

**MultiDeskOS © :
Manuel Utilisateur**

Manuel Utilisateur pour MultiDeskOS version 1.4
Version du document 1.0
Janvier 2004

GIERECH Michael
Jayce The CrazyChild ©

Contenu

1. Introduction

- 1.1. [Ce document](#)
- 1.2. [MultiDeskOS](#)
- 1.3. [Avoir plus d'informations](#)

2. Installation de MultiDeskOS

- 2.1. [Installation sous DOS](#)
- 2.2. [Installation sous Microsoft Windows](#)
- 2.3. [Installation sous Linux](#)
- 2.4. [Installation sur tout autre système](#)

3. Première utilisation

- 3.1. [Le choix du logiciel](#)
- 3.2. [Le choix de l'interface GUI](#)

4. Personnalisation de votre système MultiDeskOS

- 4.1. [Les fichiers de MultiDeskOS](#)
- 4.2. [Comprendre les fichiers MultiDeskOS](#)
- 4.3. [Automatiser l'une ou l'autre tâche](#)
- 4.4. [Démarrer automatiquement un logiciel](#)
- 4.5. [Réparer l'une ou l'autre fonction MultiDeskOS](#)

- 4.6. [Mettre le système à jour](#)
- 4.7. [Supprimer le système du disque](#)
- 4.8. [Posséder plusieurs MultiDeskOS](#)
- 4.9. [Effectuer une sauvegarde du système](#)

- 4.10. [Installer un nouveau logiciel](#)
- 4.11. [Supprimer un logiciel définitivement](#)
- 4.12. [Posséder plusieurs fois un même logiciel](#)
- 4.13. [Effectuer une sauvegarde d'un logiciel](#)
- 4.14. [Comment graver MultiDeskOS et ses logiciels](#)
- 4.15. [Comment récupérer MultiDeskOS d'une sauvegarde.](#)

- 4.16. [Les interfaces graphiques](#)
- 4.17. [La GUI Win32](#)
 - [Win32, Son interface graphique](#)
 - [Win32, Ses résolutions graphiques](#)
 - [Win32, Le menu démarrer](#)
 - [Win32, Compatibilités avec Microsoft Windows.](#)
 - [Win32, Compatibilité avec les logiciels MultiDeskOS](#)

- 4.18. [Les images et les sons](#)
- 4.19. [Que sont les fichiers DIA](#)
- 4.20. [Le format MDS](#)

5. Gestion des périphériques et des drivers MultiDeskOS

- 5.1. Les périphériques de base
- 5.2. Le clavier
- 5.3. La souris
- 5.4. Le CDROM
- 5.5. Le disque dur et les Racks
- 5.6. Ecrans et cartes graphique
- 5.7. Les cartes sons

- 5.8. La gestion des drivers périphériques
- 5.9. Les drivers MultiDeskOS et DOS
- 5.10. Les périphériques sans drivers

6. Aucune limite : La programmation sous MultiDeskOS

- 6.1. Le langage MultiDeskOS
- 6.2. Le code MultiDeskOS
- 6.3. La gestion des fonctions
- 6.4. La gestion des boucles
- 6.5. La gestion des conditions
- 6.6. La gestion des fichiers

- 6.7. La compatibilité des logiciels et jeux MultiDeskOS
- 6.8. Pourquoi programmer en MultiDeskOS

- 6.9. Créons un logiciel MultiDeskOS complet
- 6.10. Création de son dossier et préparatifs

Chapitre 1

Introduction

1.1 Ce document

Dans ce document, vous trouverez toutes les informations utiles afin d'utiliser notre système MultiDeskOS au mieux de ses capacités. Comment l'installer, le configurer, le modifier et bien plus encore... Vous pourrez aussi y découvrir certaines faces cachées.

1.2 MultiDeskOS

MultiDeskOS est apparu en l'an 1996. A l'époque, je ne savais pas encore ce que deviendrait ce véritable monstre informatique. MultiDeskOS appelé Jayces System Intelligence à l'époque ne permettait que la gestion de la domotique. Un joystick peut envoyer un signal au PC, donc il est possible de lire ce signal et de convertir le bouton du joystick en bouton de sonnette pour une porte. Ensuite, à part compter le nombre d'entrées, j'y ai ajouté un module permettant de lire des petits fichiers sons via le speaker du PC et enfin, les fichiers WAV. MultiDeskOS pouvait donc dire bonjour aux clients du magasin lorsqu'ils entraient et les comptait. Le système fonctionnait très bien, car branché à l'arrière du magasin, il permettait d'informer le gérant qu'un client était entré et pouvait ainsi empêcher les vols pendant que celui-ci se trouvait à l'arrière afin d'y promener son chien. MultiDeskOS a été ensuite laissé un peu à l'abandon car je me suis occupé de diverses choses courantes. Ce système me restait malgré tout en tête de manière permanente. Avoir un système gérant la domotique, l'intelligence artificielle, la possibilité de pouvoir discuter avec l'ordinateur, de le transformer en être vivant était devenu une véritable obsession. J'ai recommencé le système et en ai fait un petit Shell DOS. Je m'étais alors rendu compte que le système était peu stable, qu'il ne permettait rien mis à part le fait de pouvoir afficher une simple image à l'écran et d'avoir un curseur de souris. Je l'ai donc recommencé encore une fois... et en ai fait la version 1.0 que tout le monde connaît. Nous étions alors je pense en l'an 2001. Le système 1.0 était très lent et comportait beaucoup de bugs. Il ne s'agissait toutefois plus d'un Shell DOS mais plutôt d'un langage. Ceci permettant donc d'avoir un système pouvant évoluer, même s'il plantait encore souvent. Je l'ai encore une fois recommencé et en ai obtenu un an plus tard (2002-2003) les versions 1.1, 1.2, 1.3 et enfin 1.4 qui est la version actuelle du système. Concrètement, MultiDeskOS permet de faire un peu de tout et n'importe quoi. Il possède son propre langage de programmation, pourrait, si complété d'un logiciel tel que FreeDOS être totalement bootable et permet n'importe quelle interface graphique. Ainsi, il est tout à fait possible de donner à MultiDeskOS l'apparence de Microsoft Windows ou de tout autre système.

