

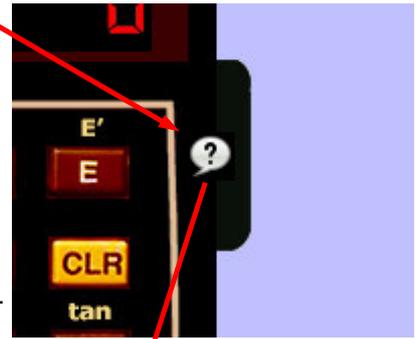
TI58 GenHelp est un utilitaire qui permet de créer et modifier les fichiers d'aide pour les programmes de l'émulateur TI58C.



Dans l'émulateur **TI58C**, quand un programme est chargé, un icône peut apparaître (si il existe un fichier d'aide correspondant au programme).

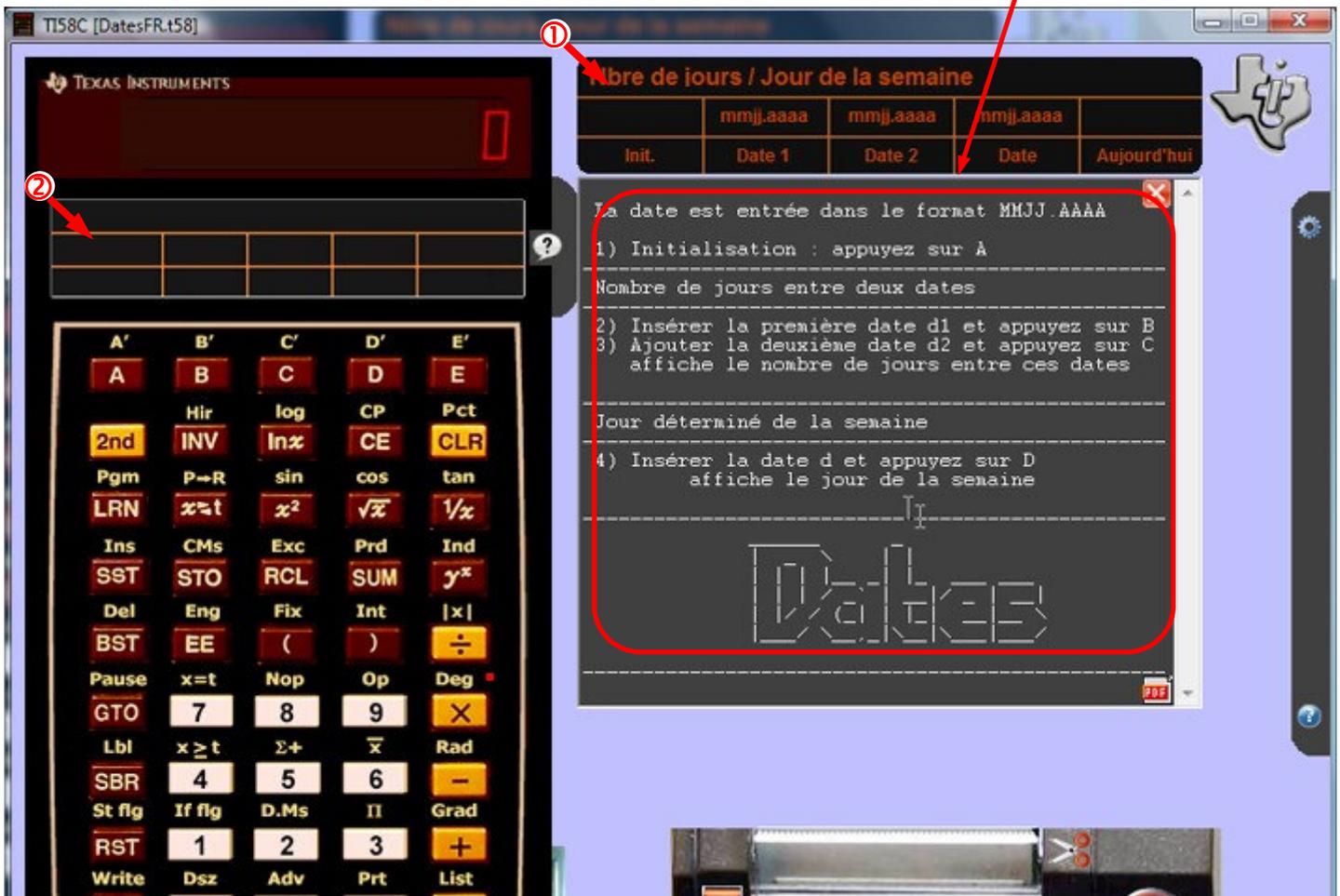
Cet icône permet de faire apparaître l'aide correspondant au programme ainsi que la carte des touches de fonction qui peut s'afficher

