

Des outils logiciels pour le linguiste: les logiciels de la Sil et l'interface *Diki*

Le prochain numéro de *Terminologies nouvelles* (n° 5, juin 1991) sera consacré au thème *Terminologie et informatique*. En introduction à ce vaste sujet, M. Marcel Diki-Kidiri, responsable du module africain, nous décrit dans cet article l'interface qu'il a mise au point pour faciliter le dialogue entre le chercheur et les logiciels créés par la Société internationale de linguistique.

Le linguiste qui va sur le terrain enregistrer du langage parlé pour constituer un corpus aussi vaste et varié que possible se propose de décrire de façon exhaustive et systématique la langue sur laquelle il se penche. Si vous êtes ce linguiste, vous aurez appris, sans doute à vos dépens, que la quasi-totalité des logiciels courants (traitement de texte, base de données, etc.) ne répondent pas à la majorité de vos besoins. Rien de plus normal puisqu'ils n'ont jamais été conçus pour votre travail.

C'est pourquoi les logiciels créés par la Société internationale de linguistique (Sil) sont remarquables et méritent d'être connus. Je commencerai donc par les présenter brièvement avant d'en arriver à l'interface *Diki* (*Desk Interactive Key Interface*) qui en facilite l'utilisation.

1. Les logiciels de la société internationale de linguistique

1.1. Présentation

Ils ont été conçus comme plusieurs ensembles de programmes, petits et puissants, totalement compatibles les uns avec les autres et donc capables de se partager les

différentes phases d'un travail de recherche linguistique. La métaphore de la boîte à outils est tout à fait appropriée ici, car chaque utilisateur a le loisir de choisir exactement le programme dont il a besoin pour exécuter la tâche du moment, sans s'encombrer ni se préoccuper du reste de la boîte.

La Sil a, du reste, réparti ses logiciels en trois lots: le premier rassemble les outils de support à la traduction des textes (*DTS - Direct Translation Support*); le second renferme les outils d'analyse linguistique de textes (*TA - Text Analysis*); et le troisième offre un système pour l'annotation interlinéaire de textes (*IT - Interlinear Text*).

1.2. *DTS* (*Direct Translation Support*)

L'interface *Diki* gère tous les programmes de ce lot dont les plus importants pour le linguiste sont:

- *Ed.exe*: l'éditeur de texte capable d'écrire de droite à gauche (arabe, hébreu etc.) comme de gauche à droite dans un même texte.
- *Ms.exe*: exécute les commandes de mise en page et d'enrichissement lors de l'impression des textes.
- *Cc.exe*: compilateur de tables de conversions systématiques, véritable langage de mise en forme très élaboré.
- *Pridef.exe*: permet de créer des pilotes d'imprimantes.

Afrique

- *Design.exe*: dessine des caractères (spéciaux ou non).
- *Shapes.exe*: calibre les caractères en fonction des formats de sortie des périphériques.
- *Fontco.exe*: compile les jeux de caractère dessinés pour l'imprimante.
- *Keydef.exe*: permet de redéfinir jusqu'à 9 claviers personnels afin d'accéder aisément aux caractères spéciaux.
- *Keyswap.com*: charge en mémoire et active un des claviers personnalisés.
- *Egaload.com*: charge en mémoire un jeu de caractères personnels produit par *Shapes.exe* pour un écran EGA ou compatible.

1.3. TA (Text Analysis)

L'interface *Diki* gère tous les programmes de ce lot:

- *Ansq.exe*: permet de définir très précisément les paramètres nécessaires au travail des autres programmes du lot.
- *Wdl.exe*: établit des listes de mots ou segments avec diverses possibilités de données statistiques.
- *Ic.exe*: donne pour chaque mot ou segment défini par l'utilisateur, les contextes où il apparaît dans le texte.
- *Ws.exe*: assure une segmentation automatique des mots du texte selon les critères contenus dans le fichier de paramétrage défini par l'utilisateur.

(1) *WordPerfect*, *Word*, *Multilog* et *Superdoc* sont des marques déposées. *Multilog* est un puissant système de gestion de bases de données, avec générateur d'applications; *Superdoc* est un système de gestion de base de données bibliographiques, et *WordPerfect*, un traitement de texte.

