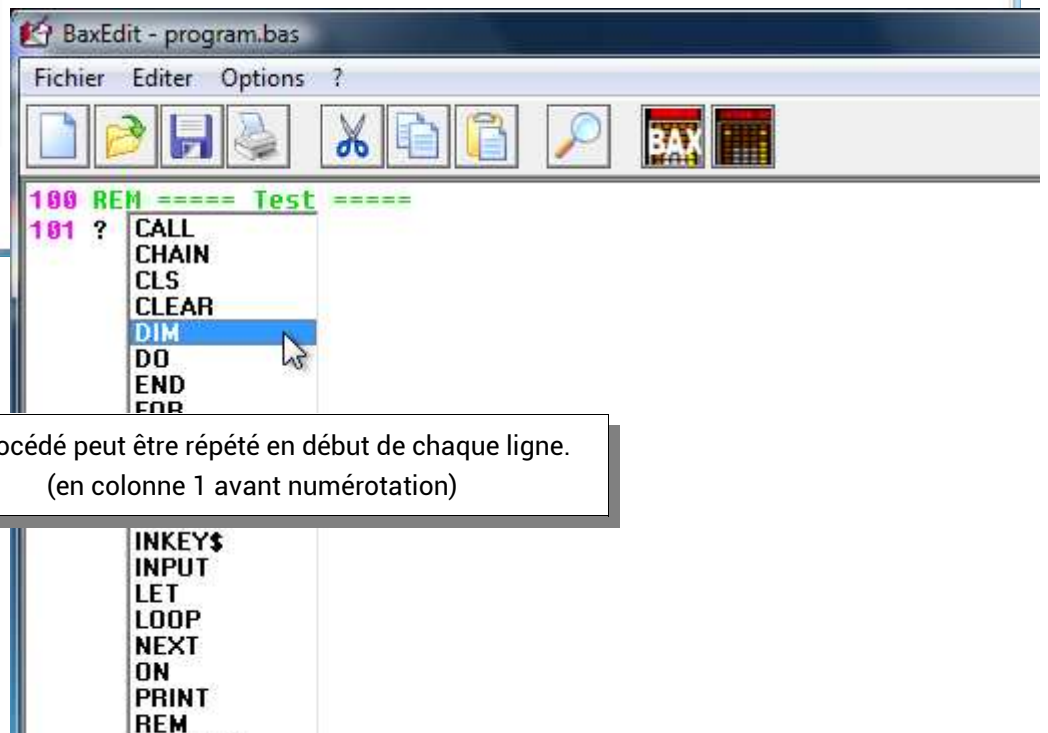
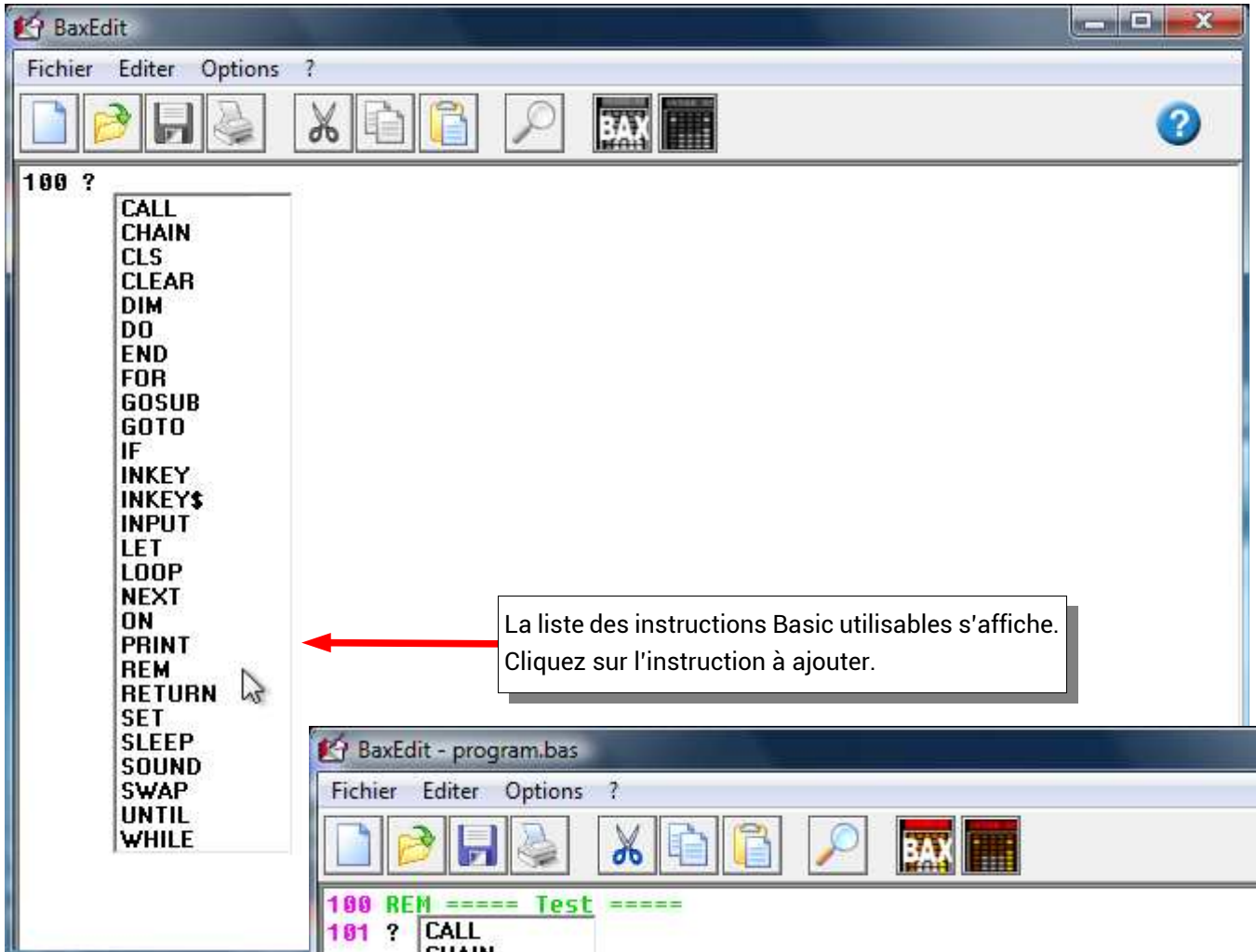


Dès que l'instruction est reconnue elle est mise en majuscule et le coloriage syntaxique est appliqué.



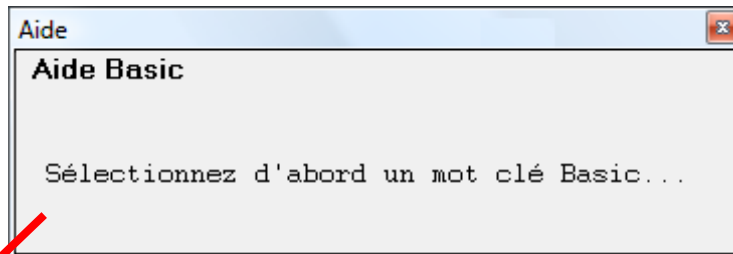
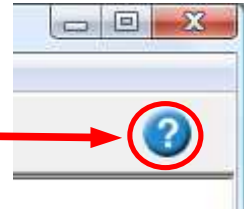
Pour la saisie d'un programme une aide est disponible pour connaître les verbes utilisables.

En début de ligne taper le caractère ?



Une aide est aussi disponible pour connaître la syntaxe des instructions utilisées.

Il faut sélectionner l'instruction puis cliquer sur le bouton "aide Basic" (ou taper le caractère ?)



Aide

DIM - définition de variables.

DIM <variable> [, <variable> [, <variable>] ...]

