

STKUNIVE.PDF

version 2.1 - février 2002



Créer et diffuser des piles "universelles" avec HyperStudio
et son indispensable langage HyperLogo.

HyperStudiens, HyperStudiennes : bonjour !

Penser que votre travail de création n'intéressera personne est une profonde erreur. Inutile de ré-inventer chacun(e) la roue de son côté. Des personnes seraient contentes d'utiliser votre travail. N'hésitez pas à diffuser massivement (CD-Rom des magazines : UniversMacWorld, A Vos Mac...) vos piles... UNIVERSELLES. Vous pouvez aussi avec HyperStudio, en complément, publier vos piles sur internet.

Créer une pile qui ne fonctionne que sur une seule plate-forme n'a que peu d'intérêt. De même, créer (volontairement ou pas) une pile qui ne fonctionne (ou ne fonctionne bien) que sur certaines configurations d'une même plate-forme n'a aucun sens.

A l'heure de la diffusion massive des documents informatiques (CD-Rom, internet, serveurs...) il est opportun et stratégique que :

- chacun(e) puisse profiter de votre travail
- vous puissiez profiter du travail des autres.

Bref, de pouvoir consulter les piles, que toutes les fonctions de ces piles fonctionnent, que vous puissiez lire les textes contenus...

Le but de ce document est ainsi de définir des pistes permettant qu'une pile HyperStudio, avec toutes ses fonctions, puisse :

- fonctionner correctement avec les Players
- fonctionner correctement sur Mac et PC
- fonctionner quelque soit la version du Player utilisée (Française ou Anglaise)
- aussi fonctionner sur l'ensemble des configurations d'une même plate-forme (y compris, les anciennes configurations Mac avec moniteurs de l'époque : 12, 13, ou 14 pouces en 640 x 480 et 256 couleurs MAXI qui constituent encore une part très importante du parc Mac en service)... À ne pas oublier, la majorité des gens qui utilisent HyperStudio le font sur Mac. N'est-il pas préférable de s'en tenir à 256 couleurs ? Choisir un nombre supérieur de couleurs apporte t-il réellement un plus à votre création ? (par rapport au fait de ne pas pouvoir fonctionner sur un nombre -non négligeable- de configurations d'ordinateurs plus anciennes mais encore en service pendant de nombreuses années...).
- être consultable via internet (mais non uniquement par ce canal qui concerne qu'une minorité de possesseurs de micro-ordinateurs; temps de connexion...).

Il convient, pour cela, de suivre quelques règles générales ou spécifiques de programmation, d'utiliser des formats de fichiers universels... :

À noter : il ne s'agit pas de respecter une majorité de règles; mais de les respecter TOUTES (ce qui est relativement simple).

1. LES NOMS DE PILES, DE FICHIERS SONS... :

Doivent obligatoirement être sous la forme :

-huit caractères (lettres ou chiffres UNIQUEMENT - pas de ponctuation, pas de tirets, pas d'espace, évitez les accents...). Le premier caractère doit obligatoirement être une lettre.

-un point

-une extension de trois caractères (exemples : STK AIF MOV)

Exemples :

ELECPLAN.STK

JEUPARIS.STK Nom de pile = huit caractères.STK

SCHEMA1.STK

SONBIP.AIF

CLIC10.AIF Nom de son, de séquence... : 8 caractères MAXIMUM.extension

ANIM20.MOV

2. LES CHAMPS (OU OBJETS) TEXTES :

Il convient que les textes contenus soient lisibles quelque soit l'ordinateur utilisé.

Dans ce but, il est impératif d'utiliser EXCLUSIVEMENT les polices :

-Geneva (voir Helvetica) sur Mac

-Arial sur PC

De même, il est opportun de prévoir des champs plus grands que nécessaire (aussi bien en largeur qu'en hauteur). Il faut laisser d'autant plus d'espace libre que le corps de la police est important. Une multiplication par 1,5 -voir 2- est souhaitable.

