

# Le REDIGEUR

## Espace support, Espace d'écriture, Ecrits

### Premières réflexions

Tout écrit s'inscrit sur un support (feuille au format A4 ou autre, tableau, affiche etc.) mais n'en occupe qu'une portion. Avec l'outil informatique, des limites existent, ne rendant réellement disponible qu'une partie de cet **espace support**, limites dont souvent l'utilisateur ne prend conscience qu'au moment où il veut transformer l'écrit « virtuel » présent à l'écran en écrit imprimé (appel de l'imprimante). C'est pourquoi il nous semble essentiel de visualiser d'une part l'**espace support**, d'autre part l'espace réellement disponible que nous appelons l'**espace d'écriture**. Dès le lancement du **REDIGEUR**, ces deux espaces sont visualisés :

- **Espace support**
- **Espace d'écriture**

La plupart des outils professionnels offre une grande variété de supports, (Format A4, Etiquettes, Enveloppes etc.) d'orientation, (Orientation dite Portrait ou Paysage) ainsi que dans la détermination des limites de l'**espace d'écriture** (Fonction de Mise en page).

Notre ambition n'étant pas de développer un E<sup>nième</sup> traitement de texte, mais de fournir un outil original de production, de manipulation et de transformation d'écrits, nous avons choisi de limiter ces fonctions aux caractéristiques suivantes :

**Espace support** : Format A4 (Portrait)

**Espace d'écriture** : Un rectangle strictement inscrit dans l'espace support, dont les limites peuvent être directement modifiées par un simple glissement des bordures.

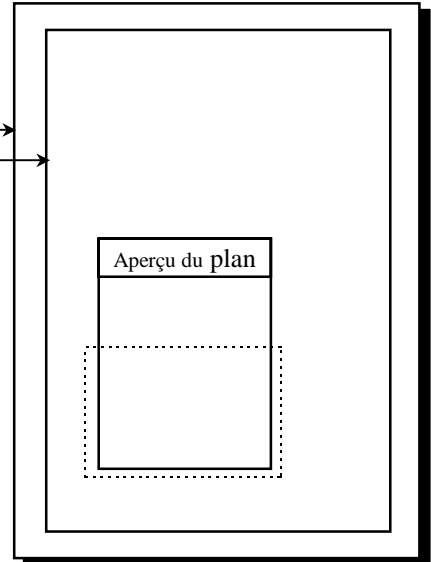
De plus, un écran classique d'ordinateur ne permet pas de visualiser l'intégralité de l'espace support, le déplacement de ce dernier pouvant être obtenu par "scrolling". L'introduction d'une fonction dite "Aperçu" vient compléter l'accès à la compréhension de la nature de l'**espace support**. Enfin, lors de la visualisation (en surimpression) de l'aperçu, un rectangle pointillé indique la partie de l'**espace support** visible à l'écran

Une remarque fondamentale est ici nécessaire. Elle concerne la manière dont les outils informatiques classiques, en particulier ceux désignés comme "Traitements de textes" gèrent les rapports entre **Espace d'écriture** et **Ecrits**. Au-delà des diversités propres à chaque outil des constantes existent. En particulier le fait que tous, sans exception, se caractérisent par une préstructuration des écrits à venir au sein de l'espace d'écriture (Alignement à gauche ou à droite, Centré, Justifié, Tabulations etc.). Certes il est possible de modifier ladite structure, mais il n'est pas possible d'accéder à un espace non-structuré au sein duquel, comme sur une feuille de papier, il serait possible de venir écrire en n'importe quel lieu. Ainsi, la mise en page des écrits, activité qui nous semble fondamentale dans le processus d'appropriation du monde de l'écrit, est faite par l'outil et n'est pas le résultat d'une action consciente, délibérée. Comme son nom l'indique, un "Traitement de textes", c'est fait pour traiter du texte et non pas pour devenir capable d'en produire. Il ne s'agit pas de nier l'intérêt de cet outil, et la version Windows permet justement une liaison, immédiate et simple, via le **presse-papiers**, et ce dans les deux sens, entre le **REDIGEUR** des **LANGAGICIELS** et n'importe quel "Traitement de textes". Il s'agit de préciser la spécificité du **REDIGEUR** dont les caractéristiques sont les suivantes :

Au sein de l'**espace d'écriture** librement déterminé, l'utilisateur peut venir écrire en n'importe quel lieu. Et tant que l'on écrit en un lieu non couvert, les nouveaux écrits ne modifient jamais l'architecture des écrits antérieurs. De même, les commandes de mobilité (saisie d'écrits, déplacement des écrits saisis) n'agissent que sur les éléments saisis. Apprendre à organiser ses écrits au sein d'un espace par soi-même choisi est déterminant dans l'appropriation du monde de l'écrit. L'outil informatique se doit d'être au service de l'apprenant. Il ne saurait, dans la perspective qui est la nôtre, se substituer à lui.

Un tel défi suppose, de notre point de vue, le respect d'un certain nombre de principes pédagogiques :

- **Principe d'anticipation** : le sujet doit pouvoir anticiper les effets des commandes mises à sa disposition. Cela suppose qu'il puisse se représenter lesdits effets.
- **Principe de réversibilité** : à chaque instant il doit être possible de revenir à l'état antérieur, faute de quoi le droit à l'essai (voire à l'erreur) est un leurre.
- **Principe de rapidité** : les effets d'une commande doivent être réalisés en temps réel.
- **Principe d'intégrité** : les effets d'une commande ne doivent être au-delà des éléments sur lesquels ils ont été mis en œuvre.



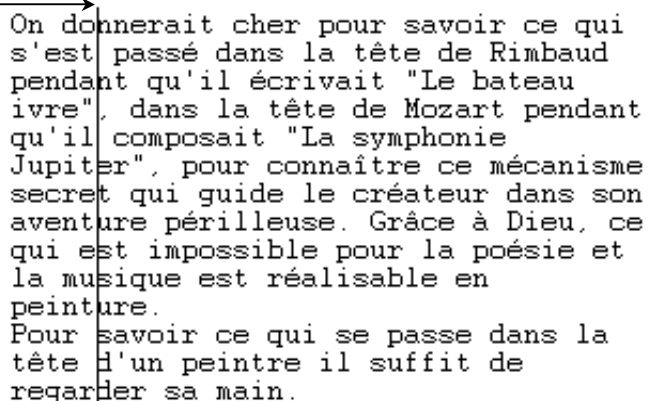
## Polices proportionnelles et non-proportionnelles

Deux types de polices de caractères existent, celles dites non-proportionnelles (par exemple « **Courier** ») et celles dites proportionnelles (par exemple « **Times New Roman** »). Elles instaurent un rapport différent entre l'**espace d'écriture** et les écrits.

### Polices non-proportionnelles :

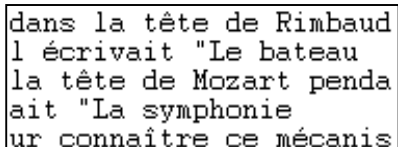
Tous les caractères occupent un pavé de même dimension (dans un corps donné). Dans une telle police les écrits sont inscrits dans un maillage carré régulier.

Une ligne verticale passant entre deux lettres quelconques ne traverse jamais aucune autre lettre des autres lignes.  
exemple : **Police Courier Corps 10**



On donnerait cher pour savoir ce qui s'est passé dans la tête de Rimbaud pendant qu'il écrivait "Le bateau ivre", dans la tête de Mozart pendant qu'il composait "La symphonie Jupiter", pour connaître ce mécanisme secret qui guide le créateur dans son aventure périlleuse. Grâce à Dieu, ce qui est impossible pour la poésie et la musique est réalisable en peinture. Pour savoir ce qui se passe dans la tête d'un peintre il suffit de regarder sa main.

Cela rend possible la saisie de morceaux d'espace de forme rectangulaire respectant l'intégrité des signes et caractères., comme le montre l'extrait ci-dessous.

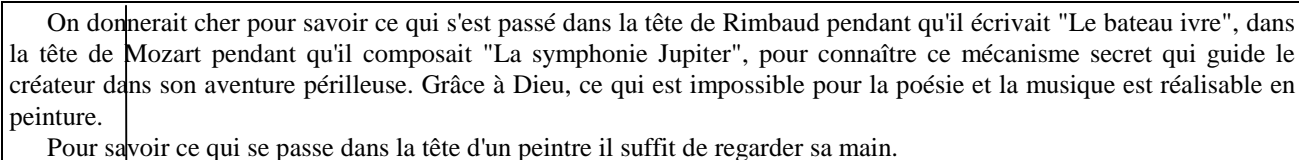


dans la tête de Rimbaud  
l'écrivait "Le bateau  
la tête de Mozart penda  
ait "La symphonie  
ur connaître ce mécanis

### Polices proportionnelles :

Les lettres n'occupent pas toutes des espaces de même taille. Ainsi la lettre « i » occupe une place beaucoup plus petite que la lettre « m ». Le nombre de lettres par ligne n'est pas constant et une ligne verticale passant entre deux lettres données peut chevaucher des lettres des autres lignes.

exemple : **Times New roman 10**



On donnerait cher pour savoir ce qui s'est passé dans la tête de Rimbaud pendant qu'il écrivait "Le bateau ivre", dans la tête de Mozart pendant qu'il composait "La symphonie Jupiter", pour connaître ce mécanisme secret qui guide le créateur dans son aventure périlleuse. Grâce à Dieu, ce qui est impossible pour la poésie et la musique est réalisable en peinture.  
Pour savoir ce qui se passe dans la tête d'un peintre il suffit de regarder sa main.