- ① soit à droite de la calculatrice,
- ② soit directement sur la calculatrice (si le skin choisi le permet)



La carte programme est :

- soit générée à partir du fichier **.hlp** correspondant au programme,
- soit issue d'un fichier image **.bmp** ou **.crd** correspondant au programme.



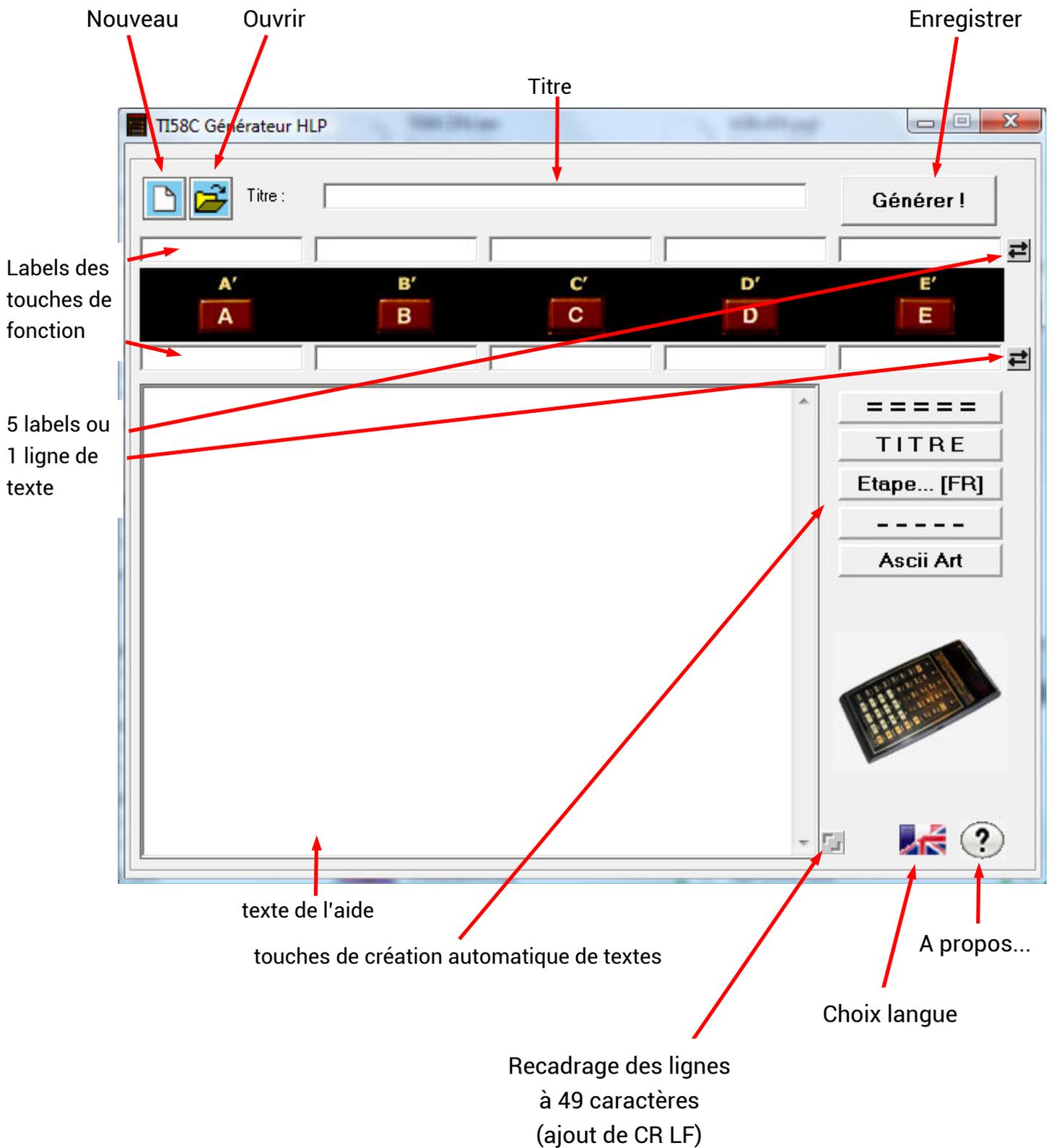
Les fichiers documentaires du programme sont :

