

**MANUEL
DE REFERENCE
EDITEUR
DE TEXTES : ED**

TABLE DES MATIERES

1. INSTRUCTIONS ED

1.1 introduction à ED

1.2 les opérations de ED

1.3 fonctions de transferts de textes

1.4 organisation du "tampon" de mémoire

1.5 opération sur le "tampon" de mémoire

1.6 chaînes de commandes

1.7 recherches et modifications du texte

1.8 bibliothèques sources

1.9 exécution d'une commande répétitive

2. CAS D'ERREUR ED

3. COMMANDES ET CARACTERS DE CONTROLE

1. INSTRUCTIONS

1.1 INTRODUCTION A ED

ED est l'éditeur de textes du CP/M et est utilisé pour créer et modifier des fichiers sources. ED est appelé de la manière suivante :

```
<nom fichier>  
ED  
<nom fichier>.<type fichier>
```

En général, ED lit les segments du fichier source par <nom fichier> ou <nom fichier>.<type fichier> en mémoire centrale, où le fichier est manipulé par l'opérateur, puis réécrit sur disque après modification. Si le fichier source n'existe pas avant l'édition, ED crée et l'initialise à vide. L'ensemble des opérateurs de ED est montré dans la figure 1.

1.2 LES OPERATIONS DE ED

ED travaille sur le fichier source, désigné dans la figure 1 par x.y et met tout le texte dans un "tampon" de mémoire, ce qui permet de l'afficher ou de le modifier. (le nombre de lignes que peut contenir le "tampon" de mémoire varie avec la longueur des lignes, mais sa capacité totale est d'environ 6000 caractères dans un système CP/M de 16K). Le texte qui a été édité est écrit dans un fichier de travail temporaire sous le contrôle de l'opérateur. Lorsque l'édition est terminée, le "tampon" de mémoire est écrit dans le fichier temporaire, ainsi que toutes les parties du fichier source qui n'ont pas été lues. Le nom du fichier d'origine (x.y) devient x.BAK ; on peut ainsi éditer le fichier tel qu'il était avant les dernières modifications (voir les commandes CP/M, ERASE et RENAME). Le fichier temporaire qui s'appelait x.\$\$\$ devient x.y. le "tampon" de mémoire est logiquement entre le fichier source et le fichier de travail, comme le montre la figure 2.

1.3 FONCTIONS DE TRANSFERTS DE TEXTES

n étant un entier en base 10 compris entre 0 et 65535, les commandes suivantes de ED transfèrent des lignes du fichier source, par l'intermédiaire du "tampon" de mémoire, dans le fichier temporaire (et éventuellement final) :

- nA<cr>* ajoute les n lignes suivantes (qui n'ont pas été traitées) du fichier source commençant à SP à la fin du "tampon" de mémoire (à MP). Incrémente SP et MP de n.
- nW<rc> écrit les n premières lignes du "tampon" de mémoire dans l'espace libre du fichier temporaire. remonte de n+1 les lignes qui restent dans le "tampon" de mémoire. Incrémente TP de n.
- E<rc> termine l'édition copie tout le texte du "tampon" dans le fichier temporaire et copie toutes les lignes sources non traitées dans le fichier temporaire. change les noms des fichiers (comme décrit précédemment)
- H<rc> amène au début du nouveau fichier en effectuant automatiquement une commande E. le fichier temporaire devient le nouveau fichier source, le "tampon" de mémoire est vidé et un nouveau fichier temporaire est créé. Cette commande équivaut à une commande E suivie d'un appel à ED qui utilise x.y comme nouveau fichier à éditer.
- O<rc> renvoie au fichier original. Le "tampon" de mémoire est vidé, le fichier temporaire est détruit et SP revient à la position 1 dans le fichier source. Les effets des commandes d'édition précédentes sont ainsi annulés.
- Q<rc> représente la touche retour chariot (RETURN)

Il y a un certain nombre de cas spéciaux à considérer. Si l'entier n est omis dans une commande ED, où il peut figurer, la valeur 1 est prise par défaut. Ainsi les commandes A et W ajoutent et écrivent respectivement une ligne. En outre, si on met un signe à la place de n, c'est la valeur 65535 qui est prise (la plus grande valeur possible de n).

