



ypinator™

Guide de l'utilisateur

Version 7.6

Juin 2018

© 2018 Ergonis Software
Traduction française : Hervé Bismuth

Table des matières

Garantie limitée	2
Contact	2
À propos de Typinator.....	3
Système Requis	3
Installation	4
Premiers pas	4
Définitions d'abréviations	5
Balises dans le menu {...}	9
Jeux	24
Publications et abonnements	30
Expressions rationnelles.....	32
Recherche rapide	35
Calculatrice	37
Définition rapide de nouveaux éléments	38
Préférences	39
Dossier des jeux	40
Contrôler Typinator avec des scripts.....	41
Exceptions	42
Enregistrement	43
Désinstallation	43
En cas de problèmes	44
Problèmes connus	44
Compatibilité avec les anciennes versions	45

Accord de licence

Note : Si vous utilisez Typinator dans le cadre d'une licence sur site, les conditions suivantes ne vous concernent pas. Veuillez demander à votre administrateur système quels sont les termes et les conditions d'un contrat de licence sur site.

Ergonis Software concède à son client une licence non exclusive et non transférable d'utilisation de Typinator™ (désigné ici par le "logiciel") aussi longtemps que le client respecte les termes de cet accord. Avec une licence mono-utilisateur, vous pouvez utiliser deux copies du logiciel sur deux ordinateurs que vous possédez. Il est possible d'acquérir une licence multi-postes en cas d'utilisation du logiciel sur plus de deux ordinateurs. Une licence familiale vous autorise à installer et à utiliser le logiciel sur cinq ordinateurs à condition que ces ordinateurs soient utilisés uniquement par les membres d'une même famille vivant sous le même toit. Une licence familiale ne couvre pas les utilisateurs professionnels ou commerciaux. Le logiciel et la documentation de Typinator™ sont protégés par les lois régissant le copyright et tous leurs droits sont réservés. Le logiciel et les informations qui figurent dans la documentation peuvent faire l'objet de modifications sans notification préalable. La documentation et le logiciel ne peuvent en aucun cas faire l'objet de copie, photocopie ou reproduction, en totalité ou en partie, sans l'accord écrit d'Ergonis Software, bien qu'il soit toutefois possible de faire des copies du logiciel uniquement pour des besoins de sauvegarde. Il est interdit de prêter, louer ou accorder une licence du logiciel ou de la documentation.

Garantie limitée

Ergonis Software ne garantit aucunement à l'utilisateur, de façon explicite ou supposée, le fait que le logiciel satisfera ses besoins, qu'il fonctionnera sans interruption ou sans erreur, ni que toutes les erreurs du logiciel seront corrigées. En aucun cas Ergonis Software ou son auteur ne pourront être tenus pour responsables de dommages directs, indirects, particuliers, accidentels, ou directement causés par un quelconque défaut du logiciel ou de sa documentation, même s'ils ont été prévenus de la possibilité de tels dommages.

Contact

Pour toute question concernant ce produit, veuillez nous contacter à :

Ergonis Software GmbH
Herrenstraße 20
4320 Perg, Austria

Fax: +43 720 348424

Courrier électronique : typinator-support@ergonis.com pour tout support technique
typinator@ergonis.com pour les commandes et les clés de licence

WWW: <http://www.ergonis.com> pour tout renseignement sur la société

© 2018 Ergonis Software GmbH. Tous droits réservés.

À propos de Typinator

Typinator est une application simple qui vous permet de saisir des phrases ou d'insérer des images en toute rapidité dans des documents. La configuration est simple : il vous suffit de définir des abréviations de texte ou d'image et leur expansion. À chaque saisie de ces abréviations dans n'importe quelle application, Typinator insérera l'expansion correspondante.

Typinator sert à de nombreuses tâches. Il vous permet d'améliorer vos performances en...

Productivité personnelle :

- Conception de listes d'expressions courantes dans vos courriers et adresses électroniques et autres formules de convention,
- Insertion de la date et de l'heure en cours dans des formats divers avec le minimum de saisie,
- Auto-correction des formes habituellement fautives, quelle que soit l'application utilisée,
- Insertion d'images, par exemple signatures et émoticônes.

Productivité professionnelle :

- Création de réponses standard du service Clientèle,
- Réception des commandes des clients et envoi de conseils d'achat (avec insertion automatique de la date et de l'heure en cours dans les formules standard),
- Insertion de logos, de schémas de produits, de cartes...,
- Auto-correction des erreurs de saisie les plus fréquentes,
- insertion des symboles Unicode par la saisie de quelques caractères particuliers) (ex., saisir "->" pour insérer une flèche).

Productivité dans le développement logiciel :

- Création de modèles pour des fragments ou des blocs de code,
- réalisation de standards de documentation,
- Définition d'abréviations pour des commandes Unix fréquentes.

Systeme Requis

Typinator nécessite macOS 10.6 ou plus récent. macOS 10.11 ou plus récent est recommandé.

L'utilisation des expressions rationnelles (anglais : *regular expressions*) nécessite OSX10.7 ou plus récent.

Installation

L'installation de Typinator est facile. Téléchargez d'abord l'image disque à partir de notre serveur Web :

<http://www.ergonis.com/downloads/>

Montez l'image disque dans le Finder, puis double-cliquez sur l'icône de Typinator une fois ouverte dans le Finder la fenêtre du disque. Typinator vous aide à l'installation en allant directement se recopier dans le dossier Applications puis en lançant la copie installée.

Vous constaterez que Typinator a installé une nouvelle icône dans votre barre de menus :



Cette icône vous informe que Typinator est à présent en activité et surveille votre frappe pour développer vos abréviations à mesure que vous saisissez. Pour configurer Typinator, cliquez sur l'icône. Pour accéder à un menu comportant les commandes fréquentes, cliquez sur le petit triangle placé à droite de l'icône.

Si vous ouvrez Typinator pour la première fois, la fenêtre des abréviations apparaît. Il est recommandé d'ajouter Typinator à la liste des éléments d'ouverture de session en cliquant sur l'icône des Préférences de la barre d'outils et en cochant la case "Lancer Typinator à l'ouverture de session".

Pour l'accès aux périphériques d'aide et pour insérer des expansions dans des documents, Typinator nécessite une permission. Cette permission est paramétrée par vos Préférences Système. Notez bien que l'activation de cette permission requiert des privilèges d'administrateur. Si vous n'avez pas les privilèges nécessaires, demandez à votre administrateur système d'activer cette fonction pour vous.

Premiers pas

À la première installation de Typinator, le logiciel présente quatre abréviations pré-définies :

◇	Abréviation ^	Expansion	
	dt	{DD}-{MM}-{YYYY}	= []
	sv	Sincèrement vôtre, « Laurent Dupont » (Dupont & Dupon	↑ []
	typicon	Image	= []
	typurl	http://www.ergonis.com/products/typinator/	= []

Typinator ouvre également un document intitulé Tutoriel qui décrit en quelques étapes le fonctionnement de Typinator. Une fois ce Tutoriel parcouru, vous en saurez suffisamment sur ce que Typinator peut faire pour vous simplifier votre saisie de tous les jours.

Définitions d'abréviations

Avant d'utiliser vos propres abréviations, vous devez d'abord les définir. Pour ajouter un nouvel élément, cliquez sur le bouton "+" situé sous la liste des abréviations, puis saisissez le texte de l'abréviation à insérer, et celui de son expansion. Nul besoin de confirmer ou d'enregistrer vos réglages : toute modification prendra effet immédiatement.

Une fois vos abréviations programmées, vous pouvez refermer la fenêtre Typinator. Typinator va à présent fonctionner en arrière-plan, surveiller votre frappe et développer vos abréviations à mesure que vous les saisissez. Pour ajouter d'autres abréviations ou éditer celles déjà existantes, il suffit d'aller, à partir de l'icône de Typinator de la barre des menus, à "Afficher la fenêtre Typinator..." pour faire réapparaître la fenêtre des abréviations.

Abréviations recommandées

Les abréviations doivent comporter au moins deux caractères, et ne doivent pas entrer en conflit. En cas de problème avec une nouvelle abréviation, Typinator affiche un symbole d'erreur dans la liste et un message en rouge au-dessous de l'abréviation :



Les abréviations marquées d'un symbole d'erreur restent inactives et ne seront pas développées lors de leur saisie. Pour les activer, il faut d'abord résoudre le conflit en modifiant cette abréviation de sorte à la rendre unique.

Notez bien que Typinator ne développe jamais des abréviations saisies dans le corps d'un mot. Cela implique qu'il est possible, par exemple, d'utiliser sans risque la suite "mm" comme abréviation, dans la mesure où elle se développerait seulement dans le cas où cette suite commencerait un mot, mais non dans "pomme".

Pour créer des abréviations uniques qui n'aient que peu de chance d'être reproduites par hasard, on peut utiliser des caractères spéciaux tels des préfixes ou des suffixes. Si vous utilisez un clavier français, vous pouvez ajouter par exemple le symbole "\$" comme préfixe ou "&" comme suffixe, qui sont improbables dans d'autres contextes et qui formeront des suites utilisables seulement comme abréviations à développer ("\$tr", "tr&"). Dans la mesure où les abréviations sont souvent terminées par un point (comme dans "etc."), il peut être pratique d'utiliser le point comme suffixe. Dans ce cas, on pensera à éviter les mots entiers comme abréviations, puisqu'ils pourraient laisser la place à leur expansion en fin de phrase.

Astuce : On peut facilement définir des préfixes et des suffixes pour une série d'abréviations à partir de la fenêtre des informations. Pour en savoir plus, reportez-vous à la section [Jeux](#) plus bas.

L'utilisation d'un caractère spécial servant de préfixe trouve aussi son utilité pour des abréviations à utiliser à l'intérieur de certains mots ou immédiatement après certains mots. Supposons par exemple qu'on décide d'utiliser "TM" pour générer le symbole commercial "™". La

saisie de "TypinatorTM" ne fonctionnera pas, mais si l'on saisit l'abréviation en l'introduisant avec un slash: ("/TM"), on déclenchera l'expansion : on saisira ainsi "Typinator/TM" pour obtenir "Typinator™".

Il existe une autre façon de définir des substitutions à l'intérieur d'un mot : les expressions rationnelles (anglais : *regular expressions*). Cette fonction pleine de ressources vous permet de dépasser le simple stade consistant à remplacer un motif par un autre. Pour plus d'informations, on se reportera à la section *Expressions rationnelles* beaucoup plus bas.

Mot entier

Les abréviations sont d'autant plus utiles qu'elles sont brèves, et qu'on peut les mémoriser et les saisir facilement. D'un autre côté, des abréviations brèves ont plus de chance de se développer par accident s'il arrive que les premières lettres d'un mot soient celles de l'abréviation choisie. Par exemple, on pourrait choisir d'utiliser "ty" comme abréviation pour "Typinator", mais ces deux lettres laisseraient la place leur expansion dès que l'on voudrait saisir "tyran" ou "typique".

Si vous cochez l'option "Mot entier" en éditant une abréviation, Typinator la développera seulement si le caractère situé *après* n'est ni une lettre ni un chiffre, ce qui signifie que l'abréviation "ty" ne se développe pas immédiatement après sa saisie : Typinator doit attendre de savoir ce que vous saisissez ensuite. Si vous saisissez un espace, un point ou tout autre caractère de séparation, Typinator reconnaîtra alors l'abréviation comme un mot entier et la développera en "Typinator".

Même si l'option "Mot entier" est utile pour les abréviations brèves que vous saisissez délibérément, vous pouvez aussi bien désirer la désactiver pour certains mots si vous voulez que Typinator vous serve à corriger automatiquement certaines fautes de frappe. Par exemple, si vous saisissez souvent "accueil" pour "accueillir", vous avez la possibilité de définir "accueil" comme abréviation et de lui faire correspondre l'expansion "accueillir", *sans* l'option "Mot entier". Typinator corrigera dès lors tous les mots fautifs du type : "accueil", "accueillir", "accueillant"...

Vous remarquerez que l'option "Mot entier" ne fonctionne que si l'abréviation se termine par une lettre ou un chiffre. Ce n'est pas par hasard : une telle option n'a de sens que si l'abréviation peut être considérée *a priori* comme un "mot".

Si vous avez saisi une abréviation "Mot entier" et que vous ne voulez pas qu'elle se développe dans l'expansion choisie lorsque vous saisissez ensuite un caractère de séparation, en ce cas appuyez puis relâchez immédiatement la touche Commande (⌘) juste avant de saisir le séparateur. Cette astuce est utile par exemple pour écrire à propos des abréviations, comme ici :

J'utilise l'abréviation "ty" pour "Typinator".

Dans cet exemple, le fait de saisir la commande ⌘ après *ty* juste avant le guillemet fermant a neutralisé l'expansion.

Changements de casse

Si une abréviation est composée de lettre, les cases suivantes consacrées aux abréviations servent à spécifier la façon dont Typinator doit gérer les variations de casse :



Si **Casse exacte** est sélectionné, l'abréviation doit être saisie exactement comme elle a été définie. Si **Ignorer la casse** est sélectionné, Typinator proposera l'expansion choisie pour "sav" aussi bien que pour "SAV" ou encore "sAv".

Si **Respecter la casse** est sélectionné, une casse mixte dans la saisie d'une abréviation affecte son expansion de la façon suivante (on supposera que "sav" correspond à l'expansion "suite à vôtre" :

- Si toutes les lettres saisies sont des capitales ("SAV"), l'expansion sera éditée de la même façon en capitales ("SUITE À VÔTRE").
- Si l'abréviation est en minuscules précédées d'une majuscule (ex. : "Sav"), l'expansion commencera par une majuscule ("Suite à vôtre").
- Si la première lettre saisie est une minuscule, l'expansion commencera par une minuscule ("suite à vôtre").

En bref : Cette option permet d'éditer un texte en minuscules ou en majuscules, aussi bien au début qu'au milieu d'une phrase.

Texte formaté



En sélectionnant "Texte formaté" comme type d'expansion, on peut créer une expansion comportant des polices multiples et/ou comportant des images. Ce choix permet d'imposer à l'expansion des formats divers grâce aux options de formatage et d'insérer des images par copier-coller ou en les faisant glisser dans le champ Texte.

La saisie d'une abréviation correspondant à une expansion formatée nécessite que l'application en cours sache traiter les polices multiples. Cette option fonctionne avec la plupart des éditeurs de texte. Si une application utilise une police fixe pour tout texte, l'expansion s'éditera dans la police utilisée par l'application ; les formats supplémentaires utilisés par Typinator n'apparaîtront pas.

Images

En sélectionnant "Image" comme type d'expansion, on peut créer une expansion d'image. Il suffit ensuite d'insérer l'image choisie comme expansion d'une des façons suivantes :

- Copiez une image dans le Presse-papiers, puis cliquez sur le bouton Coller de Typinator.
- Faites glisser une image depuis le Finder dans la zone Image.



Expansions HTML

La quatrième catégorie d'expansions est "HTML". Il ne s'agit pas en fait de texte pouvant contenir du code HTML, mais plutôt d'un format particulier d'expansion descriptible en HTML. Les expansions HTML sont particulièrement utiles pour les applications de courrier utilisant des messages comportant du texte enrichi : Apple Mail, Microsoft Outlook, Airmail, Thunderbird, tout comme pour les services de courrier en ligne comme iCloud Mail et Gmail. Ces applications utilisent en interne le format HTML pour décrire et transmettre des messages en texte enrichi. Avec les expansions HTML de Typinator, on peut créer des extraits destinés à des messages électroniques conçus en langage sophistiqué, comme par exemple :

- styles de texte, y compris les mises en forme CSS
- lignes de séparation
- tableaux
- liens
- références à des images

Certaines applications de courrier ne sont pas pleinement compatibles avec tous les types de contenu HTML. Par exemple, la balise `<hr>` et certaines balises `` peuvent ne pas fonctionner dans certaines applications. C'est pourquoi nous vous recommandons de tester sérieusement vos expansions HTML : créez un message électronique dans votre application de courrier préférée, insérez-y au moyen de Typinator des fragments HTML, puis envoyez le message à vous-même et vérifiez si d'autres gens reçoivent, à partir d'autres applications de courrier sur d'autres plateformes, vos messages dans le format voulu.