(pour un programme xxxxxxxx.t58 ou xxxxxxxx.t59 ou xxxxxxxx.lst ...)

- xxxxxxxx.hlp pour la description du programme, des touches de fonction et le titre,
- xxxxxxxx.bmp pour la carte extérieure à la calculatrice,
- xxxxxxxx.crd pour la carte présente sur la calculatrice.

Ces fichiers sont créés et gérés par l'utilitaire **TIGenHlp**





Nouveau



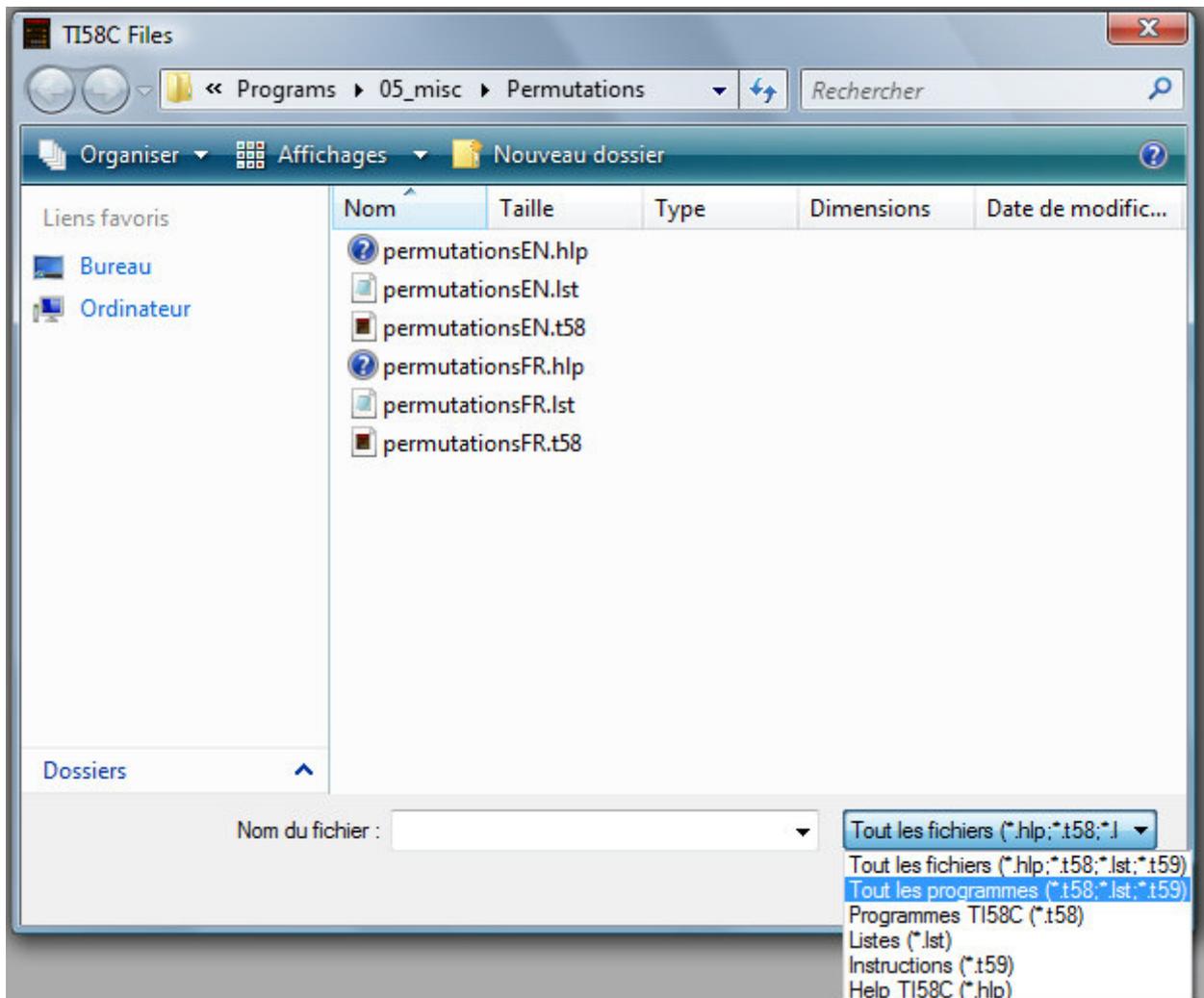
Efface tous les champs pour permettre la création d'un nouveau fichier d'aide.

