

SDK LUAFX : MODE D'EMPLOI

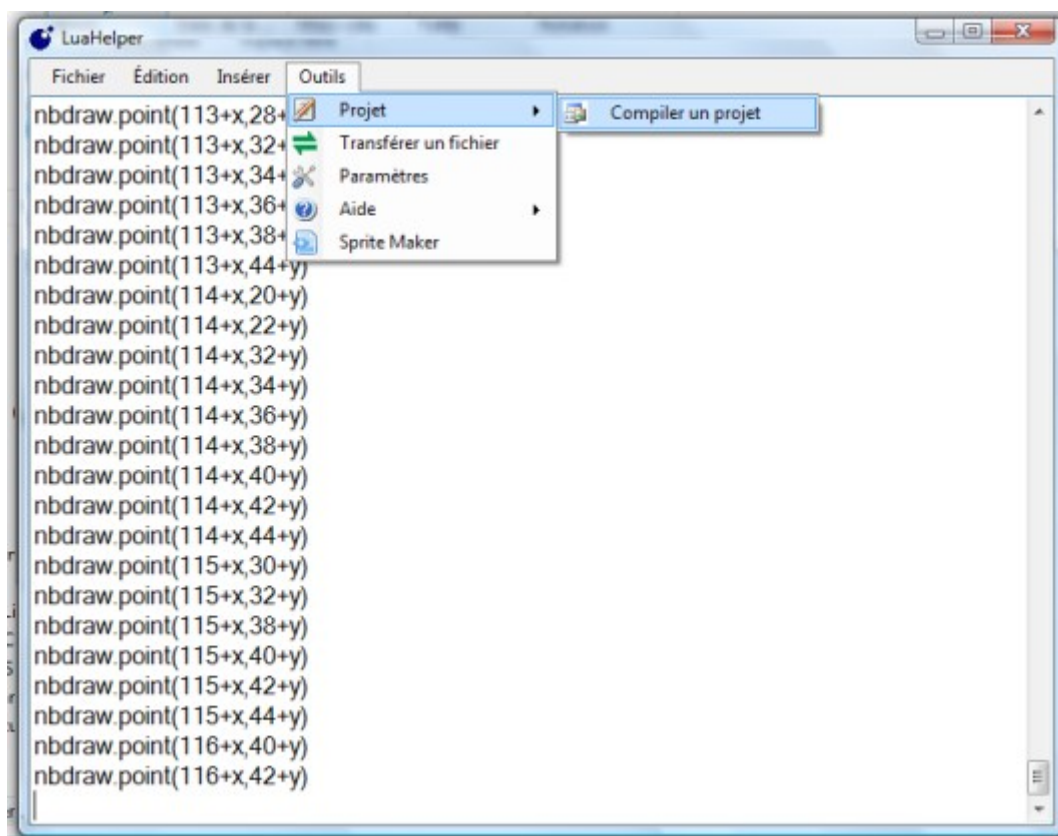
1. Description

Ce programme est, comme son nom l'indique, un SDK pour le LuaFX, c'est à dire un ensemble d'outils permettant aux développeurs de créer des applications pour LuaFX, l'adaptation du langage Lua pour Casio Graph 35+/75/85/95 (fx-9860) et Casio Graph 100 (ALGEBRA FX). Le Lua est un langage de programmation aussi simple que le Basic, mais beaucoup plus rapide, intégrant de nombreuses possibilités supplémentaires (multi-getkey, niveau de gris, ...). Il permet également la création de fonctions par l'utilisateur, qui peuvent être rassemblées sous forme de librairie.

















2. Fonctionnalités

- Créer, ouvrir, modifier et enregistrer un projet Lua (sous la forme d'un fichier .lua ou .txt)
- Imprimer le code d'un programme Lua
- Transformer une image en code Lua exécutable, à l'aide de plusieurs options :
 - Choisir le mode d'affichage (monochrome ou à l'aide des niveaux de gris)
 - Fixer ou non l'image (pour afficher un décor immobile ou un sprite mobile)
- Compiler un fichier .lua sous la forme d'un fichier .lc du nom de votre choix, en conservant (ou non) les informations de débog

3. Menus et fenêtres de l'application



A. Menu

FICHIERS		
	Nouveau	Permet de créer un nouveau programme Lua
	Ouvrir	Permet d'ouvrir un programme Lua existant (en fichier .lua ou .txt)
	Enregistrer sous	Permet d'enregistrer un programme Lua en cours d'édition (en .lua ou .txt)
	Imprimer	Permet d'imprimer un programme Lua en cours d'édition
	Quitter	Permet de quitter le programme
ÉDITION		
	Copier	Permet de copier la sélection dans le presse-papiers
	Couper	Idem que "Copier", mais en supprimant la sélection de la zone de texte
	Coller	Permet de coller le contenu du presse-papiers à l'endroit désiré
	Effacer	Permet d'effacer le contenu de la zone de texte
OUTILS		
	Sprite Maker	Permet de transformer une image (.bmp/.jpg/.gif/.png) en code Lua
	Paramètres	Permet de régler quelques options par rapport au programme (à venir)
	PROJET	
	Compiler ...	Permet de compiler un fichier .lua en .lc
	AIDE	
	Lua	Permet d'ouvrir un fichier d'aide concernant la programmation en Lua
	SDK LuaFX	Permet d'ouvrir le manuel du SDK LuaFX