Descriptions

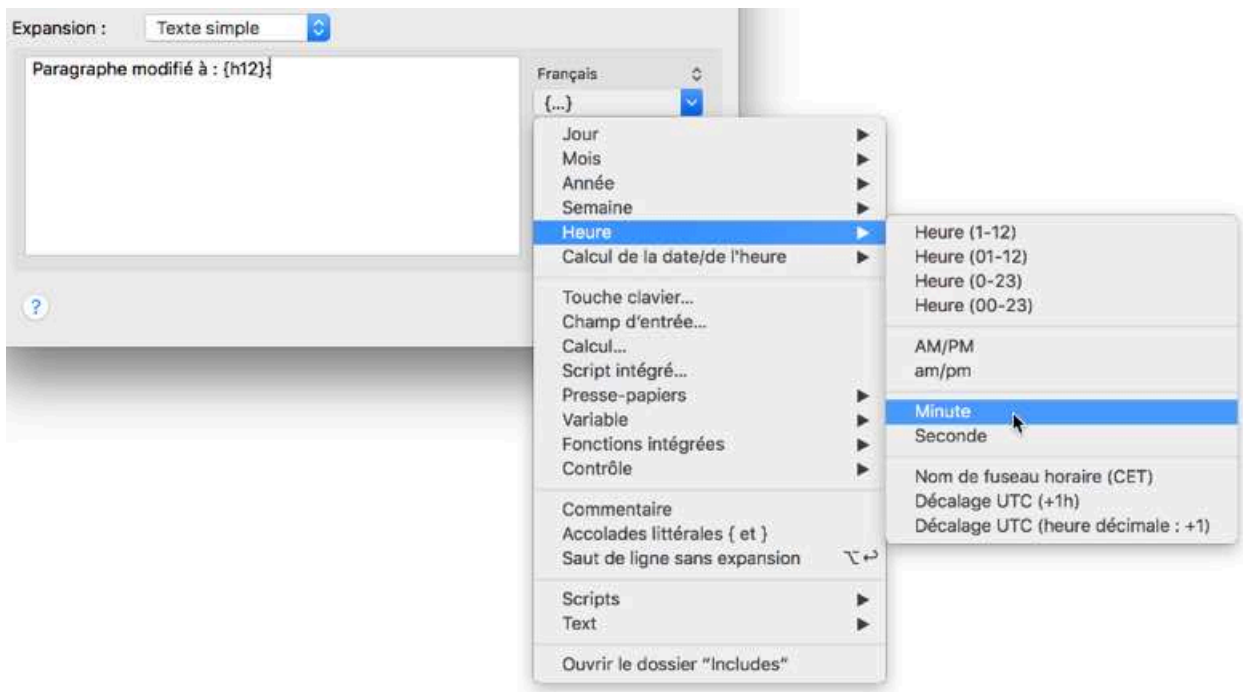


Il est possible d'ajouter une description à un élément, en cliquant sur le bouton représentant une petite bulle de dialogue bleue, situé sous la liste des abréviations. Si on saisit une description, celle-ci apparaîtra dans la liste en lieu et place de l'expansion. Les descriptions trouvent leur utilité surtout dans le cas d'expansions longues (dont seuls les premiers mots sont visibles dans la liste) et dans le cas où les expansions sont des images (elles apparaissent en ce cas dans la liste seulement sous le nom "Image").

Balises dans le menu {...}

Lors de la création d'une expansion en texte simple ou enrichi, on aperçoit le menu déroulant {...} situé à la droite du champ de l'expansion. Les éléments de ce menu créent des balises spéciales à l'endroit du point d'insertion de l'expansion. Ces balises sont généralement placées entre accolades et transforment de simples fragments de texte en de puissants extraits dynamiques qui peuvent être aussi bien la date et l'heure en cours, le contenu du presse-papiers, des positions de curseur, certaines variables personnalisées, des champs de saisie interactifs, des contenus de fichiers texte enregistrés séparément ou les résultats des invocations de script.

Pour insérer l'une de ces balises dans le texte de l'expansion, il suffit de placer le point d'insertion à l'endroit précis où l'on désire voir apparaître la balise, puis de choisir l'élément désiré dans le menu {...} :



Assistants

Si vous placez le point d'insertion à l'intérieur d'un marqueur, Typinator surlignera tout le marqueur et affichera une courte description du marqueur au-dessous du menu déroulant {...} comme ici :



Typinator simplifie la création et l'édition de marqueurs par le recours à des "assistants". Lorsqu'un assistant est disponible pour le marqueur sélectionné, l'icône d'une roue dentée apparaît à côté de sa description. Un clic sur cette icône permet d'éditer le marqueur avec l'aide de l'assistant. Si vous êtes familiarisé avec l'édition de marqueurs, vous pouvez également éditer directement votre définition dans le texte de l'expansion.

Pour ouvrir rapidement un assistant, vous pouvez aussi double-cliquer sur les accolades du marqueur. Si aucun assistant n'est disponible pour un marqueur déterminé, le double-clic sélectionne en ce cas l'ensemble du marqueur.

Date et heure

Pour insérer la date ou l'heure en cours, sélectionnez le ou les élément-s correspondant-s dans les sous-menus Jour, Mois, Année, Semaine, ou Heure.

Par exemple, si vous choisissez "Minute", Typinator insérera `{m}` dans le texte de l'expansion. Lors de la saisie de l'abréviation correspondante, Typinator remplacera cet élément par le chiffre des minutes de l'heure en cours. Le fait de pouvoir composer des modèles d'heures recourant à des raccourcis propres à chaque partie du temps permet une grande flexibilité pour les formats de date et d'heure.

Pour ce qui concerne le jour de la semaine ou le mois en cours, on peut choisir la langue utilisée par Typinator. Cette langue est propre à chaque abréviation, et il est donc possible de créer, par exemple, des expansions distinctes pour l'anglais et le français si on travaille dans plusieurs langues. Le menu des langues contient toutes les langues définies dans la section *Langue et texte* des Préférences Système.

Il existe trois marqueurs de décalage de fuseau horaire ("Décalage UTC") : Le premier marqueur `{z}` crée un format standard attribuant "h" aux heures et "m" aux minutes. Ainsi, le décalage horaire UTC pour New Delhi est indiqué sous la forme "+5h30m". Le deuxième marqueur `{zn}` génère le décalage "+hh:mm" (+05:30 pour New Delhi), et le troisième marqueur, au format "heure décimale" `{zh}`, édite les heures en notation décimale ("+5.5" pour New Delhi), ce qui est préférable pour les calculs de date et d'heure.

Calcul de la date et de l'heure

Le sous-menu "Calcul de la date/de l'heure" comporte des éléments tels : "+/- Jour" et "+/- Heure". Ces éléments effectuent des calculs simples de date et d'heure et vous permettent d'ajuster provisoirement la date et l'heure utilisées par d'autres balises. Par exemple, l'élément "+/- Jour" crée une balise :

```
{{dayDelta=+1}}.
```

La valeur par défaut "+1" fait basculer la date du jour au lendemain, mais on peut la remplacer par n'importe quelle valeur positive ou négative. Ainsi, `{{dayDelta=+14}}` avance la date de deux semaines. Pour revenir ensuite à la date du jour, il suffit d'utiliser une balise accompagnée de la valeur 0.

À titre d'exemple, essayez de saisir l'expansion suivante :

```
Votre livraison devrait arriver dans une semaine {{dayDelta=+7}}({D} {NN}).
```

Notez bien que les balises de calcul ne produisent pas par elles-mêmes de résultat, mais se contentent de modifier la date ou l'heure. Il faut ajouter vraiment les balises de date et d'heure pour insérer les éléments de date et d'heure dans le format désiré, comme par exemple `{D}` `{NN}` dans l'exemple ci-dessus.

Les variables `dayDelta`, `hourDelta`, `minuteDelta` et `secondDelta` peuvent se présenter sous forme de fraction. Par exemple, `{{dayDelta=+1.5}}` avance la date d'un jour et 12 heures, et `{{hourDelta=+0.25}}` avance l'horloge de 15 minutes.

Les calculs de date et d'heure se rapportent toujours à une date et une heure de référence. En principe, il s'agit du moment où l'expansion prend place. Ainsi, le marqueur `{{dayDelta=+3}}` signifie "trois jours dans le futur à *partir de maintenant*". Au lieu d'utiliser la date et l'heure en cours, on peut aussi préciser n'importe quel repère chronologique en recourant aux marqueurs "Régler la date de référence" et "Régler l'heure de référence". Ainsi, "Régler la date de référence" crée un modèle de la forme :

```
{{refDate=yyyy-mm-dd}}
```

Il suffit alors de remplir l'année (yyyy), le mois (mm) et le nombre du jour (dd) désirés, comme par exemple : `{{refDate=2014-06-17}}`. Toutes les dates et marqueurs à venir dépendront alors de cette date de référence.

Il est aussi possible de remplacer une partie du format de date ou d'heure par des éléments qui ne sont pas des nombres. On peut écrire, par exemple, `{{refDate=*-12-31}}` pour se référer au dernier jour de l'année en cours. Pour revenir à "maintenant", il suffit de saisir un élément non compatible avec le format "yyyy-mm-dd". On peut par exemple recourir à `{{refDate=maintenant}}` pour revenir à la valeur de défaut de la date de référence (c'est-à-dire la date à laquelle prend place l'expansion).

Combinaisons clavier

La commande **Combinaison clavier...** ouvre un assistant qui permet d'insérer une combinaison clavier à l'intérieur d'une expansion. Il peut s'agir de n'importe quelle touche combinée à une des commandes `⇧`, `⌘`, `⌥` et `ctrl`. Il est possible, par exemple, d'insérer un marqueur `{tab}` sur un point précis d'une expansion afin d'y simuler la frappe d'une tabulation. Typinator insère alors le processus à l'endroit même du point d'insertion choisi, commande la frappe clavier choisie puis insère le reste de l'expansion. On peut utiliser cette technique pour basculer vers un champ suivant dans le remplissage de formulaires Web et autres boîtes de dialogue.

Contenu du Presse-papiers

Contenu du Presse-papiers (texte) crée une balise `{clip}` qui commande à Typinator d'insérer en texte brut le contenu du Presse-papiers en cours.

Voici un modèle de lettre qui combine une balise du Presse-papiers avec la position du curseur :

```
Chère {clip},
{^}
Avec toute mon affection,
Victor Hugo
```

Dans l'hypothèse où vous avez déjà copié le nom "Juliette Drouet" dans le Presse-papiers, l'expansion se développera en :

Chère Juliette Drouet,
 |
 Avec toute mon affection,
 Victor Hugo

Le point d'insertion : "|" se positionnera sur la ligne suivante, de sorte que vous puissiez poursuivre immédiatement la saisie de votre lettre.

Coller le contenu du Presse-papiers insère un marqueur {paste}, qui accomplit l'opération "Coller" à l'intérieur d'une expansion. Notez bien que ce marqueur est différent du marquetry "Contenu du Presse-papiers (texte)" {clip}, qui insère en texte brut le contenu du Presse-papiers en cours. {paste}, en revanche, interrompt provisoirement le processus de l'expansion puis stimule la sélection de la commande Coller du menu Édition, ce qui implique que {paste} peut servir à insérer des images, du texte formaté et d'autres types de données dans le document cible.

Variables, champs d'entrée ("input") interactifs et calculs

De même que pour les balises de date et d'heure, on peut définir ses propres variables pour les insérer ensuite dans des expansions. Par exemple, l'expression

```
{{dateDeSortie}}
```

se rapporte à une variable dont le nom est "dateDeSortie". Lorsqu'on saisit l'abréviation correspondante, Typinator remplace la balise par la valeur actuelle de la variable.

Pour affecter une valeur à une variable, on utilisera par exemple la donnée

```
{{dateDeSortie=25 Avril}}
```

L'ensemble du texte situé à la droite du signe "égale" jusqu'à la double accolade fermante sera considéré comme la nouvelle valeur attribuée à la variable. Typinator garde en mémoire systématiquement les variables, même lorsqu'on quitte Typinator ou que l'on redémarre l'ordinateur. Cela implique qu'après avoir défini une variable pour une expansion précise on peut ensuite l'utiliser à des occasions diverses pour d'autres expansions.

On peut également se servir de la date et de l'heure pour diverses affectations de variables. Par exemple, l'affectation

```
{{dateDeSortie={D} {NN}}}
```

remplace la variable par le jour et le mois en cours. Pour modifier la variable "dateDeSortie", il suffit de déclencher l'expansion correspondante une seule fois, et l'on peut dès lors se référer à cette valeur pour la variable pour d'autres expansions, comme dans :

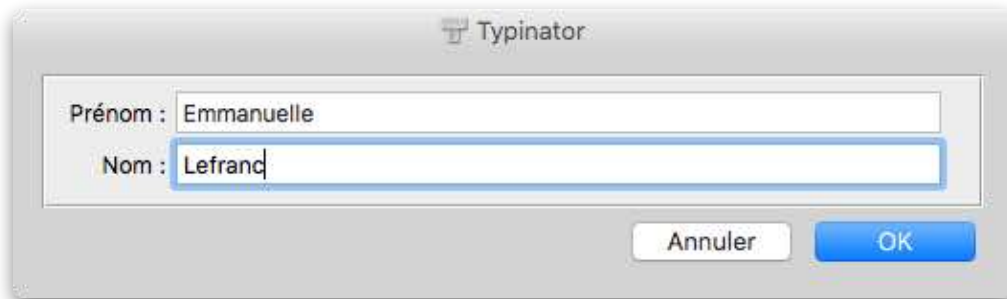
Nous avons mis en circulation la version actuelle le {{dateDeSortie}}.

On peut également utiliser la balise {clip} pour affecter le contenu du Presse-papiers à une variable, comme dans :

```
{{offreSpeciale={clip}}}
```

Les champs d'entrée ("input") interactifs sont une autre possibilité d'utiliser des expansions flexibles. Tout comme les variables, ces champs sont représentés par des balises spéciales insérées dans l'expansion. On peut les utiliser pour saisir de façon interactive des éléments de l'expansion au moment même où l'on saisit l'abréviation correspondante.

La syntaxe basique d'une balise de champ d'entrée ressemble à ceci : `{{?Prénom}}`. On peut remplacer "Prénom" par n'importe quel texte de présentation. Ce texte deviendra l'étiquette qui apparaîtra devant le champ d'entrée quand Typinator demandera de le saisir. Si une expansion contient deux champs tels que "Prénom" et "Nom", Typinator affichera une boîte de dialogue dans laquelle on pourra saisir les valeurs correspondantes :



Une fois confirmée la fenêtre de dialogue par un clic sur le bouton OK, Typinator remplace les balises d'entrée dans le texte de l'expansion par les valeurs saisies. Si une expansion contient plusieurs balises pour une telle entrée, Typinator affiche dans une fenêtre tous les champs d'entrée, dans l'ordre où ils apparaissent dans le texte de l'expansion. Des champs d'entrée multiples représentés par la même étiquette apparaissent une seule fois dans la boîte de dialogue, de sorte à ce qu'on puisse, par exemple, insérer les champs Prénom et Nom à de nombreux endroits dans un modèle de lettre.

