

AE User Interaction Level

Change le niveau d'interaction utilisateur.

Syntaxe:

AE user interaction level *NiveauInteraction*

Paramètres:

NiveauInteraction

Le nouveau niveau d'interaction.

Classe: constante ("constant")

Valeur: **AE interact with self** / **AE interact with local** / **AE interact with all** (AE interagit avec lui-même / AE interagit en local / AE interagit avec tout)

Résultat: L'ancien niveau d'interaction AE.

Classe: Constante ("constant")

Valeur: **AE interact with self** / **AE interact with local** / **AE interact with all** (AE interagit avec lui-même / AE interagit en local / AE interagit avec tout)

Alias Information

Retourne une information sur un alias ou un fichier de type alias avec ou sans continuation de la requête vers le fichier original.

Syntaxe:

alias information *unAlias*

[*id nombre*]

[*resolving avecFenetreDeDialogue*]

Paramètres:

unAlias

un alias ou un fichier contenant une ressource alias (tel qu'un fichier alias du Finder).

nombre

La ressource ID de la ressource alias désirée.

Classe: nombre entier ("integer")

Valeur par défaut: 0 ou le premier numéro d'ID trouvé

avecFenetreDeDialogue

Utiliser "**without resolving**" pour éviter les fenêtres de dialogue enjoignant l'utilisateur d'écrire un mot-de-passe.

Classe: valeur booléenne ("boolean")

Résultat: Un enregistrement contenant une information sur le fichier alias.

Classe: information sur un objet de type alias ("alias info object")

alias information "gwen:BBEdit Lite 3.5"

résultat: {*alias:alias "GWEN:softs:good internet:dos bbedit:BBEdit Lite 3.5:BBEdit Lite 3.5", alias machine name:"", alias zone name:"", alias volume name:"GWEN:", alias path:"GWEN:softs:good internet:dos bbedit:BBEdit Lite 3.5:BBEdit Lite 3.5", alias was*

changed:true}

Choose Color

Utilisation du sélecteur de couleur pour choisir une couleur.

Syntaxe:

choose color *leMessage*
[starting color *laCouleur*]

Paramètres:

leMessage

Le message affiché dans la fenêtre de choix des couleurs.

Classe: chaîne de caractères ("string")

Valeur par défaut: "Pick a color:"

laCouleur

La couleur par laquelle commencer l'affichage des couleurs.

Classe: RGB color (couleur RVB / rouge,vert,bleu)

Valeur par défaut: gray (gris)

Résultat: La couleur choisie.

Classe: couleur RVB / rouge, vert, bleu ("RGB color")

choose color "Choisissez une couleur:" starting color {14044, 31515, 32768}

résultat: {3641, 32768, 24512}

Clipboard Info

Prendre une information sur le Presse-Papier.

Syntaxe:

clipboard info
[for type *laClasse*]

Paramètres:

laClasse

Les types de données sur lesquelles nous réclamons des informations.

Classe: classe ("class")

Résultat: Une liste de listes de types et de tailles de données.

Classe: liste ("list")

clipboard info

résultat: {{scrap styles, 62}, {string, 37}}

clipboard info **given** type:string

résultat: {{scrap styles, 22}, {string, 6}}

clipboard info **given** type:pict

résultat: {{scrap styles, 22}, {string, 33}}

CopyFile

Copier un fichier.

Syntaxe:

copyFile *leFichier* to *referenceADestination*
[replacing *remplacement*]

Paramètres:

leFichier

Le fichier ou la liste de fichiers à copier, référencé comme fichier, alias ou chaîne de caractères.

referenceADestination

Le dossier ou fichier de destination, référencé comme fichier, alias ou chaîne de caractères.

remplacement

Le remplacement d'un fichier existant est-il autorisé ?

Classe: constante ("constant")

Valeur: yes / no / ask (oui / non / demander)

Résultat:

copyFile {"gwen:test:fichierTest1", "gwen:test:fichierTest2"} to "gwen:" **with** replacing

set leFichier **to** choose file -- voir "*choose file*"

set leDossier **to** choose folder -- voir "*choose folder*"

copyFile leFichier to leDossier **with** replacing

DeleteFile

Détruire un fichier ou un dossier.