Dans une telle situation, l'opération précédente est physiquement impossible.

## Mobilité et Modificabilité

MOBILITE et MODIFICABILITE sont deux caractéristiques propres à l'écriture informatique. Encore faut-il qu'elles ne dépassent pas les capacités de représentation et d'anticipation du sujet producteur et qu'elles soient adaptées au type d'activité en jeu. Ainsi par exemple, l'insertion automatique (écriture au sein d'un écrit) est une fonction pertinente dans certaines activités (enrichissement d'un texte descriptif ou narratif pour lequel la notion de paragraphe est déterminante). Elle n'est pas adaptée lors de manipulation de textes pour lesquels la structure en ligne est déterminante (Poésie en vers, textes de type listes etc.). C'est pourquoi Le REDIGEUR propose des modalités différentes de mise en œuvre de la mobilité et de la modificabilité des écrits. Notre souci est le suivant :

1) Moduler les effets des commandes en fonction d'une part des capacités d'anticipation et de représentation de l'apprenant et d'autre part de la nature de l'activité en jeu. C'est ainsi que, en ce qui concerne les rapports entre **Espace d'écriture** et **Ecrits** six modes existent, toujours sélectionnables :

- Puzzle : Toute écriture ou effacement est impossible. Seules les étiquettes marquées sont déplaçables.
- Mode 1 : Toute écriture ou effacement est impossible. Seules les commandes de déplacement restent actives.
- Mode 2 : L'écriture n'est possible que dans de l'**espace d'écriture** vierge. Toute sur-écriture est interdite.

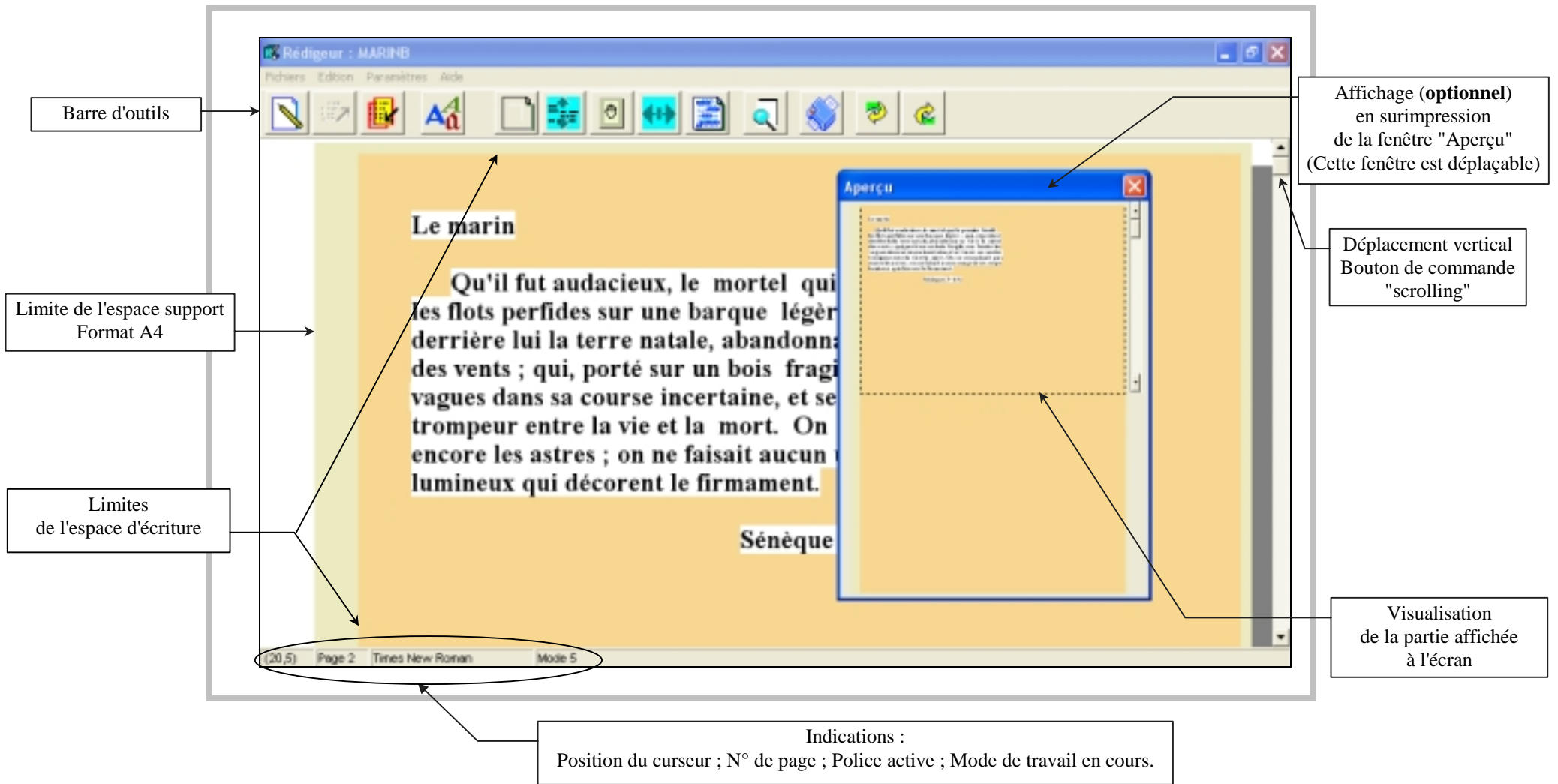
Corrélativement l'effacement fonctionne comme une « gomme », sans effet retour.

- Mode 3 : La sur-écriture se fait par substitution (Mode reffappe). Le nouveau caractère se substitue à l'ancien.
- Mode 4 : Ecriture avec insertion automatique **limitée à 1 ligne**.
- Mode 5 : Ecriture avec insertion généralisée (basculer des mots d'une ligne sur l'autre).

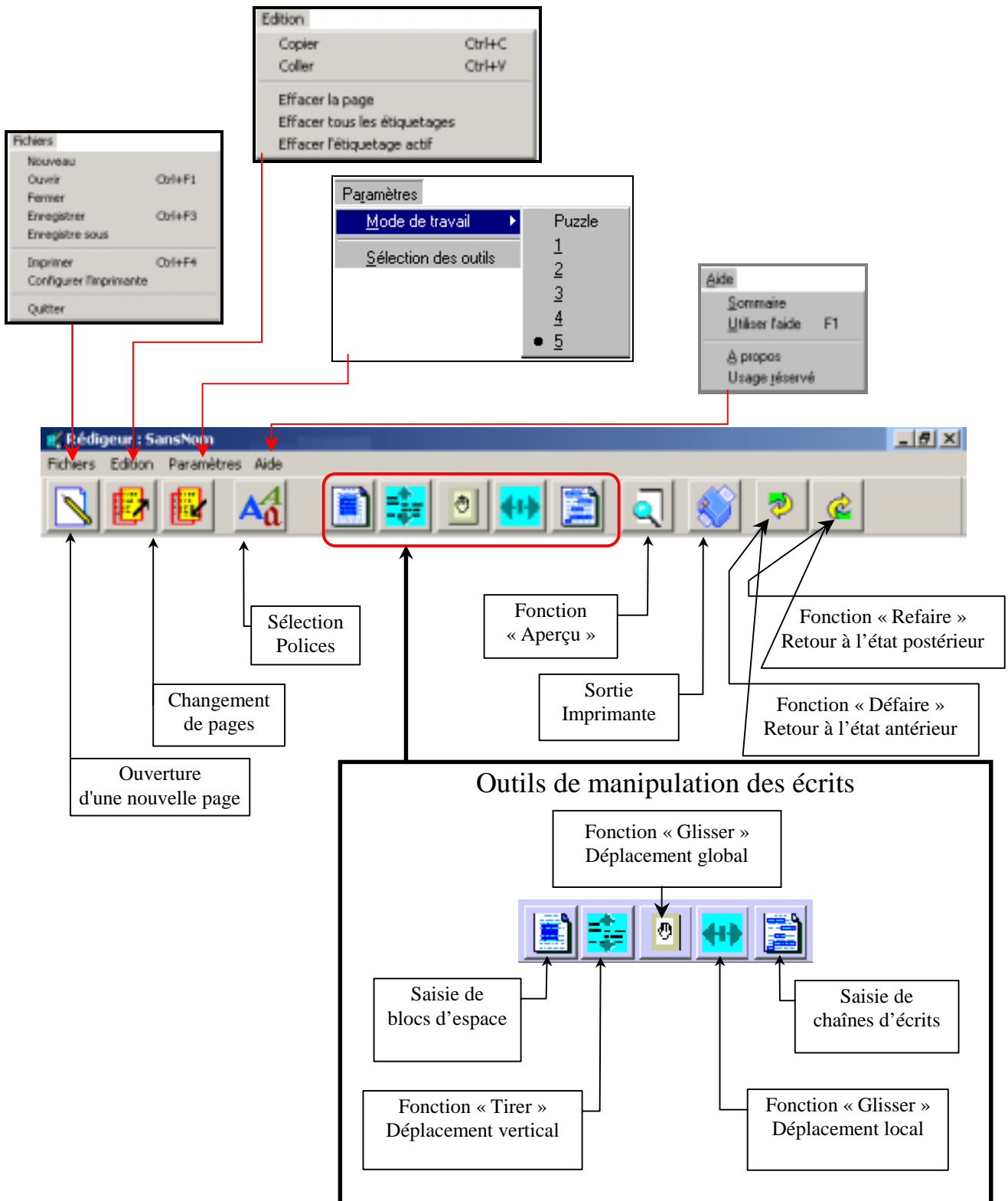
2) Créer un environnement adapté à chaque situation (nature de la tâche et capacités de l'apprenant), en sélectionnant les commandes actives. Cette sélection, toujours modifiable, est intégrée aux fichiers lors de leur enregistrement.