Etant donné que la plupart des fichiers sources de taille raisonnable peuvent entrer en entier dans le "tampon" de mémoire, on effectue souvent la commande A au début de l'édition pour lire tout le fichier source en mémoire. De même, la commande W écrit tout le "tampon" dans le fichier temporaire. Il existe deux formes spéciales des commandes A et W. La commande OA remplit à moitié le "tampon" de mémoire, tandis que OW écrit des lignes jusqu'à ce que le "tampon" soit au moins à moitié vide.

Remarquez aussi qu'il y a une erreur si la taille du "tampon" de mémoire est dépassée. L'opérateur peut ainsi entrer n'importe quelle commande (W par exemple qui n'augmente pas la mémoire requise. Le reste de toute ligne lue partiellement pendant le dépassement de capacité sera amené en mémoire lors de l'adjonction suivante.

1.4 ORGANISATION DU "BUFFER" DE MEMOIRE

Le "tampon de mémoire peut être considéré comme une suite de lignes sources entrées avec la commande A à partir d'un fichier source. Au "tampon" de mémoire est associé un pointeur (imaginaire) de caractère PC qui parcourt le "tampon" de mémoire sous le contrôle de l'utilisateur. Le "tampon" de mémoire apparaît comme sur la figure 3 où les tirets représentent les caractères de la ligne source de longueur indéfinie, terminée par un retour chariot <rc> et un LINE FEED <lf>, et <pc> représente le pointeur de caractère imaginaire. Remarquez que PC est toujours situé avant le premier caractère de la première ligne, après le dernier caractère de la dernière ligne, ou entre deux caractères. La ligne courante LC est la ligne source qui contient le PC.

1.5 OPERATIONS SUR LE "BUFFER" DE MEMOIRE

Lors de l'initialisation de ED, le "tampon" de mémoire est vide (PC est à la fois devant le premier caractère et derrière le dernier). L'opérateur peut soit ajouter des lignes (commande A) du fichier source, soit entrer des lignes directement à partir de la console avec la commande d'insertion :

```
l<rc>
```

ED acceptera alors n'importe quel nombre de lignes en entrée, chaque ligne se terminant par un <rc> (le <lf> est effectué automatiquement), l'arrêt de l'insertion se fait par contrôle-Z (^Z). Le PC est positionné après le dernier caractère entré. La séquence :

```
l<rc>
VOICI LE<rc>
TEMPS DE TOUS<rc>
LES HOMMES BONS<rc>
^Z
```

laisse le "tampon" de mémoire dans l'état suivant :

```
VOICI LE<rc><lf>
TEMPS DE TOUS<rc><lf>
LES HOMMES BONS<rc><lf>
```

pc

On peut aussi effectuer diverses commandes qui manipulent le PC ou affichent le texte source dans le voisinage du PC. Les commandes décrites ci-dessous et précédées d'un n montrent qu'une valeur sans signe peut être spécifiée. Si elle est précédée d'un +/-, la commande peut avoir un signe plus ou moins (ou pas de signe). Comme avant, le symbole est remplacé par 65535. S'il est possible de mettre un entier n, et si on ne le met pas, la valeur 1 est prise par défaut. Enfin, s'il est possible de mettre un signe, mais on ne le met pas, la valeur + est mise par défaut.

- +/-B<rc> amène PC au début du "tampon" de mémoire si c'est un +, à la fin si c'est un -
- +/-nC<rc> avance ou recule PC de n caractères (vers l'avant du "tampon" si c'est un +), en comptant <rc> et <lf> comme deux caractères distincts
- +/-nD<rc> détruit n caractères après PC si c'est un + et avant si c'est un -
- +/-nK<rc> enlève +/-n lignes du texte source en utilisant PC comme référence. Si PC n'est pas au début de la ligne courante lorsque K est effectué, alors le caractère avant PC reste si c'est +, et le caractère après PC reste si c'est un -
- +/-nL<rc> si n=0 alors amène PC au début de la ligne courante (s'il n'y est pas déjà). Si n est différent de 0 alors amène d'abord PC au début de la ligne courante, puis l'amène au début de la ligne qui se trouve n lignes plus bas si c'est un + ou plus haut si c'est un -. Le PC s'arrête au début du "tampon" de mémoire si une valeur trop grande de n a été donnée.
- +/-nT<rc> si n=0 tape le contenu de la ligne courante jusqu'à PC. Si n=1 tape le contenu de la ligne courante de PC à la fin de la ligne. Si n 1 alors tape la ligne courante ainsi que les n-1 lignes qui suivent, si le signe + est spécifié. Si c'est un - tape les n lignes précédentes jusqu'au PC. Pour arrêter des affichages trop longs, tapez sur la touche BREAK.
- +/-n<rc> équivaut à +/-nLT qui monte ou descend et imprime une seule ligne.