- *Srt.exe*: trie, sélectionne et met en forme les enregistrements d'une liste lexicale structurée.
- *Dicr.exe*: aide à la réalisation d'un dictionnaire inverse.

1.4. IT (Interlinear Text)

Les programmes de ce lot sont plus étroitement interdépendants, c'est pourquoi on parle d'*IT* comme d'un progiciel plutôt que d'un ensemble ordinaire de programmes. L'utilisation de ce progiciel impose à l'utilisateur d'écrire sept fichiers techniques nécessaires au processus d'interlinéarisation du texte à traiter. C'est ici que l'interface *Diki* allège considérablement le travail en écrivant automatiquement tous ces fichiers. Tous les programmes de ce lot sont, bien sûr, accessibles par l'interface *Diki*. Voici les plus importants:

- *Mppg-gen.exe*: génère les connexions entre les lignes d'annotation et les unités annotées, et conserve ces liens dans un fichier lexical, qu'il crée s'il n'existe pas déjà.
- *Lex-edit.exe*: permet d'éditer un fichier lexical.
- *Itl-dir.exe*: permet de voir le taux de remplissage du fichier lexical des connexions.
- *Itl-bak.exe*: sauvegarde une copie du fichier lexical afin d'en permettre l'agrandissement.
- *Itprep.exe*: apprête un texte pour qu'il soit annoté.
- *Ita.exe*: permet d'effectuer localement des alignements entre les annotations et les mots annotés.
- *Itcheck.exe*: vérifie la cohérence des connexions enregistrées dans les différents fichiers techniques et celles effectivement établies dans le texte.
- *Itp.exe*: programme principal d'annotation de texte.
- *Lex-extr.exe*: extrait de la base lexicale un fichier lexique en format standard Sil.

- *Lex-add*: permet d'ajouter une liste de mots à une base lexicale déjà constituée.

1.5. Wordsurvey

C'est un logiciel de la Sil qui ne fait pas encore partie des lots présentés ci-dessus. Il permet de comparer jusqu'à 99 langues ou dialectes par groupe de six à la fois. Il effectue les calculs statistiques du comparatisme génétique. Le chercheur peut ainsi déterminer plus sûrement et plus rapidement des regroupements (typologiques et/ou génétiques) des dialectes ou des langues étudiées. Malheureusement ce logiciel n'est pas encore tout à fait harmonisé avec les autres, car les caractères spéciaux ne sont pas supportés. Il est prévu de combler cette lacune dans une prochaine version. L'interface *Diki* permet déjà d'utiliser au mieux ce programme dans sa version actuelle.

1.6. Autres programmes

La carte *Hercules plus* pour écran monochrome haute résolution est vendue avec le programme *Ramfont.com* qui doit être utilisé à la place d'*Egaload.com* pour charger les caractères spéciaux à l'écran, si vous disposez de ce matériel. Le programme *Ramfont.com* n'est pas de la Sil mais il peut charger en mémoire les polices de caractères créées avec les programmes Sil (*Design.exe* et *Shapes.exe*).

On peut souhaiter tirer parti des nombreuses fonctionnalités de certains logiciels du marché tels que *WordPerfect*, *Word*, *Multilog* ou *Superdoc* (1). Cela n'est pas toujours aisé. A moins qu'une interface appropriée n'ait résolu le problème, l'utilisateur désireux d'utiliser ces logiciels doit s'assurer lui-même des possibilités qu'ils offrent pour créer et/ou récupérer des fichiers au format Ascii ou Dos.

2. L'interface *Diki*

Cette fantastique flexibilité des logiciels de la Sil est d'un grand avantage, car elle permet de travailler avec la même «boîte à outils» sur des terrains linguistiques très différents aussi bien que de réaliser des tâches très différentes sur le même terrain. Ce précieux avantage exige en retour une bonne connaissance des programmes afin de savoir s'en servir au mieux. D'où un apprentissage austère et parfois franchement rébarbatif, intolérable à une époque où la convivialité des logiciels est de rigueur.

