

Coder un ou plusieurs fichiers dans un format **BinHex4**, fichiers que vous pouvez placer dans un endroit spécifié. Cette commande vous fournit aussi plusieurs paramètres vous permettant, entre autre, d'ajouter des sauts de ligne.

Syntaxe:

**BinHex** *lesFichiers*

[ into *laDestination* ]  
[ deleting originals *détruireOuiNon* ]  
[ adding line feeds *sautDeLigneOuiNon* ]

Paramètres:

***lesFichiers***

Les fichiers à coder.

Classe: liste d'alias ("list")

***laDestination***

Le fichier de destination pour les nouveaux éléments codés.

Classe: spécification de fichier ("file specification")

***détruireOuiNon***

Si la valeur est *true* (vraie), les fichiers originaux seront détruits après un codage réussi.

Classe: valeur booléenne ("boolean")

***sautDeLigneOuiNon***

Si la valeur est *true* (vraie), nous ajoutons des sauts de ligne au fichier résultant de l'opération.

Classe: valeur booléenne ("boolean")

Résultat: L'emplacement où se trouve les nouveaux fichiers BinHexés.

classe: spécification de fichier ("file specification")

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

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

BinHex leFichier into leDossier **without** deleting originals

*Cette commande fonctionne avec StuffIt Engine 4.0 et supérieur.*

*L'OSAX StuffIt Commands est un script additionnel permettant à votre système de scripting d'interagir avec StuffIt Engine de "Aladdin". StuffIt Engine est inclus dans la plupart des produits commerciaux et shareware d'"Aladdin". Vérifiez sa présence dans votre dossier des Extensions du dossier Système. S'il ne s'y trouve pas, et que vous désirez utiliser cette OSAX, alors importez DropStuff w/Expander Enhancer depuis le site web d'"Aladdin".*

## Determine File Type

Retourne une description, sous forme de texte, du type du fichier que vous avez transmis en paramètre à la commande. Ceci en considérant qu'il est question de fichiers d'archive, de fichiers codés ou d'images de disque, sinon la commande retourne "unknow" ("inconnu").

Syntaxe:

**Determine File Type** *leFichier*

Paramètres:

### **leFichier**

Le fichier dont vous désirez connaître le type.

Classe: spécification de fichier ("file specification")

Résultat: La description du type du fichier.

classe: chaîne de caractères ("string")

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

Determine File Type leFichier

résultat: "BinHex4"

*Cette commande nécessite StuffIt Engine 4.5 (ou supérieur).*

*L'OSAX StuffIt Commands est un script additionnel permettant à votre système de scripting d'interagir avec StuffIt Engine de "Aladdin". StuffIt Engine est inclus dans la plupart des produits commerciaux et shareware d'"Aladdin". Vérifiez sa présence dans votre dossier des Extensions du dossier Système. S'il ne s'y trouve pas, et que vous désirez utiliser cette OSAX, alors importez DropStuff w/Expander Enhancer depuis le site web d'"Aladdin".*

## **Expand**

Décompresse une ou plusieurs archives dans un des formats supportés (StuffIt, CompactPro, AppleLink, LHA, ZIP, ARC, gzip, TAR, Unix Compress, BinHex, MacBinary, Private File, MIME/Base64 et UUEncoded) dans un emplacement spécifié. Cette commande fournit aussi plusieurs paramètres pour contrôler, par exemple, le cryptage et la conversion de fichier texte.

Syntaxe:

**Expand** *lesFichiers*

- [ into *laDestination* ]
- [ deleting originals *détruireOuiNon* ]
- [ converting text files *convertirOuiNon* ]
- [ password *unMotDePasse* ]
- [ no folder *dossierOuiNon* ]

Paramètres:

### **lesFichiers**

Le ou les fichiers à décompresser.

Classe: liste d'alias ("list" )

### **laDestination**

L'emplacement de destination pour les nouveau éléments décompressés.

Classe: spécification de fichier ("file specification")

### **détruireOuiNon**

Si la valeur est *true* (vraie), les fichiers originaux seront détruits après une décompression réussie.