Ouvrir



Ouverture

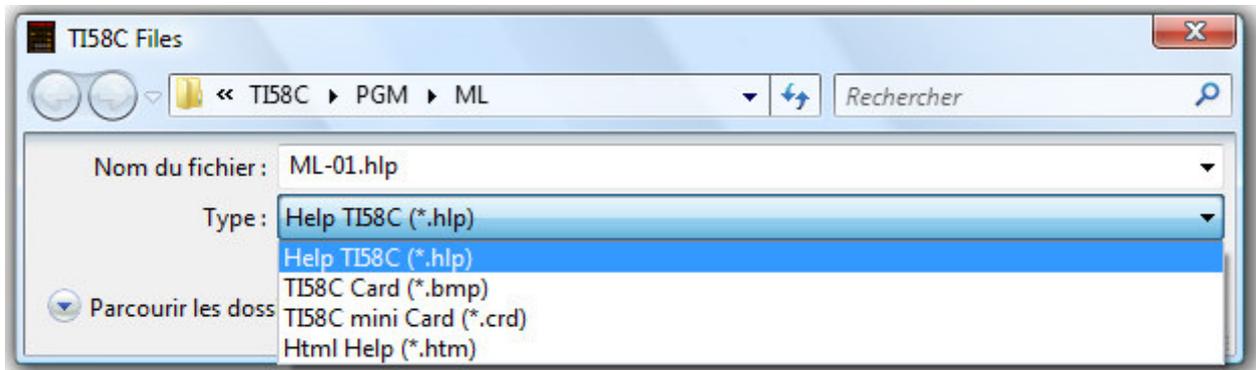
- d'un fichier d'aide **.hlp** pour le modifier,
- d'un programme **.t58**, **.lst**, **.t59** pour création d'un fichier d'aide :
le nom du programme est repris comme titre et les labels des touches sont créés à partir des commentaires associés aux instructions **[LBL] [A]...[LBL] [E]** dans les programmes **.t58** et **.lst**



Enregistrer

Générer !

permet d'enregistrer la saisie sous forme de fichier d'aide **.hlp**, ou de créer les cartes programmes **.bmp** ou **.crd** ainsi qu'un fichier html **.htm**

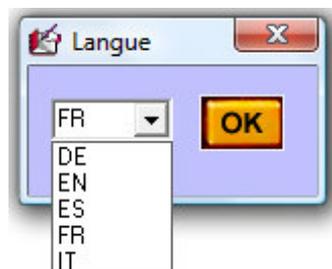


Choix langue



TIGenHlp est disponible en 5 langues : Allemand, Anglais, Espagnol, Français et Italien.

Il est possible de traduire le fichier **TiHlpFR.lan** (ou **TiHlpEN.lan...**) via un éditeur de texte et de l'enregistrer sous **TiHlpXX.lan** ou **XX** est le code de la nouvelle langue.



