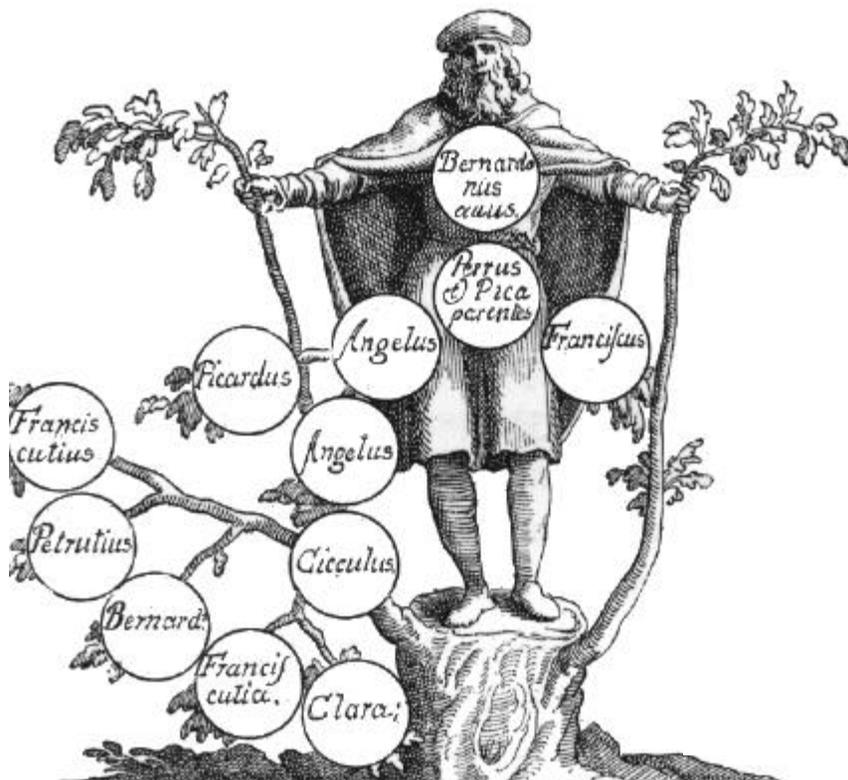


# GeneDraw®

*La référence en généalogie*

## MANUEL DE L'UTILISATEUR



# GeneDraw®

*La référence en généalogie*

## MISE EN GARDE

Ce document est une traduction PDF de la documentation de GeneDraw 2.0 pour MacOS.

En 1993, le logiciel était édité par **Joliciel**. Pour des raisons pratiques, vous êtes priés de ne pas recontacter cette société qui **n'assure plus le service après vente** du logiciel, mais directement l'auteur à [puech@inviweb.com](mailto:puech@inviweb.com) pour un support par e-mail.

*La dernière version pour MacOS est la 2.0.7 et ne devrait plus évoluer. Une version Windows est en cours de programmation. Elle reprendra les fonctions de cette version et en ajoutera de nombreuses.*

Philippe PUECH  
<http://www.inviweb.com>  
[puech@inviweb.com](mailto:puech@inviweb.com)

---

# GeneDraw® version 2.0

**Conception, Programmation et Documentation:**

Philippe PUECH

**Pour toute remarque ou idée, contactez l'auteur**

Philippe PUECH

**Internet :** [puech@inviweb.com](mailto:puech@inviweb.com)

*Ayez la gentillesse de ne pas téléphoner !*

**S'il vous plait, ne piratez pas !**

**Ce logiciel est l'aboutissement d'un travail très difficile et long de conception, recherche, programmation, interface et rédaction. Ne donnez pas s'il vous plait de copie de vos disquettes**

Les informations contenues dans ce manuel sont susceptibles de changer sans préavis et peuvent ne pas correspondre exactement au logiciel qui vous est fourni avec lui. Le respect du copyright vous engage légalement à ne pas copier, photocopier, reproduire, traduire ou transformer vers un autre support toute ou partie de ce manuel sans accord préalable, écrit du possesseur des droits de copie.

**GeneDraw® est une marque déposée par Philippe PUECH**

**Macintosh™, MacOS™, QuickTime™, Finder™ sont des marques déposées d'Apple Computer Inc.**



# TABLE DES MATIÈRES

Ce manuel est divisé en chapitres et en sections représentant chacun e une partie "logique" de GeneDraw®.

Les termes **"cliquer, bouton, icône, menu, fenêtre, zoom, lecteur de disquettes, return, touche commande, touche option, touche contrôle, boîte de dialogue, menu local (= menu popup pour certains), menu déroulant, barre des menus"** ainsi que les actions suivantes **"copie d'un fichier, lancement d'une application, déplacement dans un volume, recherche d'un fichier"** ne pourront vous être décrites dans le présent manuel.

Pour obtenir plus d'informations, il vous est conseillé de lire le manuel "Premier contact..." fourni avec votre ordinateur Macintosh™ ou le manuel de l'utilisateur du système MacOS™.

|               |   |
|---------------|---|
| Préface ..... | 9 |
|---------------|---|

## CHAPITRE 1 - Prise en main

|  |    |
|--|----|
| Présentation du logiciel .....   | 13 |
| Installation .....   | 13 |
| Matériel, les fichiers, la mémoire   |    |
| Protection .....   | 19 |
| Généralités, Lancement de l'application                                    |    |
| L'interface .....  | 20 |
| Les fichiers, les menus, les fenêtres, conventions et techniques de dessin |    |

## CHAPITRE 2 - Le mode de visualisation graphique

|   |    |
|---|----|
| Généralités .....   | 29 |
| Taille du document .....  | 30 |
| Vue d'ensemble de l'arbre .....   | 32 |
| Les symboles .....  | 33 |
| Ajout, déplacement, suppression, taille, apparence, motif, couleur, visibilité, décès, symboles médicaux, quartiers |    |

|   |            |
|---|------------|
| Les générations . . . . .                                       | 38         |
| Principes de numérotation en généalogie                         |            |
| Ajout, suppression, déplacements, préférences, numérotation     |            |
| Les liens . . . . .   | 41         |
| Généralités, particularités, préférences et options d’affichage |            |
| Positionnement des symboles . . . . .                           | 46         |
| Alignements, Justifications, Agencement                         |            |
| Les sélections . . . . .  | 47         |
| Définition, spéciales, les menus locaux                         |            |
| Marquage . . . . .  | 49         |
| Définition, marquage, suppression                               |            |
| <br>  |            |
| <b>CHAPITRE 3 -Le mode de visualisation en liste</b>            |            |
| Généralités . . . . .   | 43         |
| Les colonnes . . . . .  | 56         |
| Statistiques . . . . .  | 58         |
| Mémorisation des marquages . . . . .                            | 58         |
| <br>  |            |
| <b>CHAPITRE 4 - Formules et filtres</b>                         |            |
| Généralités . . . . .   | 63         |
| Qu’est ce qu’une formule ?, Comment écrire une formule ?        |            |
| Le formulaire . . . . .   | 67         |
| Formule de présentation . . . . .                               | 68         |
| Syntaxes des fonctions de GeneDraw® . . . . .                   | 69         |
| <br>  |            |
| <b>CHAPITRE 5 - La fiche individuelle</b>                       |            |
| Généralités . . . . .   | 79         |
| Edition d’une fiche . . . . .                                   | 79         |
| Visualisation des fichiers illustrations . . . . .              | 83         |
| Les rubriques . . . . .   | 85         |
| <br>  |            |
| <b>CHAPITRE 6 - Les objets d’un symbole</b>                     |            |
| Généralités . . . . .   | 91         |
| Les 3 types d’objets . . . . .                                  | 95         |
| <br>  |            |
| <b>CHAPITRE 7 - Les illustrations . . . . .</b>                 | <b>103</b> |

|  |     |
|--|-----|
| <b>CHAPITRE 8 - Recherches</b>                 |     |
| Dans un arbre. . . . .                         | 109 |
| Dans un volume. . . . .                        | 112 |
| <br>   |     |
| <b>CHAPITRE 9 - Exportation et Importation</b> |     |
| Exportation . . . . .                          | 117 |
| Importation . . . . .                          | 118 |
| <br>   |     |
| <b>CHAPITRE 10 - Impressions</b>               |     |
| En mode graphique . . . . .                    | 121 |
| En mode liste. . . . .                         | 121 |
| Des fiches individuelles. . . . .              | 121 |
| <br>   |     |
| <b>CHAPITRE 11 - Personnalisation</b>          |     |
| Des fichiers . . . . .                         | 127 |
| Préférences générales . . . . .                | 127 |
| Extensions . . . . .                           | 129 |
| <br>   |     |
| <b>Remerciements</b> . . . . .                 | 130 |
| <br>   |     |
| <b>Index</b> . . . . .                         | 131 |



# PRÉFACE

Commençons par quelques petites questions...

- *Pouvez vous dire combien de grand oncles vous avez?*
- *Pouvez-vous dire d'où est originaire votre nom de famille ?*
- *Quel était le nom de famille de votre grand-mère ?*

Autant de questions simples auxquelles je ne doute pas que vous puissiez répondre. Prenons-en une un peu plus difficile :

- *Pensez-vous que vos enfants pourront répondre à ces questions ? ... disons... dans 20 ans ?*

ou encore une autre, d'ordre plus philosophique :

- *Combien de temps se souvient-on de quelqu'un après sa mort ?*

Pourquoi se pose-t-on ses questions ? Il semble que l'idée de "famille" et de mémoire familiale se "grignotent" au fil des ans, et qu'avec le temps qui passe on oublie ceux qui ne sont plus là.

On dira que c'est la société qui a évolué, qu'il faut vivre avec son temps, que " le passé c'est le passé" et encore bien d'autres théories qui tiennent debout certes, mais n'enlèvent pas l'impression désagréable que l'on peut ressentir lorsque l'on ne reconnaît pas son grand père sur une photo de jeunesse.

L'idée de GeneDraw® n'est pas de remplacer la mémoire collective, mais de l'aider, de l'éveiller. Le vrai travail, c'est VOUS qui allez le réaliser.

Comment ? En redonnant une identité à chaque personne que vous réussirez à retrouver dans une famille. Pour cela, vous lui "collerez" des photos, des textes ou des sons afin que quiconque puisse voir, entendre et connaître cette personne et ce qu'elle nous a forcément laissé.

Ce qu'il faut comprendre, c'est que GeneDraw® conçoit la généalogie d'une manière différente des autres:

Il ne partira pas d'un fichier pour ensuite vous "pondre" un tableau de descendance, mais il partira d'un arbre et des liens qui unissent les personnages qui le composent, pour dans un second temps aborder la fiche signalétique avec des détails personnels, visuels ou sonores

que l'on retient plus facilement.

En résumé, si l'on voulait résumer la fonction de GeneDraw®, on pourrait dire qu'il est l'outil idéal pour mettre une famille en mémoire.

Dans la mémoire de l'ordinateur, c'est bien, mais ce qui compte vraiment, c'est que cette famille, et ce qu'elle représente, aille directement se fixer dans la mémoire de ceux qui n'auront pas le courage ou l'occasion de faire le même travail de recherche que vous.

***L'auteur,  
Philippe PUECH***

# CHAPITRE 1

## Prise en main



# PRÉSENTATION DU LOGICIEL

GeneDraw est un logiciel de gestion et construction d'arbres généalogiques. "Gestion" parce qu'il permet de ne plus voir un arbre généalogique comme un fichier, mais comme un "dessin intelligent".

Cette vue de l'esprit permettra aux généalogistes, aux généticiens et par extension à tous ceux qui "gèrent" des familles d'éviter la tenue de deux fichiers : Celui des individus où l'on a un mal fou à se repérer, et celui de l'arbre où l'on se repère bien mais qui ne contient aucune information.

GeneDraw® existe aussi en version spéciale destinée tout spécialement aux médecins ou aux généticiens ("GeneDraw® médical"). Cette version gère les symboles médicaux, les haplotypes, les quartiers et des fonctions de recherche plus puissantes dont tout le monde n'a pas forcément besoin. Cette version donne accès à certaines possibilités d'extensions qui vous seront décrites par la suite. L'inscription

*Version  
médicale*

vous signalera les fonctions uniquement présentes dans cette version médicale.

## INSTALLATION

Ce chapitre vous explique comment installer GeneDraw® sur votre machine. Il vous montre aussi en détail les fichiers que l'installation créera, comment ils seront placés et comment GeneDraw® les utilisera.

## Le matériel

### *Matériel minimum*

Tout ordinateur Apple Macintosh™ ou sous système MacOS™ peut supporter GeneDraw®. GeneDraw® tire parti de tout type d'écran ou d'imprimante.

Un minimum de 4 Mo installés sur la machine est nécessaire.

Le système 7.0 ou supérieur est nécessaire.

GeneDraw® est compatible Power Macintosh™.

L'utilisation d'un disque dur est quasi indispensable, même si l'application peut être lancée depuis la disquette originale.

## Matériel conseillé

Un Macintosh avec processeur 68040 ou mieux, disposant de 8 Mo de mémoire vive et d'un disque dur ainsi que d'un écran couleurs.

L'extension QuickTime™ est conseillée si vous utilisez des images.

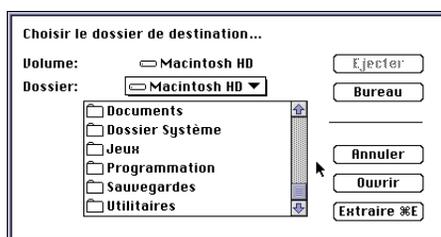
## Installation des fichiers :

La disquette GeneDraw® contient une archive auto-extractible. Cette archive est une application compressée qui contient GeneDraw® et va placer tout ce dont il a besoin dans un dossier de votre choix.

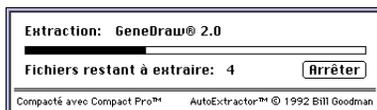


Double-cliquez sur cette archive pour l'ouvrir.

Vous devez maintenant sélectionner un dossier dans lequel le dossier de GeneDraw® (habituellement, c'est à l'intérieur d'un dossier qui contient toutes vos applications) va être installé.



Une fois le dossier sélectionné, cliquez sur "Extraire". Un "thermomètre" vous indique la progression de l'extraction.



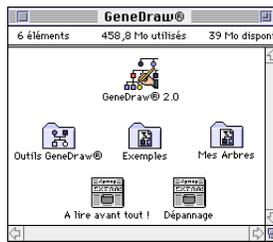
Une fois l'archive décompactée et copiée sur votre disque dur, vous êtes renvoyé au Finder™ et le dossier "GeneDraw®" se trouve à l'endroit que vous aviez indiqué.

Vous pouvez évidemment le placer à un autre endroit ou le laisser là où l'installateur l'a créé.

Si vous double-cliquez sur ce dossier afin de l'ouvrir, une fenêtre représentant le contenu de ce dossier s'ouvre et ressemble à celle présentée ci-dessous. Evidemment, selon votre version, d'autres éléments peuvent être présents, être nommés ou placés

différemment.

Pour une meilleure compréhension, déplacez les icônes de manière à obtenir une disposition similaire à celle présentée ci-dessous.



Pour utiliser GeneDraw®, vous n'avez besoin théoriquement que de l'application "GeneDraw® 2.0".

Le dossier "Outils GeneDraw®" contient les fichiers que GeneDraw® peut exploiter afin d'améliorer ses performances. Il peut s'agir d'un Formulaire (voir chapitre "Formules et filtres"), d'une liste de marqueurs d'ADN pour les utilisateurs de la version Médicale (voir le paragraphe "Haplotypes" du chapitre "Objets d'un symbole") ou encore d'extensions (voir le chapitre "Personnalisation").

Le dossier "Exemples" ne vous est pas utile directement et contient quelques arbres déjà réalisés avec GeneDraw®. Ces exemples sont intéressants pour se familiariser avec l'application et avoir une idée de ce qu'elle peut faire.

Le dossier "Mes arbres" vous servira à ranger vos arbres GeneDraw®

Les autres fichiers (texte, documentation électronique, etc...) sont destinés à vous apporter des informations sur l'application ou sur les mises à jour d'une éventuelle version intermédiaire qui n'ont pu être incluses dans ce manuel.

## La gestion de la mémoire avec GeneDraw®:

### *Savoir de combien de mémoire l'on dispose et de combien l'on peut disposer :*

D'abord, sachons de quoi nous parlons. La mémoire vive est une notion globale qui correspond à la quantité de mémoire installée sur votre machine (ex: Si votre machine est un "4/40", vous disposez de 4 Mo de mémoire vive et de 40 Mo de disque dur).

Si votre machine est équipée d'un processeur 68030 ou mieux, et que vous ne disposez pas d'assez de mémoire, il vous est possible d'en ajouter sans avoir à acheter de "barette" pour l'ordinateur. Le système de la "**mémoire virtuelle**" est simple : Tout ce dont vous avez besoin et dont vous ne disposez pas est pris sur l'espace libre de votre disque dur.

**Exemple :** Vous avez besoin de 10 Mo mais vous n'en disposez que de 4 installés. Dans ce cas, il vous manque 6 Mo que le système Apple va aller piocher temporairement sur votre disque dur sans que vous vous en aperceviez.

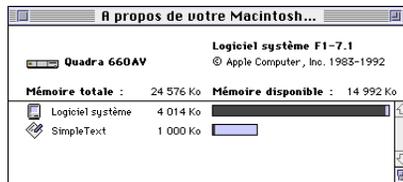
Cette astuce implique deux conditions :

**A** : que vous disposiez d'assez d'espace libre sur votre disque dur.

**B** : que vous ayez donné au système Apple l'autorisation de prélever cette quantité de mémoire sur votre disque dur.

Cette autorisation peut être donnée en ouvrant le **tableau de bord "Mémoire"** et en cochant "Oui" à l'article "Mémoire virtuelle".

Ainsi, lorsque vous sélectionnez l'article de menu "A propos de votre Macintosh..." dans le menu pomme (ET lorsque vous êtes dans le Finder™ - c'est à dire que l'icône en haut à droite de votre barre des menus est un petit macintosh), une fenêtre de ce type apparaît:



Votre ordinateur dispose d'une certaine mémoire totale (ici 24 Mo).

Une partie de cette mémoire est déjà utilisée par le logiciel système (variable selon les configurations) ou par d'autres logiciels (ici SimpleText d'Apple Computer Inc.).

Par conséquent, il n'en reste plus la totalité pour une nouvelle application que l'on aimerait lancer.

La mémoire disponible est la mémoire restante pour d'autres applications. Pour que GeneDraw® fonctionne bien, il faut qu'elle soit supérieure à 2500 Ko.

L'idéal est qu'elle soit supérieure à 5000 Ko.

Si la quantité de mémoire disponible n'est pas suffisante, vous pouvez toujours utiliser la mémoire virtuelle (processeurs 68030 ou plus). Dans ce cas, en supposant que l'on ait choisi 30 Mo de mémoire virtuelle (soit  $30-24=6$  Mo pris sur le disque dur), la fenêtre aurait une autre présentation, et le système fait alors la distinction entre la mémoire intégrée à la machine et la mémoire totale dont elle dispose.



Il faut préciser que la mémoire virtuelle n'est pas aussi rapide que la mémoire vive que votre revendeur peut installer dans la machine sous forme de barrettes; c'est la raison pour laquelle la mémoire virtuelle est une solution de rechange plutôt qu'une solution permanente à un

manque de mémoire.

## Définir la taille de mémoire que l'on donne à GeneDraw®

GeneDraw® est une application "gourmande" en mémoire vive. L'application demande à elle seule 2500 Kilo-octets (elle se contente difficilement de 2000).

Plus vous lui donnez de mémoire, plus l'application sera performante.

**Note :** Cette phrase n'est pas forcément vraie si la mémoire vive que vous lui donnez est une mémoire virtuelle; cette dernière étant d'un accès assez lent.

Pour choisir la taille de mémoire que vous allez donner à GeneDraw®, c'est à dire la part que GeneDraw® prendra dans votre "Mémoire disponible", trouvez le dossier de GeneDraw® dans votre disque dur et ouvrez-le.

Ensuite, cliquez UNE SEULE fois sur l'application GeneDraw® de manière à ce qu'elle soit grisée.



Choisissez ensuite l'article de menu "Fichier,Lire les informations..."

La fenêtre suivante s'affiche et vous présente en sa partie inférieure les tailles de mémoire :



- **Conseillée** : 2500 Ko, comme nous venons de le préciser,
- **Minimum** : 2000 Ko, idem

mais surtout,

- **Souhaitée**.

La mémoire souhaitée est ici de **2500** Ko. Si vous désirez donner plus de liberté à GeneDraw® et si votre quantité de mémoire disponible le permet, n'hésitez pas à taper **3000** ou **5000** voire plus dans ce champ.

La valeur contenue dans ce champ est celle à laquelle fera éventuellement référence GeneDraw® lorsqu'il vous affichera le message d'erreur (-25) vous indiquant que "La mémoire allouée à GeneDraw® n'est pas suffisante pour accomplir la tâche demandée".

## Erreurs fréquemment rencontrées

**Vous ne retrouvez pas l'application que l'installateur a placé sur votre disque dur !**



Vous n'avez pas retenu le dossier dans lequel vous avez choisi d'extraire

GeneDraw®. Pour retrouver l'application, choisissez "Fichier,Rechercher..." dans le Finder™ et tapez "GeneDraw" puis Retour. Quand le dossier "GeneDraw®" aura été trouvé, il vous suffira de le placer à l'endroit que vous préférez.

**• Vous ne trouvez pas l'article de menu "A propos de votre Macintosh..."**

 C'est parce que vous n'êtes pas dans le Finder, mais dans une autre application. Sélectionnez le finder dans le menu le plus à droite de la barre des menus.

**• Bien que vous demandiez les informations sur GeneDraw®, vous ne trouvez pas les zones permettant de choisir la mémoire que l'on donne à l'application.**

 C'est parce que vous n'avez pas sélectionné l'APPLICATION GeneDraw®, mais le DOSSIER GeneDraw® ! Vous avez donc obtenu les informations sur le DOSSIER contenant GeneDraw®. Fermez la fenêtre d'informations; double-cliquez sur le dossier et recommencez la manœuvre en sélectionnant l'application (l'image d'une main qui dessine un arbre).

## PROTECTION - DÉMARRAGE

### Généralités

GeneDraw® est l'aboutissement de milliers d'heures de travail.

Pour éviter des copies pirates intempestives qui mettraient dangereusement en cause la survie du produit, l'application est protégée par un système simple qui se déclenche à l'ouverture du logiciel et vous demande de taper un numéro...

- systématiquement; lorsque vous copiez cette application sur une autre machine
- ...et de manière aléatoire

Pour passer cette barrière de sécurité, vous devez donc taper le numéro de série qui est imprimé sur la couverture de ce manuel (11 caractères).

Toute copie de votre original qui sera faite le sera donc sous votre entière responsabilité puisque l'application copiée demandera systématiquement le numéro de série de l'original qui vous a été attribué personnellement.

Si une de vos connaissances était intéressée par GeneDraw, elle pourrait obtenir gratuitement une démonstration de la dernière version, c'est pourquoi nous vous demandons de ne pas pirater ce programme.

