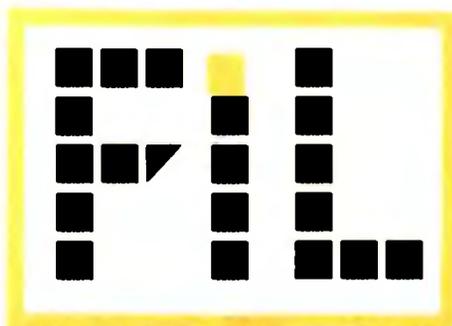


PHONEMIA



FRANCE IMAGE LOGICIEL

THOMSON

PHONEMIA est un logiciel permettant de faire parler votre ordinateur TO7, TO7-70 ou MO5, c'est-à-dire de lui faire prononcer des mots ou des phrases que vous aurez vous-même composés soit au clavier, soit à l'aide du crayon optique.

Avec **PHONEMIA** vous transcrivez une phrase parlée, non plus d'après les règles d'orthographe, mais en fonction des sons articulés. Les éléments sonores d'un langage sont classés en **Consonnes** (R, S, T,...), et en **Voyelles** simples (I, A, é,...) et doubles (in, on,...). On les définit comme des **Phonèmes**.

Par exemple, l'ordinateur prononcera correctement le mot "Monsieur" si vous composez à l'écran les phonèmes suivants: M, eu, S, i, eu.

Le langage parlé ne se réduit pas aux seuls phonèmes. Le rythme et la hauteur des sons émis caractérisent une langue; des paroles prononcées en Italien n'ont pas le même temps de mesure ni la même intensité que si elles étaient prononcées en Français. **PHONEMIA** permet de jouer sur ces éléments phoniques de la parole (rythme et hauteur) définis sous le terme de **Prosodie**. Ainsi l'ordinateur pourra-t-il revêtir les accents de la parole humaine.

Outre la transcription des phonèmes et de la prosodie, **PHONEMIA** permet de reproduire l'intonation musicale de la voix dans un registre limité à un octave.

SOMMAIRE

I	- MISE EN ROUTE	7
II	- RÈGLES GÉNÉRALES D'UTILISATION	8
III	- QUELQUES DÉFINITIONS	9
IV	- PRÉSENTATION	10
V	- SAISIR UN TEXTE	
	5.1 Insertion	11
	5.2 Suppression	11
VI	- FAIRE PARLER L'ORDINATEUR	
	6.1 La prosodie	12
	6.2 Modification de la prosodie	12
VII	- LES FONCTIONS DE L'ÉDITEUR	
	7.1 Effacement d'un phonème	15
	7.2 Effacement d'une zone	15
	7.3 Duplication	16
VIII	- LES PHRASES	
	8.1 Saisie/modification d'une phrase dans la réserve	17
	8.2 Consultation de la réserve	17
	8.3 Copie d'une phrase de la réserve dans la fenêtre	18
IX	- LE DICTIONNAIRE	19
X	- FAIRE CHANTER L'ORDINATEUR	20

XI - GESTION DES FICHIERS	
Généralités sur la sauvegarde	21
11.1 Disquette	24
11.2 Casette	25
11.3 Fichiers générés par la sauvegarde de la réserve	25
XII - EXPLOITATION DE PHRASES DANS UN PROGRAMME	26
ANNEXES : DESCRIPTIF DES COMMANDES	28
A L'INTENTION DES CRÉATEURS DE LOGICIELS	31

- Unité centrale.
- Extension musique et jeux.
- TO7-TO7-70 : cartouche BASIC.
- MO5 : crayon optique.
- Lecteur-enregistreur de programmes.

- TO7-TO7-70 : Contrôleur-lecteur de disquettes.
- TO7 : Extension mémoire 16 K.
- MO5 : Contrôleur-lecteur de disquettes.

Si vous possédez un TO7 ou un TO7-70, introduire tout d'abord la cartouche BASIC dans le logement prévu.

- le téléviseur,
- le lecteur-enregistreur de programmes ou le lecteur de disquettes,
- l'unité centrale.

□ **Chargement du programme**

- Régler la luminosité et le volume sonore de l'ordinateur.
- Introduire la cassette dans le lecteur-enregistreur de programmes (LEP) et la rembobiner si nécessaire.
ATTENTION : la face 1 ne fonctionne qu'avec le TO7-TO7-70 et la face 2 qu'avec le MO5.
- Appuyer sur la touche de lecture « ► » du LEP et taper le chiffre 2 au clavier (TO7-TO7-70) ou RUN" (MO5) pour faire démarrer le programme. Le LEP se met en route et après quelques instants, apparaît sur l'écran la page de présentation du programme.

□ **Démarrage du programme**

Pointer le crayon optique n'importe où sur l'écran, ou appuyer sur n'importe quelle touche du clavier.

PHONEMIA est un logiciel qui fait appel de façon quasi systématique au crayon optique aussi bien pour introduire les mots ou phrases à prononcer par l'ordinateur que pour lancer l'une des commandes disponibles.

Toutefois, l'utilisateur peut saisir des mots ou des phrases par l'intermédiaire du clavier; le détail des différentes procédures est exposé aux chapitres V et VII.

La manipulation du crayon optique est facilitée par un écho clignotant qui apparaît sur l'écran dès lors que le crayon est en position de visée à une distance suffisamment rapprochée.

Ainsi en visant la fenêtre avec le crayon optique, on fait clignoter l'endroit précis qui est visé. De même, en visant l'une des touches optiques en bas de l'écran, on sélectionne sans erreur une commande particulière parmi toutes celles disponibles: la touche visée se met à clignoter. En pointant cette touche, c'est-à-dire en appuyant l'extrémité du crayon optique sur l'écran sans interrompre le clignotement, la commande est validée et exécutée.

Certaines commandes ont un effet immédiat, d'autres pas. Les commandes qui entraînent la modification ou la destruction des éléments auxquels elles s'appliquent doivent être confirmées avant d'être exécutées.

C'est ainsi que le premier pointage de ces touches a pour seul effet de changer la couleur du fond, de bleu ciel à magenta. Un deuxième pointage sur la même touche aussitôt après le premier confirme qu'il ne s'agit pas d'une erreur. La commande est alors exécutée.

