

# Réaliser des raccourcis clavier pour insérer en couleur les symboles ♠ ♥ ♦ ♣\* dans du texte



Deux étapes sont nécessaires pour parvenir au résultat.

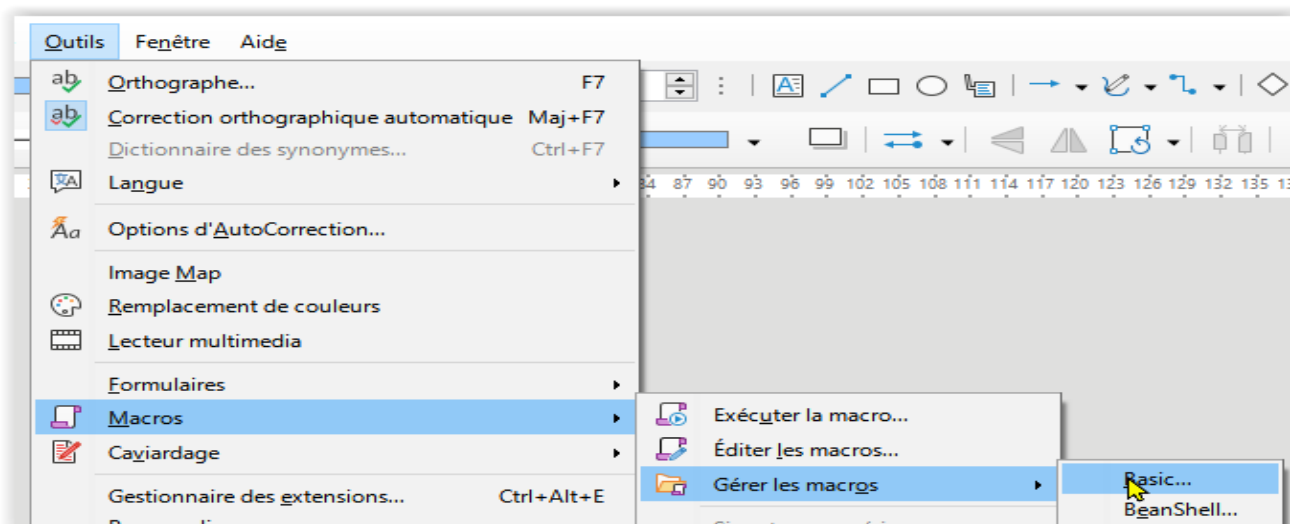
- créer les macros
- assigner les macros

## 1. Créer les macros

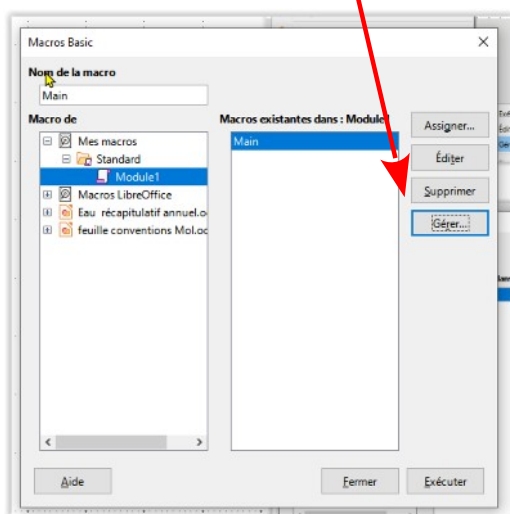
Pas d'affolement, on ne va pas écrire le code mais simplement copier et coller ce dernier dans un module dédié et disponible pour tout document LibreOffice.