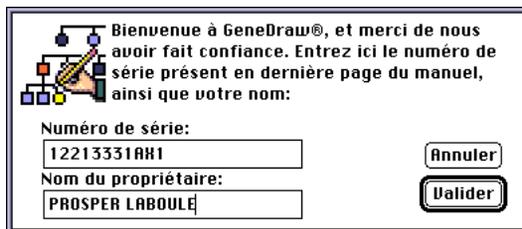
*Pour mémoire : la loi vous autorise à réaliser une copie de sauvegarde et à utiliser un exemplaire de GeneDraw® sur une seule machine à la fois.*

**Autrement-dit :** Pour deux machines distinctes utilisant simultanément GeneDraw®, vous êtes tenu de pouvoir présenter deux originaux.

## Lancement de l'application

Pour démarrer l'application GeneDraw®, il vous suffit de double-cliquer sur son icône.

Un message de ce type peut apparaître (lorsque vous installez GeneDraw® sur une autre machine ou de manière aléatoire):



Bienvenue à GeneDraw®, et merci de nous avoir fait confiance. Entrez ici le numéro de série présent en dernière page du manuel, ainsi que votre nom:

Numéro de série:

Nom du propriétaire:

Annuler

Valider

Tapez alors le numéro de série qui est présent sur la couverture de ce manuel dans la zone "Numéro de série". Veillez à garder la touche "Vérouillage majuscules" enfoncée.

Déplacez le curseur dans le champ "Nom du propriétaire", et tapez alors votre nom en majuscules (tapez plus de 4 lettres).

Cliquez sur "Valider".

Ce message est susceptible de vous être représenté lors d'une prochaine ouverture de l'application.

# INTERFACE

Ce chapitre vous décrit la manière avec laquelle GeneDraw® va communiquer avec vous; c'est à dire l'interface.

Tout d'abord, nous verrons l'interface concernant les fichiers afin que les moins habitués d'entre vous comprennent comment les arbres sont gérés.  
Nous aborderons ensuite la description de la barre des menus puis celle des fenêtres.

## Les fichiers

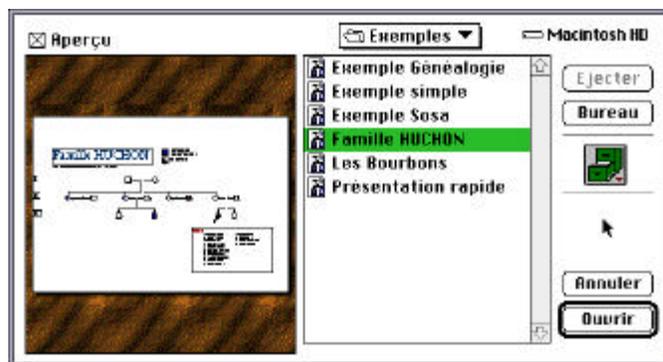
Nous allons aborder ici très rapidement comment

- Ouvrir un arbre déjà présent sur le disque dur
- Créer un nouvel arbre
- Fermer un arbre et l'enregistrer

### *Ouverture d'un arbre GeneDraw®*

Après avoir lancé l'application GeneDraw®, il vous est possible d'aller chercher l'article "Ouvrir..." dans le menu "Fichier".

Cette boîte de dialogue apparaît :



Déplacez-vous dans le disque dur pour arriver au dossier "Exemples" qui est placé à côté de GeneDraw®.

Parmi les quelques exemples, sélectionnez-en un qui vous plaît en cliquant une seule fois sur son titre.

Une prévisualisation de l'arbre apparaît alors sur la gauche. Un clic sur cette zone de prévisualisation vous permet de visualiser l'arbre sur la totalité de l'écran.



Cette icône vous permet d'accéder à liste des 20 derniers arbres ayant été ouverts ou enregistrés.

Notez tout de suite que la petite flèche rouge en sa partie inférieure droite signale qu'il faut maintenir la pression sur cette icône pour faire apparaître un menu local (pop-up menu).

La case à cocher " **Aperçu** " vous permet d'afficher ou non la prévisualisation d'un arbre (qui peut en effet ralentir un peu les sélections).

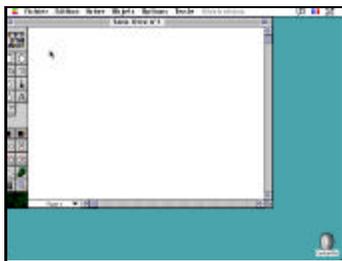
**Au utilisateurs des versions antérieures** : Sachez que la prévisualisation n'est possible que si l'arbre sélectionné a été enregistré avec la version 2.0 ou mieux de GeneDraw® et donc que vos anciens arbres ne bénéficieront pas de cette prévisualisation tant qu'ils n'auront pas été re-enregistrés.

Lorsqu'un arbre est sélectionné, il est possible de l'ouvrir afin de l'éditer en cliquant sur le bouton "Ouvrir" ou en double-cliquant sur son titre.

**Note** : Les utilisateurs de la version médicale ont une méthode plus pratique pour ouvrir leurs fichiers par l'article de menu "Fichier, Recherche..." (voir chapitre "Recherches")

## Création d'un nouvel arbre

La création d'un nouvel arbre en partant de zéro se fait en allant chercher l'article de menu "Fichier, Nouvel arbre".



La fenêtre présente correspond à un arbre qui n'est PAS encore enregistré et n'est présent que dans la mémoire allouée à GeneDraw®.

Nous verrons par la suite comment enregistrer cet arbre. Pour l'instant, cliquez sur la case de fermeture de la fenêtre pour la faire disparaître.

**Note** : Si un message vous demande si vous désirez enregistrer l'arbre, cliquez sur "Non".

## Les différents types de fichiers et leur

## *enregistrement*

Lorsque vous avez construit un arbre généalogique avec GeneDraw®, il vous est possible de l'enregistrer sur le disque dur ou sur une disquette.

Cette enregistrement se fait toujours (et comme dans toute autre application) au moyen d'une zone de dialogue qui vous demande où vous désirez placer un fichier et quel sera son titre.



Il vous est conseillé de toujours vérifier l'endroit où vous décidez d'enregistrer vos fichiers et d'essayer de les "ranger" pour éviter de les disséminer n'importe-où sur votre disque dur. C'est pour vous inciter à bien ranger vos arbres qu'un dossier "Mes arbres" a été placé à côté de GeneDraw®.

Les fichiers d'arbres généalogiques sont enregistrés dans un format spécial que seul GeneDraw® peut relire. Ce format est symbolisé par cette icône :

Ainsi, lorsque vous parcourez votre disque dur et que vous la rencontrez, vous savez qu'elle correspond à un arbre généalogique.

Chaque fois que vous double-cliquerez une icône de ce type, GeneDraw® s'ouvrira et vous affichera l'arbre en question.

## *Protection d'un fichier par mot de passe*

Cette protection est possible si vous sélectionnez l'article de menu "Fichier,Protéger l'arbre..."; avant bien entendu de demander l'enregistrement du fichier par la commande "Fichier,Enregistrer".

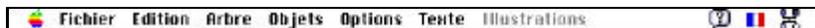
“Protéger l’arbre...” vous affiche une petite zone de dialogue où vous devez taper deux fois le même mot de passe puis cliquer OK.



Pour **enlever un mot de passe** sur un fichier qui a été enregistré avec un mot de passe; ouvrez-le et effacez les deux champs puis cliquez OK.

# Les menus

Voici la barre des menus telle que vous la voyez lorsque GeneDraw® est ouvert et qu'il est au premier plan



Vous distinguez donc **7 menus représentés par un titre,**

- Fichier
- Edition
- Arbre
- Objets
- Options
- Texte
- Illustrations

dont nous verrons les explications au cours des chapitres suivants.

...et **4 représentés par des icônes** (de gauche à droite)

- menu pomme
- menu aide
- menu clavier
- menu applications

# Les fenêtres

Voyez les chapitres "Visualisation graphique" et "Visualisation en liste" pour une description détaillée des fenêtres...

# Conventions et techniques de dessin

Avant d'attaquer la construction d'un arbre, il faut pour les plus néophytes d'entre vous s'attarder un peu sur les techniques de dessin, car vous ne savez pas forcément "comment" construire un arbre même si vous en avez la volonté.

En fait, un arbre généalogique est la représentation d'une famille. Famille ne signifie pas forcément porter le même nom.

**On dispose les symboles** représentant les individus **en rangées** appelées "générations".

Evidemment, il faut toujours définir un aïeul, car il est évidemment impossible de "remonter" jusqu'à votre ancêtre gaulois !

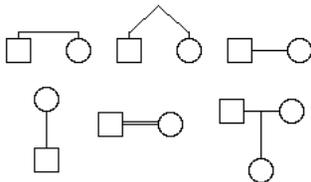
La plupart des arbres ne comporteront pas plus de 10 générations, étant donné la difficulté de retrouver rien que le nom des aïeuls, ceux-ci ayant été oubliés au fil du temps, faute de

communication familiale ou d'archivage.

Les symboles d'une même fratrie seront toujours disposés de gauche à droite, dans l'ordre de naissance : pas de "tous les hommes avant, les filles après, ça sera plus simple".

On représente un **homme par un carré** (ou un triangle dans les pays anglo-saxons); **une femme par un cercle**, un individu de sexe inconnu par un losange; enfin, un avorton (enfant mort-né) par un point au bout d'un trait. Si vous ne respectez pas cette convention, GeneDraw® aura du mal à numéroter les symboles selon la méthode SOSA-STRADONITZ et n'affichera pas les noms des couples.

La **forme des liens** a évidemment une importance capitale, et c'est le travail de GeneDraw que de la respecter.



Une fois que les symboles et les liens sont dessinés (nous verrons par la suite comment faire; ne vous affolez pas !), le reste est là pour faire "joli" : étiquettes sous les symboles, légendes, numérotation, etc...

*Voici quelques conseils à suivre si vous comptez dessiner*

*beaucoup d'arbres:*

- ☞ Tracez toujours un brouillon au crayon gris pour les arbres complexes.
- ☞ Selon la forme de l'arbre, ne dessinez pas les symboles n'importe-où sur la page; mais respectez un minimum d'alignement et de centrage.
- ☞ Commencez toujours pour cela en bas et au milieu de la page par les générations les plus "jeunes", puis remontez en dessinant les ancêtres. Si vous ne faites pas cela, vous risquez de vous retrouver avec un arbre en triangle au lieu d'un arbre en pyramide car la tendance est plutôt à aligner les symboles sur la marge gauche de la page.
- ☞ Saisissez les données de la fiche (s'il y en a) au plus vite.
- ☞ Mettez immédiatement les motifs exacts aux symboles, vos yeux s'y retrouveront plus rapidement.
- ☞ pour les fratries énormes, utilisez des symboles de taille inférieure; mais veillez toujours à ne pas utiliser plus de deux tailles de symboles sur un même arbre, cela serait disgracieux.
- ☞ N'oubliez pas que la "Vue d'ensemble" vous permet de centrer votre arbre.
- ☞ Sauvegardez régulièrement votre travail

# Erreurs fréquemment rencontrées

## ***Vous ne trouvez pas les articles de menu dans votre barre des menus***

☘ 2 possibilités :

- *Vous ne savez pas ce qu'est la barre des menus. La barre des menus est la ligne blanche tout en haut de votre écran et pas autre chose.*
- *Vous ne vous trouvez pas dans GeneDraw® mais dans une autre application (souvent, vous êtes dans le Finder™).*

*Assurez-vous que l'icône présente tout en haut à droite de l'écran est bien celle de GeneDraw® (  ) et pas celle du Finder™ (  ).*

# CHAPITRE 2

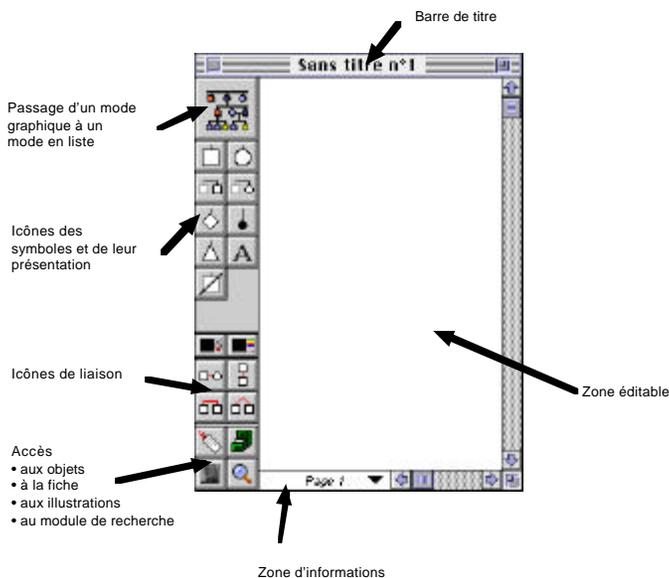
## Visualisation Graphique



# GÉNÉRALITÉS

Le mode de visualisation graphique est le mode d'édition principal de GeneDraw®. C'est par son biais que vous allez créer et visualiser l'arbre sur lequel vous allez travailler.

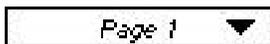
Lorsque vous créez un nouvel arbre ou lorsque vous en ouvrez un, une fenêtre s'affiche au premier plan de l'écran. Voici à quoi correspondent les différentes zones qui la composent.



Ce chapitre vous exposera plus précisément l'utilisation de ces icônes.



Pour vous déplacer dans la zone éditabile, il y a bien évidemment les ascenceurs, mais aussi un outil "Main" qui fait défiler la page sur demande lorsque vous maintenez la touche "option" enfoncée.



Un indicateur (zone d'informations) présent en bas de la palette permet de connaître la position exacte du ou des symboles déplacés afin de placer cet ensemble de symboles à la même hauteur. Lorsqu'on ne déplace pas de symbole, cet indicateur affiche la page actuelle (celle contenant le point supérieur gauche de la zone visible à l'écran) si aucun symbole n'est sélectionné. Si un symbole est sélectionné, il en affiche le nom et le prénom (voir paragraphe "Formule du résumé" en chapitre "Formules et filtres")

Si l'utilisateur clique dans cette zone, il peut accéder par un menu local à toutes les pages de l'arbre.

# TAILLE DU DOCUMENT

Lorsque vous créez un nouvel arbre par l'article de menu "Fichier, Nouvel arbre", GeneDraw® crée une zone éditable qui correspond à 1 page. Cette page est présentée dans



le format (en points)  
le sens  
l'agrandissement (en %)  
la disposition

indiqués dans le format d'impression (auquel vous pouvez accéder par l'article de menu "Fichier, Format d'impression...").

Selon votre imprimante, et surtout le pourcentage de réduction que vous aurez choisi, cette page mesurera un certain nombre de points en largeur comme en hauteur.

**Exemple :** Sur une Hewlett Packard LaserJet, une page A4 au format "Portrait" mesure 568 points de largeur sur 818 de hauteur.

Cette taille d'arbre peut être trop grande au début ou trop petite par la suite.

C'est pour cela qu'il vous est possible de changer la taille de votre arbre en choisissant l'article de menu "Arbre, Taille du document".

La fenêtre suivante apparaît :



Vous pouvez alors

- **Réduire la taille de l'arbre à son minimum:**

GeneDraw réduira donc la largeur et la hauteur de la zone éditable afin de les faire correspondre aux largeur et hauteur du plus petit rectangle contenant tous les symboles.

- **Choisir une autre taille que la taille actuelle**

Les deux champs éditables correspondent de haut en bas à la largeur en pages ou en points de l'arbre et à la hauteur de l'arbre. Un menu local permet de remplir automatiquement ces champs.

La conversion du nombre de pages en nombre de points se fait en sélectionnant l'un ou l'autre des deux boutons radio "Points" ou "Pages".

**Attention !** Le nombre de points en largeur comme en hauteur d'une page est différent d'une imprimante à l'autre; c'est pourquoi il est impossible de vous donner une conversion précise du nombre de points par page ou par millimètre dans cette notice.

C'est aussi pour cette raison que la surface maximale d'un arbre (qui est de 20000 points sur 20000) ne peut vous être donnée ici en pages.

Disons simplement que pour l'imprimante Hewlett Packard que nous avons le plaisir d'utiliser, avec une taille par page portrait de 568\*818, la surface maximale définissable est de 35\*24 pages (soit 840 pages A4 !!!).

En mode paysage, cette limite est de 24 pages en largeur sur 35 en hauteur.

**Attention !** La taille d'un arbre conditionne l'espace qu'il occupe en mémoire. Si un arbre est trop grand, il sera présenté en "Mode Économique".

## Le mode "économique"

"Economique" ? Oui; en mémoire vive.

Pour afficher votre arbre, GeneDraw® a deux solutions :

- Soit il garde le dessin de l'arbre en mémoire en permanence (plus la surface de l'arbre est grande, plus la zone de mémoire nécessaire est importante). Dans ce cas, les déplacements à l'aide des ascenseurs sont très rapides.
- Soit il ne garde pas l'image de l'arbre en mémoire et il le redessine à chaque déplacement. Ce mode de dessin est plus lent mais permet de gérer des arbres ayant une très grande surface (jusque 840 pages !)

### Le mode économique est activé :

- Dès que GeneDraw® ne dispose pas d'assez de mémoire pour garder l'IMAGE de votre arbre en mémoire vive.

**Note :** GeneDraw® a besoin de 8 fois plus de mémoire pour présenter un arbre sur un moniteurs réglé en couleurs.

Si vous réglez votre moniteur en "Noir et Blanc", GeneDraw® aura besoin de 8 fois moins de mémoire vive pour présenter un arbre de même surface.

En d'autres termes, il est possible que GeneDraw® soit incapable de garder l'image de votre grand arbre si votre moniteurs est réglé sur "256 couleurs" et qu'il puisse le faire si votre moniteur est réglé sur "Noir et Blanc".

- Sur demande, en cochant l'article de menu "Options, Affichage, Mode Economique".

**A part la vitesse de déplacement et d'affichage, il n'y a aucune différence entre le mode de**

---

visualisation "Classique" et le mode de visualisation "Economique".

## Erreurs fréquemment rencontrées

**Votre arbre est énorme (10 pages sur 10) et GeneDraw® ne peut le garder en mémoire. Il est obligé de le présenter en "Mode économique".**

**Par conséquent, vous avez attribué à GeneDraw® 10 Mo de mémoire vive pour éviter de voir votre arbre présenté en "Mode Économique".**

☛ 2 possibilités :

- Si cette mémoire vive est installée sur la machine (ex: vous disposez de 24 Mo installés), tout se passera normalement.

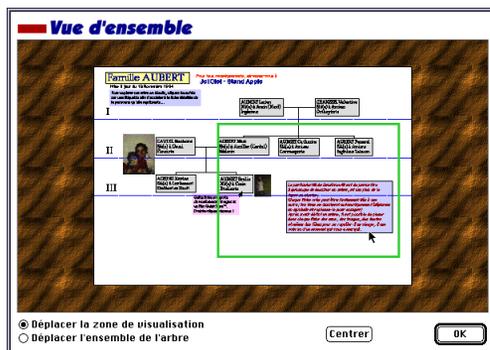
- Si vous avez "pris" 10 Mo de mémoire virtuelle, l'affichage sera paradoxalement **PLUS LENT** que si vous aviez laissé agir le "Mode Économique" car la mémoire virtuelle est très lente d'accès.

**Solution :** Réglez votre moniteur en "Noir et Blanc" par le tableau de bord "Moniteurs" et redémarrez GeneDraw® avec la taille de mémoire habituelle.

GeneDraw® peut présenter en mode de visualisation "normale" des arbres de surface 8 fois plus vaste si le moniteur est réglé en "noir et blanc".

## VUE D'ENSEMBLE DE L'ARBRE

Une vue d'ensemble de l'arbre est accessible par l'article de menu "Arbre, Vue d'ensemble".



Au bas de l'écran, le bouton de radio "**Déplacer la zone de visualisation**" est sélectionné.

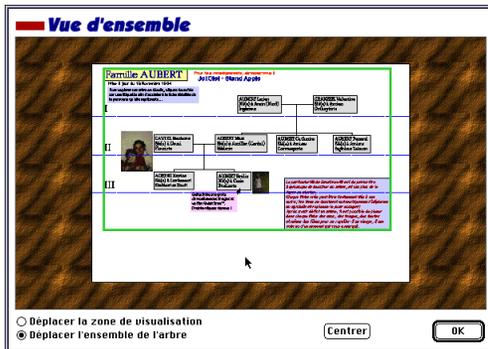
Au centre, vous notez la présence d'une **vue réduite de l'arbre** mais aussi celle d'un rectangle correspondant à la **partie de visible de l'arbre dans la fenêtre**.

Si vous déplacez ce rectangle et que vous cliquez sur OK, la partie de l'arbre affichée dans la fenêtre

sera mise à jour.

Si vous sélectionnez le bouton de radio "Déplacer l'ensemble de l'arbre", le rectangle à l'intérieur de la vue réduite se met à jour pour désormais correspondre au plus petit rectangle

possible englobant tous les symboles de l'arbre.  
En fait, ce rectangle correspond aux limites des symboles de l'arbre.



Par conséquent, si vous déplacez ce rectangle à l'intérieur de la vue réduite, vous déplacez en même temps la totalité des symboles, ainsi que les limites de générations.  
Cette option est utile pour centrer les symboles d'un arbre ou les translater en une seule opération.

Le bouton "Centrer" réalise la même opération en centrant automatiquement l'arbre sur zone éditable.

## LES SYMBOLES

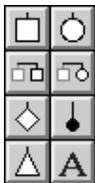
Ce paragraphe illustre toutes les opérations graphiques que l'on peut effectuer sur un symbole ou un ensemble de symboles.

### Ajout d'un symbole

L'ajout d'un symbole est possible dès qu'une fenêtre est présente au premier plan.

Le nombre de symboles par arbre est limité à 2000.

Pour ajouter un symbole (mais aussi créer en un même geste sa fiche), il vous suffit d'aller le chercher dans la palette située à gauche de la fenêtre.



Pour cela, cliquez sur la forme du symbole que vous désirez ajouter, gardez le doigt sur le bouton de la souris, déplacez la silhouette du symbole jusqu'à sa destination puis relâchez le bouton de la souris.

Il existe 6 types de symboles :

Le **carré** représente en général un homme, le **cercle** une femme, le **losange** un symbole de sexe inconnu, le **point noir** un avorton et la **triangle** représente un homme dans les habitudes américaines.

Le **"A"** vous permet de créer un symbole dont la représentation graphique est une réserve de texte.

Toute réserve de texte comporte une fiche.

**Note :** Si, avant de cliquer sur l'icône d'un symbole, vous gardez le doigt sur la touche

*“contrôle”, vous remarquez que le curseur n’est plus une main ouverte, mais une main habillée d’une mitaine.*



*Cette mitaine signifie que si vous cliquez sur un symbole et que vous le placez dans la zone éditable, **le nouveau symbole sera aligné avec le symbole qui lui est le plus proche.***



Les troisième et quatrième icônes permettent d’ajouter respectivement un carré ou un cercle à la droite du symbole actuellement sélectionné dans l’arbre. Si ledit symbole faisait partie d’une fratrie ou d’une grossesse multiple, le nouveau symbole ajouté sera intégré à la fratrie ou la grossesse multiple.