Typinator mémorise les valeurs saisies. Quand des balises d'entrées identiques sont réutilisées par la suite pour la même expansion ou pour une autre expansion, Typinator prédéfinit le champ d'entrée avec les valeurs provenant de l'entrée précédente. On peut neutraliser cette fonction en définissant explicitement une valeur initiale précise saisie entre deux équerres, comme dans :

```
{{?Système d'exploitation<macOS>}}
```

S'il existe une valeur initiale, Typinator pré-définira toujours le champ d'entrée à partir de la chaîne spécifiée au lieu de ce que vous avez saisi la fois précédente. On peut aussi utiliser d'autres marqueurs pour spécifier la chaîne initiale. Par exemple, on peut prédéfinir un champ d'entrée "mois" suivant le mois en cours, par le recours au marqueur `{M}` :

```
{{?Mois<{M}>}}
```

On peut aussi combiner les champs d'entrée interactifs et les affectations. Ainsi, Typinator demande de façon interactive une date de sortie si on utilise à l'intérieur d'une expansion la balise suivante :

```
{{dateDeSortie=?Date de sortie}}
```

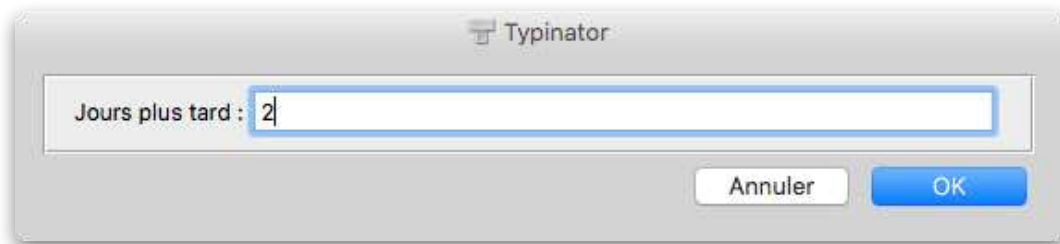
Dans ce cas, la valeur saisie est affectée à la variable `dateDeSortie`, mais elle n'apparaît pas dans l'expansion finale, sauf si l'on insère la valeur de la variable au moyen de

```
{{dateDeSortie}}.
```

Notez bien que les calculs de date et d'heure se fondent en fait également sur des variables portant des noms prédéfinis. Par exemple, on peut utiliser un champ d'entrée dans la définition de "dayDelta" de cette façon :

```
{{dayDelta=?Jours plus tard}}{YYYY}-{MM}-{DD}
```

Typinator demande alors de remplir le champ "Jours plus tard":



Et si l'on saisit la valeur 2, Typinator l'affecte à la variable prédéfinie dayDelta, de sorte que le champ des balises de date {YYYY}-{MM}-{DD} affiche la date du surlendemain.

Notez aussi que les variables prédéfinies "...Delta" ne sont pas mémorisées pour les autres expansions. Après la réalisation d'une expansion, Typinator ramène automatiquement toutes ces variables à 0, de sorte que les balises de date et d'heure se rapportent à la date et à l'heure en cours au moment où prend place l'expansion suivante.

Vous n'avez nul besoin de mémoriser la notation des champs d'entrée dans la mesure où Typinator fournit un assistant pour la création et l'édition des champs d'entrée. Cet assistant vous permet de créer non seulement des champs d'entrée mais également des menus déroulants à choix multiples comme des boîtes de dialogue permettant de sélectionner un ou deux fragments de texte (pour "oui" ou "non"). Il suffit de sélectionner le type de champ désiré à partir du menu déroulant dans l'assistant :

Alternatives vous permet de choisir un des nombreux choix prédéfinis. Chacun de ces choix correspond à un titre qui apparaît dans le menu déroulant, et en option un "résultat pour le texte étendu". Si vous liez le résultat d'un texte étendu à un choix, Typinator insèrera ce texte quand une alternative sera choisie. Si un élément ne comporte pas de résultat pour le texte étendu, le titre de l'élément sera inséré.

Vous pouvez également cocher la case "Autoriser le texte libre", qui transforme le menu déroulant en "dialogue de combinaison" vous permettant de choisir une des alternatives prédéfinies aussi bien que de saisir un autre texte.

Option sert aux choix oui/non, représentés dans les cases correspondantes. On peut définir le fragment de texte à insérer dans ces deux cases. Pour créer un fragment de texte à inclure ou à exclure, il suffit de saisir le texte dans la partie "Oui" et de laisser vide la partie "Non".

Titre, Description, et Ligne de séparation servent à ajouter la structure à la forme. Les champs de forme sont affichés dans l'ordre dans lequel ils apparaissent dans l'expansion. Si vous préparez des expansions sophistiquées, vous pouvez vous servir des titres et des lignes de séparation pour regrouper des champs de forme, et ajouter des descriptions destinées à expliquer le propos de ces champs d'entrée.

Les calculs offrent un autre moyen de créer des expansions encore plus puissantes. Pour calculer une valeur qui dépend d'une ou de plusieurs variables, on utilisera ainsi le signe dièse (#) à l'intérieur d'un marqueur :

```
{{#nombre*prix}}
```

Ce signe dièse introduit un calcul, susceptible de contenir des variables, des nombres et les mêmes signes d'opération que ceux qui sont à l'œuvre dans le champ de Recherche rapide

(voir la section consacrée à la *Calcullette* intégrée de Typinator). Dans l'exemple ci-dessus, *nombre* et *prix* désignent des variables déjà calculées ou saisies à partir d'un champ d'entrées.

Les résultats des opérations peuvent être ainsi affectés à des variables comme ici :

```
{{total=#nombre*prix}}
```

Comme pour d'autres affectations, cette variable ne produit pas un résultat visible, mais se contente d'affecter la valeur calculée au total variable, qui peut alors être utilisé à d'autres endroits dans la même expansion ou dans les expansions suivantes : `{{total}}`.

Quand un calcul a pour résultat un nombre à virgule flottante, on peut ajouter un deux-points suivi du nombre voulu de chiffres après la virgule, comme ici :

```
Les coûts totaux s'élèvent à {{#nombre*prix:2}}€.
```

Si, par exemple, le nombre est 10 et le prix 4.99, le résultat du calcul devrait être "49.9". Grâce au suffixe ":2", Typinator formate le résultat avec deux chiffres après la virgule, de sorte que l'expansion finale apparaisse de la sorte :

```
Les coûts totaux s'élèvent à 49.90€.
```

On peut affecter des calculs à un grand nombre d'expansions. On peut par exemple, calculer certaines expansions comme celle-ci :

```
{{souscriptions=#souscriptions+1}}En comptant votre souscription, nous avons déjà reçu comme contributions {{souscriptions}}. Merci !
```

On peut utiliser la même technique pour les calculs de date et d'heure. Par exemple, on peut modifier la variable `dayDelta` de sorte à l'avancer vers le jour qui suit le jour du calcul précédent, comme ceci :

```
{{dayDelta=#dayDelta+1}}
```

Les calculs représentent un concept assez simple, mais les possibilités qu'ils offrent sont virtuellement infinies. En définissant des champs d'entrée, on peut utiliser Typinator pour saisir une facture complète comprenant réductions, TVA, etc., avec un nombre limité de raccourcis clavier. En combinant cette saisie avec quelques scripts (comme le script de Conversion téléchargeable sur notre page [Download Extras](#)), on peut même inclure dans le résultat la somme dans des devises différentes, calculées sur la base du taux de change en cours.

On trouvera d'autres idées en visitant notre page Web "[Download Extras](#)" et en cherchant dans les paquets proposés à la section "Typinator Scripting Extras". Ces paquets contiennent des scripts utiles (comme ceux décrits ci-dessous) et sont accompagnés d'exemples d'abréviations qui expliquent comment se servir de ces scripts en les associant de façon élégante avec des champs d'entrée et des variables.

Commentaires

L'élément **Commentaire** du menu `{...}` crée une balise de la forme `{{--commentaire}}`. Typinator supprime ces commentaires du texte de l'expansion. On peut utiliser ces commentaires pour des indications ou des remarques, comme par exemple :

```
{{--IMPORTANT: Déclencher cette expansion une fois les jours de sortie.}}
```

Accolades littérales { . et . }

Étant donné que les balises spéciales sont déterminées par des accolades { et }, on peut éventuellement se trouver dans la situation où l'on veut insérer, littéralement, de telles accolades dans une expansion, mais où Typinator produit un résultat indésirable en traitant les accolades comme des balises. Pour éviter que cela se produise, on peut baliser des accolades avec des points, de sorte à indiquer à Typinator qu'on souhaite que ces accolades apparaissent de façon littérale à titre d'expansion. Il suffit d'ajouter un point après une accolade ouvrante ou avant une accolade fermante, comme indiqué dans l'exemple suivant :

Typinator remplace la balise { .clip . } par le contenu du Presse-papiers.

Dans ce cas, Typinator supprimera simplement les points, mais n'insèrera pas le contenu du Presse-papiers.

Dans la plupart des cas, Typinator est assez intelligent pour comprendre à quel moment les accolades sont conçues pour délimiter des balises, de sorte qu'il n'est pas nécessaire de marquer toutes les accolades littérales avec un point. Par exemple, les accolades dans les extraits de code source pour C ou pour Java apparaîtront en général comme prévu. On aura besoin d'"éviter" des accolades traitées de façon incorrecte seulement dans de rares circonstances, par exemples l'on souhaite insérer des extraits du Presse-papiers à l'intérieur d'un bloc entouré d'accolades, comme c'est le cas pour :

if (...) { .{clip} . }

Dans cet exemple, les accolades externes doivent être balisées par des points, dans la mesure où elles sont à prendre dans leur sens littéral, tandis que les accolades internes ont une signification spéciale pour Typinator. Sans les points, Typinator traiterait {{clip}} comme une variable portant le nom *clip*.

Pour insérer un modèle comportant des accolades, choisissez l'élément "Accolades littérales { et }" dans le menu déroulant {...}.

Saut de ligne sans expansion

L'élément "Saut de ligne sans expansion" insère un saut de ligne et ajoute le symbole "↵" à la fin de la ligne précédente. Pour faire plus court, on peut aussi maintenir la touche d'option ("alt") et frapper la touche Retour. Ainsi, si l'on insère un tel saut de ligne à l'intérieur de la suite "abcdef", on obtient :

abc↵
def

Ce type particulier de saut de ligne aide à améliorer le confort de lecture des expansions complexes, mais n'apparaît pas dans le résultat final. Dans l'exemple ci-dessus, l'expansion produite est toujours "abcdef", sans le saut de ligne et sans le symbole "↵".

Les sauts de ligne sans expansion fournissent une aide précieuse pour les champs de saisie, les calculs et les affectations interactifs. En voici un exemple :

{{produit=?Produit}} {{dayDelta=?Jours plus tard}} Nous publierons {{produit}}
le {{NN}} {D}, {YYYY}.

On peut préférer scinder ces expansions en plusieurs lignes, comme ici :


```

{{produit=?Produit}}
{{dayDelta=?Jours plus tard}}
Nous publierons {{produit}} le {{NN}} {D}, {YYYY}.

```

Cependant une telle disposition éditerait au début deux lignes vides, puisque les affectations sont supprimées du résultat mais que les sauts de ligne qui les suivent sont conservés.

Les sauts de ligne sans expansion suppriment ces sauts de ligne gênants dans le résultat final :

```

{{produit=?Produit}}↵
{{dayDelta=?Jours plus tard}}↵
Nous publierons {{produit}} le {{NN}} {D}, {YYYY}.

```

Fonctions intégrées

Le sous-menu "Fonctions intégrées" comporte quelques fonctionnalités pleines de ressources pour transformer des fragments de texte en expansions :

{/Lowercase *texte*} convertit le *texte* en minuscules.

```
{/Lowercase Ceci est un TEXTE} → ceci est un texte
```

{/Uppercase *texte*} convertit le *texte* en majuscules.

```
{/Uppercase Ceci est un TEXTE} → CECI EST UN TEXTE
```

{/Capital *texte*} édite les capitales du *texte* en mettant en majuscules la première lettre de chaque mot.

```
{/Capital Ceci est un TEXTE} → Ceci Est Un Texte
```

{/DecodeHTML *texte au format HTML*} convertit des éléments HTML dans leur équivalent *texte*.

```
{/DecodeHTML th&eacute;;&acirc;tre} → théâtre
```

{/EncodeHTML *texte*} convertit les caractères spécifiques HTML en *texte* pour l'édition de pages Web.

```
{/EncodeHTML Miller & Fils} → Miller & Fils
```

{/Length *texte*} indique le nombre de caractères d'un *texte*

```
{/Length Hello} → 5
```

{/Unicode *numéro(s) de caractère(s)*} insère le caractère Unicode à partir du *numéro de caractère qui est le sien*. On peut insérer plusieurs caractères en une seule fois en les séparant par des virgules ou des espaces.

```
{/Unicode 8984} → ☘
```

{/Left *étendue/texte*} restitue l'*étendue* des caractères à la gauche d'un *texte*

```
{/Left 3/Typinator/} → Typ
```

{/Right *étendue/texte*} restitue l'*étendue* des caractères à la droite d'un *texte*

```
{/Right 3/Typinator/} → tor
```

{/Mid *début/n/tout texte*} restitue *n* caractères pris au milieu de *tout texte*, à partir de *début*

```
{/Mid 3/3/Typinator/} → pin
```

{/Repeat *n*/*texte*} répète le *texte* *n* fois

`{/Repeat 3/Ho, } → Ho, Ho, Ho,`

{/Case *valeur*/*cas1*/*résultat1*/*cas2*/*résultat2*/.../.../*résultat par défaut*} compare la valeur donnée avec des "valeurs de *cas*" et renvoie le résultat de la première comparaison. S'il existe une valeur unique à la suite de la liste de paires *cas/résultat*, elle est utilisée en tant que résultat par défaut si la valeur de saisie donnée ne correspond à la valeur d'aucun cas.

`{/Case /2/0/aucun/1/un/2/deux/3/trois/plus/} → deux`

{/Replace *original*/*remplacement*//*texte*} remplace toutes les occurrences de l'*original* dans un *texte* par son *substitut* (*remplacement*)

`{/Replace /s/abra//scads/} → abracadabra`

Cette fonction peut mettre en place plusieurs paires *original/substitut*, délimitées par une double barre oblique //, comme dans :

`{/Replace /1/un/2/deux/3/trois//1234} → undeuxtrois4`

{/Regex *original*/*remplacement*//*texte*} est semblable à /Replace, mais comporte des expressions rationnelles (nécessite macOS 10.7 ou plus récent) :

`{/Regex /([A-Z])([0-9])/$2$1//La note A1 définit la qualité./} → La note 1A définit la qualité.`

{/Choose *x*/*texte1*/*texte2*/*texte3*/.../} insère un des éléments de texte : *texte1*, *texte2*, etc. Le premier paramètre (*x*) détermine quel est l'élément choisi. *x* peut être :

un nombre, pris en tant qu'index de l'élément désiré :

`{/Choose 2/un/deux/trois/} → deux`

un motif d'expression régulière, qui permet de choisir le premier élément correspondant au motif :

`{/Choose r/un/deux/trois/} → trois (le premier élément contenant "r")`

un astérisque, qui choisira un élément arbitraire ::

`{/Choose */un/deux/trois/} → aux choix aléatoire entre "un", "deux", ou "trois"`

{/Count *motif*/*texte*} détermine le nombre de fois où le *motif* (décrit en tant qu'expression rationnelle) apparaît dans le *texte*.

