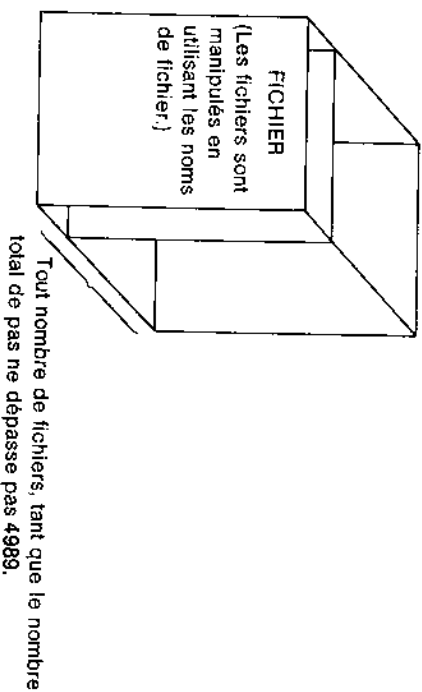


6

EDITEUR DE FICHER

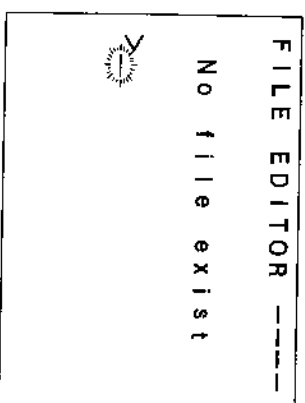
5-1 QU'EST CE QU'UN EDEITEUR DE FICHER?

Différents types de fichiers peuvent être mis en mémoire et rappelés en utilisant la fonction d'éditeur de fichier incorporée qui a une capacité totale de 4989 pas.

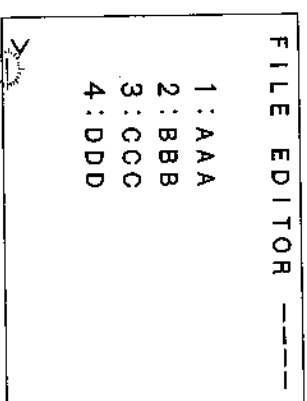


① Entrée de fichiers

Le mode d'éditeur de fichier est entré en appuyant sur **[MODE]** ou en appuyant **ED** **[EXE]** ou **EDITOR** **[EXE]**. Le message suivant est affiché lorsqu'aucun fichier n'est présent.



Seuls les quatre premiers fichiers déjà présents en mémoire sont affichés dans l'ordre dans lequel ils ont été entrés.



L'affichage illustré ci-dessus indique que les fichiers AAA, BBB, CCC et DDD sont présents en mémoire.

● **Entrée de fichiers lorsqu'aucun fichier n'existe en mémoire**
Cette procédure sera expliquée en supposant que les données suivantes sont à entrer:

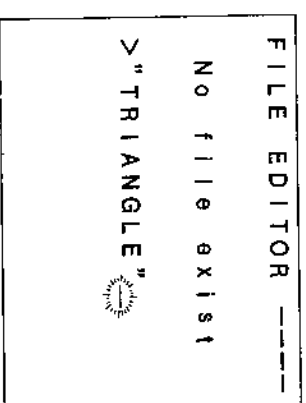
Filename: TRIANGLE
AREA=BASE*ALTITUDE÷2

Vérifier que le curseur (>) est indiqué sur l'affichage et entrer le nom du fichier "TRIANGLE".

Opération

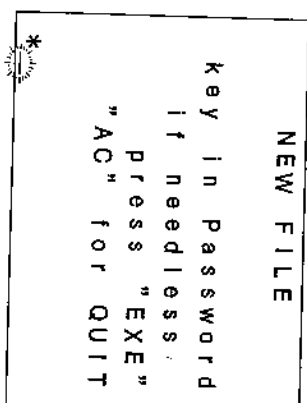
[<] [T] [R] [I] [A] [N] [G] [L] [E] []

Affichage



Noter que les noms de fichier doivent être entourés de guillemets. Cependant, les guillemets à la fin du nom de fichier peuvent être omis. Les noms de fichier sont limités à huit caractères de longueur et tout ce qui vient après le huitième caractère est négligé. La première position du nom de fichier doit être un caractère alphabétique majuscule. Noter que cette procédure est différente de celle utilisée pour les calculs par programme du chapitre 4. Dans le mode d'éditeur de fichier, les caractères alphabétiques peuvent être entrés directement. Une pression sur la touche **[F4]** permet d'afficher le caractère ou la fonction imprimée sur

le haut de la touche. Voir page 168 pour les détails.
Appuyer sur la touche **[EXE]** après l'entrée du nom de fichier.