### 1.1. Créer la bibliothèque pour "coller" les macros :

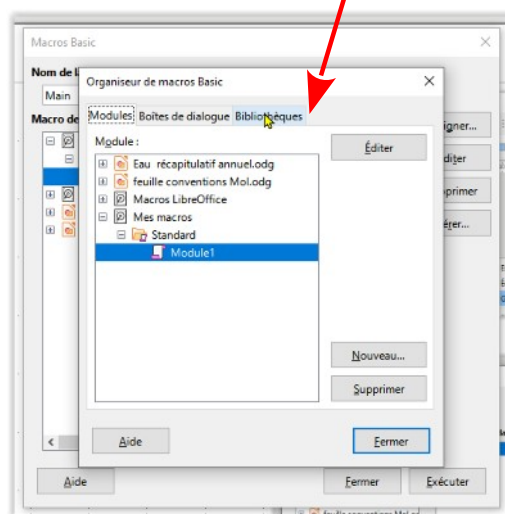
- Sélectionner Outils → Macros → Gérer les macros → Basic



- Cliquez sur **Gérer...**

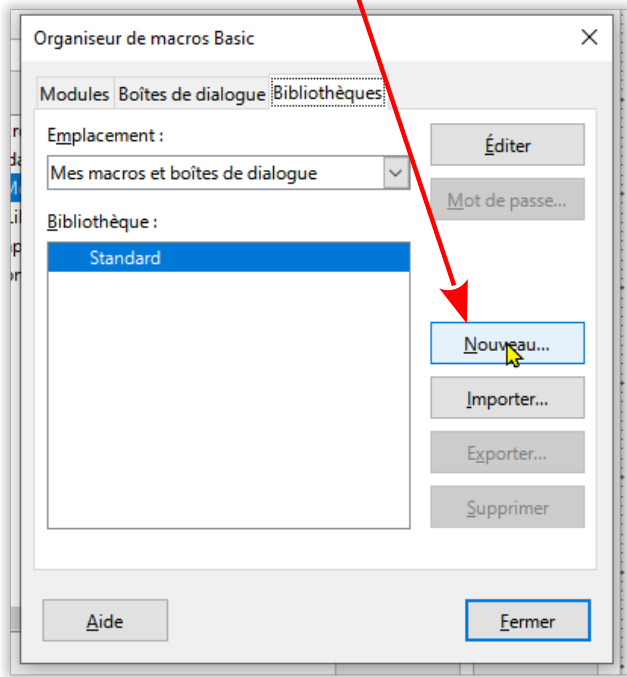


- Sélectionnez l'onglet **Bibliothèque...**



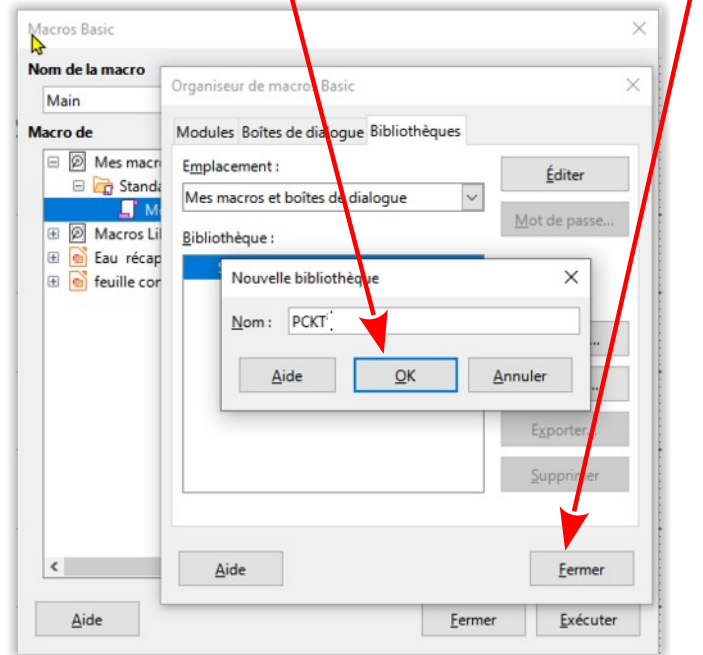
\* Ctl+5 a suffit ici pour obtenir le symbole trèfle en vert ; la frappe qui suit repasse automatiquement en noir.

- Cliquez sur Nouveau ...