# Le REDIGEUR

Espace support, Espace d'écriture, Ecrits  
Ecran de base



# Description générale de la barre de menu et de la barre d'outils



## Description de la barre de Menus


Fichiers Edition Paramètres Aide

### Menu Fichiers

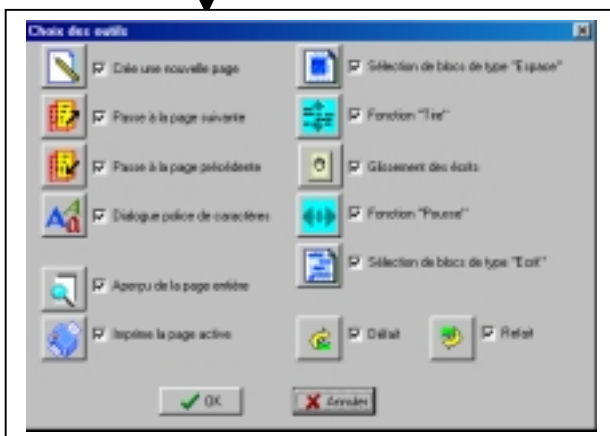
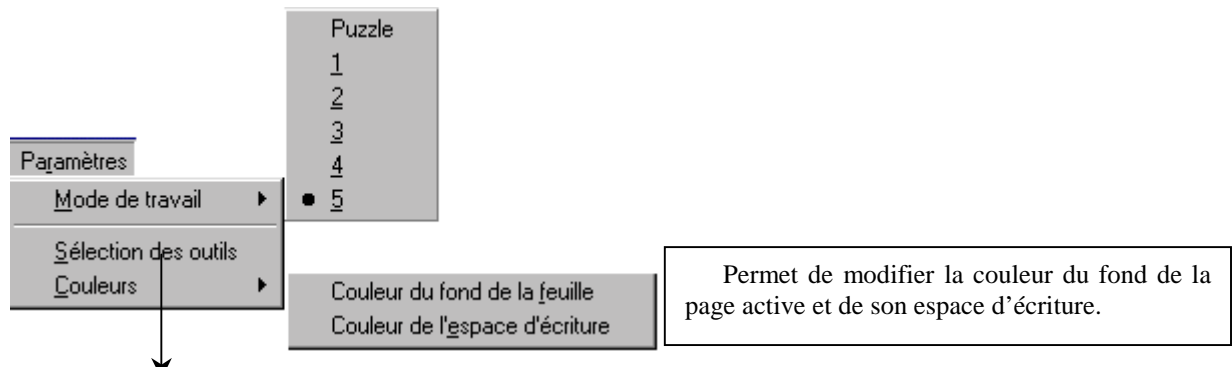
Il comprend les commandes classiques de gestion des fichiers.

Fichiers	
Nouveau	Ouverture d'un nouveau document (Page A4)
Ouvrir	Lecture d'un fichier REDIGEUR
Fermer	Fermeture de la page active
Enregistrer	Enregistrement de la page en cours (dans le répertoire courant)
Enregistrer sous	Enregistrement de la page en cours (choix du nom et du répertoire)
Imprimer	Impression de la page active
Configurer l'imprimante	Détermination des paramètres de l'imprimante
Quitter	Quitter le Rédigreur

### Menu Edition

Edition	
Copier           Ctrl+C	Copie dans le presse-papier de Windows la page active
Coller           Ctrl+V	Colle dans la page active le contenu du presse-papier
Effacer la page	Efface la page active
Effacer toutes les étiquetages	Efface le marquage de tous les <u>blocs d'espaces</u> Cf. 
Effacer l'étiquetage actif	Efface le marquage du <u>bloc d'espace</u> Cf.

**Menu Paramètres :** Il permet de sélectionner le Mode, les outils actifs et certains paramètres de couleur. Ces sélections ne concernent que la page active et sont enregistrées lors de la sauvegarde.



La ligne **Sélection des outils**, du Menu **Paramètres**, permet d'activer ou de désactiver les diverses fonctions et commandes.

Ces choix sont relatifs à la page active et sont enregistrés lors de sa sauvegarde.

Cela permet de moduler les situations de travail proposées en fonction d'une part de la nature de la tâche et d'autre part des capacités d'anticipation et de représentation de l'apprenant.

## Caractéristiques des 6 Modes :

**Mode Puzzle :** Toute écriture ou effacement est impossible. Seules les étiquettes marquées sont déplaçables à l'aide des touches ← ↑ ↓ → du clavier (Cf. Activités Puzzles page 18)

**Mode 1 :** Toute écriture ou effacement est impossible. Seules les commandes de manipulation et de déplacement (Saisie de blocs d'espace et de chaînes d'écrits) restent actives au sein de la page active.



**Mode 2 :** L'écriture n'est possible que dans de l'espace d'écriture vierge. Toute sur-écriture est interdite. Corrélativement l'effacement (Touche **Suppr**) fonctionne comme une « gomme », sans effet retour.

L'effacement de « un » libère deux espaces

L' ELEPHANT  
On avait parké un éléphant  
dans une étable obscure. La popu

L' ELEPHANT  
On avait parké éléphant  
dans une étable obscure. La popu

**Mode 3 :** La sur-écriture se fait par substitution (Mode reffape). Le nouveau caractère se substitue à l'ancien **dans les limites de l'espace disponible sur la ligne avec une police proportionnelle.**

Là encore l'effacement (Touche **Suppr**) fonctionne comme une gomme.

Remplacement de « p » de « parké » par « m »

On avait parké un éléphant

On avait marqué un éléphant

**Mode 4 :** Ecriture avec insertion automatique **limitée à 1 ligne**. Effacement (Touche **Suppr**) avec effet retour.

**Mode 5 :** Ecriture avec **insertion généralisée** (basculé des mots d'une ligne sur l'autre). Effacement (Touche **Suppr**) avec effet retour.

L'effacement de « un » produit un effet retour

On avait marqué un éléphant

On avait marqué éléphant venant

## Menu Aide

<b>Aide</b>		
Sommaire		Accès aux aides en ligne
Utiliser l'aide	F1	Accès direct aux aides en ligne contextualisées
A propos		Coordonnées de l'Association EcLire
Usage réservé		Identification du propriétaire de la licence

## Description de la barre d'outils



### Ouverture d'une Page :



Seule icône active lors du lancement du REDIGEUR, elle permet après sélection de la police désirée, d'ouvrir une page et de rendre active la barre d'outils.

Commande similaire : La ligne **Nouveau** du menu **Fichiers**.

**Remarques :** Le nombre maximum de pages est de 5

### Changement de Pages :



Lorsque plusieurs pages sont ouvertes, ces icônes permettent de passer d'une page à l'autre. L'indication de la page active figure sur la ligne d'état (Partie basse) du REDIGEUR.

