Comment charger un module logo avec la commande Ouvrir



1/ Commencez par déclencher l'article de menu [Fichier/Ouvrir ..]

2/ Le panneau de sélection de fichier apparaît.

Vous circulez dans l'arborescence du disque dur jusqu'au dossier désiré, puis vous désignez le fichier logo souhaité :

X Ouvrir				×
Rechercher dans	: 📑 Arith_Logo	•	a 🔒	
🗋 BILLARD.Igo				
🗋 BROUSSEAU	lgo			
🗋 DivMult.Igo				
🗋 fractions.lgo				
🗋 JeuCible.lgo				
VersDivision.I	go			
<u>N</u> om du Fichier :	JeuCible.lgo			
Fichiers du <u>t</u> ype	Fichiers Logo (*.lgo)			-
			Ouvrir	Annuler
Ve reste plus qu'à d	cliquez sur le bouton [Ouvrir].			

3/ Le texte du module chargé apparaît dans l'éditeur Logo.



4/ Ne touchez surtout pas au texte du module, cliquez juste sur le bouton d'enregistrement en haut et à gauche de l'éditeur.

Ce bouton peut revêtir l'une ou l'autre de ces apparences :



4bis/ Si vous pensez vous êtes trompé, cliquez sur le bouton de fermeture de l'éditeur en forme de sens interdit. La croix de fermeture de la fenêtre n'est pas fonctionnelle.

5/ Si tout c'est bien passé, vous lisez dans l'historique en bas de la fenêtre Logo un message comme celui-ci :

Vous venez de définir jeu, jeu1, ecoute, empile, depile, majuscule, espace, fn, fw.

DB à VdB