

# Bouncing Bluster

Manuel de l'utilisateur



© 1990 - Association Toolbox - 6 rue Henri Barbusse  
95100 Argenteuil - FRANCE

**Bouncing Bluster et son Éditeur de Tableaux.  
par Jean-François Doué et Jean-Michel Vallat**

'Manuel de l'utilisateur'

par Jean-Michel Vallat et Jean-François Doué

© 1990 - Association Toolbox. Tous droits réservés.

**DROITS DE REPRODUCTION**

Ce manuel et le logiciel qui y est décrit sont protégés par des droits de reproduction qui sont la propriété de Association Toolbox, avec tous droits réservés. Selon la loi sur les droits de reproduction, ce manuel ou les programmes qui l'accompagnent ne peuvent être copiés en tout ou en partie sans le consentement écrit de Association Toolbox, sauf cas d'usage normal du logiciel pour en faire une copie de sauvegarde. Cette exception ne permet pas la réalisation de copies à l'intention de tiers, que ces copies soient ou non vendues. Au terme de la loi, l'expression "copie" inclut la traduction dans une autre langue.

**LIMITATION DE GARANTIE ET RESPONSABILITE**

Bien que Toolbox ait testé le programme décrit dans ce manuel, Toolbox n'offre de garantie, explicite ou implicite, concernant le présent manuel ou le programme qui y est décrit, sa qualité, ses performances, sa négociabilité, ou sa capacité à satisfaire un usage particulier. En conséquence, le logiciel et le manuel sont vendus « tels quels », et l'acheteur supporte tous les risques en ce qui concerne leur qualité et leur fonctionnement. L'acheteur a toutefois droit à la garantie légale, dans le cas et dans la mesure seulement où la garantie légale est applicable non obstant toute exclusion ou limitation.

D'autre part, Association Toolbox se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans le présent manuel à tout moment et sans préavis.

Le mot Apple et le logo Apple sont des marques de fabrique déposées par Apple Computer, Inc. Apple IIGS et GS/OS, Finder et Installer sont des marques de fabrique d'Apple Computer. Apple Works GS, DeLuxe Paint II, Paint Works Gold et GS Paint, 816 Paint, ORCA/M, APW sont des marques déposées respectivement par Claris, Electronic Arts, Activision, Baudville et Byte Works.

**NOTE:** Le présent logiciel **Bouncing Bluster** existe en version française et en version américaine.

# Bouncing Bluster

Manuel de l'utilisateur

# TABLE DES MATIERES

## INTRODUCTION

Qu'est-ce que Bouncing Bluster ?  
Du bon usage de cette documentation.  
Réalisation et remerciements.

## SECTION I: MISE EN ROUTE.

Configuration nécessaire.  
Quelques conseils avant de commencer.  
Opérations de chargement du logiciel:  
• à partir d'un lecteur de disquettes.  
• à partir d'un disque dur.

## SECTION II: UTILISATION DU JEU.

### CHAPITRE I: Généralites.

Un peu d'Histoire.  
But et règles du jeu.

### CHAPITRE II: Naviguer dans Bouncing Bluster.

Première prise en main  
  La présentation  
  Le jeu  
  Le tableau des meilleurs scores.  
Naviguer dans Bouncing Bluster.  
  Le Menu Pomme  
    A propos de Bouncing Bluster...  
    Régler le volume sonore...  
  Le Menu Fichier  
    Nouvelle partie...  
    Abandonner.  
    Ouvrir un script...  
    Aller à la présentation.

- Aller au tableau des scores.
- Aller à l'éditeur de tableaux.
- Quitter...
- Le Menu Option.
- Effacer le tableau des scores...
- Choisir le script par défaut...

### **CHAPITRE III: Briques et Capsules.**

- Les différents types de briques.
  - Brique normale, invisible, et arc-en-ciel.
  - Brique en acier.
  - Brique de téléportation.
  - Brique revenantes.
- Capsules et sortilèges
  - Fonctionnement général.
  - Liste des capsules et de leurs effets.

## **SECTION III: UTILISATION DE L'EDITEUR DE TABLEAUX.**

### **CHAPITRE I: Explications Générales.**

- Les différentes étapes du développement.

### **CHAPITRE II: L'environnement de l'Éditeur.**

- Description de l'interface utilisateur.
  - Les Cases-Modes.
  - Les Menus Pop-up.
  - La Note Courante.
  - Les Icônes.
  - La zone de travail.
- Fonctionnement de l'interface utilisateur.
  - Fonctionnement des Menus Pop-Up.
  - Fonctionnement des Menus.

### **CHAPITRE III: Les Icônes et les Curseurs de l'Éditeur.**

- Liste des différents curseurs.
  - La Flèche.

## **3-Table des matières**

- Le Crayon.
- La gomme.
- La Croix.
- Le Point d'interrogation.
- Liste des différentes icônes.
- L'icône du Zoom.
- L'icône du Undo (défaire).

## **CHAPITRE IV: Les Différent Modes de Travail de l'Éditeur.**

- Principe généraux.
  - Attributs d'une brique.
  - Mise en oeuvre des modes.
  - Représentation des modes à l'écran.
  - Utilisation des différents modes.
- Description des différents modes.
  - Le mode Style.
  - Le mode Capsule.
  - Le mode Solidité
  - Le mode Score
  - Le mode Note
  - Le mode Instrument
- Création et modification des attributs d'une brique.

## **CHAPITRE V: La Gestion des Couleurs, des Arc-en-ciel et des Ombres.**

- Capacités du logiciel.
- Les outils pour gérer les couleurs.
  - La ligne des couleurs.
  - La ligne des nuances.
  - L'option 'Travailler les Couleurs' du menu 'Options'.
  - Copie des couleurs entre les différents outils.
  - Un exemple pratique pour réaliser un dégradé.
  - Derniers conseils pour l'utilisation des couleurs
- La Fabrication d'Arcs-en-ciel.
  - Préparation des arcs-en-ciel.
  - Utilisation des arcs-en-ciel.

### **4-Table des matières**

La gestion des ombres.

## **CHAPITRE VI: Les Monstres de Bouncing Bluster.**

Principes de base.  
Réaliser une sélection.  
Annuler une sélection.  
Les Boutons Radio.

## **CHAPITRE VII: Les Scripts pour Bouncing Bluster.**

Description de l'environnement.  
Les Listes.  
Les Boutons  
La Zone de saisie du nom.  
Manipulation des scripts.  
Création d'un script.  
Edition d'un script.

## **CHAPITRE VIII: Les Autres Options de l'Éditeur de Tableaux.**

Le Menu Pomme.  
A propos de l'éditeur de tableaux...  
Le Menu Fichier.  
Nouveau.  
Ouvrir...  
Enregistrer 'Nom.Tableau'  
Enregistrer sous...  
Précédente version.  
Lancer Bouncing Bluster  
Quitter...  
Menu Edition.  
Défaire.  
Couper, Copier, Coller, Effacer.  
Tout Sélectionner.  
Retournement vertical / horizontal.  
Nettoyer les palettes.  
Déplacer vers le haut.  
Déplacer vers le bas.  
Déplacer vers la droite.

## **5-Table des matières**

Déplacer vers la gauche.  
Equivalents claviers communs aux fenêtres.  
Ouvrir un tableau depuis le Finder.

## **SECTION IV: APPENDICES**

**ANNEXE 1:** Comment réagir en cas d'erreur ?

**ANNEXE 2:** Les menus déroulants et équivalents clavier du jeu.

**ANNEXE 3:** Les menus déroulants et équivalents de l'éditeur de tableaux.

**ANNEXE 4:** Table des différentes capsules.

**GLOSSAIRE.**

**INDEX.**



# Introduction



## QU'EST-CE-QUE BOUNCING BLUSTER ?

Notre intention en créant **Bouncing Bluster** pour l'Apple IIGS était d'essayer de satisfaire non seulement les amateurs d'action et d'effets spéciaux (*partie arcade*), mais également de permettre à la part de créativité en chacun de nous de s'exprimer avec facilité et efficacité (*partie éditeur de tableaux*). Le présent manuel s'efforce d'éclairer ces multiples facettes du logiciel, de façon progressive et en profondeur. Nous espérons qu'il vous permettra de tirer le meilleur parti de notre programme et vous souhaitons de nombreuses heures d'amusement.

**Les auteurs.**

## DU BON USAGE DE CETTE DOCUMENTATION

Une lecture linéaire et totale de ce manuel n'est pas indispensable pour utiliser **Bouncing Bluster**, au moins en ce qui concerne les sections 1, 2 et 4. Il aborde cependant de manière complète et exhaustive toutes les questions relatives au fonctionnement du logiciel, aussi n'hésitez pas à vous y reporter en cas de besoin. Deux types de raccourcis sont disponibles pour ceux qui désireraient parcourir plus rapidement cet ouvrage:

- Les **symboles** ▲ jalonnant les marges permettent de repérer les points cruciaux pour le bon fonctionnement du logiciel.
- Le **résumé** ci-dessous permet de visualiser les grandes lignes du manuel:

### Section 1: Mise en route

Cette section a pour but de familiariser le lecteur avec tous les problèmes techniques soulevés par l'utilisation d'un nouveau logiciel (*Comment l'installer sur un disque dur, le lancer, faire une copie de sauvegarde...*). Les utilisateurs familiers avec ces notions pourront se

## 9-Introduction

## Section 2: Utilisation du jeu

contenter d'un survol rapide de cette section.

Le **chapitre I** intéressera en premier chef ceux qui ignorent tout des casses-briques et de leurs dérivés. Il constitue un simple rappel des *règles du jeu*. Le **chapitre II** enseigne comment naviguer dans les différentes parties du programme et en présente les fonctions. Il expose de surcroît un certain nombre de concepts (*scripts, scripts par défaut, etc...*), essentiels pour tirer le meilleur parti de votre logiciel. C'est le plus important chapitre de cette section. Le **chapitre III** enfin détaille les divers effets spéciaux liés aux briques et aux capsules. Ce chapitre se veut une liste de référence et sa lecture n'est pas indispensable. La plupart des sortilèges qu'il décrits se découvrent en effet au fur et à mesure en jouant avec le logiciel.

## Section 3: Utilisation de l'éditeur de tableaux.

Une lecture plus approfondie est nécessaire pour parvenir à une bonne maîtrise de l'Éditeur de tableaux. La lecture du **chapitre I** est particulièrement recommandée: c'est elle en effet qui permet d'avoir une vue d'ensemble du logiciel et de la *marche à suivre complète pour créer un tableau de Bouncing Bluster*. Les chapitres suivants développent et détaillent toutes ces informations et exposent de nombreux raccourcis, astuces et recommandations. Deux stratégies de lecture sont donc dès lors possible: soit procéder d'emblée à une lecture intégrale de l'ensemble de la section, soit différer cette lecture, et partir à la découverte du logiciel en apprenant par soi-même à mettre en pratique les informations du chapitre I. Le **chapitre II** accueille le lecteur en mettant en place un certain nombre de termes de *vocabulaire* afin de permettre de faire le lien entre les explications et ce qui se passe réellement à l'écran. Il rappelle en outre à l'intention des débutants le *fonctionnement de certains éléments constitutifs d'une interface graphique*. Les chapitres suivants présentent les possibilités du logiciel, l'ensemble des paramètres sur lesquels il peut interagir et la manière de le faire. Les **chapitres III et IV** sont dédiés aux *briques*, le **cinquième** à la *couleur*, le **sixième** aux *monstres*, et le **septième** aux *scripts*. Ce sont eux qui permettent de réellement maîtriser le logiciel. Le **chapitre VIII** enfin présente le *reste des options* de l'Éditeur de tableaux.

**Section 4:**  
**Appendices**

Cette dernière section est destinée à vous faire gagner du temps. Elle regroupe un certain nombre de tables de référence auxquelles vous pouvez vous reporter en ce qui concerne les *raccourcis clavier*, les *symboles des sortilèges*, ou en cas de problème. Un petit glossaire des termes techniques (*double-cliquer*, *bouton*, *dossier...*) est de surcroit disponible en annexe de ce manuel afin de venir en aide aux utilisateurs débutants.

## **REALISATION ET REMERCIEMENTS**

### **Conception / réalisation du logiciel et de la documentation:**

Jean-François Doué et Jean-Michel Vallat.

### **Conception / réalisation de la musique:**

Jean-Christophe Doré (partition musicale), Huibert Aalbers (player)

### **Conception du 'package':**

IRG

### **Béta-testeurs:**

A. Kopp - F. Lacaze

### **Traduction américaine**

Florence Bée.

### **Contrôle des documentations:**

Chantal Vallat, Dave Danielson

**Remerciements particuliers:** Nicole Bréaud - Pouliquen (pour sa participation involontaire), François Urich ("pour tous ses bons conseils"), Bernard Sfez (assistance logistique), ainsi que tous ceux qui sont intervenus directement ou indirectement dans la conception de ce produit.

Les auteurs tiennent aussi à remercier tous les clients de la première version shareware de ce logiciel pour leurs soutiens et leurs encouragements, ainsi que les revues: A+/Incider (*Éditions IDG Communication / Peterborough, Inc*), Pom's (*Édition MEV - Versailles - France*) et Tilt (*Éditions Mondiales S.A.*).

### **Développements réalisés à l'aide des logiciels:**

- ORCA/M (v1.1) par Byte Works Inc.
- Linker (v1.2.2) par Byte Works Inc.
- APW v1.1 par Apple Computer Inc.

## **Documentations réalisées à l'aide des logiciels:**

- Apple Works GS (v1.1) par Claris Corporation.
- DeLuxe Paint II (v1.0) par Electronic Arts.

# Section 1

---

MISE EN ROUTE





## CONFIGURATION RECOMMANDÉE:

### Matériel nécessaire

**Bouncing Bluster** et son **Éditeur de tableaux** sont conçus pour fonctionner sur tout Apple IIGS doté de la *configuration minimale* suivante:

- ✓ Un Apple IIGS équipé d'au moins 1,25 Mo de mémoire.
- ✓ Un lecteur de disquettes 3,5 pouces.
- ✓ Un Moniteur couleur.
- ✓ Les disquettes système GS/OS, version 5.0 ou supérieure.

### Equipements Additionnels

D'autres équipements, bien que non indispensables, sont également gérés par le logiciel. Ils amélioreront grandement le confort d'utilisation:

- ✓ Un second lecteur de disquettes 3,5 pouces permet d'éviter les manipulations de disquettes trop fréquentes.
- ✓ Un disque dur présente les mêmes avantages que le second lecteur de disquette et accélère de surcroît nettement les temps de chargement.
- ✓ Une carte Transwarp GS™ d'Applied Engineering® permet d'améliorer les temps de réponse du logiciel et la qualité de l'animation.
- ✓ Une carte stéréo (Sonic Blaster™ d'Applied Engineering® ou Supersonic™ de MDIdeas® par exemple) fournira une meilleure restitution sonore.

## QUELQUES CONSEILS AVANT DE DÉBUTER:

### Connaissances requis

Avant de lancer **Bouncing Bluster** ou son **Éditeur de Tableaux**, vous devez être familiarisé avec les principes de base de l'Apple IIGS: menus déroulants, utilisation de la souris et du clavier. Il est aussi recommandé de réaliser une copie de sécurité de vos originaux avant de commencer.

### Matériel

Si vous cherchez des renseignements concernant le maniement de votre ordinateur, nous vous conseillons

de vous reporter au "**Guide de l'utilisateur de l'Apple IIGS**" fourni avec l'ordinateur.