`{/Count /[0-9]+/premier:1 deuxième:23 troisième:456/} → 3`

{/Index *n*/*motif*/*texte*} renvoie la *énième* occurrence du *motif* (décrit en tant qu'expression rationnelle) dans le *texte*.

`{/Index 2/[0-9]+/premier:1 deuxième:23 troisième:456/} → 23`

{/Any *motif*/*texte*} renvoie une occurrence arbitraire du *motif* (décrit en tant qu'expression rationnelle) dans le *texte*.

`{/Any /[0-9]+/premier:1 deuxième:23 troisième:456/} → 1 ou 23 ou 456
(Typinator randomly picks one of the matches at each invocation)`

{/List *motif*/*séparateur*/*texte*} établit la liste de toutes les occurrences du *motif* (décrit en tant qu'expression rationnelle) dans le *texte*, et insère un *séparateur* entre elles.

`{/List /[0-9]+/, /premier:1 deuxième:23 troisième:456/} → 1, 23, 456`

{/Extract /avant/après//texte/} extrait le texte placé entre la première occurrence qui suit *avant* et la première occurrence qui précède *après*.

{/Extract /V/ //Typinator V6.0 est.../} → 6.0

Il peut y avoir plusieurs occurrences d'*avant*, qui sont laissées de côté de gauche à droite. Le dernier élément placé avant // sera toujours considéré comme la délimitation d'"après".

{/Sort texte} Si le *texte* comporte plusieurs lignes, les fonctions /Sort trient les lignes par ordre croissant.

{/Sort {clip}} trie le texte trouvé dans le Presse-papiers.

{/URL http://url} cherche la page Web correspondant à l'URL donnée et en ramène le contenu.

Les noms des fonctions intégrées commencent toujours par un slash. Les slashes de la partie paramétrable peuvent toujours être remplacés par n'importe quel autre caractère spécial. On peut, par exemple, recourir aux deux-points si le texte ou la recherche et leur substitut comportent des slashes.

Les fonctions intégrées offrent leur meilleur rendement lorsqu'elles sont associées à d'autres marqueurs. Les possibilités sont virtuellement sans fin. Voici juste quelques exemples pour illustrer ce que ces fonctions rendent possible :

{/Uppercase {clip}}

convertit le contenu du Presse-papiers en majuscules.

{/Regex / +/ //{clip}/}

supprime les espaces doubles du texte inséré dans le Presse-papiers.

{/Replace /{{?original}}/{{?remplacement}}//{clip}/}

recherche l'*original* et son substitut (*remplacement*) et remplace toutes les occurrences dans le texte inséré dans le Presse-papiers.

{/Count /[:upper:]{2,}+/{clip}/}

analyse le contenu du Presse-papiers et retourne le nombre de mots écrits entièrement en majuscules et comportant au moins deux lettres.

{/Case /{{dayDelta}}/0/aujourd'hui/1/demain/dans {{dayDelta}} jours/}

utilise la variable `{{dayDelta}}` (voir l'exemple pour "Jours plus tard" dans la section précédente : *Les champs d'entrée ("input") interactifs*) pour générer une date relative ("aujourd'hui" pour 0, "demain" pour 1, et "dans x jours" pour toutes les autres valeurs).

Fonctions Contrôle

Le sous-menu "Contrôle" contient quelques éléments destinés à contrôler la façon dont Typinator traite les expansions :

Point d'insertion crée une balise `{^}` qui détermine la position du point d'insertion de la souris immédiatement à la suite de l'expansion. Si l'on combine cette balise avec des marqueurs provenant du sous-menu **Touches clavier**, la balise `{^}` doit être placée dans le dernier segment de l'expansion, à la suite de la dernière frappe spéciale. Pour des raisons techniques, le marqueur `{^}` ne fonctionne pas dans les expansions HTML, car Typinator ne

peut pas savoir de façon précise comment l'application de courrier utilisée traduit une expansion HTML en texte formaté.

Développer une autre abréviation insère un marqueur de la forme {"abréviation"}. Remplacez le terme générique placé entre guillemets par une autre abréviation correspondant à l'expansion que vous désirez insérer à cet endroit. La substitution s'opère avant le traitement de tous les autres marqueurs, avec pour résultat que l'expansion insérée peut contenir d'autres marqueurs qui seront traités par la suite. Vous pouvez par exemple insérer une date complète comportant des marqueurs pour le jour, le mois et l'année. L'expansion insérée peut même convoquer d'autres abréviations, tant que cela ne crée pas une boucle amenant une abréviation à se convoquer elle-même.

Le texte inséré entre guillemets peut aussi bien être une abréviation ou une expression rationnelle provenant d'un autre jeu, tant que la règle de remplacement est "active" dans l'application en cours. Typinator ne prend pas en considération les abréviations des jeux désactivés pour l'application en cours ou désactivés dans la boîte de dialogue de la liste des jeux.

Quand l'abréviation incorporée est définie avec l'option "Respecter la casse", le texte inséré entre parenthèses déterminera la casse de l'expansion. Ainsi, si vous avez défini une abréviation "call" pour une expansion commençant par "conformément à la législation...", une saisie "Call" mettra en majuscules la première lettre de l'expansion : "Conformément à la législation...".

Si vous mélangez des expansions en texte simple, en texte formaté et au format image, les règles suivantes s'appliquent :

- Une expansion formatée à l'intérieur d'une expansion formatée conserve son format.
- Une expansion formatée à l'intérieur d'une expansion en texte simple perd tout format et toute image intégrée.
- Une expansion en texte simple à l'intérieur d'une expansion formatée se conforme au format du marqueur {"abréviation"} dans l'expansion qui le contient.
- Les expansions au format image ne peuvent être intégrées qu'à l'intérieur d'expansions formatées.

Supprimer cette substitution insère un marqueur de la forme {X}. Si ce marqueur est présent à l'intérieur d'une expansion, Typinator ne modifiera jamais l'abréviation saisie, quel que soit le cas de figure. Cette fonction est particulièrement utile pour préciser des exceptions sans créer pour autant de nouvelles règles. Ainsi, le jeu prédéfini "Majuscules en début de phrase (Exceptions)" contient certaines abréviations communes terminées par des points. L'expansion correspondant à ces éléments contient {X}, qui abroge la règle de remplacement du jeu "Majuscules en début de phrase". Il en résulte qu'il est possible, par exemple, de saisir "etc." sans que Typinator convertisse la minuscule suivante en majuscule.

Supprimer la substitution suivante insère un marqueur de la forme {X>}. Si ce marqueur est présent à l'intérieur d'une expansion, Typinator effectue le remplacement en cours puis se met temporairement en mode pause (marqué par deux barres verticales sur l'icône Typinator de la barre des menus). Lors de la saisie de texte suivante, la substitution à venir est supprimée, et Typinator quitte alors le mode pause. Ce marqueur est utile si l'on veut définir une suite de caractères destinée à éviter certaines expansions. Ainsi, on peut définir une abréviation "##" avec pour expansion correspondante "{X>}". Si l'on veut saisir une

abréviation mais non l'expansion qui lui correspond, il suffit de saisir ces deux signes suivis de l'abréviation. Typinator se met alors rapidement en mode pause, puis quitte automatiquement ce mode pause dès que l'abréviation a été saisie.

Délai crée un marqueur de la forme `{delay:0.5}`, qui insère un délai à l'intérieur d'une expansion. Le nombre spécifie la durée en secondes. Cette fonction est parfois utile si l'on insère une combinaison de clavier, mais que l'application concernée demande du temps pour effectuer cette combinaison de clavier.

Texte insérable et scripts

Typinator peut inclure des fichiers texte dans ses expansions. Dans les paramètres par défaut, Typinator affiche un sous-menu "Text" dans le menu déroulant {...}. Ce sous-menu comporte deux éléments, "Lorem Ipsum" et "made with Typinator". Si on sélectionne "Lorem Ipsum", Typinator insère une balise `{Text/Lorem Ipsum.txt}`, qui se rapporte à un fichier texte contenant le texte de substitution pseudo-latin bien connu. Si une expansion comporte cette balise, elle sera remplacée par le contenu effectif du fichier texte correspondant. Ce procédé est utile pour conserver des phrases que l'on voudrait reproduire à travers plusieurs abréviations. Par exemple, on peut envisager de conserver des textes de félicitations et des signatures en un seul endroit bien précis, puis de les utiliser partout où on le désirerait. Les fichiers texte peuvent aussi bien être au format texte simple (extension ".txt") qu'au format texte enrichi (extensions ".rtf" et ".rtfd"). Les fichiers au format texte enrichi peuvent contenir du texte formaté et des images. Évidemment, une telle option n'a de sens que pour les expansions en "texte formaté". À titre d'exemple, essayez l'élément "made with Typinator".

Le dernier élément du menu {...} : Ouvrir le dossier "Includes", ouvre le dossier spécial dans lequel Typinator s'attend à trouver ces fichiers de texte insérable. On peut y ajouter les fichiers de texte personnels destinés à être utilisés par le menu {...}. On peut également créer un sous-dossier personnel pour répartir ses fichiers texte par thèmes, par exemple des sous-dossiers "Signatures" et "Tarifs", qui apparaîtront par la suite sous forme de sous-menus dans le menu {...}.

En plus des fichiers de texte statique, le dossier "Includes" peut aussi comporter des scripts exécutables. Il s'agit précisément de fichiers AppleScript ou JavaScript¹, mais en réalité, Typinator est compatible avec tous les langages de script utilisables sous forme de scripts shell (comme Bash, Perl, PHP, Python, et Ruby). Typinator est installé par défaut avec quelques exemples de scripts (AppleScript) utilisables clés en main.

Nul besoin d'une quelconque connaissance en programmation pour utiliser ces scripts. Il suffit de sélectionner un élément à partir du sous-menu "Scripts" pour insérer une balise de script dans une expansion. On peut inclure plusieurs scripts dans une seule expansion, et utiliser le même script dans plusieurs expansions différentes. À titre d'exemple, essayez le script *FinderSelection*, dont le résultat est la balise :

```
{Scripts/FinderSelection.applescript}.
```

Lorsque cette expansion est convoquée, Typinator lance le script *FinderSelection*, qui remplace la balise par les chemins de tous les éléments sélectionnés dans le Finder.

¹ JavaScript est entièrement compatible avec macOS 10.10 (Yosemite) ou une version plus récente.

On remarquera également que le dossier "Includes" contient un sous-dossier nommé "(À propos du dossier Includes)". Ce sous-dossier contient des descriptions rapides du mécanisme d'insertion et des scripts par défaut.

Si vous désirez créer vos propres scripts, n'hésitez pas à visiter notre page Web "[Download Extras](#)" et à télécharger une copie de l'archive "Creating Typinator Scripts", qui contient une abondante documentation (en anglais seulement) et des exemples de scripts montrant clairement les compétences des fonctions de script de Typinator.

Modèles pour expansions

Les fichiers en texte simple et en texte enrichi situés dans le dossier "Includes" sont considérés comme des modèles si leurs noms de fichier commencent par un \$ ou s'ils appartiennent à un sous-dossier dont le nom commence par un \$. Le choix d'un de ces éléments à partir du menu {...} insèrera le *contenu* du fichier dans l'expansion et non un marqueur destiné à insérer le fichier lors de la mise en place de l'expansion.

De tels modèles sont utiles pour des combinaisons de texte ou de marqueurs souvent sollicitées pour des expansions. Par exemple, on peut créer un fichier

```
YYYY-MM-DD.txt
```

ayant pour contenu

```
{YYYYY}-{MM}-{DD}
```

et placer dans un dossier

```
$Date et Heure
```

Si l'on sélectionne cet élément à partir du menu {...}, il insèrera la combinaison du marqueur pour une date dans l'expansion. On peut utiliser des modèles similaires pour créer des champs d'entrée auxquels on a couramment recours : calculs de date et d'heure, scripts d'invocation, etc.

Scripts intégrés

Certains scripts stockés séparément dans le dossier "Includes" sont commodes pour des tâches complexes, dans la mesure où ils masquent la complexité des fichiers script externes. Pour recourir à de tels scripts, nul besoin de savoir composer un script : il suffit de les invoquer dans les expansions.

Il existe aussi toutefois des situations dans lesquelles il est plus simple et plus facile d'inclure directement le script entier dans l'expansion. C'est précisément ce que fait la commande "Script intégré..." du menu déroulant {...} : elle insère un script directement dans le texte de l'expansion, et quand l'expansion se met en place, c'est le résultat du script qui s'y insère.

Pour définir les contenus du script, nous vous recommandons d'utiliser l'assistant, grâce auquel vous pouvez choisir entre plusieurs langages de script (AppleScript, JavaScript, Shell script, Perl, PHP, Python, Ruby et Swift). Si vous créez un nouveau script en ligne avec l'assistant, il commencera avec un simple exemple de script pour le langage choisi, qui illustrera la façon dont les scripts devront être rédigés..

Le résultat de la définition du script dépend de son langage. Par exemple, pour créer le texte "total: " suivi d'un nombre (valeur d'une variable x, par exemple 123), on peut recourir aux techniques suivantes :

AppleScript	instruction "return"	return "total: " & x
JavaScript	dernière expression	"total: " + x
Shell script	echo ou printf	printf "total: \$x"
Perl	print	print "total: \$x";
PHP	echo	echo "total: \$x";
Python	sys.stdout.write	sys.stdout.write("total: "+str(x))
Ruby	print	print "total: #{x}"
Swift	print	print("total: (x)", terminator: "")

La spécification du "terminator" vide dans Swift indique à la commande "print" que vous ne souhaitez pas de saut de ligne à la suite du résultat.

Les scripts en ligne sont compilés à la demande juste avant d'être exécutés, ce qui signifie que vous pouvez utiliser les variables Typinator ou les champs d'entrée dans les scripts. Par exemple, vous pouvez une forme d'entrée pour demander un nombre d'"heures" et assigner cette valeur dans AppleScript comme ici :

```
set nHeures to {{?heures}}
```

Les scripts en ligne sont idéaux pour les cas où l'on a besoin d'un script simple pour une seule expansion. Si cela devient plus compliqué ou si l'on a besoin d'un même script pour plusieurs occasions, il vaudra mieux en ce cas créer un script externe.

Images

En plus des fichiers texte et des scripts, vous pouvez également placer des fichiers image dans le dossier "Includes". Même si ce n'est pas nécessaire, vous pouvez éviter le désordre en les plaçant dans un sous-dossier à part, qui s'appellerait par exemple "Images". Vous trouverez alors les images disponibles dans le sous-menu "Images" du menu déroulant {...}.

Si vous insérez une image dans une expansion, vous ne verrez pas s'afficher l'image elle-même, mais plutôt un marqueur d'image sous la forme :

```
{Images/CompanyLogo.png}
```

Lors du développement de l'expansion, Typinator charge l'image et la colle dans l'emplacement voulu.

Vous pouvez aussi vous servir des expansions du type "Texte formaté" pour associer des images et du texte. L'insertion d'images au moyen du procédé "Includes" diffère de cette approche sur les points suivants :

- Les images du dossier "Includes" économisent de l'espace dans la mesure où vous pouvez réutiliser la même image dans des expansions différentes.
- Vous pouvez facilement échanger des images en remplaçant les fichiers images par de nouvelles versions. Supposez par exemple que vous vouliez inclure des bannières dans vos messages de courrier électronique. À chaque changement de préoccupation, il vous suffit de placer la nouvelle bannière dans le dossier "Images", et il sera immédiatement utilisé par toutes les expansions utilisant le même marqueur d'image.

- Vous pouvez utiliser les marqueurs d'image même pour des expansions en texte simple. Cela peut être pratique si vous ne voulez pas préciser de façon explicite la police ni le style du texte mais si vous voulez plutôt que le texte inséré corresponde au style du document cible.