Syntaxe:

deleteFile *unObjet* unlocking *deverrouillage* safety net *toutDetruire*

Paramètres:

unObjet

Un fichier ou un dossier, ou une liste de fichiers ou de dossiers, référencé comme fichier, alias ou chaîne de caractères.

deverrouillage

Autorisation de destruction des fichiers verrouillés.

Classe: valeur booléenne ("boolean")

Valeur par défaut: Par défaut une erreur est générée lors de tentative de destruction de fichier verrouillé.

toutDetruire

Les seuls dossiers vides sont détruits, à moins que le paramètre **without safety net** soit utilisé, auquel cas tout sera détruit dans le dossier désigné.

Classe: valeur booléenne ("boolean")

Résultat:

deleteFile "gwen:test" **with** unlocking **without** safety net

Execute FKEY

Exécuter une ressource FKEY.

Syntaxe:

execute FKEY *laRessource*

Paramètres:

laRessource

Le nom ou le numéro de la ressource FKEY.

Classe: chaîne de caractères ("string")

Résultat:

Finder Selection

Prendre la sélection du Finder.

Syntaxe:

finder selection

Paramètres:

Résultat: Une liste de fichiers.

Classe: spécification de fichier ("file specification")

finder selection

résultat: *{alias "GWEN:News MacHack Woz frowns on Ne"}*

Free Memory

Retourne la mémoire disponible.

Syntaxe:

free memory *laZone*

Paramètres:

laZone

La zone à inspecter pour en connaître l'espace mémoire vide.

Classe: constante ("constant")

Valeur: **appzone** / **syszone** (la zone de l'application / la zone du système)

Résultat: Retourne la mémoire libre disponible, exprimée en octets.

Classe: nombre entier ("integer")

free memory

résultat: *422236*

Keyboard Lights

Contrôler les touches lumineuses du clavier étendu, en prenant information de leurs état et modifiant ceux-ci, si nécessaire .

Syntaxe:

keyboard lights *laTouche*

Paramètres:

laTouche

Les lampes (ou 0-7) que vous voulez activer (aucune donnée ou -1 laissera les lampes en l'état, une liste vide ou 0 les éteindra toutes).

Valeur: **num lock light** / **caps lock light** / **scroll lock light**
(lampes num / majus / défil)

Résultat: Les lampes allumées.

Classe: **num lock light** / **caps lock light** / **scroll lock light**
(lampes num / majus / défil)

keyboard lights

résultat: {*caps lock light*}

Keys Pressed

Connaitre les touches du clavier actuellement enfoncées.

Syntaxe:

keys pressed

Paramètres:

Résultat: La liste des noms des touches clavier.

Classe: chaîne de caractères ("string")

keys pressed

résultat: {"Z", "Command", "Shift", "Caps Lock", "Option", "Control"}

Load Embedded Scripting Additions

Charge en mémoire toutes les ressources de type 'osax' et les installe en fonction de leurs noms.

Syntaxe:

load embedded scripting additions

[only the top resource file used *hautNiveau*]

Paramètres:

hautNiveau

Utilise seulement les fichiers ressources de haut niveau. Par défaut la commande utilise tous les fichiers ressources (exceptés le script additionnel Jon's Commands).

Classe: valeur booléenne ("boolean")

Résultat:

load embedded scripting additions **with** only the top resource file used

Machine Environment

Information sur l'ordinateur courant.

Syntaxe:

machine environment *leCode*

[check bit *Nombre*]

Paramètres:

leCode

Un code Gestalt personnel et optionnel.

Classe: chaîne de caractères ("string")

Nombre

L'octet à inspecter (de 0 à 31 avec 0 comme plus petit octet).

Classe: nombre entier ("integer")

Résultat: Un enregistrement décrivant l'environnement.