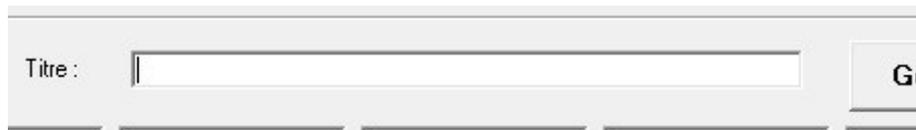
A propos...



Saisie des informations

Titre

- saisi, le titre ne peut excéder 49 caractères aphanumériques,
- généré, si programme **.t58**, **.lst**, **.t59** ouvert, il reprend le nom du programme (sans l'extension).

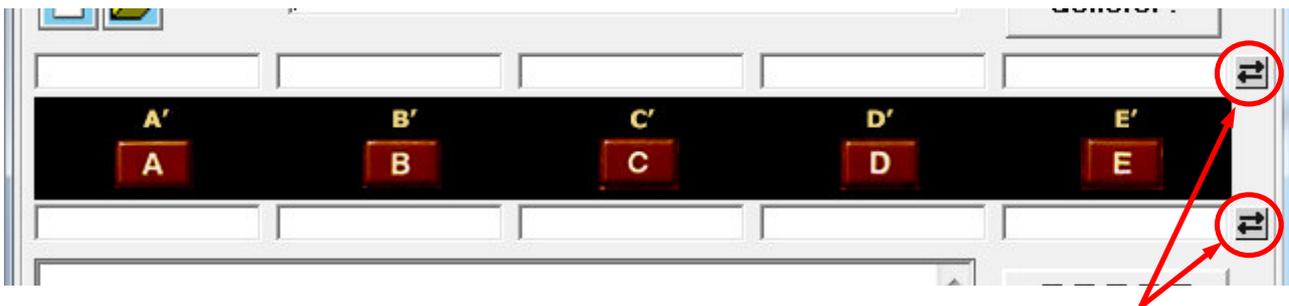


A screenshot of a software interface showing a text input field labeled 'Titre :'. The field is empty. To the right of the field is a button labeled 'Gé'.

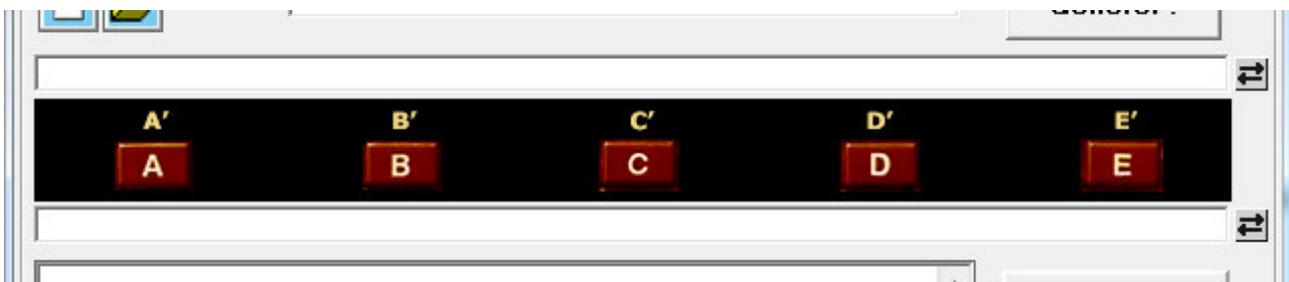
Labels des touches de fonction

Les labels des touches de fonctions correspondent respectivement à **A'**, **B'**, **C'**, **D'**, **E'** pour la première ligne puis à **A**, **B**, **C**, **D**, **E** pour la seconde.

Chaque label contient une dizaine de caractères aphanumériques.