Désigne systématiquement l'utilisation du crayon optique pour activer une commande ou une touche optique.

Ex. : Pointer le crayon sur la touche optique PROSODIE

La plupart du temps, "optique" ne sera pas mentionné.

S'applique exclusivement aux touches du clavier dont le nom est encadré dans le texte de ce manuel

Ex. : Appuyer sur la touche **BARRE D'ESPACEMENT**.

Désigne l'action d'appuyer sur la touche **ENTRÉE** lors de la saisie d'une information au clavier, par exemple le nom d'un fichier

Désigne l'action de pointer une deuxième fois. S'emploie pour les commandes dites "dangereuses" (par exemple, la commande CORBEILLE).

Le terme "confirmer" sera utilisé à la place de "pointer à nouveau".

La page-écran affichée par l'ordinateur se compose de trois parties :

- En haut, une fenêtre bleu clair occupant toute la largeur de l'écran ; à l'intérieur viendra s'afficher le texte prononcé par l'ordinateur.
- Au milieu, un ensemble de touches optiques constituées de petits carrés de couleur jaune avec des caractères alphabétiques bleus : ce sont les **Phonèmes** de base de la langue française représentés soit par des consonnes (B, C, R, J...), soit par des voyelles simples (A, E, é...) ou doubles (in, an,...).
- En bas, une série de touches optiques constituées de petits dessins bleus, appelés **Pictogrammes**. Chacun d'eux symbolise une commande dont le mode de fonctionnement et les effets sont présentés dans les chapitres suivants.

Pour introduire dans l'ordinateur des mots ou onomatopées, il suffit de pointer à l'écran les phonèmes correspondants dans l'ordre de leur prononciation, ou de les taper au clavier. Dès qu'un phonème est pointé convenablement, il s'affiche dans la fenêtre bleu clair, à la suite du précédent.

L'entrée des phonèmes au clavier s'effectue de la façon suivante :

- à chaque phonème constitué d'une consonne ou d'une voyelle non accentuée correspond la touche équivalente au clavier (A - - -> touche **A**) ;
- à chaque phonème constitué d'une voyelle accentuée ou double (touches optiques sur la rangée du haut) correspond l'une des touches numériques de la rangée supérieure du clavier :
in - - -> **1**, an - - -> **2**, è - - -> **9**, ...

La disposition sur l'écran des touches optiques comportant les phonèmes est analogue à celle des touches du clavier.

Par exemple, pour que l'ordinateur dise "BONJOUR", il suffit de pointer successivement les phonèmes B, on, J, ou, R ou de les entrer au clavier ; le mot BONJOUR s'affiche dans la fenêtre. Noter que les phonèmes d'une seule lettre s'affichent en majuscules bleu sombre alors que ceux composés de deux lettres s'affichent en minuscules magenta (mauve).

Le carré bleu ou magenta qui suit immédiatement la ligne de texte est un curseur. Chaque phonème inséré est affiché à la place occupée par ce curseur.

Un silence peut être inséré entre deux mots en pointant la touche vide jaune, ou en tapant un espace au clavier.

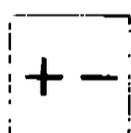
Si une erreur de saisie a été commise, elle peut être immédiatement corrigée. Il suffit de pointer la touche CORBEILLE et le phonème erroné est effacé. Le curseur est automatiquement décalé vers la gauche pour être accolé au texte affiché. Cet effacement peut être répété autant de fois que nécessaire. On peut également utiliser la touche  du clavier à la place de la touche CORBEILLE.

Pour faire parler l'ordinateur, il suffit de pointer la touche PARLER.

L'ordinateur prononce alors la totalité du texte affiche dans la fenetre à son rythme et avec sa tonalite propre.

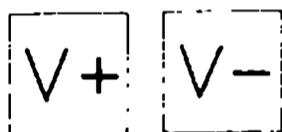
La **PROSODIE** regie le **RYTHME** et la **HAUTEUR** de la prononciation.

Trois touches optiques servent à fixer la prosodie du texte de la fenetre :

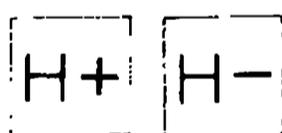


La touche PROSODIE permet de connaître ou de modifier la prosodie affectee aux mots qui suivent la position du curseur.

Deux nombres sont affichés : le premier nombre indique le niveau du rythme qui peut varier de 1 (lent) à 14 (rapide). Le deuxième nombre indique l'intonation : la hauteur peut varier de 1 (grave) à 15 (aigu).



Les touches RYTHME permettent de faire varier dans un sens ou dans un autre la vitesse donnée a la phrase ou au mot qui suit l'emplacement du curseur dans la fenetre.



Les touches HAUTEUR permettent de définir le ton sur lequel la phrase ou le mot placé après le curseur sera prononce.

Lors de la première audition du texte saisi dans la fenetre, l'ordinateur parle sans marquer d'accentuation : **la prosodie est fixée par défaut à 7 pour le rythme et 5 pour la hauteur.**

Pour donner au texte l'intonation naturelle du langage, il faudra modifier la prosodie de la maniere suivante .

- 1 - Pointer le premier phoneme a partir duquel s'appliquera la nouvelle prosodie.
- 2 - Pointer la touche PROSODIE. Elle passe en fond vert et les deux nombres indiquant le rythme et la hauteur apparaissent en rouge juste en dessous de la fenetre.

On peut modifier separément ou parallèlement le rythme et la hauteur.

- 3 - En pointant les touches RYTHME → ou RYTHME ←, la vitesse de prononciation peut être modifiée jusqu'à obtenir le rythme adéquat.
- 4 - En pointant les touches HAUTEUR → et HAUTEUR ←, on peut changer la hauteur à laquelle on désire entendre les phonèmes placés après le curseur
- 5 - Pointer de nouveau la touche PROSODIE pour valider les modifications du rythme et de la hauteur. La touche retrouve un fond bleu clair. Un indicateur de couleur rouge "p" apparaît dans la fenêtre à l'endroit où le changement de prosodie se produira
- 6 - Pointer la touche PARLER pour vérifier.