Classe: information sur un objet de type environnement
("environment info object")

machine environment

résultat: {*machine type:" Macintosh", CPU type:"68030", System version:7.53, FPU:true, PowerPC:false, Color Quickdraw:true, Data Access Manager:true, software power off:true, logical RAM:16777216, physical RAM:8388608, active scripts:1, AppleTalk version:0, keyboard:"Extended ADB Keyboard", virtual memory:true, scriptable Finder:true, Open Transport:false, owner name:"gld", sharing name:"Monk"*}

MoveFile

Déplacer un fichier ou un dossier.

Syntaxe:

moveFile *referenceAObjet* to *referenceALieu*

Paramètres:

referenceAObjet

Un fichier ou un dossier, ou une liste de fichiers ou dossiers, référencé comme fichier, alias ou chaîne de caractères.

referenceALieu

Le nouveau dossier comme fichier, référencé comme alias ou chaîne de caractères.

Résultat:

moveFile "gwen:fichierTest1" to "gwen:test"

Il existe aussi une commande "MoveFile (Ins)" dans la liste des commandes LNS.

Play Sound

Jouer un son de format **snd** .

Syntaxe:

play sound *leSon*

Paramètres:

leSon

Le nom ou le numéro d'ID d'une ressource son, la référence à un fichier son, ou le descripteur d'un son.

Résultat:

play sound "gwen:sound clipping"

Il existe aussi une commande "Play Sound (pautex)" dans la liste des commandes Pautex.

RenameFile

Renommer un fichier ou un dossier.

Syntaxe:

renameFile *referenceAObjet* to *leNom*

Paramètres:

referenceAObjet

Un fichier ou un dossier, référencé comme fichier, alias ou chaîne de caractères.

leNom

Le nouveau nom (et non un nouveau chemin).

Classe: chaîne de caractères ("string")

Résultat:

rename "gwen:sound clipping" to "petit oiseau"

Il existe aussi une commande "RenameFile (Ins)" dans la liste des commandes LNS.

Run Script Resource

Lancer une ressource Script.

Syntaxe:

run script resource *laRessource*

Paramètres:

laRessource

Le nom ou le numéro d'ID d'une ressource script.

Résultat:

Screen List

Retourne une liste d'information sur l'écran.

Syntaxe:

screen list

[starting with *choixEcran*]

Paramètres:

choixEcran

Le premier écran de la liste qui sera obtenue par l'exécution de la commande.

Classe: constante ("constant")

Valeur: main screen / deepest screen / largest screen

Résultat: Configuration d'écran courante.

Classe: information sur un objet écran ("screen info object")

screen list

```
résultat:  {{{name:"Display", screen id:1, bounds:{0, 0, 640, 480}, screen size:{640, 480},
color depth:8, in color:true, has menu bar:true, resolution index:1, safe resolution:true,
supported resolutions:{{resolution index:1, screen size:{640, 480}, safe resolution:true,
name:"640 x 480"}}}}}
```

Set Cursor To

Modifier le graphisme du curseur.

Syntaxe:

set cursor to *nouveauCurseur* with cursor list *laRessource*

Paramètres:

nouveauCurseur

Le nouveau curseur.

Classe: constante ("constant"); Classe: chaîne de caractères ("string") ou petit nombre entier ("short integer")

Valeur: - arrow cursor / watch cursor / busy cursor / I beam cursor / cross cursor / plus cursor

laRessource

Le nom ou le numéro d'une ressource.

Classe: chaîne de caractères ("string") ou petit nombre entier ("short integer")

Résultat:

```
set cursor to watch cursor
```

Set Screens To

Modifier les propriétés d'une configuration d'écran.

Syntaxe:

set screens to *nouvelleConfiguration*

Paramètres:

nouvelleConfiguration

La nouvelle configuration de l'écran spécifié.