C'est pourquoi, l'interface *Diki* a été conçue et écrite par Marcel Diki-Kidiri, linguiste centrafricain, chercheur au CNRS (Lacito), dans le souci permanent de faciliter au maximum l'utilisation de tous ces programmes en automatisant toutes les tâches qui peuvent l'être, sans pour autant enlever à l'utilisateur la possibilité de décider et de choisir. Celui-ci est donc souvent sollicité pour valider les réponses ou les choix proposés par l'interface. Ce sera pour lui l'occasion de les corriger s'il le désire.

2.1. Présentation

L'interface *Diki* est livrée dans sa version 1.5 sur une disquette 5"1/4 ou 3"1/2 avec les fichiers suivants:

- *Dk.exe*: programme central de l'interface.

- *Dkinstal.exe*: programme d'installation et de désinstallation de l'interface.

- *Cer.exe*: changement éclair de répertoire.

Deux utilitaires du domaine public sont également livrés gratuitement en même temps que l'interface *Diki*. Ces programmes sont nécessaires pour assurer certains services de l'interface *Diki*.

- *Laquelle.com*: identifie la carte

vidéo installée sur votre ordinateur et fournit diverses informations techniques à son sujet.

- *Lis.com*: (*List.com* renommé) permet de visualiser tout fichier.

2.2. Installation - Désinstallation

Vous devez utiliser le programme *Dkinstal.exe* pour installer l'interface *Diki* sur votre ordinateur. Pour cela, placez la disquette originale dans votre lecteur de disquette (A ou B). Placez-vous ensuite dans le répertoire du disque dur où se trouvent vos programmes Sil.

Tapez alors «A:dkinstal» ou «B:dkinstal» suivi de la touche <ENTREE>, et laissez-vous guider par le programme. Une fois l'installation terminée, rangez soigneusement votre disquette originale dans un endroit sûr.

L'installation ne peut se faire qu'une seule fois à partir de la disquette originale.

Vous pouvez cependant désinstaller l'interface et le réinstaller à nouveau, soit sur une autre machine, soit sur la même machine, toujours avec *Dkinstal.exe*.

La désinstallation ne peut se faire que vers la disquette originale. Il faut donc conserver précieusement cette disquette qui vous sera utile pour cette opération. Pour désinstaller, on commence par procéder exactement comme pour l'installation. Puis on fait le bon choix parmi les options proposées par le programme.

Toute copie de l'interface *Diki* effectuée sans le programme d'installation et de désinstallation *Dkinstal.exe* ne fonctionnera pas. En outre, si l'un des cinq fichiers ci-dessus qui compose l'interface *Diki* venait à manquer, le programme *Dkinstal.exe* abandonnerait l'installation après avoir restauré sur la disquette originale les fichiers qu'il avait déjà copiés vers le support cible. Vous serez naturellement averti de

l'échec de l'installation.

L'interface doit être installée dans le même sous-répertoire que les logiciels de la Sil. Il y a, en effet, avantage à ce que certains fichiers de paramétrage ne soient recherchés que dans le sous-répertoire courant. Cependant, n'oubliez pas d'ajouter le sous-répertoire où sont placés vos logiciels Sil et l'interface *Diki*, dans la commande *Path* du fichier *Autoexec.bat*.

2.3. Utilisation

Il est vivement recommandé de travailler avec un disque dur. En effet, de nombreux fichiers sont créés en cours de travail, et l'accès à un disque dur est souvent beaucoup plus rapide que l'accès à une disquette. Par ailleurs, la nature même du travail linguistique exige de disposer en permanence d'un abondant fichier de données en plus des fichiers de programmes, des fichiers techniques, et des fichiers temporaires. Il est donc hors de question d'envisager de travailler avec des disquettes quand on entend se servir de l'interface *Diki*.