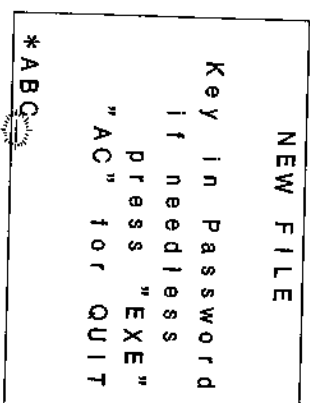
L'affichage illustré ci-dessus demande l'entrée d'un mot de passe, si nécessaire. Si, à la place de cet affichage, l'affichage s'efface et le curseur clignote dans le coin supérieur gauche, voir la section intitulée: **MOTS DE PASSE.**

La fonction de mot de passe garde les données confidentielles en interdisant l'accès des données mises en mémoire dans l'appareil à quiconque ne possédant pas le mot de passe. Un mot de passe n'est pas essentiel pour la mise en mémoire des données, mais ici, le mot de passe ABC sera enregistré pour servir d'exemple.

Opération

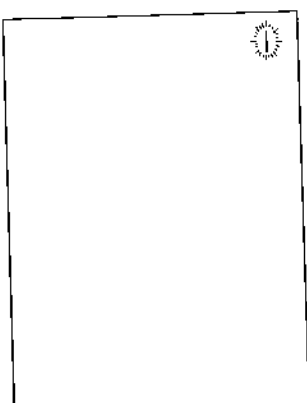
A B C

Affichage



[EXE]

Une pression sur **[EXE]** permet d'effacer l'affichage et de déplacer le curseur vers le coin supérieur droit de l'affichage. C'est le mode d'entrée de données de fichier.



MOTS DE PASSE


- Une pression sur **[MODE]** **[EXP]** en étant dans le mode d'entrée de nom de fichier (voir page 145) permet de faire apparaître sur l'affichage "—Password—" (mot de passe) ou "—non-password—" (sans mot de passe) pendant environ deux secondes. Chaque pression sur **[MODE]** **[EXP]** fait changer l'affichage entre ces deux messages. Le message "mot de passe" doit être affiché lorsqu'un mot de passe est à afficher au fichier, alors que "sans mot de passe" doit être affiché lorsqu'un mot de passe n'est pas nécessaire. L'exemple de cette section est effectué dans l'état "mot de passe". Pour spécifier l'état "sans mot de passe", l'appareil entre directement le mode d'entrée de données de fichier après l'entrée du nom de fichier.
- Même lorsque "mot de passe" est spécifié, un fichier peut être créé sans mot de passe en appuyant sur **[EXE]** alors que l'affichage d'entrée de mot de passe est indiqué. Ceci entrera directement le mode d'entrée de données de fichier. Une pression sur **[AC]** alors que l'affichage d'entrée de mot de passe est indiqué permet d'annuler le nom de fichier et le mot de passe et de revenir au mode d'entrée de nom de fichier.
- Les mots de passe sont limités à 126 caractères de longueur.
- Bien que différents mots de passe peuvent être affectés à différents fichiers, un seul mot de passe peut être affecté à un fichier.

● Entrée de données vers un fichier

Opération

A **R** **E** **A** **ALPHA** **SHIFT** **=** **ALPHA** **B** **A** **S** **E**
ALPHA **SHIFT** **X** **ALPHA** **A** **T** **I** **T** **U** **D** **E**
ALPHA **±** **2**
 (Voir page 168 pour les touches d'entrée)

Affichage


AREA=BASE*ALTI TU
 DE ÷ 2 

Une pression sur **EXE** permet de déplacer le curseur d'une ligne vers le bas à partir de sa position actuelle pour indiquer l'entrée du premier article de données.