Pour bien comprendre le fonctionnement de MultiDeskOS, il faut le voir comme une suite d'imbrications. En effet, le starter charge ses fichiers de commande, qui chargent les programmes et ainsi de suite. Une commande en appelle une autre et ainsi de suite. Dans le cerveau d'un être vivant, ce sont aussi les imbrications qui forment en quelque sorte notre intelligence. La façon que nous avons à connaître la valeur des mots, de les transformer en valeurs numériques et d'en former des phrases via les accords de notre langue. MultiDeskOS n'a rien avoir avec tous ces logiciels qui se disent intelligents mais qui ne sortent qu'une phrase comportant le même mot que le principal de la phrase que vous avez entré. MultiDeskOS connaît une série de fonctions, et donc de commandes ou de valeurs qu'il peut assigner différemment suivant les circonstances. Par exemple, il connaît la commande `Screen.Write` mais il pourrait tout à fait être possible de lui apprendre que « Ecris » signifie la même chose que `Screen.Write`. Ainsi, il pourrait tout à fait possible d'entrer une commande telle que « Ecris Bonjour » pour qu'il s'exécute... On peut donc dire qu'il comprend ce que vous faites en quelque sorte car finalement, les hommes en font de même... Ils possèdent une logique certes, chose que MultiDeskOS n'a pas encore développé, mais il sait déjà faire des liens et sait que l'instruction `Screen.Write` doit faire une série de choses... L'enfant qui vient au monde ne se programme-t-il pas en se déduisant que pour marcher il faut mettre un pied devant l'autre et recommencer la fonction en boucle afin d'avancer ? MultiDeskOS connaît une série de fonctions, qui pourraient lui permettre d'en apprendre d'autres. En effet, la fonction marche, c'est déplacer le pied, puis la jambe et ce qui va dans l'ensemble de la marche.

MultiDeskOS sera de plus en plus capable de s'autoprogrammer et de s'auto modifier. Il fonctionne déjà en mode texte interpréteur. Les programmes ou les fonctions ne sont jamais traduites en code spécifique. MultiDeskOS lit les programmes. Ceux-ci appellent des fonctions, qui appellent d'autres fonctions et ainsi de suite. MultiDeskOS lit le code qui le compose comme un homme lit un livre. Pas besoin de lui apprendre la grammaire car normalement, elle n'est qu'une suite logique. `Ecris bonjour` est une instruction suivie d'une option. MultiDeskOS connaît `Screen.Write #Text('Bonjour')`. `Screen.Write` est l'instruction à exécuter et `Bonjour` l'option qu'il doit prendre en compte tel un homme qui ne pense plus aux instructions nécessaires pour la marche.

MultiDeskOS est multitâche préemptif et open source GPL.

1.3 Plus d'informations

Si vous souhaitez avoir plus de renseignements, merci de bien vouloir nous contacter par email ou de bien vouloir visiter notre site Internet.

Jayce The CrazyChild ©
<http://www.multideskos.com>
support@multideskos.com

Chapitre 2

Installation de MultiDeskOS

2.1 Installation sous DOS

Pour installer MultiDeskOS sous DOS, rien de plus simple. Téléchargez le fichier RAR ou ZIP qui se trouve sur notre site Internet officiel et décompressez-le sur le disque de votre choix. Il peut s'agir d'une disquette, d'un CDROM, d'un disque dur ou tout autre support permettant les fichiers compatibles DOS. Une fois ce fichier décompressé sur le disque, vous obtenez un dossier principal tel que C:\MultiDSK. Notre système doit toujours être dans un dossier racine, pour une question de compatibilité avec le nombre de sous dossier. Le DOS ne permet normalement que 8 sous imbrications de dossier et donc, nous évitons d'en utiliser avant même que le système MultiDeskOS ne soit exécuté. Si vous ne souhaitez pas utiliser le DOS de Microsoft, sachez qu'il en existe un bon nombre de gratuits sur Internet. Le DOS n'est utilisé que pour son secteur BOOT et ses interruptions logicielles et matérielles ainsi que pour ses drivers périphériques ou ses jeux. En effet, les logiciels MultiDeskOS tout comme les jeux peuvent être programmés en MultiDeskOS, toutefois, les jeux nécessitant beaucoup de ressources trouvent un avantage à tourner en monotâche... Il n'est pas toujours nécessaire que l'heure continue de défiler pendant que le jeu tourne, ou que les accès au réseau ne soient analysés.