Tout nouveau rythme ou toute nouvelle hauteur s'applique à partir du phonème sur lequel est placé le curseur. La prosodie reste inchangée pour tous les phonèmes suivants jusqu'à occurrence d'un autre indicateur "p" à partir duquel s'applique un nouveau rythme et ou une nouvelle hauteur.

Exemple :

BonJouR pMeuSleu pKOMan ALé Vou

rythme	5	10
hauteur	9	10
1 ^{er} changement	2 ^e changement	

La modification du rythme ou de la hauteur doit être faite prudemment : en effet, dès qu'un phonème est sélectionné au crayon optique, le pointage de la touche PROSODIE a pour conséquence de réinitialiser à 7 et 5 les valeurs correspondantes

Donc, si l'une ou l'autre est modifiée, ce qui est matérialisé à l'écran par l'affichage d'un indicateur "p", toute modification ultérieure, pour les phonèmes concernés, doit s'effectuer en pointant d'abord l'indicateur "p" voulu, puis en procédant comme indiqué précédemment aux phases 2 à 6.

Exemple :

Saisie d'un texte

Pointage du phonème M et sélection de la commande PROSODIE pour procéder à la modification du rythme (touche RYTHME →) à la valeur 10

Nouveau pointage du phonème M et sélection de la commande PROSODIE.

Vous observez que le rythme a été réinitialisé à sa valeur par défaut (7).

Nouvelle modification du rythme à la valeur 10.

Vous remarquez qu'un deuxième indicateur a été introduit pour marquer la mise à jour de la prosodie.

Cet exemple illustre bien la nécessité de sélectionner l'indicateur "p", et non le phonème à partir duquel s'applique la prosodie, lorsque l'on veut réviser ou tout simplement connaître les valeurs (rythme et/ou hauteur) d'une prosodie déjà modifiée auparavant.

L'ÉDITEUR permet de modifier, d'effacer et de dupliquer des textes écrits dans la fenêtre.

L'utilisation de ces fonctions est standard et s'applique toujours à un phonème ou à une zone de texte sélectionné. Pour sélectionner la partie du texte en cause, utiliser la méthode suivante :

- 1 - Lorsque le curseur (bleu ou magenta) est positionné à la fin du texte affiché dans la fenêtre, il est possible de placer en un point quelconque du texte, sur un phonème, un silence ou un indicateur. Il suffit de pointer la position voulue avec le crayon optique :

BonJouR MeuSleu **K** OMan ALé Vou

- 2 - Un deuxième pointage à un endroit quelconque du texte, autre que la position courante du curseur, permet alors de sélectionner sur fond bleu sombre ou magenta une zone de texte comprise entre la première position pointée du curseur et le dernier phonème pointé :

BonJouR MeuSleu **KOMan A** Lé Vou

1^{er} pointage 2^e pointage

A ce stade, les commandes qui pourraient être activées seront exécutées pour la **zone ainsi délimitée**.

- 3 - Un troisième pointage sur n'importe quel phonème fait réapparaître le curseur en fin de texte :

BonJouR MeuSleu KOMan ALé Vou□

Pour effacer un phonème, il suffit de pointer le phonème, puis de pointer la touche CORBEILLE.

La suppression de tout ou partie du texte s'effectue en sélectionnant une ZONE à l'intérieur du texte et en pointant la touche CORBEILLE qui demande confirmation.

La touche du clavier  est équivalente à la touche CORBEILLE.

N.B. : Lorsque l'effacement d'une zone est terminé, le curseur se trouve à la fin du texte.

Une méthode simple consiste à sélectionner une ZONE dans le texte contenant le fragment à copier, et à l'insérer dans une mémoire tampon particulière, le TIROIR, par pointage de la touche TIROIR.

Le fragment de texte ainsi mis de côté est disponible à tout instant et peut être recopié n'importe où dans le texte en positionnant le curseur au point d'insertion voulu et en pointant la touche COPIE

Le TIROIR ne peut pas cumuler deux contenus à la fois. Chaque pointage de la touche TIROIR insère un nouveau contenu qui ANNULE ET REMPLACE LE PRÉCÉDENT.

Par contre, la recopie du TIROIR dans le texte de la fenêtre ne modifie en rien le contenu du TIROIR, qui peut ainsi être dupliqué autant de fois que nécessaire.

Le texte affiché dans le fenêtre ne peut pas être sauvegardé directement sur votre disquette ou votre cassette

Il faut le ranger dans une zone particulière de la mémoire appelée **RÉSERVE**, d'où il sera à tout instant accessible en lecture.

Chaque texte ainsi rangé devient une **PHRASE**, identifiée par un numéro d'ordre et un commentaire qui constitue en quelque sorte son nom.

Pour créer ou modifier une phrase dans la Réserve, il faut pointer la touche INTRODUCTION.

Un message apparaît demandant la saisie du numéro de la phrase.

En création : taper 0 (zéro) et valider.

Dans ce cas, un numéro est attribué automatiquement. Il faut saisir ensuite un commentaire de 16 caractères maximum et le valider.

En modification : quand une phrase est déjà présente dans la réserve, taper son numéro et valider. Le texte affiché dans la fenêtre sera enregistré sous ce numéro, écrasant ainsi l'ancienne phrase.

Si le numéro de phrase tape est inexistant, la demande de numéro est renouvelée

En pointant la touche CONSULTATION, un message apparaît sous la fenêtre, constitué d'un numéro d'ordre et du commentaire correspondant au texte rangé dans la réserve sous ce numéro.

Des pointages successifs sur cette même touche permettent de faire défiler les numéros de phrases et les commentaires associés : la consultation du contenu de la réserve est ainsi très simple.

Après consultation des phrases de la réserve, ce sont les phrases du DICTIONNAIRE qui apparaissent (numéro 101, etc.). Se reporter au chapitre IX.

Un pointage à un endroit quelconque dans la fenêtre interrompt la consultation.