Opération

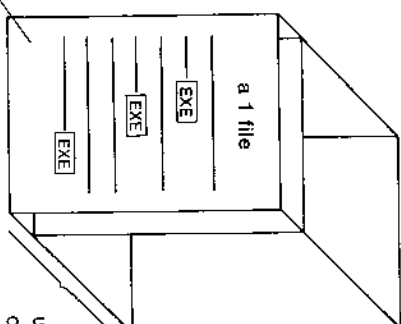
EXE

Affichage

AREA=BASE*ALTI TU
 DE ÷ 2 

Autant d'articles de données que désiré peuvent être mis en mémoire dans un fichier unique, limité uniquement par la capacité de la mémoire. Le nombre de fichiers créés est également limité uniquement par la capacité de la mémoire.

Contenu limité uniquement par la capacité de la mémoire




Articles de données de fichier délimités par **EXE**

Une fois que l'entrée de fichiers est terminée, appuyer sur **AC** (\$) (affiché) suivi de **E** **EXE** pour revenir au mode d'entrée de nom de fichier. L'entrée de **END** **EXE** permet de revenir au mode RUN (Voir page 161).

Opération

AC **E** **EXE**

Affichage

FILE EDITOR ----
 1: TRIANGLE --*--


(**AC** **E** **N** **D** **EXE**)

***** MODE *****
 sys mode : RUN
 cal mode : COMP
 angle : Deg
 display : Norm
 Step 0

Le symbole "--*--" après "1: TRIANGLE" indique qu'un mot de passe a été affecté à ce fichier.

② Rappel de fichiers

Pour rappeler le fichier entré dans l'exemple précédent, appuyer d'abord sur **MODE** **Q** pour entrer le mode d'éditeur de fichier (mode d'entrée de nom de fichier).

```
FILE EDITOR -----
1: TRIANGLE --*--
>
```

Entrer maintenant le nom du fichier affecté au fichier désiré.

Opération

" **T** **R** **I** **A** **N** **G** **L** **E** **"**

Affichage

```
FILE EDITOR -----
1: TRIANGLE --*--
>" TRIANGLE"
```

Un message apparaît demandant le mot de passe lorsque **EXE** est enfoncée. Le fichier est traité comme un nouveau fichier si le nom de fichier entré diffère de celui actuellement affecté au fichier et NEW FILE (nouveau fichier) apparaît sur l'affichage. Dans ce cas, appuyer sur **AC** et essayer d'entrer à nouveau le nom de fichier correct. Le contenu du fichier est affiché immédiatement après l'entrée du nom de fichier lorsqu'aucun mot de passe n'a été affecté au fichier.

Opération

EXE

Affichage

```
FILE EDITOR -----
1: TRIANGLE --*--
>" TRIANGLE"
key in Password
*
```

Entrer le mot de passe (ABC).

A **B** **C** **EXE**

```
AREA=BASE*ALTTITU
DE÷2
```

Les huit premières lignes du contenu du fichier sont affichées avec le curseur situé au coin supérieur gauche si le mot de passe correspond à celui affecté au fichier. Un mot de passe erroné entraîne l'affichage illustré ci-dessous:

A **B** **D**

```
1: TRIANGLE --*--
>" TRIANGLE"
key in Password
*ABD
did not pass
key in Password
*
```

Dans ce cas, essayer de réentrer une nouvelle fois le mot de passe correct.

Une fois que le contenu du fichier est affiché, chaque pression sur **[EXE]** permet de déplacer le curseur jusqu'au début de l'article de données suivant situé sous la position actuelle.

③ Edition de fichiers

Les données peuvent être éditées si nécessaire en rappelant tout d'abord le fichier dans lequel les données sont mises en mémoire. (Voir: Rappel de fichiers).

● Suppression

Déplacer le curseur au caractère à effacer et appuyer sur **[DEL]**.

● Insertion

Déplacer le curseur à la position de l'insertion, appuyer sur **[ALPHA]** **[SHIFT]** **[INS]** pour entrer le mode d'insertion et entrer alors les caractères désirés.