2.2 Installation sous Microsoft Windows

L'installation sous Windows est encore plus simple, il suffit de télécharger et d'ouvrir le fichier MultiDSK.EXE sur notre site Internet et de l'installer. Les fichiers Microsoft Windows ne seront pas touchés ou modifiés. Il y aura une icône sur le bureau de Windows ainsi que dans son menu démarrer. Vous obtiendrez après installation un dossier principal C:\MultiDSK comme pour DOS. Les deux versions sont totalement les même ! Ne cherchez pas à installer le fichier MultiDSK.RAR en plus du MultiDSK.EXE car les deux fichiers sont identiques. La différence n'est active que durant l'installation facilitée par le fichier exécutable de Windows.

2.3 Installation sous Linux

L'installation sous Linux consiste à décompresser le fichier RAR dans le dossier qui convient, afin d'avoir un C:\MultiDSK sous le DosEMU de celui-ci.

2.4 Installation sur tout autre système

Tout système supportant un émulateur DOS 32 bits peut faire tourner MultiDeskOS. Il suffit de le démarrer tout simplement depuis l'émulateur de votre choix. MultiDeskOS possèdera par la suite, d'autres starters permettant une installation réelle sur les autres systèmes du marché tel que les Macintoshs, Amiga et Atari.

Chapitre 3

Première utilisation

3.1 Le choix du logiciel

Lorsque MultiDeskOS démarre pour la première fois, un menu graphique se charge et s'affiche tout simplement à l'écran. Ce menu vous permet de choisir un logiciel parmi ceux pouvant être utilisés. Les logiciels utilisables sous MultiDeskOS se trouvent dans le dossier C:\MultiDSK\Softs\ et possèdent tous un dossier principal. Tous les logiciels fournis sont open source, sous licence GPL. Il vous est donc possible de les modifier, ou de les consulter à votre guise.

Le fichier C:\MultiDSK\Run.bat vous permet de démarrer ce menu très rapidement et donc, de choisir un logiciel très simplement. Pour ceux qui le souhaitent, il est tout à fait possible de demander à MultiDeskOS d'exécuter l'un ou l'autre logiciel automatiquement à chaque démarrage. Veuillez regarder plus bas dans le document pour savoir comment faire...

3.2 Le choix de l'interface GUI

D'autres dossiers se trouvent dans le répertoire des logiciels. Il s'agit des GUI. Graphic User Interface, comme certains l'appellent. Une GUI permet donc à MultiDeskOS de prendre l'une ou l'autre apparence. Elles sont placées dans ce dossier car elles fonctionnent comme tout logiciel MultiDeskOS. L'interface Win32 par exemple, vous permet de donner à MultiDeskOS l'apparence de MS-Windows !

La configuration des interfaces graphique se fait indépendamment du système imité. En effet, il ne sert à rien de modifier la configuration de Microsoft Windows pour modifier l'apparence de l'interface graphique Microsoft Windows de MultiDeskOS. Certaines GUI MultiDeskOS permettent une compatibilité avec le système imité, notamment pour permettre à MultiDeskOS de lire des images ou des sons de l'un ou l'autre système. La version 1.4 de MultiDeskOS ne possède que la GUI Win32. Libre à vous d'en créer d'autres. De nouvelles GUI viendront compléter le système dans un avenir plus ou moins proche.

Chapitre 4

Personnalisation de votre système MultiDeskOS

4.1 Les fichiers de MultiDeskOS

MultiDeskOS possède ses propres formats de fichiers. Tous ne fonctionnent pratiquement que en mode texte. En effet, je rappelle que MultiDeskOS est interpréteur et non compilateur et lit les fichiers comme un homme lit un livre.

Parmi la liste de ses fichiers, nous avons les MDC. Ces fichiers sont équivalents aux fichiers EXE de Microsoft Windows. Tous ne peuvent être appelés directement, il faut voir selon le cas. Tous les logiciels MultiDeskOS possèdent un fichier Start.mdc. Ce nom a été défini afin qu'il soit plus rapide et faisable de démarrer l'un ou l'autre logiciel depuis son dossier. Deux fichiers start.mdc peuvent être totalement différents ! Ces fichiers contiennent des valeurs et des commandes.

Ensuite nous avons les fichiers MDI ne contenant que des valeurs. Ces fichiers sont similaires aux fichiers INI de Microsoft Windows.

Enfin, les fichiers MDF contiennent une liste de fonctions... morceaux de programmes pouvant être appelés à divers endroit du système par n'importe quel logiciel, jeux, ou autre fonction. Ces fichiers sont similaires aux fichiers DLL de Microsoft Windows.

Les fichiers MDS permettent de sauvegarder ou restaurer le contenu de l'écran en mode texte. Pour sauvegarder l'écran en mode graphique, il faut utiliser la commande MultiDeskOS permettant la gestion des images PCX.

Les images DIA quand à elles sont de petites icônes. Elles sont actuellement définies par l'une ou l'autre valeur très simple via une variable. Par exemple, le 0 est similaire au noir, le 7 au gris, le E au jaune etc.. Le fichier dia.mdi qui se trouve dans le dossier système de MultiDeskOS vous montre quelques exemples simples.