### **Copies de sécurité**

Pour savoir comment réaliser un formatage ou des copies de disquettes, reportez vous au "**Manuel de l'utilisateur du Finder™ de l'Apple IIGS**".

## **OPERATIONS DE CHARGEMENT DU LOGICIEL:**

### **Chargement du logiciel à partir d'un lecteur de disquette.**

Pour charger **Bouncing Bluster** ou son **Éditeur de tableaux** à partir d'un lecteur de disquettes, il faut suivre les 4 étapes suivantes:

- ❶ Insérez la disquette "*Disque.Système*" du GS/OS 5.0, la partie métallique en premier, et l'étiquette vers le haut, dans le lecteur de disquettes 3.5 pouces.
- ❷ Allumez le moniteur vidéo et l'ordinateur.
- ❸ Après quelques instants, le bureau du **Finder™** apparaît. Remplacez la disquette système par la disquette numéro 1.
- ❹ Double-cliquez sur l'icône de la disquette portant le nom "**BB.Prog**", puis sur l'icône de l'application "**B.Bluster**" pour lancer le jeu ou sur l'icône "**BB.Editeur**" pour lancer l'Éditeur de tableaux. L'ordinateur charge l'application. Elle est à présent prête à fonctionner.

### **Chargement du logiciel à partir d'un disque dur.**

Pour pouvoir charger **Bouncing Bluster** ou son **Éditeur de tableaux** à partir d'un disque dur, celui-ci doit satisfaire aux deux conditions suivantes:

- Il doit être compatible avec le GS/OS 5.0.
- Le GS/OS 5.0 doit se trouver installé sur ce disque dur. (Consultez le manuel d'utilisation de votre disque dur pour

savoir comment le configurer afin de le faire fonctionner sous le GS/OS 5.0).

Si tel est le cas, votre disque dur peut alors être utilisé de deux manières différentes pour simplifier les opérations de chargement de Bouncing Bluster.

### ① Utilisation du disque dur comme disque système.

Si vous ne désirez pas installer **Bouncing Bluster** sur votre disque dur (par manque de place par exemple), procédez comme suit pour charger le logiciel.

① Insérez la disquette numéro 1, la partie métallique en premier, et l'étiquette vers le haut, dans le lecteur de disquettes 3.5 pouces.

② Allumez le disque dur, le moniteur vidéo, puis l'ordinateur.

③ Après quelques instants, le bureau du **Finder™** apparaît. Double-cliquez sur l'icône de la disquette portant le nom "BB.Prog", puis sur l'icône de l'application "B.Bluster" pour lancer le jeu ou sur l'icône "BB.Editeur" pour lancer l'Éditeur de tableaux. L'ordinateur charge l'application. Elle est à présent prête à fonctionner.

### ② Installation du logiciel sur disque dur.

L'installation sur disque dur apporte au joueur un réel confort d'utilisation. Pour pouvoir installer Bouncing Bluster sur votre disque dur, vous devez disposer sur celui-ci d'un espace libre suffisant. L'installation s'opère de la manière suivante:

① Sous le **Finder™**, vous devez recopier le fichier "BB.Script", qui se trouve dans le dossier "Scripts" de la disquette "BB.Programmes", dans le dossier "Scripts" d'une disquette contenant l'application "Installer™" d'Apple Computer Inc. (par exemple, la disquette: "System.Tools" fournie avec le GS/OS 5.0).

② Une fois le script recopié, lancer l'application "Installer™" d'Apple Computer Inc, à l'aide d'un double-click sur l'icône portant ce nom. Cette application se trouve, par exemple, sur la disquette "System.Tools"

fournie avec le GS/OS 5.0.

③ Cette application vous propose alors une liste de scripts; sélectionner la ligne: "**Bouncing Bluster vf 2.0**", puis sélectionner le volume et le dossier où vous souhaitez installer **Bouncing Bluster**, en suivant les explications données dans le manuel d'**Installer™**, et les indications apportées par le logiciel durant son déroulement.

**Attention !**

Tous les fichiers copiés par **Installer™** doivent être placés dans un même dossier.

④ Quittez l'**Installer™**. Vous pouvez maintenant ranger soigneusement vos disquettes de **Bouncing Bluster**. Le logiciel installé sur votre disque dur n'y fera plus appel.

**Démarrage du  
logiciel Installé**

Dorénavant, pour charger **Bouncing Bluster**, on procédera comme suit:

① Allumez le disque dur, le moniteur vidéo, puis l'ordinateur.

② Après quelques instants, le bureau du **Finder™** apparaît. Double-cliquez sur l'icône du dossier créé avec l'**Installer™** et contenant les fichiers de **Bouncing Bluster**, puis sur l'icône de l'application "**B.Bluster**" pour lancer le jeu ou sur l'icône "**BB.Editeur**" pour lancer l'Éditeur de tableaux.

# **Section 2**

---

UTILISATION DU JEU



# Chapitre 1

## GENERALITES





## UN PEU D'HISTOIRE:

1972: Un jeune ingénieur de talent, travaillant pour le compte d'Atari Games, développe la première version du Casse-Brique. C'est un succès foudroyant. Son nom: Stephen Wozniak !!!

1990: Casse-Brique trouve une nouvelle jeunesse grâce à l'Apple IIGs: Bouncing Bluster est né.

## BUT ET REGLES DU JEU:

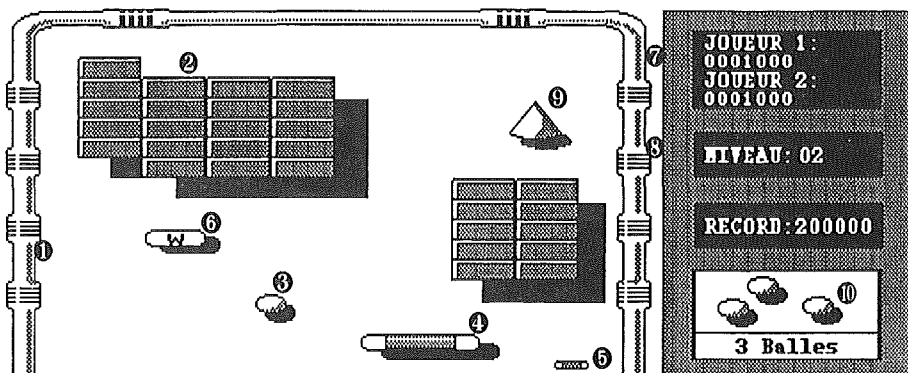
Le jeu se déroule dans une arène délimitée par une *enceinte métallique* ❶ (voir la figure 1: Le terrain de jeu), renfermant un *mur de briques* ❷. Le but poursuivi est de briser l'une après l'autre les briques composant ce mur en les frappant à l'aide d'une *balle* ❸. Le joueur la dirige en la faisant ricocher contre une *raquette* ❹ qu'il contrôle à la souris. Il doit impérativement se trouver toujours sur la trajectoire de la balle et la renvoyer sous peine de perdre une des 5 *vies* ❺ qui lui sont attribuées en début de partie.

Certaines briques peuvent contenir des *capsules magiques* ❻ qui se libèrent lorsqu'on les casse. En rattrapant ces capsules à l'aide de sa raquette, le joueur déclenche des *sortilèges* qui modifient les conditions de jeu, soit en sa faveur (obtention d'une plus grande raquette, de plusieurs balles), soit à ses dépens (inversion des commandes de la souris...).

Chaque fois qu'il détruit une brique, le joueur améliore son *score* ❼. Ce score permet à l'issue de la partie d'établir un classement des meilleurs joueurs. Lorsque toutes les briques cassables d'une arène sont détruites, le joueur se trouve transporté vers un nouveau niveau. Un *indicateur de niveau* ❽ permet de connaître le niveau courant.

Des *créatures monstrueuses* ❾ peuvent éventuellement peupler l'arène et s'y mouvoir aléatoirement. Il s'agit de les éviter ou de les détruire car elles peuvent dévier la balle sur des trajectoires inattendues.

## 23-Généralités



**Figure 1: Le terrain de jeu**

- |                       |                        |
|-----------------------|------------------------|
| ① Enceinte métallique | ⑥ Capsule magique      |
| ② Mur de briques      | ⑦ Score                |
| ③ Balle               | ⑧ Indicateur de niveau |
| ④ Raquette            | ⑨ Monstre              |
| ⑤ Indicateur des vies | ⑩ Icone des sortilèges |

# **Chapitre 2**

## NAVIGUER DANS BOUNCING BLUSTER



## PREMIERE PRISE EN MAIN.

### Le cycle de jeu

**Bouncing Bluster** est à présent chargé. Une première série d'écrans apparaît, indiquant les personnes ayant participé à la réalisation du programme. Vous pouvez l'interrompre en cliquant ou en pressant la touche **Return**.

Vous voici à présent dans le programme lui-même. Il se compose d'un cycle de 3 modules qui se répètent indéfiniment: **la présentation, le jeu lui-même, le tableau des scores.**

### La présentation

L'écran de présentation affiche le titre **Bouncing Bluster** dans lequel défilent en musique toutes les couleurs de l'arc-en-ciel. Au bout de quelques dizaines de secondes sans action de la part du joueur, une démonstration du logiciel s'enclenche automatiquement. Pour sortir de cette démonstration, ou plus généralement pour quitter la présentation cliquez ou pressez la touche **Return**. Le jeu en lui-même commence alors.

### Le jeu

Avant que le partie ne débute réellement, l'écran s'efface, une *barre des menus* apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran, et l'ordinateur s'enquiert au moyen d'une *fenêtre de dialogue* du nombre de joueurs. Celle-ci propose de joueur à **1 joueur**, à **2 joueurs**, ou d'**Annuler**. Après avoir effectué son choix (en cliquant dans la case correspondante, ou en tapant **1** ou **Return** pour choisir une partie à joueur, **2** pour une partie à deux joueurs, ou **Pomme-** pour Annuler), la partie commence. En cas de jeu à 2 joueurs, l'ordinateur organisera lui-même au moyen de fenêtres de dialogue le roulement entre les 2 joueurs. Si l'utilisateur choisit l'option Annuler, il a alors accès aux autres options du programme, via les menus déroulants.

### Pauses en cours de partie

Lorsque la partie est commencée, il est possible de la suspendre momentanément en pressant la touche

## Accès aux menus en cours de partie

**Escape.** On reprendra le jeu en frappant une autre touche quelconque.

Il est très important de noter que pendant la partie, la totalité des options du programme demeurent accessibles. En effet, une pression sur la **barre d'espace** provoque l'apparition de la barre des menus, une nouvelle pression sur cette même touche l'escamote. Il est alors possible via les menus déroulants d'exécuter l'une ou l'autre des options de jeu disponibles sur **Bouncing Bluster**. Pour le fonctionnement des diverses options, voir le paragraphe '*Naviguer dans Bouncing Bluster*' du présent chapitre.

## Le tableau des scores.

Lorsque le joueur a perdu, il est entraîné vers le troisième module de programme, le tableau des scores (ou **Hall of Fame** en américain). Si la performance du joueur le justifie (par un score se classant parmi les 10 premières performances jamais réalisées sur **Bouncing Bluster**), le joueur se voit demandé d'entrer son nom au moyen d'un *mini-alphabet graphique* qui apparaît en bas de l'écran. Le nom est saisi soit en le tapant sur le clavier de l'Apple IIGS, soit au moyen de la souris, en cliquant sur chacune des lettres du mini-alphabet graphique le composant. Il apparaît directement dans le tableau des scores en caractères arc-en-ciel.

Une fois le nom saisi, on validera l'entrée soit en pressant la touche **Return**, soit en cliquant sur le caractère **End**, à l'extrémité droite du mini-alphabet graphique. En cas d'erreur de saisie, on peut effacer les derniers caractères entrés, soit en pressant les touches **Delete** ou **Flèche vers la gauche** au clavier, soit cliquant à la souris sur la **Flèche vers la gauche** du mini-alphabet graphique.

Lorsque la saisie est validée, le tableau des scores reste encore affiché pendant quelques dizaines de secondes. Une fois ce laps de temps écoulé, ou si le joueur clique ou presse la touche **Return**, le cycle de jeu s'achève et le joueur revient à la présentation.

## 28-Naviguer dans Bouncing Bluster

## NAVIGUER DANS BOUNCING BLUSTER.

**Comment faire  
apparaître la barre  
des menus ?**

Il est tout à fait possible d'interrompre le cycle présentation-jeu-tableau des scores pour accéder aux options auxiliaires de **Bouncing Bluster** via les menus déroulants. On rappelle que l'utilisateur peut déclencher à tout moment pendant le jeu l'apparition de la barre des menus du programme en pressant sur la **barre d'espace**, ou en cliquant 'Annuler' dans la fenêtre de dialogue consacrée au choix du nombre de joueurs. On peut de surcroît accéder directement à une option à l'aide d'un équivalent clavier, tapé à tout moment pendant le jeu, et ce même si la barre des menus n'est pas sortie. (Voir l' **Annexe 2** pour une liste des équivalents claviers). Les sections suivantes décrivent les différentes options accessibles.

**Le Menu Pomme**

Ce menu regroupe les deux options suivantes:

**A propos de  
Bouncing Bluster...**

Cette option déploie une fenêtre de dialogue contenant des informations d'ordre général (*numéro de version, nom des auteurs, copyright*).

**Régler le volume  
sonore...**

En sélectionnant cette option, on fait apparaître une fenêtre de dialogue contenant un ascenseur de réglage du son. Cet ascenseur double celui présent en *CDA* dans le *tableau de bord* du GS et modifie directement dans la mémoire sauvegardée par pile du GS le niveau du haut-parleur.

**Le Menu Fichier**

Ce menu regroupe les sept options suivantes:

**Nouvelle partie...**

Cette fenêtre de dialogue est la même que celle qui

s'enclenche automatiquement à la sortie de la présentation. Elle permet de choisir le nombre de joueurs et de commencer une nouvelle partie.

### **Abandonner**

Il peut arriver au cours d'une partie que la balle se retrouve bloquée dans une partie d'un tableau sans espoir de retour. (*Par exemple si le joueur, à l'aide d'une capsule de saut, a placé la balle dans une zone autrement inaccessible, puis a perdu le sortilège de saut en ramassant une autre capsule*). L'option 'Abandonner' permet alors de se "suicider" pour pouvoir reprendre dans une nouvelle vie le contrôle des opérations.

### **Ouvrir un script...**

Le concept de *script* est une notion essentielle de **Bouncing Bluster**. Un script est tout simplement la liste des tableaux composant une partie, dans l'ordre où ceux-ci vont être joués. C'est l'équivalent informatique du menu d'un restaurant, chaque plat étant remplacé par un tableau du jeu. Au départ, on se contentera de jouer avec le script proposé en standard sur la disquette. Celui-ci, appelé "**std.script**" se charge automatiquement en début de partie, de manière totalement transparente pour l'utilisateur, de sorte qu'il n'y a pas besoin de recourir à l'option 'Ouvrir un Script...'.

Pourtant, lorsque l'utilisateur gagne en expérience et commence à créer ses propres tableaux à l'aide de l'Éditeur prévu à cet effet, il devient vital pour lui de pouvoir charger ces tableaux afin d'y jouer. Tel est le but de cette option. On notera que les scripts peuvent être aisément créés à l'aide de l'option 'Faire un Script...' dans l'**Éditeur de tableaux**. (*voir sur ce point la section 3 du manuel, chapitre 7*).