<variable> pouvant être

- une variable numérique : nom alphanumérique
- une variable alphanumérique : nom alphanumérique se terminant par \$
- un drapeau (ou flag) : nom alphanumérique se terminant par % (10 maxi)
- un tableau : nom alphanumérique suivi de (<valeur>)

Variable alphanumérique :

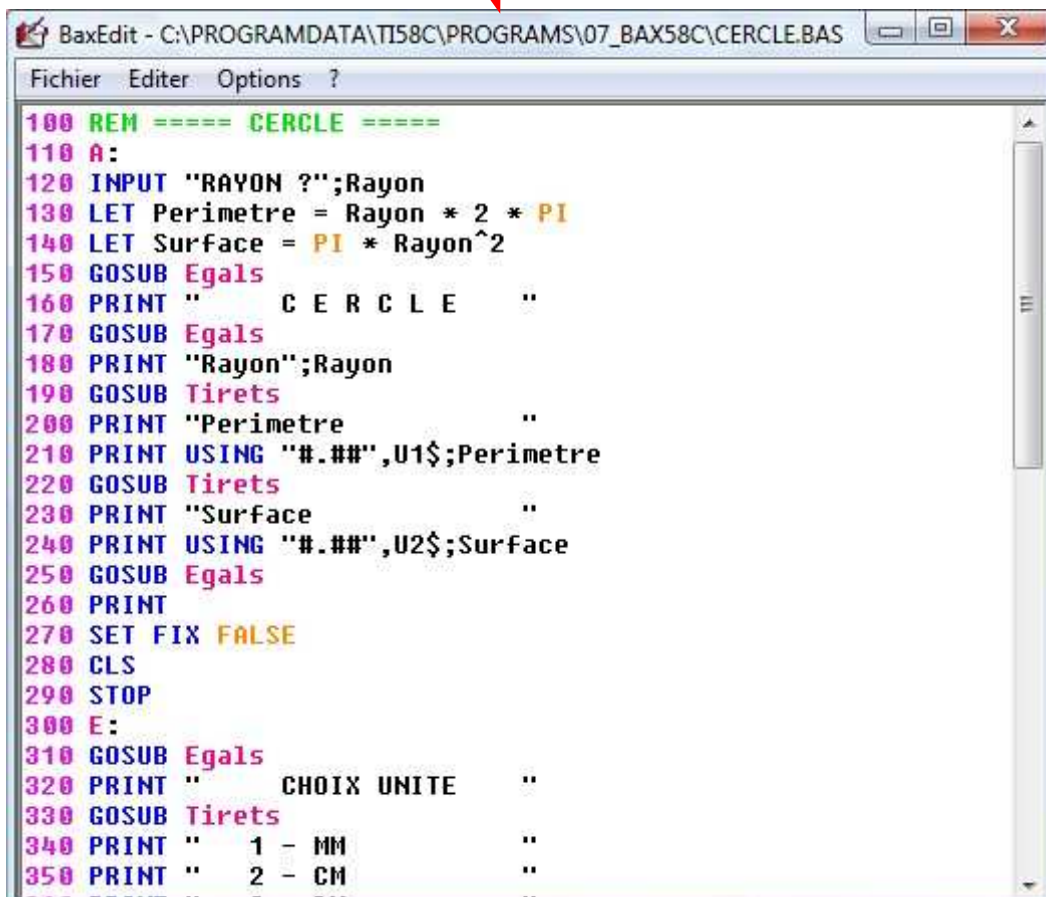
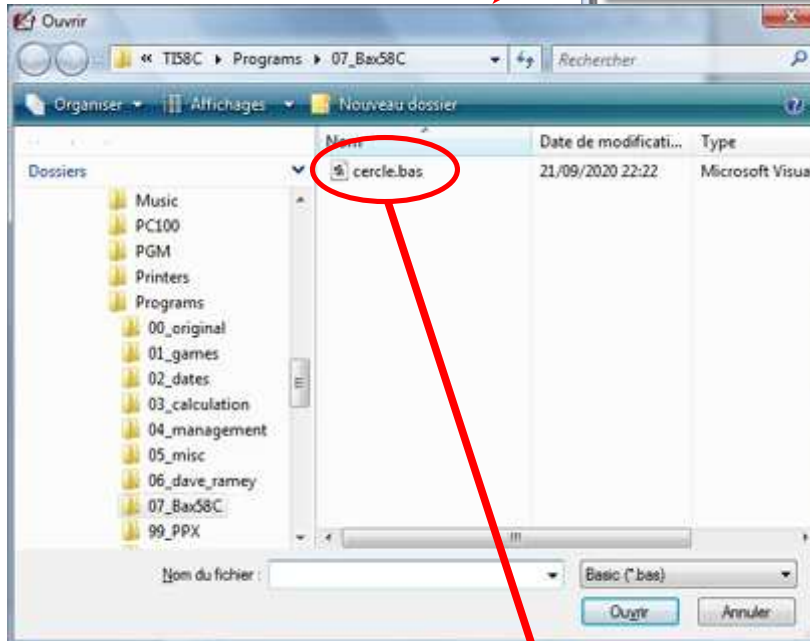
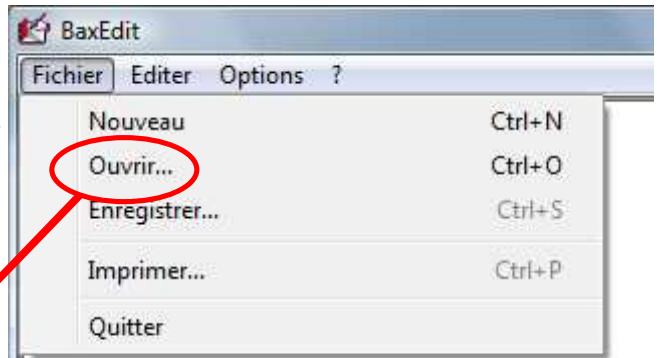
si déclarée par DIM (Ex: DIM Var\$) une variable prend 4 registres
(20 caractères alphanumériques)

si non déclarée une variable ne prend qu'un registre
(5 caractères alphanumériques)



Ouvrir

La fonction "Ouvrir..." ne permet d'ouvrir que des fichiers d'extension **.bas**



```
BaxEdit - CERCLE.BAS
Fichier  Editer  Options  ?
240 PRINT USING "#.##",U2$;Surface
250 GOSUB Egals
260 PRINT
270 SET FIX FALSE
280 CLS
290 STOP

300 E:
310 GOSUB Egals
320 PRINT "    CHOIX UNITE  "
330 GOSUB Tirets
340 PRINT "    1 - MM    "
```

Lors de l'insertion de nouvelle ligne, le numéro de ligne est généré automatiquement dès la frappe de la première lettre de l'instruction.

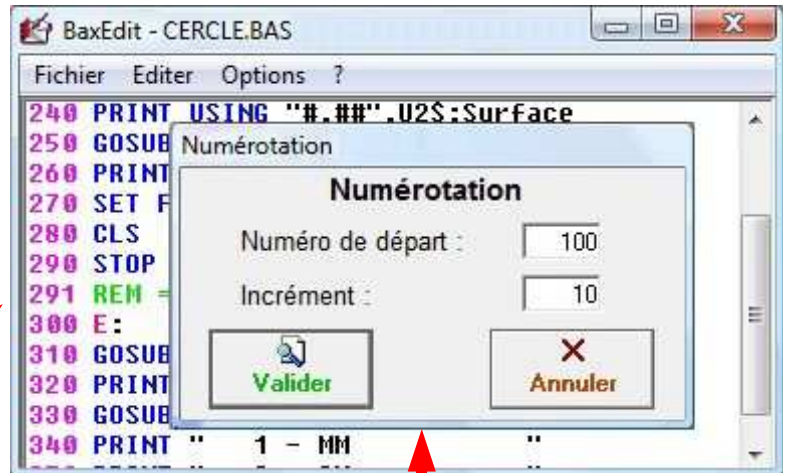
```
BaxEdit - CERCLE.BAS
Fichier  Editer  Options  ?
240 PRINT USING "#.##",U2$;Surface
250 GOSUB Egals
260 PRINT
270 SET FIX FALSE
280 CLS
290 STOP
291 r
300 E:
310 GOSUB Egals
320 PRINT "    CHOIX UNITE  "
330 GOSUB Tirets
340 PRINT "    1 - MM    "
```

```
BaxEdit - CERCLE.BAS
Fichier  Editer  Options  ?
240 PRINT USING "#.##",U2$;Surface
250 GOSUB Egals
260 PRINT
270 SET FIX FALSE
280 CLS
290 STOP
291 REM
300 E:
310 GOSUB Egals
320 PRINT "    CHOIX UNITE  "
330 GOSUB Tirets
340 PRINT "    1 - MM    "
```

Dès que l'instruction est reconnue elle est mise en majuscule et le coloriage syntaxique est appliqué.