4.2 Comprendre les fichiers MultiDeskOS

Pour comprendre le fonctionnement d'un fichier MultiDeskOS, il suffit de se mettre à la place de la machine et de faire comme lui...

Premièrement, MultiDeskOS ouvre le fichier start.mdc du logiciel à exécuter. Deuxièmement, il regarde quelles sont les commandes du fichier et les convertit. Enfin, il exécute le fichier converti.

Un fichier chargé en mémoire ne peut être modifié. Il faut modifier le fichier, arrêter le programme en cours et le recharger. La modification peut se faire en cours d'exécution car le fichier lu est refermé de suite.

4.3 Automatiser l'une ou l'autre tâche

Utilisez les commandes GetTime et GetDate sous MultiDeskOS pour automatiser l'une ou l'autre tâche. En effet, rien n'empêche votre logiciel, une fois chargé, de regarder s'il est temps ou non d'effectuer l'une ou l'autre action et d'agir en conséquence. Il serait tout à fait simple de créer un logiciel d'automatisation de tâches sous MultiDeskOS !

4.4 Démarrer automatiquement un logiciel

Comme MultiDeskOS connaît ses commandes, il est tout à fait possible de lui demander de faire des liens. Ainsi, il est tout à fait possible d'ajouter la commande :
`exec #folder(&multideskos.folder.softs) #filename('antibug/start.mdc')`

dans le fichier c:\multidsk\system\start.mdc afin que le logiciel antibug soit chargé automatiquement au démarrage de MultiDeskOS. Bien entendu, vous verrez que le fichier system.mdc est déjà demandé et donc, que ce dernier exécutera quelques commandes, notamment celle qui va démarrer le logiciel en paramètre dans le fichier run.bat de multideskos. Il faut donc faire attention à ne pas entrer en conflit. Il serait encore une fois possible d'apprendre à MultiDeskOS le mot « charge » plutôt que Exec afin que l'on puisse taper la commande :
`charge &multideskos.folder.softs antibug/start.mdc`

4.5 Réparer l'une ou l'autre fonction MultiDeskOS

MultiDeskOS sera capable de s'auto réparer puisqu'il connaît la liste de ses commandes. Ainsi, si la commande souhaitée est screen.wrixe, il peut retrouver la commande originale screen.write avec un t au lieu du x ! Il pourra donc retrouver l'origine de ses commandes et bien plus encore. Si vous souhaitez modifier l'une ou l'autre fonction de MultiDeskOS, il suffit d'aller dans le fichier MDF concerné c:\multidsk\system\mdf\... et de le modifier. Les commandes assembleur sont très lentes actuellement sous MultiDeskOS car chaque instruction est une commande MultiDeskOS et non pas une instruction assembleur simple.

4.6 Mettre le système à jour

Pour mettre votre version actuelle de MultiDeskOS à jour, rien de plus facile ! Il vous suffit de télécharger le nouveau package MultiDeskOS depuis notre site. Une fois ceci fait, décompressez le dans le dossier de MultiDeskOS afin de remplacer les fichiers présents sur le disque actuellement. Il n'est donc pas conseillé de modifier directement les fichiers de MultiDeskOS, ceux-ci étant chaque fois remplacés lors de nouvelles versions. Rien ne vous empêche de créer votre fichier et de l'appeler depuis le fichier system.mdc du dossier système, ou même de son start.mdc.

Le logiciel Softs sera amélioré par la suite et permettra de mettre à jour en une seule touche, tous vos logiciels MultiDeskOS ainsi que le système lui-même.

4.7 Supprimer le système du disque

Pour supprimer MultiDeskOS sous Microsoft Windows, allez dans le menu démarrer et cliquez sur MultiDeskOS // Désinstaller MultiDeskOS. Il vous est aussi possible de le désinstaller depuis le panneau de configuration Microsoft Windows, ajout & suppressions de programmes. Le désinstalleur ne fera rien d'autre que de supprimer le dossier racine MultiDSK du disque. Il n'est pas conseillé de l'effacer manuellement si vous avez installé MultiDeskOS depuis Windows car l'icône du bureau et dans le menu démarrer ne seraient pas effacés.

Pour supprimer MultiDeskOS si vous l'avez décompressé depuis son fichier RAR, il vous suffit de supprimer directement son dossier C:\MultiDSK. Aucun fichier ne restera sur le disque, sauf si vous avez exécuté un logiciel MultiDeskOS personnel.

Aucun logiciel MultiDeskOS fourni ne modifie la configuration de Microsoft Windows à part le logiciel Antibug qui permet de récupérer des bugs Microsoft Windows, y compris si celui-ci n'est pas démarré.

4.8 Posséder plusieurs MultiDeskOS

Il est tout à fait possible de se partager un exemplaire de MultiDeskOS si vous souhaitez utiliser la même configuration. Toutefois, vous et votre famille ne voulez sans doute pas avoir accès aux fichiers des autres... vous ne voulez sans doute pas la même configuration d'image de fond d'écran ou les mêmes logiciels... Un moyen simple consiste à installer plusieurs MultiDeskOS sur le disque. Vous pouvez soit posséder chacun votre mémoire USB ou compatible, ceci permettant de transporter MultiDeskOS partout avec vous, soit directement sur le disque dur. Il est possible d'avoir un MultiDeskOS pour les jeux et un autre pour les logiciels et le travail.