En effet, il faut savoir qu'en matière de police de caractères, il est tout d'abord quasiment sûr que Geneva soit présente sur Mac et Arial sur PC (ce sont les polices Système; les enlever serait une faute). Le raisonnement (logique) de choisir la police Arial Mac pour créer ce document mixte est une erreur à ne pas commettre; en effet les polices Arial Mac et PC ne sont pas équivalentes en terme de "grosueur" de corps dans les deux environnements. La solution consiste à utiliser Geneva Mac qui sera -normalement- automatiquement convertie sous Windows en Arial (et vice-versa). Ces deux polices Système par défaut (les concepteurs mutuels des deux systèmes d'exploitations se sont accordés) sont en effet assez équivalentes en terme de grosueur de caractères pour la même taille de corps. Attention, il ne faut tout de même pas penser que la présentation ou la longueur d'un texte sera exactement la même lors de la visualisation sur les deux plate-formes (disons de manière certaine que ce sera moins pire que si vous aviez choisi une autre police). Pour ce qui est -en tout cas- du texte contenu dans un champ texte (ou "objet texte" ou bloc vectoriel...) d'une création mixte, prévoyez toujours des tailles de champs textes plus grands que nécessaire (x 1,5 en largeur et hauteur), cela évitera lors du passage sur l'autre environnement d'obtenir une fin de texte masqué car ne tenant pas dans l'emplacement (trop petit) prévu pour

l'affichage...

NB : si le corps utilisé est important (exemple : 40 points), il peut être nécessaire de multiplier la hauteur du champ par 2.

À noter :

1. Ce phénomène (ne pas pouvoir lire la fin d'un texte) peut AUSAI se produire sur une même plate-forme si on utilise une police que chacun(e) ne possède pas forcément (personnalisation) sur sa configuration. Par contre, Geneva sur Mac et Arial sur PC sont obligatoirement possédées (ce sont les polices systèmes).

2. Ne vous fiez pas à une logique trop vite pensée : utiliser une police Arial sur Mac ne serait pas stratégique (le même nom de police dans le même corps ne donne pas le même résultat sur Mac et PC...).

EXEMPLE CONCRET VISUEL :

Ce que vous visualisez sur votre configuration...

Les problèmes de bruit :

...et ce que l'on peut obtenir sur une autre...

Les problèmes de
L - - - - -

À méditer : tous les textes (mots, phrases) ont-ils besoin d'être contenus dans un champ (objet) texte ? Certains peuvent, peut être, être écrits directement (comme un dessin) sur les cartes / pages (dans ce cas, aucun problème).

Sur Mac, n'intégrez pas de ressources avec ResEdit (à ne PAS utiliser).

3. UTILISER DES FORMATS DE FICHIERS UNIVERSELS :

Chacun(e) comprendra qu'il faut exclure l'utilisation de formats de fichiers :

- propres à une seule plate-forme
- peu répandus
- qui subissent de fréquentes modifications

LE CAS DES FICHIERS SONS :

Il est stratégique d'enregistrer ses sons au format universel AIFF 44,1 KHz 16 bits (qui est le format des CD audios). Extension : .AIF

Enregistrer à ce format ne posera aucun problème.

A éviter : le format .WAV, plutôt PC, qui ne fonctionnera pas forcément avec une version Mac du Player (versions de QuickTime...).

LE CAS DES FICHIERS / SÉQUENCES VIDÉOS :

Le format universel .MOV (QuickTime) est à privilégier. Ce format universel est retenu par quasiment l'ensemble des créateurs de CD-Rom mixtes (au détriment du .AVI; guère utilisé pour des créations mixtes car propre à une seule plate-forme). N'hésitez pas à installer sur vos configurations une version récente de QuickTime.

LE CAS DES IMAGES :

Un format universel, par exemple, de type .GIF (pour les animations ou les dessins) ou .JPG (pour les photos) est à retenir (à l'exclusion du .bpm, par exemple, plutôt PC).

L'INDISPENSABLE DOCUMENTATION (BUT, UTILISATION, CONFIGURATION MINI...) :

N'hésitez pas à inclure la documentation sur une ou plusieurs cartes / pages de votre pile. Ceci évitera les problèmes liés à la lecture de fichiers annexes. Sinon, pour les fichiers annexes :

Préférez du .PDF (acrobat) ou l'universel .RTF (qui pourra être lu par n'importe quelle version de n'importe quel traitement de textes sur n'importe quelle plate-forme). Idée : intégrer la documentation sur une page de la pile.