Classe: valeur booléenne ("boolean")

### **convertirOuiNon**

Si la valeur est *true* (vraie) (ce qui est la valeur par défaut), nous convertissons les fichiers spécifiés comme devant être de type "TEXT"

Classe: valeur booléenne ("boolean")

Valeur par défaut:

### ***unMotDePasse***

Si une valeur est spécifiée, nous l'utilisons comme mot-de-passe pour une archive cryptée.

Classe: chaîne de caractères ("string")

### ***dossierOuiNon***

Aucun dossier, spécifique à cette archive, à créer lors de la décompression.

Classe: valeur booléenne ("boolean")

Résultat: L'emplacement où se trouve le nouveau fichier décompressé.

classe: spécification de fichier ("file specification")

*Cette commande fonctionne avec StuffIt Engine 4.0 et supérieur.*

*L'OSAX StuffIt Commands est un script additionnel permettant à votre système de scripting d'interagir avec StuffIt Engine de "Aladdin". StuffIt Engine est inclus dans la plupart des produits commerciaux et shareware d'"Aladdin". Vérifiez sa présence dans votre dossier des Extensions du dossier Système. S'il ne s'y trouve pas, et que vous désirez utiliser cette OSAX, alors importez DropStuff w/Expander Enhancer depuis le site web d'"Aladdin".*

*IMPORTANT: note du traducteur*

*Pour une raison que j'ignore, cette commande ne fonctionne pas sur mon Mac. Certainement une faute de ma part. J'emploie donc, pour l'instant, une commande alternative de l'application StuffIt Expander qui possède ce dictionnaire:*

•B

*Expand lesFichiers*

*[ delete original détruireOuiNon ]*

*[ destination laDestination ]*

•/B

*avec cet exemple:*

•B

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

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

*tell application "StuffIt Expander"*

*Expand leFichier Destination leDossier with Delete Original*

*end tell*

•/B

## **MacBinary**

Code un ou plusieurs fichiers dans le format **MacBinary** et place ces fichiers dans un emplacement que vous pouvez spécifier. Cette commande fournit aussi plusieurs paramètres pour contrôler, par exemple, la destruction des fichiers originaux.

Syntaxe:

**MacBinary** *lesFichiers*

*[ into laDestination ]*

*[ deleting originals détruireOuiNon ]*

Paramètres:

### **lesFichiers**

Les fichiers à coder en MacBinary.

Classe: liste d'alias ("list" )

### **laDestination**

Le fichier de destination pour les nouveaux éléments codés.

Classe: spécification de fichier ("file specification")

### **détruireOuiNon**

Si la valeur est *true* (vraie), les fichiers originaux seront détruits après un codage réussi.

Classe: valeur booléenne ("boolean")

Résultat: L'emplacement où se trouve les nouveaux fichiers de type MacBinary.

classe: spécification de fichier ("file specification")

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

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

MacBinary leFichier into leDossier **without** deleting originals

*Cette commande nécessite la présence de StuffIt Engine 5.0 (ou supérieur).*

*L'OSAX StuffIt Commands est un script additionnel permettant à votre système de scripting d'interagir avec StuffIt Engine de "Aladdin". StuffIt Engine est inclus dans la plupart des produits commerciaux et shareware d'"Aladdin". Vérifiez sa présence dans votre dossier des Extensions du dossier Système. S'il ne s'y trouve pas, et que vous désirez utiliser cette OSAX, alors importez DropStuff w/Expander Enhancer depuis le site web d'"Aladdin".*

## **Mount Image**

Monte une ou plusieurs images de disques dans un des formats supportés (ShrinkWrap, DiskCopy, Drive Container, DiskDup+, DART and MS-DOS). Cette commande fournit aussi plusieurs paramètres vous permettant, par exemple, de monter les disques en RAM ou de monter les disques en lecture seule.

Syntaxe:

**Mount Image** *lesFichiers*

[ unlocked *verrouOuiNon* ]

[ in RAM *enRamOuiNon* ]

Paramètres:

### **lesFichiers**

La liste des fichiers image à monter.

Classe: liste d'alias ("list" )

### **verrouOuiNon**

Monter les fichiers image comme des disques déverrouillés ?

Classe: valeur booléenne ("boolean")

### **enRamOuiNon**

Monter les fichiers image en RAM?

Classe: valeur booléenne ("boolean")

Résultat: Le nouveau volume monté.

classe: spécification de fichier ("file specification")

Cette commande nécessite StuffIt Engine 4.5 (ou supérieur).