2.3.1. Lancement de l'interface *Diki*

Supposons que le sous-répertoire où sont installés l'interface *Diki* et les programmes de Sil s'appelle *C:/sil*. Lorsqu'après la mise sous tension de votre ordinateur, le *Dos* vous affiche le message:

C: / >

tapez «cd sil» puis la touche <ENTREE> pour passer dans le sous-répertoire de la Sil. Le *Dos* affiche alors:

C: /SIL >

et vous tapez «dk», puis la touche <ENTREE>. Soit:

C: /SIL > dk <ENTREE>.

Si vous utilisez l'interface *Diki* pour la première fois ou si vous l'avez déjà utilisée avec des caractères spéciaux, celle-ci vous demandera de

confirmer si vous souhaitez utiliser des caractères spéciaux dans la présente session.

Si vous l'avez utilisée sans caractères spéciaux, celle-ci affiche aussitôt sa page d'accueil. Prenez soin de lire les messages qui sont affichés. Vers le bas de l'écran, une ligne de dialogue et une ligne d'aide en contexte vous apportent en permanence toute l'aide dont vous avez besoin dans votre maîtrise de l'interface *Diki*.

2.3.2. Adapter l'interface *Diki*

L'écran de travail de l'interface *Diki*, appelé *le bureau*, comporte une barre de menu principal en haut de l'écran, une double ligne d'information et de dialogue vers le bas de l'écran (21^e et 22^e lignes) et au centre, la zone d'affichage des menus déroulants et des fenêtres d'aide.

Tant que vous êtes au niveau du bureau, la ligne de dialogue est en mode vidéo inverse, contrastant utilement avec la ligne d'aide en contexte qui apparaît en mode vidéo normal juste au-dessus avec une note explicative de l'item courant, en surbrillance, dans le menu déroulant. Dès que vous entrez dans l'exécution de l'un des choix d'un menu déroulant, la ligne d'aide disparaît, n'ayant plus de raison d'être, et la ligne de dialogue affiche ses messages en mode vidéo normal. Vous n'êtes plus au niveau du bureau, mais dans l'exécution d'une tâche.

Le menu principal du bureau comprend les choix suivants: *aide*, *options*, *fontes*, *fichiers*, *analyses*, *inter-texte*, *horloge*.

La barrette de choix est initialement sur *aide*. Amenez-la sur *options* en utilisant la flèche droite. La fenêtre *options* s'ouvre aussitôt, et la surbrillance de sélection se trouve sur *Projet*, le premier item de ce menu. Les autres items sont dénommés: *répertoire*, *voir formats*, *carte vidéo*, *imprimante*, *pilotes*, *traitement*, *éditeur*, *voir options*. Tous vous

permettent de configurer l'interface *Diki* et les logiciels de la Sil tant pour votre travail que pour votre matériel.

a) *Adaptation à votre travail*

Commentons d'abord les choix qui concernent l'adaptation à votre travail.

Projet. Ce terme désigne votre sujet de travail. Il est pratique d'indiquer comme projet le nom de la langue sur laquelle vous travaillez, codé sur huit caractères maximum, par exemple *kalaba*. Mais vous pouvez aussi élaborer un nom de projet plus complexe. Par exemple, si votre travail est essentiellement axé sur la réalisation d'une encyclopédie en langue *kalaba*, vous pourriez proposer *encyklb* comme projet. Le terme que vous proposez ici sera utilisé comme nom par défaut de presque tous les fichiers de données que vous aurez à créer ou à utiliser au cours de votre travail. Ces fichiers, au nombre d'une cinquantaine, seront automatiquement gérés pour vous par l'interface *Diki*.

Répertoire. Ce choix vous permet de changer de répertoire courant sans quitter l'interface. Validez et vous verrez apparaître sur la ligne de dialogue la question: «Nom du répertoire courant?»
[C:/SIL]

Où que vous soyez dans le disque dur, si vous voulez vous rendre, par exemple, au sous-répertoire *contes* dont le chemin est *C:/jean/docum/textes/litt/oral/contes* il vous suffira de taper *contes* comme nom du répertoire courant pour que l'interface vous y place directement. En cas d'erreur vous ne quitterez pas le répertoire d'où vous vouliez partir. Le nom de ce sous-répertoire est d'ailleurs donné entre crochets carrés comme réponse par défaut. Si ce répertoire était bien celui où vous vouliez vous placer, il vous suffit alors de le valider en tapant la touche <ENTREE>.