A éviter : un format propriétaire, comme par exemple le .DOC (qui évolue quasiment à chaque version !) ou le .CWK (ClarisWorks / AppleWorks) car tout le monde ne possède pas ces logiciels...

4. TOUJOURS PRÉFÉRER LE LANGAGE HYPERLOGO :

(à des fonctions pré-programmées)

A ne pas oublier : HyperLogo est mixte Mac / PC (et toujours préférable à une fonction pré-programmée). Des commandes, procédures HyperLogo fonctionnent sur toutes les configurations des deux plate-formes Mac et PC.

4 A. N'UTILISEZ PAS LES ANB (Actions Nouveau Bouton) :

Le concept d'ANB (fonctions pré-programmées) est, à priori et à première vue, séduisant. Ceci dit, on peut constater que seule une très faible minorité est annoncée comme mixte (Mac / PC). Dans la pratique, on s'aperçoit que celles annoncées comme mixtes ne le sont pas forcément ! (manque de coordination entre les équipes de traductions Françaises Mac et PC ?). De plus, même sur une même plate-forme, une ANB ne fonctionne pas forcément sur toutes les configurations... En résumé, dans l'état actuel, le concept d'ANB est... à éviter. Préférez toujours de l'HyperLogo.

Exemple type : ANB pour Quitter (annoncée comme mixte mais qui, visiblement, ne fonctionne pas sur les deux plate-formes) :

N'hésitez pas à utiliser la procédure (placée "A l'ouverture de la pile") universelle :

```

to question
; -----
; -- Confirmation avant de quitter --
; -----
Make "Choix DoAlert "3 1 [Voulez-vous réellement quitter ?] [oui ^non]
if :Choix = 1 [DoMenu "Fichier 'Quitter HyperStudio']
if :Choix = 1 [DoMenu "Fichier 'Quitter']
if :Choix = 1 [DoMenu "File 'Quit HyperStudio']
if :Choix = 1 [DoMenu "File 'Quit']
if :Choix = 2 [MoveToCard "Début]
end

```

Le simple mot Question (nom de la procédure) dans chaque bouton "Quitter" avec icône "Exit" fonctionnera (n'oubliez pas d'enregistrer la pile sinon erreur lors du premier essai). Vous trouverez dans cette procédure des lignes pour que cela fonctionne dans tous les cas de traduction Française (manque de coordination des équipes Mac et PC !) et de version (Française ou anglaise) du Player utilisé.

But de cette procédure : obtenir une confirmation avant de Quitter (ce qui est logique). Si la personne ne souhaite pas quitter : affichage de la carte nommée ici Début.

4 B. TRANSITION ENTRE LES CARTES / PAGES :

N'hésitez pas à donner un nom (d'un seul bloc et de quinze caractères au maximum) à chaque carte / page. Puis utilisez (dans un bouton) la simple commande HyperLogo MoveToCard (Bouge/Va à la carte).

Exemple :

Pour aller à la carte nommée EXEMPLE1

MoveToCard "EXEMPLE1

De plus, un gros avantage, vous pouvez re-visualiser le choix qui à été fait.

A SAVOIR :

Utiliser HyperStudio sans utiliser le langage HyperLogo ne peut rien donner de très concluant. Pour utiliser des fonctions simples d'HyperLogo, nul besoin d'être un(e) expert(e). Il suffit de reprendre, par exemple tel quels, les exemples décrits ici. Vous êtes ainsi certain(e) que votre création est universelle.

A vous de voir, par la suite, selon votre désir et votre besoin s'il est utile ou nécessaire d'approfondir vos connaissances du puissant langage HyperLogo.

5. LA COMMANDE DoMenu :

La commande HyperLogo fait exécuter l'option d'un menu comme si on le sélectionnait avec la souris.

Si vous utilisez la commande HyperLogo DoMenu, n'oubliez pas de prévoir des lignes :

-avec le nom des menus (et sous menus) en Français

-avec le nom des menus (et sous menus) en Anglais (pour que votre création fonctionne avec une version anglaise d'un Player, une création circule : pensez-y...)

-avec, éventuellement, la traduction Française différente sur l'autre plate-forme (cela arrive. Exemple dans le menu Fichier : "Quitter HyperStudio" sur Mac et "Quitter" sur

PC dans les versions 3.3). Une meilleure coordination des équipes de traduction sera souhaitable pour les versions futures...