Jeux

Typinator vous permet de placer vos règles de substitution dans plusieurs jeux différents. Grâce à ces jeux, on peut :

- regrouper les abréviations en différentes catégories, telles : modèles de courrier, corrections d'erreurs de saisie, signatures électroniques, morceaux de code, commandes Unix, etc.,
- importer and exporter des jeux, les partager avec d'autres utilisateurs ou les transférer sur un autre Mac,
- définir quelles abréviations doivent être activées dans telle ou telle application.
- désactiver provisoirement des groupes d'abréviations.

Types de jeux

Typinator distingue deux types de jeux, qui apparaissent l'un à la suite de l'autre, dans des rubriques distinctes de la liste des jeux :

- Les **Jeux d'abréviations** comportent de simples règles traduisant de brèves séquences de caractères (les "abréviations") en des séquences de texte plus longues voire des images (les "expansions").
- Les **Jeux d'expressions rationnelles** comportent des règles utilisant un langage décrivant un motif (anglais : *pattern*) définissant des entrées de texte susceptibles de déclencher des expansions. Les expressions rationnelles sont un concept plein de ressources mais plus complexes que les simples abréviations. Elles sont décrites en détail dans une [section plus bas](#).

Créer de nouveaux jeux

Pour créer un nouveau jeu, il suffit de cliquer sur le bouton "+" placé au bas de la liste de gauche, puis de sélectionner le type de jeu désiré (abréviations ou expressions régulières). Pour renommer un jeu, il suffit d'un clic double sur son nom à l'intérieur de la liste.

On peut aussi choisir "Nouveau jeu prédéfini..." pour ajouter un des jeux intégrés de Typinator à partir de la boîte de dialogue proposée. Pour plus d'information sur les jeux prédéfinis, on se reportera à la [section correspondante plus bas](#).

Affecter des abréviations à des jeux

Pour déplacer une abréviation vers un nouveau jeu, sélectionnez-le dans la liste des abréviations, puis faites-le glisser dans le jeu choisi dans la liste des jeux. Pour déplacer plusieurs abréviations, cliquez en maintenant enfoncée la touche Commande (Pomme) pour étendre la sélection à des abréviations isolées ou la touche Majuscule pour sélectionner une suite

d'abréviations. Puis cliquez dans une des abréviations sélectionnées et faites glisser le tout dans le jeu d'abréviations choisi.

On peut aussi créer des copies d'abréviations vers un autre jeu en maintenant enfoncée la touche Option (alt) au moment de les déposer dans un autre jeu.

Activer des jeux pour des applications spécifiques



Dès qu'il existe plusieurs jeux d'abréviations, on peut déterminer quels jeux Typinator doit activer ou désactiver dans telle ou telle application. Par exemple, on peut activer un jeu comportant des signatures électroniques seulement dans Mail, ou définir que des morceaux de code ne se développent qu'à l'occasion d'un travail sur Xcode.

Pour assigner des jeux aux applications, cliquez sur le bouton représentant l'icône "Applications" placé en bas à droite de la liste des jeux.

À la première ouverture de la fenêtre de réglage des applications, la liste de gauche contient un seul élément : "Toutes les applications". Cette entrée sert à activer ou désactiver les jeux d'une façon générale.

Pour ajouter des applications répondant à des exigences spéciales concernant les jeux d'abréviations, faites-les glisser sur cette liste à partir du Finder, ou encore cliquez sur le bouton "+" pour ajouter une des applications actuellement en cours. L'élément "Toutes les applications" se changera alors en : "Toutes les autres applications". Il représente dans ce cas toutes les applications qui ne sont pas mentionnées dans cette liste.

Pour définir quels jeux doivent être actifs pour telle ou telle application spécifique, il suffit de sélectionner l'application dans la liste puis de cocher les jeux que l'application a à prendre en compte.

Notes :

- Pour activer ou désactiver rapidement tous les jeux pour une application spécifique, il suffit de sélectionner l'application dans la liste puis de cliquer suivant le cas sur un des boutons *Tous* ou *Aucun* situé sous la liste des jeux.
- Désactiver **tous** les jeux pour une application donnée revient à demander à Typinator de refuser toutes les expansions dans cette application précise. Ce choix permet de désactiver complètement Typinator dans certaines applications ciblées.
- Il est possible de désactiver temporairement Typinator pour toutes les applications : il suffit pour cela de choisir "Suspendre les expansions" dans le menu Typinator. Dans ce cas, l'application sera inactive et un symbole de mise en pause s'affichera dans la barre des menus. Pour réactiver l'application, il suffit de choisir "Reprendre les expansions".
- Cette fonction peut être utilisée pour décider quelles sont les applications dans lesquelles la correction automatique "DOUBLE MAJUSCULE" est appelée à prendre place. On peut par exemple décider de désactiver cette fonction dans Xcode pour éviter des modifications non désirées pendant l'écriture d'un code source.

Désactiver des jeux

On peut désactiver certains jeux en décochant les cases qui leur correspondent dans la boîte de dialogue. Ce choix peut s'avérer particulièrement utile si on a à gérer diverses abrévia-

tions affectées à des projets différents, mais qui nécessitent tous les mêmes applications. Il suffit de définir des jeux différents pour les projets concernés, puis de cocher ou décocher les cases correspondant à tel ou tel jeu suivant le type de projet en cours.

Notez bien que les cases à cocher dans la liste des jeux fonctionnent comme "choix maîtres". Ils ont la préséance sur le choix des applications spécifiques assignées à tel ou tel jeu, tel que ce choix est décrit dans la section *Activer des jeux pour des applications spécifiques*.

Ces cases à cocher contrôlent l'expansion en cours de frappe des items correspondant au jeu sélectionné, mais leur réglage n'affecte en rien la fonction Recherche rapide décrite plus bas.

Conflits entre plusieurs jeux

Il peut se produire que les abréviations d'un jeu recoupent celles d'un autre jeu. On peut envisager par exemple que la même abréviation "bzz" soit utilisée pour des expansions différentes dans deux jeux A et B. Lorsque les jeux A and B sont activés pour des applications différentes, l'expansion de "bzz" dépend de l'application en cours.

Si A et B sont tous deux actifs dans une application donnée, Typinator recourt à une règle simple pour résoudre tout conflit : les jeux placés en haut de liste sont prioritaires. Si A est placé au-dessus de B dans la Liste des jeux, le "bzz" se développera en laissant la place à l'expansion choisie pour A, et l'entrée correspondante de B sera ignorée. Pour changer l'ordre des jeux, il suffit, en les faisant glisser, de les faire monter ou descendre dans la liste des jeux.

Si une abréviation peut être désactivée par une autre déjà définie dans un jeu précédent, Typinator affiche un symbole d'alerte dans la Liste des :



Si l'on sélectionne l'abréviation, un message en rouge rend compte du conflit potentiel :



Note : Typinator ne rend pas compte des conflits avec les expressions rationnelles. Les expressions rationnelles sont toujours convoquées dans l'ordre où elles se trouvent, et seulement dans la mesure où le texte saisi ne correspond à aucune des abréviations définies. Dès qu'une expression régulière correspond au texte saisi, les expressions régulières suivantes ne sont pas examinées.

Exporter-Importer des jeux

Les commandes Importer et Exporter du menu de Typinator servent à déplacer des jeux depuis un Mac vers un autre. On peut également exporter des jeux en les faisant simplement glisser jusqu'au Finder à partir de la liste des jeux. À l'inverse, on peut aussi faire glisser un jeu depuis le Finder jusque dans la liste.

On peut aussi importer des fichiers de code à partir de Textpander, TextExpander et TypeIt4Me, ainsi que les "listes d'autocorrection" (fichiers ACL) de Microsoft Office et les règles de remplacement de texte intégrées à macOS :

- **TextExpander** : Importer le fichier Settings.textexpandersettings (dans les anciennes versions, le nom de ce fichier est Settings.textexpander) dans le dossier¹ `~/Bibliothèque/Application Support/TextExpander` de votre dossier de départ.
- **TypeIt4Me** (version 3.0 or plus récente) : Importer le fichier clippings (avec l'extension "typeit4me").
- **aText**: Exporter sa collection d'extraits à partir d'une commande Fichier/Enregistrer d'aText et sélectionner "aText" comme format du fichier. Puis importer le fichier "aTexte" ainsi créé dans Typinator.
- **Fichiers "ACL" de Microsoft** : On trouvera ces fichiers, qui contiennent des autocorrections et d'autres substitutions de texte, dans le dossier "`~/Bibliothèque/Preferences/Microsoft`"¹ situé dans le dossier de départ. Le dossier "Microsoft" contient un sous-dossier portant le nom de la version en cours (Office 2011, par exemple), à l'intérieur duquel se trouvent les fichiers ACL.
- **Règles de remplacement de texte intégrées à macOS** : Ouvrez les Préférences Système, puis Clavier/Texte, et cliquez sur un des items de la liste Remplacer/Par, saisissez ⌘A pour sélectionner tous les éléments de la liste et faites glisser la sélection jusque sur le Bureau. Cette manipulation crée sur le Bureau un fichier nommé "Substitutions de texte.plist", importable dans Typinator.

Exporter et importer des fichiers texte

La commande Exporter.. du menu Typinator destinée à l'exportation de jeux vous permet de choisir le format du fichier exporté :

- **Jeu Typinator** crée un fichier Jeu au format natif Typinator (accompagné de l'extension .tyset), qui peut par la suite être de nouveau importé dans Typinator par un simple double-clic sur le fichier à partir du Finder.
- **Texte délimité par des tabulations** crée un fichier texte (extension .txt) proposant une ligne spécifique pour chaque item. Chaque ligne commence par une abréviation, suivie d'un espace de tabulation puis de l'expansion :

abr<tab>expansion

Si une expansion contient des espaces de tabulation, retours chariot, sauts de ligne..., Typinator les remplace par des suites de caractères spéciaux, tels : \t, \r et \n. En fait, Typinator a recours à des signes qui n'accompagnent pas forcément chaque expansion. Les trois premières lignes du fichier texte indiquent les séquences utilisées pour ces caractères spéciaux, du type :

tab=\t

¹ Dans macOS 10.7 (Lion) ou plus récent, il se peut que le dossier Bibliothèque soit invisible. Pour y accéder rapidement, partez du menu "Aller" dans le Finder. Puis pressez la touche alt (⌘), et l'élément "Bibliothèque" apparaîtra.

```
return=[cr]
newline=\n
```

- **Valeurs séparées par une virgule** (extension .csv pour "comma-separated values") crée un fichier texte dont les abréviations et expansions sont séparées par des virgules. CSV est un format d'échange courant utilisé par bien des applications de feuilles de calcul et de bases de données. On peut, par exemple, importer de tels fichiers CSV dans Numbers, FileMaker, OpenOffice et Excel. Typinator a recours à la spécification informelle du format CSV, telle qu'elle est décrite dans la note [RFC 4180](#).

Typinator exporte les fichiers texte dans l'encodage Unicode UTF-8. Un grand nombre d'applications importent correctement les fichiers UTF-8, mais certaines applications demandent à ce que l'on spécifie explicitement l'encodage lors de l'importation de fichiers CSV. Malheureusement, Excel ne gère pas correctement les fichiers CSV encodés au format UTF-8, de sorte que certains caractères (les lettres accentuées, par exemple) peuvent être perdus lors de l'importation.

Si l'on coche l'option "Inclure les réglages de la casse et Mot entier", Typinator ajoute deux colonnes supplémentaires aux fichiers "texte délimité par des tabulations" et aux fichiers CSV. La troisième colonne contient un mot unique qui décrit les options disponibles dans le menu déroulant de la casse :

- *match* : Casse exacte
- *ignore* : Ignorer la casse
- *apply* : Respecter la casse

La quatrième colonne contient le mot *whole* si l'option "Mot entier" est activée, et *part* si elle est désactivée.

Typinator peut importer aussi bien du texte délimité par des tabulations que des fichiers CSV. Si un fichier texte importé contient dans ses premières lignes les entrées *tab=x*, *return=x* et *newline=x*, Typinator traduit ces séquences dans les caractères spéciaux correspondants. Si les fichiers texte ou les fichiers CSV contiennent les mots-clés : *match*, *ignore*, *apply*, *word* ou *part* dans leur troisième ou quatrième colonnes, Typinator gère cette information de sorte à paramétrer les attributs correspondants dans les éléments importés.

Remplacer des jeux au cours de l'exportation

Si vous importez régulièrement des jeux à partir d'autres sources (par exemple de la liste d'articles d'une feuille de style ou d'une base de données), vous pouvez être amené à remplacer la version précédente d'un jeu par la nouvelle version correspondante. Il vous suffit alors d'ajouter "-rep" (pour l'anglais *replace* : "remplacer") à l'extension du nom de fichier avant d'importer le fichier dans Typinator. Typinator reconnaît les extensions spéciales suivantes :

```
tyset-rep
txt-rep
csv-rep
```

Si vous importez un de ces fichiers et qu'un jeu portant le même nom existe déjà, Typinator remplacera le jeu original par la nouvelle version. S'il n'existe aucun jeu du même nom, Typinator se contentera d'ajouter le nouveau jeu.

Pour prévenir toute perte de données, Typinator ne supprimera ni n'écrasera en aucun cas l'ancienne version : elle sera tout simplement déplacée vers la Corbeille. Si vous remplacez un jeu par inadvertance, vous pourrez toujours restaurer l'original en le récupérant depuis la Corbeille.

Jeux prédéfinis

Typinator comporte par défaut quelques jeux utiles d'expansions, que l'on peut installer en cliquant sur l'icône "Jeux prédéfinis" de la barre d'outils ou en cliquant sur le bouton "+" placé sous la liste des jeux puis en sélectionnant "Nouveau jeu prédéfini..."

La liste des jeux prédéfinis comporte quelques jeux destinés à corriger automatiquement des erreurs de frappe fréquentes en français, en anglais et en allemand. Ces jeux ont été réglés de sorte à pouvoir fonctionner ensemble. Pour pouvoir éventuellement passer de l'un à l'autre, il est toutefois nécessaire d'ajouter les trois jeux concernant ces trois langues.

Typinator propose également un jeu d'auto-correction créé par Adam Engst, l'éditeur de TidBITS, et Micah Alpern. Le jeu "TidBITS AutoCorrections", qui comporte plus de 2300 entrées, est un excellent outil pour un utilisateur s'exprimant principalement en anglais. Il peut toutefois causer quelques expansions indésirables pour les autres langues.

On trouvera également dans cette liste quelques autres exemples de jeux, tel le jeu "DOuble MAjuscule", ou encore un jeu supprimant le formatage du texte contenu dans le Presse-papiers ("Presse-papiers au format simple"). Certains de ces jeux sont utilisables "clefs en main", d'autres nécessitent d'être personnalisés. On trouvera d'autres exemples de jeux sur notre page Web "[Download Extras](#)".

Réglages fins jeu par jeu



On accède à quelques réglages fins jeu par jeu en cliquant sur le bouton bleu "i" placé sous la liste des jeux. Dans la fenêtre des informations, on peut définir un petit nombre de caractères destinés à être utilisés comme **préfixes** et comme **suffixes** pour tous les caractères d'un même jeu, sans avoir à éditer toutes les abréviations une à une. À titre d'exemple, vous aurez remarqué que toutes les abréviations du jeu prédéfini d'abréviations HTML commence par "<<". Si vous préférez un préfixe différent ("h-", par exemple) ou un suffixe ou même les deux, vous pouvez changer en quelques secondes tout votre jeu HTML.

La rubrique **Comptez les remplacements comme des...** permet de préciser la nature des éléments d'un jeu : expansions ou corrections. Ce réglage a des conséquences sur le son par défaut et sur les statistiques affichées dans la fenêtre Typinator.