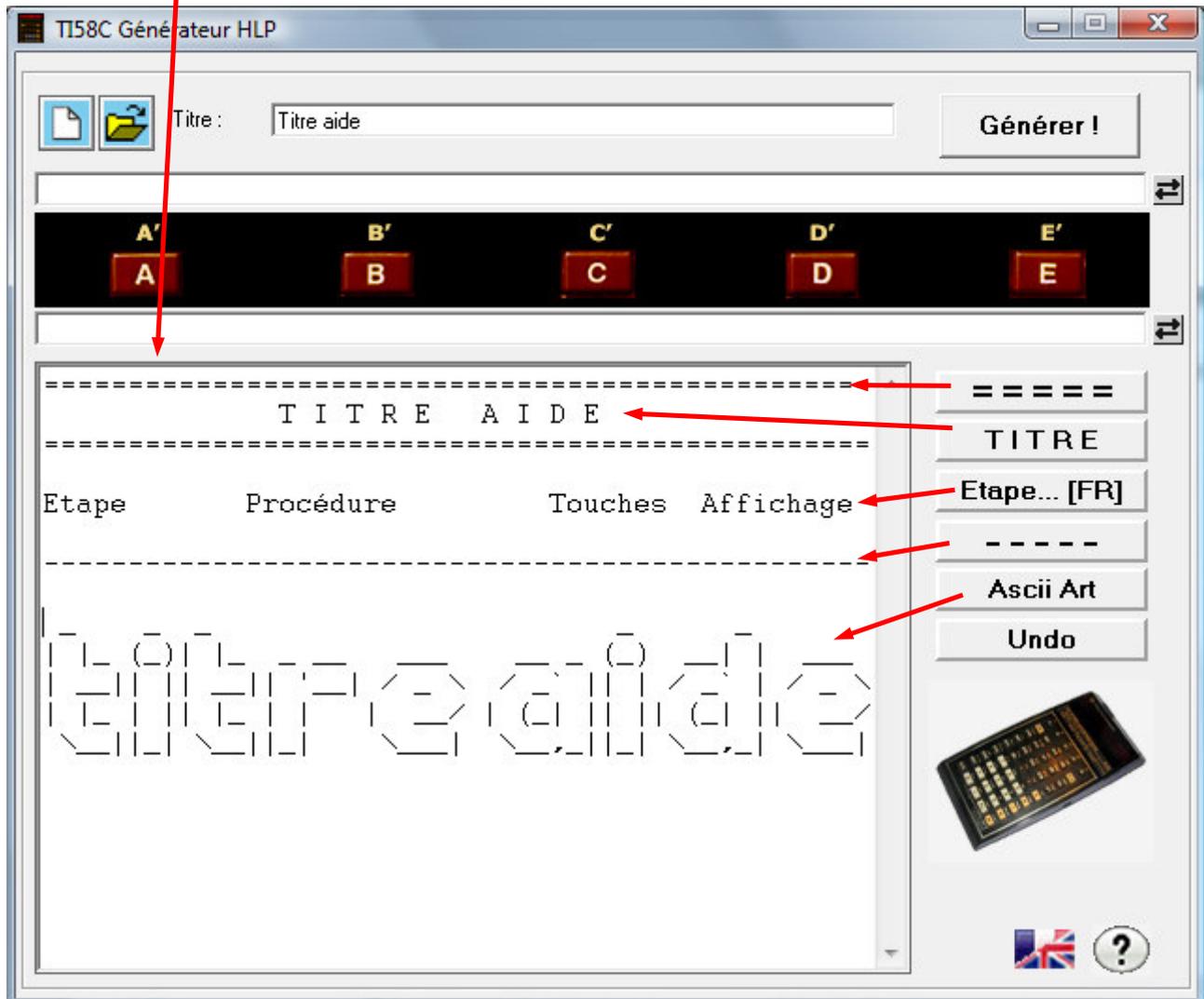


Chaque ligne de 5 labels pourra être remplacé par une ligne de commentaire en cliquant sur le bouton présent à droite.



texte de l'aide

Le texte de l'aide est libre mais chaque ligne ne peut excéder 49 caractères.



Le texte de l'aide peut être complété grâce à des touches d'ajout de texte préétabli.
Une touche **Undo** permet d'annuler la dernière utilisation d'une de ces touches.



Les fichiers générés

Les fichiers créés et gérés par l'utilitaire **TIGenHlp** sont :
(pour un programme xxxxxxxx.t58 ou xxxxxxxx.t59 ou xxxxxxxx.lst ...)