### Polices de caractères :

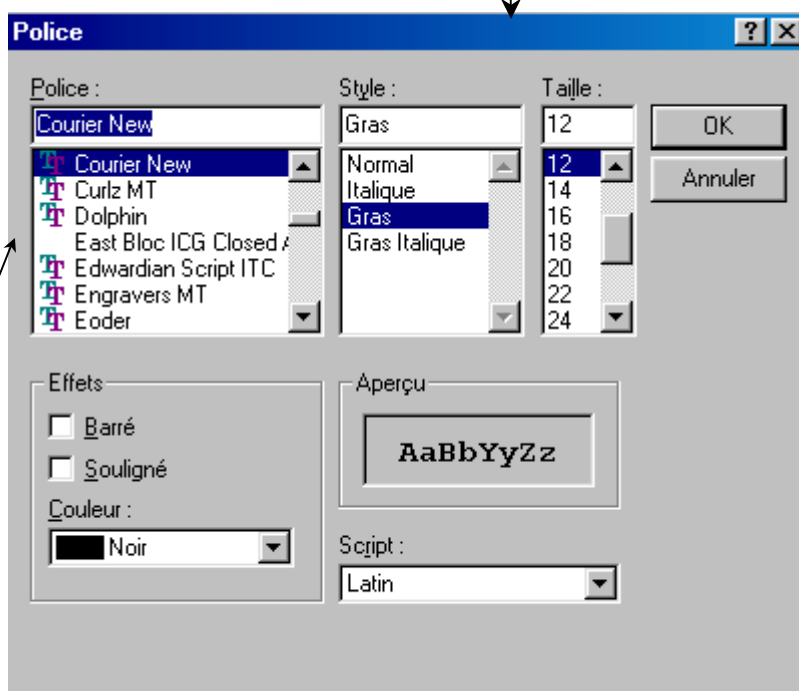


Permet d'accéder à la fenêtre ci-contre.

#### Choix:

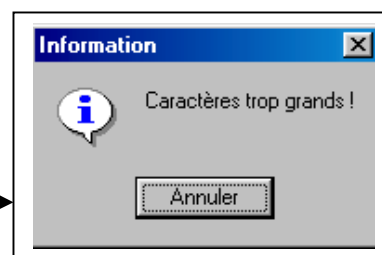
- de la police
- du style
- du corps (Taille)

- effets



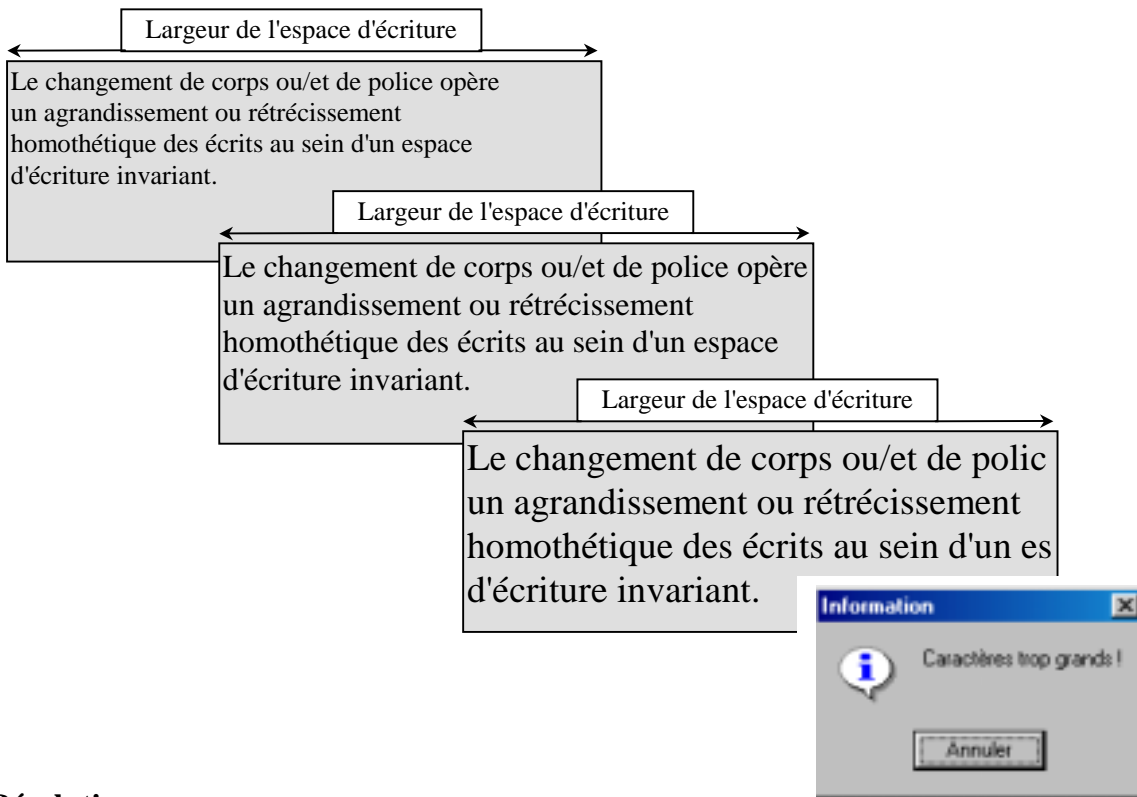
### Remarques :

- 1) La sélection concerne la totalité d'une page
- 2) Un changement de **Polices** ou de **Corps** n'est possible que si, dans la nouvelle option sélectionnée, l'ensemble des écrits de la page active peut être contenu dans l'espace d'écriture déterminé par les marges. Si l'option demandée induit une dilatation qui ne peut être contenue dans l'espace d'écriture défini, le message suivant apparaît :



## Comprendre le phénomène

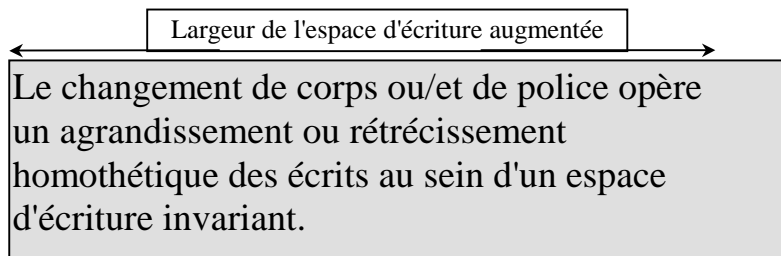
Les écrits n'étant pas chaînés entre eux, un changement de police et surtout de corps (taille des caractères) ne peut s'opérer que suivant un principe d'homothétie (agrandissement ou rétrécissement), sans modification de la structure des écrits. C'est pourquoi un changement basé sur un rétrécissement sera toujours accepté, alors qu'une dilatation des écrits peut dépasser la taille de l'espace d'écriture disponible.



## Résolution

Deux solutions sont possibles permettant d'agrandir la taille des caractères :

- 1) Dilater l'espace d'écriture en repoussant les marges, quand elles ne sont pas au maximum.



- 2) Copier la page dans le presse-papiers

Menu **E**dition

Ligne **C**opier

**Ctrl+C**

et la récupérer dans une nouvelle page configurée comme on le veut (Position des marges, choix de la police, du corps ...) par :

Menu **E**dition

Ligne **C**oller

**Ctrl+V**

Cette récupération peut induire des sauts de lignes

Le changement de corps ou/et de police opère un agrandissement ou rétrécissement homothétique des écrits au sein d'un espace d'écriture invariant.

Il est alors possible de reconstituer la mise en page souhaitée grâce aux commandes, décrites dans les pages suivantes, de saisie, de déplacement et de linéarisation des chaînes d'écrits.

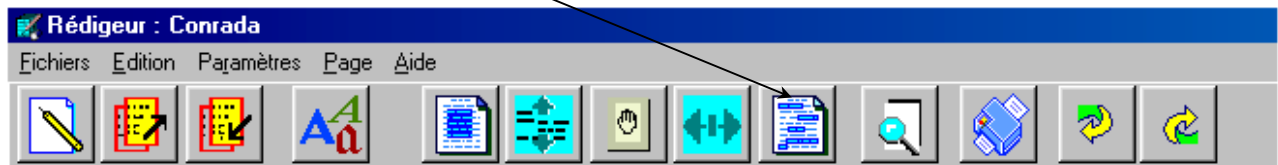


# Saisie conjointe et manipulations de chaînes d'écrits



## Présentation générale :

Il est possible de saisir **conjointement**, au sein du même espace d'écriture, une ou plusieurs chaînes d'écrits et de pouvoir alors les déplacer ou/et les dupliquer, ou/et les linéariser. Cette possibilité est activée à partir de la barre générale de Menus grâce au bouton suivant (Cliquer Gauche) :



Le Sous-menu suivant apparaît alors en bordure gauche de l'espace d'écriture :

<b>Description du sous-menu</b>	
	← Fin de procédure. Retour au menu général
	← Procédure de saisie de chaînes d'écrits
	← <b>DEPLACER.</b> Permet de déplacer les chaînes saisies
	← <b>ANNULER.</b> Annule la saisie d'une des chaînes
	← <b>COPIER.</b> Copie l'ensemble des chaînes saisies dans le presse-papier
	← <b>DUPLIQUER.</b> Duplique l'ensemble des chaînes saisies
	← <b>COUPER.</b> Supprime l'ensemble des chaînes saisies
	← <b>LINEARISER.</b> Met bout à bout l'ensemble des chaînes saisies

## Guide d'utilisation :

### - Principe de base :

A l'appel de la commande, l'option **a priori** fixée est celle de commencer la saisie d'une chaîne. Cela se traduit par le fait que :

- le seul bouton non-grisé est celui de procédure de saisie de chaînes d'écrits.