● Correction

Déplacer le curseur au caractère à corriger et appuyer sur la touche correcte.

5-2 FONCTION DE COMMANDE

La fonction de commande est prévue pour faciliter l'utilisation de la fonction d'éditeur de fichier. Les commandes utilisées sont différentes selon que le mode d'éditeur de fichier (entrée de nom de fichier ou entrée de données de fichier) est utilisé.

① Commandes de mode d'entrée de nom de fichier

Appuyer sur **[MODE]** **[0]** pour entrer le mode d'entrée de nom de fichier. A ce moment, une pression sur **[MENU]** permet d'obtenir l'affichage suivant:

```
-----  HELP  -----
D : Dump all File
F : Free Bytes
DEL : Delete File
DELA : Delete All
      except --*--File
E : Editor End
" : file name top
```

Celui-ci est appelé "menu de commandes" et est affiché jusqu'à ce que **[MENU]** soit relâché. Les six commandes indiquées dans ce menu de commandes peuvent être utilisées en étant dans le mode d'entrée de nom de fichier. (En fait, sept commandes sont prévues dans ce mode.)

■ Commande D (Dump All File)

Affiche les noms de fichier de tous les fichiers créés en utilisant la fonction d'éditeur de fichier. Seuls les quatre premiers noms de fichier mis en mémoire sont affichés lorsque le mode d'entrée de nom de fichier est entré. Une pression sur **D** **[EXE]** permet de faire défiler sur l'affichage les noms de fichier situés sous ceux affichés. La vitesse du défilement peut être augmentée en maintenant **[EXE]** enfoncée. Le défilement peut être arrêté à tout moment en appuyant sur **[AO]**, alors qu'une pression sur **[EXE]** permet de reprendre le défilement.

Ex.

Opération

MODE

Comme mentionné ci-dessus, l'utilisation de DELA * [EXE] dans l'exemple ci-dessus permettrait d'effacer tous les fichiers et ferait apparaître l'affichage suivant:

```
FILE EDITOR -----
No file exist
```

■ **Commande E (Editor End)**
Retourne du mode d'éditeur de fichier au mode RUN pour les calculs normaux et l'affichage de graphes.

Opération

[E] [EXE]

Affichage

```
***** MODE *****
sys mode : RUN
cal mode : COMP
angle : Deg
display : Norm
Step 0
```

■ " (file name top)

Bien que n'étant pas vraiment une commande, les guillemets sont utilisés dans les commandes pour entourer des noms de fichier. Comme on l'a déjà dit, les guillemets à la fin d'un nom de fichier peuvent être omis.

■ n (nombre entier positif)

Cette commande n'est pas énumérée sur le menu de commandes, mais est très pratique à utiliser lors du rappel de fichiers. Les fichiers peuvent être rappelés en entrant simplement leur numéro de menu à la place du nom entier.

Opération

Affichage

```
FILE EDITOR -----
1:AAA
2:BBB
3:CCC
4:TEL.LIST
```

Appuyer sur [ALPHA] [E], vérifier que "▲" apparaît sur l'affichage et appuyer sur [E].

```
ANDERSON
03-583-4111
COOK
0552-73-3111
JACKSON
045-211-0821
JOHNSON
06-632-2151
```

Le mot de passe correct doit être entré après le numéro de menu pour accéder des fichiers auxquels des mots de passe ont été affectés.

② **Commandes de mode d'entrée de données de fichier**

Appuyer sur [MODE] [E] pour entrer le mode d'entrée de nom de fichier et entrer un nom de fichier (et mot de passe, si nécessaire). Le mode d'entrée de données de fichier sera entré si le nom de fichier spécifié (et mot de passe) existe. A ce moment, une pression sur [E] permet d'obtenir l'affichage suivant:

```
--- HELP --- 88
AC: Command Mode
V: Video Mode
T: Top B: Bottom
n: Move n-Lines
S: Search String
L: Long Search
E: File Out
```

■ **AC (Command Mode)**


Une pression sur **AC** en étant dans le mode d'entrée de données de fichier permet d'afficher "\$__" au bas de l'affichage (indiquant le mode de commande). Toutes les commandes suivantes peuvent être entrées alors que "\$__" est affiché.