- Saisissez le nom de la Nouvelle bibliothèque, pourquoi pas PCKT et validez par OK

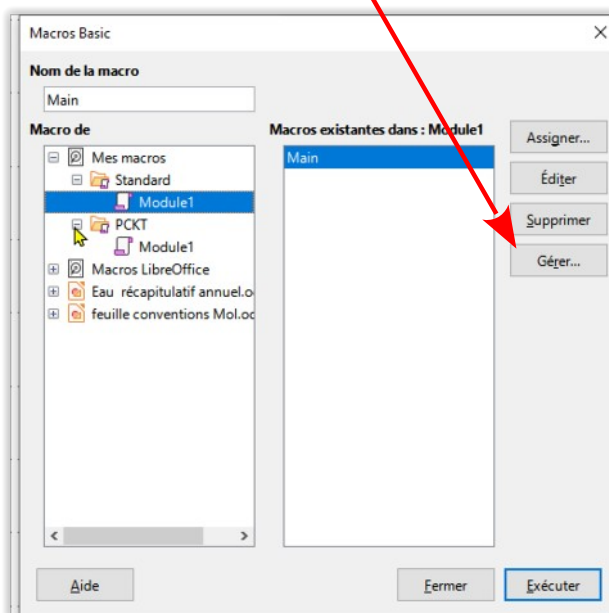
Puis cliquez Fermer



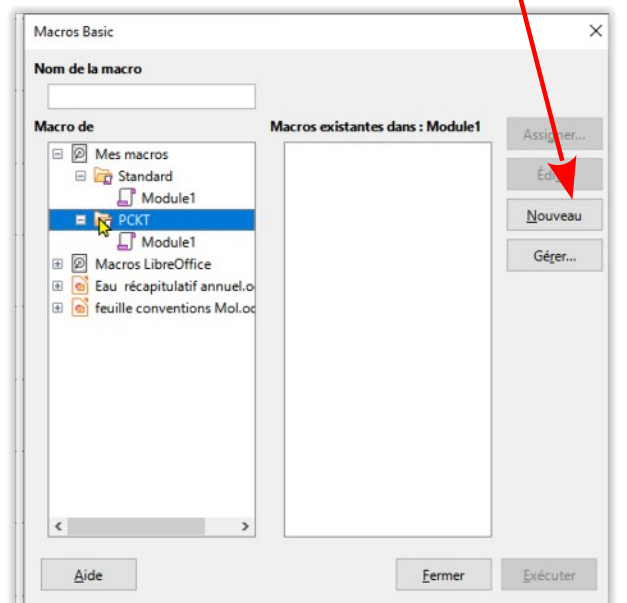
☺ La bibliothèque est créée.

## 1.2. Créer les modules qui vont recevoir les scripts des macros.

- Dans la boîte de dialogue "Macros Basic" cliquez Gérez ...

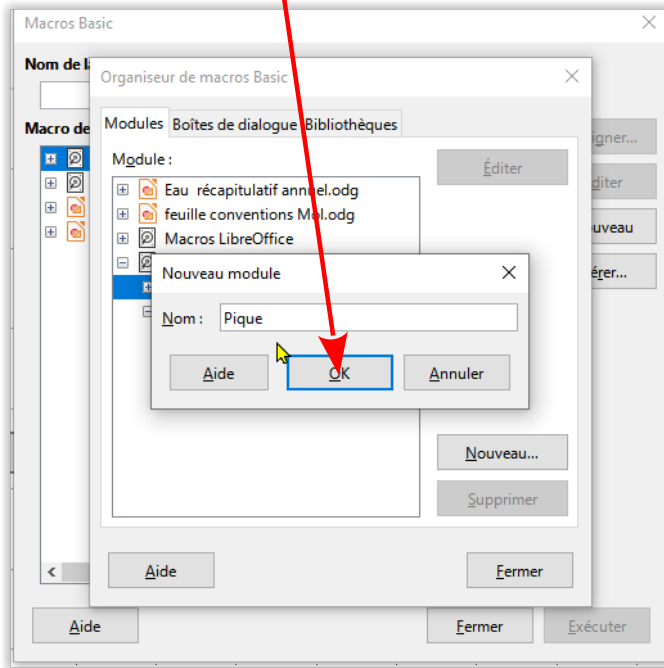


- Sélectionnez "PCKT", puis cliquez Nouveau



- Entrez un nom pour la macro, "Pique" ne demande pas trop d'effort d'imagination ! Cliquez sur