Il est aussi possible d’ajouter un symbole via le presse-papiers, en le copiant puis le collant.

## Déplacement d’un symbole

Le déplacement d’un symbole se fait à la souris :

- en sélectionnant le symbole,
- puis en récliquant sur le symbole sélectionné pour le glisser ailleurs

ou au clavier

- en sélectionnant le symbole,
- puis en le déplaçant avec les flèches du clavier

Ces méthodes s’appliquent à un symbole sélectionné tout comme à une sélection de plusieurs symboles.

**Note :** *Si, avant de cliquer sur un symbole, vous gardez le doigt sur la touche “contrôle”, vous remarquez que le curseur n’est plus une main ouverte, mais une main habillée d’une mitaine.*



*Cette mitaine signifie que si vous cliquez sur un symbole et que vous le déplacez, **il sera aligné avec le symbole qui lui est le plus proche.***

## Suppression d’un symbole

La suppression d’un symbole se fait en le sélectionnant au sein de la zone éditable. Une fois sélectionné, ce symbole est entouré de quatre points et éventuellement de sa “zone limite”. Pressez alors sur la touche “effacement” de votre clavier ou allez chercher l’article de menu “Edition, Effacer”.

# Modifier la taille d'un symbole

Le menu "Edition, Echelle de la sélection" vous présente une liste des tailles (en points) disponibles pour les symboles.

Le choix d'une taille dans ce menu s'appliquera à la sélection active. Si aucun symbole n'est sélectionné dans l'arbre, l'article de menu change d'intitulé et se nomme "Edition, Echelle de la sélection". Dans ce cas, la taille choisie est celle qui sera donnée à tous les symboles que vous créez par la suite.

# Modifier l'apparence d'un symbole

Pour changer l'apparence d'un symbole (c'est à dire passer d'une forme carrée à une forme circulaire par exemple), il suffit de sélectionner le ou les symbole(s) à modifier et de cliquer alors sur la forme désirée dans la palette tout en maintenant la touche "option" enfoncée.

**Note :** Si vous passez d'un symbole "classique" à une réserve de texte, et que le symbole en question ne contenait pas d'objet de type "réserve de texte", GeneDraw® est obligé d'ajouter à ce symbole une réserve de texte vierge.

# Modifier le motif ou la couleur d'un symbole

Le motif et la couleur d'un symbole sont accessibles par les deux icônes suivantes :



Celle de gauche est un menu local (comme le petit triangle rouge en sa partie inférieure vous le montre). Ce menu local vous présente les motifs que vous pouvez attribuer au(x) symbole(s) sélectionné(s).

Si aucun symbole n'est sélectionné, le motif choisi sera le motif par défaut; c'est à dire celui qui est appliqué à chaque nouveau symbole que vous glissez sur l'arbre.

Celle de droite vous affiche une palette de couleurs parmi laquelle vous allez devoir choisir la couleur que vous allez attribuer au(x) symbole(s) sélectionné(s). Si vous cliquez dans la partie inférieure de la palette, GeneDraw® ne modifie pas la couleur du (des) symbole(s).

Si vous cliquez dans la case blanche, (la première en partant du haut), GeneDraw® remplira le symbole avec la même couleur que celle du fond de l'arbre.

En outre, si vous cliquez dans la case noire (la seconde en partant du haut), GeneDraw® remplira le symbole avec la même couleur que celle des liens (voir paragraphe "Couleurs des liens; couleurs du fond" un peu plus loin).

**Note :** Si votre symbole a été défini avec un motif "blanc", aucun point de sa surface ne sera coloré, et il restera TOUJOURS blanc, quelle que soit sa couleur.

Si aucun symbole n'est sélectionné, le motif choisi sera le motif par défaut; c'est à dire celui qui est appliqué à chaque nouveau symbole que vous glissez sur l'arbre.

De la même manière, la couleur choisie si aucun symbole de l'arbre n'est sélectionné est considérée comme la couleur par défaut.

## Cacher ou Afficher un symbole

L'article de menu "Objets, Inverser la visibilité" vous permet d'afficher uniquement la silhouette d'un symbole sans l'effacer.

Ce symbole ne sera pas visible à l'impression.

Les liens unissant le symbole aux autres sont toujours en mémoire mais ils ne seront pas dessinés.

Pour afficher de nouveau un symbole qui a été rendu invisible, sélectionnez le puis de la même manière, choisissez l'article de menu "Objets, Inverser la visibilité".

## Modifier le texte d'un symbole

Le chapitre "Objets du symbole" vous présente comment attacher certains objets à un symbole.

Le menu "Texte" permet de modifier l'apparence des objets du ou des symboles sélectionné(s).

Les changements de police, taille, style, position agiront sur les objets de types "Texte" ou "Haplotype".

Cela à condition que les objets ne soient pas verrouillés.

(Pour plus de renseignement, lisez le chapitre "Objets du symbole")

## Sexe

Si vous créez un symbole de forme carrée ou ronde, aucune ambiguïté n'existe sur leur sexe. En revanche, si vous créez un symbole de type "Réserve de texte" (icône "A" de la palette), son sexe n'est pas défini par sa forme.

Pour remédier à cela, il est possible de choisir le sexe d'un tel symbole en allant dans "Edition, Objets du symbole...".

## Décès

Lorsqu'un ou plusieurs symbole est(sont) sélectionné(s), le clic sur l'icône suivante...



...modifie le dessin de ce (ou ces) symbole(s) en lui (leur) ajoutant une droite diagonale qui le(s) barre.

Cette notation signifie simplement qu'un symbole est connu comme décédé au moment où l'arbre a été dessiné. Elle est très utilisée dans le monde médical.

## Symboles médicaux

Version  
médicale

Les possesseurs de la version médicale disposent de deux icônes supplémentaires sur la palette :



Si un symbole est sélectionné (ou plusieurs), le clic sur une de ces icônes aura pour conséquence

- de ne remplir que la moitié gauche du ou des symboles (symbole hétérozygote pour les médecins)
- de ne remplir qu'un point central (symbole vecteur pour les médecins)

## Diviser le symbole en "quartiers"

Version  
médicale

Dans la version médicale, le menu "Edition, Quartiers" vous permet de définir une couleur pour chaque quartier d'un symbole. (cette option peut aussi agir sur une sélection complète).



Pour définir la couleur et le motif d'un quartier, allez les sélectionner selon la méthode vue plus haut.

Ensuite, allez simplement chercher l'article de menu du menu "Edition, Quartiers" correspondant au quartier du symbole que vous désirez remplir.

Lorsqu'un quartier a été défini pour un symbole, il est possible de définir les autres de la même manière. Les choix de motif ou de couleur utilisés dans la palette ne seront évidemment plus mis à jour puisqu'il vous faut spécifier à quel quartier vous désirez appliquer telle ou telle couleur.

Pour revenir à un remplissage complet du symbole par une seule couleur, il suffit de le sélectionner et d'aller chercher l'article de menu "Edition, Enlever les quartiers".

# LES GÉNÉRATIONS

## Principes de Numérotation en Généalogie

En généalogie comme dans beaucoup de sciences, on procède du connu à l'inconnu; c'est à dire que l'on remonte l'ensemble de ses ancêtres à partir de soi-même de génération en génération. Très vite se pose le problème de la mise en page de l'arbre généalogique.

Différentes techniques ascendantes existent. La plus ancienne est la méthode "verticale" : la

racine de l'arbre est représentée par l'ancêtre; le tronc et les branches sont les descendants (une seule ascendance est alors possible de haut en bas, en général l'ascendance paternelle). Cette méthode, utilisée au moyen âge fut remplacée par une méthode qui présente tous les ascendants mâles et femelles: l'arbre existe toujours, mais en paliers. Le père d'un sujet aura pour numéro le numéro du sujet multiplié par 2; sa mère aura pour numéro son numéro multiplié par deux auquel on ajoute 1. (exemple: le père du sujet 1 aura pour numéro 2; sa mère 3; le père de sa mère :  $3 \times 2 = 6$ ).

C'est la **numérotation SOSA-STRADONITZ ascendante**.

Les méthodes descendantes sont elles aussi nombreuses ("*La généalogie*" de Pierre Durye - collection "*Que sais-je ?*" en est une bonne illustration).

La méthode la plus utilisée, et la plus pratique est celle de d'Aboville (**comte Jacques d'Aboville**), où chaque enfant d'un symbole aura pour numéro celui de son père "surchargé" de son numéro d'ordre dans la fratrie (1,2,3,etc...), et où, dans le cas de mariages multiples, on prendra le numéro du parent auquel on ajoutera une lettre pour chaque mariage (1a,1b, etc...).

Une autre méthode est celle, bien connue des "générations", où l'on définit arbitrairement des **générations** dans l'arbre, et où chaque symbole possède un numéro d'ordre au sein de la génération (ex: I.1, I.2, III.4, etc...)

Les 3 numérotations combinées permettent une mise en page facile des arbres, ainsi que la connaissance de la parenté entre deux symboles si l'on connaît leur numéro.

#### **Exemples :**

- $2b2$  est le demi frère de 1 en passant par son père.
- 6 est un nombre pair
- $\text{♂}$  c'est un homme
- $6/2=3$   $\text{♂}$  6 est donc le père de 3
- $\text{♀}$  6 est le père de la mère de 1
- $\text{♂}$  6 est le grand-père maternel du symbole 1.

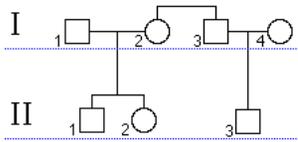
Les 2 premières méthodes de numérotation sont donc pratiques mais

- présentent l'astreinte de définir un "**sujet de référence**" à partir duquel il faut commencer la numérotation. La définition du sujet de référence se fait dans l'édition de la fiche (voir chapitre "Fiche individuelle").
- doivent être calculées, ce qui ralentit l'affichage des numéros.

## Limites de générations

### *Définition - Ajouter une limite*

Les "limites de générations" sont des lignes horizontales qui permettent de délimiter les générations (c'est la 3ème méthode de numérotation décrite plus haut). Leur positionnement permet un repérage facile des symboles ainsi que leur numérotation d'une manière claire (**exemple** : le sujet "II.3" correspond au 3ème sujet en partant de la gauche de la 2ème génération).



Une génération n'est pas une période de 30 ans comme on peut l'entendre quelquefois, mais le nom que l'on donne à un degré de filiation (ex: votre grand père est de deux générations au dessus de vous). En pratique; c'est l'ensemble des cousin(e)s nés de plusieurs frères et sœurs.

Les limites de générations peuvent être **créées** en actionnant l'article de menu "Arbre, Générations, Ajouter une limite", ce qui a pour effet d'ajouter une ligne (bleue) sous le symbole le plus bas situé de l'arbre.

Vous pouvez définir jusqu'à **30 générations**.

Placez le curseur sur le trait de cette génération. Sa forme change (voir ci-contre), et si vous cliquez sur ce trait, il vous est possible de le **déplacer**.

Pour déplacer tous les traits de générations en une seule passe, utilisez la même méthode tout en gardant la touche "majuscule" enfoncée.

## Effacer une limite de génération

Pour **effacer une limite de génération**, il vous suffit par la même manœuvre de glisser ce trait en dehors de la fenêtre ou plus simplement sous la palette d'icônes.

*Il est impossible de définir deux traits de générations à la même ordonnée, c'est pourquoi GeneDraw® refuse de créer deux limites de générations qui se superposeraient.*

## Préférences

L'article de menu "Arbre, Générations, Préférences des générations" vous affiche une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez choisir les police, taille et décalage des numéros romains servant à numérotter les générations ainsi que les police, taille et position des numéros d'index des symboles.

La case "Utiliser le numéro Sosa-Stradonitz" a pour effet d'afficher les limites de générations en grisé car les numéros qui seront placés à côté des symboles ne correspondront plus alors au numéro de position dans la génération, mais au **numéro "Sosa-Stradonitz"** calculé en fonction du "Sujet de référence". Lorsque cette case est activée, les numéros romains et les numéros d'index ne sont plus affichés.

## Numérotation automatique

### Affichage des numéros

La **numérotation automatique** des symboles "emprisonnés" entre deux limites de générations se fait automatiquement lors de l'appel de la commande "Arbre, Générations, Calculer les

numéros”.

**Note importante :** La numérotation des symboles disparaîtra dès que vous changerez la structure de l'arbre (ajout d'un symbole, etc...). Pour la faire réapparaître, il faudra à nouveau demander son calcul par le menu "Arbre, Générations, Calculer les numéros"; cela pour des raisons de rapidité d'affichage.

Lors de l'impression de l'arbre ou de son exportation, il ne sera PAS nécessaire de demander un calcul des numéros; cette opération sera réalisée automatiquement à moins que vous n'ayiez demandé de ne pas les imprimer en ayant décoché l'option "Options, Affichage, Numéros".

## Masquer la numérotation

L'option "Options, Affichage, Numéros", permet, si elle est décochée, de ne pas afficher les numéros d'index ou les numéros Sosa-Stradonitz à l'écran comme à l'impression.

Cette option peut vous faire gagner un peu de temps à l'affichage, surtout si les numéros à afficher sont des numéros Sosa-Stradonitz (dont le temps de calcul est long).

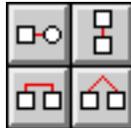
## Choix de la numérotation d'un symbole

Il est possible de **choisir quels symboles devront être numérotés** par la case à cocher "Numéroter le symbole" présente dans le dialogue d'édition des objets d'un fichier (voir chapitre "Objets d'un symbole").

# LES LIENS

## Outils

Tous les liens se créent ou s'annulent par les quatre icônes suivantes de la palette :



De haut en bas et de gauche à droite :

- L'icône "Mariage"
- L'icône "Filiation"
- L'icône "Fratrie"
- L'icône "Grossesse multiple"

## Globalement...

## Créer un lien

Pour **créer un lien** entre deux symboles, il suffit de les sélectionner et de cliquer sur une des icônes selon le cas.

Un lien créé sera toujours mis à jour si vous déplacez les symboles. C'est un des principes de GeneDraw®.

## Enlever un lien

Pour **annuler un lien** entre deux symboles, il suffit de sélectionner un des deux symboles et de cliquer sur une des icônes selon le cas EN MAINTENANT LA TOUCHE OPTION ENFONCÉE. (*Dans ce cas, le curseur n'est plus une main qui pointe du doigt mais une croix rouge*).

L'annulation d'un lien de fraternité n'annule en aucun cas les autres liens, et dans ce cas l'enfant ne perd pas son ou ses parents. Il est simplement considéré comme provenant d'un second lit.

## Sélectionner les symboles apparentés

Le clic sur une de ces icônes lorsqu'un seul symbole est sélectionné a pour effet de **sélectionner** respectivement : les conjoints, les parents, les frères et sœurs, les jumeaux.

## Particularités des liens de mariage

*Répondent aux conditions globales de création et d'annulation des liens.*

Il est possible de marier un symbole **plusieurs fois** (jusque 50 fois).

Si, après avoir sélectionné les deux conjoints, vous cliquez sur l'icône de mariage en maintenant la touche "contrôle" enfoncée, vous accédez à une boîte de dialogue qui vous permet de préciser le type de lien unissant les deux symboles.

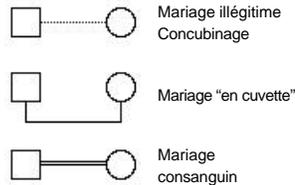
**Mariage**

Illégitime

Consanguin

En cuvette

OK



Les cases à cocher permettent de définir les liens ci-dessus. (Toutes les combinaisons sont possibles).



Lorsqu'une fiche signalétique individuelle est remplie (voir chapitre "Fiche individuelle"), le cochage de l'article de menu "Arbre, Mariages, Nommer les unions" a pour conséquence l'affichage du nom du couple au dessus du lien de mariage.



Evidemment, il est possible d'afficher autre chose que le nom du couple.

La boîte de dialogue qui vous est affichée lorsque vous sélectionnez l'article de menu "Arbre, Mariages, Dénomination des couples" vous propose d'utiliser toute autre formule à placer sur le trait de mariage (voir chapitre "Formules et filtres" pour plus de détails sur la syntaxe des formules).

D'autres options permettent de choisir la police de caractères et la taille du texte, mais aussi d'utiliser les noms composés (ex : DUPONT-LAJOIE si monsieur se nomme

DUPONT et madame LAJOIE) ou encore l'affichage forcé en majuscules.

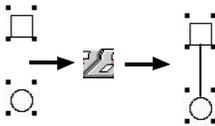
**Note :** Le nom affiché (ou le premier des deux si vous avez choisi l'option "Noms composés") sera celui contenu dans la fiche du symbole de forme carré ou triangulaire du couple (c'est à dire l'homme).

Il est possible de **ne pas nommer un couple précis** en décochant la case "Nom de mariage" dans la boîte de dialogue d'édition des objets d'un symbole (voir chapitre "Objets d'un symbole" pour plus de détails).

## Particularités des liens de filiation

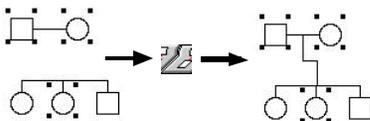
Répondent aux conditions globales de création et d'annulation des liens MAIS il existe des **exceptions** :

Si on lie deux symboles par cette icône, le symbole considéré comme le père (ou la mère) sera toujours celui qui est situé le plus haut dans l'arbre.



Pour assigner un enfant (**ou une fratrie**) à un COUPLE et non pas à un seul symbole, il faut sélectionner:

- les **DEUX** parents **DÉJÀ** liés



- *mais aussi*

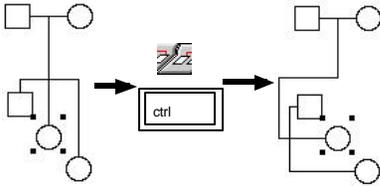
- l'enfant s'il est unique
- **UN seul** des enfants si vous désirez affilier une fratrie.

Cette technique est quelque peu contraignante mais permet d'assigner un enfant à un seul des deux parents (cas des divorces ou des seconds lits).

## Particularités des liens de fraternité

Répondent aux conditions globales de création et d'annulation des liens MAIS il existe des **exceptions** :

Evidemment; il est possible de sélectionner PLUS de deux symboles à "fratriser".



Il est possible de définir des fratries verticales (pour des raisons d'esthétique de présentation) en sélectionnant UN seul des symboles de la fratrie et en cliquant sur l'icône "Fratrie" en maintenant la touche "contrôle" enfoncée.

**Note** : Cette manœuvre est surtout intéressante pour les symboles dont la représentation

graphique est une réserve de texte (outil "A").  
Elle est aussi possible pour un enfant unique.

L'option "Options, Affichage, Fratries grasses" permet de dessiner en gras la barre supérieure des fratries.



## Particularité des liens de grossesse multiple

Répondent aux conditions globales de création et d'annulation des liens .

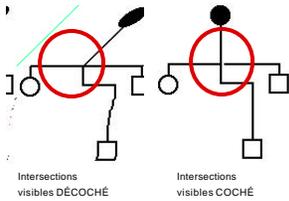
Cependant, sachez qu'il n'est possible de définir une grossesse multiple **que sur des symboles qui sont déjà déclarés comme frères et sœurs.**

## Affichage des liens

### *Ne pas afficher les liens*

L'option "Options, Affichage, Liens", permet, si elle est décochée, de ne pas afficher les liens à l'écran comme à l'impression.

Cette option peut vous faire gagner un peu de temps à l'affichage.



## Mettre en évidence les croisements

L'option "Options, Affichage, Intersections visibles" permet d'activer ou non une fonction de GeneDraw® qui vise à ce qu'aucun lien ne coupe un autre sans être surligné.

## Epaisseur des liens

L'option "Options, Affichage, Doubles traits", si elle est cochée commande l'affichage des liens en gras. Cette option est intéressante pour ceux d'entre vous qui comptent réaliser des transparents ou des impressions plus grasses.

## Couleur des liens; couleur du fond

L'option "Options, Affichage, Couleur des liens..." vous permet de choisir la couleur qui sera utilisée pour dessiner les liens, mais aussi tous les textes ou symboles remplis avec la couleur "L" (comme "Liens") de la palette. Cette couleur est par défaut le noir.

L'option "Options, Affichage, Couleur du fond..." permet de la même manière de choisir la couleur du fond de l'arbre. Les textes ou symboles remplis avec la couleur "F" (comme "Fond") seront remplis avec cette couleur (par défaut blanche).

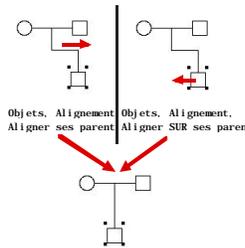
Il est quelquefois intéressant de changer la couleur du fond si vous comptez exporter votre arbre en PICT ou encore à l'écran afin d'en tirer une diapositive.

# POSITIONNEMENT DES SYMBOLES

## Alignements

Le menu "Objets, Alignements" vous permet :

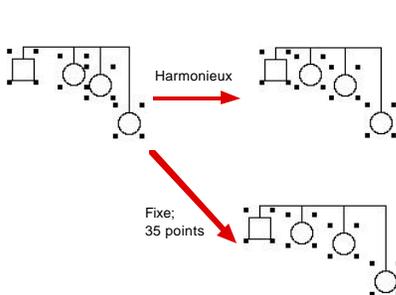
- D'aligner les symboles de la sélection courante sur, selon le cas, le plus à gauche d'entre eux, le plus à droite, le plus haut ou le plus bas situé.  
Vous pouvez sélectionner autant de symboles que vous le désirez.
- Et pour UN SEUL symbole sélectionné,
  - de l'aligner "sur ses parents"
  - d'aligner ses parents selon son abscisse



... pour obtenir un lien de filiation parfaitement rectiligne.

## Justifications

L'article de menu "Objets, Justification horizontale" vous amène à une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez choisir un espacement "Harmonieux" ou "Fixe" entre les symboles qui sont **sélectionnés**.



Un espacement "harmonieux" signifie que GeneDraw® va **RÉPARTIR** les symboles sélectionnés sur leur largeur de manière homogène.

Un espacement fixe (dans ce cas vous pouvez fixer le nombre de points entre les symboles) amènera GeneDraw® à **DISPOSER** les symboles selon leur abscisse tous les "x" points. GeneDraw® ne modifiera pas leur ordonnée.

L'article de menu "Objets, Justification verticale..." propose exactement les mêmes fonctions mais pour une justification verticale.

La justification verticale des symboles permet de séparer les générations d'une distance parfaitement égale.

## Agencement

Le menu "Objets, Agencement" vous permet de définir l'**ordre de dessin des symboles**. Chaque symbole est dessiné sur une "Couche" et chaque couche est dessinée l'une après l'autre; par transparence.



Si vous placez un symbole à l'arrière plan, il sera dessiné en premier, donc derrière tous les autres.

Les articles de menu "Premier plan, Arrière plan, Rapprocher et Eloigner" vous permettent de choisir précisément les symboles qui pourront ou non être chevauchés par d'autres.

# SÉLECTIONS

## Dans la zone éditable de l'arbre

### *Un seul symbole*

Vous pouvez sélectionner un symbole en **cliquant sur son image** dessinée dans la zone éditable.  
Ses quatre coins se noircissent.

