



ALINK

Brainstorm © 1991-1993

Mode d'emploi

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part que les "copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective", et, d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle, faite sans le consentement des auteurs ou de leurs ayants droit ou ayants cause, est illicite" (alinéa 1 de l'article 40). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal.

Les marques citées sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

Brainstorm n'offre aucune garantie, expresse ou tacite, concernant ce logiciel et ne pourra être tenu responsable des préjudices éventuels dus à son utilisation.

Table des matières

Table des matières.....	2
Introduction	3
Copie de sauvegarde	3
Installation	3
Conventions	3
Ligne de commande.....	4
Option ?	4
Option B.....	4
Option C.....	4
Option G	4
Option H	5
Option J	5
Option M	5
Option O	5
Option P.....	5
Option R.....	5
Option S.....	5
Option V-.....	6
Option V+.....	6
Types de fichiers.....	6
Table ASCII	7
Index.....	8

Introduction

Ce manuel a pour objet d'apprendre à se servir d'Alink, un éditeur de liens. Celui-ci permet le lien d'objets DRI et la création d'exécutables au format DRI Atari. Sa particularité principale est d'utiliser le moins de mémoire possible : la quantité requise est la taille de la plus grosse des sections TEXT ou DATA des objets à lier.

Copie de sauvegarde

La disquette jointe à ce manuel est votre original d'ASM. Avant toute manipulation, faites-en une copie, ou installez-le directement sur votre disque dur. Gardez l'original dans un endroit sûr où vous pourrez le retrouver si besoin est.


Avec ce manuel, vous trouverez aussi une carte d'enregistrement de client. Remplissez-la et renvoyez-la-nous le plus vite possible. Vous pourrez dès lors bénéficier des mises à jour et être avertis des nouveaux produits de Brainstorm!

Installation

Pour installer **ALINK** sur disque dur, il suffit de le copier dans le répertoire ASM de votre disque dur. Pour les utilisateurs de shells comme **Craft** par exemple, il est conseillé de mettre **alink.ttp** dans le **path**, soit en ajoutant explicitement à la variable **PATH** son chemin d'accès, soit en le copiant dans **BIN**.

Conventions

Le symbole  désigne un exemple.

Le symbole  désigne une remarque simple.

Le symbole  désigne une remarque importante.

<> entoure un symbole obligatoire.

[] entoure un symbole optionnel.

| indique un choix parmi plusieurs symboles.

Ligne de commande

Syntaxe : `alink [-<opt>, ...] <noms des objets>`

où les options sont:

Option	Explication
?	Afficher les options
B	Faire un beep à la fin
C=<nom>	Ajouter le fichier <nom> à la ligne de commande
G	Générer les symboles de débogage
H	Fixer la taille du tas
J	Effacer la mémoire au démarrage
M	Les Mallocs se feront en RAM normale
O=<nom>	Fixer le nom du programme à générer
P=<#>	Fixer la protection mémoire
R	Charger le programme en RAM normale
S	Afficher les symboles
V-	Mode silencieux
V+	Mode prolixe

Option ?

Sert à afficher toutes les options comprises par ALINK.

 -?


Option B

Sert à faire faire un beep à ALINK en fin d'édérations de liens.

 -b

Option C

Sert à insérer un fichier dans la ligne de commande. Le fichier est au format ASCII habituel, et peut contenir des lignes vides et des commentaires introduits par '#'. Il se rajoute dans la ligne de commande comme si son contenu (moins les lignes vides et les commentaires) était directement tapé à l'intérieur.

 -c=linkfile


Option G

Sert à faire générer par ALINK tous les symboles des objets, au format DRI. Ceux-ci seront repris ultérieurement par Adebug.

 -g

Option H

Permet de régler la taille de la mémoire allouée au programme en cas de lancement sous MultiTOS. La quantité de mémoire allouée sera $(\#-1)*128$ en kilo-octets.

 -h=3


Option J

Permet d'indiquer au TOS qu'il ne faut pas effacer toute la mémoire (mais seulement la section BBS du programme) au lancement. Fonctionne à partir du TOS 1.2.

 -j


Option M

Permet d'indiquer au TOS, en cas de RAM rapide, d'allouer dans celle-ci les Mallocs (normaux, non Mxalloc).

 -m


Option O

Indique à ALINK le nom du programme à générer.
Par défaut: B.PR.G.

 -o=myprog.ttp

Option P

Permet de régler le type de protection du programme sous MultiTOS.

 -p=1

N°	Type
0	Privé
1	Global
2	Superviseur
3	Accessible à tous

Option R

Permet d'indiquer au TOS, en cas de RAM rapide, de charger le programme dans celle-ci.

 -r

Option S

Indique à ALINK d'afficher tous les symboles des objets.

 -s


Option V-

Indique à ALINK de ne rien afficher (sauf les erreurs).

 -v-

Option V+

Indique à ALINK d'afficher ses actions.

 -v+

Types de fichiers

ALINK génère un seul type de binaire, au format DRI, exécutable sur ATARI et comportant éventuellement des symboles de 8 caractères au maximum.

Table ASCII

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0															
1	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	<	=	
2	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E
3	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E
4	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E
5	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E
6	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E
7	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E
8	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E
9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E
A	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E
B	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E
C	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E
D	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E
E	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E
F	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E

Index

? 4
ALINK 3
B 4
BIN 3
C 4
C=<nom> 4
G 4
H 4; 5
J 4; 5
Ligne de commande 4
M 4; 5
O 5
O=<nom> 4
P 5
P=<#>
path 3
R 4; 5
S 4; 5
V+ 4; 6
V- 4; 6