■ **Commande V (Video Mode)**
Revient du mode de commande au mode d'entrée de données de fichier.

Affichage

S **M** **T** **H** **EXE** **SPACE** **ALPHA** **0** **2** **6** **2**
I **AC**

AC enfoncée par erreur

SMITH
0262-

Déplace le curseur de sa position actuelle vers le début du fichier. Les huit premières lignes du fichier sont affichées après l'exécution de cette commande.

Déplace le curseur de sa position actuelle vers la fin du fichier.

Déplace le curseur de sa position actuelle du nombre (entier/négatif) de lignes spécifié par `n`. Le mot "lignes" tel qu'il est utilisé ici ne signifie pas les lignes physiques sur l'affichage, mais la ligne logique. Une ligne logique est définie comme allant de la colonne la plus à gauche sur l'affichage (au début du fichier ou après `EXE`) jusqu'à la prochaine apparition de `EXE`. Ceci signifie que même si des données peuvent occuper trois lignes physiques sur l'affichage, elles sont comptées comme une ligne s'il n'y a qu'un `EXE` à la fin.

Ex.

```

AAAAAAA[EXE]
BBBBBBBBBB[EXE]
CCCCCCCCCCCC
CCCCC[EXE]
DDDDDDDDDDDD
DDDDDDDDDDDD
DD[EXE]
EEEE[EXE]

```

Dans l’affichage illustré ci-dessus, les symboles **EXE** ne sont ajoutés que dans le but d’explication et n’apparaissent pas vraiment sur l’affichage. L’entrée de **AC** **EXE** alors que le curseur est situé au début de l’affichage mentionné ci-dessus permet de déplacer le curseur au début de la ligne des D (4ème ligne logique/5ème ligne physique)

```

AAAAAAA
BBBBBBB
CCCCCCC
CCCCC
DDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
DDDDDDDDDDDDDDDDDDDD
DD
EEEE

```

AC ALPHA
3 EXE
↓

Une fois qu'une valeur est entrée pour n, le curseur se déplace du nombre n de lignes logiques à chaque fois que [EXE] est enfoncée. L'affectation d'une valeur négative à n (indiquée par [-]) et non pas par [] permet de déplacer le curseur vers le haut du nombre spécifié de lignes. L'affectation d'une valeur dépassant le nombre de lignes sur ou sous la position actuelle du curseur permet de déplacer vers le haut ou vers le bas du fichier, respectivement.

■ Commande S (Recherche de chaîne)

Situe et affiche la première apparition d'un article de données contenant les caractères spécifiés par l'élément de recherche avec le curseur situé sous le premier caractère. Voir la commande L pour la localisation d'apparitions multiples. Le message "cannot find" (ne peut pas trouver) est affiché si l'élément de recherche spécifié n'existe pas.

■ Commande L (Recherche longue)

Situe et affiche toutes les apparitions d'articles de données contenant les caractères spécifiés par l'élément de recherche. La recherche peut être arrêtée à tout moment en appuyant sur [AC] et reprise en appuyant sur [EXE]. La vitesse de la recherche peut être augmentée en maintenant [EXE] enfoncée.

Ex. Dans la liste suivante de numéros de téléphone, [] indiquant les espaces et [EXE] ne sont inclus que pour l'explication.

```

ANDERSON [ ]
03-583-4111 [EXE]
COOK [ ]
0552-73-3111 [EXE]
JACKSON [ ]
045-211-0821 [EXE]
JOHNSON [ ]
06-632-2151 [EXE]

```



```

JONES [ ]
03-347-4956 [EXE]
COLLINS [ ]
011-231-2343 [EXE]
SMITH [ ]
045-012-3456 [EXE]
WILSON [ ]
092-011-2603 [EXE]

```

● Situer la première apparition d'un numéro de téléphone commençant par "045".

Opération

[AC] [S] [ALPHA] [0] [4] [5] [EXE]

Affichage

```

COOK
0552-73-3111
JACKSON
045-211-0821
JOHNSON
06-632-2151
JONES
03-347-4956

```

● Situer toutes les données comprenant "03".