OK



- On répète l'opération pour les 3 autres enseignes

Nouveau

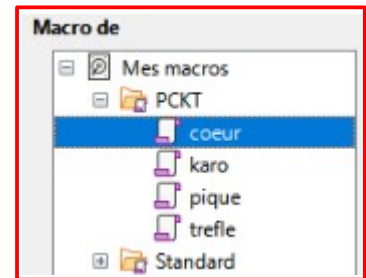
Coeur

Nouveau

Karo

Nouveau

Trefle



☺ Nous sommes prêt à saisir ou plutôt à "copier-coller" le script dans l'éditeur.

### Ci-après les scripts à copier pour nos 4 couleurs

```
REM ***** BASIC *****

sub Pique
rem -----
rem define variables
dim document as object
dim dispatcher as object
rem -----
rem get access to the document
document = ThisComponent.CurrentController.Frame
dispatcher = createUnoService("com.sun.star.frame.DispatchHelper")

rem -----
dim args1(0) as new com.sun.star.beans.PropertyValue
args1(0).Name = "Color"
args1(0).Value = 255
dispatcher.executeDispatch(document, ".uno:Color", "", 0, args1())

rem -----
dim args2(1) as new com.sun.star.beans.PropertyValue
args2(0).Name = "Symbols"
args2(0).Value = "♠"
args2(1).Name = "FontName"
args2(1).Value = "Times New Roman"

dispatcher.executeDispatch(document, ".uno:InsertSymbol", "", 0, args2())

rem -----
dim args3(0) as new com.sun.star.beans.PropertyValue
args3(0).Name = "Color"
args3(0).Value = -1

dispatcher.executeDispatch(document, ".uno:Color", "", 0, args3())

rem -----
dim args4(0) as new com.sun.star.beans.PropertyValue
args4(0).Name = "Text"
args4(0).Value = " "

dispatcher.executeDispatch(document, ".uno:InsertText", "", 0, args4())

end sub
```

```
sub Coeur
rem -----
rem define variables
dim document as object
dim dispatcher as object
rem -----
rem get access to the document
document = ThisComponent.CurrentController.Frame
dispatcher = createUnoService("com.sun.star.frame.DispatchHelper")

rem -----
dim args1(0) as new com.sun.star.beans.PropertyValue
args1(0).Name = "Color"
args1(0).Value = 16711680
dispatcher.executeDispatch(document, ".uno:Color", "", 0, args1())

rem -----
dim args2(1) as new com.sun.star.beans.PropertyValue
args2(0).Name = "Symbols"
args2(0).Value = "♥"
args2(1).Name = "FontName"
args2(1).Value = "Times New Roman"

dispatcher.executeDispatch(document, ".uno:InsertSymbol", "", 0, args2())

rem -----
dim args3(0) as new com.sun.star.beans.PropertyValue
args3(0).Name = "Color"
args3(0).Value = -1

dispatcher.executeDispatch(document, ".uno:Color", "", 0, args3())

rem -----
dim args4(0) as new com.sun.star.beans.PropertyValue
args4(0).Name = "Text"
args4(0).Value = " "

dispatcher.executeDispatch(document, ".uno:InsertText", "", 0, args4())

end sub
```

```

sub Karo
rem -----
rem define variables
dim document as object
dim dispatcher as object
rem -----
rem get access to the document
document = ThisComponent.CurrentController.Frame
dispatcher = createUnoService("com.sun.star.frame.DispatchHelper")

rem -----
dim args1(0) as new com.sun.star.beans.PropertyValue
args1(0).Name = "Color"
args1(0).Value = 16742144
dispatcher.executeDispatch(document, ".uno:Color", "", 0, args1())

rem -----
dim args2(1) as new com.sun.star.beans.PropertyValue
args2(0).Name = "Symbols"
args2(0).Value = "♦"
args2(1).Name = "FontName"
args2(1).Value = "Times New Roman"

dispatcher.executeDispatch(document, ".uno:InsertSymbol", "", 0, args2())

rem -----
dim args3(0) as new com.sun.star.beans.PropertyValue
args3(0).Name = "Color"
args3(0).Value = -1

dispatcher.executeDispatch(document, ".uno:Color", "", 0, args3())

rem -----
dim args4(0) as new com.sun.star.beans.PropertyValue
args4(0).Name = "Text"
args4(0).Value = " "

dispatcher.executeDispatch(document, ".uno:InsertText", "", 0, args4())

end sub