1.6 CHAINES DE COMMANDES

On peut taper n'importe quel nombre de manière contigüe (dans la limite de la capacité du "tampon" de console du CP/M), et elles seront exécutées seulement après un <rc>. Aussi l'opérateur peut utiliser les fonctions de commandes d'écran CP/M pour manipuler les commandes d'entrée :

RUBOUT	efface le dernier caractère
Contrôle-U	efface la ligne entière
Contrôle-C	réinitialise le système CP/M
Contrôle-E	retour de chariot pour les longues lignes sans les transmettre au "tampon" (maximum 128 caractères).

Supposons que le "tampon" de mémoire contienne les caractères décrits à la section précédente, le PC suivant le dernier caractère du "tampon". Voici certaines commandes avec les résultats correspondants :

CHAINES DE COMMANDES	EFFET	"BUFFER" DE MEMOIRE RESULTANT
1. B2T<rc>	amène au début du "tampon" et tape 2 lignes : "VOICI LE TEMPS DE TOUS"	VOICI LE<rc><lf> pc TEMPS DE TOUS<rc><lf> LES HOMMES BONS<rc><lf>
2. 5COT<rc>	bouge le PC de 5 caractères et écrit le début de la ligne : "VOICI"	VOICI LE<rc><lf> pc
3. 2L-T<rc>	descend de 2 lignes et tape la ligne précédente : "TEMPS DE TOUS"	VOICI LE<rc><lf> TEMPS DE TOUS<rc><lf> LES HOMMES BONS<rc><lf> pc
4. -L K<rc>	Monte d'une ligne, détruit les 65535 lignes qui suivent	VOICI LE<rc><lf> pc
5. I<rc> TEMPS DE<rc> L'INSERTION<rc> ^Z	insère deux lignes de texte	VOICI LE<rc><lf> TEMPS DE<rc><lf> L'INSERTION<rc><lf> pc
6. -2L T<rc>	monte de 2 lignes, et tape 65535 lignes au-dessus de PC :	VOICI LE<rc><lf> TEMPS DE<rc><lf> L'INSERTION<rc><lf>
7. <rc>	descend d'une ligne et tape une ligne "L'INSERTION"	VOICI LE<rc><lf> TEMPS DE<rc><lf> L'INSERTION<rc><lf> pc

1.7 RECHERCHES ET MODIFICATIONS DU TEXTE

ED a aussi une commande qui mémorise les chaînes dans le "tampon" de mémoire. La commande a la forme suivante :

```

        <rc>
      nF c c ...c
        1 2     k
          ^Z
  
```

où c ... c représentent les caractères à chercher suivis d'un<rc> ou de [contrôle-Z] (le contrôle-Z est utilisé si d'autres commandes doivent être tapées après). ED commence à la position actuelle du PC et cherche la chaîne des caractères K. L'essai est effectué n fois, et si cela réussit, PC est amené directement après le caractère c. Si les n essais sont vains, le PC ne bouge pas de sa position initiale.

Les chaînes de recherches peuvent comporter un contrôle-L, qui est remplacé par les symboles <rc><lf>.

Les commandes suivantes illustrent l'utilisation des commandes F :

CHAINE DE COMMANDES	EFFET	"BUFFER" DE MEMOIRE RESULTANT
1. B T<RC>	amène au début et imprime tout le "tampon"	VOICI LE<rc><lf> pc TEMPS DE TOUS<rc><lf> LES HOMMES BONS<rc><lf>
2. FS T<rc>	cherche la fin de la chaîne "S D"	TEMPS D E TOUS<rc><lf> pc
3. FH^ZOTT	cherche le "H" suivant et y positionne le PC puis imprime la ligne courante : "LES HOMMES BONS"	VOICI LE<rc><lf> TEMPS DE TOUS<rc><lf> LES H OMMES BONS<rc><lf> pc

Une forme abrégée de la commande d'insertion est aussi autorisée, et elle est souvent utilisée avec la commande F pour faire de simples échanges dans le texte. La forme est la suivante :

```

      I c c ... c   ^Z
        1 2     n
ou
      I c c ... c   rc
        1 2     n
  
```

où c ... c sont les caractères à insérer. Si la chaîne d'insertion est terminée par un ^Z, les caractères c ... c sont insérés directement après le PC, et le PC est amené directement après le caractère c.