- xxxxxxxx.hlp pour la description du programme, des touches de fonction et le titre,
- xxxxxxxx.bmp pour la carte extérieure à la calculatrice,
- xxxxxxxx.crd pour la carte présente sur la calculatrice,
- xxxxxxxx.htm pour la page html.

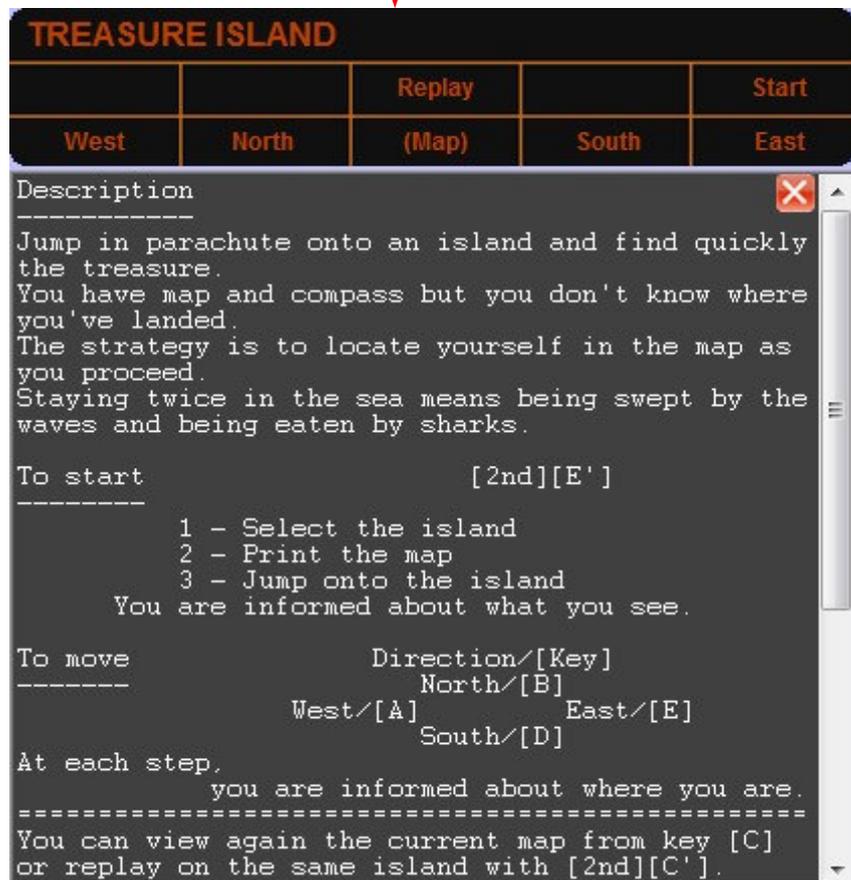
fichier .hlp

- La ligne 1 contient le titre,
- la ligne 2 contient les labels des touches **A', B', C', D', E'**,
- la ligne 3 contient les labels des touches **A, B, C, D, E**,
- les lignes suivantes contiennent le texte.

Dans les lignes 2 et 3, les labels sont séparés par le caractère # (ALT GR 3).
Ce caractère peut être remplacé par | (ALT GR 6) ou par α (ALT GR \$)

```
TREASURE ISLAND
##Replay##Start#
West#North#(Map)#South#East#
Description
-----
Jump in parachute onto an island and find quickly
the treasure.
You have map and compass but you don't know where
you've landed.
The strategy is to locate yourself in the map as
you proceed.
Staying twice in the sea means being swept by the
waves and being eaten by sharks.

To start                                     [2nd][E']
-----
1 - Select the island
2 - Print the map
3 - Jump onto the island
```