L'option **Son** permet de modifier ou de désactiver dans chacun des jeux le son joué par Typinator. Le choix du son par "Défaut" porte sur les sons définis dans les *Préférences* générales de Typinator (voir plus bas).

La rubrique **Inclure dans Recherche rapide** permet de définir dans quelles circonstances quels éléments du jeu seront pris en compte dans l'affichage des résultats dans le champ de recherche de Recherche rapide. Pour plus d'informations, lire la section *Recherche rapide*.

La rubrique **Options par défaut** permet de définir la casse de l'initiale et les paramètres du mot entier pour toute nouvelle abréviation apportée à un jeu précis..

Enfin, le champ **Notes** permet de décrire le contenu et l'utilisation de chacun des jeux. C'est particulièrement pratique lorsqu'on crée un jeu destiné à être partagé par d'autres utilisateurs Typinator.

Publications et abonnements

Abonnements

À partir de Typinator 7.0, il est possible de s'abonner à des jeux créés par quelqu'un d'autre. L'importation normale d'un jeu installe une copie locale sur votre ordinateur, copie que vous pouvez dès lors modifier à votre convenance indépendamment de l'original. En revanche, les jeux auxquels on s'est abonné sont reliés au jeu original, et sont automatiquement mis à jour à mesure que l'original est modifié.

Concrètement, les abonnements proviennent d'une source distante, établie par quelqu'un qui a fabriqué un jeu disponible au public sur Internet. Si l'on connaît l'URL d'un jeu comme celui-ci, il suffit de cliquer sur le bouton "+" situé sous la liste des jeux, de sélectionner l'élément "S'abonner à un jeu à partir de l'URL...", puis de saisir l'URL, et Typinator copiera le jeu à partir de la source externe vers la collection de jeux située sur le disque dur. Ce type de jeu fonctionnant sur abonnement est en principe destiné à la lecture seule (à quelques exceptions près, détaillées plus bas). Si la source externe est modifiée, Typinator mettra automatiquement à jour la copie locale. On peut vérifier le statut d'un abonnement en effectuant un clic droit (ou un ctrl-clic) sur le jeu figurant dans la liste et en sélectionnant "Informations sur l'abonnement...". Pour provoquer manuellement une mise à jour, il suffit de sélectionner "Mettre à jour l'abonnement". Le sous-menu "Jeux" du menu Typinator dans la barre des tâches contient de son côté un élément "Mettre à jour tous les abonnements..." permettant de mettre à jour d'un même coup tous les abonnements.

Les abonnements sont très utiles pour les auto-corrections. C'est ainsi que nous fournissons tous nos jeux prédéfinis d'autocorrection sous forme d'abonnements. Cliquez sur le bouton "+" situés sous la liste des jeu et sélectionnez "Nouveau jeu prédéfini...". Vous pouvez vérifier que tous nos jeux nommés *AutoCorrection* ainsi que le jeu "Product Names" sont fournis sous forme d'abonnements, ainsi que l'indique leur icône munie d'une flèche dans la liste. Cela signifie que vous pouvez bénéficier en temps et heure des améliorations que nous apportons à ces jeux.

Vous ne pouvez pas éditer le contenu des jeux auxquels vous êtes abonné, car cela serait une source de conflit en cas de disponibilité d'une nouvelle version. Vous pouvez cependant modifier le nom d'un jeu auquel vous êtes abonné, décider de l'activer ou de le désactiver, modifier le son de l'expansion, et modifier quelques éléments. Par exemple, un des mots mal orthographiés cités dans un de vos jeux d'auto-correction peut être en réalité tout à fait correct dans un certain contexte. Pour prévenir une correction indésirable, vous pouvez sélectionner cet élément dans le jeu et le supprimer en cliquant sur la touche "-" (ou en effectuant un clic droit sur l'élément et en allant à "Supprimer...". L'élément apparaîtra alors comme barré, ce qui indiquera que la règle d'expansion est à présent désactivée Elle restera désac-

tivée lorsque l'abonnement sera mis à jour. Pour réactiver un élément inactif, il suffit de le sélectionner et de cliquer à nouveau sur la touche "—" (ou d'effectuer un clic droit sur l'élément et d'aller à "Supprimer...").

Publications

Pour créer un jeu auquel d'autres utilisateurs pourront s'abonner, il faut l'exporter dans un format spécial (extension de fichier "typubset"). On peut le faire à partir du menu contextuel qui apparaît lorsqu'on effectue un clic droit (ou un ctrl-clic) sur un des jeux de la liste. On sélectionne alors le format "Publication" pour l'exportation et on spécifie la fréquence de mise à jour souhaitée. On place ensuite le fichier à un endroit à partir duquel les autres utilisateurs peuvent s'abonner à ce jeu. Si vous possédez votre propre site Web, vous pouvez y publier vos jeux Typinator. Si vous utilisez Dropbox, vous pouvez aussi placer votre jeu dans votre dossier Dropbox. Si vous utilisez également Dropbox comme lieu de stockage pour vos jeux Typinator (voir le chapitre *Dossier des jeux* plus bas), n'enregistrez pas votre publication à l'intérieur de votre dossier de jeux. Nous vous recommandons plutôt soit d'utiliser le dossier "Public" soit de créer ou de dédier un dossier spécifique au premier niveau de votre Dropbox. Une fois que Typinator a exporté le jeu en question, faites un clic droit (ou un ctrl-clic) sur le fichier "typubset" et sélectionnez "Copier le lien Dropbox" (ou "Copier le lien public", si votre fichier est placé dans le dossier "Public"). Envoyez cette URL à vos amis et invitez-les à utiliser la commande Typinator "S'abonner à un jeu à partir de l'URL..." pour s'abonner à votre jeu. Si vous souhaitez mettre à jour votre jeu, exportez-le de nouveau et remplacez le fichier "typubset" précédent par la nouvelle version..

Il est également possible d'utiliser la fonction "publication automatique" de Typinator pour exporter un jeu immédiatement après avoir opéré des modifications. Pour utiliser cette fonction, il suffit d'un clic droit (ou d'un ctrl-clic) sur un jeu, puis de sélectionner "Publication automatique...". Vous pouvez ensuite sélectionner la place de la cible (votre Dropbox, par exemple). Si vous connaissez déjà l'URL définitive (à partir de laquelle vos abonnés téléchargeront leur jeu), nous vous recommandons de la saisir en cochant "Télécharger les mises à jour à partir de l'adresse".






On peut aussi créer des scripts shell qui seront automatiquement exécutés quand un fichier sera publié. De tels scripts sont invoqués avec le chemin du fichier "typubset" nouvellement créé comme seul paramètre. Par exemple, ce simple script copie un jeu publié dans une direction différente :

```
#!/bin/bash
cp "$1" ~/publications/
```

De tels scripts sont utiles pour toutes sortes de processus éventuellement nécessaires pour placer le fichier exporté en un endroit atteignable avec un accès public. On peut ainsi utiliser *scp* pour le copier vers un serveur Web distant, ou utiliser *git* pour télécharger le fichier vers GitHub.

Icônes de statut

Un coup d'œil sur la colonne de gauche de la liste des jeux vous permet de noter que chaque jeu est accompagné d'une icône qui définit son statut :

-  jeu local, sans abonnement ni publication automatique
-  jeu automatiquement publié après chaque changement
-  jeu par abonnement avec mise à jour activée
-  jeu par abonnement avec une pause dans la mise à jour
-  jeu par abonnement pour lequel la mise à jour la plus récente a échoué

On peut obtenir une information plus détaillée sur l'abonnement ou la publication automatique d'un jeu par un clic droit (ou un ctrl-clic) sur un jeu suivi du choix : de "Informations sur l'abonnement..." ou : "Publication automatique...".

Expressions rationnelles

On appelle *expressions rationnelles* un système de notation flexible et puissant mis en œuvre pour décrire des motifs de texte. L'implémentation de Typinator repose sur le progiciel ICU (pour plus d'information, on consultera le [Guide de l'utilisateur ICU](#)). grâce aux expressions rationnelles, on peut décrire des motifs comme "un chiffre, suivi de la lettre X" ou "une date, à la forme YYYY-MM-DD" ou encore "tout texte entre guillemets". L'écriture des expressions rationnelles n'est pas banale, mais Typinator 6.0 fournit un aide-mémoire intégré (sélectionnez Aide > Expressions Rationnelles... à partir du menu Action de Typinator).

Les expressions rationnelles sont encore plus performantes si on les combine avec des scripts ou avec des fonctions intégrées de Typinator. On peut, par exemple, créer une règle avec l'expression rationnelle

```
([0-9]+)x"(.+)"
```

Cette expression signifie "un nombre décimal, suivi de la lettre 'x', puis du texte entre guillemets". Par exemple, le texte

```
50x"+
```

correspond à un tel motif. Le nombre et le texte entre guillemets sont placés entre parenthèses, ce qui fait d'eux des caractères génériques \$1 et \$2 à l'intérieur de l'expansion. On peut dès lors utiliser l'expansion

```
{/Repeat $1/$2/}
```

pour invoquer la fonction intégrée Repeat, consistant à répéter \$2 (le chiffre entre guillemets) autant de fois que spécifié par \$1 (le nombre placé avant le "x"). Le motif ci-dessus a ainsi pour résultat de créer 50 signes + d'affilée :

```
+++++
```

Quand une expression rationnelle comporte une répétition (exprimée par * ou +), elle correspond normalement à la plus longue séquence possible. cela peut parfois conduire à des résultats inattendu, dus à la façon dont Typinator travaille. Typinator vérifie si le texte qui vient d'être saisi correspond à un des modèles définis. Dès que c'est le cas, Typinator remplace le texte en questions par l'expansion correspondante. Si une expression rationnelle se termine par une répétition, il suffira de la première occurrence saisie pour déclencher l'expansion. Exemple : même si l'expression rationnelle [0-9]+ essaie normalement de jumeler la plus longue séquence possible de chiffres, le fait de saisir simplement un chiffre dé-

clenchera déjà l'expansion, dans la mesure où Typinator ne peut prédire ce qui sera saisi ensuite. Deux solutions sont possibles :

- Si le motif répété se termine par des lettres ou des chiffres, on peut activer l'option "Mot entier". Typinator tentera alors un jumelage seulement si le caractère saisi ensuite n'est ni une lettre ni un chiffre.
- On peut ajouter un caractère de fin à l'expression rationnelle, comme :
 $([0-9]+)([^0-9])$

Cette expression se jumelle au nombre le plus long possible en tant que \$1, mais elle nécessite comme caractère final un caractère qui n'est pas un chiffre, capturé en tant que \$2. Dans l'expansion, on peut alors traiter le nombre en question et ajouter \$2 à la fin de l'expansion pour s'assurer que le caractère final ne sera pas perdu.

Au delà du réglage "Mot entier", les options de casse (casse exacte, ignorer la casse, respecter la casse) s'appliquent aussi aux règles d'expressions rationnelles. En supplément de ces options, il existe encore deux nouvelles options destinées aux expressions régulières :

- **Combiner avec l'expansion précédente** : Lorsque cette option est activée, le résultat de l'expansion précédente (peu importe qu'elle ait été déclenchée par une abréviation ou par une expression rationnelle) peut faire partie de la correspondance d'une expression rationnelle. Ainsi, une expansion précédente peut avoir eu pour résultat un extrait terminé par un nombre décimal. Une expression rationnelle peut alors "cueillir" ce nombre décimal et l'inclure comme une partie du motif ainsi reconnu.
- **Combiner avec l'abréviation suivante** : Lorsque cette option est activée, le résultat de l'expansion est considéré comme faisant partie de l'abréviation (ou de l'expression rationnelle) qui suit. Ainsi, une expansion pourrait se terminer par des caractères qui seraient les préfixes d'autres abréviations.

Une application sympa de ces deux options est la modification qui résulte d'expansions précédentes : imaginons que quelqu'un utilise deux adresses électroniques différentes, pierre@premier.com et p.blanc@deux.fr. Pierre pourrait alors définir "@@" comme l'abréviation définissant sa première adresse, "pierre@premier.com". Parallèlement, il peut créer l'expression régulière : "pierre@premier\\.com@"¹ avec l'expansion "p.blanc@deux.fr" associée à l'option "Combiner avec l'expansion précédente". L'effet produit sera que Pierre peut désormais saisir @@ pour produire la première adresse, et saisir un troisième @ pour la remplacer par la seconde adresse.

Les règles élaborées par des expressions rationnelles ont un traitement spécial dans Typinator. On aura remarqué que la liste des jeux est divisée en deux sections : "ABRÉVIATIONS" et "EXPRESSIONS RATIONNELLES". Lorsqu'on saisit un texte, Typinator vérifie d'abord dans le contenu de la première section si une abréviation a été renseignée. Dans le cas contraire, il cherche ensuite si le texte saisi correspond à une expression rationnelle de la seconde section. La recherche des expressions rationnelles s'opère toujours par séquences. Il est possible de définir l'ordre dans lequel elles sont vérifiées en faisant glisser les jeux d'expressions

¹ Le backslash (barre oblique inversée) est nécessaire pour introduire le point, qui prendrait sinon une signification particulière dans l'expression rationnelle : "." signifie en effet "tout caractère", mais "\\" tient lieu de point littéral.

régulières de sorte à modifier leur disposition ; on peut de même modifier la disposition des règles d'expressions rationnelles à l'intérieur de leurs jeux respectifs.

Une autre spécificité propre aux expressions rationnelles est qu'elles sont convoquées quel que soit le contexte, même à l'intérieur des mots. On peut ainsi définir une expression rationnelle "o/" jumelée à une expansion "ø". Il suffit alors de saisir "so/ster" pour écrire le mot danois "søster". Si l'on tient à ce qu'une expression rationnelle ne s'enclenche qu'avec des lettres placées au début d'un mot, on fera commencer cette expression par l'ancre de début de mot "\b". Par exemple, l'expression

```
\bn[0-9]
```

correspond à la lettre "n" suivie d'un chiffre, mais seulement si le caractère précédent n'est ni une lettre ni un chiffre.

Pour faciliter la construction d'expressions rationnelles, on peut définir des "macros" destinées à certains motifs complexes des expressions rationnelles. Pour ce faire, il suffit d'ouvrir la fenêtre des Informations et d'y définir une ou plusieurs formes courtes suivies de leur signification dans le champ des Notes. Ces définitions doivent être écrites chacune sur une seule ligne et doivent avoir la forme :

```
textecourt=motif;
```

La définition doit se terminer par un point-virgule. Ne saisissez pas d'espace à droite ni à gauche du signe égale, ni à gauche du point-virgule. Vous pourrez ensuite utiliser "textecourt" comme une expression rationnelle dans tous les contextes où vous utiliseriez normalement le motif correspondant. Un des avantages de ce type de macro est de pouvoir entrer dans la composition de plusieurs règles, tout en permettant de modifier éventuellement une seule occurrence du motif lui-même, celle définie à cet endroit précis.

On trouvera un exemple de macro dans le jeu prédéfini "Calcul en cours de frappe", qui contient la définition de macro suivante :

```
FORMULA=( [-+*/^%!( )0-9,.a-zπ: ]+ );
```

"FORMULA" définit que toute séquence reproduisant les caractères mis entre parenthèses est traitée comme un calcul. Cette macro est ensuite utilisée dans la règle :

```
FORMULA=\?
```

On peut également ajouter une règle supplémentaire avec le motif :

```
calculer FORMULA!
```

Avec la même expansion `{{#$1}}`, on peut alors saisir :

```
calculer 123.4/567.8!
```

pour obtenir le résultat :

```
0.2173300457908
```

Notez bien que l'implémentation des expressions rationnelles dans Typinator s'appuie sur un composant du système qui nécessite OS X 10.7 ou plus récent. Typinator 6 fonctionne toujours avec macOS 10.6 ou plus récent, mais les expressions rationnelles (et les autres fonctions élaborées avec des expressions rationnelles, comme la correction automatique Double MAJuscule) ne fonctionnent pas sur les systèmes plus anciens que 10.7.