Lorsque l'option est choisie, une fenêtre de chargement GS/OS apparaît (*Le fonctionnement de telles fenêtres est rappelé dans la section 3 du manuel, chapitre 8*). L'ouverture du script s'opère alors comme suit:

① Naviguez dans les dossiers jusqu'au script voulu. Sélectionnez-le en double-clicquant sur son nom ou en clickant sur le bouton 'Ouvrir'

② Le script est alors chargé en mémoire et le programme

## **30-Naviguer dans Bouncing Bluster**



affiche alors la fenêtre de choix du nombre de joueur. Une nouvelle partie, basée sur ce nouveau script peut alors commencer. Notez que ce script restera en mémoire pour toutes les parties à venir, à moins naturellement d'un nouveau recours à l'option 'Ouvrir un script...'

**Ouvrir un script  
depuis le Finder™  
du GS/OS 5.0**

On remarquera par ailleurs qu'il est possible d'ouvrir un script alors même que **Bouncing Bluster** n'est pas encore chargé. Sous le bureau du **Finder™** de GS/OS 5.0, double-cliquez sur une icône représentant le script que vous désirez charger. **Bouncing Bluster** est alors lancé et, automatiquement, actionne de lui-même l'option 'Ouvrir un script...', charge le script désiré et vous propose de démarrer une nouvelle partie l'utilisant.

**Aller à la  
présentation**

Cette option permet de court-circuiter le cycle de déroulement naturel du programme et de retourner directement à la présentation.

**Aller au tableau des  
scores**

Cette option permet de court-circuiter le cycle de déroulement naturel du programme et de retourner directement au tableau des scores.

**Aller à l'éditeur de  
tableaux**

Cette fonction lance l'**Éditeur de tableaux** de Bouncing Bluster. Une confirmation de ce choix est demandée par l'ordinateur au moyen d'une fenêtre de dialogue.

**Quitter...**

Cette option permet le retour au bureau du **Finder™** de GS/OS 5.0. Notez qu'une confirmation de la décision de quitter est demandé par le programme via fenêtre de dialogue avant de valider cette option.

**Le menu Options**

Ce menu regroupe les deux options suivantes:

**Effacer le tableau  
des scores...**

Cette option vous permet de réaliser la *purge totale* du tableau des scores. Les noms des meilleurs joueurs, leurs performances sont remis à zéro.

## **31-Naviguer dans Bouncing Bluster**

## Changer le Script par Défaut...

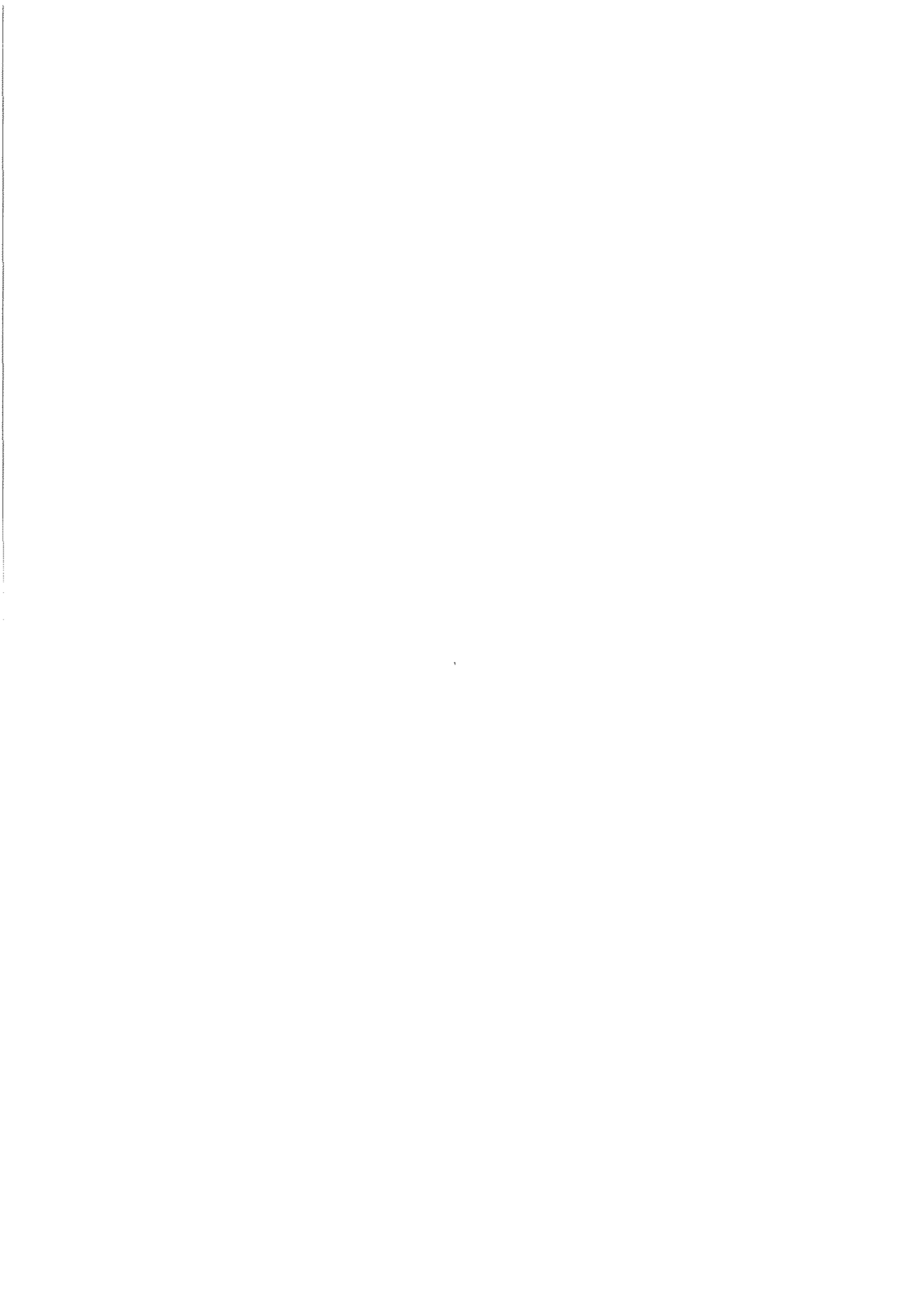
Comme il est expliqué dans le paragraphe relatif à l'option 'Ouvrir un Script...', c'est le script "Std.Script" qui est utilisé par défaut par **Bouncing Bluster** pour organiser les parties. Toutefois, lorsque l'utilisateur aura créé ses propres tableaux et scripts à l'aide de l'éditeur prévu à cet effet, il peut avoir envie de voir son propre script chargé automatiquement par le programme au démarrage et non plus le script pré-défini par les auteurs. Tel est la finalité de cette fonction.

Une fois sélectionnée, cette option fait apparaître une fenêtre de chargement GS/OS (*Le fonctionnement de telles fenêtres est rappelé dans la section 3 du manuel, chapitre 8*). On procédera alors comme suit pour changer le script par défaut.

- ① Naviguez dans les dossiers jusqu'au script voulu.
- ② Sélectionnez-le en cliquant sur le nom. Noter au passage la *ligne de titre* de la fenêtre de dialogue, qui indique le script actuellement sélectionné.
- ③ Cliquez alors sur le bouton 'Sauver' pour enregistrer cette sélection. En cas d'erreur, cliquez sur le bouton 'Annuler'.

# **Chapitre 3**

## **LES BRIQUES ET LES CAPSULES**



## LES DIFFERENTS TYPES DE BRIQUES

Les briques de **Bouncing Bluster** ne sont pas toutes identiques. Il en existe en fait *quatre types différents* possédant chacun des attributs et des propriétés bien distincts.

### Remarque

On notera cependant une caractéristique commune à toutes ces briques. Lorsque leur solidité leur permet de résister à plus d'un choc, elles émettent au début de chaque nouvelle vie du joueur une *vibration lumineuse* très brève, permettant de les reconnaître.

### Brique normale

La brique normale est la plus fréquemment utilisée dans **Bouncing Bluster**. Sa résistance aux assauts de la balle est variable et définie par le concepteur du tableau. La plupart son destructibles du premier coup, mais certaines peuvent supporter jusqu'à 14 chocs avant de se détruire, voire même être tout simplement indestructibles. Une fois détruite, la brique normale peut, suivant le choix du concepteur du tableau, libérer ou non une capsule magique. Leur destruction peut rapporter de 0 à 7500 points.

### Briques invisible et arc-en-ciel

*Deux variantes graphiques* de cette brique sont également disponibles: la **brique invisible** et la **brique arc-en-ciel**, dont les caractéristiques sont par ailleurs en tout point identiques à celles de la brique normale.

### Brique revenantes

Les briques revenantes semblent a priori se comporter de manière identique aux briques normales. Pourtant, ces briques une fois détruites se reforment après un bref laps de temps, que le joueur pourra mettre à profit pour se faufiler dans la brèche qu'il vient de créer. En se réincarnant, elles reprennent la totalité de leurs attributs primitifs (*présence ou non d'une capsule, solidité, score...*)

## Brique en acier

La brique en acier est totalement indestructible. Elle peut cependant contenir une éventuelle capsule, qui sera libérée à chaque fois que cette brique est frappée par la balle. La brique en acier peut se révéler fort utile, particulièrement dans les tableaux contenant des capsules de type 'j' (*saut de la balle*). En effet, dans certaines circonstances, l'utilisation d'un tel sortilège pourrait conduire à des situations inextricables. Par exemple, si le joueur doit détruire des briques situées dans une zone inaccessible à la balle sauf par un saut, et ne parvient pas à rattraper une première fois la capsule de saut, il n'aurait plus moyen de détruire ces briques. L'utilisation d'une brique en acier comme support de ce sortilège permet d'éviter de tels problèmes, puisqu'elle libère une nouvelle capsule à chaque fois qu'elle est touchée et ne peut pas être détruite.

## Brique de téléportation

La brique de téléportation n'est pas susceptible d'être détruite, ni de contenir une capsule, ni de rapporter un score quelconque. Lorsqu'une balle entre en collision avec une de ces briques, elle se trouve sur le champ transportée vers une autre brique de téléportation choisie aléatoirement par l'ordinateur. Ceci suppose naturellement la **présence de plusieurs (au moins 2) briques** de téléportation dans le tableau. Si une seule brique de ce type est présente, aucun effet ne sera observé.

## CAPSULES ET SORTILEGES

### Fonctionnement général

Les capsules sont de petits cylindres que certaines briques peuvent libérer lorsqu'une balle les casse, voire même les touche (*c'est en particulier le cas des briques en acier*). Un sortilège est associé à chacune de ces capsules et permet de modifier l'environnement de jeu en faveur du joueur (*magnétisation de la raquette, laser...*), ou à ses dépens (*inversion des commandes par exemple*). Il existe 19 de ces sortilèges dans la présente version de

## 36-Les briques et les capsules

**Bouncing Bluster**, aisément reconnaissables par le symbole gravé sur la capsule (généralement une lettre). Afin de rendre actif ces sortilèges, le joueur doit placer sa raquette sur la trajectoire de la capsule lors de sa chute et la rattraper. L'effet entre alors immédiatement en action, se substituant au précédent s'il y a lieu. Une *icône des sortilèges* (objet ⑨ de la figure 1) est en permanence présente pour rappeler quel est l'effet actuellement en action. Si aucun n'est actif, l'icône des sortilèges affiche le logo de **Bouncing Bluster**.

**Tableau récapitulatif**

Voici la liste des différentes capsules et de leurs effets:

- Capsule w** Ralentit la balle.
- Capsule m** Magnétise la raquette, permettant à la balle d'y adhérer pendant un délais de quelques secondes. Clicker pour relâcher la balle avant ce délais.
- Capsule †** Vie supplémentaire.
- Capsule b** Bonus de 1000, 2000 ou 5000 points.
- Capsule e** Elle fait apparaître une porte de sortie en bas à droite du mur d'enceinte métallique. En s'y engouffrant, le joueur accède directement au niveau supérieur.
- Capsule g** Double la surface de la raquette.
- Capsule j** Permet de faire sauter la balle par-dessus les briques en cliquant sur le bouton de la souris.
- Capsule 3** Jeu à 3 balles.
- Capsule l** Arme la raquette de 2 canons laser permettant de détruire les briques et les monstres. On déclenche le tir en cliquant sur le le bouton de la souris. Il est important de noter que les munitions sont comptées. *L'icône des sortilèges* affiche deux *thermomètres* indiquant le niveau de charge

**37-Les briques et les capsules**

des canons.

- Capsule r** Rend la balle indestructible et lui permet de traverser toutes les briques sans rebondir.
- Capsule f** Fait apparaître des ventilateurs à droite et à gauche du terrain de jeu, sur le mur d'enceinte. En plaçant la raquette à droite (respectivement à gauche) de l'écran, et en pressant le bouton de la souris, on provoque un courant d'air qui dévie la balle vers la gauche (respectivement vers la droite).
- Capsule 5** Jeu à 5 balles.
- Capsule s** Réduit la surface de la raquette.
- Capsule ●** Place une *bombe à retardement* dans la raquette. Le joueur dispose de quelques secondes pour rattraper une nouvelle capsule annulant cet effet, faute de quoi il explose et perd une vie.
- Capsule h** Jeu à 5 balles, mais dont 4 sont en fait des *leurres* qui ne peuvent pas être rattrapées.
- Capsule x** Provoque l'inversion des commandes dans le déplacement de la raquette.
- Capsule y** Permet de déplacer la raquette également dans la direction verticale.
- Capsule i** Confère à la raquette une très forte inertie.
- Capsule ?** Contient un des 18 autres sortilèges choisis au hasard par l'ordinateur dans une liste à déterminer au préalable avec l'Éditeur de tableaux (*voir sur ce point la section 3, chapitre 8*).



# **Section 3**

---

UTILISATION DE L'EDITEUR DE  
TABLEAUX



# Chapitre 1

## EXPLICATIONS GENERALES



## Introduction

L'Éditeur de Tableaux de "Bouncing Bluster" a été réalisé pour permettre aux non-programmeurs de créer rapidement, et simplement, de nouveaux tableaux pour le jeu "Bouncing Bluster". Une seule condition pour pouvoir utiliser ce logiciel: avoir de l'imagination !

## Les Etapes du développement

Avant de débiter, voici le résumé des 6 étapes principales permettant de réaliser une partie de jeu complète:

- ① Réaliser un "**Fond graphique**" pour votre tableau à l'aide d'un logiciel de création graphique comme *DeLuxe Paint II* (© Electronic Arts™) ou *PaintWorks Gold* (© Activision™), puis enregistrer le sur disque. (L'Éditeur connaît les formats d'images les plus utilisés sur Apple IIGS)  
Pour obtenir le meilleur résultat possible, l'utilisateur doit garder à l'esprit les informations du Chapitre 5.

## Remarque

Dans le cas où vous ne souhaiteriez pas ou ne pourriez pas créer un fond, il est tout à fait possible de réutiliser l'un de ceux proposés dans la disquette de données: "Disquette 2"

- ② Importer à l'aide de l'option '**Ouvrir ...**' du menu **Fichier** votre fond graphique.  
L'Éditeur de Tableaux ajoutera de lui-même les éléments graphiques du décor (le cadre du terrain de jeu, la partie à droite destinée aux scores, etc ...), et réservera quelques couleurs comme indiqué dans le Chapitre 5.  
Par défaut, le fond graphique est totalement noir.