Editeur. L'éditeur de texte par défaut est l'éditeur de la Sil, *Ed.exe*.

Mais si vous disposez d'un éditeur qui soit capable à la fois de charger, d'éditer et de sauvegarder un texte directement au format *Ascii* à partir d'une ligne de commande, tout en ayant une taille assez petite pour ne pas exiger la totalité de la mémoire vive pour travailler, alors vous pouvez donner son nom d'appel complet (avec l'extension) en remplacement de *Ed.exe* comme éditeur courant.

Traitement. Plusieurs sortes de traitement affectent des fichiers entiers: impression, sélection d'enregistrement, tris, formatage, copie, changements systématiques, listage de mots, etc. Ils peuvent être exécutés sur un seul fichier ou sur un lot de fichiers rangés dans une file d'attente. Si l'on doit par exemple imprimer un livre volumineux dont les 150 chapitres constituent autant de fichiers, le choix d'un traitement par lot (dans *options/traitement*) semble s'imposer pour ne pas avoir à relancer tout le processus d'impression après chaque fichier, soit 150 fois. Cependant, la plupart du temps, on travaille sur des fichiers uniques, c'est pourquoi l'option par défaut proposée initialement est un traitement par unité.

b) *Adaptation à votre matériel*

Voir formats. Ce choix lance le programme de calibrage *Shapes.exe* qui vous montre la liste des formats de sortie vers les écrans et les imprimantes que ce programme supporte. Cette liste varie avec les versions du programme *Shapes.exe*.

Le programme *Shapes.exe* attend que vous tapiez une des lettres représentant un format. Mais vous n'en ferez rien. Tapez plutôt <CTRL-C> pour revenir au bureau de l'interface *Diki*. Notez que les lettres de *A* à *F* inclus codifient des sorties imprimante tandis que de *G* à *O* ce sont des sorties écran. Ces formats serviront au calibrage des caractères spéciaux que l'utilisateur pourra créer à sa convenance. Par

exemple, des caractères arabes, russes, hébreux, phonétiques ou même des logos et des symboles à imaginer.

Carte Vidéo. Ce choix ouvre une seconde fenêtre présentant un menu déroulant qui contient une liste des cartes vidéo supportées par le programme *Shapes*. L'interface ne permet pas de simuler ces cartes sur un ordinateur qui n'en disposerait pas. Mais le choix de la carte vidéo présente dans votre ordinateur permet à l'interface de sélectionner le bon format de sortie et, le cas échéant, le bon chargeur de fontes. Si vous ignorez le type de la carte vidéo installée dans l'ordinateur sur lequel vous travaillez, le dernier item du sous-menu *carte vidéo* vous affichera à l'écran tous les renseignements sur cette carte. La carte vidéo par défaut est la carte *Hercules plus avec Ramfont* (HRF).

La validation de *carte vidéo* implique que vous désirez confirmer ou modifier l'option par défaut HRF proposée par l'interface *Diki*. Une fois cette opération faite, vous ne devriez plus revenir faire ce choix à moins d'y être obligé par une modification de votre matériel ou par une modification du fichier de configuration *Param.ini*.

Quand vous choisissez l'une des cartes HRF, ou EGA, l'interface *Diki* vous présente pour confirmation le chargeur de fonte adéquat (*Ramfont* ou *Egaload* respectivement) et le code du format de sortie écran associé à la carte (2).

(2) Cf. *Voir formats* plus haut.

Imprimante. En validant ce choix, vous ouvrez une fenêtre secondaire sur une liste des imprimantes supportées par *Shapes.exe*. Le choix d'un type d'imprimante dans ce sous-menu entraîne l'interface à vous proposer le code de sortie, puis le pilote d'imprimante correspondants pour confirmation.

Pilotes. Ce choix vous permet de choisir un fichier pilote d'écran (p.ex.: *Screen.prt*, *Ansi.prt* ou autre), de voir le fichier source d'un pilote d'écran ou d'imprimante (fichiers à extension *log*), de modifier ou de créer un fichier pilote d'écran ou d'imprimante.

