

# Chapitre 7

---

## NORMAPHON

NORMAPHON est un logiciel utilitaire fonctionnant sous BASIC permettant de générer des tables de codes vocaux normalisées semblables à celle décrite en page 38 . NORMAPHON est la suite logique de PHONETRAM puisqu'il utilise les fichiers de mots issus de PHONETRAM et les réunit en une table composée des codes vocaux de chaque mot ou expression, dans l'ordre de leur lecture, et précédée de la table des adresses relatives. Ces tables pourront être, par la suite, utilisées dans toutes les applications utilisant le synthétiseur MEA 8000.

NORMAPHON est d'un emploi relativement simple. Il peut lire ou écrire des fichiers à partir ou depuis la disquette<sup>1</sup> ou bien du lecteur de cassettes. Les fichiers des mots ou expressions lus doivent impérativement se terminer par le suffixe .SYT, suffixe généré par PHONETRAM.

A la restitution des tables, les fichiers portent le suffixe .PAR. La table des adresses relatives est implantée (sur TO7) à partir de l'adresse \$A000 tandis que les codes vocaux commencent à l'adresse \$A080, soit 128 octets réservés pour l'adressage relatif. Pour des raisons de présentation à l'écran, NORMAPHON ne peut admettre plus de 50 mots ou expressions de longueur indifférente. La profondeur de table n'étant pas limitée par le logiciel, l'utilisateur devra surveiller l'adresse d'implantation (à gauche et en haut de l'écran) du mot suivant, afin de ne pas tenter une écriture dans une zone réservée (exemple : moniteur sur TO7). La longueur totale de la table (adresses relatives plus codes vocaux) est spécifiée en haut et à droite de l'écran.

---

<sup>1</sup> Disquette 0 uniquement.

En phase de restitution de la table normalisée, le logiciel sauvegarde, sur le périphérique assigné, la totalité de la table comprise entre l'adresse \$A000 et la dernière adresse d'implantation des codes vocaux. Le périphérique assigné ne pouvant être modifié au cours de l'utilisation de NORMAPHON, la table doit être sauvegardée sur le périphérique qui a fourni les mots ou expressions la composant. Notez qu'avec le lecteur 0 un changement de disquettes est toujours possible.

# Utilisation de NORMAPHON

---

Nous partirons de l'hypothèse que le logiciel est chargé en mémoire. Le lancement est obtenu par un RUN classique. L'écran apparaît. Vous devez alors choisir, à l'aide du crayon optique, avec quel périphérique vous souhaitez travailler. Votre choix se limite à deux possibilités:

1— Le lecteur de disquettes 0 **[D]** (les autres lecteurs 1, 2, 3 ne sont pas admis par le logiciel).

2— Le lecteur de cassettes LEP **[K]**.

Avant la sélection du périphérique, les pictogrammes sont représentés sur fond blanc. Après la sélection, le pictogramme représentant le périphérique assigné est représenté en couleurs inversées. A l'issue de cette phase, le périphérique choisi ne peut plus être modifié.

Le logiciel vous invite alors (à gauche et en bas de l'écran) à entrer sur la zone de saisie le nom du mot ou de l'expression que vous souhaitez voir apparaître dans la table. Les noms doivent avoir au maximum 8 caractères. La touche **[ENTREE]** valide la commande. A l'issue de cette commande, le nom du fichier est complété à 8 caractères par des espaces.

Le suffixe .SYT est ajouté au nom du fichier. Le nom du mot ou expression, précédé du rang qu'il occupe dans la table, est affiché sur l'écran. Un nouveau mot peut alors être introduit dans la table, puis un autre, etc. jusqu'à concurrence de 50.

Une pression sur la touche RAZ permet de quitter la phase de concaténation des expressions et de passer en phase de sauvegarde de la table. Le logiciel vous invite à entrer le nom du fichier de sauvegarde de la table. Ce nom ne doit pas dépasser 8 caractères et doit être exclusivement composé de lettres majuscules et de chiffres. La touche **[ENTREE]** termine la commande. Le fichier de la table, suffixé .PAR, est sauvé sur le périphérique assigné précédemment. Les numéros des erreurs potentielles sont affichés en rouge dans la fenêtre gauche en bas de l'écran. Pour connaître leur signification, il convient de se reporter au manuel de référence du BASIC.