### *Ajouter un ou plusieurs symboles à une sélection*

Pour ajouter un symbole à la sélection, cliquez dessus en maintenant la touche majuscule enfoncée.

### *Sélection de symboles contenus dans une zone*

Vous pouvez **sélectionner plusieurs symboles mitoyens** en les enfermant dans le rectangle de sélection qui apparaît si vous cliquez en dehors d'un symbole et gardez le bouton de la souris enfoncé.

Le rectangle de sélection annulera la sélection précédente et en redéfinira une nouvelle. Cependant, vous pouvez ajouter la sélection du rectangle à la sélection existante en maintenant la touche majuscule enfoncée.

### *Par les menus locaux*

Enfin, il existe une autre méthode de sélection qui est celle des menus locaux. (voir le paragraphe "Par un menu local" un peu plus loin)

### *Autres méthodes*

**Il est possible de réaliser des sélection plus fines :**

 tous les symboles par l'article de menu "Edition, Tout sélectionner".

 tous les frères, conjoints, enfants, parents d'un symbole, ainsi que ses "congénères" par le menu hiérarchique "Edition, Sélection relative"

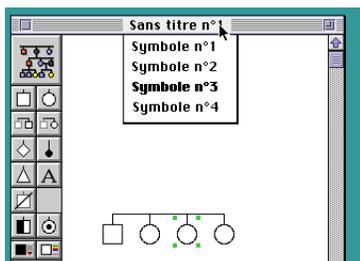
**Note :** Il faut qu'un symbole et un seul soit sélectionné pour accéder à ce menu.

☐☐ toutes les fiches marquées (si tant est qu'il y en ait au moins une marquée) par l'article de menu "Edition, Fiches marquées..."  
(voir paragraphe "Marquages" pour plus de détails sur le marquage).

☐☐ selon n'importe quel filtre de recherche via la fonction "Edition, Rechercher..." qui sélectionnera les symboles qui correspondront à la recherche (voir chapitre "Recherches" pour de plus amples détails).

**La chose principale à retenir est que la touche majuscule (shift) permet toujours d'ajouter quelque chose à la sélection existante.**

# Par un menu local



Un menu local peut se dérouler si vous cliquez sur le titre de la fenêtre en maintenant la touche **“Commande”** (la pomme) enfoncée.

Ce menu local contient la liste des symboles présents dans l’arbre et le choix de l’un d’entre eux aboutira à sa visualisation mais aussi sa sélection.

De la même manière que pour une sélection classique, la touche **“majuscule”**, si vous la pressez en même

temps que la touche **“commande”** lorsque vous cliquez dans la barre de titre de la fenêtre permet ici aussi d’ajouter certains symboles à la sélection courante.

Si vous avez rempli les fiches, GeneDraw® sera en mesure d’interpréter pour chaque symbole la **“formule de présentation”** (voir chapitre **“Formules et filtres”**). Le menu local contiendra donc la **liste des noms** des symboles.

## MARQUAGES

### Définition

Il faut bien différencier les **“marquages”** des **“sélections”**.

La sélection est l’ensemble des symboles sur le(s)quel(s) vous allez accomplir une opération (alignement, etc...).

Le marquage n’est pas une sélection. C’est la définition d’un sous-groupe à l’intérieur des symboles.

### *Présentation d’un symbole marqué*



Un symbole marqué est représenté avec une trombone en son coin supérieur gauche qui signe le marquage.

Notez tout de suite qu’un symbole marqué peut être sélectionné ou pas.

Le trombone, qui vous montre à l’écran qu’un symbole est marqué n’est pas affiché si le symbole n’est pas sélectionné. Autrement dit : Il faut sélectionner un symbole pour voir s’il est ou non marqué (l’édition de la fiche individuelle vous permettra aussi de voir si le symbole est marqué ou pas).

Le trombone ne sera pas non plus imprimé.

Le marquage **“courant”** est le marquage qui vous est présenté dans la zone éditable. Il existe des

“mémoires” qui permettent de sauvegarder différents marquages.

## Marquer un symbole; enlever sa marque

### *3 méthodes*

- Sélectionner le ou les symboles à marquer et aller chercher l'article de menu **“Objets, Inverser le marquage”**. Les symboles sélectionnés marqués perdront leur marque; ceux qui n'étaient pas marqués le deviendront.
- **Dans la fiche** individuelle du symbole, il est possible de cocher ou non une case “Fiche Marquée” (voir chapitre “Fiche individuelle”).
- **Via la commande “Recherche...”** qui sera en mesure de marquer les symboles qu'elle a trouvé (voir chapitre “Recherches” pour plus de détails).

## Enlever toutes les marques

La commande **“Objets, Enlever les marques”** enlèvera toutes les marques présentes dans l'arbre; même si aucun symbole n'est sélectionné.

## Mémoriser le marquage courant

La commande **“Liste, Marquages en mémoire...”** vous permettra de mémoriser le marquage courant ou d'en charger un autre.  
Voir chapitre “Mode de visualisation en liste”.

# *CHAPITRE 3*

## Visualisation par Liste

# GÉNÉRALITÉS

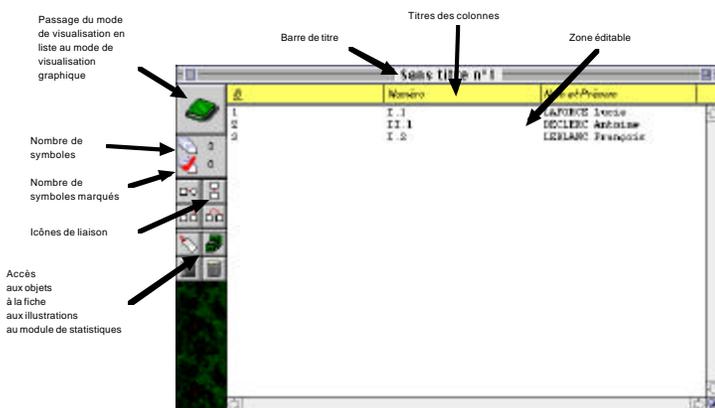
Le mode de visualisation en liste est le deuxième mode d'édition de GeneDraw®.

## Accès à ce mode



Vous pouvez y accéder en cliquant sur cette icône lorsque vous êtes en mode de visualisation graphique.

Voici à quoi correspondent les différentes zones qui composent la fenêtre en mode "liste" :



## Les menus

La barre des menus est différente elle aussi:



Le menu "Liste" a remplacé le menu "Arbre".

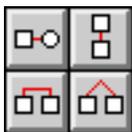
Les menus "Objets" et "Options" ont disparu.

 Le mode de visualisation en liste ne permet pas de créer des symboles mais juste de se déplacer rapidement dans l'arbre et d'en avoir une vue générale.

Ce mode permet aussi de visualiser plus complètement les fiches marquées; de les trier. C'est un mode de **consultation**.

## Les icônes de la palette





Les icônes de liaison ne servent plus à lier les individus.  
Lorsqu'une ligne est sélectionnée et que vous cliquez sur une de ces icônes, la sélection courante change alors pour se diriger respectivement vers

le conjoint du symbole,  
son père ou sa mère,  
son frère ou sa sœur cadet(te),  
son jumeau suivant.

Si ce symbole n'existe pas ou n'a pas encore été lié au symbole sélectionné (voir chapitre "mode de visualisation graphique" - paragraphe "Les liens"), vous entendez une sonnerie.

## Les colonnes

La zone éditable est composée d'un certain nombre de colonnes.

**Les 3 premières** sont invariables et contiennent :

- 🔦 Le numéro d'index du symbole (ID)
- 🔦 Le numéro de génération du symbole (Numéro); à condition bien entendu d'avoir au préalable placé les limites des générations en mode de visualisation graphique (voir chapitre "Visualisation graphique" - Les générations).
- 🔦 Le nom et le prénom du symbole; à condition que les rubriques nommées "Nom" et "Prénoms" soient définies (voir chapitre "Fiche individuelle" - Les rubriques).

**Les suivantes**

ne sont pas affichées d'office et peuvent être définies si vous choisissez l'article de menu "Liste, Définir les colonnes". (voir paragraphe "Les colonnes").

## *Changer la largeur d'une colonne*

Vous pouvez **changer la largeur** d'affichage **des colonnes** en déplaçant le curseur sur la ligne séparant deux colonnes dans la partie supérieure de l'écran qui contient le titre des colonnes.



## *Trier les lignes selon une colonne*

Il est aussi possible de **trier les lignes de la liste** en cliquant sur le nom d'une colonne. Le titre de cette colonne devient alors souligné; ce qui signifie que la liste est triée selon cette colonne.

| ID | Numéro |
|----|--------|
|----|--------|

La liste est triée selon le numéro d'index des symboles et non pas selon leur numéro de génération  
 "ID" est donc ici souligné

## Les lignes

Les lignes présentées peuvent correspondre:

-  à **la totalité des fiches**
-  à une partie d'entre elles; les **fiches marquées**

Le choix de la liste des fiches à présenter se fait dans le menu "Liste" en choisissant l'article de menu "Liste Complète" ou l'article de menu "Fiches marquées" selon le cas.

Il n'est pas possible de changer la police de présentation des lignes.

**Si vous cliquez deux fois sur une ligne, vous accédez à la fiche individuelle du symbole qu'elle représente.**

## Les mises à jour de la liste: automatiques ou manuelles

La liste des symboles est **mise à jour automatiquement** lorsque vous passez des fiches marquées à la totalité des fiches et vice-versa ou encore lorsque vous modifier une des fiches qu'elle contient.

Pour des raisons de rapidité, il est possible que cette liste **ne soit pas systématiquement mise à jour** lorsque vous ajoutez des symboles à l'arbre en décochant l'option "Liste, Mise à jour automatique".

La **mise à jour manuelle** du contenu de la liste devra alors être commandée par l'article de menu "Liste, Calculer maintenant".

Cette alternative est intéressante uniquement lorsque votre arbre est très volumineux et que la mise à jour de la liste devient longue. Dans ce cas alors, il est intéressant de ne mettre à jour la liste qu'après une série de modifications, sans ralentir votre travail.

Dans le cas d'arbres de taille inférieure à 100 personnes, cette option semble peu appréciable.

**Le temps de mise à jour** de la liste est très variable car il dépend :

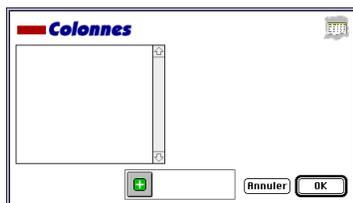
- du nombre de symboles dans la liste (total ou fiches marquées)
- du nombre de colonnes que vous avez défini

- du temps de calcul des colonnes

**ex :** une colonne contenant le numéro Sosa-Stradonitz des symboles sera longue à mettre à jour car le calcul du numéro devra être réalisé pour CHAQUE symbole de la liste !

## LES COLONNES

L'article de menu "Liste, Définir les colonnes..." vous amène à cette boîte de dialogue :



Vous distinguez sur sa gauche une liste des colonnes personnelles définies pour cet arbre. Les 3 colonnes "ID, Numéro et Nom et Prénom" sont inamovibles.

### Ajouter une colonne



Le bouton "+" vous permet d'ajouter une colonne. Son titre vous est demandé.

La nouvelle colonne apparaît alors dans la liste de gauche (nous l'avons ici nommée "Nombre d'enfants").

| ID | Numéro | Nom et Prénom     | Nombre d'enfants |
|----|--------|-------------------|------------------|
| 3  | I.1    | DUTOIT Jean       | 2                |
| 4  | I.2    | PATOU Françoise   | 2                |
| 1  | II.1   | DUTOIT Christophe | 0                |
| 2  | II.2   | DUTOIT Anne-Marie | 0                |

Si vous cliquez "OK", la liste des symboles est mise à jour automatiquement et la colonne nouvellement créée apparaît :

### Supprimer une colonne

Le bouton rouge "-" a pour effet d'effacer la colonne sélectionnée dans la liste de gauche de la boîte de dialogue.

Evidemment, la suppression d'une colonne ne détruit aucune donnée de l'arbre mais modifie simplement la présentation de la liste.

### Modifier le nom d'une colonne

Double-cliquez sur son titre dans la colonne de gauche.

## Edition d'une colonne

Lorsqu'un titre de colonne est sélectionné dans la partie gauche de la boîte de dialogue, la partie droite du dialogue se met alors à jour et vous présente une zone dans laquelle vous allez saisir une formule qui devra être interprétée pour chaque ligne; c'est à dire chaque symbole. Ici par exemple, nous avons saisi {NB\_ENFANTS} pour que la colonne contienne le nombre d'enfants de chaque symbole. Nous aurions tout aussi bien pu demander à afficher une des rubriques de la fiche individuelle.

L'icône "Tampon" permet à cet égard de coller une formule ou une rubrique comme vous pourrez le voir dans le chapitre "Formules et filtres".

La case "Données numériques"; si elle est cochée, permettra à GeneDraw® de réaliser des statistiques sur cette colonne (voir paragraphe "Statistiques"). Evitez de cocher cette case si la formule saisie pour la colonne risque de ne pas toujours retourner un chiffre.

## Changer l'ordre de présentation des colonnes

Les colonnes sont présentées dans le mode de visualisation en liste dans le même ordre que celui qui vous est affiché dans le dialogue d'édition des colonnes.

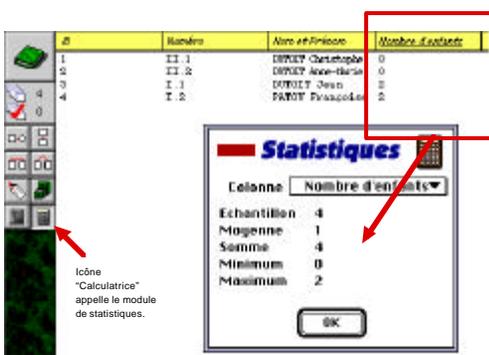


En sélectionnant un des titre des colonnes, il est possible d'en changer l'ordre de présentation grâce aux deux boutons suivants.

## STATISTIQUES

Un petit module de statistiques est accessible en cliquant sur l'icône de la palette représentant une calculatrice ou en allant chercher l'article de menu "Liste, Statistiques...".

Les statistiques ne sont disponibles que si vous avez défini au moins une rubrique dont les données ont été déclarées de type "numérique" (c'est à dire avoir coché la case "Données numériques" lorsque vous avez défini la colonne).



Dans notre exemple précédent, nous avons créé une colonne "Nombre d'enfants" et l'avons déclarée de type numérique.

L'appel au module de statistiques nous présente donc la boîte de dialogue ci-contre avec les paramètres statistiques de base (Taille de l'échantillon, moyenne, Somme, Minimum, Maximum).

Sans prétention, ce module de statistiques permet simplement de connaître l'espérance de vie moyenne d'une famille (par la fonction VIE), son âge moyen (par la fonction AGE), etc...

## MÉMORISATION DES MARQUAGES

Nous avons vu dans le chapitre "Visualisation graphique" qu'il est possible de marquer certains symboles dans un arbre.

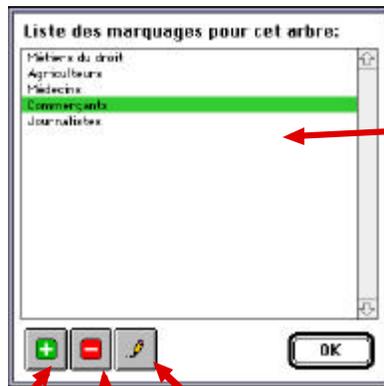
L'ensemble des symboles marqués à un moment donné constitue un "Marquage"; le "Marquage courant". Lorsque vous enregistrez l'arbre par la commande "Fichier, Enregistrer", ce marquage courant est enregistré.

Maintenant, il est possible d'avoir à votre disposition **plusieurs marquages différents pour un même arbre**.

*L'un d'eux par exemple pourra marquer les symboles ayant fait des études de commerce; un autre contiendra les symboles ayant fait des études de droit. L'enregistrement de ces marques vous évitera d'avoir à rechercher ces symboles si vous désirez les extraire du lot par la suite.*

Etant donné que GeneDraw® n'affiche qu'un seul marquage courant à la fois, il est possible d'enregistrer un marquage courant et de le recharger par la suite.

Sélectionnez pour cela l'article de menu "Liste, Marquages en mémoire..." pour voir apparaître la boîte de dialogue suivante dont toutes les fonctions vous sont détaillées ici :



Liste des marquages en mémoire pour l'arbre.

Un double-clic dans cette liste transformera le marquage courant en celui sélectionné

Ajout du marquage courant à la liste ci-dessus

Délétion du marquage sélectionné dans la liste ci-dessus. Cette action ne modifie pas le marquage courant

Edition du titre du marquage (le titre d'un marquage vous rappelle sur quel critère porte le marquage enregistré)

# *CHAPITRE 4*

## Formules & Filtres



# GÉNÉRALITÉS

## Pourquoi utiliser des formules ?

GeneDraw® dispose d'un petit langage qui vous permet d'afficher automatiquement certaines informations relatives à l'arbre ou aux fiches qu'il contient.

*En effet, il est plus facile de demander l'affichage de l'âge de tous les symboles plutôt que d'aller le calculer pour chacun des 200 personnes qu'e l'arbre contient !*

Pour obtenir ce type d'information, vous pourrez utiliser des fonctions.  
Une formule est un ensemble de fonctions.

## Quand faut-il utiliser les formules ?



Les formules sont accessibles dans chaque arbre par le biais de l'icône ci-contre chaque fois qu'il vous est demandé de saisir une formule dans une zone éditable (vous n'en êtes jamais obligé).

- dans les objets des symboles
- dans les réserves de texte
- dans les filtres de recherche sur un volume
- dans les filtres de recherche dans un arbre
- dans la formule de la fonction {®} - c'est à dire "Résumé"

Lorsque vous cliquez sur cette icône en maintenant le bouton de la souris enfoncée, un menu local apparaît.

Il contient :

-  La liste des rubriques (nom, prénoms, etc. . .) ; si elle est nécessaire
-  Le contenu du fichier formulaire (si vous en avez ouvert un)
-  Un aide-mémoire des fonctions courantes et de leur syntaxe

## Qu'appelle-t-on une formule ?

Vous verrez qu'il existe deux types de **fonctions** dans GeneDraw®.

 Celles qui retournent une valeur  
*exemple : la fonction qui retourne le nombre d'enfants d'un symbole.*

 et celles qui retournent VRAI ou FAUX.



exemple : celle qui retourne VRAI si deux chaînes de caractères sont identiques.

Ainsi, une formule étant une combinaison de fonctions; les formules qui retourneront un texte seront appelées "Tampons".

En revanche, celles qui retourneront VRAI ou FAUX seront appelées "Filtres".

On distingue donc les **tampons**  et les **filtres** .

Dans certains cas, GeneDraw® vous demandera un tampon:

- le texte à placer dans une colonne
- le texte à placer sous les dessins des symboles (leur nom par exemple)
- etc...

Dans d'autres cas, GeneDraw® aura besoin d'un Filtre :

- dans les recherches, où OUI ou NON l'on met de côté un symbole selon que la fonction retourne VRAI ou FAUX.

exemple : {EGALE({NB\_ENFANTS})(2)} retournera VRAI si le symbole en question a 2 enfants; FAUX dans le cas contraire.

## Comment écrit-on une formule ?

### Les 4 commandements

**Les fonctions ont une syntaxe bien précise qu'il faut respecter à la lettre pour maîtriser parfaitement GeneDraw.**

Cette syntaxe est simple, mais pour la comprendre, il faut toujours avoir en tête les 4 principes suivants :

**☰ Toute fonction comporte un nom d'appel**

**⚠ Toute fonction comporte un certain nombre de paramètres, CHACUN DOIT ÊTRE entre parenthèses**

**⚠ Tout appel à une fonction (même à l'intérieur d'une fonction) doit se faire entre accolades { }.**

**⚠ Tout caractère ou suite de caractères qui n'est pas entre accolades sera retourné comme tel.**

Ainsi, il est possible de mettre une formule à l'intérieur de l'objet d'un symbole pour appeler le nom placé dans la fiche individuelle de ce symbole.

Cette formule est ainsi :

{ champ ( nom ) }

l'appel à la fonction est **entre accolades**, le nom de la fonction est "champ" et son premier

paramètre est "nom".

Le second paramètre (facultatif) comporte le numéro du symbole à prendre en compte, et est entre parenthèses lui aussi. Attention ! **Ne tapez pas**, comme en Pascal ou en Basic :

~~{ champ(nom, 5) }~~

mais...

{ champ ( nom ) ( 5 ) }

...car GeneDraw penserait que vous appelez la rubrique "nom,5", qui n'existe pas. (Sauf bien sûr, dans le cas où vous avez défini une rubrique s'appelant "nom,5" - ce qui semble assez improbable, mais possible - . Dans ce cas précis, cela marcherait)

Une formule étant la combinaison de plusieurs fonctions, il est possible de passer comme paramètre d'une fonction une autre fonction.

*Exemple : Voici une formule qui retournerait un résumé de la fiche 1 jusqu'à la dernière de l'arbre :*

{ @ ( 1 ) ( { COMBIEN } ) }

**Voyons cette formule en détail :**

La fonction @ qui retourne le résumé d'un arbre demande **deux paramètres**.

- le premier est 1
- le second est une **fonction** : COMBIEN qui ne demande pas de paramètre et retourne le numéro de la dernière fiche.

Etant donné que nous appelons une fonction, il faut le signaler à GeneDraw. C'est pourquoi la fonction "@" est entre accolades.

## 🔍 *Les filtres de recherche*

Un filtre de recherche est en fait une formule qui doit retourner **VRAI** ou **FAUX**.

Vous pourrez utiliser un filtre de recherche dans

- la recherche au sein d'un arbre (Voir chapitre "Recherches").
- la recherche sur tout un volume (Voir chapitre "Recherches").

GeneDraw se chargera de passer le filtre sur chaque symbole du ou des arbres considéré(s). C'est pourquoi ce filtre devra absolument retourner VRAI ou FAUX pour mettre en mémoire ou pas une fiche.

*Exemple de filtre :*

**CONTIENT** est une fonction qui retourne VRAI si son premier paramètre contient le

second; FAUX dans le cas contraire.

Dans un arbre, si nous voulons chercher tous les symboles dont l'âge est inférieur à 20 ans, la formule à taper dans la boîte de dialogue (obtenue en sélectionnant "Edition, Rechercher/Remplacer..." avec un critère "Selon une formule" est :

$$\{ \text{INFÉRIEUR} ( \{ \text{AGE} \} ) ( 20 ) \}$$

Paramètres de INFÉRIEUR:

- {AGE} ; fonction retournant l'âge du symbole à la date du jour
- 20; valeur à laquelle {AGE} doit être inférieur pour que la fonction retourne VRAI

Si **AGE** n'avait pas été mis entre accolades, le filtre aurait toujours retourné FAUX, car le mot "age" ne peut être comparé au chiffre 20 !!!