## Remarque

- ③ Vous pouvez dès lors placer les briques, les monstres, les effets sonores ainsi que tous les autres attributs prévus pour chaque tableau. Nous nous efforcerons de vous les décrire dans les chapitres suivants.

- ④ Enregistrer votre travail à l'aide de l'option '**Enregistrer sous...**' du menu **Fichier**.

## Note

Vous pouvez répéter ces 4 étapes tant que vous souhaitez réaliser de tableaux pour le jeu "Bouncing Bluster".  
Il ne vous reste plus alors qu'à utiliser l'option '**Faire un**

## 1-1 Explications générales

- ⑤ **Script...**, pour créer une liste de noms que “Bouncing Bluster” utilisera pour déterminer avec quels tableaux vous souhaitez jouer. (Cf. Chapitre 7 pour plus de détails).

- ⑥ Maintenant tout est prêt. Arrivé à ce stade, il ne vous reste plus qu'à essayer vos chefs-d'œuvre. Pour cela vous pouvez procéder de deux façons:

✓ Utiliser l'option '**Quitter ...**' dans le menu **Fichier** qui vous ramènera au Finder™.

✓ Utiliser l'option '**Lancer Bouncing Bluster**' dans le menu **Fichier**, qui vous emmènera directement dans ce programme, sans passer par le Finder™, évitant ainsi des manipulations d'icônes et de dossiers.

Dans le programme “Bouncing Bluster”, choisissez l'option '**Ouvrir un Script**' du menu **Fichier**, pour ouvrir un *script*.

Vous pourrez alors jouer avec tous vos tableaux, dans l'ordre qui aura été indiqué dans le *script*.

(Voir la section II, chapitre II de cette documentation pour plus d'informations sur les manipulations nécessaires).

# **Chapitre 2**

## **L'ENVIRONNEMENT DE L'EDITEUR**





## **Introduction**

Vous aurez sans aucun doute remarqué que le bas de l'écran de l'Éditeur de Tableaux contient une série de formes graphiques. Il en existe quatre types, toutes plus ou moins rectangulaires.

## **DESCRIPTION DE L'INTERFACE UTILISATEUR**

**Les Cases-Mode** ✓ Certaines formes, que nous baptiserons **Cases-Mode**, sont de simples rectangles donnant une impression de relief et contenant un mot.

**Les Menus pop-up** ✓ D'autres rectangles, appelés **menus Pop-Up**, sont reconnaissables grâce à leur légère ombre (traits noirs à droite et sous le rectangle).

**La Note Courante** ✓ Il y a aussi, une case (la **Note-Courante**), située vers le milieu de l'écran, et qui simule un effet creusé.

**Les Icônes** ✓ Enfin, les **icônes**. Regroupées vers la droite, en bas de l'écran, ce sont les six petits carrés contenant chacun un dessin.

**La Zone de Travail** La Zone de Travail est une surface rectangulaire pouvant contenir un ensemble de briques. Cette surface a pour dimensions maximales: 13 briques en horizontal et 14 briques verticalement, soit un total de 182 briques.

## **FONCTIONNEMENT DE L'INTERFACE UTILISATEUR**

**Fonctionnement des menus pop-up** Lorsque vous cliquez dans un menu pop-up (en laissant le bouton de la souris enfoncé), celui-ci se "déroule" alors totalement à l'écran, affichant ainsi une liste de choix possibles. Vous noterez que le choix par défaut (celui qui était écrit dans le menu pop-up à l'état "refermé"), est maintenant précédé par un '✓' (un "check mark" en américain). Si vous relâchez le bouton de la souris en dehors du menu pop-up, le choix par défaut ne sera pas

### **2-1 L'Environnement de l'Editeur**

modifié. Pour choisir une des informations de la liste, placer le pointeur (flèche) sur la ligne souhaitée (dès lors, noir sur fond gris sombre), et relâcher le bouton de la souris. Le menu pop-up se "referme", ne laissant plus apparaître que le nouveau choix.

### **Fonctionnement des Menus**

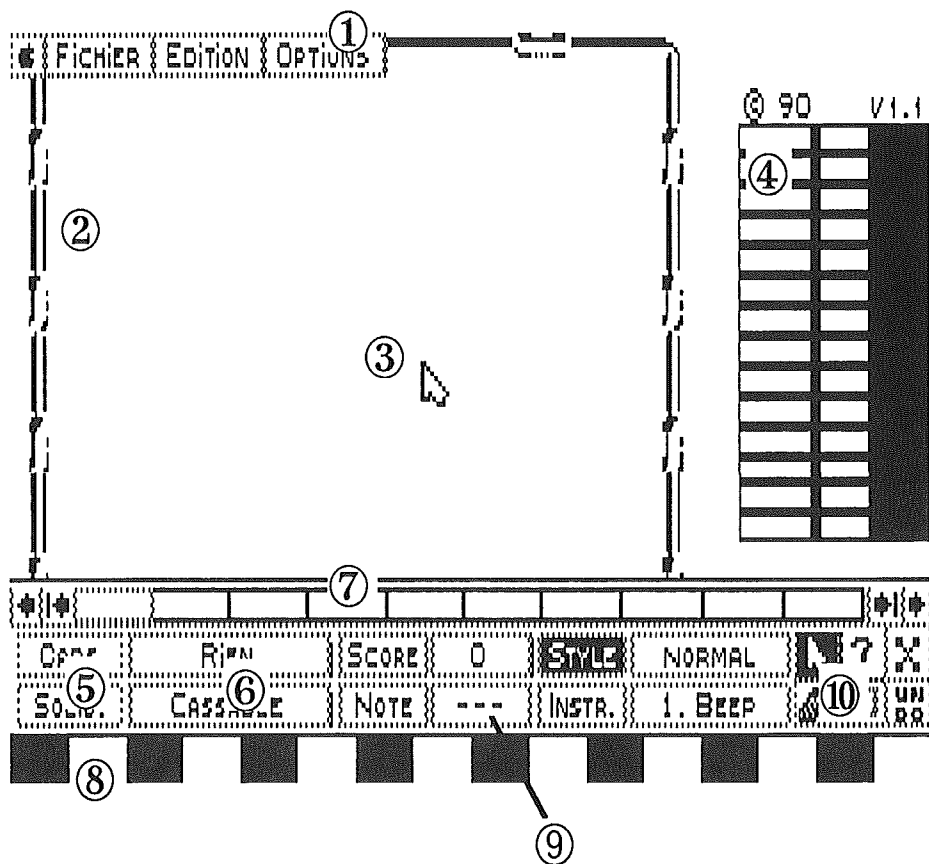
Bien que la mise en œuvre soit la même qu'avec les menus pop-up, il est tout de même utile de rappeler les principes qui suivent. Lorsque vous déroulez certains menus (comme le menu Edition, par exemple), vous constatez que les lignes peuvent prendre deux apparences différentes: les *lignes accessibles* (écrites en blanc) et les *lignes inaccessibles* (écrites en gris foncé). Ces dernières se trouvent dans cet état particulier temporairement, et ne deviendront sélectionnables dès que leurs actions seront possibles.

### **Les équivalents clavier des Menus**

Certaines lignes de menus possèdent un 'équivalent clavier' (ou 'raccourci clavier'), symbolisé par un 'Trèfle' suivi d'une lettre. Cela signifie que vous pouvez accéder à ces options en pressant simultanément la touche **commande** (touche aussi appelée, pour des raisons historiques, **pomme-ouverte**, et se trouvant à droite de la touche **option**) suivie de la lettre indiquée.

Par exemple, l'action: « dérouler le menu Fichier, sélectionner l'option 'Ouvrir ...', relâcher le bouton de la souris » peut être réalisée en pressant les touches **commande et O** simultanément.

# L'Environnement de Travail



1. Menus
2. Décor
3. Curseur
4. Jauge
5. Case-Mode

6. Menus pop-up
7. Ligne de Couleurs
8. Ligne de Nuances
9. Note Courante
10. Icones



# **Chapitre 3**

## **LES ICONES ET LES CURSEURS DE L'EDITEUR**



**Introduction** L'Éditeur de "Bouncing Bluster" utilise 5 formes de pointeur différentes pour créer, manipuler, et vous renseigner sur les briques de votre tableau. Les icônes (en bas à droite de l'écran) permettent de passer d'un pointeur à l'autre. Deux des icônes ne correspondent pas à des formes de pointeurs mais représentent les actions de 'Zoom' et de 'Undo', comme expliqué à la fin de ce chapitre.

## LISTE DES DIFFERENTS CURSEURS

**La Flèche** C'est le pointeur principal. Il vous permet d'ouvrir les menus, de faire votre choix dans les fenêtres de dialogue... Cette Flèche apparaît chaque fois que votre pointeur se trouve en dehors de la zone de travail.

**Le Crayon** Ce pointeur vous permet de créer des briques et aussi de modifier les attributs qu'elles contiennent.  
En mode Style: un click avec la souris dans la zone de travail crée une brique du type indiqué dans le menu pop-up associé et de la couleur courante. (cf: chapitres 4 et 5.)  
Autres modes: un click de la souris sur une brique remplace l'attribut de cette brique par l'attribut courant du mode choisi.

**Note** Un click associé à la pression de la touche **commande** revient à utiliser le pointeur en forme de 'Gomme' (voir ci-dessous).

**La Gomme** C'est avec ce pointeur que vous pouvez effacer les briques créées avec le pointeur 'Crayon'.

**La Croix** Elle permet de sélectionner une région de briques dans le but de réaliser sur celles-ci une action parmi les suivantes (dans le menu **Edition**):

*Couper, Copier, Coller, Effacer, Retournement vertical et horizontal.*

Pour réaliser une sélection: Cliquer sur la brique la plus la

plus haute ou la plus basse de la zone que vous souhaitez manipuler. Sans relâcher le bouton de la souris, déplacer cette dernière de façon à ce que toute la surface souhaitée soit placée dans le cadre pointillé de sélection.

Après avoir réalisé une sélection, vous pouvez:

- Déplacer la sélection en cliquant dans celle-ci, puis en déplaçant le cadre à l'aide de la souris, vers la zone où vous souhaitez la placer.
- Changer les dimensions de la sélection, en maintenant la touche **Majuscule** (Shift) enfoncée, et en cliquant dans la surface de travail. Le cadre pointillé de sélection se redessine en tenant compte de cette modification.
- Effacer les briques de la sélection en pressant la touche **effacer (delete)** qui se trouve en haut à droite du clavier.

#### *Remarques*

- ✓ Si vous maintenez enfoncée la **touche commande** avant de cliquer dans la sélection, toutes les briques se trouvant dans la sélection seront effacées.
- ✓ Si vous maintenez enfoncée la **touche option** avant de commencer le déplacement, ou avant de réaliser un '**copier**' ou '**couper**' la sélection déplacée sera l'image fidèle de la sélection d'origine. Cela signifie que les *trous* (absences de briques) seront parfaitement reproduits.
- ✓ L'action de **commande** + **option** dans les déplacements est possible.

#### **Le Point d'Interrogation**

Il est utilisé pour connaître les paramètres d'une brique déjà créée dans le tableau. Son rôle est très important lorsque, par exemple, vous travaillez sur des nuances de couleurs très proches les une des autres. Un autre exemple: vous pouvez reproduire un certain type de brique sans avoir à rechoisir les différentes caractéristiques de celle-ci dans les menus pop-up.

#### *Avec le mode Style*

Tous les menus pop-up se redessinent avec les attributs de la brique sur laquelle vous avez cliqué.

#### *Avec les modes Capsule/Solldité/Score*

Seul le menu pop-up correspondant au mode choisi est redessiné. La raison découle des explications formulées dans le chapitre suivant: lorsque vous vous trouvez dans un mode différent du mode 'Style', vous ne travaillez que sur l'attribut correspondant. Il est donc inutile, voir risqué de



modifier les attributs courant des autres modes.

**Avec les modes  
Note/Instrument**

Ici, le pointeur en forme de 'Point d'Interrogation' redessinera le contenu de la case 'Note courante', ainsi que le menu pop-up des instruments. La raison de cette double action est la suivante: ces deux modes sont liés, et il est ainsi plus facile de modifier les effets sonores des briques.

**Les raccourcis  
clavier**

La touche **option**: Tant que cette touche est pressée, elle transforme le 'Point d'Interrogation' en 'Crayon', permettant ainsi de modifier rapidement les attributs de vos briques.

**Remarque**

Il est possible d'utiliser les **touches option** et **commande** simultanément: le résultat est alors le même que celui obtenu en présence du pointeur 'Crayon' et de la touche **commande**.

## LISTE DES DIFFERENTES ICONES

**L'icône du Zoom**

Un click dans cette icône provoque un remplacement des éléments de l'Éditeur de tableaux par les décors de "Bouncing Bluster".

Il est aussi possible d'actionner le **Zoom** en pressant la 'barre d'espace' du clavier.

**L'icône du Undo  
(Défaire)**

L'action de cette icône supprime la dernière modification réalisée dans la surface de travail, au niveau des briques.

Pour déclencher cette action, vous pouvez au choix:

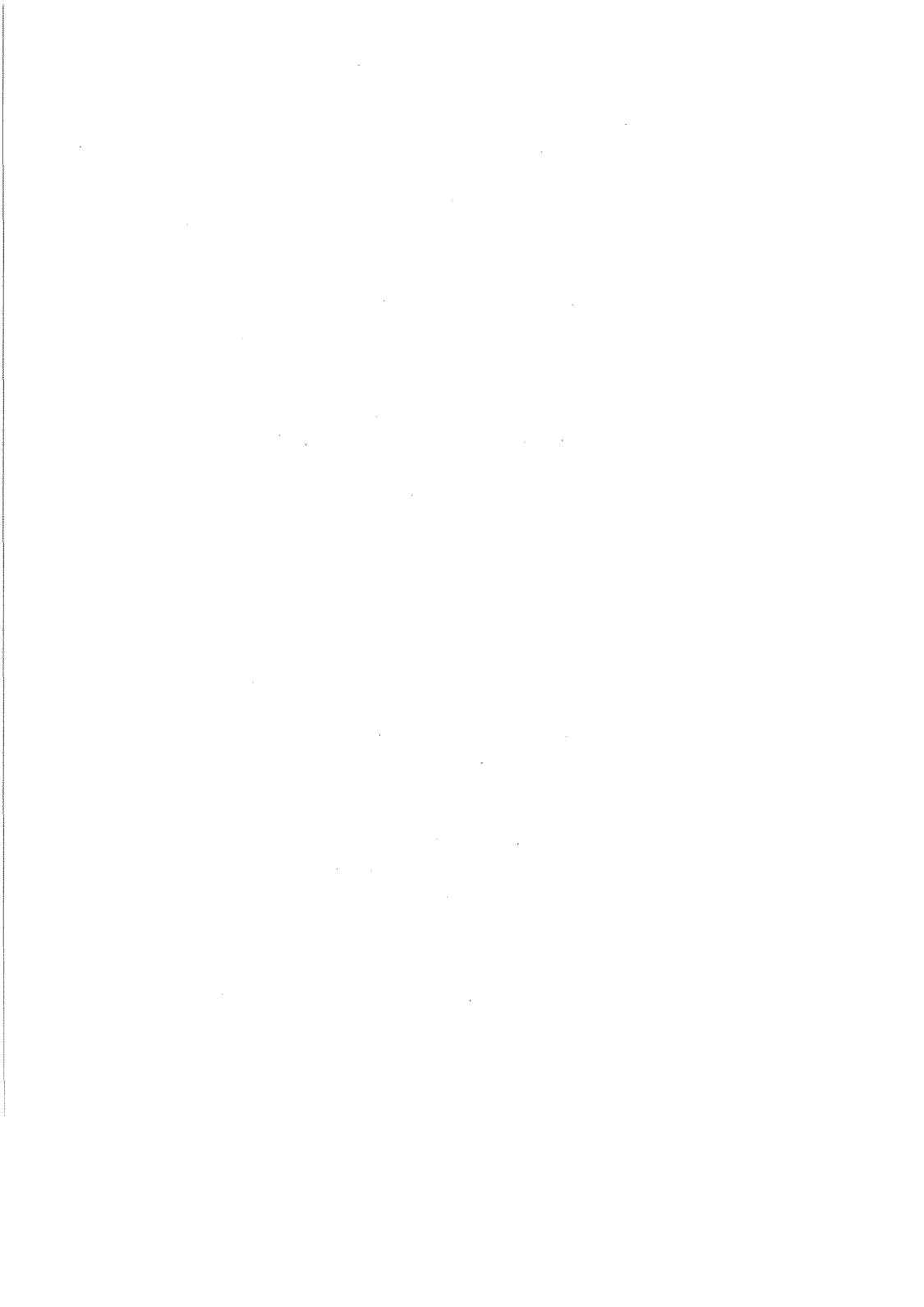
- Clicker sur l'**icône** correspondante.