### - Procédure de saisie de chaîne(s)

- Placer le curseur au début de la chaîne à saisir
- Cliquer Gauche
- Se déplacer jusqu'à la fin de la chaîne en restant "cliquer gauche"
- Lâcher le bouton gauche
- Recommencer la procédure pour saisir une autre chaîne.

## - Précision sur la notion de chaîne :

Une chaîne est constituée de l'ensemble des signes (lettres, espaces, apostrophes, chiffres etc.), compris entre le lieu initial et le lieu final de saisie, à l'exclusion des morceaux d'espace vides de tout caractère.

Le lieu final est toujours postérieur au lieu initial en prenant comme sens de déplacement le suivant :

gauche --> droit  
Haut --> bas.



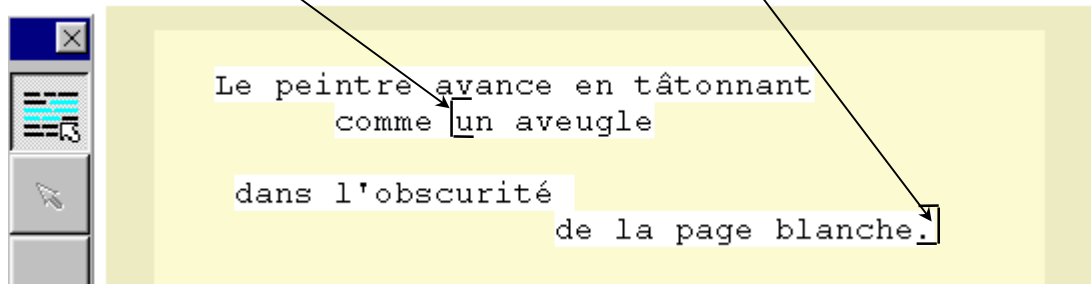
Ne contenant pas les éléments spatiaux vides, une chaîne peut apparaître sous forme de bandeaux lumineux discontinus. Il ne faut pas confondre les domaines spatiaux vides de tout signe (parties de l'espace d'écriture apparaissant en léger grisé dans le REDIGEUR) et les espaces entre les mots, marqués lors de la frappe au clavier par la Barre d'espace (apparaissant en blanc) et qui sont donc des caractères à part entière.

exemple :

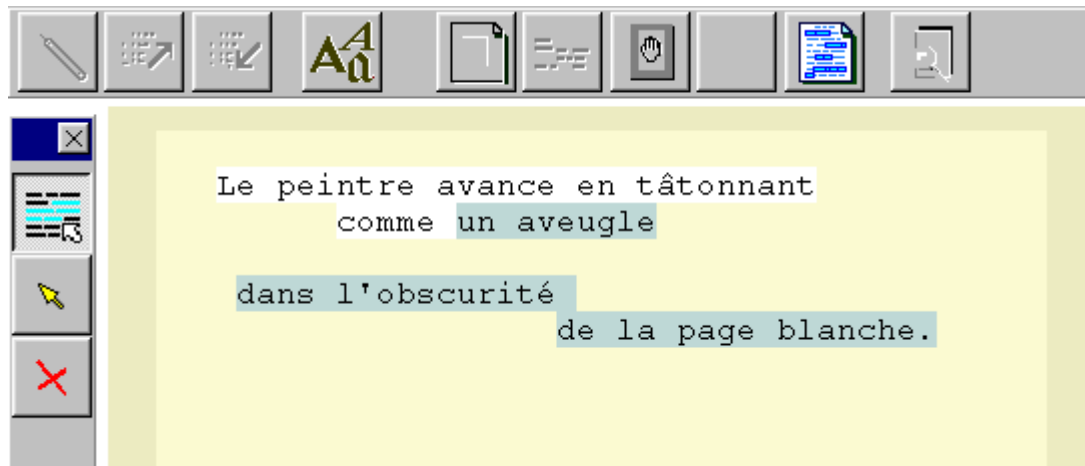
Supposons que dans la situation suivante nous prenions

comme début de chaîne

et comme fin de chaîne



La chaîne ainsi définie sera constituée de l'ensemble des signes et caractères, à partir du « u » de « un », jusqu'au point final de « ... blanche. ». Elle sera visualisée de la manière suivante :




## - Déplacement :



Les chaînes saisies peuvent être déplacées au sein de l'espace libre de la page active. Pour ce faire, cliquer sur le bouton



Le curseur prend la forme d'une main  permettant le déplacement des chaînes saisies.

## - Modifier-Corriger

Dès qu'une chaîne est saisie, les commandes **Copier**, **Dupliquer**, **Couper** et **Linéariser** deviennent utilisables. Avant d'en préciser les modalités d'utilisation il nous faut présenter celles permettant de modifier les saisies car, bien sûr, des erreurs ou le souhait de changer certaines saisies peuvent apparaître.

Or, il est possible à chaque instant de sortir de l'automatisme décrit précédemment, pour modifier le début de la saisie d'une chaîne, reprendre des saisies momentanément suspendues, abandonner une des chaînes saisies etc.

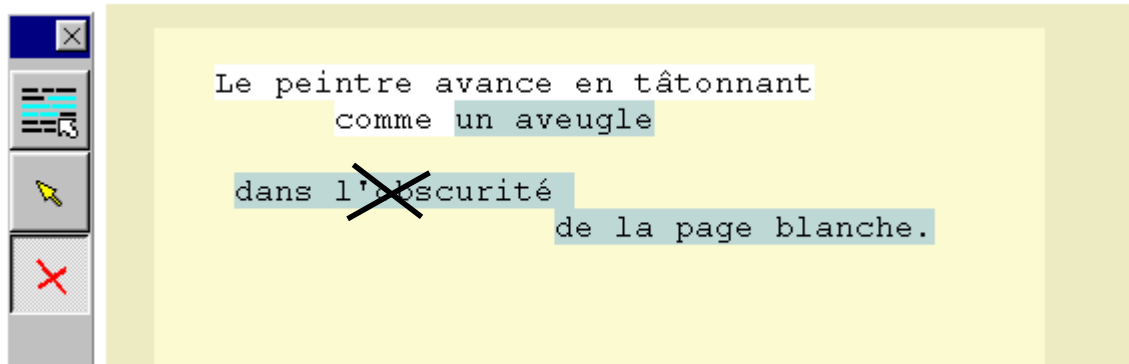
## - Eliminer la saisie d'une chaîne

A chaque fois que le marquage de fin de chaîne est déclenché, celle-ci apparaît dans un bandeau lumineux. Pour éliminer le marquage d'une chaîne, procéder de la manière suivante :

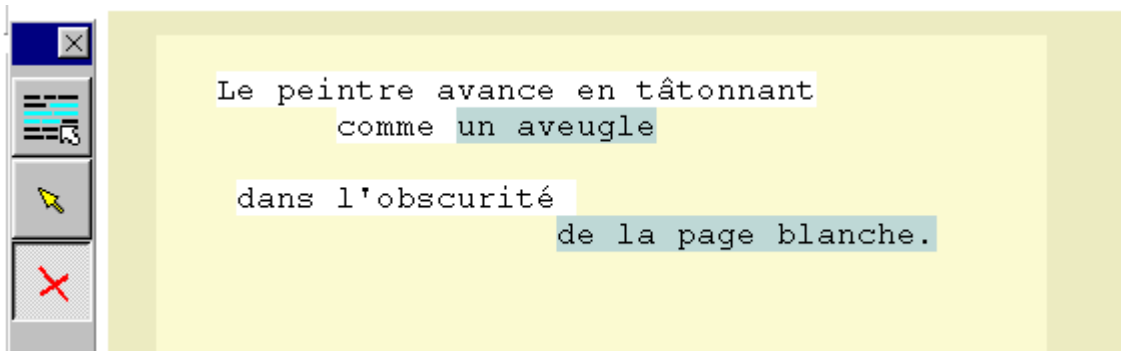
- Cliquer Gauche sur le bouton . Le curseur prend la forme d'une croix.

- Placer la croix en un lieu quelconque de la chaîne puis Cliquer Gauche.  
En reprenant notre exemple précédent, nous avons une chaîne constituée de 3 blocs.


Après avoir sélectionné le bouton , plaçons l'icône correspondante sur le second bloc.



En Cliquant Gauche, le résultat est le suivant :



Le marquage du second bloc de la chaîne a été éliminé.

Il est alors possible de reprendre les saisies en cliquant de nouveau sur 


Fonctions Copier, , Dupliquer , Couper , Linéariser  .