***Ce genre d'erreur de syntaxe est la cause la plus fréquente de problème dans les formules.***

*Solution : Ne perdez jamais les 4 commandements de vue. Affichez-les donc au dessus de votre lit !*

## Insérer des commentaires dans une formule

Vous pouvez utiliser des abréviations dans les formules. Pour cela, il suffit de placer du texte en commentaire (c'est à dire entre < et >). L'article de menu aura alors pour intitulé le texte mis entre < >. Ce système permet de clarifier certaines formules ou filtres.

Une des formules standard est sauvée ainsi:

$$\{ \text{contient} ( \{ \circ \} ) ( \text{quoi?} ) \} \langle \text{Si la fiche} \\ \text{contient...} \rangle$$

...son intitulé dans le menu du formulaire (voir plus loin) est :

$$\langle \text{Si la fiche contient...} \rangle$$

...mais la formule réellement interprétée est

$$\{ \text{contient} ( \{ \circ \} ) ( \text{quoi?} ) \}$$

**Note :** Cette formule vous permettra de remplacer "quoi?" par un texte à chercher dans les fiches.

Dans n'importe quel objet ou formule, vous pouvez donc placer du texte entre < et >. Ce texte ne sera jamais affiché lors de l'impression.

## LE FORMULAIRE

Le formulaire est un fichier distinct de GeneDraw® qui contient une liste de formules

prédéfinies que vous utilisez souvent.



## Formulaire

Le formulaire est un fichier chargé en début de programme et sauvé en sortie ou lorsque vous en changez.

## Fichier formulaire utilisé

Le fichier "Formulaire" vous est fourni dans le dossier "Outils GeneDraw®". Il peut cependant être placé n'importe où.

Sélectionnez l'article de menu "Fichier, Préférences" pour arriver à la boîte de dialogue suivante



## Changer de formulaire

Le bouton "Changer..." vous permet de spécifier quel fichier Formulaire vous allez utiliser. Au début, sélectionnez le fichier "Formulaire" du dossier "Outils GeneDraw®".

Si vous cliquez sur "Annuler", aucun formulaire n'est utilisé.

Une fois le fichier choisi, le chemin du formulaire est affiché dans la zone encadrée.

## Créer un nouveau formulaire

Pour créer un nouveau formulaire, cliquez sur "Nouveau...".

Le nouveau formulaire créé n'est pas sélectionné d'office. Il vous faut l'ouvrir par le bouton "Changer...".

## Accès aux formules du formulaire



Il suffit que cette icône soit visible et d'aller chercher dans le menu local qu'elle contient l'article de menu "Formulaire".

Vous y distinguez les tampons  des filtres .

## Ajouter une formule au formulaire

Pour ajouter une formule, il suffit de la taper dans la zone éditable et d'aller chercher l'article "Ajouter" du menu "Formulaire" qui apparaît lorsque vous cliquez sur l'icône "Tampon".

Un formulaire est limité à 999 formules.

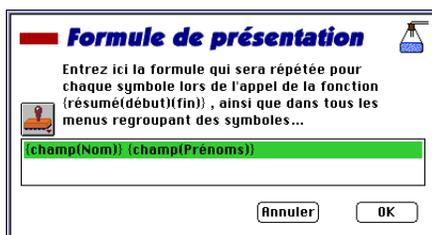
# Enlever une formule du formulaire

Pour enlever une formule ou un filtre du formulaire, il suffit de le sélectionner dans ce même formulaire et une fois qu'il est affiché, de demander à l'effacer en choisissant à nouveau dans le menu local "Formulaire" l'article "Enlever".

## FORMULE DE PRÉSENTATION

Vous avez vu que dans le chapitre "Visualisation graphique", au paragraphe "Sélection", nous avons parlé d'une formule de présentation qui serait interprétée pour chaque symbole lors de l'appel d'un menu local.

Cette formule de présentation est éditable par l'article de menu "Arbre, Formule de présentation...":



La formule à saisir est de type "Tampon" (une formule retournant VRAI ou FAUX n'aurait ici aucun intérêt - mais c'est possible).

Si vous cliquez sur l'icône "Tampon", vous remarquez que le formulaire contient des tampons 📄 mais aussi des filtres 🗑️.

Ainsi, la formule

`{ champ ( nom ) } { champ ( prénom ) }`

retournera deux chaînes de caractères séparées par un espace. Le menu local aura donc cet aspect :

|                |
|----------------|
| LIGUILLI Guy   |
| TICOLI Nestor  |
| TITOUPLIN Jean |
| RØIDE Emma     |

La formule de présentation est aussi utilisée

🌟 pour vous présenter les noms des symboles apparentés au symbole dont vous éditez la fiche individuelle (voir chapitre "Fiche individuelle").

 lorsque vous cliquez sur un symbole et que cette formule est interprétée dans la zone d'informations



 pour présenter les symboles concernés par la fonction “®” (RÉSUMÉ)  
(voir paragraphe “Syntaxes des fonctions”)

## SYNTAXE DES FONCTIONS

Voici la liste des fonctions utilisables dans les formules et filtres. Veillez à n'utilisez dans les filtres que des fonctions retournant VRAI ou FAUX.

-  Indique les paramètres pour chaque fonction (à mettre entre parenthèses)
-  Vous indique le résultat de la fonction
- [ ] Vous indique que le paramètre ainsi encadré est facultatif (on peut ignorer ce paramètre).

### Fonctions portant sur tout l'arbre

Nombre de symboles

Nombre de personnages (symb. numérotés)

Résumé de l'arbre

Résumé d'une génération

**{COMBIEN}**  
**{COMBIENPERSONNAGES}**  
**{®[( <début> ) (<fin> )]}**  
**{®(G)(<numéro>)}**

#### COMBIEN ( )

-  Pas de paramètre
-  Le nombre de symboles invisibles ou pas, numérotés ou pas (y compris les réserves de texte)

#### COMBIENPERSONNAGES ( )

-  Pas de paramètre
-  Le nombre de symboles numérotés (y compris les réserves de texte); c'est à dire le nombre de symboles représentant des individus.

#### ®(du symbole)(au symbole)

® signifie “Résumé”

-  Paramètre 1 : Premier symbole à interpréter.

Paramètre 2 : Dernier symbole à interpréter.



Un texte contenant autant de lignes qu'il y a de symboles entre paramètre 1 et paramètre 2, avec la syntaxe suivante :

<numéro> - espace - <interprétation de la formule commune>

(voir paragraphe "Formule de présentation" et chapitre "Visualisation graphique" - paragraphe "Numérotation automatique")

OU



Paramètre 1 : la lettre "G" comme "Génération"

Paramètre 2 : Le numéro de la génération à retourner



Un texte contenant autant de lignes qu'il y a de symboles dans la génération "paramètre 2". avec la même syntaxe que ci-dessus.

## Fonctions portant sur un seul symbole

Numéro du symbole

**{NUMERO\_SYMBOLE}**

Numéro de personnage

**{PERSONNAGE}**

Numéro romain

**{NUMERO\_ROMAIN}**

Génération du symbole

**{GENERATION}**

Numéro Sosa-Stradonitz

**{NUMERO\_SOSA}**

Numéro du père

**{PERE}**

Numéro de la mère

**{MERE}**

Nombre d'enfants

**{NB\_ENFANTS}**

Nombre de conjoints

**{NB\_CONJOINTS}**

Age du symbole à la date du jour

**{AGE}**

Durée de vie du symbole

**{VIE}**

Rubrique de la fiche du symbole

**{CHAMP(<nom du champ>)}**

Texte complet de la fiche du symbole

**{LA\_FICHE[(<numero>)]}**

Nombre d'illustrations

**{NB\_FICHIERS}**

Motif du symbole

**{MOTIF}**

Couleur du symbole

**{COULEUR}**

Sélectionné ou pas

**{EST\_SELECTIONNE}**

NUMERO\_SYMBOLE ou #



Pas de paramètre



Le numéro du symbole dans lequel se trouve la formule.

PERSONNAGE ( [ <n> ] )



facultatif : le numéro ID du symbole à observer

 Le numéro de personnage du symbole; c'est à dire son numéro parmi tous les symboles numérotés (dont la case "Numéroter" est cochée dans "Objets du symbole").

### NUMERO\_ROMAIN OU R#

 Pas de paramètre

 Le numéro romain du symbole dans lequel se trouve la formule.  
(exemple : I.1 ou encore IV.7)

### GENERATION OU G#

 Pas de paramètre

 Le numéro de la génération du symbole dans lequel se trouve la formule.  
(exemple : pour le symbole III.7, la fonction retourne 3)

### NUMERO\_SOSA OU S#

 Pas de paramètre

 Le numéro Sosa Stradonitz du symbole dans lequel se trouve la formule.  
Attention ! Cette formule peut être longue à calculer; d'autant plus si l'arbre est grand.

### PERE ( [ numéro ] )

### MERE ( [ numéro ] )

 le numéro du symbole dont l'on veut obtenir le numéro ID du père ou de la mère

 Le numéro ID du "père" ou de la "mère" du symbole depuis lequel on appelle cette fonction. "père" ou "mère" entre guillemets car ce terme désigne le SYMBOLE relié au symbole courant, pas forcément son père (de sexe masculin). "père" peut très bien être sa mère biologique (un cercle), tout comme "mère" doit être vu comme "conjoint de père" (cela peut aussi être un homme).

### NB\_ENFANTS ( [ numéro ] ) ( [ avec ] )

 Paramètre 1 (facultatif) : Le numéro du symbole à observer  
Paramètre 2 (facultatif) : Le conjoint du symbole (numéro)

 Le nombre d'enfants lié(s) au symbole depuis lequel on appelle cette fonction.

### NB\_CONJOINTS ( [ numéro ] )

 Paramètre 1 (facultatif) : Le numéro du symbole à observer

 Le nombre de conjoints lié(s) au symbole depuis lequel on appelle cette fonction.

### AGE

 Pas de paramètre

 L'âge, en années calendaires révolues du symbole depuis lequel on appelle cette fonction.

Cette fonction fait la différence entre la date du jour et la date saisie dans la rubrique "Naissance le".

**Il est impératif que vous disposiez d'une rubrique intitulée "Naissance le" (et non pas "Né le") pour utiliser cette fonction.**

## VIE

 Pas de paramètre

 La durée de vie, en années calendaires révolues du symbole depuis lequel on appelle cette fonction.

Cette fonction fait la différence entre la date saisie dans la rubrique "Décès le" et la date saisie dans la rubrique "Naissance le".

**Il est impératif que vous disposiez des deux rubriques intitulées "Naissance le" (et non pas "Né le") mais aussi "Décès le" pour utiliser cette fonction.**

## CHAMP (nom du champ) ([numéro]) ou f\_(option f)

 Paramètre 1 obligatoire : Le nom du champ en toutes lettres  
Paramètre 2 facultatif : Le numéro ID du symbole à considérer

 Une chaîne de caractères contenant le contenu de la rubrique.

## LA FICHE ([numéro]) ou °

 Paramètre 1 facultatif : Le numéro ID du symbole à considérer

 Toutes les rubriques du symbole considéré séparées par des retours de chariot.

## NB FICHIERS ([numéro])

 Paramètre 1 facultatif : Le numéro ID du symbole à considérer

 Le nombre d'illustrations assignées au symbole depuis lequel on appelle cette fonction (voir chapitre "Illustrations")

## COULEUR ([numéro]) OU ©

 Paramètre 1 facultatif : Le numéro ID du symbole à considérer

 Le numéro (0 à 255) de la couleur du symbole depuis lequel on appelle cette fonction.

## MOTIF ([numéro]) OU μ

 Paramètre 1 facultatif : Le numéro ID du symbole à considérer

 Le numéro du motif du symbole depuis lequel on appelle cette fonction.

## EST SELECTIONNE ([numéro]) OU §

 Paramètre 1 facultatif : Le numéro ID du symbole à considérer

 VRAI si le symbole est sélectionné; FAUX sinon

# Fonctions agissant sur les chaînes de caractères

|                     |  |
|---------------------|--|
| Mise en majuscules  | <b>{MAJUSCULE(&lt;texte&gt;)}</b>                              |
| Premiers caractères | <b>{TAILLE(&lt;texte&gt;)(&lt;nombre de caractères&gt;)}</b>   |
| Partie d'une chaîne | <b>{COUPE(&lt;texte&gt;)(&lt;début&gt;)(&lt;longueur&gt;)}</b> |
| Objet d'une chaîne  | <b>{OBJET(&lt;numéro&gt;)(&lt;texte&gt;)}</b>                  |
| Contenance          | <b>{CONTIENT(&lt;source&gt;)(&lt;chaîne&gt;)}</b>              |

## MAJUSCULE (<texte>)

-  Paramètre 1 : Chaîne de caractère devant être mise en majuscules
-  Retourne une chaîne de caractères en majuscules

## TAILLE (<texte>)(<nombre de caractères>)

-  Paramètre 1 : Chaîne de caractère devant être explorée
- Paramètre 2 : Nombre de caractères à prendre à partir du premier
-  Retourne une chaîne de caractères

## COUPE (<texte>)(<début>)(<longueur>) OU /

-  Paramètre 1 : Chaîne de caractère devant être explorée
- Paramètre 2 : Premier caractère à prendre
- Paramètre 3 : Nombre de caractères à prendre à partir du paramètre 2
-  Retourne une chaîne de caractères

## OBJET (<n>)(<texte>)( [ <separateur> ] ) OU OBJ

-  Paramètre 1 : Chaîne de caractère devant être explorée
- Paramètre 2 : Premier caractère à prendre
- Paramètre 3 (facultatif) : Séparateur (si paramètre ignoré : " , ")
-  Retourne une chaîne de caractères

## CONTIENT (<a>)(<b>) OU §

-  Paramètre 1 : Chaîne de caractère devant être explorée
- Paramètre 2 : Chaîne de caractère à chercher dans la chaîne a
-  Retourne VRAI si b est contenu dans a. FAUX sinon.

# Fonctions logiques et de comparaison

|         |   |
|---------|---|
| Si      | <b>{SI(&lt;VRAI ou FAUX&gt;)(&lt;Retour si VRAI&gt;)(&lt;Retour si FAUX&gt;)}</b> |
| Et      | <b>{ET(&lt;VRAI ou FAUX&gt;)(&lt;VRAI ou FAUX&gt;)}</b>                           |
| Ou      | <b>{OU(&lt;VRAI ou FAUX&gt;)(&lt;VRAI ou FAUX&gt;)}</b>                           |
| Egalité | <b>{EGALE(&lt;texte A&gt;)(&lt;texte B&gt;)}</b>                                  |

SI (VRAI ou FAUX) (<si VRAI>) (<si FAUX>)

-  Paramètre 1 : Condition (VRAI ou FAUX)
- Paramètre 2 : Chaîne de caractère à retourner si paramètre 1 est VRAI
- Paramètre 3 : Chaîne de caractère à retourner si paramètre 1 est FAUX
-  Retourne une chaîne de caractère

ET (VRAI ou FAUX) (VRAI ou FAUX) OU &

-  Paramètre 1 : VRAI ou FAUX
- Paramètre 2 : VRAI ou FAUX
-  Retourne VRAI si (paramètre 1=VRAI) ET (paramètre 2=VRAI); FAUX sinon.

OU (VRAI ou FAUX) (VRAI ou FAUX) OU | (option-L)

-  Paramètre 1 : VRAI ou FAUX
- Paramètre 2 : VRAI ou FAUX
-  Retourne VRAI si (paramètre 1=VRAI) OU (paramètre 2=VRAI); FAUX sinon.

EGALE (a) (b) OU =

-  Paramètre 1 : **Une chaîne de caractères ou un chiffre**
- Paramètre 2 : **Une chaîne de caractères ou un chiffre**
-  Retourne VRAI si (paramètre 1) = (paramètre 2); FAUX sinon.

SUPERIEUR (a) (b) OU >

-  Paramètre 1 : Une chaîne de caractères contenant un chiffre
- Paramètre 2 : Une chaîne de caractères contenant un chiffre
-  Retourne VRAI si (paramètre 1) > (paramètre 2); FAUX sinon.

INFERIEUR (a) (b) OU <

-  Paramètre 1 : Une chaîne de caractères contenant un chiffre
- Paramètre 2 : Une chaîne de caractères contenant un chiffre
-  Retourne VRAI si (paramètre 1) < (paramètre 2); FAUX sinon.

Connaissant la liste des fonctions, vous pouvez maintenant comprendre ce que retournera cette formule si elle est placée dans une une réserve de texte:

`{SI ({CONTIENT( {°} ) (Diabète) ) (Diabétique) (Non diabétique)}`

Si ce n'est pas le cas, relisez, et sachez que ° est un synonyme de LA\_FICHE.



# *CHAPITRE 5*

La fiche  
individuelle d'un  
symbole

# GÉNÉRALITÉS

Vous savez que chaque symbole de l'arbre (comme chaque réserve de texte) possède une fiche individuelle.

Pour y accéder en mode de visualisation graphique comme en mode "Liste":

 cliquer deux fois sur un symbole

 sélectionner un symbole et cliquer sur l'icône "Fiche" de la palette

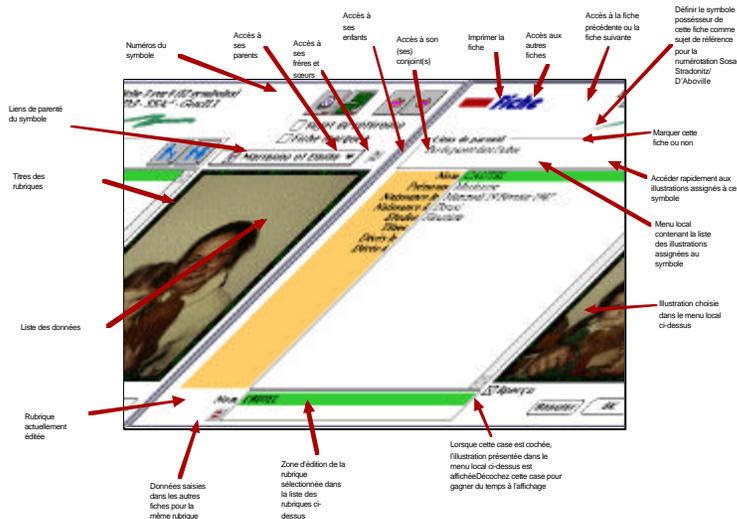


(en mode de visualisation graphique, le clic sur cette icône avec la touche commande enfoncée vous donne accès à un menu local qui contient la liste de tous les symboles).

 sélectionner un symbole et l'article de menu "Edition, Fiche..."

# EDITION D'UNE FICHE

Lorsque vous accédez à une fiche, la boîte de dialogue suivante vous est présentée (sa disposition peut varier selon les écrans - en effet, GeneDraw® adapte la taille de ses dialogues à toutes les tailles d'écran).



Le numéro de fiche ("x sur y") en partie supérieure correspond au numéro du symbole parmi tous ceux qui sont NUMÉROTÉS (voir p 94).

Le chiffre "y" (nombre de symboles numérotés) n'est donc pas forcément le même que le nombre de symboles ou réserves de texte présents dans l'arbre.

La ligne suivante comprend les trois autres numéros du symbole :

son numéro **Sosa-Stradonitz/d'Aboville** (SSA)

son numéro **d'ordre de création** (ID)

son numéro **de génération** (GEN) (ex : II.3 ou IV.5)

## Editer les données de la fiche

Un certain nombre de rubriques (6 par défaut) vous sont proposées. Si vous cliquez dans la liste, il vous est possible de saisir le contenu d'une d'entre elles dans le bas de la zone de dialogue, où le nom de la rubrique actuellement saisie ainsi que son contenu pour la fiche en question est présenté (Sur notre exemple; la rubrique "Nom" est sélectionnée dans la liste et son contenu est éditable dans le bas de la boîte de dialogue).

Vous passez à la **rubrique suivante**

- En cliquant sur son contenu
- En tapant la touche TABULATION (et non pas RETURN)

Vous pouvez revenir à la **rubrique précédente**

- En cliquant sur son contenu
- En tapant la touche TABULATION avec la touche MAJUSCULE enfoncée.

## Edition des 3 types de rubriques

### *Rubriques de type "Texte libre"*



Les rubriques de type "Texte" peuvent être éditées dans une zone de texte simple.

Les icônes présentes à la gauche de la zone de saisie permettent d'accéder  ... pour la première à un menu local contenant certaines valeurs qui ont été déclarées pour ladite rubrique lorsqu'elle a été définie (voir paragraphe "Définition des rubriques");



... et pour la seconde aux autres valeurs saisies pour la même rubrique dans les autres fiches (ce qui peut vous éviter par exemple de resaisir un nom de famille ou un village de naissance).

### *Rubriques de type "Menu local"*



Les rubriques de type "Menu Local" peuvent être éditées par un menu local contenant la liste des articles que vous avez déclarés lorsque vous avez défini cette rubrique (voir paragraphe "Définition des rubriques").



La seule icône présente à la gauche du menu local correspond à un autre menu local contenant la liste des autres valeurs saisies pour la même rubrique dans les autres fiches.

### *Rubriques de type "Date"*



|          |  |  |      |   |    |      |
|----------|--|--|------|---|----|------|
| Décès le |  |  | 2059 | à | 95 | ans. |
|----------|--|--|------|---|----|------|

Les rubriques de type "Date" sont éditées d'une manière spéciale.  
 Vous notez la présence de **4 zones éditables**.

**Vous pouvez saisir la date de deux manières :**

- **Les 3 premières zones** correspondent de gauche à droite au jour, au mois et à l'année de la date à saisir.
- La 4ème zone permet, si et seulement si la rubrique **"Naissance le"** est définie ET déjà remplie, de taper l'âge auquel le symbole a vécu l'évènement à saisir. Dans ce dernier cas, la date résultante sera l'année comprise dans le champ "Naissance le" ajoutée du nombre d'années que vous saisirez.

Pour **passer d'une zone à l'autre**, il suffit de taper:

- espace
- un tiret (-)
- un slash (/)

Pour le contenu, GeneDraw accepte les dates sous les **formes suivantes** :

- année seule
- mois et année
- jour, mois et année

GeneDraw® transforme automatiquement les "94" en 1994 dans la zone "Année" et affiche les dates à l'intérieur de la liste des données dans leur forme la plus complète si toutes les zones sont remplies; telles quelles si vous ne remplissez pas les 3 zones.

**Exemple :** 12/12/94 sera transformé en "Lundi 12 Décembre 1994".

12/94 sera transformé en "12/12"

1994 sera transformé en "1994".

*Note :* Certaines mentions "Date incorrecte", "Trop de caractères", etc... vous sont affichées lors de la saisie.

*Il ne faut en tenir compte que lorsque vous avez fini de saisir la date car elles permettent de vérifier la validité de votre saisie (ex : 32 Décembre !).*

*Référez-vous toujours à ce que GeneDraw® a placé dans la rubrique plutôt qu'à ces remarques car elles peuvent ne pas être justifiées.*

## Marquage de la fiche

La case à cocher "Fiche marquée" permet, si elle est cochée de marquer le symbole contenant la fiche. Ce symbole est donc ajouté au marquage actuel (voir chapitre "Visualisation Graphique" paragraphe "Marquages")

# Sujet de référence

La case à cocher "Sujet de référence" sert simplement à définir le possesseur de la fiche comme sujet princeps de la numérotation Sosa-Stradonitz/D'Aboville (c'est à dire le numéro 1 - voir chapitre "Visualisation Graphique" paragraphe "Génération").

