

Explorer  **HyperLogo[®]** Tuteur

Un langage script pour HyperStudio[®]

par **Bill Lynn**

Pour Macintosh[®] et Windows[®]

EXPLORER LE TUTEUR HYPERLOGO

Roger Wagner Publishing, Inc.

1050 Pioneer Way, Suite P
El Cajon, CA 92020
USA

© Copyright 1993-97 Roger Wagner
Publishing, Inc. All Rights Reserved.

Customer Service & Technical Support:
619-442-0522, EXT. 13
9:30 am. - 5:30 pm PST

Conception HyperStudio :	Roger Wagner and Michael O'Keefe
Programmeurs HyperLogo :	Mike Westerfield—ByteWorks, Inc.
Tuteur HyperLogo :	Bill Lynn
Référence HyperLogo :	Mike Westerfield
Mise en Page:	Steve Allen
Assistance Technique:	Chris Saulpaugh
Traduction :	Cédric Enard

Document Code: HLT-042597.1

HyperStudio et HyperLogo sont des marques déposées de Roger Wagner Publishing, Inc. Tous Droits réservés dans le Monde.
Apple, QuickTime, QuickDraw, et Macintosh sont des marques déposées de Apple Computer, Inc.
Windows est un marque déposée de Microsoft Corporation
Tous les autres Droits d'Auteur et Marques cités sont déposés par leurs propriétaires respectifs et demeurent leurs propriétés.

ISBN 0-927796-60-0

1997 98 99 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Bienvenue dans l'exploration d'HyperLogo

Lorsque la version Macintosh (et plus tard la version Windows) d'HyperStudio sortit officiellement en mai 1993, j'ai été surpris de voir que le programme de script résidant était une version de Logo appelé HyperLogo. " Ne serait-ce pas ce langage pour enfants destiné à dessiner sur l'écran," me demandai-je? "Qu'est ce que Logo aurait en commun avec l'édition de scripts?" J'étais sceptique. Je n'avais jamais vu un script Logo (cela n'existait pas à l'époque) et, en tant qu'utilisateur confirmé de HyperCard, je n'étais pas très enthousiaste à l'idée d'avoir à apprendre un autre langage script. Initialement, je travaillais avec HyperStudio sans me soucier d'HyperLogo. Cependant, j'ai rapidement réalisé que je devais garder des traces des données de mes piles et cela nécessitait l'utilisation d'HyperLogo.

Mes premiers scripts HyperLogo ont été développés à partir d'essais et d'erreurs, tapant les commandes dans l'éditeur de script, les lançant, puis pataugeant dans un amoncellement de messages d'erreur. Après un moment, je commençai à comprendre quelques commandes et ma connaissance d'HyperLogo évolua. Je dédie la majeure partie de ceci, dans mes débuts, à Mike Westerfield, l'auteur d'HyperLogo, qui était ravi de me dépanner et me donner des conseils. Mike était (et est toujours) convaincu que HyperLogo est un langage de programmation très puissant. Aujourd'hui j'en suis aussi convaincu.

Mon but en développant ce tuteur était d'aider à affiner votre courbe d'apprentissage d'HyperLogo et de vous fournir un succès initial qui vous encouragerait à continuer par vous-même. Il était inévitable qu'après les stages d'HyperStudio et d'HyperLogo, quelqu'un émergerait avec une expérience et une connaissance suffisante pour commencer à aider les autres. Dans une conversation téléphonique récente, Roger Wagner réussit à me convaincre que j'étais cette personne. Je ne me considère pas comme un expert HyperLogo, mais j'utilise des scripts dans la plupart de mes piles et je pense que j'ai des informations pratiques à partager.

Donc bienvenue dans *Explorer HyperLogo*. J'espère que vous vous amuserez autant en l'utilisant que moi en l'écrivant.

Bon courage...



TABLE DES *Matières*

TABLE DES MATIERES

Introduction	1	Déplacer & Dimensionner	57
Qui a besoin de HyperLogo?	1	Déplacer des Objets	58
Votre Premier Script	4	Sibérie	60
Erreurs HyperLogo	5	Range tes Jouets	62
Ça Paie de se Parler	6	A chacun sa Place	65
Navigation	7	Rétrécir & Agrandir des objets	69
Se déplacer de carte en carte	7	Faire Glisser des Objets	75
Un Diaporama de Graphiques	12	Musique & Son	79
Ecrire une procédure diaporama	14	Clavier Musical	79
Ajouter des Contrôles au Diaporama	16	Procédure PlaySound	82
Afficher & Masquer	21	Autres Astuces	89
Masquer & Afficher des Objets	21	Afficher la Date et l'Heure	89
Masquer & Afficher à distance	22	Lire et Ecrire des Fichiers	91
Les étiquettes HyperLogo	25	Fenêtre d'Alerte	94
Bascule Afficher-Masquer	27	Associer des Objets	99
Animation Simple	29	Un Dernier Mot	105
Le jeu des Coquilles	31	Ressources	106
Manipuler du Texte	35		
Explorer les Mots	35		
Aff. & Ajouter du texte dans un champ ..	36		
Améliorer Parts of a Computer	39		
Assistant Loto	40		
Obtenir une Réponse	42		
Construire une Pile de Révision	45		
Transf. la Pile de Révision en Test	50		
Un Peu de Maths	52		