Recherche rapide

Le nombre de jeux et de fragments divers qu'on peut mettre en œuvre avec Typinator est virtuellement illimité. Mais plus on ajoute d'éléments, plus il est difficile d'inventer de nouvelles abréviations et de s'en souvenir. Heureusement, grâce à la fonction Recherche rapide de Typinator, il est possible de vérifier les éléments déjà enregistrés et d'insérer les expansions dans les documents en cours avec un minimum de frappes clavier.

Pour commencer une recherche, sélectionnez "Recherche rapide" dans le menu Typinator ou saisissez le raccourci clavier équivalent (modifiable dans les Préférences de Typinator). Un champ de recherche apparaît alors au haut de l'écran principal, qui recouvre en partie la barre des menus :



À présent, saisissez, entièrement ou partiellement, quelques-uns des éléments que vous recherchez. Par exemple, si vous désirez trouver un modèle de courrier pour proposer de nouveaux articles, et que pour cela vous saisissez "pro art", Typinator affichera alors la liste de tous les éléments contenant ces deux termes.

Si les expansions recherchées sont des images, on peut aussi saisir "image" comme terme de recherche.

Pour insérer une des expansions affichées dans le champ de recherche à l'intérieur du document en cours, double-cliquez sur sa ligne, ou bien sélectionnez-la (éventuellement en saisissant les flèches haut et bas) puis activez un retour chariot, ou encore saisissez l'abréviation correspondante. Si en double-cliquant sur l'élément ou en activant un retour chariot après l'avoir sélectionné vous maintenez en même temps enfoncée la touche Contrôle (ctrl) ou la touche Commande (cmd), l'élément ne s'insère pas, mais vous ouvrez alors la fenêtre Typinator à l'endroit même où il est affiché, de sorte à pouvoir l'éditer facilement.

Typinator garde en mémoire les éléments que vous choisissez dans la liste des résultats de recherche. Si l'on cherche de nouveau des éléments similaires, ces éléments apparaissent en haut de la liste accompagnés d'un triangle vert affiché à gauche. Typinator classe également : les bons résultats apparaissent toujours en priorité. Si l'on saisit plusieurs termes, seuls les résultats contenant tous les termes saisis apparaissent. On peut toutefois facilement réduire un trop grand nombre de résultats en ajoutant des mots à la recherche. Pour rechercher une expression exacte (par exemple, "veuillez me dire"), insérez-la entre deux guillemets doubles. Typinator recherchera alors l'expression telle qu'elle est saisie, et non les mots "veuillez", "me" et "dire" employés seuls.

Suggestion : vous pouvez afficher les éléments choisis précédemment en ouvrant le champ de Recherche rapide et en saisissant un simple espace. Typinator affichera alors la liste de tous les éléments récemment utilisés dans l'ordre inverse, le plus récent placé au-dessus de la liste. Il ne reste plus alors qu'à saisir les termes manquants pour rechercher dans la liste les éléments utilisés récemment.

Il est possible de déterminer quels jeux doivent être inclus dans la Recherche rapide. Choisissez un jeu dans la fenêtre Typinator puis cliquez sur le "i" bleu situé juste au-dessous de la liste des jeux. Une fenêtre s'ouvre alors, qui permet de choisir si les abréviations du jeu sélectionné, ou bien ses expansions, ou encore les deux à la fois seront ou non inclus dans la Recherche rapide. Décochez les deux cases à la fois si vous ne voulez pas qu'un jeu soit inclus dans la Recherche rapide. Par exemple, les deux cases sont décochées par défaut dans les jeux d'auto-correction natifs, dans la mesure où il est peu probable que vous ayez à rechercher les mots mal orthographiés ou leurs corrections.

Il est également possible de spécifier un raccourci clavier assigné à un jeu précis. Par exemple, on peut définir "p" comme le mot-clé d'une recherche portant sur un jeu contenant une liste de prix. Pour rechercher la liste de prix, il suffit de saisir le mot-clé "p" dans le champ de recherche, suivi des mots recherchés (par exemple, "p livre" pour tous les éléments de la liste des prix contenant le mot "livre"). On peut désirer utiliser des mots-clés de recherche pour des jeux particulièrement lourds susceptibles autrement de fournir des milliers de résultats, alors qu'on cherche en réalité quelque chose qu'ils ne contiennent pas. L'activation de raccourcis clavier permet ainsi, suivant les besoins, d'orienter la recherche vers des jeux précis. Si l'on désire ensuite rechercher ses mots-clés à travers tous les jeux, il suffira de commencer sa recherche avec deux astérisques : "** livre" commande ainsi la recherche du mot "livre" dans tous les jeux.

Si vous avez un jeu important à utiliser exclusivement avec la fonction Recherche rapide, vous pouvez décocher les cases dans la liste des jeux pour exclure les items de ce jeu de toute possibilité d'expansion en cours de frappe. Après cela, il suffit d'utiliser le champ d'abréviation des éléments du jeu pour choisir des termes à rechercher qui ne donnent pas lieu à expansion. On peut, par exemple, inclure "nl" dans le champ d'abréviation de tous les éléments qui ont un rapport avec des offres spéciales pour Noël. Il suffit de s'assurer que l'abréviation est activée pour Recherche rapide dans les paramètres du jeu ; on peut alors rechercher "paquet nl" pour trouver toutes les offres de Noël contenant également le mot "paquet".

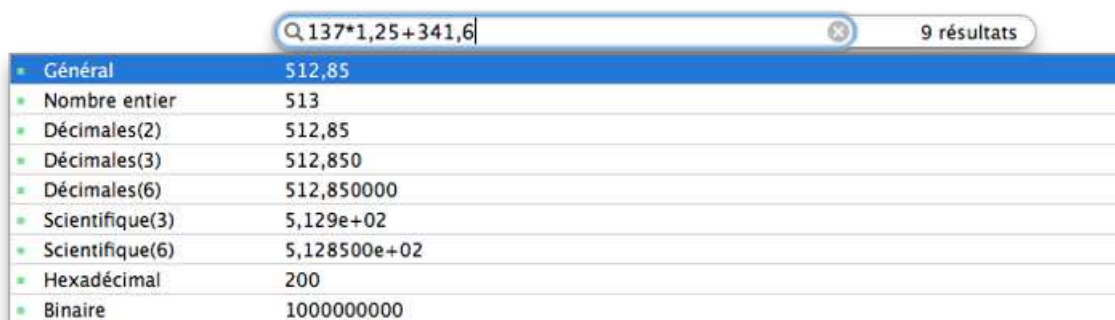
Au lieu de convoquer la fonction "Recherche rapide" puis de saisir une recherche, on peut également utiliser la fonction de Typinator : "Suggérer une abréviation". Pour rendre cette fonction disponible, on commencera par définir un raccourci clavier : ouvrez les Préférences de Typinator, sélectionnez le champ de raccourci "Suggérer une abréviation", puis saisissez le raccourci clavier de votre choix. Si ensuite vous saisissez une partie d'une abréviation ou d'une expansion, puis que vous composez le raccourci choisi pour "Suggérer une abréviation", Typinator affichera dans le champ "Recherche rapide" tous les éléments correspondant à l'item que vous recherchez. Sélectionnez alors l'élément voulu, et Typinator remplacera le terme ayant servi à la recherche par l'expansion correspondante. Cette façon de procéder est particulièrement pratique si vous avez un grand nombre d'abréviations commençant par les mêmes lettres : vous n'avez qu'à saisir quelques lettres et laisser Typinator suggérer les développements correspondantes.

Le champ "Recherche rapide" peut aussi servir à rechercher les abréviations récemment utilisées. Cette fonction de recherche est en particulier utile si Typinator produit une expansion inattendue, et qu'il faut alors chercher quelle est la règle de remplacement responsable de cette expansion. Pour rechercher les expansions les plus récentes, il suffit de saisir "récent",

"recent" ou "dernier", éventuellement précédés ou suivis d'un nombre : "3 récent", "recent 3" ou "dernier 5" dans le champ "Recherche rapide". Ce type de recherche fonctionne également dans le champ de recherche de la fenêtre Typinator.

Calculatrice

Le champ "Recherche rapide" sert aussi de calculatrice simple mais très puissante. Il suffit de saisir une simple opération, comme "137*1,25+341,6", et le résultat de l'opération apparaît immédiatement au-dessous dans des formats divers :



The screenshot shows a search bar with the input "137*1,25+341,6" and a button "9 résultats". Below the search bar is a table with the following data:

Format	Résultat
Général	512,85
Nombre entier	513
Décimales(2)	512,85
Décimales(3)	512,850
Décimales(6)	512,850000
Scientifique(3)	5,129e+02
Scientifique(6)	5,128500e+02
Hexadécimal	200
Binaire	1000000000

Il suffit ensuite de prélever l'élément le résultat voulu pour l'insérer dans le format correspondant. Si l'on utilise un format précis, Typinator mémorise ce choix et présente ensuite le format utilisé en haut de la liste des résultats possibles, de sorte qu'on puisse y accéder plus rapidement la fois suivante.

La calculatrice accepte les signes usuels d'opérations : +, -, *, /, % (pour la fonction modulo), ainsi que le ^ pour donner à un nombre un statut d'exposant. On peut aussi utiliser le signe x! pour calculer le factoriel de x, et le signe |x| pour indiquer la valeur absolue de x.

La calculatrice est compatible avec les opérateurs de comparaison (=, ≠, <, >, ≤, ≥) et les opérateurs logiques ("|" pour *ou*, "&" pour *et*, le préfixe unaire "!" pour *non*). L'alternative aux opérateurs relationnels est "!=" et "<>" pour "≠" tout comme "<=" et ">=" pour "≤" et "≥", respectivement. Si on utilise les valeurs numériques comme opérands d'opérateurs logiques, la valeur 0 compte pour *faux* ; toutes les autres valeurs comptent pour *vrai*.

Les calculs peuvent combiner les fonctions : abs, exp, gamma, int, if, min, max, round, ln, log/log10, ld/log2, sign, sqrt, sin, cos, tan, cot, asin/arcsin, acos/arccos, atan/arctan, acot/arccot, sinh, cosh, tanh, coth, asinh/arcsinh, acosh/arccosh, atanh/arctanh, acoth/arccoth (les noms séparés par des barres obliques sont les noms alternatifs pour une même fonction).

Les fonctions trigonométriques supposent que les arguments sont exprimés en radians. Pour effectuer des calculs en degrés, il suffit d'utiliser le symbole ° comme un opérateur, comme par exemple dans sin(60°).

On peut aussi inclure les constantes *pi* et *e* dans les calculs. Par exemple, 4*pi représente la circonférence d'un cercle de 4 unités de diamètre. Les constantes logiques *true* (vrai) ou *yes* (oui) représentent la valeur 1 ; *false* (*faux*) et *no* (non) représentent la valeur 0.

Certaines fonctions comportent plus d'un seul argument. Dans ce cas, les arguments doivent être séparés par des points-virgules et non par des virgules (la virgule est en effet utilisée comme séparateur décimal dans certains pays : 1,23). Les fonctions *min* et *max* acceptent un nombre arbitraire d'arguments et renvoient la valeur la plus ou la moins élevée suivant le cas. Ainsi, *max*(12; 42; 9) renvoie la valeur 42. La fonction *round* peut comporter un second argument qui détermine le nombre de chiffres après le séparateur décimal. Par exemple, *round*(*pi*) renverra 3, mais *round*(*pi*; 3) renverra 3.142.

La fonction *if* prévoit trois arguments. Le premier argument est une valeur booléenne ; s'il est vrai, le deuxième argument sera retenu comme résultat, sinon ce sera le troisième. Par exemple, *if*($x \geq 0$; *sqrt*(*x*); 0) renvoie la racine carrée de *x* pour des nombres positifs et zéro pour des nombres négatifs.

La calculatrice admet aussi les variables. Par exemple, on peut saisir "tarif=12,9*1,2" pour affecter le résultat à un "tarif" variable. Quand un calcul contient une affectation, la liste des résultats contient un élément "Affecter" qui se contente de calculer le résultat sans l'insérer dans le document. Après une affectation, on peut utiliser la variable "tarif" dans les calculs suivants. Par exemple, "150*tarif" représente le tarif total de 150 éléments.

On peut aussi convertir les nombres décimaux en nombre hexadécimaux et vice-versa. Pour saisir un nombre hexadécimal, utilisez le symbole du dollar ou le préfixe 0x: \$2A ou 0x2A.

Définition rapide de nouveaux éléments

Le menu Typinator présente deux commandes servant à définir rapidement de nouveaux éléments :

- **Nouvel élément à partir de la sélection...** utilise la sélection en cours comme base pour le nouvel élément.
- **Nouvel élément à partir du Presse-papiers...** utilise le contenu en cours du Presse-papiers.

En fait, la première commande copie d'abord la sélection en cours vers le Presse-papiers puis exécute l'opération en tant que "Nouvel élément à partir du Presse-papiers...".

Ces deux commandes affichent une fenêtre dans laquelle on peut préciser les informations complémentaires requises pour la création d'un nouvel élément. Suivant le contenu de la sélection ou du Presse-papiers, Typinator propose le choix entre trois options :

- **Formule standard** : La sélection ou le contenu du Presse-papiers sont considérés comme des expansions, et il suffit alors de dicter à Typinator l'abréviation à leur attribuer. Si le texte contient une information formatée, on cochera ou non l'option "formaté" suivant que l'on veut obtenir une expansion en texte enrichi ou en texte simple.
- **Auto-correction** : Si la sélection ou le contenu du Presse-papiers consistent seulement en un ou deux mots, Typinator le considère comme un extrait de texte mal saisi et vous permet de saisir la correction. Typinator propose également des suggestions dans les langues que vous avez définies dans Préférences Système : "Langue et texte".
- **Image** : Si la sélection ou le contenu du Presse-papiers sont une image, Typinator propose de créer une expansion image à partir de l'abréviation que l'on choisira.

Dans tous les cas, il est possible de spécifier à quel jeu ajouter le nouvel élément. Typinator mémorise votre choix indépendamment quel que soit le type d'élément choisi. Si l'on précise par exemple que les images nouvellement définies ont à être ajoutées à un jeu nommé "Illustrations", Typinator suggèrera ce jeu lors de l'ajout d'une nouvelle image. De même, on peut spécifier des jeux différents pour des formules standard ou des corrections orthographiques. Pour achever de définir un élément, cliquez sur le bouton "Ajouter". Typinator ajoutera alors le nouvel élément au jeu spécifié, et la nouvelle abréviation prendra immédiatement effet.

Les réglages concernant le «Mot entier» est ceux concernant la casse pour l'élément nouvellement défini sont ceux des réglages par défaut du jeu de destination (voir la section *Réglages fins jeu par jeu*). Dans la plupart des cas, cette option correspondra exactement à vos choix. Si vous recherchez ou modifiez les attributs du nouvel élément, cliquez sur le bouton "Ajouter et éditer dans Typinator". Cela ouvrira la fenêtre de Typinator, et vous permettra d'apporter des modifications supplémentaires à l'élément nouvellement créé. Si l'on crée un nouvel élément dans le jeu Auto-correction, Typinator copiera aussi la correction dans le Presse-papiers. Si le mot mal orthographié auparavant est sélectionné de nouveau dans le document en cours, il suffira de saisir Commande-V pour le remplacer par sa correction.