**Copier**  :

Cette fonction permet de copier l'ensemble des chaînes saisies dans le presse-papier de Windows.  
La commande **Coller** (Ctrl + V menu **Edition**), permet de récupérer ces chaînes, soit dans une nouvelle page du Rédigreur, soit dans une page d'un quelconque traitement de texte.

**Dupliquer**  :

Cette fonction permet de dupliquer l'ensemble des chaînes saisies, sans en changer la structure topologique.

Pour ce faire cliquer gauche sur le bouton 

La sélection de ce bouton produit l'apparition d'un double des chaînes saisies. Ce double peut être déplacé dans l'espace disponible de la page active. (Le curseur prend la forme d'une main ).

**Couper**  :

Cette commande permet de supprimer les chaînes saisies.

Commande par Cliquer Gauche sur le bouton.

Remarque : L'organisation des autres écrits n'est pas modifiée. La suppression des chaînes saisies se passe comme le gommage sur une feuille.

**Linéariser**  :

Cette commande permet de mettre bout à bout (de linéariser) l'ensemble des chaînes écrites saisies.


Commande :

- Après avoir saisi les chaînes
  - Cliquer gauche sur le bouton ;
  - Placer le curseur à l'endroit où l'on veut que la linéarisation commence ;
  - Cliquer gauche.

Remarque :

La linéarisation n'est possible que si il existe un espace suffisant afin de ne pas modifier l'architecture des autres écrits. Elle s'opère à partir de la place du curseur, dans l'ordre de la saisie des différentes chaînes, et en justifiant par rapport aux marges de l'espace d'écriture. Cette dernière caractéristique permet de mettre en page les paragraphes d'un texte.

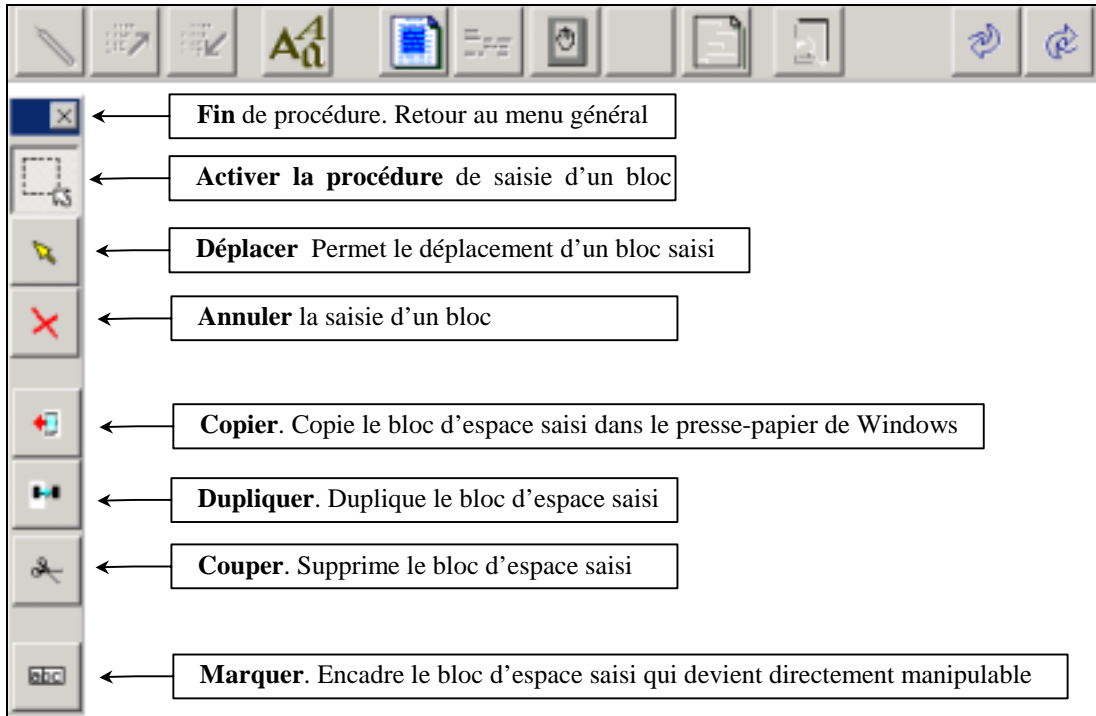
**Fin de procédure :**

Cliquer Gauche sur le bouton 

## Saisie conjointe et manipulations de blocs d'espace :



Cette icône permet de saisir des « blocs d'espace ». Un « bloc d'espace » est un morceau d'espace rectangulaire.  
**Rappel** : Afin de préserver l'intégrité des signes graphiques, cette fonction n'est active que si la police choisie est du type non-proportionnelle. Un bloc d'espace contient l'ensemble des écrits qui y sont inscrits. Il peut être déplacé, dupliqué, coupé. L'activation de cette commande produit l'apparition du sous-menu suivant :



### Guide d'utilisation. Principe de base :

Il est le même que pour la saisie de chaînes d'écrits. A l'appel de la commande, l'option **a priori** fixée est celle de commencer la saisie d'un bloc. Cela se traduit par le fait que :

- le seul bouton non-grisé est celui de procédure de saisie



### - Procédure

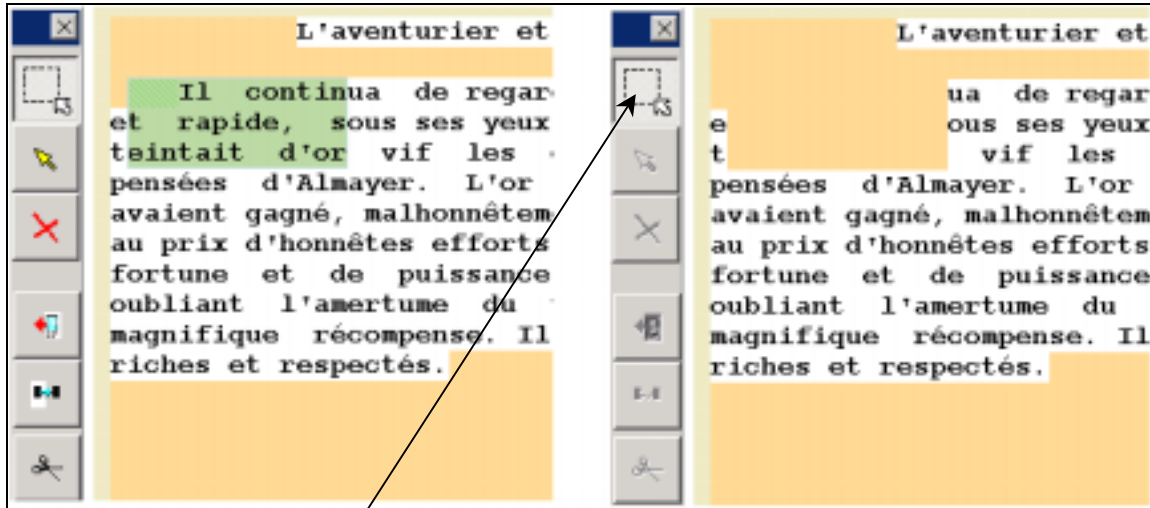
- Placer le curseur au coin supérieur gauche du bloc à saisir
- Cliquer Gauche
- Se déplacer jusqu'au coin inférieur droit du bloc à saisir en restant "cliquer"
- Lâcher le bouton
- Recommencer la procédure pour saisir un autre bloc.

Ce(s) bloc(s) peut (peuvent) être :