A l'ouverture de chaque fiche, le numéro SSA (Sosa-Stradonitz/D'Aboville) est affiché en partie supérieure de la boîte de dialogue dans une zone de texte contenant les divers numéros du symbole (ID, Romain ou SSA).

***A savoir : Quelquefois, certains d'entre vous cocheront la case "Sujet de référence" par mégarde. Sur un petit arbre, cet acte sera sans conséquence, par contre, sur un arbre de plus de 100 symboles, le temps de calcul du numéro SSA du sujet pourra être long à l'ouverture des fiches ou pire encore, lors de l'exportation des fiches ou de l'enregistrement de l'imagerie.***

***Pour faire en sorte qu'aucun symbole ne soit sujet de référence (afin que le calcul des numéros SSA ne soit pas réalisé), il suffit de cocher un symbole au hasard comme sujet de référence puis de décocher immédiatement la case, ce qui a pour effet d'annuler le calcul des numéros SSA.***

## Accès aux fiches des autres symboles

Plusieurs moyens vous permettent d'accéder aux fiches des autres symboles directement sans avoir à revenir au dessin de l'arbre, sélectionner un autre symbole et appeler sa fiche.

Ils sont au nombre de 3 :



Tout d'abord, ces icônes vous permettent d'accéder aux fiches des symboles précédent ou suivant.



Cette icône vous amène à une liste des symboles. Pour chacun, la formule de présentation (voir paragraphe "Formules et filtres") vous est présentée (en général, c'est leurs nom et prénom).



Enfin, ces quatre icônes vous présentent toutes des menus locaux qui contiennent (de gauche à droite), si bien sûr, les liens sont définis :

- les **parents** du symbole dont vous éditez la fiche
- les **frères et sœurs** du symbole dont vous éditez la fiche
- les **enfants** du symbole dont vous éditez la fiche
- le(s) **conjoint(s)** du symbole dont vous éditez la fiche

## Impression de la fiche



L'icône ci-contre vous permet d'imprimer la fiche individuelle du symbole. Reportez-vous au chapitre "Impression" pour une description complète.

## VISIONNER LES ILLUSTRATIONS

Le chapitre "Illustrations" vous décrira comment désigner des fichiers d'illustrations aux symboles. La liste de ces illustrations est directement accessible par un menu local situé dans la fiche. Le choix d'une illustration dans ce menu amène...

### Pour une photo (image PICT) ou un arbre GeneDraw®

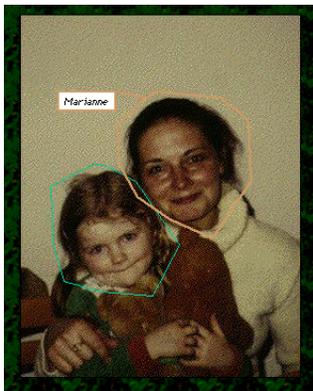
L'image est affichée instantanément en vue réduite.

Si vous cliquez dessus, vous accédez à un éditeur spécial qui vous présente l'image sur toute la surface de l'écran.

- en vue réduite si vous choisissez "**Image, Taille écran**"
- dans une fenêtre défilante si vous choisissez "**Image, Taille réelle**"

Ces options ne sont sélectionnables que si, bien sûr, l'image est plus grande que l'écran !

**Il n'est pas possible d'utiliser les options qui suivent sur l'image d'un arbre GeneDraw®**



"**Image, Ajouter une note**" vous permet de dessiner un polygone à l'intérieur de la photo. Cliquez sur chacun de ses points puis fermez ce polygone ou double-cliquez pour le fermer automatiquement. Il vous est alors demandé d'étiqueter ce polygone; cette "Note". L'étiquette de la note apparaîtra ou non si vous cliquez sur sa surface.

"**Image, Supprimer une note**" vous permet de supprimer une note en cliquant dans sa surface.

"**Image, Modifier une note**" vous permet de modifier le texte de l'étiquette d'une note en cliquant dans sa surface.

"**Image, Afficher les notes**" vous permet de ne pas afficher les notes mais aussi de ne pas les imprimer. Cette option est

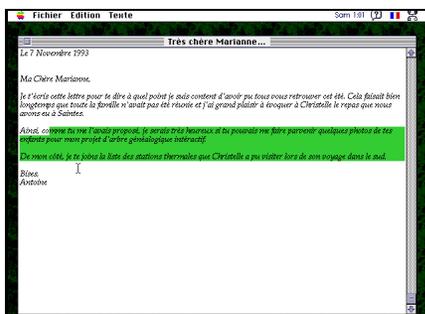
un réglage permanent de GeneDraw® et est aussi accessible par l'article de menu "Fichier, Préférences...".

"**Fichier, Imprimer...**" vous permet d'imprimer l'image telle que vous la voyez à l'écran; c'est à dire avec ou sans les notes qu'elle contient.

"**Fichier, Retour**" vous ramène à la fiche individuelle (ou à la liste des illustrations selon le cas).

# Pour un texte

Ses premières lignes sont affichées instantanément en vue réduite. Si vous cliquez dessus, vous accédez à un éditeur spécial qui vous présente le texte sur toute la surface de l'écran.



Un ascenseur vous permet de le parcourir complètement.

Cet éditeur de texte est entièrement compatible avec l'éditeur Apple SimpleText car il permet d'ajouter aux textes des styles mais aussi des couleurs ! (menu "Texte")

Le menu "Fichier, Imprimer..." vous permet d'imprimer ce texte.

Le menu "Fichier, Retour" vous ramène à la fiche individuelle (ou selon le cas à la liste des

illustrations).

# Pour un son

Une icône est affichée instantanément. Si vous cliquez dessus, le son est joué.

# Pour un film QuickTime™

L'image principale du film est affichée instantanément en vue réduite avec l'icône "QuickTime™" qui vous indique que l'illustration est un film.

**Note :** Il faut que l'extension système "QuickTime" soit installée.

Si vous cliquez sur l'image du film, vous accédez à un écran noir sur lequel le film peut être joué si vous cliquez sur l'icône "Lecture" du film.

Pour revenir à la fiche, cliquez sur la zone noire.

# LES RUBRIQUES

Vous avez vu qu'il était possible d'éditer des rubriques dans la fiche d'un symbole.

|              |      |
|--------------|------|
| Nom          | DUR  |
| Prénoms      | Marc |
| Naissance le | Lunc |
| Naissance à  | Douc |
| Décès le     |      |
| Décès à      |      |

Hormis les 6 rubriques de notre exemple, il est possible d'en ajouter d'autres à votre choix.

Pour cela, sélectionnez l'article de menu "Arbre, Définir les rubriques...". La boîte de dialogue suivante apparaît :



## Les rubriques de base

Il y a 6 rubriques qui sont définies par défaut par GeneDraw® chaque fois que vous créez un arbre. Ces rubriques sont intitulées :

**Nom**

**Prénoms**

**Naissance le**

Naissance à

**Décès le**

Décès à

**A SAVOIR !** Les rubriques en gras sont celles que GeneDraw® utilise habituellement dans ses formules internes (ex : AGE ou VIE ou encore la colonne "Nom et prénom" du mode de visualisation en liste). Il ne vaut donc mieux pas en changer le titre.

Il est donc vivement conseillé de définir au moins 2 rubriques pour que GeneDraw® puisse gérer correctement votre arbre : Les rubriques "**Nom**" et "**Prénoms**" (n'oubliez pas le "s")

Une rubrique "**Naissance le**" permettra l'utilisation des fonctions AGE et VIE (cette dernière si et seulement si une rubrique "**Décès le**" est définie"), ainsi que la saisie d'une date selon l'âge de symbole (Voir paragraphe "Edition des différents types de rubriques" plus haut).

***Exemple :** La fonction AGE utilisera le champ "Naissance le" mais ignorera un champ titré "Né le".*

## Ajouter une rubrique

Pour ajouter une rubrique, cliquez sur l'icône "+" lorsque la liste de gauche est encadrée (il faut avoir cliqué dessus). Un nouveau nom vous est demandé; veillez à ne pas saisir de doublon (bien que cela soit autorisé).

La nouvelle rubrique créée apparaît dans la liste des rubriques.



GeneDraw® est limité à **250** rubriques.



La taille des données pour 1 rubrique et pour 1 fiche est limitée à **255 caractères**.

Si vous cliquez sur le nom de la rubrique, la partie droite de la boîte de dialogue se met à jour et il vous est alors possible d'éditer la rubrique nouvellement créée.

## Types de rubriques

3 Types de rubriques sont accessibles par le menu local surplombant la liste de droite.

Les rubriques de type "Texte Libre" pourront être argumentées d'une aide par menu local lors de leur édition (Voir paragraphe "Edition des différents types de rubriques" plus haut).



Le contenu du menu local peut être défini en cliquant sur la liste située sous le type de la rubrique (celle-ci devient entourée) et en cliquant sur le "+" pour y ajouter un élément.

L'icône "-" permet, si la liste des articles de menu local est entourée, d'enlever certains articles.



L'ordre des articles de menu est modifiable en sélectionnant un article dans la liste de droite et en utilisant les icônes "Flèches".

Si le type de rubrique est "Menu local", alors une option "Autre..." pourra être ajoutée au menu local lorsqu'il sera appelé lors de l'édition de la fiche individuelle.

Pour les rubriques de type "Date", sachez qu'il est nécessaire qu'il existe déjà une rubrique nommée "Naissance le" de type date pour que GeneDraw® puisse s'y référer.

## Effacer une rubrique

Pour enlever une rubrique à l'arbre, il faut :

- la sélectionner dans la liste de gauche (celle des rubriques)
- cliquer sur l'icône "-".

**Attention ! Toutes les données saisies dans cette rubrique seront effacées définitivement dans toutes les fiches de l'arbre.**

## Modifier le titre d'une rubrique

Double-cliquez sur son titre.

## Choisir l'ordre de présentation des rubriques

Vous aurez peut-être envie de changer l'ordre de présentation des rubriques dans la fiche individuelle. Pour cela, sélectionnez le titre d'une rubrique dans la liste de gauche et déplacez-la avec les icônes "Flèches".





# *CHAPITRE 6*

Les objets attachés  
à un symbole

# GÉNÉRALITÉS



Les objets **ne sont qu'un reflet des données du symbole** et **il ne faut pas les confondre avec la fiche individuelle** qui doit contenir les données.

Il faut éviter, pour des raisons pratiques de placer les données dans les objets (bien que cela soit tout à fait possible) car ces objets ne sont que des "Étiquettes" qui ne sont pas "reconnues" comme des données à part entière mais comme des attributs graphiques simples.

Lorsqu'un symbole est sélectionné, il est possible d'accéder à une boîte de dialogue qui permet d'éditer les "objets" que l'on peut lui attacher.

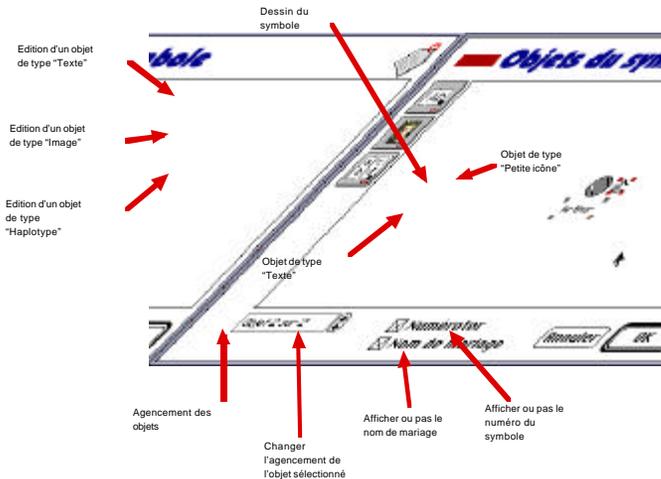
Cet accès se fait soit en cliquant sur l'icône dessinée ci-contre ou en sélectionnant l'article de menu "Edition, Objets...".

On entend par "**Objet**" :

- **une réserve de texte**
- **une image**
- **une icône**
- **un haplotype (version médicale)**

...que l'on place autour du symbole.

La boîte de dialogue suivante apparaît (à peu de choses près) :



Le symbole édité est dessiné en son centre.

Au départ, aucun objet n'est associé à ce symbole (ici, les objets "Arthur" et la main ont été ajoutés pour l'exemple).

## Ajouter un objet

Pour ajouter un objet il suffit

- qu'aucun objet ne soit déjà sélectionné
- de cliquer sur l'icône correspondant au type d'objet à ajouter (voir paragraphe "Editer les objets")

## Sélectionner un objet

Cliquez sur un objet pour le sélectionner.

Un objet sélectionné est entouré de coins ROUGES; un objet non sélectionné est entouré de coins GRIS.

Lorsqu'un objet est sélectionné et que vous double-cliquez dessus, vous en éditez le contenu.

## Effacer un objet

Sélectionnez-le.

Appuyez sur la touche "Effacement" du clavier.

**Il n'est pas possible d'effacer l'objet texte d'une réserve de texte ("Sinon ça serait une réserve de rien !" disait Platon).**

## Déplacer un objet autour du symbole

Sélectionnez-le.

Déplacez son ombre en cliquant dessus tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé.

***Truc :** Si l'objet sélectionné n'est plus visible, c'est que vous l'avez sorti de la zone de visualisation. Pour "ramener" tous les objets au centre de cette zone, appuyez sur les touches "option-X".*

## Changer la taille d'un objet

Sélectionnez-le.

Cliquez en son coin inférieur droit (il est jaune) puis agrandissez-le.

### **A savoir**

- Lorsque vous modifiez la taille d'un objet de type "Fichier PICT" ou encore

"Illustration" dont la case "Mise à jour" est DÉcochée (c'est à dire que l'image est placée en mémoire vive), son occupation en mémoire vive est proportionnelle à sa surface.

Si cette occupation en mémoire vive dépasse 20 Ko, la case "Mise à jour" est automatiquement décochée jusqu'à ce que vous réduisiez la taille de l'image.

En conclusion: plus une image (non "Mise à jour") est petite, plus l'affichage de l'arbre est rapide; moins l'arbre est imposant sur votre disque dur.

### **Exceptions importantes:**

- Cette opération n'est pas possible sur les objets de type "Petite icône" puisque leur taille est constante.
- Pour un objet de type "Texte", la taille choisie sera annulée si vous cliquez sur une des icônes de positionnement automatique. En effet, pour positionner automatiquement un objet texte, GeneDraw® en recalcule les dimensions.
- Pour changer la taille de l'objet "Texte" d'un symbole de type "Réserve de texte", il ne faut pas passer par le dialogue d'édition des objets mais sélectionner directement le symbole dans la zone éditable de l'arbre. Le coin inférieur droit de la réserve de texte sera "étirable" à la taille que vous désirez.

## Agencement des objets

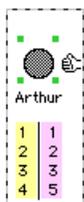
Il est possible de choisir l'ordre dans lequel les objets seront dessinés.

L'objet 1 sera dessiné avant, c'est à dire en dessous de l'objet 2 par exemple.

Pour changer l'agencement d'un objet, sélectionnez-le et utilisez les petites flèches pour le remonter ou l'abaisser d'une couche.

**Note :** Pour un symbole de type "Réserve de texte" (qui contient par définition un objet de type "Texte" en couche n°1), il n'est pas possible de placer un autre objet en couche n°1.

## Limites d'un symbole



Un symbole auquel vous avez ajouté des objets occupe une certaine surface.

Lorsque vous quittez la boîte de dialogue d'édition des objets, le symbole sélectionné présente un liserai grisé.

Ce liserai grisé englobe tous les objets du symbole de sorte à ce que vous puissiez visualiser quels sont les objets assignés au symbole en question.

## Numéroter le symbole

La case à cocher "Numéroter" permet, si elle est cochée, que le symbole soit pris en compte lors de la numérotation automatique des symboles (voir chapitre "Visualisation graphique" - "Génération"), mais aussi dans la visualisation en liste de l'arbre.



Cette distinction (purement pratique; qui ne détruit pas la fiche mais ne la présente pas dans certains cas) permet de faire la différence entre :

- les symboles représentant un personnage (dont la case "Numéroter" est théoriquement cochée)
- les symboles servant de légende ou les réserves de texte qui servent à placer des annotations ou des titres (qui classiquement ne sont pas numérotés et pour cela, la case "numéroter" devra être DÉCOCHÉE par vos soins).

Il peut être intéressant de décocher cette case pour ne pas numéroter certaines réserves de texte (un titre ou une légende) incluses dans un arbre.



Voici l'aspect classique que donne l'option "Calculer les numéros" avec la case "Numéroter" cochée.



Et celui que l'on obtient si l'on décoche la case "Numéroter" dans le second symbole en partant de la gauche.

## Nom de mariage

La case à cocher "Nom de mariage" permet, si elle est cochée, que le nom du symbole

- si l'option "Arbre, Mariages, Nommer les unions" est cochée
- si la formule de présentation est valide (exemple : la fomule est {champ(nom)} ET vous avez saisi son nom)

et

- si le symbole est un homme ou une femme et que la case "Noms composées" est cochée dans les préférences des mariages.

... que le nom du symbole soit pris en compte (en supposant que la formule apposée sur les traits de mariage soit {champ(nom)})



Voici l'aspect classique que donne l'option "Nommer les unions".



Et celui que l'on obtient si l'on décoche l'option "Nom de mariage" pour un des deux symboles du couple de gauche (l'un ou l'autre).

## TYPES D'OBJETS

Il existe 3 types d'objets adjoignables aux symboles :

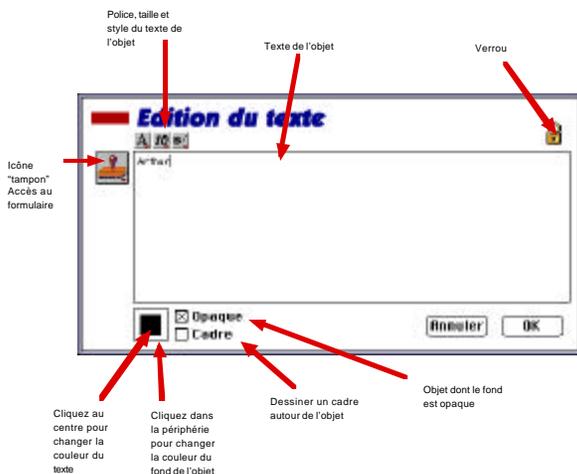
### Type Texte

# Edition



Accessible par l'icône ci-contre.

L'édition d'un objet de type texte passe par la boîte de dialogue suivante:



Il est possible d'y saisir le texte qui sera contenu dans l'objet (dans la limite de 32000 caractères).

L'icône "Tampon" vous aide à utiliser une formule ou le contenu d'une rubrique; les 3 icônes au dessus du texte vous permettent de choisir la police, la taille et le style du texte.



Si votre réserve n'est pas positionnée automatiquement sous, à droite ou à gauche du symbole, une icône supplémentaire apparaît et vous permet de choisir l'alignement du texte dans l'objet.



**Opaque**  
 **Cadre**

Il est possible de rendre l'objet "texte" opaque en cochant la case "Opaque"; de l'encadrer en cochant la case "Cadre".

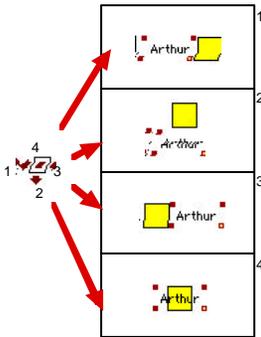
La couleur du texte se choisit dans une palette qui apparaît si l'on clique dans le carré en bas à gauche de la boîte de dialogue.

Ce carré est entouré d'un liseré (blanc ici) qui n'est disponible que si la case "Opaque" est cochée. En cliquant dans ce liseré, vous choisissez de la même manière la couleur du fond de la réserve.



Le verrou peut être verrouillé ou déverrouillé. S'il est verrouillé, l'objet en question ne sera pas affecté par les changements de police, taille ou style que vous pourrez réaliser en sélectionnant le symbole auquel cet objet appartient en mode de visualisation graphique et en utilisant le menu "Texte".

## Positionnement



1 Le positionnement d'un objet de type "Texte" se fait d'office en dessous du symbole (c'est à dire avec un rectangle calculé automatiquement en position 2).

2 Vous pouvez changer cette position en cliquant sur une des 4 icônes en bas à gauche de la boîte de dialogue.

3 Si à quelque moment vous changez la taille de l'objet de type "Texte" ou si vous le déplacez (voir paragraphes "Généralités"), l'objet n'est plus considéré dans aucune de ces positions mais en position "Libre" (que l'on pourrait appeler "5").

**Lorsqu'un objet est en position "Libre", les changements de police, taille ou style n'entraînent pas de mise à jour de ses contours.**

## Conseils

Pour afficher le prénom d'un symbole sous son symbole, il y a donc deux possibilités :

- soit vous saisissez le nom dans la fiche individuelle et allez chercher l'article de menu "Rubriques, prénoms" dans le menu local "Tampon".
- soit vous ne remplissez pas la fiche individuelle et vous tapez directement le prénom du symbole.

La première offre l'énorme avantage que l'on peut changer en une seule passe le contenu des objets de "{champ(prénoms)}" en "{AGE}" par exemple, sans avoir à éditer un seul objet. En d'autres termes, la première solution vous permet de changer rapidement la présentation des données attachées aux symboles sans avoir à éditer un à un les objets (ce qui est très long pour de gros arbres).

La seconde possibilité présente l'avantage d'être simple, mais ne vous permettra pas de gérer le fichier rapidement.

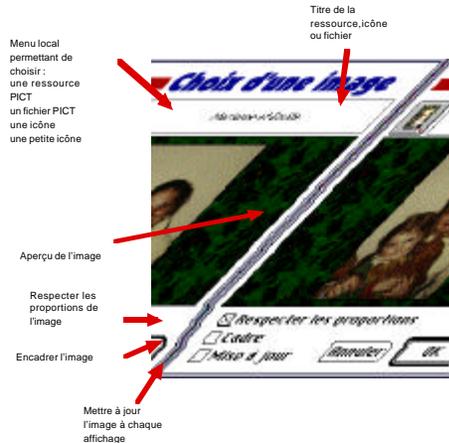
## Type Image

# Edition



Accessible par l'icône ci-contre.

L'édition d'un objet de type "Image" passe par la boite de dialogue suivante:



Il vous est possible de choisir un type d'image dans le menu local en partie supérieure de la boite de dialogue :

- **ressource PICT**

Par défaut, GeneDraw® vous présente celles du fichier arbre et celles de GeneDraw®. Les ressources sont des images que les utilisateurs habitués pourront intégrer à leurs arbres. Leur avantage est d'être d'accès rapide. Elles ne sont pas intégrées en mémoire vive.