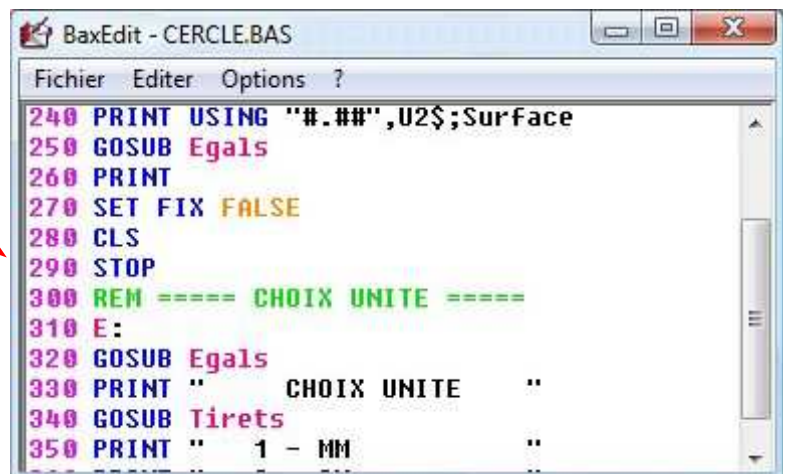
```
BaxEdit - CERCLE.BAS
Fichier  Editer  Options  ?
240 PRINT USING "#.##",U2$;Surface
250 GOSUB Egals
260 PRINT
270 SET FIX FALSE
280 CLS
290 STOP
291 REM ----- CHOIX UNITE -----
300 E:
310 GOSUB Egals
320 PRINT "    CHOIX UNITE  "
330 GOSUB Tirets
340 PRINT "    1 - MM    "
```





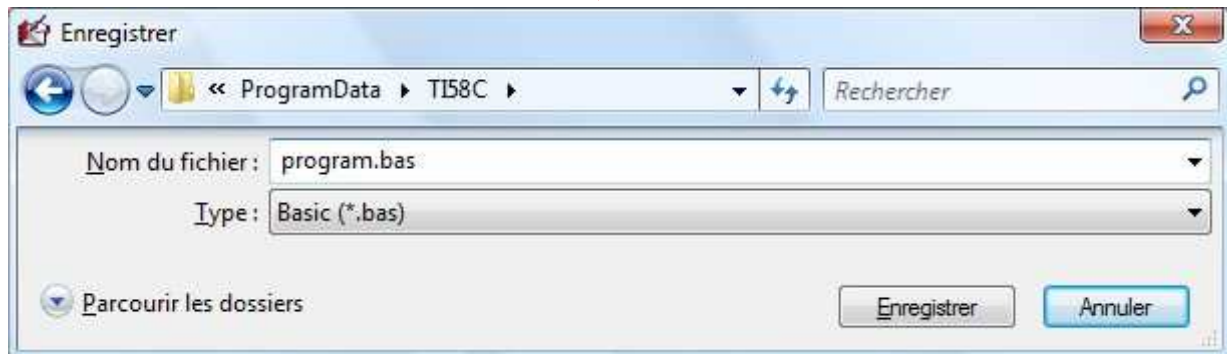
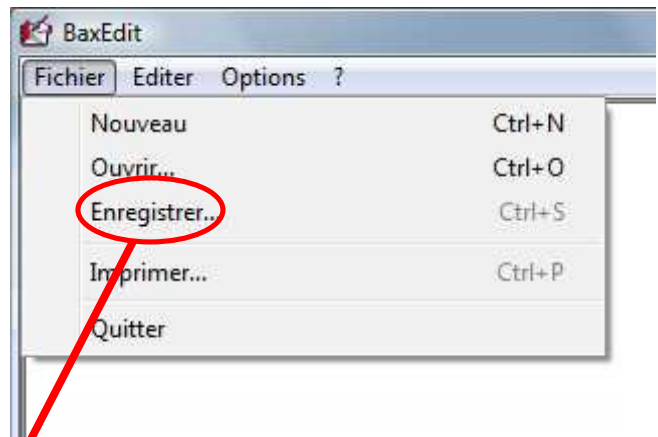
La numérotation des lignes insérées se fait de 1 en 1. Il est possible de renuméroter tout le programme en choisissant le numéro de départ et l'incrément de numérotation.

Clic droit
sur le texte fait apparaître
l'écran de numérotation



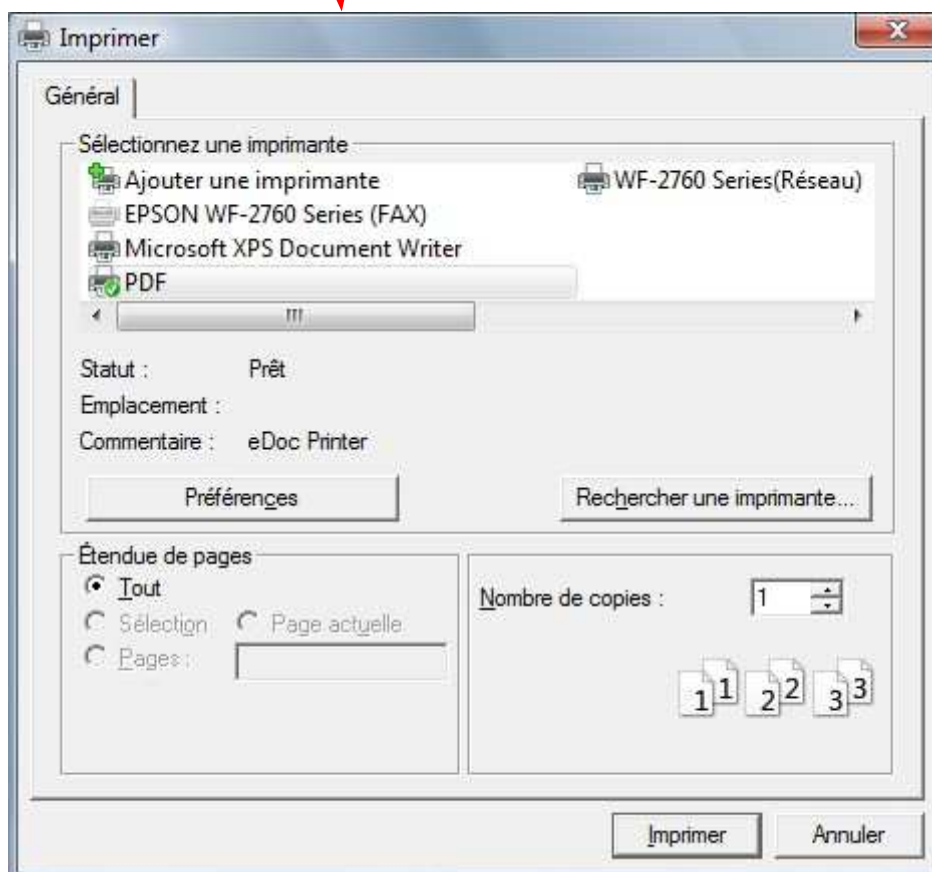
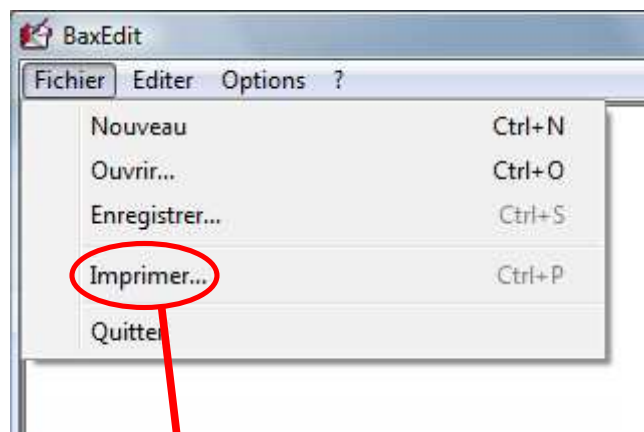
Enregistrer