L'intérêt de la Réserve est de pouvoir en extraire une phrase pour l'insérer dans le texte en cours de saisie.

Pour ce faire :

- 1 - Pointer dans le texte le point d'insertion matérialisé par le curseur.
- 2 - Pointer la touche EXTRACTION ; un message apparaît sous la fenêtre demandant le numéro de la phrase à copier.
- 3 - Entrer ce numéro au clavier, puis valider. La phrase est alors rangée dans le tiroir et le commentaire associé apparaît.
- 4 - Insérer la phrase dans le texte en pointant la touche COPIE. Elle s'affiche alors dans la fenêtre à partir de la position courante du curseur.

La Réserve ne peut contenir au maximum que 50 phrases numérotées de 1 à 50. La longueur de ces phrases n'est limitée que par le volume de mémoire vive disponible.

En plus de la Réserve, on dispose d'un DICTIONNAIRE contenant les phrases qui peuvent être utilisées de la même façon.

La différence fondamentale réside dans le fait que le **DICTIONNAIRE ne peut pas être directement enrichi des nouvelles phrases que l'on vient de créer à l'écran.**

Le dictionnaire peut seulement être chargé en mémoire depuis un fichier sur cassette ou disquette (cf chapitre XI).

Une fois que le dictionnaire est chargé en mémoire, la consultation et la copie des phrases qu'il contient s'effectuent comme pour la Réserve (cf. paragraphes 8.2 et 8.3).

Les phrases du Dictionnaire sont numérotées à partir de 101 pour les distinguer de celles de la réserve.

La méthode permettant de constituer et d'enrichir le dictionnaire fait appel aux procédures de sauvegarde/chargement : elle est décrite au chapitre XI.

La procédure à suivre est analogue à celle décrite au chapitre VI pour faire parler l'ordinateur

En pointant successivement la touche CHANT et la touche PROSODIE (la couleur de fond passe en vert), apparaît en rouge, sous la fenêtre, la prosodie, c'est-à-dire les valeurs du rythme et de la **hauteur de l'intonation**.

Cette hauteur est matérialisée par une note qui donne la nouvelle intonation du texte prononcé.

La note par défaut est LA.

Apparaît également à l'emplacement courant du curseur un indicateur C en rouge

Modification de la hauteur :

La hauteur de l'intonation peut être modifiée sur une octave, du FA grave au sol aigu.

Pour modifier la hauteur :

- Sélectionner d'abord le phonème à partir duquel l'intonation doit changer dans le texte.
- Pointer la touche CHANT.
L'indicateur "c" apparaît devant le phonème sélectionné
- Pointer ensuite la touche PROSODIE
- Il suffit alors de pointer la touche HAUTEUR · ou HAUTEUR –

A chaque pointage, la hauteur monte ou baisse d'un demi-ton jusqu'à atteindre une des extrémités de l'octave.

Une fois que la hauteur affichée est celle souhaitée, valider par un nouveau pointage sur la touche PROSODIE dont le fond redevient bleu clair. Apparaît alors dans le texte, à l'emplacement courant du curseur, et en couleur magenta, la note sélectionnée.

- Pour quitter le mode CHANT, pointer la touche CHANT
L'indicateur "p" apparaît signalant le retour au mode PROSODIE.

Dans le mode CHANT, il est possible de modifier le rythme en même temps que la hauteur.

Exemple :

BonJouR MeucFApSleu.

Les phonèmes BonJouR Meu seront prononcés à la hauteur LA, et les phonèmes Sleu à la hauteur FA.

Pour sauvegarder des phrases sur cassette ou disquette, ou bien pour charger en mémoire des phrases qui ont été préalablement créées et sauvegardées, il faut passer en mode GESTION DE FICHIERS en pointant la touche **FICHIERS**.

Seule la RÉSERVE peut faire l'objet d'une sauvegarde.

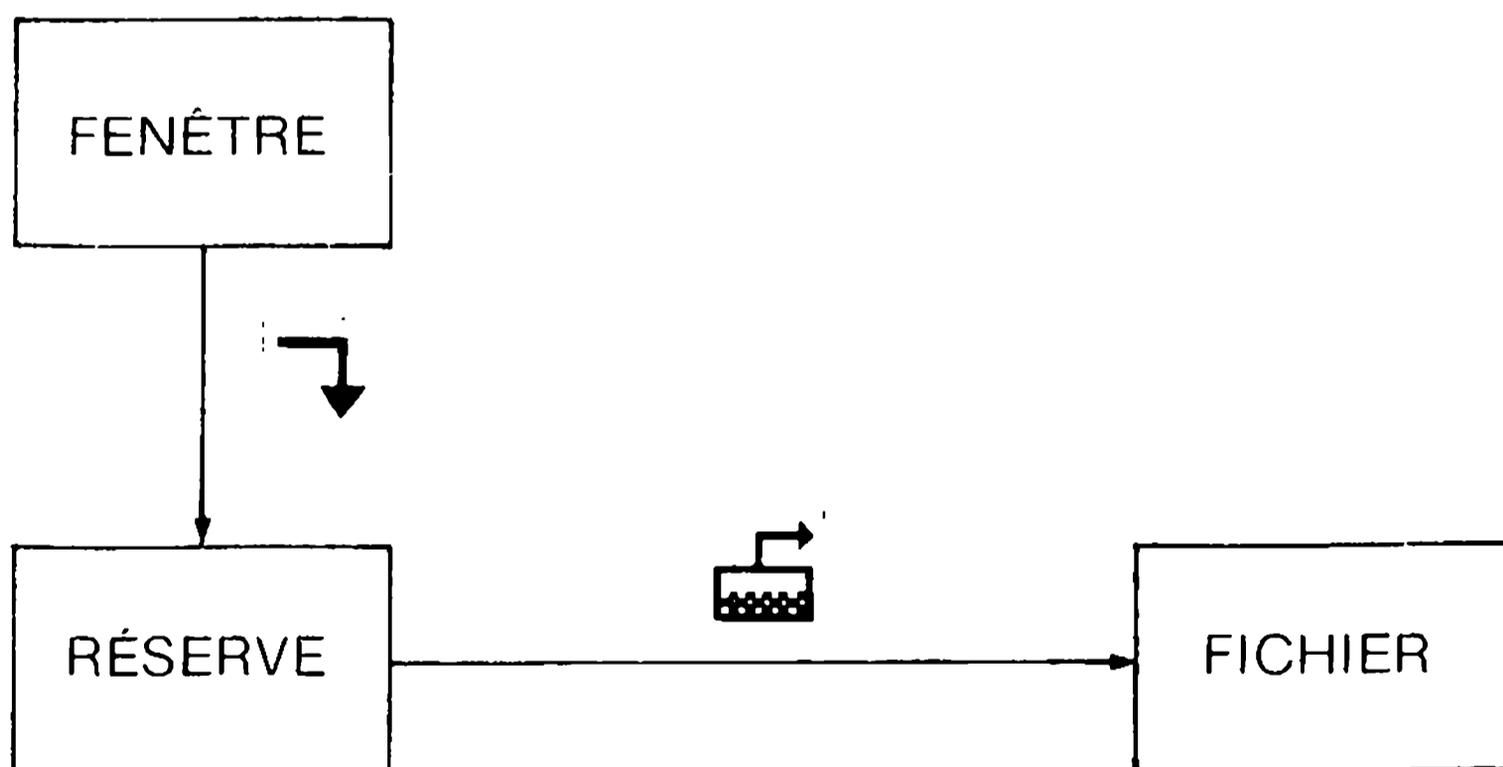
La totalité des phrases contenues dans la réserve est prise en compte pour constituer un FICHIER. Par contre, le texte affiché dans la fenêtre ne peut pas être sauvegardé directement, de même que le dictionnaire.