Astuce : Il est possible d'assigner des raccourcis clavier aux commandes "Nouvel élément à partir de..." de la fenêtre des Préférences. Pour plus de détails, voir la section suivante.

Préférences

Cliquez sur l'icône des Préférences dans la barre d'outils pour modifier les paramètres suivants :

Activation :

- **Afficher la fenêtre de Typinator à l'ouverture** ouvre la fenêtre des abréviations à chaque lancement de Typinator. Si vous souhaitez un lancement discret de Typinator (en particulier à l'ouverture automatique en début de session), décochez cette option. Pour ouvrir la fenêtre des abréviations, un simple clic sur l'icône de Typinator dans la barre des menus suffit.
- **Lancer Typinator à l'ouverture de session** ajoute Typinator à la liste des éléments d'ouverture de session, permettant le lancement de Typinator à chaque démarrage.
- **Afficher Typinator dans la barre des menus** propose de choisir l'affichage de Typinator dans la partie droite de la barre des menus. Si vous choisissez de ne pas afficher cette icône, il vous faudra double-cliquer sur l'icône de Typinator dans le Finder pour ouvrir sa fenêtre. Une alternative plus rapide consiste à glisser l'icône de Typinator dans le Dock : on ouvre alors la fenêtre Typinator par un simple clic sur l'icône du Dock.
- La section **Raccourcis clavier** vous permet d'assigner des combinaisons de clavier à l'ouverture rapide de Typinator, à la mise en pause temporaire des extensions, pour entreprendre une Recherche rapide ou pour créer rapidement de nouveaux éléments.

Expansion :

- L'option **Expansion éclair** permet à Typinator d'utiliser une nouvelle technique d'expansion disponible sur les systèmes macOS 10.5.5 ou plus récents. Cette technique permet à Typinator de développer plus de fragments de texte simple bien plus rapidement qu'avant, tout en évitant les problèmes de compatibilité avec certains utilitaires ou certaines applications tierces. C'est pourquoi l'option Expansion éclair est toujours préférable et il est recommandé de l'activer autant que possible. Si vous croisez des expansions incorrectes dans certaines applications, en ce cas désactivez cette option : si la désactivation s'avère efficace, contactez-nous également à l'adresse typinator-support@ergonis.com et exposez-nous le problème : nous le réglerons aussi vite que possible.
- La rubrique **Sons par défaut** sert à définir les sons choisis pour les expansions et pour les corrections. Ces choix peuvent être modifiés individuellement pour chaque jeu. Ces sons sont vraiment pratiques dans la mesure où ils confirment que Typinator a reconnu les abréviations et où ils assurent que les autocorrections ont fonctionné de la façon voulue.
- La partie **Dossier des jeux** permet de spécifier l'endroit où les abréviations Typinator sont destinées à être entreposées. Pour plus d'information sur cette option, reportez-vous à la section *Dossier des jeux*.

Mises à jour :

- **Recherche des mises à jour disponibles** permet de planifier la fréquence à laquelle Typinator interroge nos serveurs sur la disponibilité de nouvelles versions, de sorte à rester constamment à jour.

Notez bien que la section "Mises à jour" ne sera pas disponible si vous utilisez une version sur site de Typinator. Elle n'est pas nécessaire dans la mesure où nous envoyons des mises à jour séparées aux administrateurs des sites d'entreprise.

Dossier des jeux

Typinator entrepose vos jeux dans un dossier situé sur votre disque dur. À compter de la version 3.6 de Typinator, on peut spécifier à Typinator l'endroit où entreposer ces abréviations. La destination par défaut est le dossier :

"~/Bibliothèque/Application Support/Typinator/Sets", situé à l'intérieur de votre dossier de départ¹. Pour changer la place de ce dossier, ouvrez les Préférences de Typinator et cliquez sur le bouton Modifier... de la section "Dossier des jeux" dans l'onglet "Expansion".

Typinator restreindra le choix du dossier de destination aux seuls dossiers vides ou à ceux qui ont déjà été utilisés auparavant pour Typinator. Cette limitation sert à éviter toute confusion ou perte de données imputable à des dossiers contenant déjà d'autres documents. Si vous choisissez un dossier vide, Typinator vous proposera de copier les contenus de votre

¹ Dans macOS 10.7 (Lion) ou plus récent, le dossier Bibliothèque est invisible. Pour y accéder rapidement, partez du menu "Aller" dans le Finder. Puis pressez la touche alt (⌘), et l'élément "Bibliothèque" apparaîtra.

dossier de jeux actuel vers la nouvelle destination. Notez bien qu'il est possible d'utiliser le bouton "Nouveau dossier" dans la fenêtre de sélection du dossier pour créer rapidement un nouveau dossier vide. Évidemment, le nouveau dossier peut porter n'importe quel nom, mais nous vous recommandons de l'appeler "Typinator Sets" ou quelque chose de ce genre, de sorte à pouvoir l'identifier rapidement si vous le voyez dans le Finder.

Pourquoi donc se soucier de l'endroit exact où Typinator entrepose ses abréviations ? Il existe quelques bonnes raisons à entreposer les jeux à des endroits déterminés :

- Si vous synchronisez ou sauvegardez régulièrement votre dossier Documents, vous pouvez choisir de placer votre dossier des jeux à l'intérieur de votre dossier Documents. Chaque nouvelle synchronisation ou sauvegarde vous permet ainsi de prendre régulièrement en compte également vos jeux Typinator.
- S'il vous arrive de recourir à des jeux différents suivant le projet en cours, vous pouvez créer un second dossier des jeux et faire la navette entre vos jeux en sélectionnant à chaque fois le dossier désiré dans la fenêtre des Préférences.
- Vous pouvez également placer votre dossier des jeux dans votre dossier Dropbox¹ pour le synchroniser entre plusieurs Macs. Pour déplacer rapidement tous vos jeux vers votre Dropbox, cliquez sur le bouton "Modifier" de la section "Expansion" dans vos Préférences Typinator, naviguez jusqu'à votre dossier Dropbox, créez un nouveau dossier et appelez-le "Typinator Sets". Pour finir, laissez Typinator déplacer tous vos jeux vers cette nouvelle destination lorsqu'il vous proposera de le faire. Sur tous vos autres Macs, vous n'avez plus qu'à sélectionner le dossier "Typinator Sets" que vous avez créé sur le premier Mac.

Notez bien que le dossier "Includes" (qui contient vos scripts et vos fichiers de texte insérables) est également situé à l'intérieur de votre dossier de jeux ("Sets"). Si vous utilisez par exemple Dropbox pour synchroniser tous vos jeux entre plusieurs ordinateurs, cela impliquera que tous les scripts et les fichiers texte que vous utilisez pour vos expansions seront aussi synchronisés.

Contrôler Typinator avec des scripts

À partir de la version 6.7, on peut contrôler bien des aspects de Typinator en utilisant AppleScript ou JavaScript.

Si les outils de script d' macOS vous sont familières, la plupart des fonctions de script de Typinator vous seront certainement évidentes. Vous pouvez par exemple mettre en pause ou réveiller Typinator, rechercher ou modifier telle ou telle propriété de règles ou de jeux, ou encore déclencher une expansion sans même besoin de saisir l'abréviation correspondante.

Pour en savoir plus sur les possibilités de script de Typinator, on pourra jeter un œil dans la fenêtre de la bibliothèque de l'Éditeur de script.

Voici un exemple simple des fonctions de script de Typinator à l'œuvre : is a simple example that shows some of Typinator's scripting functions in action:

¹ Pour plus d'informations, voir www.dropbox.com.

```

tell application "Typinator"
  if exists rule set "Scripting" then
    if enabled of rule set "Scripting" then
      expand string "scx"
      pause expansions
    end if
  end if
end tell

```

Le script vérifie si le jeu de règles nommé "Scripting" existe et est activé. Si c'est bien le cas, il déclenche l'expansion correspondant à l'abréviation "scx", puis termine en mettant Typinator en mode pause.

Exceptions

Si la saisie d'une abréviation ne fonctionne pas, regardez l'icône de Typinator dans la barre des menus. Elle peut se présenter d'une des façons suivantes :



L'icône normale de couleur gris foncé apparaît lorsque Typinator est actif. Les abréviations devraient fonctionner normalement dans ce cas de figure.



La variante de couleur blanche apparaît lorsque la fenêtre de Typinator est ouverte au premier plan. Typinator ne développe pas les abréviations saisies dans ce cas de figure, pour éviter la circularité des expansions pendant les processus de saisie et de définition des expansions.



L'icône "pause" apparaît lorsque l'utilisateur suspend manuellement les expansions (en sélectionnant "Suspendre les expansions" dans le menu Typinator ou en saisissant le raccourci clavier correspondant). Pour réactiver les expansions, il suffit de saisir de nouveau le raccourci clavier, ou de sélectionner "Reprendre les expansions" dans le menu.



Le "X" rouge apparaît lorsque Typinator ne possède pas les permissions nécessaires pour accéder à vos périphériques d'aide et insérer des expansions dans vos documents. Pour obtenir de l'aide, ouvrez la fenêtre de Typinator et cliquez sur le bouton situé en bas à gauche de cette fenêtre.



Une icône grise avec un cercle barré apparaît dans le contexte d'une application incompatible avec Typinator. C'est le cas, par exemple, des applications qui contrôlent un ordinateur distant (telles Partage d'écran ou Remote Desktop Connection de Microsoft), ou encore qui activent un ordinateur virtuel (telles Parallels Desktop ou VirtualBox). Dans la mesure où les expansions risquent d'interférer avec le second ordinateur (distant ou virtuel), Typinator désactive les expansions dans ce type de situation.



Une icône avec deux billes noires apparaît lorsque le point d'insertion ou la sélection est un champ de mot de passe. Typinator utilise une fonctionnalité d'inspection de clavier propre à macOS qui observe les saisies. Pour des raisons de sécurité, macOS désactive cette fonctionnalité dans les champs de saisie des mots de passe. De la sorte, Typinator ne "voit" pas la saisie et ne peut donc développer d'abréviations.

L'inspection de clavier peut également être désactivée par d'autres applications. Cela arrive par exemple si on active l'option "Saisie clavier sécurisée" dans le Terminal. Quelques autres utilitaires de tierce partie désactivent l'inspection de clavier alors qu'ils ne le devraient pas. Pour une information constamment à jour sur ces cas de figure, consultez la page des FAQ à l'adresse :

<http://www.ergonis.com/products/typinator/faq.html>.



Une icône soulignée en bleu indique que la méthode de saisie clavier en cours (par exemple Chinois ou Japonais) empêche Typinator de détecter correctement les abréviations saisies. Pour éviter des résultats indésirables, Typinator désactive les expansions dans ce type de situation.

Enregistrement

Si vous utilisez Typinator dans le cadre d'une licence sur site, cette section ne vous concerne pas.. Lorsque vous cliquez sur le bouton Enregistrement, Typinator affiche une information sur la licence sur site.

Typinator est distribué sur le mode "tester avant d'acheter". Si vous n'avez pas encore de clé de licence, vous pouvez utiliser seulement les cinq premières abréviations de la liste.

Pour commander une clé de licence, veuillez vous rendre à notre boutique en ligne, à l'adresse :

www.ergonis.com/store/

Vous pouvez également cliquer sur l'icône Enregistrement dans la barre d'outils, puis sur le bouton "Commander une clé de licence " qui vous conduira à notre site en ligne.

Une fois reçue votre clé de licence, cliquez sur l'icône Enregistrement dans la barre d'outils puis saisissez la clé de licence. Les restrictions du mode démo seront immédiatement supprimées et vous pourrez immédiatement utiliser toutes les abréviations que vous avez définies.

Désinstallation

Pour supprimer définitivement Typinator de votre ordinateur, nous vous recommandons la procédure suivante :

- Ouvrez la fenêtre de Typinator.
- Cliquez sur l'icône Préférences dans la barre d'outils et assurez-vous que la case "Lancer Typinator à l'ouverture de session" est décochée.
- Quittez Typinator.
- Déplacez l'application Typinator application dans la Corbeille.

En cas de problèmes

En cas de questions supplémentaires ou pour signaler un problème technique, veuillez adresser un courrier à <typinator-support@ergonis.com> ou utilisez simplement le bouton Contact de la barre d'outils de Typinator. Nous aimerions également savoir si Typinator vous convient ou si vous aimeriez suggérer une amélioration ou une fonction supplémentaire. Dans tous les cas, pensez à nous fournir dans vos signalements les informations suivantes :

- Modèle du Macintosh
- Version de macOS
- Numéro de version de Typinator

Pour signaler un problème dû à un mauvais fonctionnement de Typinator dans une application donnée, veuillez fournir également :

- le numéro de version de cette application,
- une description détaillée de la situation, de sorte que nous puissions tester la manipulation (en particulier, dites-nous quelle expansion, quelle abréviation vous cherchez à insérer).

D'avance, merci pour vos réactions. Nous avons hâte de les recevoir.

Problèmes connus

Typinator a recours à des techniques sophistiquées pour surveiller vos frappes de clavier et insérer dans l'application en cours les expansions choisies. Même si ces techniques fonctionnent bien pour la grande majorité des applications, vous pouvez rencontrer les imperfections suivantes :

- Les éditeurs de texte seul (comme BBEdit ou Terminal) ne peuvent pas insérer des images d'expansions, et tout texte formaté perd, dans ces applications, tout aussi bien les images que les styles et polices spécifiques associés aux expansions. Ce n'est pas dû à un bogue, mais aux limites de ces applications.
- Si une expansion de texte comporte des caractères Unicode, des caractères bizarres peuvent apparaître à la place de cette expansion dans certaines applications anciennes qui ne savent pas gérer l'Unicode (telles AppleWorks ou les versions de Microsoft Word antérieures à Word 2004).
- Les expansions en mode "Texte formaté" comportant des images imbriquées fonctionnent seulement dans les applications compatibles avec ce format de presse-papiers. Si une application n'est pas compatible avec ce format, le résultat obtenu est en principe le texte seul, et les images imbriquées seront perdues. Cela se produit, entre autres, avec tous les composants de Microsoft Office.

Compatibilité avec les anciennes versions

Typinator 6.0 introduit de nouveaux formats qui ne sont pas tout à fait rétroactivement compatibles avec les anciennes versions de Typinator. Si un jeu créé avec Typinator 6 est utilisé par une version plus ancienne, les propriétés suivantes ne fonctionneront pas :

- Les jeux d'expressions rationnelles seront traités comme de classiques jeux d'abréviations. Dans la mesure où les expressions rationnelles représentent des motifs particulièrement complexes, il est vraiment peu probable que de telles "abréviations" soient saisies par accident.
- Les descriptions jointes aux expansions (par l'intermédiaire du nouveau bouton représentant une bulle de dialogue bleue) n'apparaîtront pas. Les anciennes versions de Typinator ne supprimeront pas ces descriptions lorsque les éléments correspondants seront utilisés. Mais si l'on utilise une ancienne version de Typinator pour modifier un élément d'un jeu, c'est tout le jeu qui sera réécrit, et les descriptions correspondantes seront perdues.
- Les expansions HTML seront traitées comme des éléments de texte simple, accompagnés du commentaire :

```
<!-- HTML Expansion-->
```

dans la première ligne. Pour garantir la compatibilité avec Typinator 6, on veillera à laisser ce commentaire intact.

Ces différences n'ont d'importance que dans la mesure où l'on transférerait des jeux entre deux ordinateurs munis de versions différentes de Typinator. En cas de synchronisation des jeux par Dropbox, nous vous recommandons par conséquent de mettre à jour Typinator 6 sur tous les ordinateurs utilisant des jeux partagés.