Pour avoir plusieurs versions de MultiDeskOS sur le disque, modifiez simplement le nom de dossier. Exemple : MultiDSK en Multi001. Il est possible d'avoir autant de MultiDeskOS sur le disque que de noms de dossiers en 8 lettres et chiffres. Ne mettez pas de noms longs ou avec espaces car votre MultiDeskOS ne fonctionnerait probablement plus sous le simple DOS.

4.9 Effectuer une sauvegarde du système

Vous avez installé MultiDeskOS. Vous l'avez configuré et avez installé divers logiciels et jeux dessus... vous avez des données et des textes privés... vous souhaitez tout sauvegarder une bonne fois pour toute... La solution est très simple ! Il vous suffit, sous Microsoft Windows de graver le dossier principal de MultiDeskOS sur CDROM ou DVD. Vous pouvez bien entendu le sauvegarder sur une simple disquette s'il ne prend pas trop de place. Une fois le dossier principal de MultiDeskOS sur disque de sauvegarde, vous pouvez soit le démarrer depuis le disque même, soit le récupérer du disque et le remettre à son emplacement de base.

4.10 Installer un nouveau logiciel

Pour installer un nouveau logiciel MultiDeskOS, décompressez simplement son dossier dans le répertoire SOFTS de MultiDeskOS, de façon à obtenir le chemin :
<C:\MultiDSK\Softs\MonSoft\Start.mdc>

Votre logiciel sera reconnu au prochain démarrage du logiciel SOFTS de MultiDeskOS, logiciel chargé au démarrage du système par défaut.

4.11 Supprimer un logiciel définitivement

Pour supprimer un logiciel MultiDeskOS, effacez simplement son dossier du répertoire SOFTS de MultiDeskOS. Dans l'exemple donné en 4.10, supprimez simplement le dossier MonSoft depuis le simple explorateur de Microsoft Windows ou via la commande Deltree de MS-DOS. Le logiciel SOFTS permettra par la suite de supprimer un logiciel en une pression sur une touche !

4.12 Posséder plusieurs fois un même logiciel

Posséder plusieurs fois un même logiciel sous MultiDeskOS ne pose pas de problème. Il suffit, soit d'avoir le dossier du logiciel sous plusieurs noms, soit d'avoir plusieurs MultiDeskOS. En effet, le logiciel en question peut regarder dans quel dossier il se trouve et refuser de fonctionner s'il est déplacé ou que son nom de dossier est différent de celui prévu initialement.

4.13 Effectuer une sauvegarde d'un logiciel

Pour sauvegarder un logiciel MultiDeskOS, copiez simplement son dossier principal sur CDROM ou sur DVD. Ceci fonctionne comme pour la sauvegarde du système.

4.14 Comment graver MultiDeskOS et ses logiciels

Sous Microsoft Windows, utilisez votre logiciel de gravure habituel. Demandez la création d'un nouveau CD de donnée et déplacez simplement le dossier C:\MultiDSK dans la zone prévue. Cette zone désigne ce qui sera gravé comme données sur le CDROM. Cliquez sur le bouton de gravure et le tour est joué.

4.15 Comment récupérer MultiDeskOS d'une sauvegarde

Pour récupérer les fichiers qui se trouvent sur votre CDROM de sauvegarde, il vous suffit sous Microsoft Windows, de cliquer avec le bouton droit sur le dossier X:\MultiDSK du CDROM (le X étant la lettre du lecteur de CDROM), de cliquer sur le bouton COPIER, de vous déplacer sur votre disque dur C par exemple, là où MultiDeskOS devra être copié et exécuté et de faire COLLER avec le bouton droit de la souris. Une fois l'opération effectuée, vous obtiendrez le dossier C:\MultiDSK. Il vous suffit alors d'exécuter le fichier run.bat comme d'habitude. En cas de non fonctionnement, supprimez l'attribut de lecture seule sur le dossier MultiDSK et tous ses fichiers. Sous Microsoft Windows XP, il est proposé de supprimer l'attribut de lecture seule sur le dossier et tous ses sous-dossiers et fichiers.

4.16 Les interfaces graphiques (GUI)

Programmer son interface GUI est très facile ! Regardez simplement l'exemple de Win32 si vous ne savez pas comment faire. Une GUI n'est rien d'autre qu'un logiciel graphique sous MultiDeskOS. Il faut bien entendu définir un mode VESA graphique pour l'écran, ainsi qu'un pointeur de souris (DIA) et une série d'éléments. Ces éléments permettent de créer des fenêtres, des boutons, des images et toute sorte d'éléments graphiques. Certains éléments sont automatisés. Par exemple, il n'est pas nécessaire de taper 10 lignes pour créer un bouton ! La commande Element.Set permet via ses options de paramétrer l'une ou l'autre commande lors de click souris. Ainsi, lorsque le bouton gauche de la souris est relâché sur l'élément, la commande demandée est exécutée automatiquement. Les déplacements d'éléments sont autonomes. Il est possible d'utiliser les commandes Screen.Rec3D et autres pour concevoir une GUI vraiment complète et efficace.

4.17 La GUI Win32

La GUI Win32 sous MultiDeskOS permet d'avoir un petit Microsoft Windows portable en apparence. Bien entendu, il n'est pas possible d'exécuter les logiciels Microsoft Windows si ce dernier n'a pas été chargé auparavant.