**ou**

- Utiliser l'option '**Défaire**' du menu **Edition**.

**ou**

- Passer par le raccourci clavier: **commande-Z**



# **Chapitre 4**

## **LES MODES DE TRAVAIL DE L'EDITEUR**



**Introduction** L'Éditeur de Tableaux possède 6 modes différents, vous permettant de modifier les 6 paramètres caractérisant une brique:

## PRINCIPES GENERAUX

**Attributs d'une brique**

- le **Style** (ou type) graphique de la brique.
- la **Capsule** (ou sortilège) qu'elle contient.
- sa **Solidité**.
- le **Score** (ou valeur) qu'elle rapportera aux joueurs.
- la **Note** produite lors d'un choc.
- l'**Instrument** utilisé pour jouer cette note.

**Mise en œuvre des Modes** Pour se placer dans l'un de ces modes, il vous suffit de cliquer dans la Case-Mode correspondante, c'est-à-dire, portant l'un des mots précédents. Lorsqu'un mode est actif, la case correspondante devient *rouge* avec un texte *noir*. Par défaut, c'est le mode **Style** qui est actif.

**Représentation des Modes à l'écran** En vous plaçant dans l'un des modes évoqués précédemment, vous pouvez constater que certaines briques se redessinent avec des petits '**symboles**', en plus de leur style graphique et de leurs couleurs. Ces symboles ont pour but de vous rappeler l'attribut de chacune des briques. Par exemple, dans le mode Capsule, les différents symboles représentent des Sortilèges. Dans le mode Score, les symboles représentent la valeur en nombre de points de la brique, etc...

**Remarque** (Si certaines briques ne semblent pas avoir changé lors du passage d'un mode vers un autre, c'est parce qu'elles sont vides (pour les Capsules), ne rapportent pas de points (pour le Score), etc...).

**Utilisation des différents modes** Pour changer ces informations, tout ce que vous avez à faire est de choisir le nouvel attribut dans le menu pop-up correspondant, et de cliquer sur la brique que vous souhaitez modifier, votre pointeur devant être le 'Crayon'.

### 4-1 Les modes de travail

## DESCRIPTION DES DIFFERENTS MODES

### ◆ LE MODE STYLE ◆

C'est le principal. Lorsque vous êtes dans ce mode, vous avez la possibilité de créer et d'effacer les briques de votre tableau.

Pour dessiner une brique: Clicker sur l'icône du Crayon, placer ensuite celui-ci sur la région de votre choix dans la Zone de Travail, puis clicker la souris.

Pour effacer une brique: Clicker sur l'icône de la Gomme, puis procéder comme précédemment.

#### *Le menu pop-up 'Style'*

Le menu pop-up associé permet de changer l'apparence des briques que vous dessinez. Pour permettre de choisir rapidement le numéro de l'Arc-en-Ciel avec lequel vous souhaitez dessiner, ce menu pop-up possède un élément particulier: un 'menu hiérarchique'. Il apparaît après que vous ayez laissé le pointeur quelques instants sur la ligne 'Arc-Ciel'. Remarquez d'ailleurs la présence d'une petite flèche à droite de cette ligne, vous rappelant l'existence de ce menu supplémentaire. (Reportez-vous au Chapitre 5 de ce manuel pour plus d'explications concernant l'effet 'Arc-en-Ciel'.)

#### *Graphiquement*

L'Éditeur de Tableaux vous offre 6 sortes de briques différentes:

*(Dans la liste qui suit, la présence de parenthèses dans la ligne des 'Attributs actifs' indique que l'attribut en question n'est pas pris en compte par l'Éditeur pour ce type de brique. Si un attribut est actif, cela signifie qu'il sera placé dans la brique lors de sa création.)*

#### Normale

La brique normale est la plus fréquemment utilisée dans "Bouncing Bluster".

#### Attributs actifs

Couleur/Capsule/Solidité/Score/Note/Instrument.

#### Arc-en-Ciel

Cf. Chapitre 5.

#### Attributs actifs

(Couleur spéciale)/Capsule/Solidité/Score/Note/Instrument.

#### Invisible

Ce type de brique ne contient aucun motif: seul le contour

## 4-2 Les modes de travail

Attributs actifs	est présent. (pas de couleur) / Capsule / Solidité / Score / Note / Instrument.
<u>Revenantes</u>	Après un choc avec la balle, ces briques semblent, à priori, se comporter de manière identique aux briques normales. Pourtant, après un bref laps de temps, elles se reforment, reprenant ainsi la totalité de leurs attributs originaux.
Attributs actifs	Couleur/Capsule/Solidité/Score/Note/Instrument.
<u>Acier</u>	La brique acier présente la caractéristique d'être parfaitement indestructible. Elle peut contenir une éventuelle Capsule, qui sera libérée à chaque fois que cette brique sera frappée par une balle.
Attributs actifs	(pas de couleur) / Capsule / (Incassable) / (Score) *? / Note / Instrument.
<u>Téléportation</u>	Lorsque la balle entre en collision avec l'une de ces briques durant le jeu, elle se trouve transportée vers une autre brique de téléportation choisie aléatoirement par l'ordinateur.
Attributs actifs	(pas de couleur)/(pas de capsule)/(Incassable)/(pas de point)/(Son spécial)/(Son spécial)***

## ◆ LE MODE CAPSULE ◆

Il vous permet de choisir parmi une liste de 19 sortilèges différents. Ces sortilèges seront représentés dans chaque brique par des symboles. (pour plus de détails concernant leurs effets, voir le Chapitre III du Manuel de "Bouncing Bluster")

**Remarque** Le choix 'Rien' revient à ne pas mettre de capsule dans les briques.

**Les sortilèges "Hasard" et "Mystère"** ● Une brique contenant le sortilège "Hasard", donnera naissance lors de sa destruction à une capsule choisie au hasard dans la liste déterminée par l'option 'Choix pour 'Hasard' ...' dans le menu Option. (Cf. chapitre 8).

● Dans un même ordre d'idée, le sortilège "Mystère",

### 4-3 Les modes de travail

donnera naissance à une capsule possédant le symbole '?', toujours extraite de la liste déterminée par l'option '**Choix pour 'Hasard' ...**'.

Pour ce type de capsules, le créateur du tableau (vous, en l'occurrence) place le joueur dans une situation délicate: choisir de récupérer ou non la capsule, et cela dans un laps de temps souvent inférieur à une seconde !

### ◆ LE MODE SOLIDITE ◆

Il vous permet de choisir le nombre de fois qu'il sera nécessaire de frapper la brique avec une balle avant qu'elle ne soit vraiment détruite. Cela va de la brique '**Cassable**' qui demande une seule collision, jusqu'à la brique '**Incassable**' qui reste à l'écran quoi qu'il arrive.

**Conseil** Pour éviter de réaliser des tableaux infaisables ou lassants, il est préférable de ne choisir des valeurs élevées de solidité que dans des situations astucieusement étudiées; le plaisir de jouer avec vos tableaux n'en sera que plus grand.

**Remarque** Pour plus de clarté, une brique *cassable* ne possède pas de symbole. Une brique *incassable* est représentée par le symbole 'UNB'.

### ◆ LE MODE SCORE ◆

Il vous permet de choisir le nombre de points que vous souhaitez placer dans une brique, et ainsi voir attribuer au joueur après destruction de cette brique. Les valeurs varient de 0 à 7500 points, et les symboles des briques correspondent à ces valeurs.

Dans "Bouncing Bluster", pour que le joueur soit crédité du nombre de points prévu ici, il est nécessaire que la brique soit détruite. Il est donc inutile de placer des points dans une brique incassable.

**Conseil** A moins de vouloir être particulièrement généreux ("tableau

## 4-4 Les modes de travail



bonus" !), il n'est pas conseillé de placer un nombre de points élevé dans une brique incassable.

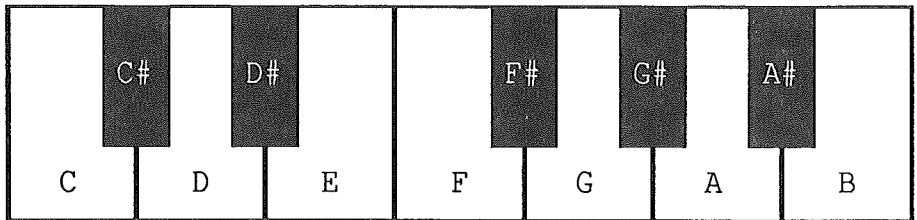
**Remarque** Pour plus de clarté, une brique contenant un score nul (0 point) ne possède pas de symbole.

## ◆ LE MODE NOTE ◆

Lorsque vous cliquez dans la **Case-Mode 'Note'**, le bas de l'écran (la zone des dégradés de couleurs) est alors transformée en un *clavier de Piano* de 67 touches (soit 5 gammes 1/2). La partie droite du clavier représente la touche 'Silence'.

Un click avec le pointeur sur l'une de ces touches provoque trois choses:

- ① Un carré rouge se dessine sur la touche correspondante du clavier.
- ② Le programme joue la note correspondante en utilisant l'instrument courant.
- ③ Le "nom" de la note de musique s'affiche dans la Case-Note en respectant le principe suivant:



Le chiffre qui suit la lettre dans la Case-Note, correspond à l'**octave** (variant entre 2 et 7).

**Remarque** (Un *silence* sera représenté par le signe: '---').

**Graphiquement** Les symboles représentés dans chaque brique utilisent le principe expliqué précédemment. Une seule différence: le

## 4-5 Les modes de travail

dièse (#) est représenté par un **point rouge**. Une brique contenant un **silence** ne possède pas de symbole.

## ◆ LE MODE INSTRUMENT ◆

Il vous permet de choisir parmi une liste de 10 instruments, tout spécialement retenus pour évoquer le bruit d'un choc ou d'un cri de surprise. A vous de faire votre choix et ainsi créer une ambiance sonore particulière.

- Ces instruments sont visibles dans le menu pop-up associé.
- L'instrument n°1 est celui qui est choisi par défaut.
- Les symboles des briques sont des valeurs allant de 1 à 10 et correspondent au numéro de l'instrument tel qu'il apparaît dans le menu pop-up associé.
- Reste à signaler que le mode Instrument utilise lui aussi le *clavier de Piano* décrit dans le paragraphe précédent.

*Remarque* Rien n'est plus triste qu'une brique sans son au milieu d'un mur 'musical'.

## CREATION ET MODIFICATION DES ATTRIBUTS D'UNE BRIQUE

Création: Les attributs placés dans une brique lors de sa création, correspondent aux *attributs courants* (ceux affichés dans chaque menu pop-up).

Modification: Lorsque vous cliquez à l'aide du pointeur 'Crayon' sur une brique existante, seul l'attribut du mode dans lequel vous vous trouvez est modifié. Par exemple, en mode 'Style', vous ne changez que l'apparence et/ou la couleur de la brique; le reste des paramètres est inchangé...

Une seule exception à cette règle: en *mode Note*, vous modifiez deux informations (la valeur de la note et le numéro de l'instrument), et ceci dans le but d'accélérer la sonorisation du tableau.

### 4-6 Les modes de travail

**Les raccourcis  
clavier lorsque l'on  
travaille dans les  
Modes**

Une règle générale: lorsque vous êtes dans un mode (autre que Style, Note, et Instrument), vous avez toujours la possibilité de passer d'une ligne à l'autre, dans le menu pop-up correspondant, en utilisant les flèches **haut** et **bas**. Ce principe permet de compléter rapidement les attributs d'un tableau .

En mode Style: Si vous êtes en train d'utiliser le mode 'Arc-en-Ciel', les flèches **haut** et **bas** agissent sur le menu hiérarchique.

En mode Note ou Instrument: Les flèches haut et bas agissent sur le menu pop-up **Instrument**. Les flèches **droite** et **gauche** décalent le carré rouge de la note courante respectivement vers la droite et la gauche du *clavier de Piano*.

**Remarque**

Lorsque ce clavier n'est pas présent à l'écran, les flèches **droite** et **gauche** agissent sur la ligne de couleur du milieu. (Cf. chapitre 5.)



# Chapitre 5

LA GESTION DES COULEURS,  
DES ARCS-EN-CIEL, ET DES OMBRES



**Introduction** L'Éditeur de Tableaux du "Bouncing Bluster" permet à l'utilisateur de manipuler facilement les 4096 couleurs de l'Apple IIGS.

## CAPACITES DU LOGICIEL

Chacune des 14 lignes de briques, utilise une palette de 16 couleurs indépendantes par rapport aux autres. (Cf: le manuel '*Apple IIGS Hardware Reference*' (Addison-Wesley Publishing) pour plus d'informations sur cette possibilité de l'Apple IIGS).

Sachant que le décor utilise toujours 6 couleurs (noir, blanc, 3 gris, rouge), le nombre maximum de couleurs différentes par tableau est donc de **146** ( $10 \times 14 + 6$ ), chacune des 140 couleurs pouvant être choisie parmi les 4096 teintes offertes par l'Apple IIGS.

Vous conviendrez que devant une telle quantité de couleurs, il est important de pouvoir à tout instant connaître l'état d'occupation des 14 palettes, et ainsi de savoir le nombre de couleurs encore non utilisées, les couleurs réservées, etc... C'est le rôle des '**Jauges de couleur**' (la partie droite de l'écran): les 14 rectangles correspondent aux 14 palettes utilisées pour les 14 lignes de briques. Chaque rectangle se trouve en face d'une ligne de brique.

Ces palettes contiennent 2 "types" de couleurs:

❶ **Couleurs "bloquées"**: ce sont les six fameuses couleurs du décor, ainsi que celles utilisées par le fond graphique. Ces couleurs sont impossibles à supprimer.

❷ **Couleurs effaçables**: elles viennent s'ajouter de la droite vers la gauche au fur et à mesure de la création de votre mur de briques.

A l'exception de la couleur noire ("bloquée") qui se trouve à l'extrémité droite de ces jauges, cette couleur symbolise une place libre dans une palette.