Opération

[AC] [L] [ALPHA] [0] [3] [EXE]

Affichage

```

$ L 03
ANDERSON
03-583-4111
JONES
03-347-4956
WILSON
092-011-2603

```

Noter dans les exemples donnés ci-dessus que l'élément de recherche est localisé peu importe où il apparaît dans un article de données.

■ Commande E (File Out)

Annule le mode d'entrée de données de fichier et retourne au mode d'entrée de nom de fichier.

■ Commande END

Annule le mode d'éditeur de fichier et retourne au mode RUN ([MODE] [T]).

5-3 FONCTION DE TABULATION

Une fonction de tabulation peut être utilisée pour facilement aligner les colonnes de données dans la fonction d'éditeur de fichier. Les tabulations sont entrées en utilisant **[Graph]** (2 espaces), **[Range]** (3 espaces) et **[G→T]** (4 espaces).

Ex.

	[G→T]	[Range]	[Range]
1	A	B	C [EXE]
2	50	60	55 [EXE]
3	42	33	42 [EXE]
4	56	56	48 [EXE]
5	48	57	63 [EXE]
6	54	42	66 [EXE]
7	67	55	59 [EXE]
8	71	63	60 [EXE]

* **[G→T]** peut être utilisée pour ramener le curseur à la colonne à laquelle une touche de tabulation a été originellement enfoncée.

* La fonction de tabulation ne peut pas être utilisée après une pression sur **[ALPHA]**.

5-4 COMPTAGE DU NOMBRE DE PAS

La capacité de la fonction d'éditeur de fichier est de 4989 pas. Un pas indique une unité de capacité pour la mise en mémoire de fichiers et le nombre de pas restants diminue chaque fois qu'un fichier est mis en mémoire dans la mémoire. Le nombre actuel de pas restants peut être affiché en utilisant la commande F dans le mode d'entrée de nom de fichier (Voir page 154).

Au fond, les commandes sont désignées sous le nom de "fonctions à 1 pas" et "fonctions à 2 pas".

- Fonctions à 1 pas: A, B, 1, 2, 3, Sin, Log, Tracer Y=, **[EXE]**, etc.
- Fonctions à 2 pas: Lbl 1, Goto 2, Prog 8, etc.

Le mouvement du curseur sur l'affichage est en unité d'un pas. Le nombre de pas du début d'un fichier jusqu'à la position actuelle du curseur (à l'exclusion des pas utilisés pour le nom de fichier, le mot de passe et la gestion de fichiers) peut être vérifié en maintenant **[ALPHA]** enfoncée en étant dans le mode d'entrée de données de fichier. Le nombre de pas utilisés pour le nom de fichier et le mot de passe est égal au nombre total de caractères dans le nom de fichier et le mot de passe plus un. La gestion de fichiers nécessite un pas pour chaque fichier présent dans la mémoire moins un (c'est à dire qu'un fichier unique n'utilise pas de pas).

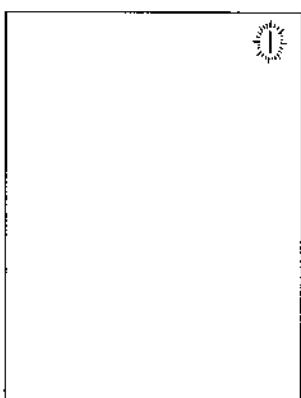
5-5 INSERTION DE PROGRAMMES DANS LES FICHIERS

A part les données, l'éditeur de fichier peut être utilisé comme zone de programme pour la mise en mémoire de programmes. Cette caractéristique peut être utilisée pour mettre en mémoire des parties d'un programme en utilisant l'éditeur de fichier comme sous-programmes lorsque le nombre de pas dans la zone de programme est insuffisant.

① Mise en mémoire de programmes

La procédure de programmation utilisée avec l'éditeur de fichier (MODE \square) est identique à celle de la zone de programme (MODE \square). La seule différence est qu'un nom de fichier est nécessaire lors de l'utilisation du mode d'éditeur de fichier. Pour l'explication, le même programme utilisé comme exemple de zone de programme (surface et volume d'octaèdre régulier, page 96) sera entré sous le nom de fichier "OCT".