```

```

sub Trefle
rem -----
rem define variables
dim document as object
dim dispatcher as object
rem -----
rem get access to the document
document = ThisComponent.CurrentController.Frame
dispatcher = createUnoService("com.sun.star.frame.DispatchHelper")

rem -----
dim args1(0) as new com.sun.star.beans.PropertyValue
args1(0).Name = "Color"
args1(0).Value = 30464
dispatcher.executeDispatch(document, ".uno:Color", "", 0, args1())

rem -----
dim args2(1) as new com.sun.star.beans.PropertyValue
args2(0).Name = "Symbols"
args2(0).Value = "♣"
args2(1).Name = "FontName"
args2(1).Value = "Times New Roman"

dispatcher.executeDispatch(document, ".uno:InsertSymbol", "", 0, args2())

rem -----
dim args3(0) as new com.sun.star.beans.PropertyValue
args3(0).Name = "Color"
args3(0).Value = -1

dispatcher.executeDispatch(document, ".uno:Color", "", 0, args3())

rem -----
dim args4(0) as new com.sun.star.beans.PropertyValue
args4(0).Name = "Text"
args4(0).Value = " "


dispatcher.executeDispatch(document, ".uno:InsertText", "", 0, args4())

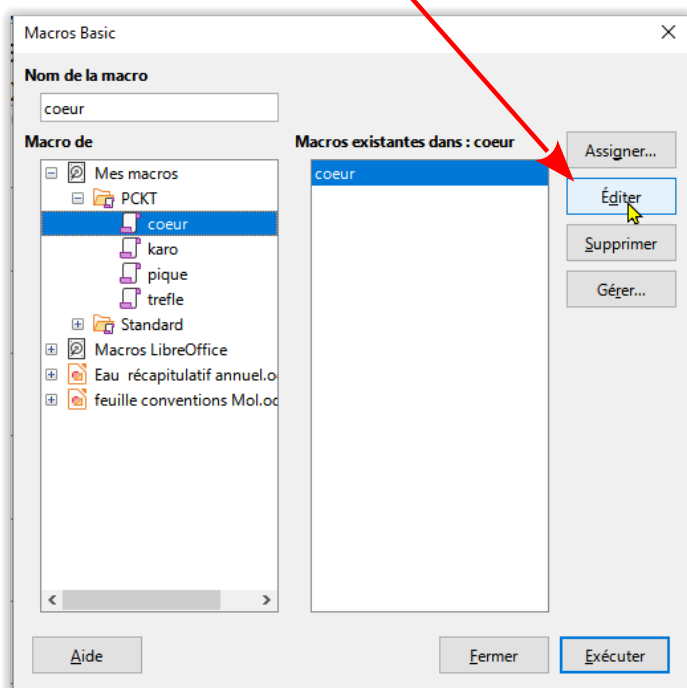
end sub