L'OSAX StuffIt Commands est un script additionnel permettant à votre système de scripting d'interagir avec StuffIt Engine de "Aladdin". StuffIt Engine est inclus dans la plupart des produits commerciaux et shareware d'"Aladdin". Vérifiez sa présence dans votre dossier des Extensions du dossier Système. S'il ne s'y trouve pas, et que vous désirez utiliser cette OSAX, alors importez DropStuff w/Expand Enhancer depuis le site web d'"Aladdin".

## Stuff

Opération de compression.

Syntaxe:

**Stuff** *lesFichiers*

- [ into *laDestination* ]
- [ deleting originals *détruireOuiNon* ]
- [ encryption *crypterOuiNon* ]
- [ compression *compresserOuiNon* ]
- [ resolving aliases *résoudreAliasOuiNon* ]
- [ making self extracting *autoExtractableOuiNon* ]
- [ encoding as BinHex *coderOuiNon* ]
- [ password *unMotDePasse* ]
- [ comment *unCommentaire* ]
- [ add to existing *fichierExistantOuiNon* ]

Paramètres:

### ***lesFichiers***

La liste des fichiers/dossiers/disques devant être compressés.

Classe: liste d'alias ("list" )

### ***laDestination***

Le chemin complet de l'archive à créer.

Classe: spécification de fichier ("file specification")

### ***détruireOuiNon***

Si la valeur est *true* (vraie), les fichiers originaux seront détruits après une compression réussie.

Classe: valeur booléenne ("boolean")

### ***crypterOuiNon***

Si la valeur est *true* (vraie), l'archive est cryptée (voir aussi "with password")

Classe: valeur booléenne ("boolean")

### ***compresserOuiNon***

Si la valeur est *false* (fausse), ajoute simplement les fichiers aux archives sans les compresser.

Classe: valeur booléenne ("boolean")

### ***résoudreAliasOuiNon***

Si la valeur est *true* (vraie) (ce qu'elle est par défaut), tous les alias

seront résolue (c'est-à-dire que les fichiers originaux référencés par les alias sont identifiés et soumis à l'opération et non l'alias lui-même) avant l'archivage.

Classe: valeur booléenne ("boolean")

Valeur par défaut:

### ***autoExtractableOuiNon***

Si la valeur est *true* (vraie), crée une archive auto-extractable.

Classe: valeur booléenne ("boolean")

### ***coderOuiNon***

Si la valeur est *true* (vraie), l'archive qui résulte de l'opération d'archivage est de type BinHex.

Classe: valeur booléenne ("boolean")

### ***unMotDePasse***

Pour crypter l'archive, vous pouvez spécifier ici un mot-de-passe particulier plutôt que de le faire manuellement.

Classe: chaîne de caractères ("string")

### ***unCommentaire***

Ajoute ce texte au commentaire de l'archive.

Classe: chaîne de caractères ("string")

### ***fichierExistantOuiNon***

Ajoute le ou les fichiers à une archive existante plutôt que d'en créer une nouvelle.

Classe: valeur booléenne ("boolean")

Résultat: L'emplacement où se trouve le nouveau fichier d'archive.

classe: spécification de fichier ("file specification")

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

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

```
tell application "Finder"
```

```
  try
```

```
    set uneArchive to ((leDossier as text) & name of leFichier as text) & ".sit" -- voir la propriété \[\[#glossPatch name|as/osa/appl/finder/dico/proprietes/name\]\]
```

```
    on error msg
```

```
      display dialog msg
```

```
    end try
```

```
end tell
```

Stuff leFichier into uneArchive **without** deleting originals

**résultat:** file "gwen:imagesTests:Image du Presse-papiers.gif.sit"

Cette commande fonctionne avec StuffIt Engine 4.0 et supérieur.

L'OSAX StuffIt Commands est un script additionnel permettant à votre système de scripting d'interagir avec StuffIt Engine de "Aladdin". StuffIt Engine est inclus dans la plupart des produits commerciaux et shareware d'"Aladdin". Vérifiez sa présence dans votre dossier des Extensions du dossier Système. S'il ne s'y trouve pas, et que vous désirez utiliser cette OSAX, alors importez DropStuff w/Expand Enhancer depuis le site web d'"Aladdin".