N'hésitez pas à prévoir ces lignes. De toute manière, même si vous n'êtes -par exemple- pas sur des termes anglais, l'appel d'un article de menu (ou sous menu) qui n'existe pas ne provoque pas d'erreur.

6. INCORPORER / MANIPULER DES IMAGES (photos, vidéos...) :

HyperStudio est capable de gérer de multiples formats de fichiers d'images (.gif .jpg .tif .pcx pict MacPaint...) fixes ou animées. Attention cependant à toujours privilégier des formats universels (voir sous-rubrique "Cas des images").

Pour inclure des images fixes, deux solutions :

-Par copier / coller : résultat bitmap qu'il est possible de modifier, d'agrandir, rétrécir... avec les outils.

-Par l'option "Ajouter un objet graphique" du menu "Objets". Il est ensuite possible de faire afficher, disparaître, déplacer, agrandir, rétrécir... ces images avec des commandes du langage HyperLogo (ShowItem, HideItem, SetItemRect...) comme on manipule des images vectorielles.

Pour inclure des images animées (caméra vidéo...), utiliser aussi l'option "Ajouter un objet graphique" du menu "Objets". Le format .mov (QuickTime) est à retenir.

7. DIFFUSION DES PILES (CD-Rom...) / HYPERSTUDIO ET INTERNET :

1. Diffusion des piles (CD-Rom...) :

Il est important de diffuser vos piles avec l'ensemble des Players HyperStudio (Player Mac et installations des Players PC + documentation). N'hésitez pas, de même, à diffuser les plug-in HyperStudio. Ces éléments sont libres de droits.

Choisir pour graver un CD-Rom le format universel nommé ISO 9660. Évitez les dossiers.

2. HyperStudio et internet :

Il est tout à fait possible avec HyperStudio de publier des piles sur le Web (qui ne seront que complémentaires de versions traditionnelles; ce canal ne concerne en effet qu'une minorité de possesseurs de micro-ordinateurs + temps de connexion...).

Utiliser l'option "Exporter une page Web" du menu "Menus Supplémentaires". Exemple : TestHtml.STK (voir rubrique 1 "les noms de piles") devient TestHtml.STK.HTML et contient les éléments HTML requis. Ajouter le contenu de ce fichier à vos pages Web pour qu'il soit possible d'afficher et d'utiliser les créations sur internet.

Un plug-in HyperStudio vous permet aussi d'afficher les piles (NON compressées) publiées sur le Web. Il existe plusieurs plug-in (Mac et PC) qu'il est stratégique, comme les différents Players, de diffuser très massivement. Les plug-in sont, comme les Players, en diffusion libre de droits.

Bien faire la différence entre pile en téléchargement (.zip ou .sit par exemple) et pile universelle consultable (non compressée !) sur le Web. Il est stratégique de proposer les deux. N'hésitez pas à diffuser l'ensemble des Players et des Plug-in.

De même, plusieurs ANB (fonctions pré-programmées) sont consacrées à internet. Exemple : "NetPage" permet de lancer le navigateur par défaut sur une adresse de site...

À RÉFLÉCHIR :

Est-il stratégique de créer une pile en 800 x 600 points alors que la majorité des

moniteurs en service affichent du 640 x 480 au maximum ? (attention à ne pas confondre les statistiques de ventes actuelles... et la réalité du parc d'ordinateurs, notamment Mac, en service...).



Suivre ces quelques règles est une question d'habitude à prendre; mais quelle joie de penser que votre création va pouvoir être utilisée par beaucoup de monde (ce que vous ne savez, en général, pas). Diffusez massivement chaque nouvelle version...

N'oubliez pas d'attribuer un premier numéro de version (1.0) à votre création universelle (qui évoluera). Ces différents numéros de versions serviront ensuite à chacun(e) pour se repérer dans l'ordre chronologique des évolutions.

A indiquer : le statut de votre création : shareware, freeware, logiciel libre...

A mentionner aussi : vos coordonnées.



HyperStudien(ne)s : bon courage pour vos créations...

©MacBruSoft 2001 / 2002 - Tous droits réservés

Compilation et modifications interdites.

<http://www.macbrusoft.fr.st>

<http://macbrusoft.free.fr>

macbrusoft@free.fr