Le résultat est le même si la commande est suivie d'un <rc> sauf qu'un rc lf est alors automatiquement inséré dans le texte après le caractère c .

n

Les suites de commandes suivantes sont des exemples des commandes I et F :

CHAINE DE COMMANDE	EFFET	"BUFFER" DE MEMOIRE RESULTANT
BIVOICI LE ^Z<rc>	insère "VOICI LE" au début du texte	VOICI LE <rc><lf> pc TEMPS DE TOUS <rc><lf> LES HOMMES BONS<rc><lf>
FTEMPS^Z- 5DIPAYS^Z<rc>	cherche "TEMPS" et l'efface ; insère "PAYS"	VOICI LE <rc><lf> PAYS DE TOUS<rc><lf> pc LES HOMMES BONS<rc><lf>
3FO^Z- 3D5DIENFANTS^<rc>	cherche le troisième "O", détruit les 3 caractères, insère "ENFANTS"	VOICI LE<rc><lf>, PAYS DE TOUS<rc><lf> LES ENFANTS <rc><lf> pc
-8CIPETITS<rc>	recule de 8 caract. et insère la ligne "PETITS<rc> <lf>"	VOICI LE<rc><lf> PAYS DE TOUS<rc><lf> LES PETITS<rc><lf> ENFANTS<rc><lf> pc

ED a aussi une commande unique qui combine les commandes F et I pour effectuer des substitutions de chaînes. La commande a la forme suivante :

```

n S c c ... c ^Z d d ... d
  1 2   k   1 2   m
                                <rc>
                                ^Z

```

elle a exactement le même effet que la chaîne de commande suivante :

```

F c c ... c ^Z-kDId d ... d
  1 2   k   1 2   m
                                <rc>
                                ^Z

```

envoyée n fois. Autrement dit, ED parcourt le "tampon" de mémoire en partant de la position courante du PC et substitue successivement la deuxième chaîne à la première jusqu'à la fin du "tampon" ou jusqu'à ce que la substitution ait été effectuée n fois.

Une commande analogue à F existe pour ajouter et écrire automatiquement des lignes en cours de recherche. Elle a la forme suivante :

```

                                <rc>
n N c c ... c
   1 2     k
                                ^Z
```

Elle parcourt le fichier source en entier à la recherche de la nième chaîne c c ... c (la recherche de F échoue si la nième chaîne ne se trouve pas dans le "tampon" actuel).

La commande N est identique à F sauf dans le cas où la chaîne ne se trouve pas dans le "tampon" de mémoire actuel. Dans ce cas, le contenu de toute la mémoire est écrit (un W est fait automatiquement). Les lignes entrées sont alors lues jusqu'à ce que le "tampon" soit au moins à moitié vide, ou que le fichier source soit lu en entier. La recherche continue de cette façon jusqu'à ce que la chaîne soit trouvée n fois, ou jusqu'à ce que le fichier source soit entièrement transféré sur le fichier temporaire.

Enfin, une fonction d'édition de ligne, appelée commande de juxtaposition, a la formule suivante :

```

                                <rc>
n J c c ...c ^Z d d ...d ^Z e e ...e
   1 2     k   1 2     m   1 2     q
                                Z
```

L'action suivante est effectuée n fois dans le "tampon" de mémoire : recherche à partir de la position actuelle du PC, de la prochaine chaîne c c ... c . Si elle n'est pas trouvée, insertion de la chaîne

1 2 k
d d ...d ,et positionnement de PC après d . Si e ,e ,...e n'est pas
1 2 m m 1 2 q
trouvé, aucune destruction n'est effectuée. Si la ligne courante est :

```

    VOICI LE TEMPS<rc><lf>
pc
```

la commande :

```

    JW ^ZLES^Z^l<rc>
```

donne :

```

    VOICI LES  <rc><lf>
pc
```

(souvenez-vous que l représente <rc><lf> dans les recherches de chaînes).

Remarque : le nombre de caractères autorisés par ED dans les commandes F,S,N et J est limité à 100.

1.8 BIBLIOTHEQUES SOURCES

ED permet aussi d'inclure des bibliothèques sources pendant l'édition, avec la commande R. La forme est la suivante :

```
R f f ...f ^Z
  1 2     n
```

ou

```
R f f ...f <rc>
  1 2     n
```

où f f ...f est le nom d'un fichier source sur le disque, dont le type est "LIB".