Win32, son interface graphique

L'interface Win32 ressemble fort à l'originale, bien qu'il y ait encore de nombreux progrès à faire de part et d'autre. Ainsi, son menu démarrer devrait se voir un petit peu étoffé et rendu plus proche de l'original. Sous MultiDeskOS toutefois, nous recherchons la simplicité de manière générale. Ainsi, pourquoi avoir un menu Programmes dans le menu démarrer qui soit complet et difficile alors qu'il suffit de charger le logiciel Softs de MultiDeskOS ? Les gens se perdent un petit peu lorsqu'ils suppriment l'icône du menu démarrer en pensant qu'ils suppriment le logiciel même. Sous MultiDeskOS, le logiciel Softs permettra de faire tout ce qu'il faut en pressant seulement une touche du clavier.

Win32, ses résolutions graphiques

Les résolutions du Shell Win32 dépendent des modes vidéo supportés par votre carte graphique. Aucune restriction n'a été programmée et il est tout à fait possible de monter en 1280x1024 ou plus encore. Ces modes vidéo sont toutefois en 256 couleurs actuellement. Le mode RGB viendra compléter les possibilités par la suite.

Win32, le menu démarrer

Actuellement, le menu démarrer du Shell Win32 permet de démarrer n'importe quel logiciel MultiDeskOS prévu à cet effet. En conséquence, un logiciel MultiDeskOS prévu pour fonctionner en mode texte ne fonctionnera pas ou prendra le contrôle de l'affichage. Les boutons indisponibles sont grisés et seul l'aide, les programmes, et le bouton permettant de quitter le Shell ont été inclus.

Win32, compatibilités avec Microsoft Windows

Pour le moment aucune compatibilité n'est vraiment réelle. Les fichiers de Microsoft Windows seront toutefois de plus en plus accessibles via ce Shell.

Win32, compatibilités avec les logiciels MultiDeskOS

Win32 est un logiciel MultiDeskOS et est donc 100% compatible avec ce dernier. Nous allons pouvoir avoir un système ayant les Shell Windows, Mac et autre, transportable et pouvant tourner sous n'importe lequel de ces systèmes, sans la moindre installation (sauf copie de fichiers).

4.18 Les images et les sons

La gestion du multimédia n'est pas encore au point sous MultiDeskOS. De nombreux formats vont toutefois être de plus en plus implantés sous MultiDeskOS, lui permettant de gérer les fichiers de tout système actuel commercial ou non.

4.19 Que sont les fichiers DIA

Les fichiers DIA sont de petites icônes permettant d'enjoliver un peu les logiciels graphiques. Ces DIA signifient Dessins par Intelligence Artificielle. Bien entendu elles ne le sont pas encore, mais permettront par la suite de programmer « Dessine moi un mouton » pour que l'ordinateur puisse dessiner un mouton à l'écran. Il suffit encore une fois de définir que mouton = le nom du fichier mouton.dia, de créer une fonction permettant de dessiner un élément DIA à l'écran via Dia.Show et enfin de permettra à cette fonction le choix d'un nombre... Toute la phrase peut se transformer en compréhension, en suite de nombres, de valeurs, de fonctions... C'est ça qui forme l'intelligence finale tout compte fait.

4.20 Le format MDS

Le format MDS est pratique car il permet de sauvegarder l'écran en mode texte et de le restaurer très facilement... une seule commande suffit à chaque fois. Plus rapide donc que d'avoir 50 Screen.Write permettant d'afficher un logo sur 50 lignes écran.

Chapitre 5

Gestion des périphériques et des drivers MultiDeskOS

5.1 Les périphériques de base

Les périphériques de base, sont les disques durs, les CDROM, la souris et tout autre système fourni principalement avec tous les ordinateurs du magasin. Ces périphériques nécessitent parfois des drivers et parfois non.

5.2 Le clavier

Le clavier est principal. Il est utilisé pour taper des textes ou pouvoir vous déplacer dans le système MultiDeskOS (sauf si vous utiliser la GUI Win32, et encore...). Il ne nécessite aucun driver à la base, qu'il soit sans fil ou avec n'a aucune importance. Bien entendu, les claviers nouvelle version, sans fils et avec plein de boutons ne seront peut-être pas fonctionnels à 100%. Toutefois, les lettres et les chiffres le seront toutefois. Les touches non reconnues sont les lunes et autre. Si vous exécutez MultiDeskOS sous Microsoft Windows, la gestion du clavier est prise en charge automatiquement par ce dernier. Sinon, il suffit de voir s'il existe un driver DOS pour votre clavier.

5.3 La souris

La souris ne sert que pour les logiciels utilisant cette dernière. Elle n'est pas encore très répandue dans la version 1.4 de MultiDeskOS mais le sera vraiment de plus en plus, celle-ci étant devenue l'outil principal d'un ordinateur. Les souris ont besoin d'un driver pour fonctionner. Il vous suffit de trouver le fichier mouse.com et de le charger depuis votre fichier run.bat du dossier racine MultiDeskOS. Sous Microsoft Windows, ce périphérique est pris en charge automatiquement.