Voir options. Ce choix affiche à l'écran l'ensemble des options courantes que vous venez de faire ou les valeurs par défaut que vous n'auriez pas modifiées. Cette configuration sera automatiquement sauvegardée dans le fichier *Param.ini* que l'interface crée ou met à jour à chaque fin de session, et charge à chaque début de session. Vous n'aurez donc pas besoin de parcourir la fenêtre *options* si vous ne modifiez pas votre projet ou votre matériel.

2.3.3. Les autres fenêtres de l'interface *Diki*.

a) *Création et utilisation de polices de caractères.*

Le troisième module du menu principal ouvre la fenêtre *fontes* qui présente trois items: *écran*, *imprimante*, *clavier*. C'est ce module qui vous permet de créer vos caractères quels qu'ils soient.

Les écrans et les imprimantes n'utilisent pas les mêmes matrices, ni la même technique pour reproduire un caractère. Il est donc nécessaire de créer distinctement les caractères destinés à l'écran et ceux destinés à l'imprimante. Après avoir dessiné le caractère (ou tous les jeux de caractères), il faut le(s) calibrer selon

le type de carte vidéo ou d'imprimante dont on dispose, le(s) charger et le(s) essayer. Si tout est parfait, il faut alors définir un clavier virtuel pour chaque alphabet spécial afin de pouvoir accéder de la façon la plus facile possible aux caractères particuliers que l'on aura créés. Sinon, il faut recommencer le cycle: dessiner, calibrer, compiler/charger, tester. Ce travail peut s'avérer très long si l'on est perfectionniste. Et cela vaut la peine de l'être, puisque le résultat est établi une fois pour toutes et sera constamment utilisé par la suite. L'interface *Diki* fournit ici un environnement de travail intégré qui facilite considérablement l'enchaînement des opérations.

Pour utiliser un jeu de caractères visibles à l'écran, choisissez *fontes/écran/charger*. Entrez le nom du fichier fonte que vous voulez utiliser si celui qui vous est proposé ne vous convient pas. Si votre fichier existe, l'interface le charge puis vous propose de charger le fichier de clavier correspondant.

Pour utiliser un fichier de clavier permettant d'accéder aux caractères spéciaux, choisissez *fontes/clavier/activer*. Entrez le nom du fichier clavier que vous voulez utiliser si celui qui vous est proposé ne vous convient pas. L'interface le chargera et retournera au *Dos*. Vous devez alors relancer l'interface *Diki*.

b) *Traitement et impression de texte.*

La fenêtre *fichiers* rassemble les fonctions de traitement de texte: édition, visualisation du contenu d'un fichier, imprimer (à l'écran, dans un fichier ou sur papier). Une fonction permet de réaliser des fichiers filtres (tables de changements systématiques) d'une très grande utilité dans de nombreuses applications, depuis la simple recherche et remplacement jusqu'à la réalisation de feuilles de style très élaborées. L'interface *Diki* facilite la maîtrise de toutes ces tâches.

c) *Analyse de texte et de base de données.*

La fenêtre *analyses* ouvre sur l'opération *paramétrage* par laquelle l'utilisateur définit les critères d'une recherche souhaitée. Par exemple, pour une liste de mots, faut-il inclure tous les mots d'un texte dans la liste ou seulement certains mots? Pour chaque mot, faut-il indiquer sa fréquence et toutes ses références dans le texte ou non? Si cette liste doit être triée, dans quel ordre et selon quel alphabet faut-il le faire? Il existe de multiples choix possibles selon l'opération que l'on désire faire: lister des mots; rechercher les contextes d'un phonème, d'un morphème, d'un mot ou d'une phrase; segmenter les mots du texte en morphèmes selon un jeu de filtres que l'utilisateur peut concevoir à sa guise; etc.

Un fichier filtre peut toujours servir à la réalisation rapide d'un autre fichier filtre, car il suffit de ne modifier que ce que l'on souhaite modifier. Le nouveau fichier ainsi obtenu n'écrase point l'ancien qui peut toujours servir à ce pour quoi il a été conçu. Cette propriété est très utile, car on peut ainsi constituer une famille de fichiers filtres pour un ensemble cohérent de tâches.