**Remarque** Les couleurs des briques Arcs-en-Ciel (décrites après) sont faciles à distinguer des briques normales, et bien que

### 5-1 Les gestion des couleurs...

d'aspect différent, sont elles aussi effaçables.

**NOTE** Une couleur 'effaçable' est gérée en "temps réel": elle est automatiquement éliminée d'une palette lorsque elle n'est plus utilisée par aucune brique, sur la ligne de cette palette.

## LES OUTILS POUR GERER LES COULEURS

### ① La ligne de couleurs au milieu de l'écran

Pour travailler les couleurs, vous disposez de 3 outils possibles. Les deux premiers sont les lignes de couleurs visibles sous la zone de travail, et sont situés respectivement au-dessus et au-dessous des menu pop-up et autres icônes.

Elle vous propose 10 couleurs, que vous pouvez choisir en cliquant dessus. La couleur *courante* (utilisée dans le mode 'Style') est entourée par un cadre en pointillé.

Cette ligne joue un rôle de stockage. Lorsque vous travaillez sur un tableau, vous pouvez stocker d'une façon temporaire vos différentes teintes, et ainsi facilement les retrouver pour d'éventuelles retouches.

De plus, après l'ouverture d'un tableau, ou d'un fond graphique, les couleurs de ces derniers sont ajoutées à la fin de cette ligne.

Cette ligne de couleurs dispose de 4 **flèches différentes**: celles qui se trouvent aux extrémités permettent de faire défiler les couleurs dans l'un ou l'autre sens. Les deux autres permettent de vous placer directement au début ou à la fin de cette ligne de couleurs. Si en cliquant sur ces flèches vous ne voyez aucun changement, cela signifie que vous êtes au début ou à la fin de la ligne, et qu'il n'y a pas d'autres couleurs existantes.

#### Notes

- Les touches **flèche droite** et **flèche gauche** du clavier agissent comme les 'flèches des extrémités' précédentes.

## 5-2 Les gestion des couleurs...



- Pour effacer une couleur de cette ligne: cliquer sur la case de la couleur pour la sélectionner, puis presser la touche **effacer (delete)** du clavier.

**Remarque** (Toutes les couleurs de cette ligne peuvent être effacées, à l'exception des 10 premières).

### ② La ligne de nuances située tout en bas de l'écran

Son rôle est de vous offrir un moyen rapide pour réaliser un dégradé entre deux ou plusieurs couleurs. Comme précédemment, lorsque vous cliquez sur l'une de ces cases de couleurs, vous indiquez au programme la *teinte courante* qui sera utilisée par le mode 'Style'. (voir aussi l'exemple pratique qui suit)

### ③ Le troisième outil pour la couleur

**Utilisation** Il consiste à utiliser l'option "Travailler les Couleurs ..." du menu **Option**.

La fenêtre de dialogue qui apparaît alors est composée d'une grille rectangulaire formée par des petits carrés, et d'une ligne de couleurs équivalente à celle évoquée précédemment lors du 1er point.

C'est sur cette grille, dont les quatre coins sont prêts à recevoir des couleurs, que le logiciel réalise les dégradés. Ces couleurs peuvent provenir aussi bien de la ligne de couleurs, que d'une autre petite case de la grille.

L'**ascenseur** vertical qui se trouve à droite de la zone de dégradés, permet d'augmenter ou de diminuer l'*intensité lumineuse* des couleurs.

Lorsque vous avez obtenu les teintes recherchées, il ne vous reste plus qu'à les *copier* dans la ligne de couleur (en suivant le principe expliqué plus loin), puis à refermer la fenêtre en cliquant sur le bouton 'Ok'. Le bouton 'Annuler' referme aussi la fenêtre, mais dans ce cas les

## **5-3 Les gestion des couleurs...**

modifications apportées à la grille des dégradés seront oubliées.

Libre à vous désormais d'utiliser ces nouvelles teintes: elles ont été ajoutées à droite de la ligne de couleurs. Si vous ne les voyez pas, utilisez les flèches situées à droite de cette ligne.

### La copie de Couleurs entre les outils

Vous pouvez déplacer les couleurs:

- Depuis la ligne de couleurs vers la ligne de nuance du bas de l'écran (celles des 1er et 2ème points), et inversement.
- Depuis la ligne de nuances vers elle-même.
- etc...

Pour copier une couleur: cliquer sur la case de la couleur que vous souhaitez copier et sans relâcher le bouton de la souris, placez le pointeur sur la case destination.

Cas particulier: lorsque vous copiez une couleur vers la ligne de couleur du milieu d'écran, vous pouvez relâcher le bouton de la souris lorsque le pointeur se trouve n'importe où sur cette ligne; la couleur copiée s'ajoutera automatiquement à la fin de celle-ci.

### Un exemple pratique pour réaliser un dégradé

Pour vous expliquer comment réaliser un dégradé entre deux couleurs avec la **ligne de nuances** décrite précédemment, voici un exemple pratique:

- Sélectionner dans la ligne de couleur du milieu d'écran la couleur **jaune**. (vous aurez besoin pour cela de cliquer sur la *flèche droite* de cette ligne pour faire apparaître la couleur.)
- La copier dans la case la plus à droite de la ligne de nuances, en suivant le principe expliqué précédemment.
- Sélectionner maintenant un **bleu** de la ligne de couleurs et le placer à l'extrémité gauche de la ligne de nuances.
- Cliquer maintenant sur cette case, qui doit désormais être de couleur bleue.
- Presser sur la touche *commande*, et cliquer sur la case la plus à droite (couleur jaune). Relâcher le bouton de la souris.
- Instantanément, le logiciel réalise un dégradé entre ces deux couleurs (c'est-à-dire, opère un *passage progressif* du jaune au bleu).

## 5-4 Les gestion des couleurs...

Si vous avez compris le principe, vous aurez aussi remarqué qu'il aurait été possible de prendre le bleu qui se trouvait à droite de la ligne de nuances. En effet, au lancement du logiciel, la ligne de nuances contient un dégradé du rouge au bleu.

D'une façon encore plus simple, il est possible de placer le jaune à gauche et non pas à droite, le reste des opérations restant identique.

#### **Remarque**

Vous n'êtes pas obligés de placer les couleurs dont vous souhaitez un dégradé dans les cases les plus extrêmes. Il est possible de réaliser l'opération entre deux cases quelconques de la ligne.

#### **Derniers conseils pour l'utilisation des Couleurs**

① Lorsque vous voulez créer des tableaux contenant des effets de dégradé, il est préférable de les réaliser verticalement, plutôt qu'horizontalement. Vous utiliserez ainsi moins de couleurs sur chaque ligne, et pourrez réaliser plus d'effets de couleurs.

② Lorsque vous créez un tableau, il est conseillé de commencer par choisir les monstres dans la '**Choisir les Monstres ...**' du menu **Option**, si vous souhaitez que certains d'entre eux soit absolument présents. Comme expliqué dans le chapitre 6, certains monstres possèdent leurs propres couleurs. Si il y a un conflit entre ces couleurs et celles des briques au moment du choix des monstres, vous vous verrez forcé de choisir parmi une liste restreinte de ces créatures.

③ Lorsque vous réalisez un Fond graphique à l'aide d'une application graphique, **vous ne devez pas utiliser** les 5 premières couleurs de la palette, ainsi que la 9ème. Elles seraient de toute façon effacées lors de l'ouverture du Fond dans l'Éditeur de tableaux au profit des couleurs réservées par le décor. Vous devez aussi respecter le principe évoqué en fin de chapitre, concernant les *ombres*.

Pour vous aider dans vos créations de Fond avec votre application graphique, vous pouvez utiliser l'image "New.Level" (disquette "BB.Data") qui utilise une palette de couleur minimale et compatible avec les Fonds de "Bouncing Bluster".

## **5-5 Les gestion des couleurs...**

## LA FABRICATION D'ARCS-EN-CIEL

La brique Arc-en-ciel a la même apparence que la brique Normale. Seule différence: sa couleur varie entre deux teintes, dans un mouvement de va-et-vient infini. Le programme est capable de gérer 8 Arcs-en-ciel en même temps.

### Préparation des Arcs-en-ciel

Choisissez l'option '**Fabrique d'Arcs-en-ciel ...**' du menu **Option**.

La fenêtre qui s'affiche contient 8 séries de 3 rectangles, correspondant aux 8 Arcs-en-ciel que vous pouvez créer. Chaque série de 3 rectangles correspond à (de gauche à droite): la couleur de *départ*, le *résultat*, la couleur de *fin*.

Pour réaliser un Arc-en-ciel, choisissez une couleur dans la ligne de couleurs horizontale. Copiez-la dans un rectangle de '**départ**', suivant le principe maintenant classique du "*clicker, déplacer, relâcher*". Déjà, vous pouvez observer une animation de couleur variant du noir à la couleur que vous venez de placer. Agissez de même pour la couleur de '**fin**'. Vous obtenez, dès lors, un effet de va-et-vient entre les deux couleurs.

### Synchroniser/ Décaler

Lorsque vous copiez deux couleurs dans la totalité des Arcs-en-ciel, les 8 cases centrales de '**résultats**' s'animent d'une façon synchronisée.

Cliquez maintenant sur le bouton radio '**décaler**' (à droite, dans la fenêtre), et observez. Le résultat obtenu est plus simple à comprendre qu'une longue explication !

### Note

Ce décalage dans l'animation des couleurs donnera la vie aux plus simples de vos chefs-d'œuvre.

Pour quitter la fenêtre et conserver votre travail, cliquez sur le bouton '**Ok**'; sinon cliquez dans le bouton '**Annuler**'.

### Remarque

Après avoir copié une couleur dans l'un des rectangles, vous pouvez la reprendre depuis cet endroit pour la mettre dans un autre rectangle, et ainsi éviter les allées et venues

## 5-6 Les gestion des couleurs...

entre la ligne de couleurs et les rectangles.

#### Utilisation des Arcs-en-ciel

Clickez sur le menu pop-up 'Style', et choisissez la ligne 'Arcs-Ciel'. Après un court instant, un nouveau menu apparaît à droite du premier: c'est le **menu hiérarchique 'Arc-en-Ciel'**. (voir: 'L'Environnement de l'Éditeur' - 'Le fonctionnement des menus pop-up' (chapitre 2) et 'Description des Modes - Le mode Style' (chapitre 4)).

Les chiffres indiqués dans ce menu correspondent à ceux vus dans la fenêtre de 'Fabrication des Arcs-en-ciel...'. Après avoir choisi une de ces lignes, vous êtes en mesure de dessiner (en mode 'Style'), avec ces briques particulières.

#### Fenêtre 'Voir...'

Vous disposez aussi d'une fenêtre de *récapitulation*.

Il s'agit de la fenêtre 'Voir...', accessible par la dernière ligne du menu hiérarchique 'Arc-en-Ciel', qui vous permet de choisir un Arc-en-ciel, en voyant l'effet qu'il produit à l'écran.

#### Remarque

(Si vous dessinez une brique 'Arc-en-Ciel' dans le mur, elle utilise une couleur, comme une brique Normale).

## LA GESTION DES OMBRES

*Attention: les explications qui suivent sont un peu compliquées. Si vous ne les comprenez pas, laissez-les de côté pour le moment, et utilisez les Fonds Graphique déjà créés de la disquette: 'BB.Data'.*

Dans "Bouncing Bluster", tous les objets graphiques (briques, balles, monstres, raquettes...) possèdent une ombre. Ces ombres peuvent être de 2 types:

① **L'ombre noire:** elle est toujours disponible, car elle est réalisée avec le noir (fixe) du décor, et ne nécessite donc aucune couleur supplémentaire.

② **L'ombre calculée:** elle est beaucoup plus agréable, mais est aussi *légèrement* plus difficile à utiliser.

## 5-7 Les gestion des couleurs...

Pour passer d'une ombre à l'autre, utilisez l'option 'Ombre Calculée', du menu Option.

Principe Général: Lorsque le logiciel réalise une ombre calculée, il ajoute +2 au numéro de la couleur qu'il rencontre dans le fond; ainsi, dans l'exemple suivant, un point Vert (6) deviendra Vert Foncé (8), et un point Vert Foncé (8) deviendra Vert Sombre (10)...

ATTENTION: Dans cet exemple, si vous utilisez, dans votre Fond, la couleur Bleu Foncé (7), le calcul (7+2) donnera du Rouge (9), ce qui ne correspond pas vraiment, vous l'admettrez, à un Bleu Sombre !

(Exemple illustrant la théorie)

(Les couleurs autorisées pour ce Fond graphique sont: 5, 6, 8 et 9)

Numéro de la couleur: ... 5 6 7 8 9 10 11 ...

Exemple de teinte: Bleu Vert Bleu Vert Rouge Vert Rouge  
Foncé Foncé Sombre Foncé

# **Chapitre 6**

## **LES MONSTRES DE BOUNCING BLUSTER**





<b>Introduction</b>	<p>Les <b>monstres</b> de "Bouncing Bluster" ont pour but de vous empêcher de jouer correctement. En effet, un contact entre un monstre et une balle dévie la trajectoire de cette dernière, ce qui peut se révéler très dangereux lorsque tout ceci se passe dans le bas de l'écran !</p> <p>Le nombre maximum de monstres sur le terrain de jeu de "Bouncing Bluster" est de <b>trois</b>.</p>
<b>Conseil</b>	<p>Si votre tableau est déjà difficile à réussir, la présence de ces créatures n'est pas nécessaire. Dans le cas contraire, elles se feront une joie de venir taquiner le joueur...</p>
<b>Les monstres de Bouncing Bluster</b>	<p>Choisir l'option '<b>Choisir les Monstres ...</b>' du menu <b>Option</b>, provoque l'affichage d'une fenêtre de dialogue contenant 12 monstres animés. Chaque monstre possède un nom.</p> <p>En raison des contraintes évoquées dans le chapitre 5 en ce qui concerne les couleurs, il n'est pas toujours possible de choisir certaines créatures. Les monstres concernés par cette limitation sont: Bumper, Pouliquen, Inquisitor, Altair, Woz et Jaws.</p>
<b>Réaliser une Sélection</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Si le nom d'un monstre est écrit en '<b>Blanc</b>'</u>: cela signifie que vous avez le droit de choisir ce monstre. Cliquer sur celui-ci provoque sa sélection, et l'affichage d'une <b>croix</b> ('+') sous sa 'cage'.</li> <li>• <u>Si le nom d'un monstre est écrit en '<b>Gris</b>'</u>: cela signifie qu'il n'est pas possible de le choisir.</li> </ul>
<b>"Cela ne marche pas !?"</b>	<p>Si lorsque vous cliquez sur un monstre il ne se passe rien, c'est soit:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ parce que cette créature a son nom <b>grisé</b>.</li> <li>✓ parce que vous avez déjà sélectionné <b>3 monstres</b>.</li> </ul>
<b>Annuler une Sélection</b>	<p>Pour annuler une sélection (c'est-à-dire, pour supprimer une croix), vous devez presser la touche <b>commande</b> et cliquer sur le monstre que vous souhaitez désélectionner.</p>
<b>Les Boutons Radio</b>	<p>Les boutons '<i>radio</i>' situés sur la droite de l'écran ont pour but de modifier et d'étendre les possibilités des monstres.</p>

## **6-1 Les Monstres**

### "Couleurs"

La première série de boutons radio permet d'élargir la palette de couleurs des monstres.