```

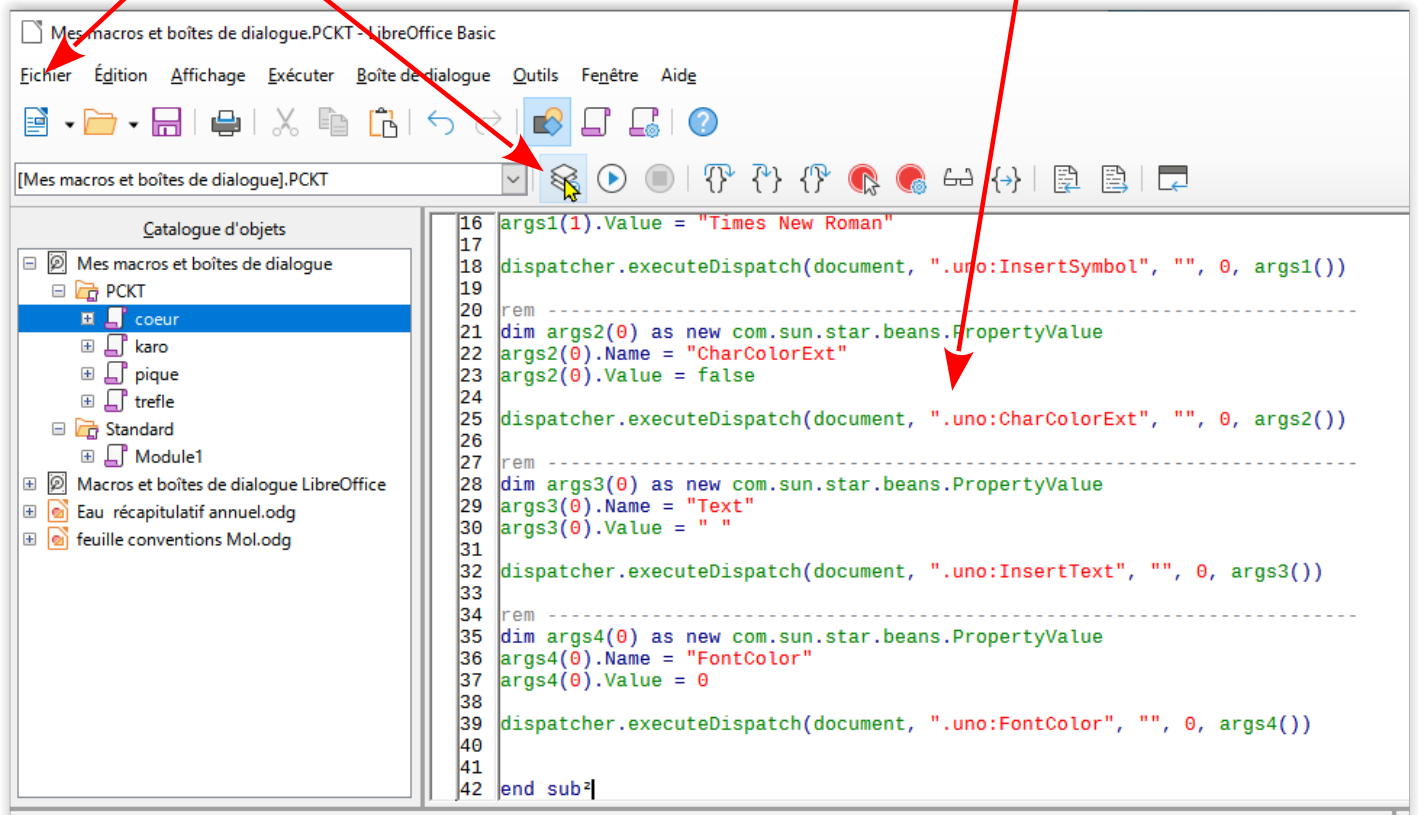
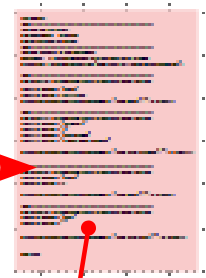
### 1.3. Editer las macros

- Sélectionner votre premier module puis

Cliquez sur 



- Dans l'éditeur de texte qui vient de s'ouvrir
  - Supprimer les lignes existantes
  - Coller la macro concernant le symbole Coeur
  - Compilez
  - Enregistrez