Pour une base de données, il est aisé de trier les enregistrements de la base par mots-clés multiples, de sélectionner certains enregistrements, d'en exclure d'autres, etc. La création de lexiques inverses, à partir d'un lexique bilingue existant, est prévue et le résultat trié sur l'alphabet de la langue cible devenue langue source. La mise en forme et l'impression d'une base de données peut se faire ici sans retourner à la fonction *fichiers/imprimer* de la fenêtre précédente. Toutefois, il ne s'agit ici que d'imprimer des documents de travail.

(3) Cf. note 1
ci-dessus.

La validation de l'item *lexicostat* dans la fenêtre *analyses* lance le programme de lexico-statistique *Wordsurvey* présenté plus haut.

Les fichiers de données créés par les programmes de la Sil sont d'emblée au format *Ascii* étendu ou *Dos* et peuvent être récupérés par presque tous les grands logiciels standards. Pour les besoins des équipes de recherche africaines, nous avons testé avec succès l'échange de fichiers entre la Sil et *Multilog*, *Superdoc*, *Wordperfect* (3). Si la taille de la mémoire vive disponible le permet, il est possible d'exécuter ces programmes ainsi que tout autre programme de son choix, à partir de la fonction *analyses/exécuter prog.*, sans quitter l'interface *Diki*.

d) *Réalisation de textes interlinéarisés et annotés.*

La fenêtre *inter-texte* permet d'utiliser le progiciel *IT* de la Sil. La réalisation d'un texte interlinéarisé suppose la description de celui-ci dans un fichier modèle, puis la rédaction de fichiers contrôles que les différentes fonctions du progiciel utiliseront pendant l'exécution de leurs tâches, ensuite la saisie des annotations alignées ou libres, et finalement l'utilisation du texte interlinéarisé pour créer automatiquement une base de données lexicale. Toutes ces opérations imposent des phases complexes et fastidieuses dont vous n'aurez pas à souffrir, car l'interface *Diki* offre ici tout le soutien que l'on est en droit d'en attendre. Vous n'aurez plus qu'à répondre à quelques questions très simples, et l'interface écrira tous les fichiers techniques (fichier modèle, fichiers de contrôle, fichier lexical) pour vous. Vous restez maître de votre travail, car tous ces fichiers vous seront présentés pour validation ou correction avant utilisation.

2.3.4. La gestion des fichiers par l'interface *Diki*

Un nom de fichier sous *Dos* comporte une partie principale de huit caractères maximum et une extension de trois caractères maximum. Il est possible d'utiliser cette extension pour renseigner sur le type de fichier auquel on a affaire. Les logiciels de la Sil le font de façon occasionnelle et le choix même des extensions proposées par ces logiciels reste hétéroclite dans leur forme et dans leur motivation. Il s'ensuit que certaines extensions sont obligatoires dans les logiciels de la Sil tandis que d'autres sont conseillées mais non obligatoires et d'autres encore sont totalement laissées à l'imagination de l'utilisateur.

L'interface *Diki* conserve toutes les extensions obligatoires de la Sil (ex. *ITL*, *ITM*, *ITX*). Il conserve autant que possible les extensions conseillées (ex. *FNA*, *DLL*, *FNT*). Pour toutes les autres extensions, l'interface utilise des dénominations motivées, faciles à se remémorer parce que cohérentes. On trouvera dans le manuel de l'interface une présentation complète de la gestion des fichiers par l'interface *Diki*.

Il faut disposer de suffisamment de place en mémoire et sur disque pour pouvoir travailler correctement. C'est pourquoi un disque dur de 20 Mo et une mémoire vive de 640 Ko sont un minimum indispensable. L'interface *Diki* est distribuée par la société Anaco-développement, 19 rue Bargue, 75015 Paris (France), tél. (1) 42.73.33.32, fax 42.73.33.15.

Marcel Diki-Kidiri,
Coordinateur du module africain,
Centre national de la recherche
scientifique (Lacito),
Paris.