5.4 Le CDROM

Le CDROM n'est pas encore tout à fait pris en charge. S'il est vrai qu'il existe des fonctions permettant sa gestion simple sous MultiDeskOS, il est vrai aussi que les drivers OAKCDROM.SYS et MSCDEX.EXE sont toujours nécessaires sous DOS. Sous Microsoft Windows, le CDROM est reconnu automatiquement.

5.5 Le disque dur et les Racks

Ces périphériques sont reconnus immédiatement. Le Rack n'est qu'un tiroir permettant de placer le disque dur, et n'a besoin d'aucun driver en général. Le disque dur est reconnu de suite par le BIOS de la machine et ne nécessite plus vraiment de driver. Sous DOS toutefois, sa capacité pourrait se voir réduite s'il possède plus de 2Go. Pensez à mettre la version 7.0 de MSDOS si tel est le cas... Ce MS-DOS 7.0 provient du CDROM de Microsoft Windows 98 normalement.

5.6 Ecrans et cartes graphiques

MultiDeskOS permet normalement les modes VESA de base. Il permettra les modes 16, 24 et 32 bits par la suite, ainsi que le multi écran et un affichage plus élevé qu'à du 60 Hertz. Aucun driver n'est normalement nécessaire pour votre carte graphique. Les drivers VESA seront au format MultiDeskOS et non DOS ou Microsoft Windows. La gestion de télévisions, 3D ou autre n'est pas encore disponible.

5.7 Les cartes sons

Ces dernières ne sont pas encore disponibles sous MultiDeskOS 1.4. Elles seront gérées dans l'une ou l'autre prochaine version de MultiDeskOS.

5.8 La gestion des drivers périphériques

Si vous ne parvenez pas à faire fonctionner votre périphérique sous MultiDeskOS, pensez qu'il faut soit un driver Windows, soit un driver DOS. De plus, il faut que MultiDeskOS reconnaisse des commandes pour ce périphérique.

5.9 Les drivers MultiDeskOS et DOS

MultiDeskOS va prendre de plus en plus de place et va gérer de plus en plus de choses. Dans un premier temps, il vous est possible d'utiliser les drivers DOS si vous ne parvenez pas à faire fonctionner le matériel convenablement. Les scanners, les appareils photo numérique et autre ne sont pas encore pris en compte. Nous ne souhaitons pas remplacer les systèmes actuels en deux jours... Nous comptons créer un système portable dans un premier temps, pouvant tourner sur n'importe quel système actuel. Avoir un système tel que MultiDeskOS à portée de main, que se soit au bureau ou à son domicile afin de pouvoir lire ses emails partout où l'on va, pouvoir dépanner la machine simplement via Antibug, pouvoir avoir son système bureautique avec bientôt un traitement de texte portable etc.. est pratique et simple.

5.10 Les périphériques sans drivers

Ils fonctionnent sous MultiDeskOS si celui-ci possède les commandes de gestion.

Chapitre 6

Aucune limite : La programmation sous MultiDeskOS

6.1 Le langage MultiDeskOS

Finalement, qu'est-ce que MultiDeskOS ? Un langage ? Un système ? Les deux ! Effectivement, pourquoi concevoir un système et plein de langages ? Pour une meilleure gestion ? Non ! Je n'y crois pas du tout... Le C++, le Pascal, le Delphi, le Basic... tout ça pour quoi ? Pour afficher du texte, des images, des sons, et tout ce qui va avec... J'ai préféré ne créer par simplicité qu'un seul et même langage. Il est totalement souple puisqu'il suffit de modifier l'une ou l'autre fonction pour que le système la prenne en compte lors de son prochain démarrage... et encore, il est même possible de définir une nouvelle fonction dans un fichier séparé et de charger simplement ce fichier une fois terminé. MultiDeskOS, c'est la simplicité. Avoir un seul langage permettant au logiciel de fonctionner en mode texte et en mode graphique sans devoir le reprogrammer deux fois. Le faire fonctionner dans diverses résolutions sans devoir le modifier en conséquence. Avoir un système qui comprenne de plus en plus ce que l'on veut... Avoir une série de commandes qui s'empilent les une aux autres afin d'avoir la possibilité de le compléter tel des informations complètent un cerveau humain. Avoir un correcteur orthographique pouvant servir pour tout le système, une gestion de base de donnée pouvant servir elle aussi pour tout le système, contrôler son PC par email et avoir un système qui comprend l'email envoyé plutôt que de l'exécuter bêtement comme une machine exécutant du byte code ou du code compilé comportant peut-être des erreurs ou des commandes risquées tel que le formatage du disque...

6.2 Le code MultiDeskOS

Ce dernier est vraiment à la portée de tous... Pourquoi ? Parce que le système est mal programmé et simpliste ? Non ! Certainement pas... Lorsqu'un homme sort une phrase comme « Le ciel est bleu » est finalement simple d'apparence mais nécessite tout de même un cerveau et une intelligence non ? Si l'intelligence est si simple et que remarquer que le ciel est bleu est si facile, pourquoi en sommes-nous toujours à utiliser un clavier pour encoder une documentation sous un traitement de texte ? C'est là que MultiDeskOS va avoir de plus en plus de différence... Il sera de plus en plus possible de lui taper des phrases tel que Un + Two sous la simple calculatrice pour qu'il nous sorte le résultat 3. Imaginez ce qu'il sera possible de faire avec un support domotique, des images DIA pouvant afficher des images, celles-ci contenant chaque fois des noms de fichiers, des noms propres, des valeurs numériques de haine, de violence, d'amour, de chaleur, de froid... la gestion de fonctions de plus en plus complètes, se réfèrent chaque fois à d'autres fonctions... Son auto réparation, ou son auto programmation...