les programmes peuvent être enregistrés avec l'extension **.bas**



Imprimer

permet l'impression du programme Basic



```

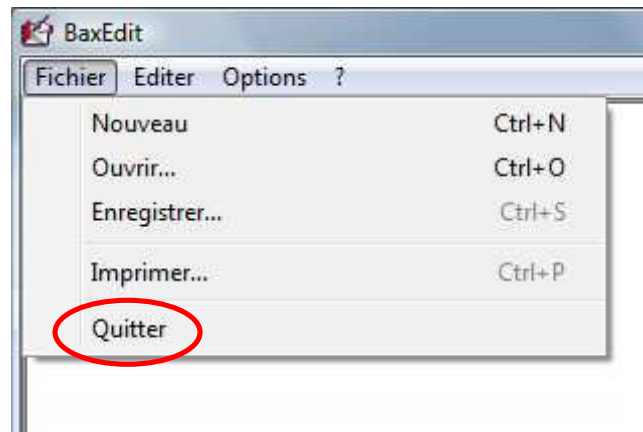
100 REM ----- Happy Number -----
110 A:
120 INPUT "Maxi ?";M
130 INPUT "Nombre ?";N
140 GOSUB Egal
150 PRINT "Maxi";M
160 PRINT "Nbre"; N
170 GOSUB Tirets
180 LET R = N
190 Encore:
200 LET S = 0
210 WHILE N <> 0
220     LET N = N / 10
230     LET X = N - INT(N)
240     LET X = X * 10
250     LET S = S + X^2
260     LET N = INT(N)
270 LOOP
280 LET S = INT(S + 0.5)
290 IF S = 89 THEN Suivant
300 IF S = 1 THEN Happy
310 LET N = S
320 GOTO Encore
330 REM Suivant
340 Suivant:
350 LET R = R + 1
360 LET N = R
370 IF N > M THEN Fin
380 GOTO Encore
390 REM Happy
400 Happy:
410 PRINT "HAPPY"; R
420 GOTO Suivant
430 Fin:
440 GOSUB Egal
450 PRINT
460 STOP
470 Tirets:
480 PRINT "-----"
490 RETURN
500 Egal:
510 PRINT "-----"
520 RETURN
530 END

```



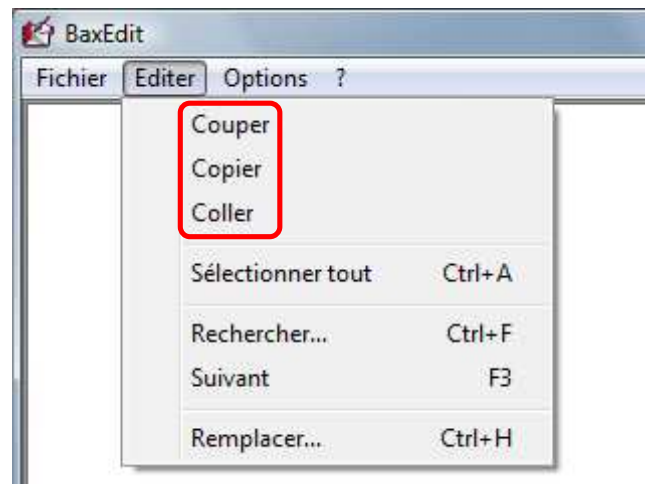
Quitter

ferme le programme.



Couper / Copier / Coller

L'éditeur permet l'utilisation des fonctions standard pour Couper, Copier et Coller du texte.

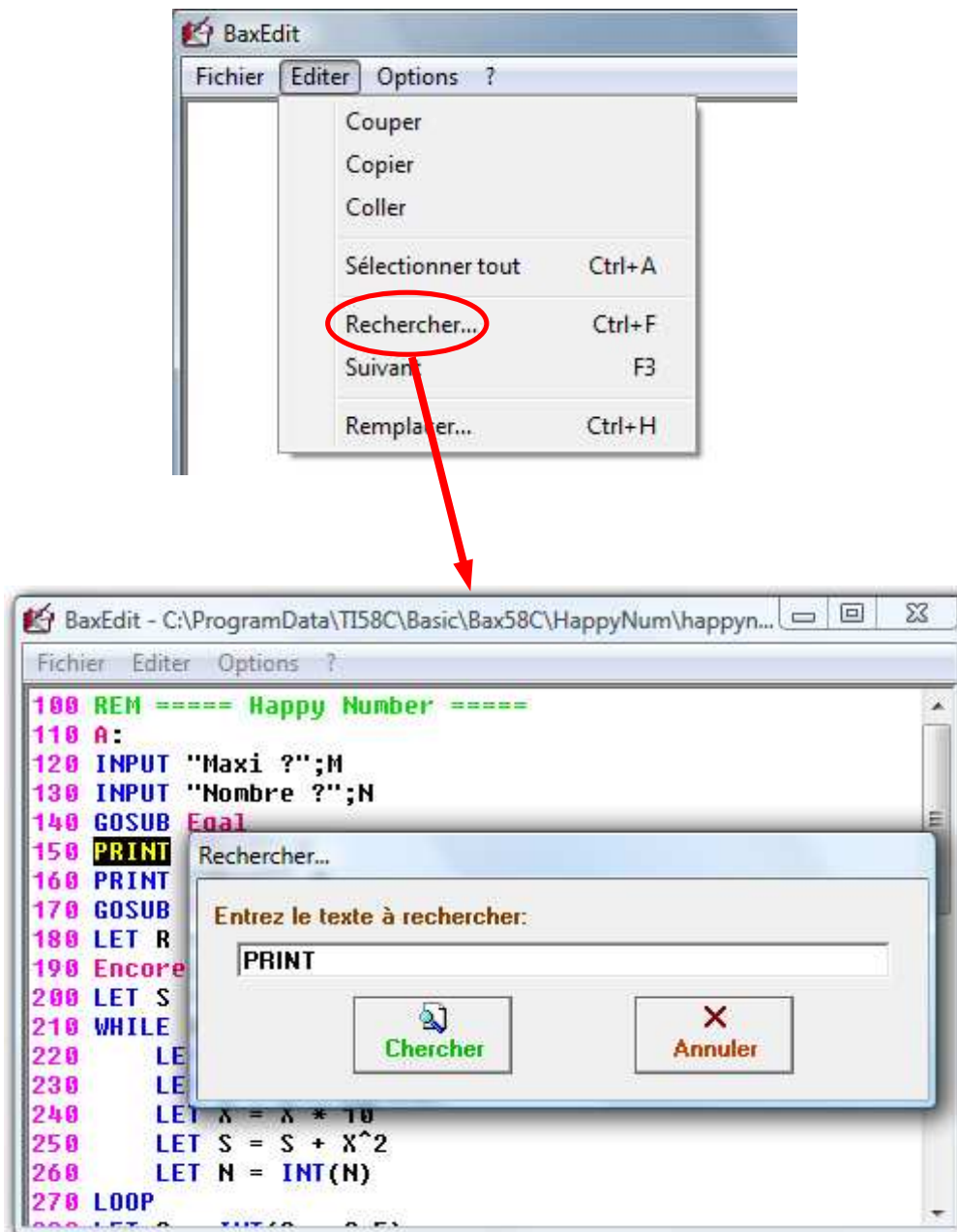


Les raccourcis clavier usuels sont utilisables :