Un fichier peut être chargé en mémoire de deux façons :

soit dans la Réserve.

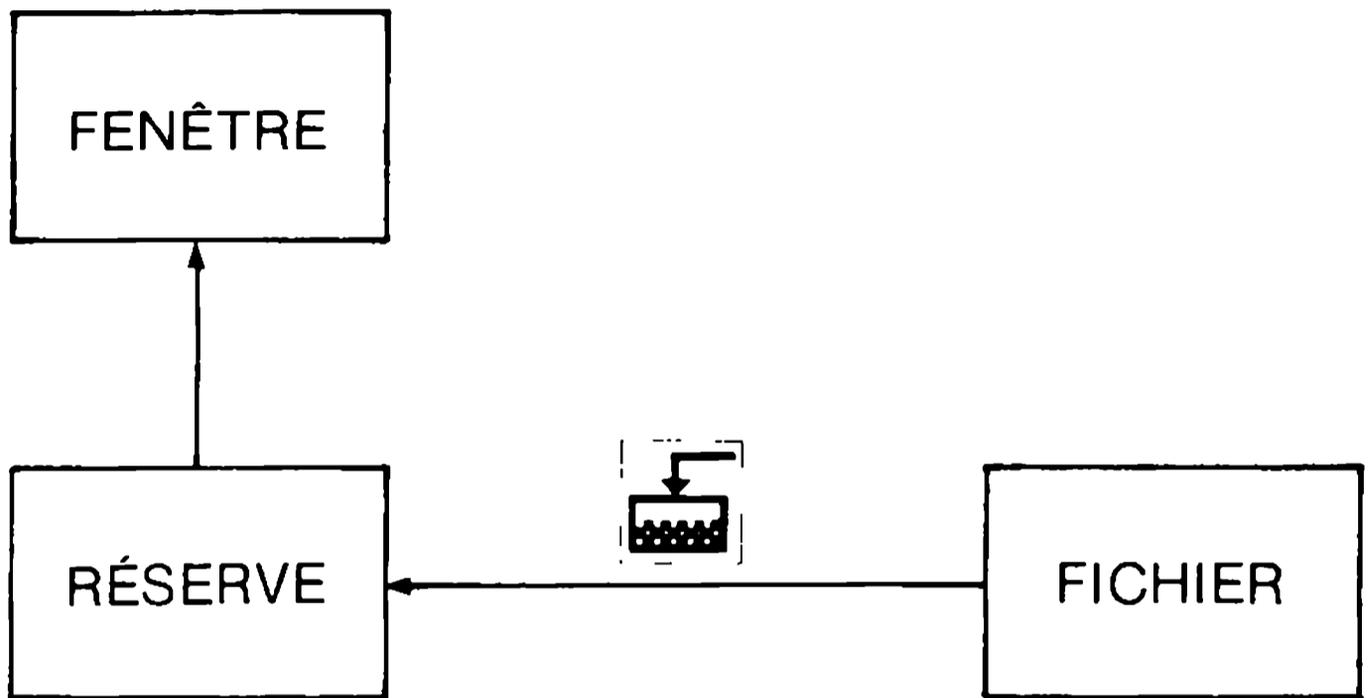
soit dans le Dictionnaire. Dans les deux cas l'ancien contenu de la réserve ou du dictionnaire est complètement effacé et remplacé par le contenu du fichier extrait de la disquette ou de la cassette.

Sauvegarde des phrases :