fichier .CRD

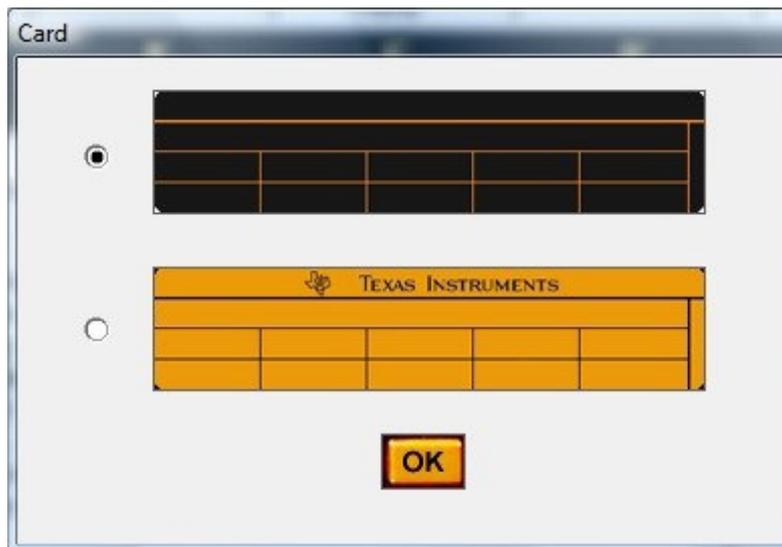
TREASURE ISLAND				
West	North	Replay	South	Start
		(Map)		East

fichier .BMP

TREASURE ISLAND				
West	North	Replay	South	Start
		(Map)		East



Avant de générer les fichiers images un écran permet de choisir le modèle de carte :



TREASURE ISLAND				
		Replay		Start
West	North	(Map)	South	East

TREASURE ISLAND				
		Replay		Start
West	North	(Map)	South	East

TREASURE ISLAND				
		Replay		Start
West	North	(Map)	South	East

TEXAS INSTRUMENTS				
TREASURE ISLAND				
		Replay		Start
West	North	(Map)	South	East



TREASURE ISLAND

		Replay		Start
West	North	(Map)	South	East

TREASURE ISLAND

		Replay		Start
West	North	(Map)	South	East

.BMP

.CRD

TI58C Générateur HLP

Titre: Générer !

		Replay		Start
A'	B'	C'	D'	E'
A	B	C	D	E
West	North	(Map)	South	East

Description

Jump in parachute onto an island and find quickly the treasure.
You have map and compass but you don't know where you've landed.
The strategy is to locate yourself in the map as you proceed.
Staying twice in the sea means being swept by the waves and being eaten by sharks.

To start [2nd][E']

1 - Select the island
2 - Print the map
3 - Jump onto the island

You are informed about what you see.

To move Direction/[Key]

North/[B]

====
TITRE
Etape... [FR]

Ascii Art

.HLP

```
TREASURE ISLAND
##Replay##Start#
West#North#(Map)#South#East#
Description
-----
Jump in parachute onto an island and find quickly
the treasure.
You have map and compass but you don't know where
you've landed.
The strategy is to locate yourself in the map as
you proceed.
Staying twice in the sea means being swept by the
waves and being eaten by sharks.

To start [2nd][E']
-----
1 - Select the island
2 - Print the map
3 - Jump onto the island
```



TREASURE ISLAND

TEXAS INSTRUMENTS				
TREASURE ISLAND				
		Replay		Start
West	North	(Map)	South	East

Description

Jump in parachute onto an island and find quickly the treasure.
You have map and compass but you don't know where you've landed.
The strategy is to locate yourself in the map as you proceed.
Staying twice in the sea means being swept by the waves and being eaten by sharks.

To start [2nd] [E']

- 1 - Select the island
- 2 - Print the map
- 3 - Jump onto the island

You are informed about what you see.

To move Direction/[Key]

	North/[B]	
West/[A]		East/[E]
	South/[D]	

At each step,
you are informed about where you are.

Prêt



Les enregistrements de fichier peuvent se faire directement grâce à des raccourcis clavier :

- **ALT S** pour sauvegarder le fichier **.HLP**,
- **ALT B** pour générer l'image de la carte (**.BMP**),
- **ALT C** pour générer l'image de la minicarte (**.CRD**),
- **ALT H** pour générer le fichier Html (**.HTM**)

Attention :

dans le cas d'enregistrement direct via un raccourci aucune confirmation n'est demandée, et le fichier destination, si il existe déjà, sera remplacé automatiquement.



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.