- Par défaut, le bouton '**Monstre**' est activé. Il signifie que le logiciel utilise les couleurs "standards" des monstres (c'est-à-dire, celles déterminées par leur créateur).
- La sélection du bouton radio '**Fond**', modifie, en fonction des teintes utilisées par votre Fond graphique, l'apparence des monstres de la fenêtre. Si certains résultats ne sont pas exploitables, le logiciel '*grise*' les noms des récalcitrants.

### "Déplacement"

La seconde série de boutons '*radio*', permet de déterminer l'attitude des monstres vis-à-vis des briques:

- Par défaut, le bouton '**Contour**' est activé. Il signifie que les monstres contourneront les briques du terrain de jeu, limitant ainsi leur champ d'action.
- La sélection du bouton radio '**Survol**', signifie que les monstres se déplaceront sur la totalité du terrain de jeu.

# Chapitre 7

LES SCRIPTS POUR BOUNCING BLUSTER



**Introduction** Un **Script** est une liste de noms que "Bouncing Bluster" utilise pour connaître et retrouver vos tableaux. Un script représente donc le plan de déroulement d'une partie.

## DESCRIPTION DE L'ENVIRONNEMENT

Pour travailler sur les scripts, choisissez l'option '**Faire un Script ...**' du menu **Option**.

**Les Listes** La fenêtre qui apparaît alors, contient deux *listes de noms*.  
① La première liste, en haut à gauche, correspond à celle que l'on peut rencontrer dans la fenêtre de l'option '**Ouvrir ...**' du menu **Fichier**.

**Remarque** (si son utilisation ne vous est pas familière, reportez-vous au chapitre suivant.)

② La seconde liste, en bas à gauche, affiche l'ensemble des noms contenus dans le '**script courant**', c'est-à-dire, celui sur lequel vous êtes en train de travailler. Si vous n'avez pas encore utilisé l'option '**Faire un Script ...**', cette liste ne contient qu'une seule ligne: '- **Fin de Liste** -'. Cette ligne ne correspond pas à un nom de tableau, mais est là dans le but de faciliter la modification du script, comme nous allons le voir après.

A droite de chacune des listes se trouve un **ascenseur** possédant deux flèches à ses extrémités. Si le corps de cet ascenseur contient un rectangle blanc, cela signifie qu'il est possible de faire défiler le contenu de la liste en cliquant sur ces flèches, ou en déplaçant ce rectangle.

**Les Boutons** Dans cette fenêtre de dialogue, vous disposez d'un certain nombre de boutons, chacun déclenchant une action précise:

**Boutons pour la gestion des fichiers** Les boutons situés en haut à droite de la fenêtre de dialogue sont du même type que ceux des fenêtres '**Ouvrir ...**' et '**Enregistrer sous ...**' (voir le chapitre suivant): '**Ouvrir**', '**Fermer**', '**Lecteur**', '**En ligne**'.

**Boutons pour la manipulation des scripts** Vous disposez de quatre boutons (en bas à droite) pour ajouter, supprimer, etc... des informations dans le script courant (la seconde liste):

### 7-1 Les Scripts

Bouton 'Ajout'	<p>Un click dans ce bouton, provoque l'ajout dans la seconde liste, du <i>nom du tableau</i> sélectionné dans la première liste, en respectant la règle suivante:  <i>L'insertion d'un nom dans la seconde liste, se fait toujours au-dessus de la ligne sélectionnée.</i> Ainsi, si la sélection est sur '<b>fin de liste</b> ', le nom viendra se placer juste au-dessus de cette ligne.</p>
<b>Remarques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Si le nom sélectionné dans la première liste n'est pas un Tableau, le bouton 'Ajout' est inactif.</li> <li>✓ Si le script est plein (31 noms), le bouton 'Ajout' est également inactif.</li> </ul>
Bouton 'Supprimer'	<p>Un click dans ce bouton, élimine le nom qui est sélectionné dans la seconde liste.  <b>Attention:</b> il n'est pas possible d'annuler cette action !</p>
<b>Remarque</b>	<p>Si le nom sélectionné de la seconde liste est '<b>fin de Liste</b> ', le bouton '<b>Supprimer</b>' est inactif.</p>
Bouton 'Effacer'	<p>Un click sur ce bouton efface <b>tous</b> les noms présents dans la seconde liste (script courant).      Avant d'effectuer cette opération, le logiciel vous demande une <i>confirmation</i>: 'Continuer' ou 'Annuler'.</p>
Bouton 'Enregistrer'	<p>Un click sur ce bouton provoque l'enregistrement de la seconde liste (script courant), dans le dossier courant, sous le nom indiqué dans la case creusée du bas de l'écran. (voir ci-dessous: '<i>Saisie du nom du script</i>'.)      Avant d'effectuer l'enregistrement, et si le nom du script que vous avez saisi correspond à un script existant dans le dossier courant, le logiciel vous demande <i>confirmation</i>.      Si vous ne souhaitez pas enregistrer votre script avec ce nom (ce qui causerait la destruction de la version déjà enregistrée sur disque), vous devez donner un autre nom de script en procédant comme indiqué dans le paragraphe suivant.</p>
<b>Zone de Saisie du nom</b>	<p>La zone de saisie d'aspect creusée (en bas à droite) et surmontée de l'inscription: '<b>Nom de votre script</b>', contient le nom du script par défaut: '<b>Std.Script</b>'.</p>

## 7-2 Les Scripts

Après avoir cliqué dans cette case, vous pouvez taper, tout en respectant la syntaxe du GS/OS, le nom que vous souhaitez voir attribuer au script courant.

## MANIPULATION DES SCRIPTS

### Création d'un script

- Sélectionnez un nom de tableau dans la première liste (si c'est nécessaire, commencer par vous placer dans un dossier souhaité, comme expliqué dans le chapitre suivant).

- Utilisez le bouton 'Ajout' pour copier le nom de ce tableau dans la seconde liste. Si nécessaire, utilisez le bouton 'Supprimer'.

- Répétez ces deux premières étapes jusqu'à ce que vous considérez que votre script est terminé, ou bien tant que la seconde liste n'est pas pleine (31 noms au maximum).

- Conservez votre travail en enregistrant le script courant sur disque, à l'aide du bouton 'Enregistrer', après avoir indiqué le nom que vous souhaitez voir attribuer à ce script à l'aide de la case creusée du bas de l'écran. C'est ce fichier que vous utiliserez dans "Bouncing Bluster" pour effectuer une partie.

Après l'enregistrement, la fenêtre de dialogue des scripts se referme automatiquement.

- Si vous ne souhaitez pas enregistrer votre travail, cliquez sur le bouton 'Annuler'. Cette action referme la fenêtre de dialogue, tout en *conservant intact* le script courant.

### Edition d'un script

Pour éditer un script, sélectionner son nom dans la première liste, et cliquer sur le bouton 'Ouvrir'. Le contenu de ce script viendra se placer dans la seconde liste (script courant).

Si le script courant a été modifié depuis sa dernière sauvegarde, ou bien s'il n'a jamais été enregistré, le logiciel vous demande *confirmation* avant d'effectuer l'ouverture.

Après le chargement, le contenu de la zone de saisie est remplacé par le nom du script que vous venez d'ouvrir.

Dès lors, vous pouvez, comme pendant une opération de création, utiliser les boutons 'Ajout', 'Supprimer' et 'Effacer'.

Enfin, si vous souhaitez enregistrer vos modifications,

## 7-3 Les Scripts





# **Chapitre 8**

## **LES AUTRES OPTIONS DE L'EDITEUR DE TABLEAUX**



**Introduction** Ce chapitre regroupe toutes les dernières options qui n'auraient pas été étudiées précédemment.

## Menu 'POMME'

'A propos de BB.Editeur ...' Cette option affiche une fenêtre indiquant le *nom des auteurs* et le *numéro de version* de l'application.

## Menu 'Fichier'

'Nouveau' Si vous n'avez pas sauvé votre travail avant de choisir cette option, le logiciel vous demande si vous souhaitez l'enregistrer maintenant. Si votre réponse est positive, la fenêtre de '**Enregistrer sous ...**' (décrite ci-dessous) apparaît alors. Dans le cas contraire, le tableau courant est effacé de la mémoire, et est remplacé par un tableau totalement vierge:

- ✓ Fond graphique noir,
- ✓ plus aucune brique,
- ✓ pas de monstres sélectionnés,
- ✓ remise à zéro des Arcs-en-ciel,
- ✓ remise à zéro des choix pour 'Hasard',
- ✓ mise en mode '**Style**' par défaut.

**Attention** Il n'est pas possible d'annuler cette opération!

'Ouvrir ...' (commande-O) Si vous n'avez pas sauvé votre travail avant de choisir cette option, le logiciel vous demande si vous souhaitez l'enregistrer maintenant. Si votre réponse est positive, la fenêtre de '**Enregistrer sous ...**' (décrite ci-dessous) apparaît alors. Dans le cas contraire, le logiciel affiche une fenêtre composée d'*une liste de noms*, de *deux menus pop-up*, d'*une série de boutons*, et de *deux boutons radio*.

*Le menu pop-up des  
Dossiers*

- Le menu pop-up qui se trouve juste au-dessus de la liste (à gauche, donc) contient les noms des *dossiers* ouverts. Sélectionner l'une des lignes revient à fermer tous les dossiers qui se trouvent en-dessous de cette ligne. La première ligne est nommée: '- **Principal** -'. La choisir revient à fermer tous les dossiers du volume courant.

## **8-1 Les autres options**

*Le menu pop-up des  
Volumes*

- Le nom du volume courant est affiché dans le menu pop-up de droite. Ce menu contient une liste de noms correspondants aux volumes présents au moment de l'ouverture de la fenêtre:

*Lecteurs 3'5, Lecteurs 5'25, Disques Dur, Disques Virtuels (Ram/Rom)...*

Sélectionner l'une de ces lignes revient à changer de volume.

*La liste*

- La liste contient les noms de tous les fichiers du dossier courant que l'Éditeur de tableaux est en mesure d'ouvrir: **Tableaux et Fonds graphique** de type GS/OS:

- ✓ \$00C0 (Aux: \$0000,\$0001 et \$0002),

- ou ✓ \$00C1.

En d'autres termes, l'Éditeur peut ouvrir directement les Images provenant des applications de création graphique comme: 'GS Paint'<sup>TM</sup>, '816 Paint'<sup>TM</sup>, 'PaintWorks Gold'<sup>TM</sup>, 'DeLuxe Paint II'<sup>TM</sup>...

A droite de cette liste se trouve un ascenseur possédant deux flèches à ses extrémités. Si le corps de cet ascenseur contient un rectangle blanc, cela signifie qu'il est possible de faire défiler le contenu de la liste en cliquant sur ces flèches, ou en déplaçant ce rectangle.

*Les Boutons*

*(Le texte entre crochets "[ ]" indique la (ou les) touche(s) équivalente(s) aux boutons.)*

- 'Ouvrir' ['Return']: ouvre les *dossiers*, les *Fonds graphiques*, et les *Tableaux* déjà créés.

- 'Fermer' ['Escape']: ferme le dossier courant.

- 'Volume' ['Tabulation']: change le volume courant en suivant l'ordre indiqué dans le *menu pop-up des volumes* de droite.

- 'En Ligne' ['Cancel/Ctrl-X']: réactualise le menu pop-up des volumes. (La touche 'Cancel' se trouve en haut, à gauche du pavé numérique.)

- 'Annuler' [commande-']: comme son nom l'indique, ce bouton termine l'option 'Ouvrir ...', permettant ainsi de revenir au tableau courant.

*Les boutons 'radio'*

Si le bouton radio intitulé 'Ouvrir tout le fichier' est sélectionné, cela implique que l'ouverture d'un tableau se

## **8-2 Les autres options**

fera *entièrement*: chargement du Fond graphique, des briques, et de tous les autres paramètres de l'environnement.

Si par contre c'est le bouton radio intitulé '**Seulement le fond**' qui est sélectionné, alors dans ce cas, seul le Fond graphique sera changé lors de la prochaine ouverture d'un fichier; les briques, et les paramètres du tableau courant ne seront pas modifiés.

**Remarque** (Méfiez-vous des saturations de couleurs possibles et irréversibles.)

**'Enregistrer  
"Nom.Tableau"  
(commande-S)**

Cette option sauve le Tableau courant sous le nom indiqué entre guillemets, c'est-à-dire, sous son dernier nom connu. Par exemple, après l'ouverture du Tableau 'Carrelage' de la disquette 'BB.Data', la ligne de cette option apparaît ainsi: '**Enregistrer "Carrelage"**'.

Si le tableau courant est nouveau, cette option est *inaccessible* (grisée). Il vous faut alors passer par l'option '**Enregistrer sous ...**' (décrite ci-après).

**'Enregistrer  
sous ...'  
(commande-A)**

La fenêtre de dialogue qui apparaît est identique à celle de l'option '**Ouvrir ...**' (décrite précédemment) à l'exception des éléments suivants:

- En haut à droite sont indiquées la *place restante* et la *taille totale* du volume courant en Kilo-octets.
- Un thermomètre graphique qui traduit les valeurs précédentes. La couleur *rouge* représente la place occupée par rapport à la zone libre, dessinée en *blanc*.
- Une zone de saisie (case creusée, en bas à droite), qui permet d'indiquer le nom sous lequel vous souhaitez conserver votre tableau. (Ne pas oublier de cliquer sur cette case avant de commencer à taper le nom).
- Un bouton '**Enregistrer**', qui comme son nom l'indique, déclenche l'enregistrement.

Dans le cas où le nom indiqué dans la zone de saisie correspond à un fichier existant, le logiciel vous demande confirmation avant de procéder à l'enregistrement.

**'Précédente  
Version'**

Cette option permet de reprendre le tableau courant dans sa dernière version enregistrée.

### **8-3 Les autres options**

Si le tableau est nouveau, cette option est *inaccessible* (grisée).

Si vous avez modifié le tableau courant, et que vous ne l'avez pas encore enregistré, le logiciel vous demande si vous souhaitez le faire maintenant, et affiche, si nécessaire, la fenêtre de dialogue de l'option 'Enregistrer sous ...' (décrite précédemment)

'Lancer Bouncing Bluster'

Cette option permet de quitter l'Éditeur de Tableaux pour aller vers "Bouncing Bluster" sans passer par le Finder. Le logiciel vous demande confirmation avant de quitter réellement.

'Quitter'  
(commande-Q)

Comme son nom l'indique, cette option permet de quitter l'Éditeur de Tableaux en direction du **Finder™**. Le logiciel vous demande confirmation avant de quitter réellement.

## Menu 'Edition'

'Défaire'  
(commande-Z)

Cette option vous permet d'annuler la dernière modification apportée au mur de briques, au niveau de la création, modification, ou élimination des briques.

L'option 'Défaire' est opérationnelle quel que soit le *mode* de travail dans lequel vous vous trouvez.

Remarque

Un click sur l'icône portant l'inscription 'UNDO' (en bas à droite de l'écran) produit le même effet que cette option.

'Couper', 'Copier',  
'Coller', 'Effacer'

Ces options fonctionnent suivant le principe standard proposé par *Apple Computer*, et que l'on rencontre dans la quasi totalité des applications sur Apple IIGS et Macintosh.

Ces options sont accessibles après que vous ayez sélectionné une région de briques avec le pointeur en forme de 'Croix'.

L'option 'Défaire' est opérationnelle sur ces actions.

'Tout sélectionner'  
(commande-L)

Cette option affiche un cadre de sélection en pointillé sur l'ensemble des briques du mur, et change le pointeur en pointeur en forme 'Croix'.