MODE \square \square " \square \square \square EXE



SHIFT \square 7 \square \square ALPHA \square A \square 2 \square \square 3 \square ALPHA \square A \square x² \square SHIFT \square \square 2 \square 3 \square ALPHA \square A \square x² \square 3

La séquence notée ci-dessus a été utilisée pour entrer le programme dans la zone de programme. Noter les changements nécessaires dans la séquence suivante pour le mode d'éditeur de fichier.

ALPHA \square SHIFT \square 7 \square \square ALPHA \square A \square ALPHA \square 2 \square \square 3 \square ALPHA \square A \square ALPHA \square SHIFT \square x² \square SHIFT \square \square 2 \square 3 \square ALPHA \square A \square ALPHA \square x² \square 3

? \rightarrow A : 2 X $\sqrt{3 \times A^2}$ \blacktriangle
 $\sqrt{2 \div 3 \times A \times 3}$ \blacktriangle

Une fois que le programme complet est entré, entrer \square AC \square END \square EXE \square pour revenir au mode RUN. Maintenant pour exécuter le programme, entrer Prog "OCT" \square EXE \square en étant dans le mode RUN.

Prog \square SHIFT \square ALPHA \square " \square \square \square EXE

? \rightarrow A : 2 X $\sqrt{3 \times A^2}$ \blacktriangle
 $\sqrt{2 \div 3 \times A \times 3}$
 \$END
 Prog "OCT
 ?

Essayer d'entrer une valeur de 10 en réponse au message.

10 \square EXE

? \rightarrow A : 2 X $\sqrt{3 \times A^2}$ \blacktriangle
 $\sqrt{2 \div 3 \times A \times 3}$
 \$END
 Prog "OCT
 ?
 10
 346.4101615
 — Disp —

La surface est calculée et affichée. Appuyer sur **EXE** pour obtenir le volume.

```

? → A : 2 X √ 3 X A²
√ 2 ÷ 3 X A x³
$ END
Prog "OCT
?
10
346.4101615
471.4045208

```

② Sous-programmes

Les programmes mis en mémoire dans un fichier peuvent aussi être utilisés comme sous-programmes (Voir page 127). De tels sous-programmes peuvent être emboîtés jusqu'à 11 niveaux et le dépassement entraîne une erreur (Ne ERROR). Un "Go ERROR" est obtenu lorsqu'un fichier n'est pas présent dans la zone de programme spécifiée par Prog n, alors qu'une erreur "File not found" (fichier non trouvé) survient lorsque le nom de fichier spécifié par Prog "nom de fichier" n'existe pas.

Ex. Ecrire un programme qui sélectionne la courbe sinus ou la courbe cosinus en utilisant les touches numériques et tracer le graphe.

Dans cet exemple, le programme de sélection sera mis en mémoire dans la zone de programme, alors que les graphes seront dans les fichiers.

Régler la plage aux valeurs indiquées ici.

```

Range
Xmin : -360.
max : 360.
sc1 : 180
Ymin : -1.6
max : 1.6
sc1 : 0.5

```

Entrer maintenant le programme suivant dans P0.

```

Lbl 1, :, ?, → A, : A, =, 1, ⇒, Prog, ", S, I, N, ", :, A, =, 2, ⇒,
Prog, ", C, O, S, ", :, Goto, 1

```

Ce programme exécute le programme sous le nom de fichier "SIN" lorsque **□** est enfoncée et le programme sous le nom de fichier "COS" lorsque **□** est enfoncée.

que **□** est enfoncée. Ecrire les deux programmes suivants dans les fichiers.

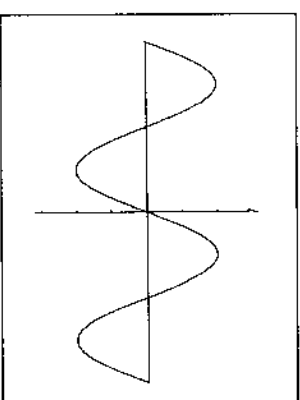
Nom de fichier "SIN"
 Cls, :, Range, (—), 3, 6, 0, ,, 3, 6, 0, ,, 1, 8, 0, ,, (—), 1, ,, 6, ,, 1, ,, 6, ,, 0, ,, 5, :, Graph, sin, X, ▴
 Nom de fichier "COS"
 Cls, :, Graph, cos, X, ▴

Appuyer sur **MODE** **□** pour revenir au mode RUN après avoir écrit les programmes.

