



### Multipliez les touches-utilisateur

Les touches-utilisateur (TU) sont très pratiques, surtout quand il s'agit d'appeler une séquence à partir du clavier. Mais elles sont en nombre limité. A défaut on doit se servir d'étiquettes ordinaires d'un maniement moins commode (nécessité d'appeler par SBR + étiquette).

Il est possible de multiplier les TU en les faisant précéder d'un indice numérique : 1A, 2A, 3A, 1B, 2B, etc.

Le programme se complique un peu. L'utilisation d'étiquettes ordinaires n'est pas évitée, mais elles restent incluses dans le pro-

gramme et ne sont pas appelées par le clavier.

On peut choisir les indices numériques à son gré. Ils peuvent avoir une signification qui rend le code très parlant, en constituant des familles.

Ainsi, dans un programme de marque d'un jeu de cartes, pour introduire des données pour 3, 4 et 5 joueurs, on utilisera pour l'appel les séquences : 3A, 4A et 5A.

Quand les routines appelées au clavier ont un tronc commun, ce qui est assez fréquent, on le glissera entre les pas 3 et 4 du programme-type ci-dessous. On peut alors gagner des pas sur un programme classique.

L. Robin

#### Programme-type pour des TU : 1A, 2A et 3A

```

1 2nd Lbl
2  A
3  x ≥ t
   ← Tronc commun à 1A, 2A et 3A
4  1
5  2nd x = t
6  étiq 1 → Lbl étiq 1 séquence A1 Inv Sbr
7  2
8  2nd x = t
9  étiq 2 → Lbl étiq 2 séquence 2A Inv Sbr
   séquence 3A Inv Sbr

```

Mode d'emploi : appuyer 1A ou 2A ou 3A.