

Macros

Les macros peuvent être insérées à n'importe quel endroit dans un texte, par exemple pour définir la vitesse de transmission ou la pause entre les mots (ou pour les modifier pendant jouer). Le programme reconnaît les macros aux crochets pointues qui les entourent.

Important : tous les réglages sont conservés et ne sont pas modifiés par les macros.

Macro pour la vitesse de transmission

La macro <100> fixe par exemple la vitesse de transmission à 100 cpm ou 20 mpm.

Important : seules les valeurs numériques de 20 à 900 (par pas de 5) sont autorisées.

Macro pour la vitesse des caractères (Timing de Farnsworth)

Idéalement, la vitesse de caractères est identique à la vitesse de transmission. Mais on peut aussi choisir un tempo plus rapide. Cela a pour effet de créer une pause supplémentaire entre les caractères. On parle alors de la méthode d'apprentissage de Farnsworth ou du **Timing de Farnsworth**.

La macro <F120> fixe par exemple la vitesse de caractères à 120 cpm ou 24 mpm.

Important : les valeurs numériques autorisées vont de 60 à 900 (par pas de 10).

Avec la macro <F->, on peut à nouveau adapter la vitesse de caractères à la vitesse de transmission. On peut même regrouper ces macros, par exemple <100F120>.

Macro pour l'espacement des mots (pause entre les mots)

La pause entre les mots et les groupes est normalement de la même durée que 7 sons courts, donc au tempo 100 cpm, elle est par exemple de $7 \times 60 \text{ ms} = 420 \text{ ms}$.

La macro <W3000>, par exemple, la fixe à 3 secondes, indépendamment de la vitesse. La macro <W0> annule ce réglage.

Important : seules les valeurs numériques suivantes sont autorisées : 0, 500, 1000, 1500, 2000, 3000, 4000, 5000 et 6000.

On peut même combiner les trois macros en une seule, par exemple <100F120W3000>.

Attention : avec plusieurs espaces à la suite, on ne peut pas augmenter la pause entre les mots. Il faut utiliser des macros.