**Déplacé(s)**



Couper



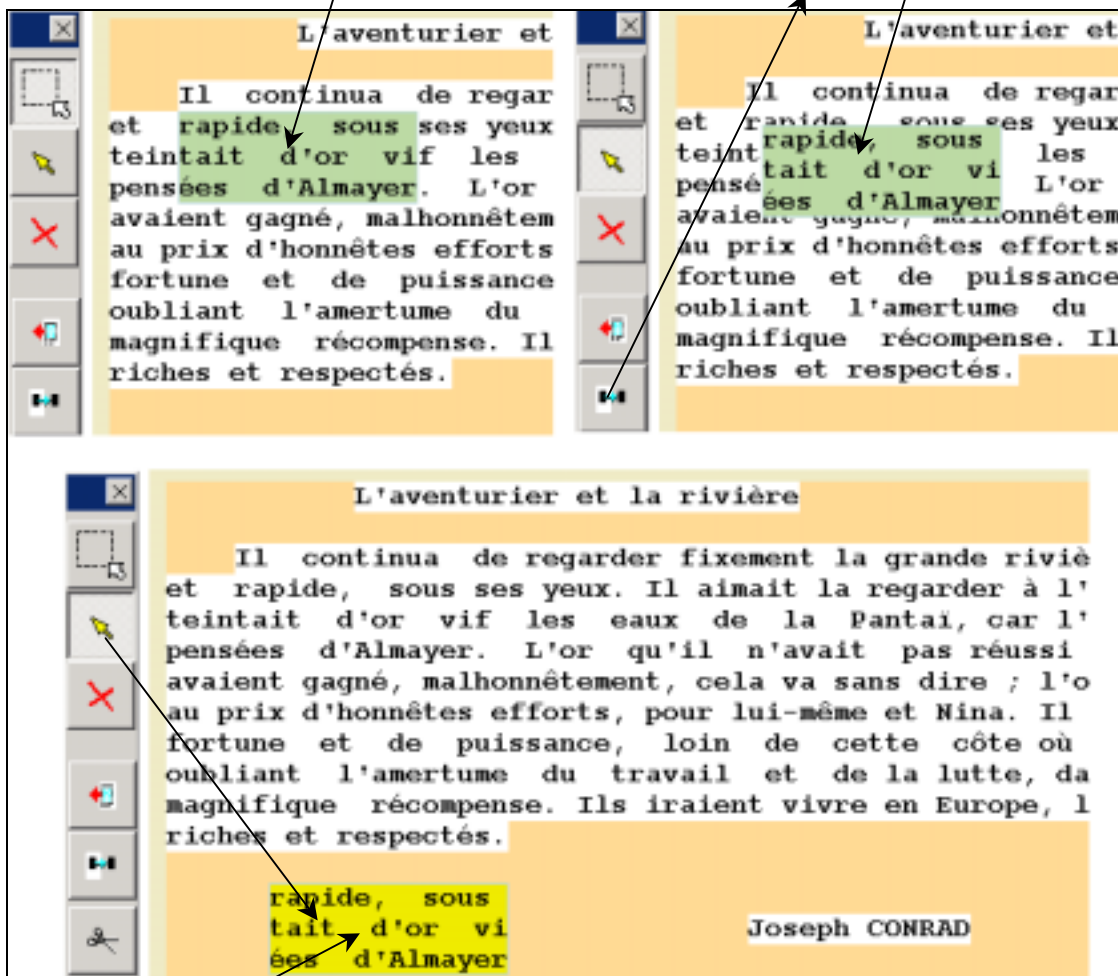
La commande de saisie est automatiquement réactivée après coupure du bloc.

Dupliquer




Saisie d'un bloc


Duplication du bloc

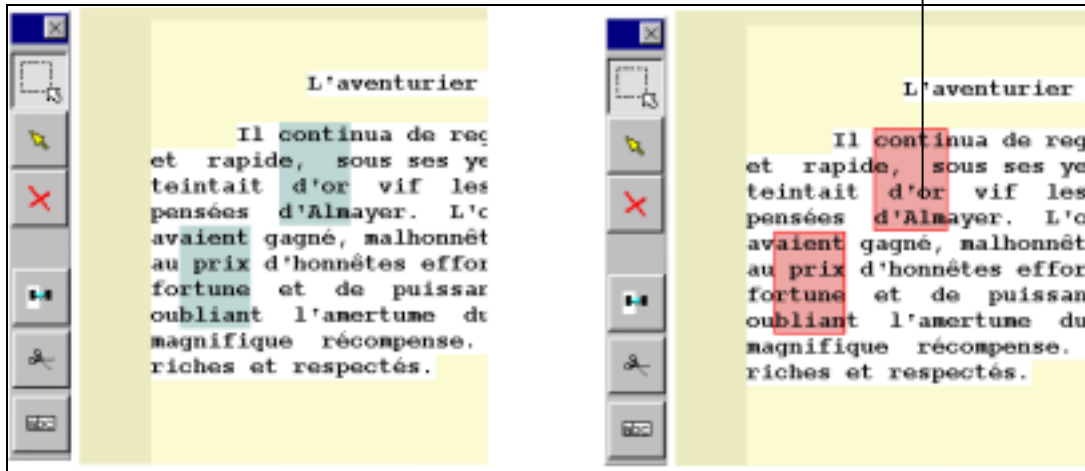


Le double du bloc peut être déplacé et déposé dans n'importe quel emplacement disponible de la page.

## Détermination d'étiquettes mobiles

Bloc ayant été déjà saisi et marqué  
par la commande 

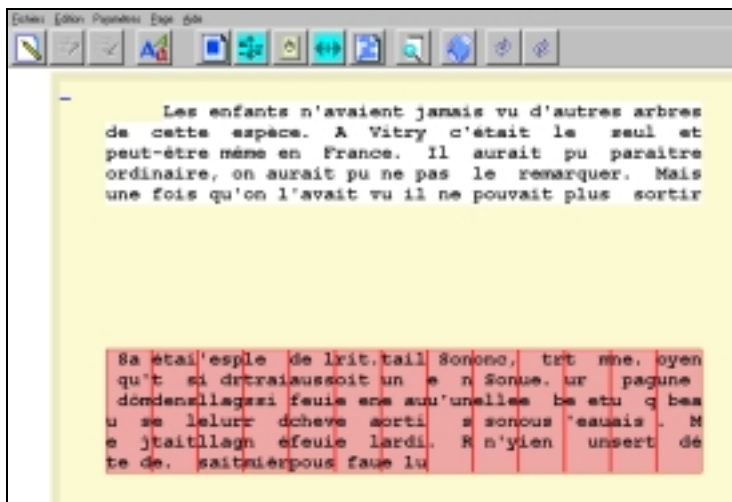
Ces blocs peuvent alors devenir des étiquettes mobiles. Pour ce faire il reste à les marquer par le bouton 



Le changement de couleur traduit la transformation des blocs en étiquettes.

### Ceci permet la fabrication de puzzles dont voici deux exemples

Cf. Fichiers fournis dans le répertoire [ACTIVITES] du répertoire [REDIGEUR]

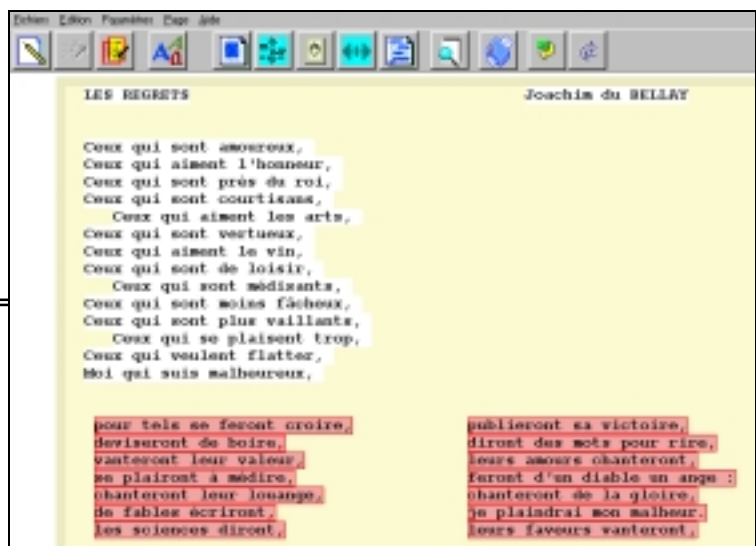


Le début du texte est fourni.

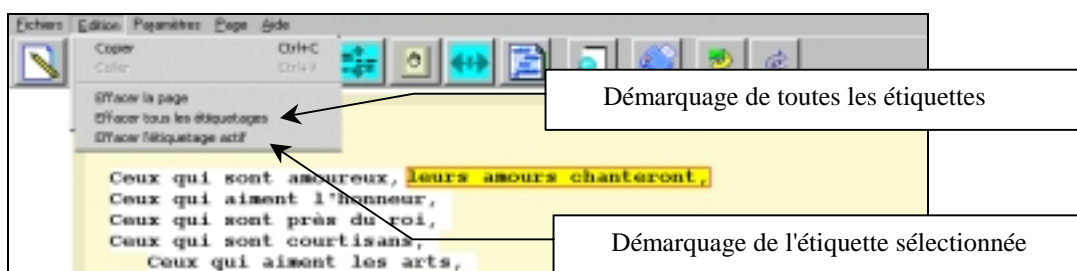
La fin du texte  
doit être reconstituée  
avec les étiquettes fournies

Le début de chaque vers  
est fourni.