Prog 0 **EXE**

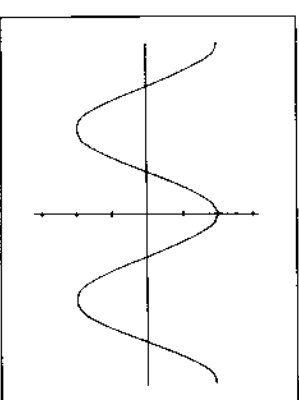
Prog 0
 ?

1 **EXE**



2 **EXE**

Une nouvelle pression sur **EXE** permet de revenir au mode d'entrée de touche et d'afficher le message "?".



5-6 TOUCHES DU MODE D'EDITEUR DE FICHIER

L'entrée de touche dans le mode d'éditeur de fichier diffère de celle faite pendant une opération normale pour permettre une entrée plus facile des caractères alphabétiques.

- ① **Directe** ——— Entrée de caractères alphabétiques majuscules
- ② **SHIFT** ——— Affiche **⇧** et bloque les touches alphabétiques comme minuscules jusqu'à ce qu'elle soit à nouveau enfoncée.
- ③ **ALPHA** ——— Affiche **▲** et bloque les touches pour l'entrée de commandes/fonctions marquées sur le haut des touches jusqu'à ce qu'elle soit à nouveau enfoncée.
- ④ **ALPHA SHIFT** ——— Affiche **▼** et change les touches pour l'entrée de commandes/fonctions marquées en brun sur le clavier de touches.

Ex.

Find
0 ① = Z
z ② = z
 ③ = Ø
 ④ = Rnd

Les touches spéciales suivantes doivent également être notées:

TOUCHE	FONCTION	CONDITION
AC	\$ (ENTREE DE COMMANDE)	1 ~ 4
Prog	" (APOSTROPHE)	2
X	*	4
÷	/	4
Graph , Range , G→T	Touches de tabulation	1/2

La touche d'insertion (**INS**) indique l'endroit d'insertion en utilisant un symbole différent pour chaque condition.

- ① **INS**
- ② **INS**
- ③ **INS**
- ④ **INS**

5-7 MESSAGES D'ERREUR D'EDITEUR DE FICHIER

Les messages d'erreur suivants apparaissent sur l'affichage pour indiquer une opération incorrecte.

- **Data full !!**
Affiché lorsqu'une tentative est faite pour créer un nouveau fichier alors que le nombre de pas restants est insuffisant. Utiliser la commande DEL ou DELA pour effacer les fichiers inutiles de la mémoire et réessayer.
- **illegal command**
"illegal" signifie "irregular algorithm" et est affiché lorsqu'une tentative est faite pour entrer une commande qui n'existe pas. Ce message indique normalement que les guillemets n'ont pas été utilisés pour un nom de fichier ou un mode d'entrée de touche incorrect. Appuyer sur **DISC** pour vérifier le menu de commandes pour une commande correcte et réessayer.

● illegal name

Affiché lorsqu'une tentative est faite pour créer un nouveau fichier sous un nom de fichier dans lequel le premier caractère n'est pas un caractère alphabétique majuscule ou dans lequel des espaces sont inclus. Changer le nom de fichier.

● cannot find

Affiché lorsque l'élément spécifié dans la commande S ou la commande L ne peut pas être trouvé.

● did not pass

Affiché lorsqu'une tentative est faite pour appeler un fichier et que le mot de passe entré ne correspond pas au mot de passe affecté au fichier. Entrer le bon mot de passe.

● File not found

Affiché lorsqu'une tentative est faite pour utiliser LIST "nom de fichier" **EXE** pour entrer un nom de fichier in existant ou pour appeler un nom de fichier in existant en utilisant un sous-programme. Utiliser la commande D pour confirmer le nom de fichier et réessayer.