- **CTRL X, CTRL C, CTRL V** pour couper / copier / coller
 - **CTRL F, CTRL H, F3** pour rechercher, remplacer, suivant
 - **CTRL A** pour tout sélectionner
- et aussi
- **CTRL Z** pour annuler
 - **CTRL N, CTRL O, CTRL S** pour nouveau, ouvrir, enregistrer
 - **CTRL P** pour imprimer
 - **ALT F4** pour quitter



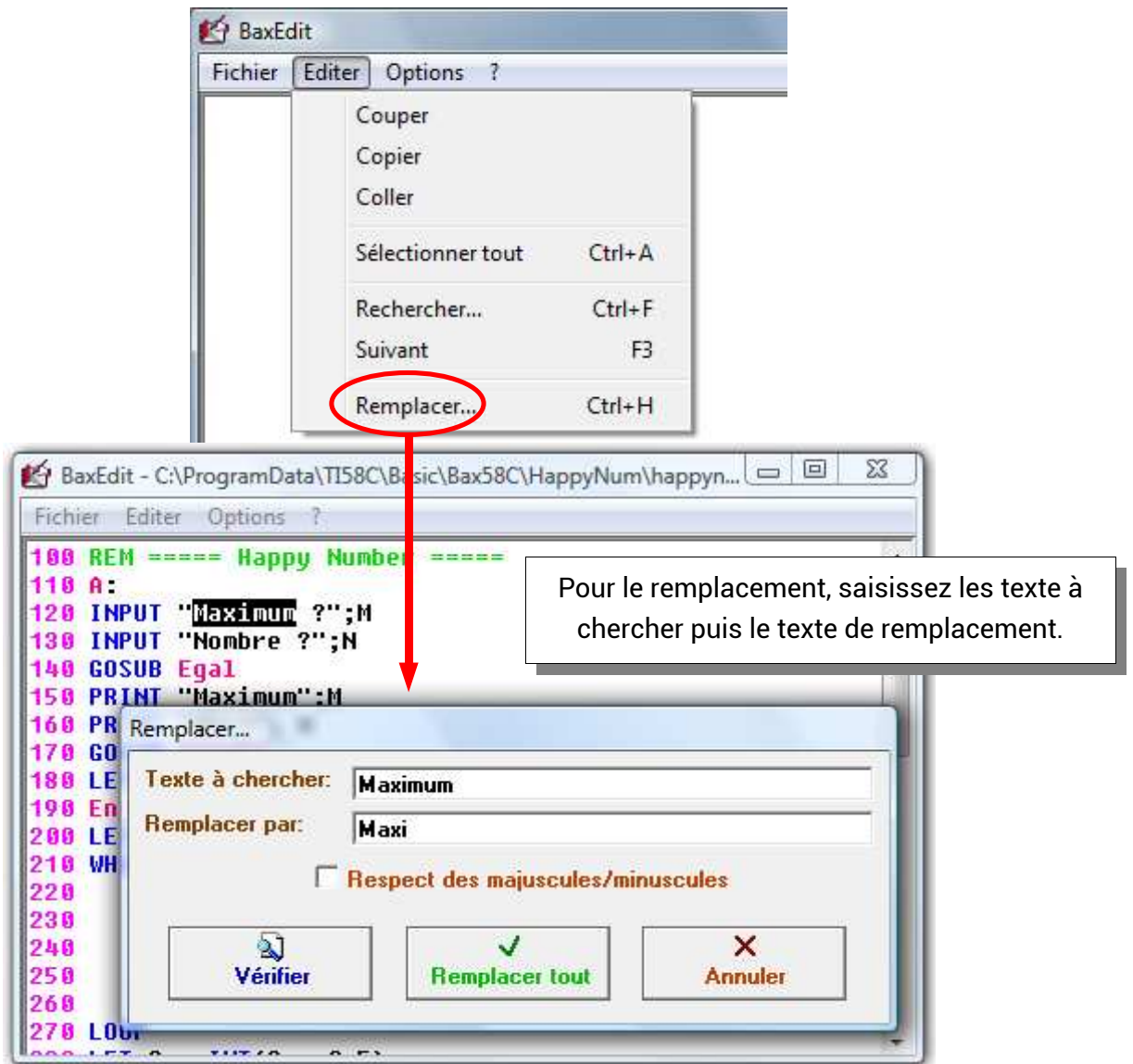
Rechercher



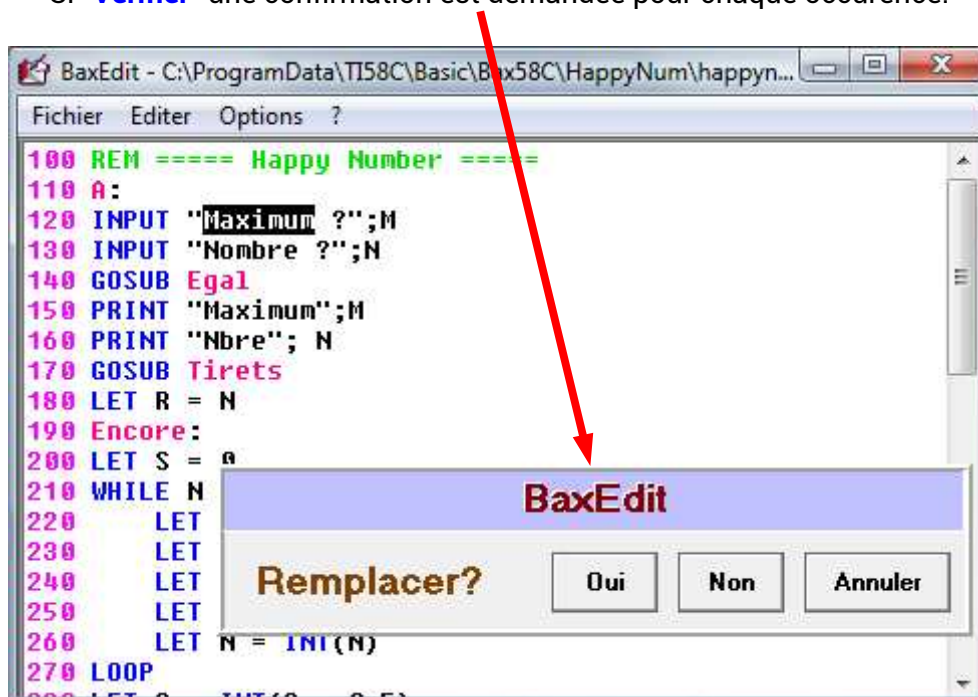
Pour la recherche entrez simplement le texte à rechercher.
Puis utiliser la touche de fonction F3 pour chercher les suivants.