ED lit le fichier spécifié et place les caractères dans le "tampon" de mémoire après PC d'une manière analogue à la commande J. Ainsi, si la commande :

```
RMACRO<rc>
```

est effectuée par l'opérateur, ED lit le fichier MACRO.LIB jusqu'à la fin et insère automatiquement les caractères dans le "tampon" de mémoire.

1.9 EXECUTION D'UNE COMMANDE REPETITIVE

La macro-commande M permet à l'utilisateur de ED de grouper des commandes qui doivent être répétées. La commande M a la forme suivante :

```
<rc>
n M c c ... c
  1 2     k
  ^Z
```

où c c ... c représente une chaîne de commande ED, ne contenant pas d'autre commande M. ED exécute la chaîne de commandes n fois si n>1. Si n=0 ou 1, la chaîne de commande est exécutée jusqu'à ce qu'une condition d'erreur soit rencontrée (par exemple, si la fin du "tampon" de mémoire est atteinte avec une commande F).

Par exemple, la macro-commande suivante change tous les GAMMA en DELTA dans le "tampon" courant, et imprime chaque ligne changée :

```
MFGAMMA^Z-5IDELTA^ZOTT<rc>
```

ou, de manière équivalente :

```
MSGAMMA^ZDELTA^ZOTT<rc>
```

2. CAS D'ERREUR ED

En cas d'erreur, ED imprime le dernier caractère lu avant l'erreur, ainsi qu'un indicateur d'erreur :

- ? commande inconnue
- > "tampon" de mémoire plein (utiliser une des commandes D,K,N,S ou W pour enlever des caractères), chaînes F,N ou S trop longues.
impossible d'effectuer la commande le nombre de fois spécifié (par exemple, dans une commande F).
- 0 impossible d'ouvrir le fichier LIB dans une commande R.

Une information de vérification de redondance cyclique (CRC) est écrit avec chaque enregistrement lu sous CP/M afin de détecter des erreurs consécutives à des opérations de lecture. Si une erreur CRC est détectée, CP/M écrit :

PERM ERR DISK D

où D est le "drive" courant (a,B,...). L'opérateur peut choisir de ne pas tenir compte de l'erreur en tapant n'importe quel caractère sur la console (dans ce cas, la donnée dans le "tampon" de mémoire doit être examinée pour voir si elle a été correctement lue), ou l'utilisateur peut réinitialiser le système et demander le fichier de sauvegarde, s'il existe. Le fichier de sauvegarde peut être utilisé en affichant d'abord le contenu du fichier .BAK pour être sûr qu'il contient les bonnes informations :

TYPE x.BAK<rc>

où x est le fichier édité. Puis, enlevez le premier fichier :

ERA x.y<rc>

et changez le nom du fichier BAK :

REN x.y=x.BAK<rc>

le fichier peut être ré-édité, en se servant de la version précédente.

3. COMMANDES ET CARACTERES DE CONTROLE

La table suivante résume les commandes et les caractères de contrôle disponibles dans ED :

CARACTERES DE CONTROLE	FONCTION
contrôle-C	réinitialisation du système
contrôle-E	<rc><lf> physique (n'est pas réellement entré dans la commande)
contrôle-I	tabulation logique (colonnes 1,8,15...)
contrôle-L	<rc><lf> logique dans la recherche et la substitution des chaînes
contrôle-U	effacement d'une ligne
contrôle-Z	terminaison de chaîne
RUBOUT	effacement d'un caractère
BREAK	commande de discontinuité (par exemple, pour arrêter d'afficher)

COMMANDES

FONCTION

nA	ajouter des lignes
+/-B	commence au début du "tampon"
+/-nC	change les positions des caractères
+/-nD	détruit des caractères
E	termine l'édition et ferme les fichiers (fin normale)
nF	cherche la chaîne
H	termine l'édition, ferme et réouvre les fichiers
I	insère des caractères
nJ	juxtapose des chaînes
+/-nK	efface des lignes
+/-nL	monte ou descend des lignes
nM	macro définition
nN	cherche la prochaine chaîne
O	retour au fichier original
+/-nP	enlève et imprime des pages
Q	laisse le fichier inchangé
R	lit un fichier bibliothèque
nS	substitue des chaînes
+/-nT	imprime des lignes
+/-U	transforme les minuscules en majuscules si c'est U (pas de transcription, si c'est -U)
nW	écrit des lignes
nZ	met en sommeil
+/-n<rc>	enlève et tape (+/-nLT)

APPENDICE A : AMELIORATIONS DU ED 1.4

L'éditeur de texte ED possède un certain nombre de commandes qui améliorent son utilité en matière d'édition de texte. Les améliorations consistent en l'addition de numéros de lignes, en la possibilité de connaître la quantité d'espace libre, et touchent le rapport des erreurs.