Résultat:

```
set x to {name:"Display", screen id:1, bounds:{0, 0, 640, 480}, screen size:{640, 480}, color
depth:8, in color:false, has menu bar:true, resolution index:1, safe resolution:true, supported
resolutions:{{resolution index:1, screen size:{640, 480}, safe resolution:true, name:"640 x
480"}}}
```

```
set y to {name:"Display", screen id:1, bounds:{0, 0, 640, 480}, screen size:{640, 480},
color depth:8, in color:true, has menu bar:true, resolution index:1, safe resolution:true,
supported resolutions:{{resolution index:1, screen size:{640, 480}, safe resolution:true,
name:"640 x 480"}}}
```

```
set screens to x
```

```
set screens to y
```

Set Sound Volume To

Affecter une valeur au volume du son du système courant.

Syntaxe:

set sound volume to *leNiveau*

Paramètres:

leNiveau

Le niveau du volume du son entre 0 et 7

Classe: petit nombre entier ("small integer")

Résultat:

```
beep
set sound volume to 7
beep
set sound volume to 2
beep
```

Set The Clipboard To

Placer des données dans le Presse-Papier.

Syntaxe:

set the clipboard to *lesDonnées*

Paramètres:

lesDonnées

Les données à placer dans le presse-papier.

Résultat:

```
set the clipboard to "Germaine"
```

Il existe aussi une commande "Set The Clipboard To" dans la liste des commandes Standard.

Snag Object

Sauver dans un fichier l'objet spécifié dans le paramètre direct.

Syntaxe:

snag object *referenceAObjet* in ' *leFichier* '
[id *nombreID*]
[type *leType*]

Paramètres:

referenceAObjet

L'objet cible.

leFichier

Le fichier où sauver l'objet.

nombreID

La ressource ID de l'objet.

Classe: nombre entier ("integer")

Valeur par défaut: 128

leType

Le type de ressource de l'objet sauvé.
Classe: chaîne de caractères ("string")
Valeur par défaut: "obj "

Résultat:

Sound Volume

Retourne le volume du son du système courant.

Syntaxe:

sound volume

Paramètres:

Résultat: Le niveau du volume du son. Valeur numérique entre 0 et 7
Classe: petit nombre entier ("small integer")

sound volume

résultat: 2

The Clipboard

Retourne la valeur du Presse-Papier.

Syntaxe:

the clipboard

[as type *laClasse*]

Paramètres:

laClasse

Le type de données désirées.

Classe: classe ("class")

Résultat: Les données du presse-papier.
Classe: toute classe

```
set petitOiseau to the clipboard as sound  
play sound petitOiseau
```

Il existe aussi une commande "The Clipboard" dans la liste des commandes Standard.

The Ticks

Retourne la valeur du tick courant. la valeur d'un tick correspond à 1/60 éme de seconde. L'incrément automatique du nombre de ticks commence au démarrage de l'ordinateur courant.

Syntaxe:

the ticks

Paramètres:

Résultat: Le nombre de ticks écoulés depuis le dernier démarrage de l'ordinateur.

Classe: nombre entier ("integer")

the ticks

résultat: 351642

Walk Folders

Exécute un script pour chaque fichier contenu par un dossier.

Syntaxe:

```
walk folders referenceAFichier with script leScript  
  [ using folders lesDossiers ]  
  [ using files lesFichiers ]  
  [ only using files of type leType ]
```

Paramètres:

referenceAFichier

Les dossiers à visiter.

leScript

L'objet script à lancer lors de l'ouverture des dossiers.

Classe: script ("script")

lesDossiers

Doit-on utiliser les dossiers ?

Classe: valeur booléenne ("boolean")

Valeur par défaut: false

lesFichiers

Doit-on utiliser les fichiers ?

Classe: valeur booléenne ("boolean")

Valeur par défaut: true

leType

Le ou les types de fichiers sur lesquels opérer.

Classe: chaîne de caractères ("string")

Résultat:

Compter les fichiers de type texte ou script dans un dossier

```
on open (theFiles)  
  script foo  
    property fileList : {}  
    on open (theFile)  
      copy theFile as string to end of fileList  
      display dialog theFiles string  
      return fileList  
    end open  
  end script  
  set fl to walk folders theFiles with script foo only using files of type {"TEXT", "osas"}  
  display dialog (number of items of fl) as string  
end open
```