

G.M.D.B.

G.M.D.B est un générateur de menus déroulants en Basic. C'est une application intéressante et directe du programme « RSX Fenêtre » dont j'utiliser le fichier binaire RSX.BIN. Ce programme est un exemple permettant la mise en œuvre facile de menus déroulants pour vos

applications graphiques, de gestion ou autres utilitaires (avec gestion des mouvements par joystick ou souris...).

Il suffit de remplir les lignes de datas à partir de 10390. Les explications détaillées sont dans le programme, les REM pouvant, après élaboration d'une application complète, être effacées. Les lignes de datas incor-

porés à cet utilitaire sont, bien entendu, là à titre de pur exemple et peuvent être remplacées en fonction de vos besoins propres.

Liste des variables

C1 : encre 1.
C2 : encre 0.
C3 : couleur de bord.
AS : Code curseur.
JC : Joystick (0) / Clavier (1) – haut, droite, bas, gauche + valid.
NBO : nombre des rubriques.
RS\$: nom des rubriques.
COL () : colonnes d'affichage

des rubriques.

LAR () : largeur des fenêtres.
NBSR () : noms des sous-rubriques.

SR\$ () : noms des sous-rubriques.

X et Y : position du curseur.

CESTBON : si CESTBON <>0 alors affichage du menu déroulant. Si CESTBON=0, pas d'affichage.

D : colonne d'affichage de la fenêtre.

CUR : numéro de la sous-rubrique indiquée par le curseur (vidéo inverse) dans le menu déroulant.

```

5 MODE 2 [513]
10 GOSUB 10000 [1014]
20 ' Placer ici vos sous-progra [5757]
   mmes correspondants a vos sous-rubr
   iques
30 ' [117]
40 ' [265]
   . . .
50 ' [117]
10000 '..... Ini [3615]
   tialisations .....
.....
10010 MEMORY &9FFF;LOAD "rsx.bin",& [3318]
A000;CALL &A002
10015 RESTORE 10380 [882]
10020 READ c1,c2,c3,as,jc [868]
10030 INK 0,c2;INK 1,c1;BORDER c3 [2695]
10035 IF jc=0 THEN haut=72;droite=7 [8156]
   5;bas=73;gauche=74;fire=76 ELSE hau
   t=0;droite=1;bas=2;gauche=8;fire=9
10040 PEN 1;PAPER 0 [958]
10050 LOCATE 1,1;PRINT CHR$(24);SPA [2639]
   CE$(80);CHR$(24);
10053 MOVE 0,399;DRAWR 0,-399;DRAWR [2666]
   639,0;DRAWR 0,399
10070 READ nbo;FOR r=1 TO nbo;READ [6925]
   r$(r);NEXT r;FOR r=1 TO nbo;READ co