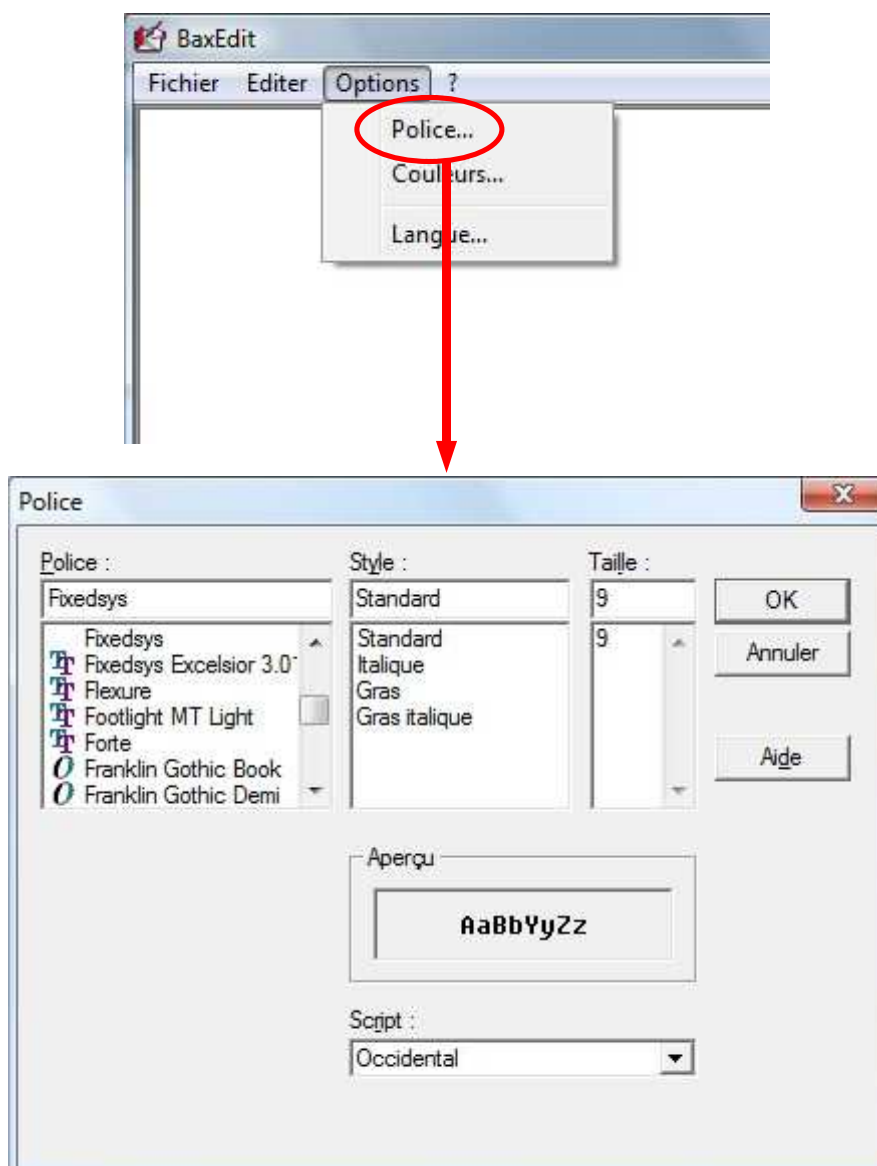
Remplacer



Si **"Remplacer tout"** aucune confirmation n'est demandée et chaque occurrence est remplacée.
Si **"Vérier"** une confirmation est demandée pour chaque occurrence.



Police

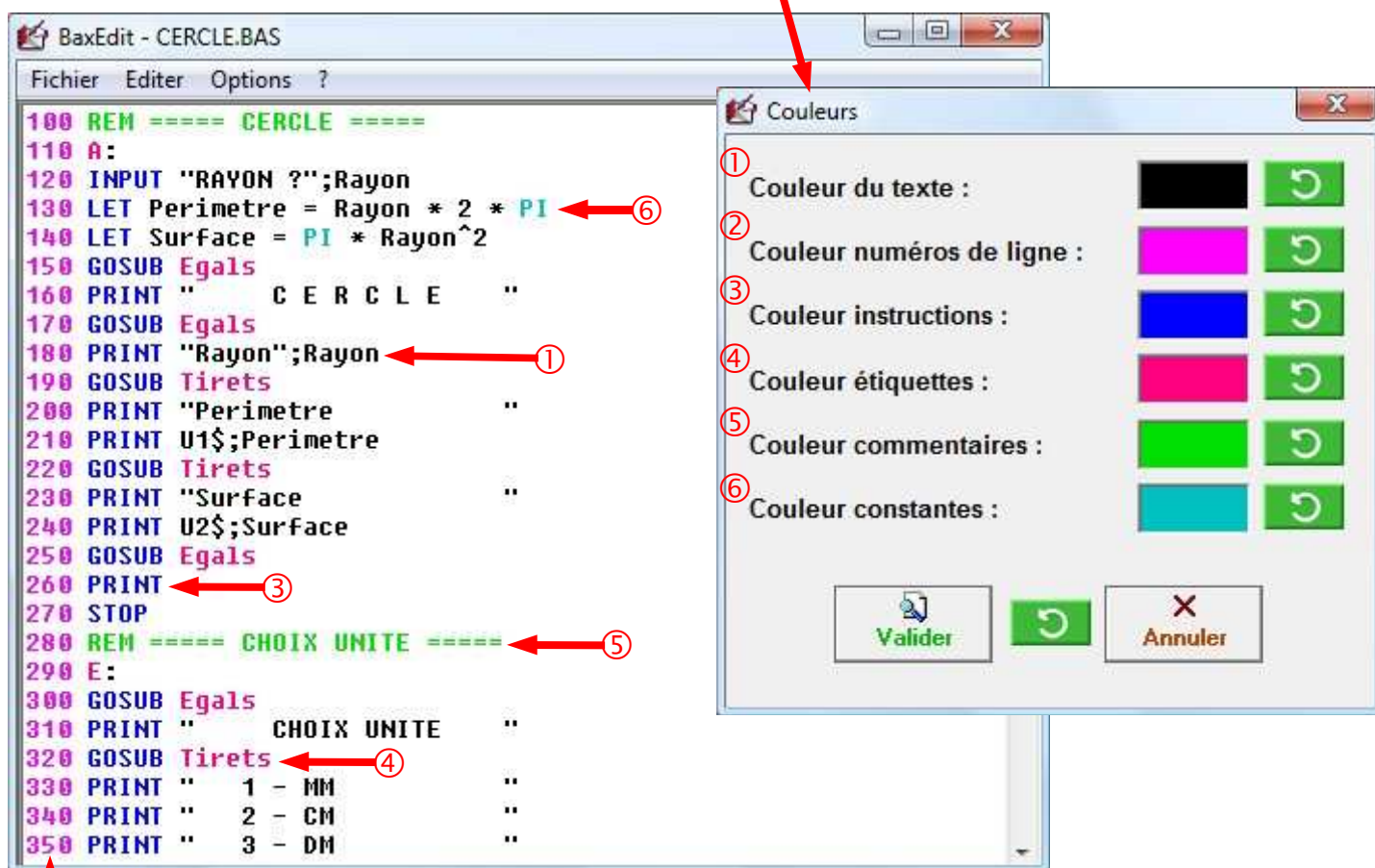
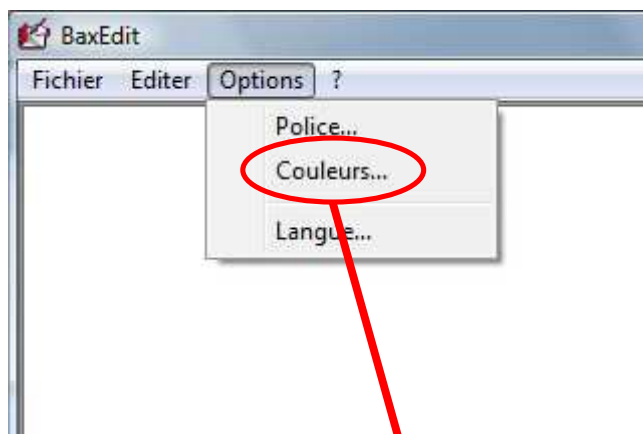


Pour faciliter la lecture des programmes Basic dans l'éditeur, l'utilisation d'une police fixe (Courier, Fixedsys...) est fortement recommandée.