Les fins de vers sont fournies  
en étiquettes.  
Reconstituer  
une cohérence globale



**Démarquage :** Le démarquage des étiquettes peut se faire globalement ou sélectivement par le menu **Edition**



### Création d'étiquettes de forme polygonale

Lors de la détermination des blocs, il est possible de fusionner plusieurs blocs pour définir des étiquettes de formes particulières. Exemples :



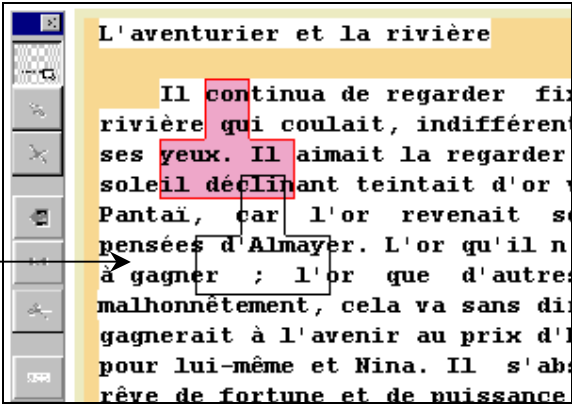
### Procédure :

<p>Saisie du premier bloc</p>	<p>Saisie du second bloc</p>	<p>Sélection du premier bloc</p>
<p>Sélection du second bloc</p>	<p>Transformation en étiquette</p>	<p>Remarque : Une fois ainsi créées, ces étiquettes ne sont plus dissociables</p>



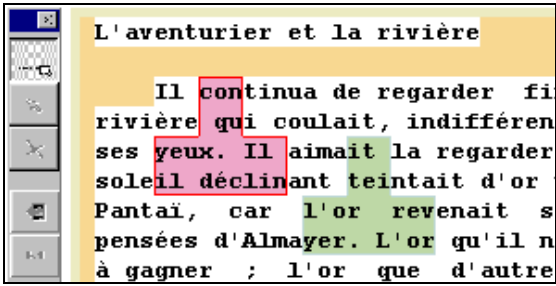
## Fabrication d'étiquettes semblables

En cliquant-droit sur une étiquette, on obtient un masque de celle-ci.

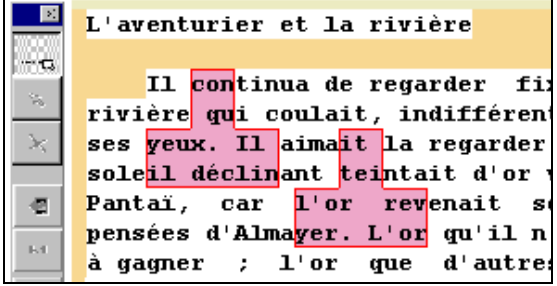


Ce masque peut être utilisé pour définir une autre étiquette de même forme.

Placement



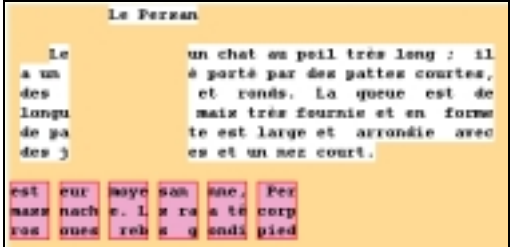
Marquage



## Associer – dissocier des étiquettes (Modes 1, 2, 3, 4 et 5)

En situation de travail, il est possible d'associer (puis de dissocier) des étiquettes.

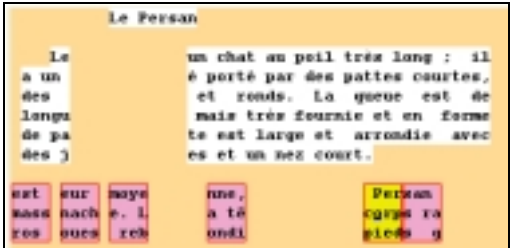
Exemple :



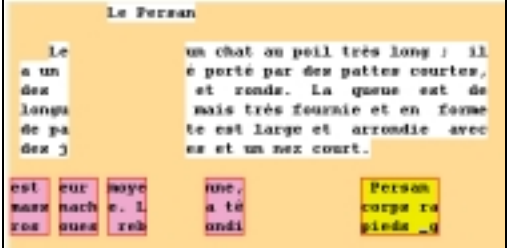
Puzzle à reconstituer



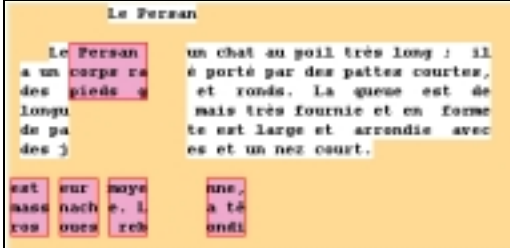
Juxtaposition de deux pièces



Sélection d'une des étiquettes



Sélection de la seconde par Ctrl + Cliquer gauche  
Les deux étiquettes sont associées



Mise en place dans le texte




Remarque :

- Il est possible d'associer plus de 2 étiquettes
- Pour dissocier une étiquette obtenue par association il suffit de recommencer la commande :  
Ctrl + Cliquer gauche

## Travail en mode Puzzle

En mode Puzzle, aucune écriture et aucun effacement ne sont possibles. La barre de Menu se présente ainsi :



Seules les commandes **Défaire** , **Refaire**  ainsi que le bouton de déblocage de la souris  sont actifs.

Seules les étiquettes marquées sont déplaçables

### Déplacement des étiquettes :

Il s'opère uniquement à partir du clavier selon la procédure suivante :





Placement du curseur dans l'étiquette choisie

Touches    

Saisie de l'étiquette

Touche 

Déplacement de l'étiquette

Touches    

Fin de déplacement





Touche 

### Associer, Dissocier des étiquettes :

Il est possible d'associer (puis de redissocier) des étiquettes selon la procédure suivante :

Placement du curseur dans l'étiquette 1

Touches

Saisie de l'étiquette 1

Touche



Placement du curseur dans l'étiquette 2

Touches

 +    

Fusion des deux étiquettes

Touche



Déplacement de l'étiquette fusionnée

Touches

Fin de déplacement


Touche



Pour dissocier deux étiquettes suivre la procédure suivante :

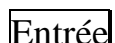
Placer le curseur dans l'étiquette fusionnée

Touches



La saisir

Touche



La dissocier

Touches

 + 

# TIRE GLISSE

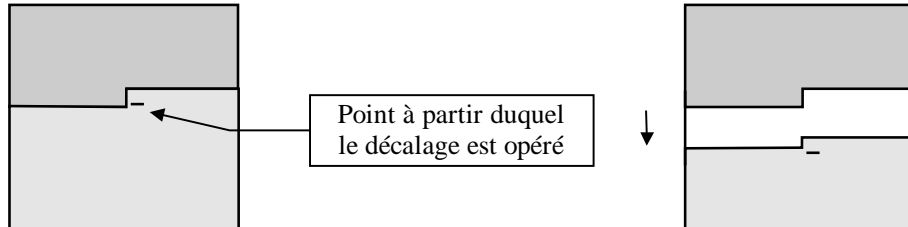
## « TIRE »

Permet, à partir de n'importe quel lieu de décaler (vers le bas ou le haut) l'ensemble des écrits suivant le point choisi.



Le décalage vers le bas crée de l'espace et est limité par le bas de la page.

Le décalage vers le haut n'est possible que si aucun écrit n'existe sur la ligne supérieure. (Principe d'intégrité).

Schématiquement :



### - Procédure



- Cliquer gauche sur l'icône . Apparition d'un curseur de la forme suivante : 
- Placer ce curseur à l'endroit désiré, et tirer en restant appuyé sur le bouton gauche. Relâcher pour cesser le décalage.
- Fin de procédure en re cliquant sur l'icône (ou hors de l'espace d'écriture)

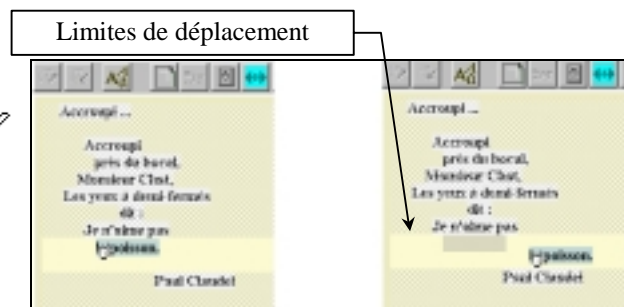


## « Glissement local »

- de gauche à droite
- de bas en haut
- (dans les limites des lignes disponibles).

### - Procédure :

- Cliquer gauche sur l'icône .
- Placer ce curseur sur la ligne désirée, et cliquer : → 
- Glisser en restant appuyé sur le bouton gauche.  
Les limites de déplacement apparaissent.  
Relâcher pour cesser le déplacement.
- Fin de procédure en re cliquant sur l'icône.



## « Glissement global »

Permet le déplacement de l'ensemble de l'espace d'écriture au sein de la page.



**Sortie Imprimante :** Déclenche l'impression de la page active.

Commande similaire : Ligne **Imprimer** du menu **Fichiers**

**Rappel :** La ligne **Configurer l'imprimante** du menu **Fichiers** permet de sélectionner l'imprimante désirée.

**Défaire**  Rétablit l'état antérieur

**Refaire**  Rétablit l'état suivant

**Fonction « Aperçu »** 

Permet d'avoir, en surimpression, une représentation de la totalité de la page active et de la partie visible à l'écran.

### **Liaison REDIGEUR ↔ Traitements de textes**

Les commandes **Copier** et **Coller** du menu **Edition** permettent le transfert d'un texte du REDIGEUR vers un Traitement de textes et inversement.

