

Amédée 1^{er}, le roi des assembleurs

En 1977, le Smaky6 a succédé aux Smaky4 et au proto Smaky5/Scrib.

Pour le Smaky4, l'objectif était un terminal graphique pour un mini-ordinateur. Il fallait tester des interfaces écran et travailler sur le lecteur de mini-cassettes. Les programmes de test s'écrivaient et s'assemblaient sur le Nova.

Le Smaky5 à fin 1976 n'avait qu'une demo du jeu de caractères sur l'écran.

Avec le Smaky6 décidé début 97, utilisant le nouveau processeur Z80 et plus de mémoire, on pouvait envisager une version bon marché du Scrib portable pour journaliste. En plus d'un traitement de texte qui n'avait pas besoin d'être aussi sophistiqué il fallait un assembleur pour se passer du Nova.

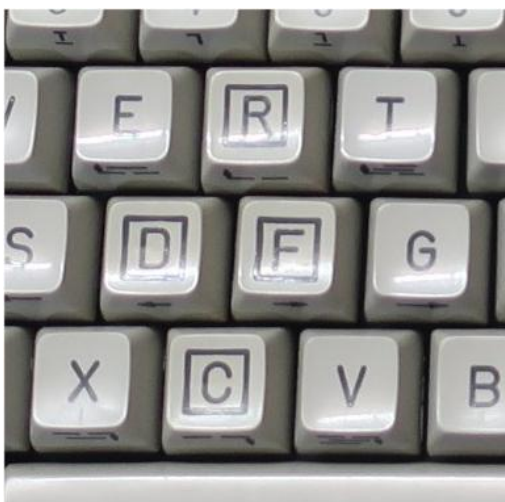
Alain Droz et Daniel Roux ont écrit, en utilisant le Nova, un éditeur simple, EASY et un assembleur AZ80, testés sur les Smaky4. Ces deux programmes ont été rassemblés sous le nom Amédée (Assembleur-Moniteur-Efficace-D'Epsitec) comme premier programme du Smaky6. Ce programme était chargé par bande papier en mémoire et permettait de créer un programme de 200 instructions qui s'assemblait en 10 secondes seulement, plus rapide que le cross-assembleur sur le volumineux Nova. Un autre outil essentiel était le programmeur de mémoire morte. Il fallait rassembler en mémoire les binaires de plusieurs programmes, comme le chargeur de bande papier, le moniteur pour tester les programmes, le système d'exploitation que se complexifiait. On pouvait alors programmer une EPROM de 2k bytes, couper le courant, insérer la nouvelle EPROM en espérant ne pas devoir remettre les anciennes.

Pour les nouveaux programmes, Il fallait connecter le perforateur de bande papier pour sauver le source. L'enregistreur de minicassettes était la solution peu fiable à domicile.

Fin 1978, le réseau Cobus était opérationnel, avec le Nova comme serveur, c'est-à-dire comme mémoire de stockage "infinie" (60 Méga). Pour Epsitec, les premiers floppy disks devenaient disponibles.

Amédée a été remplacé par Smile, écrit par Ronald Forster, qui facilitait l'interaction en utilisant les touches fonction inventées pour le Scrib. Smile est devenu un outil incroyablement efficace pour tous ceux qui programmaient en assembleur, et pour tous les étudiants qui se formaient au cours microprocesseurs et interfaces.

La facilité d'interaction est venue du clavier, qui a gardé les touches fonctions et les "flèches" inventée pour le Scrib, Ce clavier a été utilisé sur tous les Smakys jusqu'au Smaky 400, qui avait un clavier de PC.



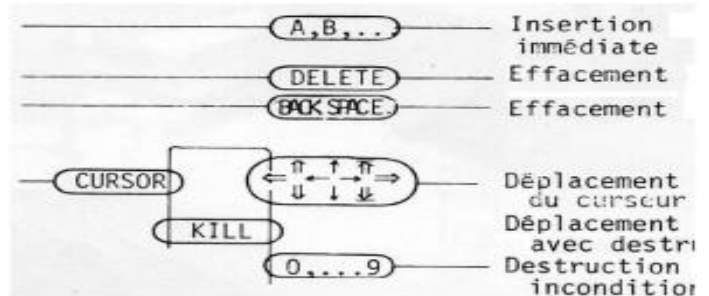
Les touche fonctions du Smaky6 ont été critiquées par ceux qui ne voyaient pas au-delà de la machine à écrire. Sur Mac et IBM PC, ces touches ont mis plusieurs années à se généraliser, avec d'autres fonctionnalités puisqu'il y avait la souris.

La façon de documenter Smile était originale, et c'est ce qui manque à toutes les documentations actuelles : une aide qui résume dans une figure comment obtenir la fonction désirée. Le génie des touches fonctions est cette action simultanée qui transforme le clavier en un autre clavier. Par exemple, la touche **Curseur** à côté de la barre d'espace transforme le clavier en un clavier avec les 10 touches "flèches" de la photo. Si on presse et maintient la touche Curseur, l'action sur la touche flèche à droite déplace le pointeur d'un caractère et on peut represser pour déplacer encore. La touche flèche-gras déplace d'un mot. En pressant sur Curseur et Kill, on détruit le caractère.

Vos réflexes "souris" vous empêchent peut-être d'apprécier. L'écran graphique et la souris est venue 5 ans plus tard, et les habitués du Smaky n'ont pas abandonné les touches fonctions, beaucoup plus rapides que d'aller chercher et positionner la souris pour du texte simple.

Les touches "flèche", en plus de déplacer le pointeur dans l'écran, étaient par exemple utiles pour détruire ou copier des éléments de texte dans l'une des 9 zones à disposition.

Curseur-Kill-S (flèche large vers la gauche) détruit le mot précédent. Les flèches n'étaient pas dessinées sur le Scrib, c'est tellement facile à comprendre.



La documentation presque complète de Smile est résumée dans cette figure :