Dès lors, vous pouvez copier, coller, effacer, et retourner la sélection ainsi formée.

## 8-4 Les autres options

**'Retournement  
vertical/horizontal'**

Ces options retournent la zone de briques sélectionnée, comme le ferait un miroir placé, respectivement, verticalement ou horizontalement.

L'option '**Défaire**' est opérationnelle sur ces actions.

**'Nettoyer les  
Palettes'**

Cette option déclenche une réorganisation des couleurs des briques du mur. Cela permet d'éliminer les éventuels "trous" survenus lors de la création du mur, et augmente ainsi les chances de pouvoir utiliser un maximum de monstres (en réduisant les risques de conflits entre les couleurs).

## Menu 'Option'

**'Fabrique d'Arcs-  
en-Ciel ...'**  
(commande-F)

Voir le chapitre 5: *La fabrication d'Arcs-en-Ciel*.

**'Travailler les  
couleurs ...'**  
(commande-T)

Voir le chapitre 5: *Les outils pour gérer les Couleurs*.

**'Choix pour  
"Hasard" ...'**  
(commande-R)

Cette option affiche une fenêtre de dialogue contenant la liste de tous les sortilèges existants, chacun d'entre eux étant précédé par une 'case à cocher'. Un click dans l'une de ces cases, provoque l'affichage d'un '✓' (un "check mark" en américain), indiquant que ce sortilège est *autorisé*. Un nouveau click dans cette 'case à cocher' provoque l'opération inverse: le '✓' disparaît, et le sortilège n'est dès lors plus autorisé.

Si un sortilège est autorisé dans cette liste, cela implique qu'il pourra apparaître (sous forme d'une Capsule) lors de l'utilisation des sortilèges '**Hasard**' ou '**Mystère**' (Cf. le chapitre 4) lorsque vous jouerez dans "Bouncing Bluster" avec le tableau courant.

La liste établie ici, ne s'adresse qu'à un seul tableau: le tableau courant.

**Remarque**

(Le choix '**Rien**' implique que les sortilèges '**Hasard**' et '**Mystère**' ne libéreront jamais de capsules durant le jeu.)

## **8-5 Les autres options**

'Choisir les Monstres ...' (commande-M)	Voir le chapitre 6: Les Monstres de "Bouncing Bluster"
'Faire un Script ...' (commande-I)	Voir le chapitre 7: Les Scripts pour "Bouncing Bluster"
'Déplacer vers le haut'	Cette option décale tout le mur de briques vers le haut. Les briques qui se trouvent sur la première ligne, se retrouvent alors sur la dernière ligne.
'Déplacer vers le bas'	Cette option décale tout le mur de briques vers le bas. Les briques qui se trouvent sur la dernière ligne, se retrouvent alors sur la première ligne.
'Déplacer vers la droite'	Cette option décale tout le mur de briques vers la droite. Les briques qui se trouvent sur la colonne la plus à droite se retrouvent alors sur la colonne la plus à gauche.
'Déplacer vers la gauche'	Cette option décale tout le mur de briques vers la gauche. Les briques qui se trouvent sur la colonne la plus à gauche, se retrouvent alors sur la colonne la plus à droite.
Note	L'option 'Défaire' est opérationnelle sur ces actions de décalage.
'Ombre Calculée ...' (commande-/)	Voir le chapitre 5: <i>Les Ombres</i> .

## 8-6 Les autres options



## Équivalents clavier communs aux fenêtres 'Ouvrir ...', 'Enregistrer sous ...', et 'Faire un Script ...'

<u>Touches</u>	<u>Actions</u>
<b>Tab</b>	Équivalente au bouton 'Volume'.
<b>commande-Tab</b>	Agit comme le bouton 'Volume', mais en sens inverse.
<b>Esc</b>	Équivalente au bouton 'Fermer'.
<b>Return</b>	Équivalente au bouton 'Ouvrir'.
<b>Annuler (touche en haut à gauche du pavé numérique)</b>	Équivalente au bouton 'En Ligne'.
<b>commande-.</b>	Équivalent au bouton 'Annuler'.
<b>commande-1</b>	Ejecte la disquette du Lecteur 1 (3.5" seulement !)
<b>commande-2</b>	Ejecte la disquette du Lecteur 2 (3.5" seulement !)
<b>Flèche 'Haut'</b>	Fait monter la ligne de sélection dans la liste des fichiers.
<b>Flèche 'Bas'</b>	Fait descendre la ligne de sélection dans la liste des fichiers.
<b>Touches 'A' à 'Z'</b>	(pour 'Ouvrir ...' uniquement): Place la ligne de sélection sur le premier mot de la liste commençant par cette lettre.

### Ouvrir un Tableau depuis le Finder™

Il est possible d'ouvrir directement un Tableau depuis le Finder™.

Pour cela, il suffit de faire un double-click sur l'icône du tableau désiré. Après quelques instants, l'Éditeur de Tableau apparaît avec le tableau souhaité à l'écran.



# Section 4

---

## APPENDICES



# ANNEXE 1

## COMMENT RÉAGIR EN CAS D'ERREUR ?

Deux types d'erreur peuvent se manifester en utilisant **Bouncing Bluster** ou son Éditeur de tableaux.

### Erreurs de type 1

Le premier, le plus ennuyeux, que nous baptiserons erreur de type 1, se caractérise par l'affichage d'une fenêtre de dialogue arborant une bombe et indiquant par un numéro la nature de l'erreur (Ce numéro correspond aux standards d'Apple en la matière. Se reporter à des ouvrages tels que "*Apple IIGS Technical Reference*" de Michael Fischer aux éditions Mc Graw-Hill pour en comprendre la signification). L'apparition d'une telle erreur oblige à interrompre totalement la session de jeu avec **Bouncing Bluster** ou l'Éditeur de tableaux et à redémarrer entièrement le système. Une telle erreur correspond à un problème dans le Firmware de l'Apple IIGS (les outils). La première partie de cette annexe enseigne comment réagir face aux plus courantes de ces erreurs afin qu'elles ne se reproduisent plus.

### Erreurs de type 2

Un autre type d'erreur, nettement moins sérieux, peut également se produire: l'erreur de type 2. En utilisant **Bouncing Bluster** ou l'Éditeur de tableaux, ceux-ci vous semblent réagir de manière étrange: "ça ne marche pas !". Une particularité de la documentation vous aura échappé. La deuxième partie de cette annexe y revient.

### ERREURS DE TYPE 1:

#### Erreur 201 (pas de mémoire libre)

C'est une erreur que vous êtes particulièrement susceptible de rencontrer sur les "petits" systèmes (ceux pourvus de "seulement" 1.25 Mo de mémoire).

**Bouncing Bluster** peut certes très bien fonctionner sur de tels systèmes... mais seul ! Deux types de problèmes peuvent être la cause de cette erreur.

- Vous avez lancé une autre application avant **Bouncing Bluster**, qui, mal programmée, n'a pas libéré la mémoire qui lui était impartie en quittant. Si tel est le cas, redémarrez et lancez directement **Bouncing Bluster**.

- Vous utilisez de nombreux **accessoires de bureaux**. Ceux-ci, pour pouvoir être disponibles dans toutes les applications, sont contraints de résider en permanence en mémoire. La seule solution est de les en expulser avant de lancer **Bouncing Bluster**, en les désactivant depuis le **Finder™**. Reportez vous au "*Manuel de l'utilisateur du Finder™ de l'Apple IIGS*" pour apprendre comment activer / désactiver un accessoire de bureau. Une autre solution moins économique, mais nettement plus confortable, consiste à acheter d'avantage de mémoire pour votre ordinateur.

#### **Erreur \$\$\$**

Vous utilisez une *version trop ancienne* des outils de l'Apple IIGS. **Bouncing Bluster** à besoin pour fonctionner de la version 5.0 (ou supérieure) du système. Reportez vous au manuel du GS/OS 5.0 pour savoir comment remplacer vos anciens outils par leurs nouvelles versions.

### **ERREURS DE TYPE 2:**

**Impossibilité de  
dessiner une  
brique**

#### **Manifestation:**

Dans l'**Éditeur de tableaux**, lorsque vous cliquez dans la zone de travail, rien ne se produit.

#### **Solutions:**

- Vérifiez que vous avez bien sélectionné *le crayon* comme pointeur. Les autres pointeurs (*gomme, point d'interrogation, etc...*) ne permettent pas de dessiner.

- Vérifier que vous travaillez bien en *mode Style* (si tel est le cas, *sa case mode est affichée en rouge*). Seul le mode style permet de réellement créer une brique. Les autres modes (*capsule, score, etc...*) n'ont que le pouvoir de modifier le paramètre auquel ils correspondent dans une brique déjà existante.

**Impossibilité de dessiner une brique dans la couleur voulue**

**Manifestation:**

Dans l'Éditeur de tableaux, la brique se dessine bien lorsqu'on clique dans la zone de travail, mais pas avec la couleur sélectionnée.

**Solution:**

- Le problème provient certainement d'une *saturation de la jauge des couleurs*, qui ne peuvent pas afficher plus de 16 couleurs par ligne (limitation inhérente à l'Apple IIGS). Choisissez donc une couleur déjà existante dans la ligne de briques où vous désirez dessiner.

**Impossibilité de sélectionner un monstre**

**Manifestation:**

Dans l'Éditeur de tableaux, lorsque l'on clique sur un monstre, il ne se passe rien

**Solutions:**

- Cette créature a son *nom grisé* et ne peut pas être sélectionnée.
- Vous avez déjà sélectionné 3 *monstres*. Désélectionnez-en un avant d'en choisir un autre.

**Note**

**Pour tout autre type d'erreur, contactez les services techniques d'Association Toolbox qui se feront un plaisir de répondre à vos questions.**



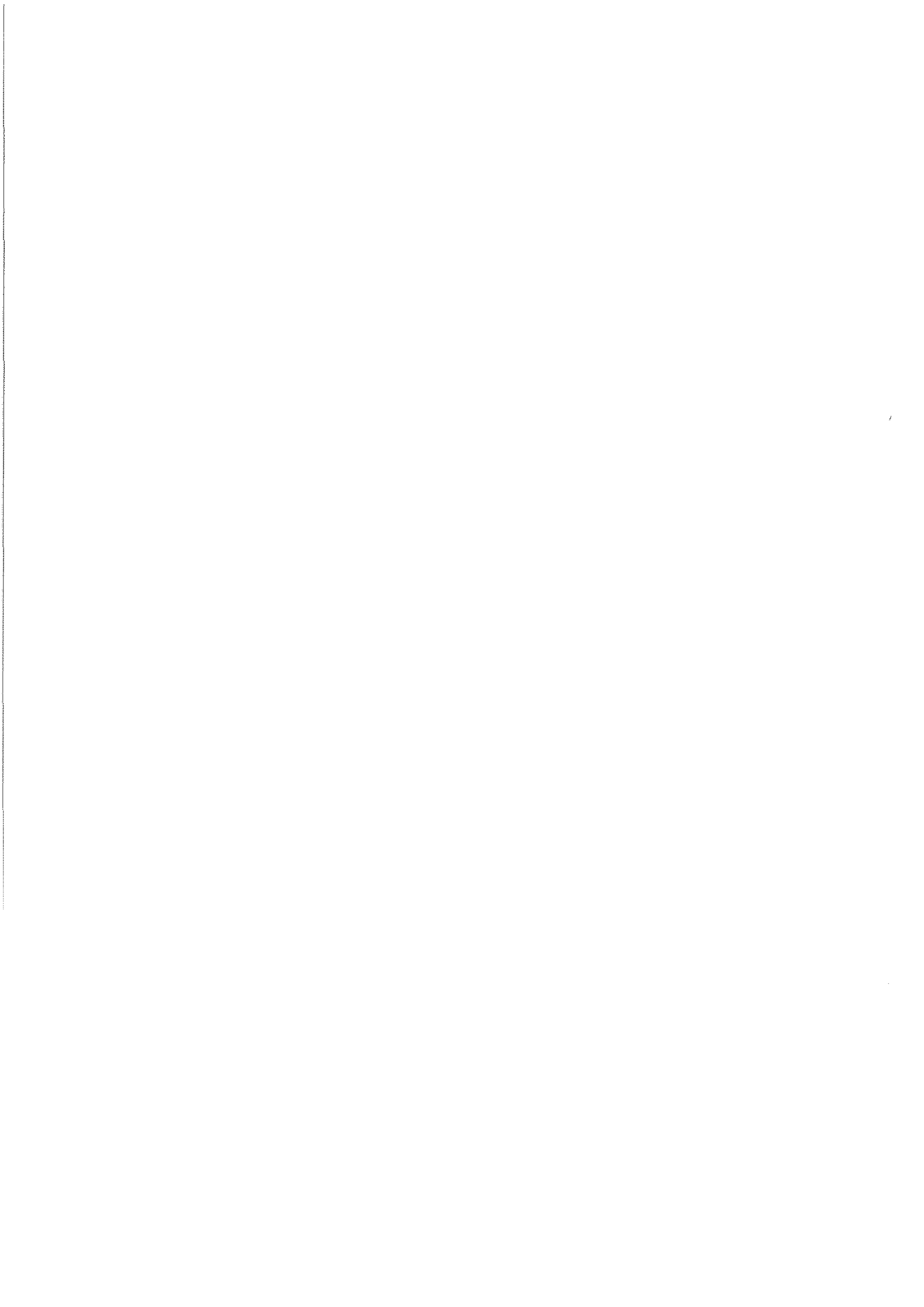


# ANNEXE 2: LES MENUS DÉROULANTS ET LES ÉQUIVALENTS CLAVIER DU JEU

A propos de Boucing Bluster...	* ?
Règler le Volume sonore...	* S

Fichier	
Nouvelle partie...	* N
Abandonner	* A
Ouvrir un Script...	* O
Aller au Tableau des Scores	* H
Aller à la Présentation	* P
Aller à l'Éditeur de Tableaux	* E
Quitter...	* Q

Options	
Effacer le Tableau des scores...	* X
Choisir le Script par défaut...	* D



# ANNEXE 3: LES MENUS DÉROULANTS ET ÉQUIVALENTS DE L'ÉDITEUR DE TABLEAUX

A propos de BB.Éditeur...

Fichier	
Nouveau	
Ouvrir...	* O
Enregistrer	* S
Enregistrer sous...	* A
Précédente version	
Lancer Bouncing Bluster	
Quitter	* Q





















Edition	
Défaire	* Z
Couper	* X
Copier	* C
Coller	* V
Effacer	
Tout sélectionner	* L
Retournement vertical	
Retournement horizontal	
Nettoyer les palettes	

Options	
Fabrique d'arcs-en-ciel...	* F
Travailler les couleurs...	* T
Choix pour hasard...	* R
Choisir les monstres...	* M
Faire un Script...	* I
Déplacer vers le haut	* H
Déplacer vers le bas	* B
Déplacer vers la droite	* D
Déplacer vers la gauche	* G
Ombre calculée	* /



# ANNEXE 4

## TABLE DES SORTILÈGES

EFFET	JEU	EDITEUR DE TABLEAUX
Ralentir	w	
Magnétisme	m	
Nouvelle vie	≠	
Bonus	b	
Sortie	e	
Élargir	g	
Saut	j	
3 balles	3	
Tir	l	
Balle acier	r	
Ventilateurs	f	
5 balles	5	
Rétrécir	s	
Bombe		
Leurre	h	
Mystère	?	
Inverse X	x	
Déplacement X-Y	y	
Inertie	i	
Hasard	---	