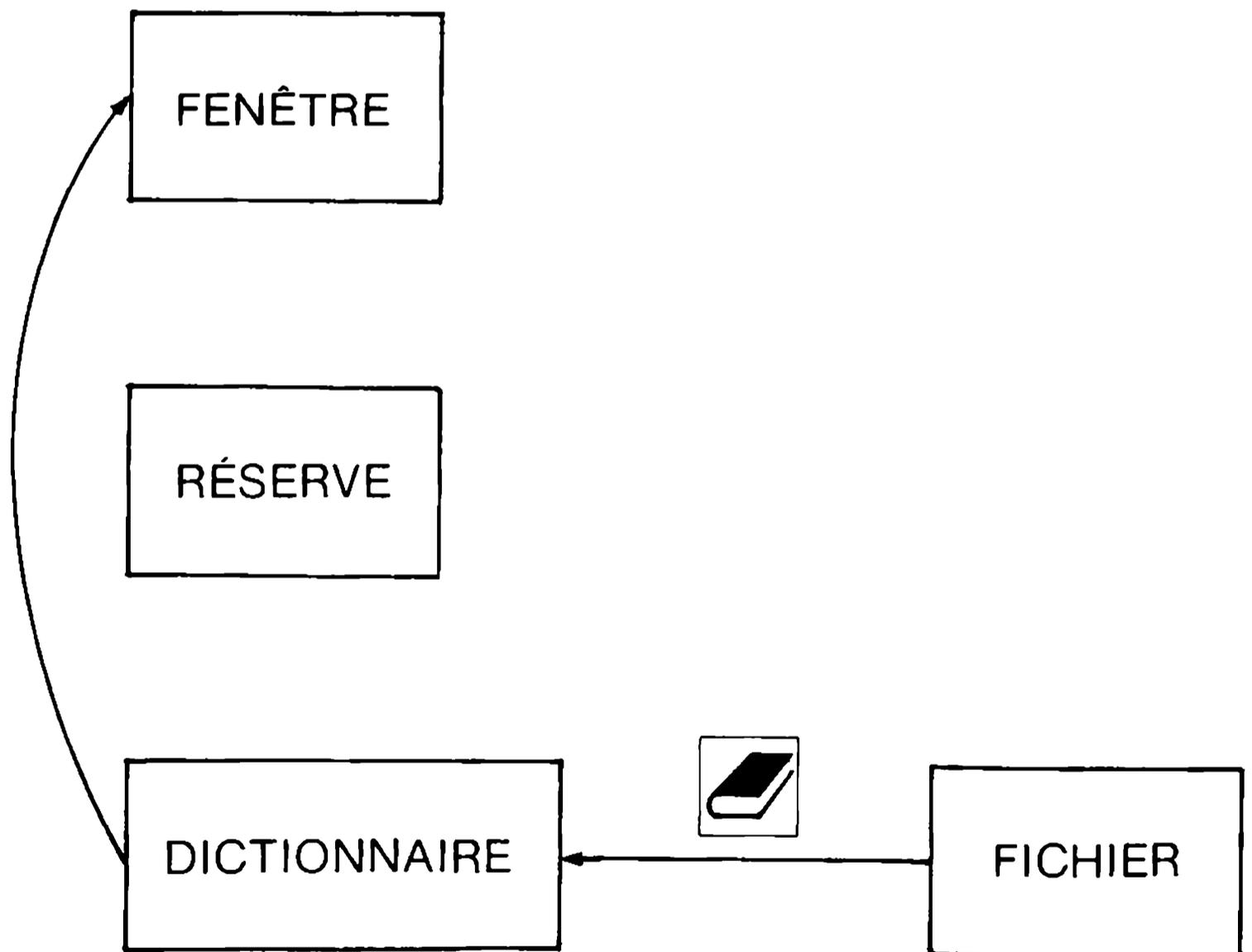


Chargement des phrases :

1 - dans la Réserve



2 - dans le Dictionnaire

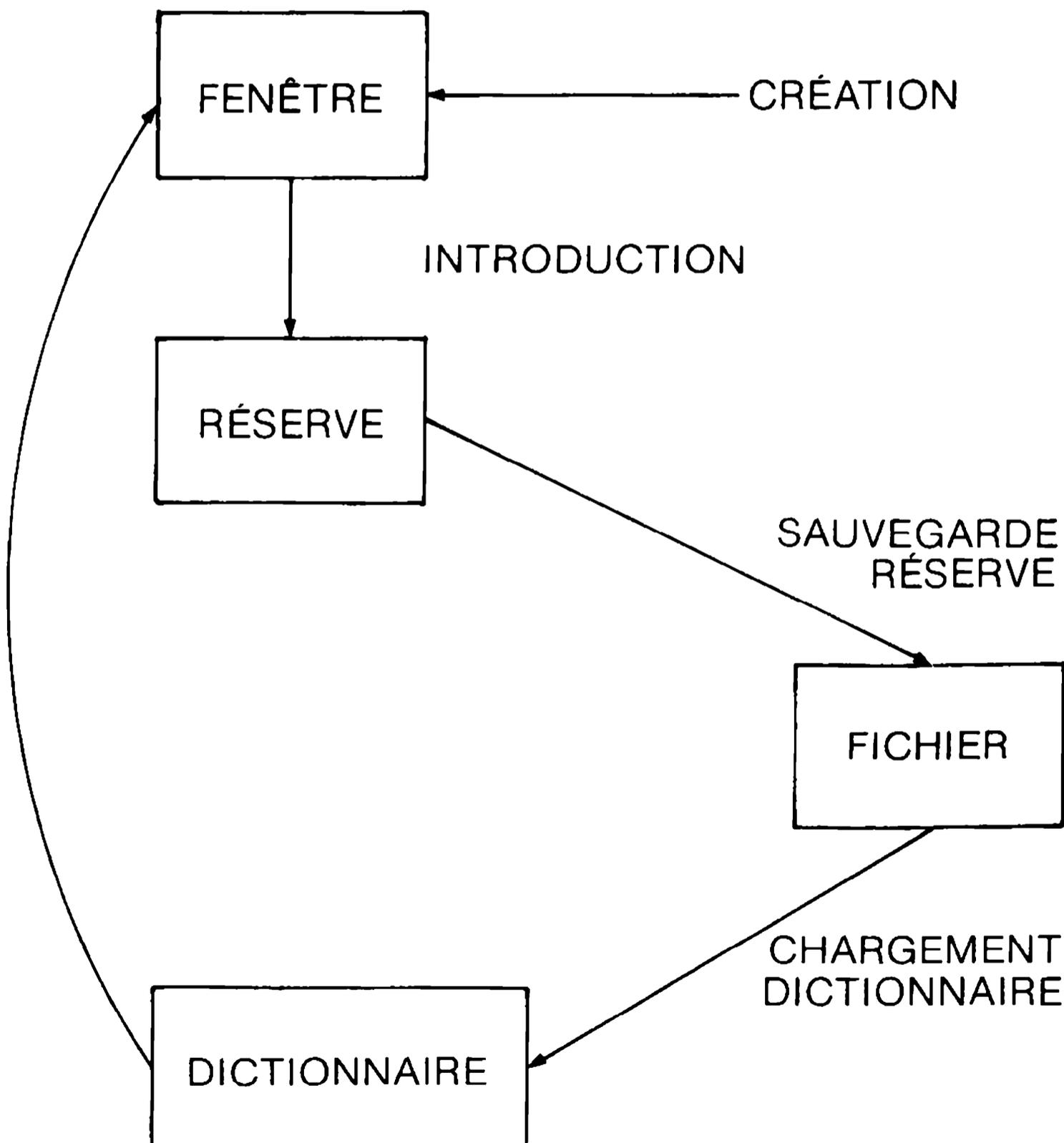


Pour constituer le Dictionnaire, il suffit de charger dans le dictionnaire un fichier de phrases.