Couleurs

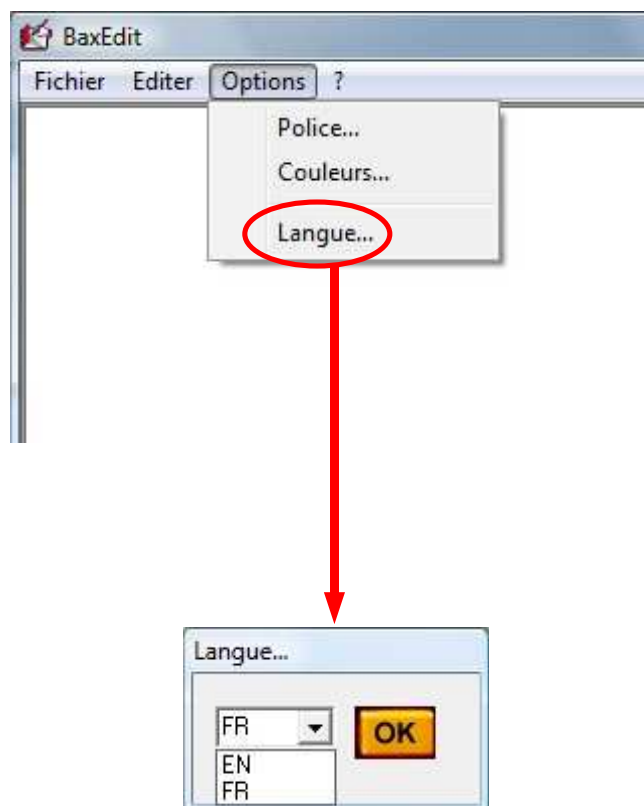
Dans l'éditeur BaxEdit la coloration syntaxique est applicable aux programmes Basic pour en améliorer la lisibilité.



Langues

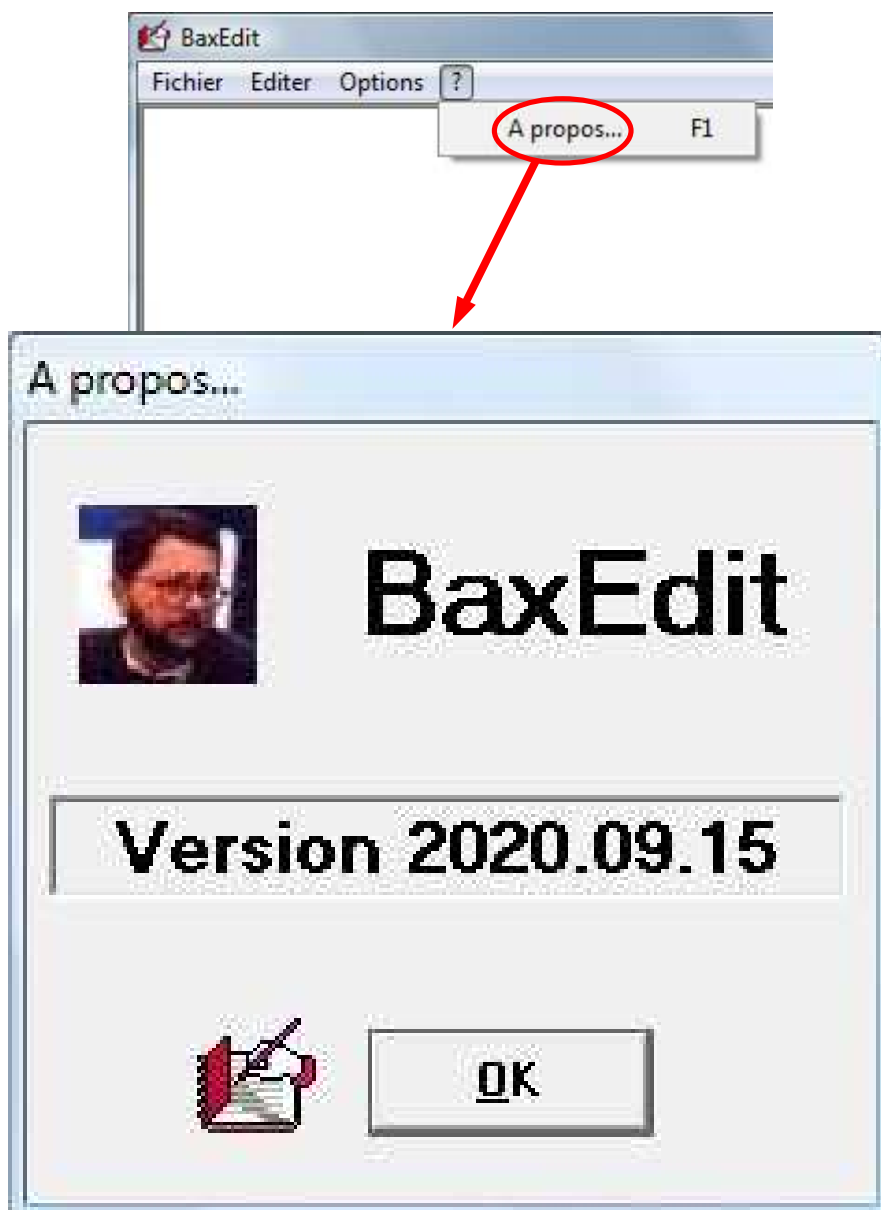
Dans l'éditeur BaxEdit il est possible de changer de langue.

En standard 2 fichiers sont fournis : BaxEdtFR.lan (français) et BaxEdtEN.lan (anglais) mais vous pouvez créer votre propre fichier langue BaxEdtXX.lan en traduisant un des fichiers existants.



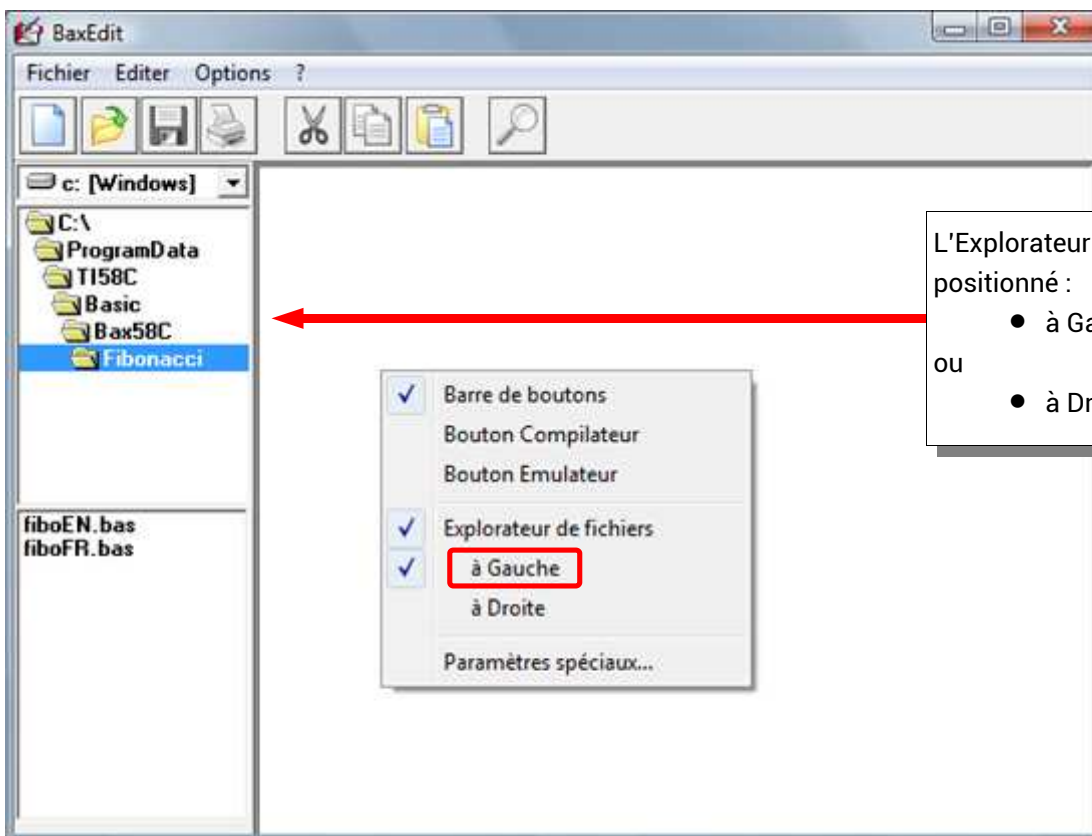
A propos

affiche le numéro de version.