```



```

1(r),lar(r),nbsr(r):FOR sr=1 TO nbs
r(r):READ sr$(r,sr):NEXT sr,r
10080 FOR r=1 TO nbo:col(r)=col(r)- [2931]
1:r$(r)=" "+r$(r)+" ":LOCATE col(r)
,1:PRINT r$(r);:NEXT
10085 WINDOW 2,79,1,25 [972]
10090 '..... Depla [3856]
cement du curseur .....
.....
10100 x=1:y=1:FRAME [1212]
10110 LOCATE x,y:a$=COPYCHR$(#0):PR [5552]
INT CHR$(a$);:FOR t=1 TO 10:NEXT t:
LOCATE x,y:PRINT a$;
10120 IF NOT INKEY(droite) AND x<78 [2239]
THEN x=x+1
10130 IF NOT INKEY(gauche) AND x>1 [1896]
THEN x=x-1
10140 IF NOT INKEY(haut) AND y>1 TH [723]
EN y=y-1
10150 IF NOT INKEY(bas) AND y<25 TH [1552]
EN y=y+1
10160 IF (NOT INKEY(fire)) AND y=1 [3968]
THEN GOSUB 10190:GOTO 10355
10170 GOTO 10110 [520]
10180 '..... Me [3872]
nu deroulant .....
.....
10190 cestbon=0:FOR r=1 TO nbo:IF x [4976]
>=col(r) AND x<col(r)+LEN(r$(r)) TH
EN cestbon=r
10200 NEXT r [362]
10210 IF cestbon=0 THEN RETURN ELSE [2458]
SOUND 1,100
10220 r=cestbon [465]
10230 d=col(r)-((lar(r)-LEN(r$(r))) [2299]
\2)
10240 WINDOW #1,d,d+lar(r),2,nbsr(r [2420]
)+3
10250 !WOPEN,1 [309]
10260 PRINT #1,CHR$(150);STRING$(la [2434]
r(r)-1,154);CHR$(156);
10270 FOR f=1 TO nbsr(r):PRINT #1,C [4869]
HR$(149);STRING$(lar(r)-1,32);CHR$(
149);:NEXT
10280 PRINT #1,CHR$(147);STRING$(la [2592]
r(r)-1,154);CHR$(153);
10290 FOR f=1 TO nbsr(r):LOCATE #1, [4950]
2,f+1:PRINT #1,sr$(r,f):NEXT f
10300 cur=1:GOSUB 10350 [1130]
10310 IF NOT INKEY(fire) THEN !WCLO [3134]
SE,1:RETURN
10320 IF (NOT INKEY(bas)) AND cur<n [5149]
bsr(r) THEN cur=cur+1:GOSUB 10350
10330 IF (NOT INKEY(haut)) AND cur> [3338]
1 THEN cur=cur-1:GOSUB 10350
10340 GOTO 10310 [480]
10350 FOR f=1 TO nbsr(r):LOCATE #1, [8430]

```

```

2,f+1:PRINT #1,STRING$(-(cur=f),24)
;sr$(r,f)+SPACE$(lar(r)-1-LEN(sr$(r
,f)));:STRING$(-(cur=f),24);:NEXT f
:FOR f=1 TO 30:NEXT f:RETURN
10355 WINDOW 2,79,2,25 [996]
10360 ' Placer ici votre ligne : ON [9633]
ch GOSUB ..... , respe
cter le meme ordre que cel
ui donne dans vos lignes datas pour
les differentes sous-rub
riques.
10365 WINDOW 2,79,1,25 [972]
10370 GOTO 10110 [520]
10380 '..... L [3669]
ignes datas .....
.....
10390 DATA 13,0,0,159,0 [992]
10400 DATA 3,rubrique 1,rubrique 2 [2601]
,rubrique 3
10410 DATA 14,20,3,sous-rubrique 1, [3782]
sous-rubrique 2,sous-rubrique 3
10420 DATA 38,20,3,sous-rubrique 12 [2560]
,sous-rubrique 22,sous-rubrique 32
10430 DATA 60,20,3,sous-rubrique 13 [4185]
,sous-rubrique 23,sous-rubrique 33
10440 '..... DESCRIP [3806]
TION DES LIGNES DATAS .....
.....
10450 ' Les trois premieres donn [14267]
ees representent dans l'ordre, la c
ouleur du papier, celle de l
'encre et celle du bord de l'ecran.
La suivante determin
e le code ASCII du dessin du curseu
r (qui peut etre redefini!).
10460 'Placer ensuite un 0 pour dep [5216]
lacement a l'aide du JOYSTICK ou un
1 pour utiliser le clavie
r.
10470 La donnee suivante est [13119]
numerique, elle determine le nombre
"n" de rubriques; les "n"
suivantes seront les noms de ces r
ubriques (chaines de caracter
es), veuillez bien sur a ce que la s
omme des longueurs de ces
10480 'chaines de caracteres n'exce [10011]
de pas 80; enfin, pour chaque rubri
que, la colonne d'affic
hage du nom de celle-ci, la largeur
de la fenetre, le nombr
e de sous-rubriques suivit des noms
de ces sous-rubriques.
10490 '(Attention, la longueur du n [5505]
om des sous-rubriques doit etre <=
a la largeur de la fene
tre).

```