## Listing

```

5  CONSOLE 0,24:SCREEN6,6,6
8  CLEAR,&HA000:CLS
10 ON ERROR GOTO 800
11 LOCATE1,22:COLOR6,6:ATTRB0,0:PRINT " ";:LOCATE1,23:
PRINT" ";
12 ATTRB1,1:COLOR4,3:LOCATE 12,1:PRINT "NORMAPHON":CONSOLE,,
,2
14 X1=5:X2=5:Y1=7:Y2=7
15 GOSUB 215
17 CONSOLE 4,20,0:SCREEN2,0,6:LOCATE10,22:ATTRB0,0
19 PRINT"UTILISER LE CRAYON";:LOCATE10,23:PRINT" POUR CHOISI
R --> ";
20 INPUTPEN X,Y
22 IF Y>168 THEN GOTO 23 ELSE GOTO 20
23 IF Y<183 THEN GOTO 24 ELSE GOTO 20
24 IF X>248 THEN GOTO 25 ELSE GOTO 20
25 IF X<296 THEN GOTO 26 ELSE GOTO 20
26 IF X<268 THEN GOTO 30 ELSE GOTO 35
30 X1=7:X2=5:Y1=5:Y2=7
31 W$="0:"
32 GOSUB 215
33 GOTO 39
35 X1=5:X2=7:Y1=7:Y2=5
37 GOSUB 215
38 W$="CASS:"
39 Z=&HA080:K=&H0080:AD=&HA000:GOSUB 700
40 FOR M=0 TO 50
50 GOSUB 100
52 IF V=1 GOTO 80
53 GOSUB 300
55 X=2+(M MOD 3)*12:Y=4+(M/3)
56 C$=STR$(M+1):L=LEN(C$)
57 A$=MID$(C$,1,L):B$=A$+"-"+B$
58 IFM<9 THEN B$=" "+B$
60 ATTRB0,0:COLOR2,0:LOCATE X,Y:PRINT B$
70 NEXTM
80 GOSUB 500
85 ATTRB0,0:COLOR2,0:LOCATE 8,20:PRINT "ENREGISTREMENT TERMI
NE";
99 END
100 B$="":C$="":BOXF (72,174)-(252,193),-5
101 LOCATE1,22:COLOR2,0:ATTRB0,0:PRINT "ENTRER ";:LOCATE1,23
:PRINT"UN MOT ";
102 C$=STR$(M+1):L=LEN(C$)
105 A$=MID$(C$,2,L)
106 IF M<9 THEN A$=" "+A$
107 ATTRB1,1:COLOR1,3:LOCATE 10,23:PRINT A$;
108 LOCATE 15,23:COLOR5,3:ATTRB1,1
109 FOR I=1 TO 8
110 A$=INPUT$(1)
111 IF ASC(A$)=&H02 THEN GOTO 201 ELSE V=0
112 IF ASC(A$)=&H0D GOTO 160
120 PRINT A$;
130 B$=B$+A$
150 NEXTI
155 GOTO 190
160 FOR A=I TO 8

```



```

170 A$=B$+" "
180 NEXTA
190 A$=B$+" .SYT"
200 RETURN
201 V=1:GOTO 200
215 BOXF (248,174)-(300,193),-5
220 LOCATE 32,23:COLORX1,Y1:ATTRB1,1:PRINT "D"
221 LOCATE 34,23:COLOR4,4:PRINT " ";
222 LOCATE 35,23:COLORX2,Y2:PRINT "K";
223 LOCATE 37,23:COLOR4,4:ATTRB0,1:PRINT " "
224 LOCATE 38,23:COLOR6,6:ATTRB0,1:PRINT " "
225 RETURN
300 A$=W$+A$:LOCATE03,3:ATTRB0,0:COLOR0,1:
301 PRINT"ADRESSE: ";:PRINTSTR$(Z);
302 LOCATE23,3:PRINT"LONGUEUR: ";:PRINTSTR$(K);
305 C=&HB56E:LOADM A$, (Z-C)
310 I=256*(PEEK(Z))+(PEEK(Z+1))
312 AR=Z-(&HA000):POKE AD,INT(AR/256)
313 POKE(AD+1),AR-INT(AR/256)*256
314 AD=AD+2
320 Z=Z+I:K=K+I
330 LOCATE03,3
340 PRINT"ADRESSE: ";:PRINTSTR$(Z);
341 LOCATE23,3:PRINT"LONGUEUR: ";:PRINTSTR$(K);
400 RETURN
500 BOXF (72,174)-(252,193),-5
501 LOCATE1,22:COLOR2,0:ATTRB0,0:PRINT "ENTRER ";:LOCATE1,23
:PRINT"FICHIER";
508 LOCATE 15,23:COLOR1,2:ATTRB1,1
509 FOR 1=1 TO 8
510 A$=INPUT$(1)
512 IF ASC(A$)=&HOD GOTO 560
520 PRINT A$;
530 B$=B$+A$
550 NEXTI
555 GOTO 590
560 FOR A=1 TO 8
570 A$=B$+" "
580 NEXTA
590 A$=W$+B$+" .PAR"
592 SAVEM A$, &HA000, Z, 000
600 RETURN
700 FOR I=&HA000 TO &HA080
710 POKE I, &HFF
720 NEXTI
730 RETURN
800 LOCATE1,22:COLOR1,0:ATTRB0,0:PRINT "ERREUR ";:LOCATE1,23
:PRINT ERR ;
810 RESUME 85

```