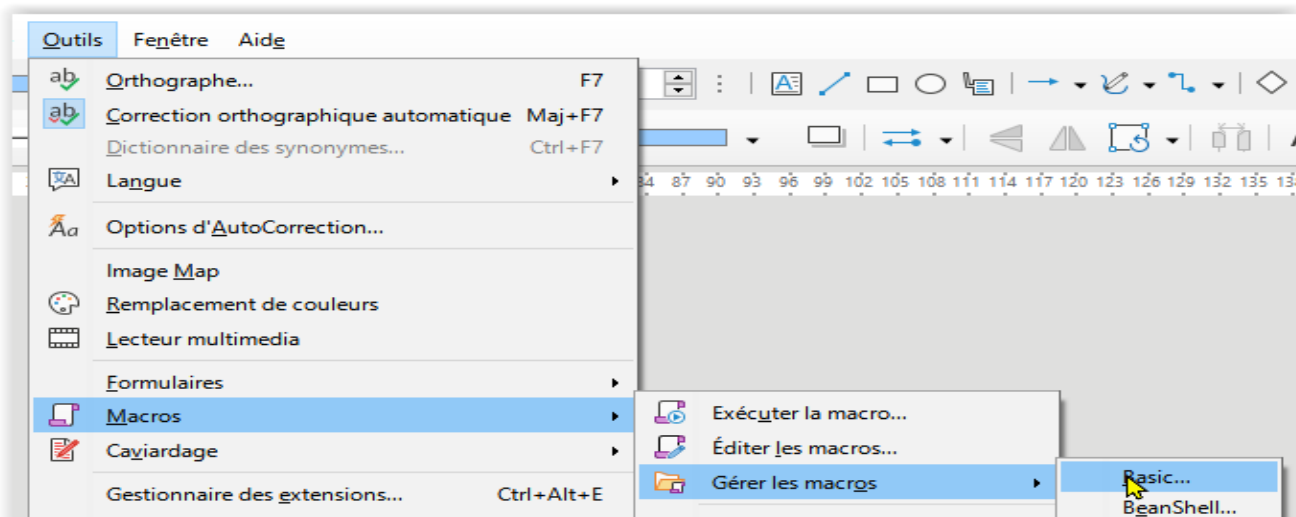
- Procédez de la même façon pour les 3 autres couleurs.

## 2. Assigner les macros

C'est à dire affecter un raccourci clavier.

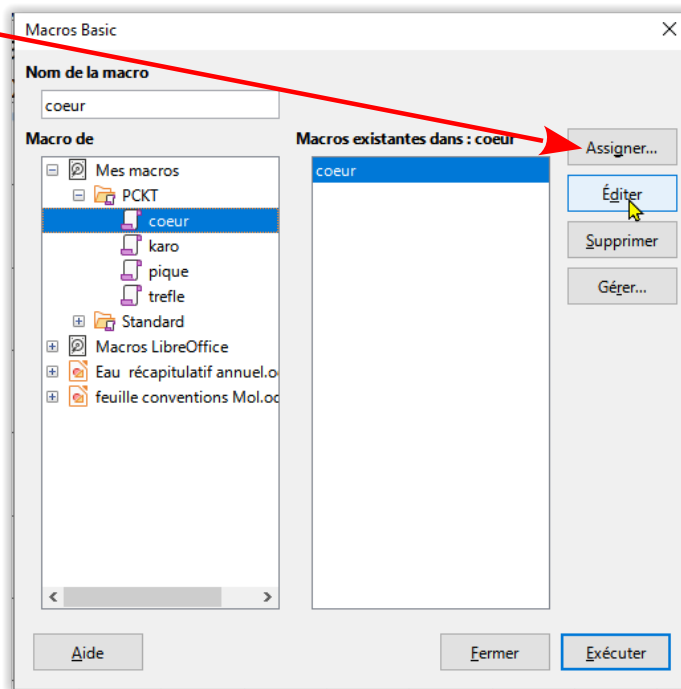
Classiquement on obtient le symbole ♥ avec alt3 ; ♦ avec alt4 ; ♣ avec alt5 et ♠ avec alt6. J'ai pris l'option de conserver les mêmes touches mais associées à la touche Ctl. Libre à vous d'utiliser d'autres raccourcis clavier.