Explorateur de fichiers

Un panneau latéral "*Explorateur de fichiers*" peut être affiché via la combinaison de touche **SHIFT+ALT+P** ou avec le menu spécial (accessible via **SHIFT+ALT+F1**)



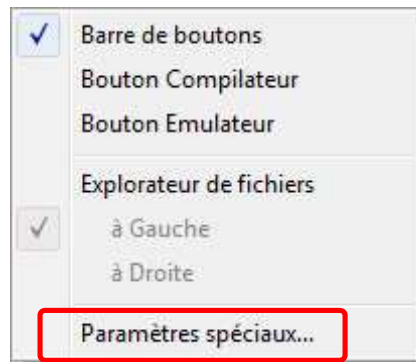
L'Explorateur de fichiers peut être positionné :

- à Gauche (**SHIFT+ALT+G**)
- ou
- à Droite (**SHIFT+ALT+D**)

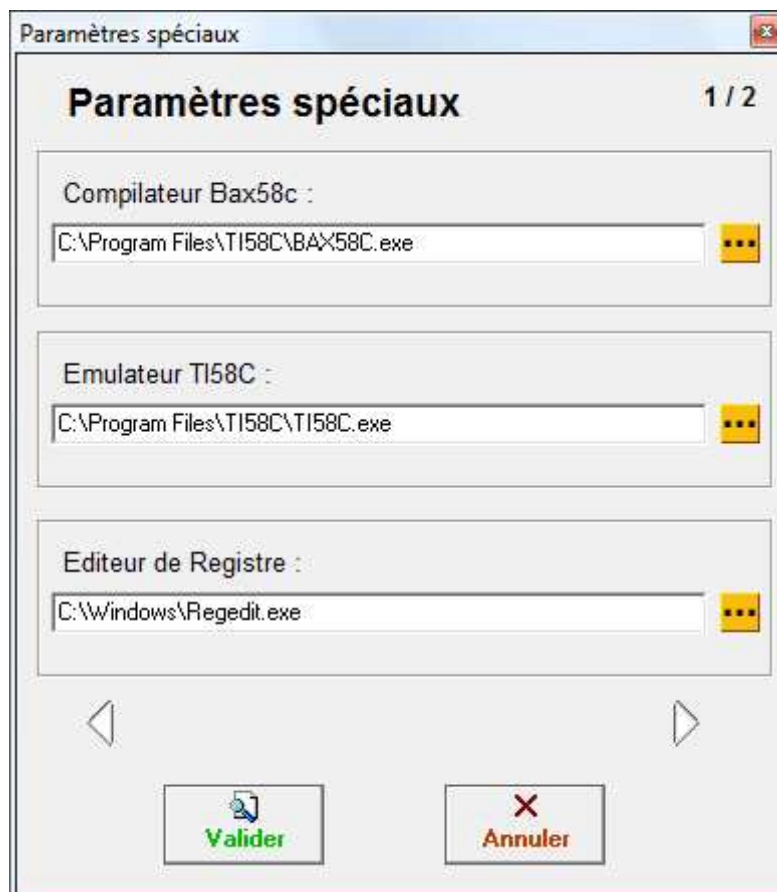


Paramètres spéciaux SHIFT+ALT+I

L'écran "**Paramètres spéciaux**" peut être affiché via la combinaison de touche **SHIFT+ALT+I** ou avec le menu spécial (accessible via **SHIFT+ALT+F1**)



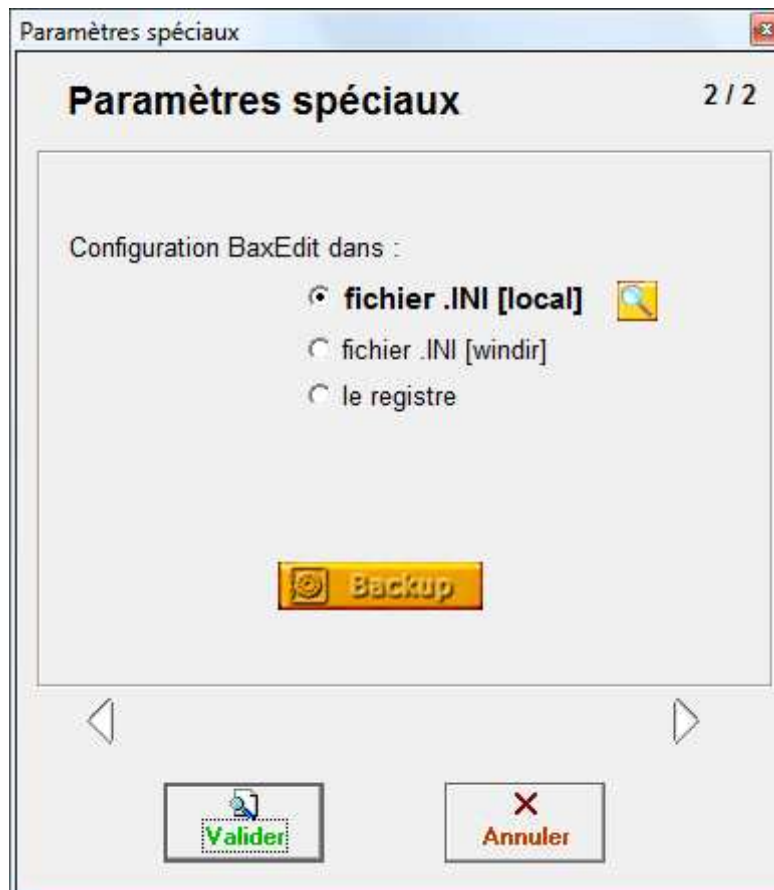
La première page des "**Paramètres spéciaux**" permet de définir le chemin des programmes externes qui peuvent être appelés : le compilateur Bax58C, l'émulateur TI58C et l'éditeur de registre Windows.



Les paramètres de configuration de l'éditeur BaxEdit peuvent être stockés

- soit dans un fichier **BaxEdit.ini** local (répertoire de l'application),
- soit dans un fichier **BaxEdit.ini** dans le répertoire Windows (systemroot),
- soit dans le registre de Windows.

- ⇒ Choisir **fichier INI local** supprime le fichier **BaxEdit.ini** du dossier Windows et crée le fichier local **BaxEdit.ini**,
- ⇒ Choisir **fichier INI Windows** supprime le fichier **BaxEdit.ini** du dossier de l'application et crée le fichier Windows **BaxEdit.ini**,
- ⇒ Choisir **le registre** supprime le fichier **BaxEdit.ini** (local ou Windows) et crée les paramètres dans le registre.



Cliquer sur le bouton "Backup" permet de faire une sauvegarde des paramètres dans

- un fichier **BaxEditaaaammjjhmmss.ini** pour les paramètres généraux



Avertissement aux lecteurs

Les informations contenues dans cet ouvrage sont données à titre indicatif et n'ont aucun caractère exhaustif voire certain. A titre d'exemple non limitatif, cet ouvrage peut vous proposer une ou plusieurs adresses de sites Web qui ne seront plus d'actualité ou dont le contenu aura changé au moment où vous en prendrez connaissance.

Aussi, ces informations ne sauraient engager la responsabilité de l'auteur.

L'auteur ne pourra être tenu responsable de toute omission, erreur ou lacune qui aurait pu se glisser dans ce livre ainsi que des conséquences, quelles qu'elles soient, qui résulteraient des informations et indications fournies ainsi que de leur utilisation.

Les produits cités dans cet ouvrage sont protégés, et les marques déposées par leurs titulaires de droits respectifs. Cet ouvrage n'est ni édité, ni produit par le(s) propriétaire(s) de(s) programme(s) sur le(s)quel(s) il porte et les marques ne sont utilisées qu'à seule fin de désignation des produits en tant que noms de ces derniers.