Pour enrichir le Dictionnaire, la méthode est simple :

- Les textes créés dans la fenêtre sont rangés dans la réserve sous forme de phrases.
- La réserve est sauvegardée sur disquette ou cassette : les phrases sont regroupées dans un fichier auquel vous attribuez un nom de votre choix (cf. paragraphe 11.1).
- Le fichier de phrases est chargé en mémoire dans le dictionnaire.
- Les phrases du dictionnaire peuvent être recopiées dans la fenêtre pour être insérées dans un nouveau texte ou simplement modifiées ; elles sont rangées à nouveau dans la réserve pour être sauvegardées.
- Un chargement ultérieur du fichier de phrases dans le dictionnaire permettra de compléter ce dernier.

Enrichissement du Dictionnaire :



Le pointage de la touche FICHIERS fait accéder à un sous-menu pour choisir le support

CASSETTE ou DISQUETTE

L'une ou l'autre doit être sélectionnée.

- DISQUETTE.

Le lecteur utilise pour une procédure de sauvegarde. chargement est toujours le lecteur n 0.

- CASSETTE

Lors d'une sauvegarde, il faut s'assurer que la bande est correctement positionnée afin que l'écriture n'efface pas des données utiles préalablement enregistrées.

Si la touche DISQUETTE a été sélectionnée, un bandeau apparaît qui offre les commandes suivantes :

CATALOGUE : pour afficher sur l'écran la liste des fichiers contenus dans la disquette

INITIALISATION : pour formater une disquette : le pointage doit être confirmé car cette commande détruit complètement le contenu de la disquette.

SAUVEGARDE : pour une sauvegarde sur disquette

CHARGEMENT RÉSERVE : pour le chargement en mémoire de la réserve.

CHARGEMENT DICTIONNAIRE : utilisé lorsque l'on désire que le fichier soit chargé dans le dictionnaire et non dans la réserve. Le chargement du nouveau dictionnaire provoque l'effacement de celui existant. deux dictionnaires ne peuvent pas coexister en mémoire

RETOUR : permet de remonter au MENU PRINCIPAL

Le pointage de l'une des touches SAUVEGARDE, CHARGEMENT RÉSERVE ou CHARGEMENT DICTIONNAIRE fait apparaître une zone de saisie en rouge sur 8 caractères.

Le nom du fichier de phrases doit être saisi au clavier : il s'inscrit dans la zone de saisie.

Les touches  et  du clavier peuvent être utilisées pour modifier les caractères saisis.

La validation du nom du fichier par la touche **ENTRÉE** du clavier provoque le chargement en mémoire ou la sauvegarde. Le nombre affiché en dessous de la zone rouge est la taille en octets du fichier de phrases. Cette information est utile si ce dernier doit être intégré ultérieurement dans une application quelconque.

Si la touche CASSETTE a été sélectionnée, un bandeau apparaît qui offre les commandes suivantes .

SAUVEGARDE
CHARGEMENT RÉSERVE
CHARGEMENT DICTIONNAIRE
RETOUR

dont la signification et le fonctionnement sont analogues à ceux des commandes décrites au paragraphe précédent

La différence fondamentale entre disquette et cassette réside dans le fait que la recherche et la lecture des fichiers sur une bande magnétique est purement séquentielle.

Si un incident survient au cours de l'opération de chargement/sauvegarde sur disquette ou cassette, le tour de l'écran se met à clignoter en rouge Appuyer sur la touche **STOP** du clavier pour reprendre la main et faire une nouvelle tentative.

La sauvegarde de la réserve sur disquette ou cassette génère ou met à jour 3 types de fichiers dans l'ordre suivant :

- Un INTERPRÉTEUR dont le nom varie en fonction de l'ordinateur utilisé :
 - sur TO7 et TO7-70 : PHONEMI7.GES
 - sur MO5 : PHONEMI5.GES
- Le FICHER PHRASES identifié par le nom du fichier de phrases saisi dans le bandeau rouge, suivi de ".PHO".
Ex. : EXEMPLE.PHO (EXEMPLE est le nom du fichier de phrases)
- Le FICHER COMMENTAIRE identifié par le nom du fichier de phrases suivi de ".PHC":
Ex. : EXEMPLE.PHC (EXEMPLE est le nom du fichier de phrases).

PHONEMI7.GES (PHONEMI5.GES pour MO5) doit être implanté dans la mémoire vive à partir d'une adresse choisie par l'utilisateur. Le fichier de phrases doit être implanté à l'adresse précédente augmentée de 1200 en hexadécimal (4800 en décimal).

Exemple en BASIC:

```
                TO7
CLEAR , &H9FFF
LOADM "PHONEMI7.GES", &HA000
LOADM "EXEMPLE.PHO", &HB200
```

```
                MO5
CLEAR , &H7FFF
LOADM "PHONEMI5.GES", &H8000
LOADM "EXEMPLE.PHO", &H9200
```

Ensuite pour faire prononcer la phrase numéro 4 par exemple:

```
                TO7                                MO5
POKE &HA002.4                                POKE &H8002.4
EXEC &HA000                                    EXEC &H8000
```

Si la phrase 4 n'existe pas, on n'obtient aucun son.