- **fichier PICT**

Vous avez le choix entre les fichiers PICT d'illustrations (voir paragraphe "Illustrations") ou de choisir un autre (article "Autre..."). Les fichiers PICT peuvent rapidement occuper beaucoup de mémoire. C'est pourquoi il est conseillé de cocher la case "Mise à jour", ce qui aura pour effet de ralentir l'affichage, certes, mais de ne pas encombrer la mémoire. Cette option est décidée d'emblée par GeneDraw® dès que les images en mémoire vive dépassent 20 Ko (4 cm sur 4 environs). Au dessus, le logiciel préférera relire l'image à chaque réaffichage plutôt que de gaspiller sa mémoire.



Une image gardée en mémoire vive sera affublée de la marque suivante en sa partie supérieure gauche.



Une image mise à jour à chaque affichage sera affublée de la marque suivante en sa partie supérieure gauche.

- **icône, petite icône**

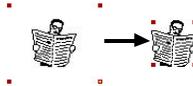
Sont des ressources appartenant à GeneDraw® ou incluses dans votre arbre. Les icônes de par cette

origine n'occupent que peu d'espace en mémoire et sont donc des objets "économiques" mais aussi souvent plus explicites qu'une image PICT.

## Taille des images

Lorsqu'un objet de type "Image" est sélectionné, l'icône  est affichée. Si vous cliquez dessus, l'objet image sélectionné sera retaillé pour correspondre à la taille réelle de l'image et non plus à celle que vous avez choisie pour l'objet.

L'icône  permet de retailler l'objet pour enlever les marges qui peuvent apparaître lorsqu'on choisit une taille trop grande avec une image dont on a demandé de respecter les proportions.



## Type Haplotype

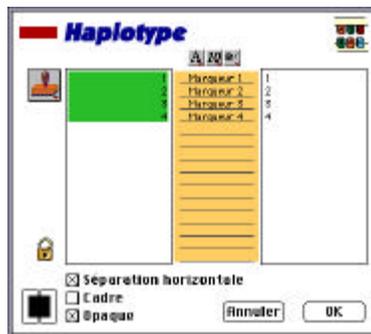
Version  
médicale

*Edition*



Accessible par l'icône ci-contre.

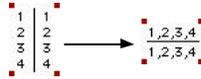
L'édition d'un objet de type "Haplotype" passe par la boîte de dialogue suivante:



Vous remarquez tout de suite que peu de choses diffèrent de la boîte de dialogue d'édition d'un objet de type "Texte".

**Deux différences** : Il existe DEUX zones saisissables correspondantes aux deux brins d'ADN. Par conséquent, il existe deux couleurs de fond possibles.

La case "Séparation horizontale" permet d'afficher l'haplotype de manière horizontale et non pas verticale.



La partie centrale vous permet de définir la sonde (ou marqueur) à laquelle chaque ligne fait référence.

Pour définir les noms des marqueurs, il suffit de cliquer dans une des lignes de la partie centrale. Une menu local contenant la liste de tous les marqueurs contenus dans le fichier "Marqueurs GeneDraw® Med" vous est présenté.

La liste des marqueurs n'est PAS éditable dans GeneDraw® mais simplement en ouvrant le fichier "Marqueurs GeneDraw® Med" qui doit être dans le dossier "Outils GeneDraw®". Ce fichier est un fichier texte tout simple dans lequel chaque ligne représente le nom d'un marqueur.

*La saisie des noms des marqueurs est importante car elle permet d'identifier précisément les sondes et les haplotypes de sorte que GeneDraw® puisse utiliser ces informations par la suite pour des calculs génétiques sur plusieurs familles.*

*Comme pour les objets de type "texte", il est possible de taper directement les brins d'ADN, mais il serait plus judicieux de définir deux rubriques "ADN1" et "ADN2" dans lesquelles on placerait les brins 1 et 2 de chaque individu.*

*L'édition des rubriques se ferait dans la fiche individuelle (ex: 1,2,3,4 pour la rubrique ADN1 et 1,2,4,3 pour la rubrique ADN2) et les zones éditables de l'haplotype ne comporteraient que les formules "{champ(ADN1)}" et "{champ(ADN2)}". Toute modification ultérieure serait alors plus facile.*

# *CHAPITRE 7*

## Les Illustrations

# LES ILLUSTRATIONS

GeneDraw® vous donne la possibilité de lier chaque symbole à un nombre illimité de fichiers. Ces fichiers peuvent provenir de n'importe quelle application (exemple : Un texte de Microsoft™ Word™, une pile HyperCard™, une feuille de calcul de ClarisWorks™) car GeneDraw® a la capacité d'ouvrir ces applications pour vous présenter les fichiers d'illustration dans leur format natif.



Pour certains types de fichiers, GeneDraw® peut non seulement les ouvrir dans leur éditeur d'origine, mais faire un peu mieux :



Afficher et annoter les fichiers **PICT** (format graphique de référence utilisé par presque toutes les applications graphiques),

Afficher et éditer les fichiers **TEXT** (format lui aussi de référence),

Jouer les sons au format **sfil** (le format standard des sons Macintosh™)

Lire les films QuickTime™ (**MooV**)

Et bien entendu, afficher une vue réduite et éditer les arbres GeneDraw® (**TREE**).

Ainsi, un symbole inclus dans un arbre GeneDraw® peut devenir le centre vital de toutes les informations imaginables que vous possédez sur un individu.

Pour accéder à la liste des illustrations assignées à un symbole :

Sélectionnez le, puis

- cliquez sur l'icône "Illustrations" de la palette 
- *ou* ouvrez sa fiche et cliquez sur l'icône 
- *ou* sélectionnez l'article de menu "Illustrations, Liste..."

Vous accédez à la boîte de dialogue suivante :



## Ajouter un fichier d'illustration à un symbole

Cliquez sur le bouton "+". Une boîte de dialogue vous permet de choisir un fichier.

Le fichier choisi apparaît alors dans la liste des illustrations. Si vous cliquez sur son nom, vous en apercevez une prévisualisation dans la partie droite de l'écran.

Note : Cela uniquement si le fichier est un film QuickTime, une image PICT, un son "sfil", un texte de type "TEXT" ou encore un arbre GeneDraw®.

## Supprimer un fichier d'illustration

Sélectionnez dans la liste l'illustration qu'il faut enlever au symbole. Cliquez ensuite sur le bouton "-".

**Rappel :** Cette action n'efface pas le fichier original sur le disque dur mais le fait simplement "oublier" par le symbole.

## Changer l'ordre des illustrations dans la liste

Sélectionnez dans la liste l'illustration dont vous devez changer l'ordre.

Utilisez ensuite la ou les flèches présentes en bas d'écran.

Une icône vous permet par ailleurs de trier la liste par ordre alphabétique.

*Le fichier dont le titre est le premier de la liste est celui qui sera présenté d'office lors de*

*l'ouverture de la fiche individuelle. (voir "Fiche individuelle")*

## Visionner une illustration

Cliquez une fois sur sa prévisualisation.

(voir chapitre "Fiche individuelle" - paragraphe "Visionner les illustrations")

## Localisation des illustrations

Lorsque vous spécifiez à GeneDraw® que vous allez utiliser un fichier, GeneDraw® en mémorise le dossier et le nom à un moment donné.

Il est bien évident que si vous changez le nom du fichier ou que vous le placez dans un autre dossier, GeneDraw® ne pourra pas le retrouver.

GeneDraw® est muni d'un dispositif spécial qui, s'il ne s'y trouve plus un fichier ira le chercher (lui ou un alias du même nom)...

- A côté de l'application GeneDraw®
- Dans un dossier "Illustrations" placé à côté de GeneDraw®
- Dans un dossier "<nom de l'arbre>-Illustrations" placé à côté du fichier



**Exemple : Pour utiliser des illustrations dans l'arbre "Famille AUBERT", il est donc conseillé de créer un dossier "Famille AUBERT-Illustrations" (sans espace) dans lequel vous placerez; soit les fichiers; soit leur alias.**

En dernier lieu, si GeneDraw® est incapable de retrouver le fichier à tous les endroits cités plus haut, il vous affiche un message se substituant à la prévisualisation du fichier et vous incite, si vous cliquez dessus à redéfinir la position du fichier perdu.

## Ouvrir un fichier d'illustration dans son application native

Pour lancer un fichier d'illustration dans son application native, il faut tout d'abord sélectionner le symbole qui contient le fichier à ouvrir et sélectionner son titre dans le menu "Illustrations".

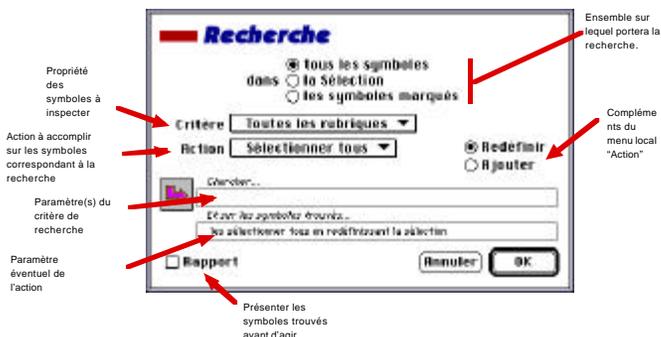
# CHAPITRE 8

## Recherches



# RECHERCHE DANS L'ARBRE

Pour effectuer une recherche dans l'arbre, il vous suffit de sélectionner l'article de menu "Edition, Rechercher/Remplacer...".



## Définir sur quel ensemble de symboles on effectue la recherche

- La totalité des symboles
- La sélection de la zone éditable
- Les symboles marqués

## Définir un critère distinctif de recherche

Consiste à sélectionner un des articles du menu "Critères" puis, selon le cas à cliquer sur l'icône suivante en face de la case "Chercher..." pour paramétrer ce critère.



### **Chercher une chaîne de caractères dans toutes les rubriques**

### **Chercher une chaîne de caractères dans une rubrique précise**

### **Chercher une chaîne de caractères dans le texte des objets**

Dans ces 3 cas, le clic sur la flèche rose en face de "Chercher..." vous amène à une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez saisir la chaîne à chercher.

### **Appliquer un filtre de recherche à tous les symboles**

Dans ce cas, le clic sur la flèche rose en face de "Chercher..." vous amène à une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez saisir un filtre qui devra retourner VRAI ou FAUX.

### **Chercher une couleur**

### **Chercher un motif de remplissage**

Dans ces cas, le clic sur la flèche rose en face de "Chercher..." vous amène à une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez saisir une couleur ou un motif.

### **Chercher une police de caractères**

Dans ces cas, le clic sur la flèche rose en face de "Chercher..." vous amène à une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez choisir une des polices utilisées dans l'arbre en cours.

### **Aucun critère distinctif**

Agir sur toutes les fiches de l'ensemble examiné

## **Définir une action sur les symboles trouvés**

Après avoir trouvé un certain nombre de symboles selon votre critère de recherche, GeneDraw® vous demande ce qu'il faut en faire.

Pour définir une action il suffit de sélectionner un des articles du menu "Action" puis, selon le cas à cliquer sur l'icône suivante en face de la case "Et sur les symboles trouvés..." pour paramétrer ce critère.



## *Cas pratiques*

### **Pour un texte cherché dans la fiche ou les objets**

GeneDraw® vous propose de remplacer le texte par quelquechose.

Vous pouvez aussi choisir de ne pas changer le texte trouvé, mais simplement de sélectionner ou marquer le(s) symbole(s) dans le(s)quel(s) il se trouve.

### **Pour une recherche de couleur, motif, police, par filtre**

GeneDraw® vous propose de sélectionner ou marquer le ou les symbole(s) trouvé(s). Vous pouvez même "changer l'étiquette" du ou des symbole(s) trouvé(s).

Cette dernière action a pour effet de remplacer le texte du premier objet de type "Texte" du ou des symbole(s) trouvé(s) par un autre texte.

**Exemple :** *Vous changez le texte de tous les symboles en "Nom et prénom" ou encore de sorte à afficher leur âge à tous avec la fonction {AGE}.*

## *Détail*

### **Sélectionner le premier**

Sélectionnera le premier symbole trouvé. Les suivants seront accessibles par l'article de menu "Edition, Suivant".

### **Sélectionner tous**

Sélectionnera tous les symboles trouvés en une passe.

Deux boutons de radio vous permettent d'ajouter les symboles trouvés à la sélection existante dans la zone éditable ou de redéfinir cette sélection.

*L'option "Ajouter" permet donc de réaliser en plusieurs passes des recherches multicritères.*

### **Remplacer le texte**

La flèche rose apparaît à gauche de la case "Et sur les symboles trouvés...". Cliquez dessus

pour saisir le texte qui remplacera celui spécifié dans la case "Chercher..."

**Marquer le(s) symbole(s)**

Marque le(s) symbole(s) trouvé(s). De la même manière que pour l'option "Sélectionner tous", les boutons "Ajouter" ou "Redéfinir" sont présents.

**Marquer le(s) symbole(s)**

Marque le(s) symbole(s) trouvé(s). De la même manière que pour l'option "Sélectionner tous", les boutons "Ajouter" ou "Redéfinir" sont présents.

**Changer son étiquette**

La flèche rose apparaît à gauche de la case "Et sur les symboles trouvés...". Cliquez dessus pour saisir le texte qui sera placé dans le premier objet de type texte du ou des symbole(s) trouvé(s). Si ce premier objet de type "Texte " n'existe pas (ce qui est le cas lorsqu'on crée un symbole), la case "Créer l'objet le cas échéant" permet de créer cet objet pour que GeneDraw® puisse y placer le texte.

## **Demander un rapport avant d'agir**

Dans certains cas, il est possible d'obtenir un rapport des symboles trouvés avant d'agir dessus. Il suffit pour cela de cocher la case "Rapport" avant de lancer la recherche (en cliquant sur OK). Si le critère de recherche s'est avéré positif pour un symbole au moins, une liste vous est présentée.

Il vous est possible de sélectionner tout ou partie de cette liste en cliquant sur les lignes avec la touche Commande enfoncée.

Pour agir sur les symboles sélectionnés dans cette liste, cliquez sur OK à nouveau.

# RECHERCHE DANS UN VOLUME

*Version  
médicale*

Pour effectuer une recherche dans tout un volume, il vous suffit de sélectionner l'article de menu "Fichier, Recherche...".

Le nom d'un volume vous est alors demandé. Sélectionnez-en un puis cliquez sur "Choisir".

Apparaît alors une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez voir la liste des fichiers qui ont été trouvés dans le volume choisi plus tôt.

A gauche, une zone graphique vous présente une **prévisualisation** de l'arbre sélectionné dans la liste de droite.

Si vous cliquez une fois sur cette zone, la prévisualisation de l'arbre est affichée **sur toute la surface de l'écran**.

Sous cette zone graphique se trouve une case dans laquelle vous trouvez la **taille** et les **dates de création et modification** du fichier.

L'icône ci-contre vous permet de visualiser le chemin complet du fichier sélectionné dans la liste de droite.

L'icône ci-contre vous permet d'exporter le fichier sélectionné dans la liste au format "Texte" (voir chapitre "Exporter")

L'icône ci-contre vous présente un menu local dans lequel vous pouvez choisir de trier la liste des fichiers selon leur titre, leur taille, leur date de création ou leur date de modification. L'article de menu "Liste filtrée..." vous permet de filtrer la liste selon un filtre de recherche ressemblant un peu à celui que vous pouvez utiliser dans un arbre (voir plus haut).



Ici, il ne sera pas possible d'effectuer une action sur le ou les symbole(s) trouvé(s) mais juste de noter dans quel(s) arbre(s) il(s) se trouve(nt).

En revanche, il existe un nouveau critère qui consiste à effectuer la recherche d'une chaîne de caractères à la fois sur la fiche du symbole

et sur les objets qui le composent (Critère, Données du symbole).

Si vous cochez la case "Rapport", GeneDraw® vous propose d'enregistrer la liste des symboles trouvés dans un fichier texte séparé de GeneDraw®.

Après avoir effectué une telle recherche (que l'on peut interrompre en gardant le bouton de la souris appuyé), la liste des fichiers est celle des fichiers contenant les symboles cherchés.





# *CHAPITRE 9*

## Exportation & Importation

# EXPORTER L'ARBRE

Vous pouvez exporter l'arbre via le menu hiérarchique "Fichier, Exporter".

## Image

Pour exporter le dessin de l'arbre au format PICT VECTORIEL. Les arbres exportés en PICT seront relisibles dans presque toutes les applications Macintosh, dont Claris MacDraw™, Microsoft Word™, en résolution maximale, et non pas en point par point (bitmap) pour un gain de netteté.

## Texte

Les arbres exportés au format TEXT sont prêts à être repris dans les logiciels de statistiques tels Microsoft Excel™. **A chaque symbole correspondra une ligne**, contenant toutes les données de la fiche du symbole selon le schéma suivant:

Numéro  
n°SSD  
Numéro romain  
Type(*carré, cercle, losange, avorton, triangle ET visible ou invisible*)

Toutes les rubriques

Etiquette (premier objet de type "Texte")  
Etiquette traduite (premier objet de type "Texte" traduit)

Avec un TAB entre chacune de ces lignes.  
Un RETURN sépare chaque symbole.

## Ecran

*Version  
médicale*

Une option permet de présenter l'arbre directement en plein écran. L'arbre est affiché à la taille de l'écran et il est possible de l'y déplacer par les flèches du clavier. Les touches + et - permettent de régler le zoom. Les touches 0,1 et 2 respectivement à réduire l'arbre à la taille de l'écran, à 100% et à 200%. Ce mode de visualisation est particulièrement intéressant pour tirer des diapositives ou reprendre une présentation au camescope à l'aide d'un pied. Cliquez n'importe-où pour revenir au mode de visualisation classique.

# IMPORTER DES SYMBOLES

Cette manœuvre peut se faire à partir d'un fichier texte dont les fiches sont séparées par des RETURNS (1 ligne par symbole); dont la première ligne contient les titres des rubriques (elle sera ignorée); et

dont les rubriques à l'intérieur de chaque ligne sont séparées par des TABULATIONS.

Sélectionnez l'article de menu "Fichier, Importer...".

Un fichier de type TEXT vous est demandé.

Lorsque vous l'avez sélectionné, la boîte de dialogue suivante vous est présentée :



Du haut vers le bas, vous distinguez:

 Le **nom du fichier** et son **nombre de lignes** (-1; la première; celle contenant les noms des rubriques et qui sera ignorée).

 Une liste contenant dans sa partie gauche les **rubriques trouvées dans le fichier**; dans sa partie droite la correspondance avec les **rubriques définies pour l'arbre**. Si vous double-cliquez sur une ligne, une liste des rubriques définies pour l'arbre apparaît. Il vous est alors possible de choisir dans quelle rubrique sera placée telle ou telle rubrique du fichier à importer.

 Le bouton "Sexe..." vous permet de définir dans quelle rubrique du fichier il faudra aller chercher le sexe du symbole (ou plutôt sa forme). Cette forme sera considérée comme **cercle** pour **Cercle, Circle, F, f ou 2** dans la rubrique donnée **losange** pour **Losange, Losangle, L, l ou 3** dans la rubrique donnée **avorton** pour **Avorton, Aborted, A, a ou 4** dans la rubrique donnée **triangle** pour **Triangle, T, t ou 5** dans la rubrique donnée **carré** sinon.

# *CHAPITRE 10*

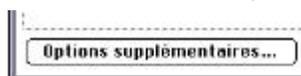
## Impressions

## EN MODE “GRAPHIQUE”

Lors de la création de l'arbre, vous aviez décidé d'un format de page, d'une disposition et d'une éventuelle réduction.

GeneDraw® vous présente en mode de visualisation graphique les coupures de page par ce type de trait. L'article de menu “Arbre, Vue d'ensemble...” vous donne une idée du nombre de pages.

La commande “Fichier, Imprimer...” vous amène au dialogue standard d'impression.



Il comporte un bouton “Options supplémentaires” qui va vous permettre de numérotter les pages ou non et d'imprimer ou pas les limites de générations.



Ceux d'entre vous qui ont connu les versions antérieures de GeneDraw®, remarqueront qu'il n'existe plus la possibilité d'imprimer la liste des noms des symboles. En fait, cette option est maintenant disponible en imprimant l'arbre depuis le mode de visualisation en liste (voir paragraphe suivant).

## EN MODE “LISTE”

Lorsque vous vous situez en mode de visualisation par liste (voir chapitre “Visualisation en mode liste”) et que vous sélectionnez l'article de menu “Fichier, Imprimer...” ; tout d'abord le bouton “Options supplémentaires” n'est plus disponible, mais lorsque vous cliquez OK, vous remarquez que ce n'est pas le dessin de l'arbre qui est imprimé mais la liste dans laquelle vous vous trouviez. Cette impression peut être réglée par le classique “Fichier, Format d'impression...”.

Ainsi, vous avez un contrôle complet du format d'impression et du contenu des colonnes imprimées.

## LA FICHE INDIVIDUELLE



Le chapitre “La fiche individuelle” vous décrit un petit bouton en haut à droite de la fiche.



Lorsque vous cliquez dessus, la liste ci-contre vous est présentée. Elle vous propose 3 items constants :

- La fiche sans photo
- La fiche et la photo principale
- La fiche et un diaporama de toutes les photos

Mais aussi autant d'items que de fichiers PICTs assignés comme illustrations au symbole. La sélection de ces fichiers entraînera leur impression à part.

**Note :** Il est possible de réaliser une sélection fine en cliquant sur chaque article à enlever ou ajouter avec la touche "Commande" enfoncée.

## La fiche sans photo



La liste des rubriques ainsi que les symboles apparentés.

## La fiche et la photo principale



Même chose que précédemment mais avec la photographie principale en partie supérieure de la page.

## La fiche et un diaporama de toutes les photos



## Fiche Individuelle

File D:\312\5605



**Nom:** AUBERT  
**Prénoms:** Marianne  
**Naissance le:** Vendredi 18 Mars 1949  
**Naissance à:** Lille  
**Décès le:**  
**Décès à:**

**Année de:**  **Evénement:**

**Statut:**  
**Déclaration:**

Ici toutes les photographies sont imprimées en vue réduite en partie supérieure de la page. Ce type d'impression demande autant de mémoire qu'il y a de photos. C'est pourquoi s'il arrivait qu'une fiche avec de nombreuses photographies s'imprime mal, il faudrait ajouter de la mémoire à GeneDraw®.



# CHAPITRE 11

## Personnalisation



# PERSONNALISATION DES FICHIERS

Les arbres créés par GeneDraw® sont des fichiers Macintosh™ comme les autres. Il est donc possible de leur greffer des "Ressources" avec l'utilitaire ResEdit d'Apple Computer.

*Cette "greffe" ne doit pas être tentée si vous ne connaissez pas parfaitement l'utilisation de ResEdit.*

En règle générale, il faut vous rappeler que chaque ressource que vous ajouterez devra avoir un titre et être purgeable pour que GeneDraw® puisse l'utiliser.

Il est conseillé de numéroter les ressources internes à un arbre à partir de 3000 pour ne pas entrer en conflit avec celles de GeneDraw®

Vous pouvez ajouter à tout arbre des ressources

"cicn" avec une correspondance ICON

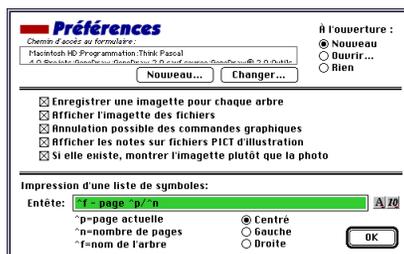
"PICT"

"SICN"

... afin que GeneDraw® vous les présente dans le choix d'un objet de type "Image" pour cet arbre.