L'éditeur paru avec le CP/M 1.4 produit des numéros de ligne absolus, quand la commande "V" (vérification des numéros de ligne) est envoyée. A la suite d'une commande V, le numéro de ligne est affiché au début de chaque ligne sous la forme :

nnnnn:

où nnnnn est un numéro de ligne absolu compris entre 1 et 65535. Si le "tampon" de mémoire est vide, ou si la ligne courante se trouve à la fin du "tampon" de mémoire, nnnnn apparaît comme 5 blancs.

L'utilisateur peut faire référence à un numéro de ligne absolu en faisant précéder toute commande par un nombre suivi de 2 points (:), sous la même forme que l'affichage du numéro de la ligne. Dans ce cas, le programme ED déplace la référence de la ligne courante jusqu'au numéro de ligne absolu, si la ligne existe dans le "tampon" de mémoire courant. Ainsi, la commande :

345:T

est interprétée comme "va jusqu'à la ligne 345 absolue, et tape la ligne". Notez que les numéros de ligne absolus ne sont produits que lors du processus d'édition, et ne sont pas rapportés avec le fichier. En particulier, les numéros de ligne changeront à la suite d'une section de texte détruite ou agrandie.

L'utilisateur peut aussi faire référence à un numéro de ligne absolu se trouvant en avant ou en arrière de la ligne courante, en faisant précéder le numéro de ligne absolu par 2 points (:).
Ainsi, la commande :

:400T

est interprétée comme "tape à partir du numéro de ligne courant jusqu'à la ligne dont le numéro absolu est 400". En combinant les deux formes de références à des lignes, la commande :

345::400T

par exemple, est interprétée comme "va à la ligne 345 absolue, puis tape jusqu'à la ligne 400 absolue". Notez que de telles références à des lignes peuvent précéder toute commande standard de ED.

Un cas particulier de la commande V, "OV", imprime les statistiques du "tampon" de mémoire sous la forme :

free/total

où "free" est le nombre d'octets libres dans le "tampon" de mémoire (en décimal), et "total" la taille du "tampon" de mémoire.

ED 1.4 inclut également une possibilité de "déplacement de bloc" implantée par l'intermédiaire de la commande "X" (Xfer). La forme :

nX

transfère les n lignes suivantes à partir de la ligne courante dans un fichier temporaire appelé :

X\$\$\$\$\$\$\$.LIB

qui n'est actif que durant l'édition. En général, l'utilisateur peut repositionner la référence de la ligne courante à toute portion du fichier source et transférer des lignes dans le fichier temporaire. Les lignes transférées s'accumulent les unes après les autres dans le fichier, et peuvent être relevées en tapant simplement :

R

qui est la forme triviale de la commande de lecture de la bibliothèque. Dans ce cas, la série complète des lignes transférées est lue dans le "tampon" de mémoire. Notez que la commande X n'enlève pas les lignes transférées du "tampon" de mémoire, mais une commande K peut être utilisée directement après le X, et la commande R ne vide pas le fichier de lignes transférées. Ainsi, si une série de lignes a été transférée avec la commande X, elle peut être relue autant de fois que l'on veut dans le fichier source. La commande :

OX

est fournie, cependant, pour vider le fichier de lignes transférées.

Notez qu'après une fin normale du programme ED obtenue par Q ou E, le fichier temporaire LIB est enlevé. Si ED est interrompu par un CTRL-C, le fichier LIB existera si des lignes ont été transférées, mais sera généralement vide (un appel d'ED suivant détruira le fichier temporaire).

A cause des erreurs typographiques communes, ED 1.4 exige que des commandes qui peuvent se révéler dangereuses soient tapées sous forme de lettres uniques, plutôt que sous forme de commandes composites. Les commandes :

E(fin), H(début), O (original), Q (sortie)

doivent être tapées comme des commandes à lettres simple.

ED 1.4 imprime également les messages d'erreur sous la forme :

BREAK "x" AT c

où x est le caractère d'erreur, et c la commande où l'erreur est survenue.