Exemple en LOGO:

```
                TO7                                MO5
.CHB "PHONEMI7.GES 41000                        .CHB "PHONEMI5.GES 35000
.CHB "EXEMPLE.PHO 45608                        .CHB "EXEMPLE.PHO 39608
```

Pour prononcer la phrase 3 par exemple:

```
                TO7                                MO5
.DEP 41002, 3                                    .DEP 35002, 3
.ROUT 41000                                       .ROUT 35000
```

Exemple en Assembleur :

* Sous moniteur.

L PHONEMI7. GES \$A000
L EXEMPLE.PHO \$B200

charger interpréteur (TO7)
charger fichier de phrases

* Dans le programme source.

(A000) NUMPHR RMB 1
(A000) INTERP RMB \$1200
(B200) FICH RMB 500

* n° de phrase à prononcer
* place pour interpréteur
* 500 octets pour les phrases
* par exemple (EXEMPLE.PHO)

.....
.....
LDA #4
STA NUMPHR
JSR PAROLE
.....
.....

* 4° phrase
* à prononcer
* Appel routine

PAROLE EQU *
PSHS A,X
LDX #INTERP
LDA NUMPHR
STA 2,X
JSR INTERP
PULS A,X,PC

* SOUS-PROGRAMME PAROLE *****
* sauvegarde contexte
* adresse interpréteur
* N° de la phrase à prononcer
* stocké en adr. interpr. + 2
* Exécution
* sortie sous-programme



PARLER

: Pour faire prononcer à l'ordinateur le texte contenu dans la fenêtre selon la prosodie indiquée.



CORBEILLE

: Pour supprimer une zone de texte sélectionnée.



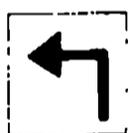
TIROIR

: Pour ranger dans le tiroir une zone de texte sélectionnée.



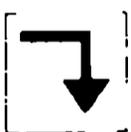
COPIE

: Pour insérer dans la fenêtre une phrase de la Réserve ou du Dictionnaire.



EXTRACTION

: Pour extraire une phrase de la Réserve ou du Dictionnaire en vue d'être copiée.



INTRODUCTION

: Range dans la Réserve un texte affiché dans la fenêtre et lui affecte un numéro de phrases et un commentaire saisi au clavier.



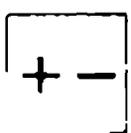
CONSULTATION

: Permet de connaître le contenu de la Réserve ou du Dictionnaire.



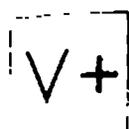
CHANT

: Permet de modifier la hauteur de l'intonation (note).



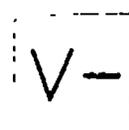
PROSODIE

: Pour connaître le rythme et la hauteur prononciation.

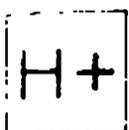


RYTHME +

: Permet de modifier la vitesse de prononciation du texte (variation ascendante avec V + et descendante avec V --; la valeur est 7 par défaut et peut varier de 1 à 14).



RYTHME —



HAUTEUR +

: Permet de modifier la hauteur de la prononciation (variation ascendante avec H + et descendante avec H —; la valeur est 5 par défaut et peut varier de 1 à 15) ou la hauteur de l'intonation lorsque la touche CHANT a été pointée (la note est LA par défaut et peut varier du FA grave au SOL aigu).



HAUTEUR —



FICHER

: Permet de passer en MODE FICHIERS afin de sauvegarder la Réserve ou de charger dans la Réserve ou dans le Dictionnaire un fichier de phrases.



CASSETTE

: Pour déterminer le support d'archivage.



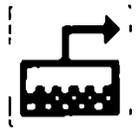
DISQUETTE

: Idem.

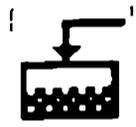


RETOUR

: Pour remonter au MENU PRINCIPAL.



SAUVEGARDE : Pour sauvegarder les phrases de la Réserve.



CHARGEMENT RÉSERVE : Pour charger le fichier de phrases dans la Réserve.



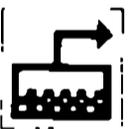
CHARGEMENT DICTIONNAIRE : Pour charger le fichier de phrases directement dans le Dictionnaire.



INITIALISATION DISQUETTE : Pour initialiser la disquette.



CATALOGUE : Pour afficher le contenu de la disquette.



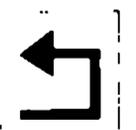
SAUVEGARDE : Pour sauvegarder les phrases de la Réserve.



CHARGEMENT RÉSERVE : Pour charger le fichier de phrases dans la Réserve.



CHARGEMENT DICTIONNAIRE : Pour charger le fichier de phrases directement dans le Dictionnaire.



RETOUR : Pour revenir au MENU PRINCIPAL.

PHONEMIA pouvant gérer des fichiers sur disque, et pour ne pas limiter les développeurs qui disposent d'un lecteur de disquettes, nous proposons exceptionnellement une méthode permettant de copier ce logiciel sur une disquette.

Chargez le DOS BASIC, insérez une disquette vierge formatée, contenant le DOS, dans le lecteur 0, positionnez la bande de la cassette au début, puis exécutez ces instructions en direct l'une après l'autre :

Vous disposez d'un TO7 ou d'un TO7/70 :

```
* LOAD "CASS:
* SAVE "AUTO.BAT
* CLEAR ,&H963F
* LOADM "CASS:
* SAVEM "PHON.BIN",&H9640,&HBFFF,&H9640
* LOADM "CASS:
* SAVEM "PHO.BIN",&H9FE8,&HB63F,&H9FE8
```

2) Vous disposez d'un MO5 :

```
* LOAD "CASS:
* SAVE "PHONEMIA.BAS
* CLEAR ,&H5FE9
* LOADM "CASS:
* SAVEM "PHONEMIA.BIN",&H5FEA,&H9FFF,&H9FEA
```

ATTENTION : L'utilisation de PHONEMIA dans tout logiciel destiné à la commercialisation doit être clairement signifiée, sur l'emballage et dans la documentation du produit, par la mention :

"Synthèse vocale réalisée à l'aide de
PHONEMIA (FIL-THOMSON copyright 1985)"

© Copyright THOMSON 1985

Tous droits de reproduction, d'adaptation et de traduction
réservés pour tous pays.