6.3 La gestion des fonctions

Une fonction est un ensemble de commandes pouvant être appelées quand bon vous semble. Par exemple, si vous créez un morceau de code permettant d'afficher du texte à l'écran, vous n'allez pas réécrire ces 10 lignes de code pour chaque texte à écrire. Vous allez créer une fonction tel que `Screen.Write` pouvant être appelée autant de fois que nécessaire, avec une liste d'options chaque fois différentes.

6.4 La gestion des boucles

Les boucles permettent de répéter un même code plusieurs fois. Dans l'exemple des fonctions, le texte devait changer pour chaque ligne. Ici, si vous devez afficher 20 fois le même texte à l'écran, vous allez appeler la fonction `Screen.Write`, contenant elle-même un ensemble de fonctions permettant l'écriture à l'écran dans une boucle.

6.5 La gestion des conditions

Les conditions sont utiles si vous souhaitez comparer une valeur avec une autre. Par exemple, si le nombre de vies dans le jeu est de zéro, alors affiche qu'il faut arrêter de jouer. Sous MultiDeskOS il existe plusieurs façons d'effectuer l'une ou l'autre condition.

6.6 La gestion des fichiers

En plus des fichiers MultiDeskOS de base MDC MDI et MDF, il vous est tout à fait possible de créer votre propre format de fichier. De nombreuses fonctions MultiDeskOS permettent d'écrire dans un fichier, de lire dans un fichier, de supprimer un fichier, de déplacer un fichier et bien plus encore... Vous voulez sauvegarder le high score du jeu dans un fichier ? Facile ! En une commande c'est fait ! Il suffit d'appeler `Tab.Save` et `Tab.Load` pour charger ou sauver le high score !

6.7 La compatibilité des logiciels et jeux MultiDeskOS

Tous les jeux et logiciels MultiDeskOS fonctionnent... peu importe la GUI utilisée, peu importe la configuration du système. Un langage, un système qui connaîtra de plus en plus de mots... Les traitements de texte par exemple n'auront pas de correcteurs orthographiques mais le système en possèdera un que le traitement de texte pourra utiliser ou compléter à volonté... Il en va de même pour les bases de données ! Imaginez que vous parliez d'un ami dans un texte... Vous êtes sous un traitement de texte quelconque et entrez son adresse... soudain, le système vous affiche une fenêtre sans que quoique ce soit n'ait été demandé et vous sort une phrase du genre : « Excuse moi de te déranger mais il a déménagé hier... ». Bien entendu, la chose serait stupide si le système avait été programmé pour y arriver... mais imaginez qu'il le fasse un jour, sans qu'on ne l'ait programmé... Qu'il le fasse suite à une série d'imbrications de fonctions l'ayant poussées à le faire... à suivre !

6.8 Pourquoi programmer en MultiDeskOS

Premièrement parce qu'il n'y a qu'un simple langage à utiliser et que aucun cours de programmation n'est vraiment utile étant donné qu'il suffit de regarder parmi la liste des fonctions MultiDeskOS celle qui convient le mieux à la tâche demandée.

Deuxièmement parce que tout programme encodé en MultiDeskOS fonctionne directement sous DOS, sous Linux et sous Microsoft Windows.

Troisièmement parce qu'un programme MultiDeskOS ne fait que quelques Ko sur le disque étant donné que c'est du texte

Quatrièmement, parce que le programme pourra se réparer automatiquement étant donné qu'il est plus facile de déceler une erreur dans le mot Screen.Write que dans une instruction `mov ax, 01h int 33h`.

Cinquièmement, parce que tous vos logiciels et jeux sont directement multitâches et fonctionnent de suite en mode texte ou en mode graphique, que la souris est gérée automatiquement, qu'on peut donner n'importe quelle apparence au système, qu'il est rapide et léger, qu'il supportera la domotique de plus en plus... à suivre aussi !

6.9 Créons un logiciel MultiDeskOS complet

Pour créer un logiciel complet sous MultiDeskOS, merci de bien vouloir vous connecter sur notre forum depuis notre site Internet officiel <http://www.multideskos.com>

6.10 Création de son dossier et préparatifs

Créez un dossier temporaire comme ceci `c:\multidsk\softs\mondossier`
Créez un fichier `Start.mdc` dans ce dossier `mondossier`

Vous êtes prêt, il ne reste plus qu'à taper les commandes voulues dans ce fichier `start.mdc` créé sous le simple bloc note de Microsoft Windows ou le simple `Edit.com` de DOS. Une fois les commandes terminées, il suffit de démarrer MultiDeskOS. Soit avec le logiciel `Softs` et de choisir votre logiciel par la suite, soit de modifier l'option `/Softs` par `/mondossier` dans le fichier `run.bat` de MultiDeskOS.

C'est absolument tout !

Pour les questions, n'hésitez pas ! Forums, Emails, on est à l'époque techno quoi !

GIERECH Michael
Jayce The CrazyChild (2004).
<http://www.multideskos.com>