# PRÉFÉRENCES

L'article de menu "Fichier, Préférences..." vous donne accès à une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez choisir les préférences générales de GeneDraw®.



Le paragraphe "Formulaire" du chapitre "Formules et filtres" vous a déjà expliqué comment choisir un formulaire.

Trois boutons radio vous permettent de décider si GeneDraw® s'ouvrira...

- en ouvrant une nouvelle fenêtre
- en vous proposant d'ouvrir un arbre
- ou simplement en affichant sa barre de menus.

## Enregistrer une imagerie pour chaque arbre :

Cette case, si elle est cochée provoque l'enregistrement dans l'arbre d'une prévisualisation que l'on nomme "Imagerie".

Sur de gros arbres, cette imagerie peut être longue à calculer et il est intéressant alors de décocher cette case pour que l'opération "Fichier, Enregistrer" ne soit pas trop longue.

**Note :** Si vous déroulez le menu "Fichier" en maintenant la touche "Option" enfoncée, l'article de menu "Enregistrer" devient alors "Enregistrer sans imagerie".

### **Afficher l'imagerie des fichiers:**

Cette case, si elle est cochée provoque l'affichage de l'imagerie des arbres que vous pourrez ouvrir via "Fichier, Ouvrir..." ou "Fichier, Recherche...".

Il peut être intéressant de décocher cette case lorsqu'on veut gagner un peu de temps lors du choix d'un fichier. Le gain de temps est peu appréciable.

### **Annulation possible des commandes graphiques :**

Cette case, si elle est décochée vous permet de gagner un peu de temps lors de l'édition de très gros arbres.

En effet, GeneDraw® enregistre les positions des symboles avant chacune de vos opérations afin que vous puissiez annuler (déplacement d'un symbole, mise en couleur, etc...)

Sur de gros arbres, cet enregistrement interne peut être un peu long (2 secondes).

Etant donné que l'on annule rarement ce genre d'opération, il peut être intéressant d'inhiber cette possibilité d'annulation pour gagner un peu de temps.

### **Afficher les notes sur fichiers PICT d'illustration:**

Cette case correspond exactement à l'article de menu "Image, Afficher les notes" déjà décrit dans le paragraphe "Visualisation des illustrations" du chapitre "Fiche individuelle".

### **Utiliser l'imagerie plutôt que de décrire le fichier**

Lorsqu'on ouvre la fiche individuelle d'un symbole, et si la case "Aperçu" est cochée, la première image de la liste est affichée à droite de la fiche.

Quelquefois, cette image est de grande taille sur votre disque dur et son temps de chargement peut être long.

Quand la case "Si elle existe, montrer l'imagerie plutôt que la photo" est cochée, GeneDraw® cherche une imagerie dans le fichier "PICT". S'il la trouve, il l'affichera; sinon, il décodera l'image et la prévisualisera (ce qui est plus long).

*La plupart des éditeurs d'images enregistrent d'office une imagerie des fichiers PICT, et, souvent, GeneDraw® prévisualisera beaucoup plus rapidement ces fichiers (ex : une imagerie de 5 ko est plus rapide à charger que tout un fichier de 2000 ko qu'il faut ensuite réduire !).*

*GeneDraw® peut LUI-MÊME créer ces images si vous avez installé QuickTime™: Lorsque vous choisissez d'ajouter un fichier dans les illustrations (avec le bouton "+"), une zone de dialogue apparaît avec dans sa partie gauche une zone de prévisualisation.*

*Si un fichier PICT est sélectionné et que vous en obtenez une prévisualisation (imagerie), alors GeneDraw® la reconnaît. Si elle n'existe pas, le bouton "Create" (ou "Créer") vous permet de créer cette imagerie automatiquement.*

### **Entête d'impression en mode de visualisation par liste**

Dans le paragraphe "Mode liste" du chapitre "Impressions" nous avons vu qu'il était possible

d'imprimer la liste que l'on voit à l'écran dans ce mode.

Lors de cette impression, chaque page comprend un entête dont vous pouvez paramétrer le contenu.

Il peut être placé à droite, à gauche ou centré.

Les raccourcis ^p, ^n et ^f correspondent respectivement à la page imprimée, le nombre total de pages qui sera imprimé et enfin au nom du fichier dont la liste est imprimée.

## LES EXTENSIONS



Vous avez remarqué la présence d'un menu "Options, Extensions" dans GeneDraw®. Il est en effet possible pour vous d'écrire des **extensions** à GeneDraw® : Des formules mais aussi des extensions graphiques qui pourront faire exactement ce que vous voudrez avec l'arbre.

Aucune extension n'est fournie en standard avec GeneDraw®, c'est pourquoi le menu apparaît sûrement grisé.

Le but de ces extensions est de pouvoir fournir à l'auteur de GeneDraw® la possibilité de survenir rapidement à toute demande précise.

Chaque extension pourra soit être appelée directement depuis ce menu, soit cochée ou décochée pour les extensions graphiques.

Le manuel **"Ecrire des extensions à GeneDraw®"** vous décrit comment écrire vous même une extension à GeneDraw®. Il n'est pas fourni en standard mais est disponible auprès de Joli Ciel.

Si vous vous procurez une extension écrite par l'auteur de GeneDraw® ou tout autre utilisateur, il suffira de la copier dans le dossier "Outils GeneDraw®" pour que GeneDraw® la reconnaisse.

# REMERCIEMENTS

"Je tiens à remercier les personnes m'ont aidé à réaliser ce logiciel, l'ont testé, corrigé ou soutenu

- mon père **Bernard PUECH** généticien et généalogiste passionné, qui m'a donné il y a 12 ans le virus de l'informatique, de l'Apple ][™, puis du Macintosh™. C'est aussi lui qui m'a donné l'idée du logiciel, bien des fonctions qu'il contient mais aussi et surtout les moyens de le réaliser.
- **Jean-Bernard LESENNE**, ami, chirurgien dentiste, B testeur et auteur du logiciel LSD Compta, pour ses conseils, son aide précieuse, mais aussi sa capacité à trouver les points faible d'un programme en moins de 3 minutes !
- **Yann GAUTIER**, Directeur grands comptes chez Apple France, B testeur, pour ses idées sur GeneDraw® et ses utilisateurs qui m'ont amené à repositionner les prix et le contenu des deux version "Grand Public" et "Médicale", son support technique et ses encouragements.
- **Emilie CHENEVEZ**, chef d'entreprise, B testeur, dont les passions pour la généalogie et l'informatique m'ont été d'une grande aide et m'ont beaucoup rapproché des nécessités réelles des utilisateurs généalogistes par les nombreux rapports qu'il a pu m'envoyer.
- **Eric SIMENEL**, Groupe développeurs à Apple France pour les conseils de programmation qu'il m'a donné par téléphone avec une pédagogie et une clarté qui m'ont laissé pantois et admiratif étant donné les résultats par la suite.
- **Bernard TRILLOT**, mon éditeur, président de "JoliCiel", pour avoir cru dès le départ à mon idée et m'avoir encouragé tout au long de ces deux ans à transformer un petit programme pour généticiens en un programme grand public accessible à presque tous les pères de famille.
- **Michèle LEGOUX**, pour les corrections orthographiques précises et (chose rare) expliquées du précédent manuel.
- **Jean PACCAUD**, utilisateur qui s'est donné la peine de me rédiger un addendum à la documentation afin que la présente vous soit plus accessible.

*et pour la partie génétique et médicale aux*

- **Pr Jean-Jacques LAFITTE**, professeur de Pneumologie à l'hôpital Calmette de Lille, B testeur
- **Dr Viviane DUMUR**, Maître de conférence en Biochimie à l'université de Lille, B testeuse, pour toutes les idées qui m'ont permis l'écriture des haplotypes à la manière dont les chimistes veulent les saisir.
- **Drs Francis VASSEUR et Jean-Bernard SAVARY**, généticiens au laboratoire de cytogénétique de l'hôpital Calmette de Lille, B testeurs.
- **Dr Alain FOURMAINTRAUX**, médecin pédiatre à Saint Pierre de la Réunion, m'ayant considérablement aidé au début par ses rapports de bugs.
- **Dr Bertram MÜLLER** de la clinique pédiatrique de Munich pour son soutien technique vis à vis des extensions génétiques de GeneDraw® et pour les petits cours de génétique qu'il m'a donné.

*et enfin à...*

- **Roger Waters, les Pink Floyd, Billy Idol, SuperTramp, Bashung, RFI et Europe 2**, compagnons des milliers d'heures (souvent nocturnes) que j'ai passé devant mon écran.
- **Steve Jobs**, maître à penser, inventeur plus que génial des plus beaux outils que l'homme ait jamais créé : Apple ][, Macintosh et NeXT
- **Les amis** qui m'ont quelquefois fait oublier les petites misères du programmeur
- **Les utilisateurs des versions précédentes** pour la confiance qu'ils ont porté en mon logiciel"

***l'auteur,  
Philippe PUECH***

# INDEX

## A

---

Action, 110, 113  
ADN, 15, 99  
Affichage, 31  
Afficher  
    les notes, 84, 128  
AGE, 86, 97, 110  
Ajouter  
    bouton, 109  
    symbole, 33  
Aligner  
    symboles, 25  
Année, 81  
Annuler  
    commandes graphiques, 128  
    sélection, 48  
Aperçu, 21  
Arbre, Définir les rubriques...85  
Arbre, Formule de présentation...68  
Arbre, Générations, Ajouter une limite, 39, 40  
Arbre, Générations, Calculer les numéros, 41, 94  
Arbre, Générations, Préférences des générations, 40  
Arbre, Mariage, Dénomination des couples, 43  
Arbre, Mariages, Nommer les unions, 43, 94, 94  
Arbre, Vue d'ensemble, 121  
Arbre, 13, 23, 24  
Arbre  
    centrer, 33  
    couleur de fond, 45  
    couleur des liens, 45  
    créer, 20, 22, 29  
    enregistrer, 22, 23, 25  
    fermer, 20  
    ouvrir, 20  
    personnaliser, 127  
    surface, 31  
    taille, 30  
    translation, 33  
Archive, 14  
Ascenceurs, 29

## B

---

Barre  
    de fratrie, 44  
    de titre, 29  
    des menus, 20, 24, 53

## C

---

Cadre, 95, 98  
Calcul  
    des numéros, 39  
Carré, 34  
Centrer

---



- arbre,33
- Cercle,34
- Chaîne de caractères,109
- Changer étiquettes,111
- Chercher
  - couleur,110
  - motif,110
  - police,110
  - selon formule,110
  - texte,109
- clcn,127
- Colonnes,54,56,64
- Colonnes
  - ajouter,56
  - changer largeur,54
  - créer,58
  - éditer,57
  - renommer,57
  - supprimer,57
  - trier,55
- Configuration,16
- Conjoint,54
- Consultation,53
- Copie,19
- Couleur
  - par défaut,36
  - symbole,36
- Couple
  - enfants,44
- Critère de recherche,109,111,113

## D

---

- Date de création fichier,112
- Date de modification fichier,112
- Date,81,81
- Décès le,86
- Décès,37
- Déplacement symbole,34
- Déplacer
  - limites de générations,40
- Dessin,13,24
- Dessous,96
- Deuxième lit,42,44
- Diaporama,123
- Diapositive,46
- Divorce,44
- Données numériques,57
- Dossier,14

## E

---

- Ecran,14
- Edition, Eloignement de la fratrie,44
- Edition, Objets...91
- Edition, Rechercher/Remplacer...50,109
- Edition, Sélection relative,49
- Edition, Tout sélectionner,49
- Edition
  - d'une colonne,57
  - menu,24
- Effacer
  - limite de génération,40
  - symbole,35

---

- Enregistrer,22,58
- Entête,128
- Erreur
  - mémoire,18
- Espérance de vie,58
- Etiquette,117
- Exporter,46
- Exporter
  - écran,117
  - image,117
  - texte,112,117
- Extensions GeneDraw,129
- Extensions,15

## F

---

- F,45
- FAUX,64
- Fenêtre,29,34
- Fenêtres,20,24
- Fiche individuelle,39,43,57,84
- Fiche individuelle
  - accès autres symboles,79,82
  - accès parents,79
  - accès,55,79
  - édition,79,80
  - impression,79
  - numéros,79
  - zone d'édition,79
- Fiches marquées,49,50
- Fichier, Enregistrer,58,128
- Fichier, Format d'impression,121
- Fichier, Importer...,118
- Fichier, Imprimer...,84,85,121
- Fichier, Ouvrir...,128
- Fichier, Préférences...,67
- Fichier, Préférences,84,127,128
- Fichier, Recherche...,112
- Fichier, Retour,84,85
- Fichier,13
- Fichier
  - menu,24
- Fichiers,15,20
- Filtre de recherche,65,112
- Finder,16,18
- Fonctions
  - logiques,74
  - nom d'appel,64
  - paramètres,64,69
  - sur arbre,70
  - sur symbole,70
  - sur texte,73
  - syntaxe,64,69
- Format d'impression,30
- Formulaire,127
- Formulaire
  - accès,68
  - ajouter formule,68
  - choix du fichier,67
  - enlever formule,68
  - nouveau,67
- Formule
  - d'une colonne,57

- de mariage,43
- de présentation,68,69,94
- Formules,64
- Formules
  - commentaire,66
  - définition,63
  - filtre,63,65,69,112
  - tampon,63,69
  - utilisation,63
- Fraternité,44
- Fratrerie,34,44,54
- Frère,54

## G

---

- Généalogie,39
- Génération,39,40,70
- Génération,24,38,82
- Génétique,99
- Gestion,13
- Grossesse multiple,34,45

## H

---

- Haplotype,13,37
- Hétérozygote,38

## I

---

- ICON,127
- icône,15,23,23,29
- icône
  - "Aparentés",83
  - "Chemin complet",112
  - "Exporter",112
  - "Fichier",82
  - "Fillation",42
  - "Flèche",82,87
  - "Fratrerie",42
  - "Grossesse multiple",42
  - "Illustrations",103
  - "Imprimer fiche",83
  - "Mariage",42
  - "Statistiques",58
  - "Trier",112
- icônes
  - de palette,54
- ID,54,56
- Illustration,93
- Illustration
  - ajouter,104
  - application native,105,106
  - dans fiche,105
  - localisation,105
  - ordre,104
  - ouvrir fichier,106
  - sonore,85
  - supprimer,104
  - texte,85
  - visionner,105
- Illustrations, Liste...,103
- Illustrations,29,103
- Illustrations
  - menu,24

- visionner,83
- Image, Afficher les notes,84
- Image, Ajouter une note,84
- Image, Modifier une note,84
- Image, Supprimer une note,84
- Image, Taille écran,83
- Image, Taille réelle,83
- Imagette,21,127
- Importer
  - sexe,118
  - texte,118
- Impression,36
- Imprimer,30
- Imprimer
  - dessin,121
  - entête,128
  - fiche et diaporama,123
  - fiche et photo,122
  - fiche individuelle,83,121
  - fiche seule,122
  - liens,45
  - limites de générations,41,121
  - numéros de page,121
  - options supplémentaires,121
  - texte,85
  - une liste,121,128
- Indicateur,29
- Informations,18
- Installation,14
- Inverser la visibilité,37

## J

---

- Jour,81
- Jumeau,54
- Justification
  - fixe,46
  - harmonieuse,46
  - texte d'un objet,95

## L

---

- L,45
- Libre,96
- Liens,25,41,54
- Liens
  - affichage,45
  - annulation,45
  - annuler,42
  - créer,42
  - croisement,45,45
  - épaisseur,45
  - filliation,43,46
  - gras,45
  - mariage,42
  - rectilignes,46
- Lignes
  - de la liste,55
- Limites de générations,39,40
- Limites de générations
  - ajouter,39
  - déplacer,40
  - imprimer,41
- Liste des noms,50

- Liste filtrée... ,112
- Liste, Définir les colonnes,56
- Liste, Marquages en mémoire... ,50,59
- Liste, mise à jour auto.,55
- Liste, Statistiques... ,58
- Liste
  - de fichiers trouvés,113
  - définir colonnes,56
  - des rubriques,79
  - mise à jour automatique,55
  - mise à jour manuelle,55
- Losange,34

## M

---

- Mac OS,13
- Main,29
- Mariage
  - consanguin,43
  - dénomination,43,94
  - en cuvette,43
  - formule,43
  - illégitime,43
- Marquage
  - ajouter,59
  - choisir,59
  - courant,50,58
  - d'un symbole,50,82
  - dans recherche,111
  - effacer,59
  - liste des,59
  - mémoire,50,58
  - titre,59
- Marques
  - définition,49
  - fiches marquées,49
- Marqueurs,99
- Masquer
  - numérotation,41
- Matériel,14
- Maximum,58
- Maximum
  - de rubriques,86
  - texte dans un objet,95
- Médecine,13,15,37
- Mémoire,15,16,31
- Mémoire
  - disponible,16
  - erreur,18
  - virtuelle,16,32
  - vive,16,32,123
- Menu
  - édition,24
  - fichier,24
  - illustrations,24
  - liste,53
  - local,21,49,97
  - objets,24
  - options,24
  - pomme,24
  - texte,24
- Menus
  - barre,24

- Mère,44,54
- Minimum,58
- Mise à jour
  - d'un objet image,93,98
- Mitaine,34
- Mode économique,31
- Mois,81
- MooV,103
- Mot de passe,23
- Motif,38
- Motif
  - symbole,36
- Moyenne
  - d'âge,58
  - d'une colonne,58

## N

---

- Naissance le,81,86,87
- Noir et blanc,31
- Nom de mariage,43,94,94
- Nom,54,56,85
- Noms composés,94
- Note,84
- Notes,128
- Numéro de série,19,20
- Numéro,romain,117
- Numéro
  - d'ordre,39,40
  - de génération,54
  - ID,54,56
  - romain,40
- Numéros
  - calcul,39
  - masquer,41
- Numéroter symbole,41,94

## O

---

- Objet
  - agencement,93
  - ajouter,92
  - créer - cf "Changer étiquette",111
  - définition,91
  - déplacer,92
  - édition,91
  - effacer,92
  - haplotype,91,99
  - icône,91
  - image,91,93,97,127
  - petite icône,93,98
  - positionnement auto.,93,96
  - réserve de texte,91
  - retailer,98
  - sélectionner,92
  - taille des données,95
  - taille,92,93
  - texte,93,93,95
- Objets, Agencement,47
- Objets, Alignements, Aligner ses parents,46
- Objets, Alignements, Aligner sur ses parents,46
- Objets, Alignements,46
- Objets, Enlever les marques,50
- Objets, Justification horizontale,46

- Objets, Justification verticale,46
- Objets
  - du symbole,91
  - menu,24
- Opaque,95,96
- Options, Affichage, Couleur des liens...,45
- Options, Affichage, Couleur du fond...,45
- Options, Affichage, Doubles traits,45
- Options, Affichage, Intersections visibles,45
- Options, Affichage, Liens,45
- Options, Affichage, Numéros,41
- Options
  - menu,24
- Outils GeneDraw®,15
- Outils liens,41
- Ouvrir
  - arbre,20

## P

---

- Pages,31,31
- Palette,29,34,53
- Père,43,54
- Photographies,123
- PICT,46,83,93,98,103,117,123,127
- Plan
  - arrière,47
  - inférieur,47
  - premier,47
  - supérieur,47
- Police
  - texte d'un objet,95
- Préférences,127,128
- Prénoms,54,56,86
- Prévisualisation,21,112
- Protection,20

## Q

---

- Quartiers
  - définir,38
  - supprimer,38
- QuickTime,14,85
- QuickTime
  - visualiser,85

## R

---

- Rapport,111,113
- Recherche,29
- Recherche
  - action,109,110,113
  - critère,109
  - dans arbre,66,109
  - dans volume,21,66,112,113
  - marquer,111
  - rapport,111,113
  - sélectionner,111
- Redéfinir
  - bouton,109
- ResEdit™,127
- Réserve de texte,34,93
- Respecter proportions,98
- Ressource PICT,98,127

- Ressources,127
- Résumé(®),65,70
- Retailler
  - image,98
- Rubrique,57
- Rubrique
  - date,81,87
  - menu local,80,87
  - nom,54
  - précédente,80
  - prénoms,54
  - saisie,80
  - suivante,80
  - texte libre,80,86
- Rubriques,85
- Rubriques
  - ajouter élément,86
  - effacer,87
  - importer,118
  - modifier ordre,87
  - modifier titre,87
  - nombre maximum de,86
  - par défaut,85
  - présentation,87
  - taille données,86
  - types,86

## S

---

- Sélection,47
- Sélection
  - ajouter symbole,50
  - après recherche,111
  - définir,48
  - définition,49
  - rectangle de,48
  - tout sélectionner,49
- Sélectionner
  - symboles,42
- Séparation horizontale,99
- Sexe,118
- sfil,103
- SICN,127
- SimpleText,16
- Sondes,99
- Sosa-Stradonitz,25,39,40,56,82
- Sœur,54
- SSA,82
- SSD,117
- Statistiques,58
- Style
  - texte d'un objet,95
- Sujet de référence,39,82
- Suppression symbole,35
- Symbole,24
- Symbole
  - afficher,36
  - ajouter,33,34
  - alignement,25
  - aligner,46
  - cacher,36
  - couleur,36
  - déplacement,35

- disposer, 46
- effacer, 35
- fiche individuelle, 29
- forme, 34, 35
- marqué, 49
- motif, 36
- nombre maximum, 34
- numéroter, 41
- objets associés, 29, 91
- positionnement, 46
- répartir, 46
- sélectionner, 47
- suppression, 35
- taille, 35
- Symboles
  - accès, 79
  - numéroter, 94
  - zone limite, 93
- Système, 13, 16

## T

---

- Taille du document, 30
- Taille
  - des images, 98
  - symbole, 35
  - texte d'un objet, 95
- Tampon, 97
- TEXT, 84, 103, 117
- Texte (menu), 96
- Texte, 84
- Texte
  - d'un symbole, 37
  - menu, 24
- Titre
  - colonne, 57
- Touche
  - option, 42
- Translation, 33
- TREE, 103
- Trombone, 49
- Type
  - de rubrique, 80
  - de symbole, 117
  - fichier, 22, 103
  - MooV, 103
  - numérique (rubrique), 58
  - PICT, 103
  - sfil, 103
  - TEXT, 103
  - TREE, 103

## V

---

- Vecteur, 38
- Verrou, 96
- Version
  - médicale, 21
- VIE, 86
- Visualisation
  - d'un fichier, 104
  - d'un film, 85
  - d'un texte, 84
  - d'une illustration, 83

- en liste, 24, 50, 53, 57
- graphique, 24, 53
- Vitesse de déplacement, 32
- VRAI, 64
- Vue d'ensemble, 25, 32, 33

## Z

---

- Zone
  - d'édition d'une rubrique, 79
  - d'informations, 29
  - de visualisation, 33
  - éditable, 29, 30, 34, 47, 54
  - limite, 35, 94