- Retournez dans la boîte de dialogue "Macros BASIC

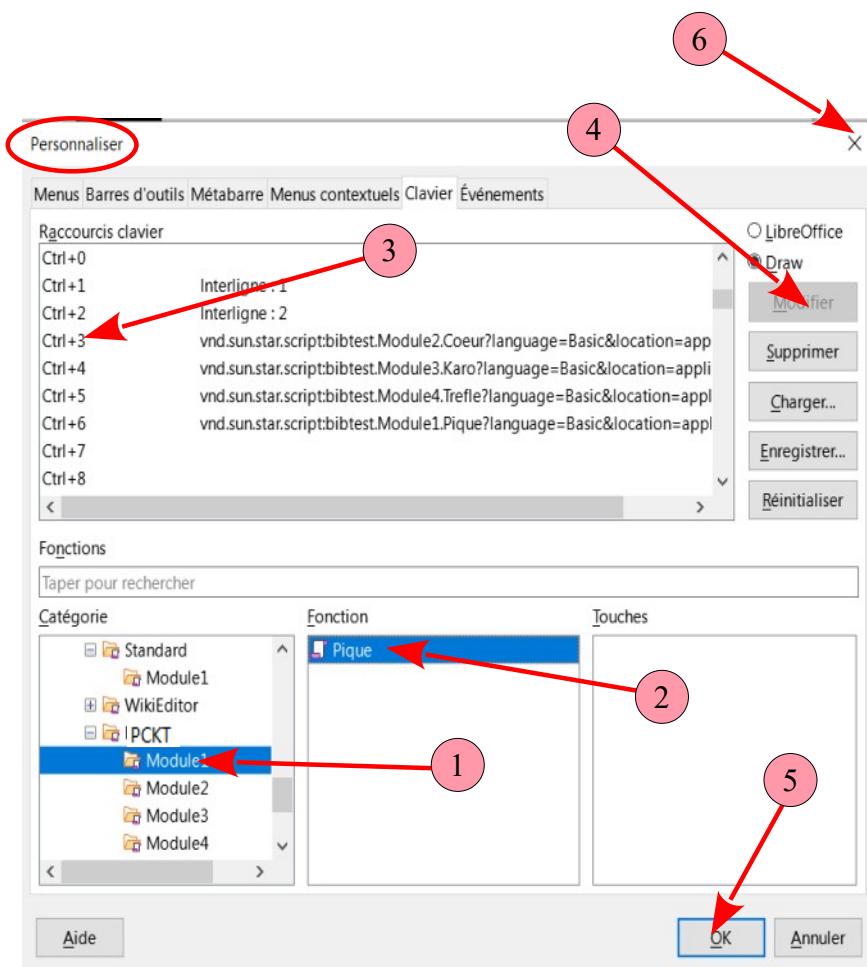


- Sélectionner votre premier module puis

Cliquez sur



La boîte de dialogue "Personnaliser" s'ouvre.



1 Dans la partie inférieure de cette boîte de dialogue, sous Catégorie, développez les entrées Macros LibreOffice, Mes macros et Standard, puis cliquez sur Module1 .

2 La macro "Pique" apparaît dans la zone de liste Fonction.  
 ■ Cliquez dessus .

3 Dans la zone de liste Raccourcis clavier, sélectionnez votre raccourci qui n'est pas utilisé, Ici par exemple, le raccourci clavier Ctl + 3 pour le coeur.  
 ■ Cliquez sur ce raccourci

4 ■ Cliquez sur  pour la prise compte du choix

5 ■ Cliquez sur  pour valider

6 ■ Fermer la fenêtre lorsque tous les raccourcis sont validés

© Nous avons terminé. Un peu long certes, mais ça en vaut la peine.