

# **URB V2.0 Documentation**

<b>COLLABORATORS</b>
----------------------

	<i>TITLE :</i> URB V2.0 Documentation	
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>
WRITTEN BY		April 12, 2022
		<i>SIGNATURE</i>

<b>REVISION HISTORY</b>
-------------------------

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>URB V2.0 Documentation</b>	<b>1</b>
1.1	URB V2.0 Documentation	1
1.2	Table Of Contents	2
1.3	Kommentar om Version 2	4
1.4	Krav	5
1.5	Beskrivelse	5
1.6	Hurtig start	6
1.7	Opdater fra V1 til V2	6
1.8	Lav en ny URB	7
1.9	Start URB v2	8
1.10	Konfiguration	8
1.11	Kommandoer	8
1.12	Knap Typer	9
1.13	Navn Tekst	9
1.14	Farve	10
1.15	Baggrund	10
1.16	Knap billede	11
1.17	Start Type	11
1.18	Command	12
1.19	Stack	12
1.20	Opdater	12
1.21	Tøm knap	12
1.22	Gem	12
1.23	Genhent	13
1.24	Afslut	13
1.25	Layout	13
1.26	Område `Cycle`	13
1.27	Klynge nummere	14
1.28	Subområde Knapper	14
1.29	Klynge Definition	14

---

1.30	Klynge nummer . . . . .	14
1.31	Rækker . . . . .	15
1.32	Kolonner . . . . .	15
1.33	Orden . . . . .	15
1.34	Billede . . . . .	15
1.35	Billede Fil . . . . .	15
1.36	Vindue . . . . .	15
1.37	Rammeløs vindue . . . . .	16
1.38	Ingen Titel Rammeløs . . . . .	16
1.39	Backdrop Vindue . . . . .	16
1.40	Brug rullekasser . . . . .	16
1.41	Paths . . . . .	16
1.42	Async CLI Kommando . . . . .	17
1.43	Arexx run Kommando . . . . .	17
1.44	Script run Kommando . . . . .	17
1.45	Workbench run Kommando . . . . .	17
1.46	Midlertidig bibliotek . . . . .	18
1.47	Billede bibliotek . . . . .	18
1.48	UrbConfig . . . . .	18
1.49	Urb.guide . . . . .	18
1.50	UrbConfig Menuer . . . . .	18
1.51	URB programmet . . . . .	19
1.52	URB Projekt Menu . . . . .	19
1.53	URB Opsætnings Menu . . . . .	20
1.54	Vis Menu . . . . .	20
1.55	Lås knapper . . . . .	20
1.56	Størelse streger . . . . .	20
1.57	Vis Alle Klynger . . . . .	21
1.58	Gem Vindue Position . . . . .	21
1.59	Slet Vindue Position . . . . .	21
1.60	Layout Funktioner . . . . .	21
1.61	Set til Satandart . . . . .	22
1.62	Lav tilfældig Layout . . . . .	22
1.63	Genskab Sidst Gemte . . . . .	22
1.64	Vindue funktioner . . . . .	22
1.65	Tekniske Noter og Advarsler . . . . .	22
1.66	Stackstørelse . . . . .	22
1.67	Program and Port Names . . . . .	23
1.68	Datatypes . . . . .	23

---

---

1.69 MUI Kontrol Koder . . . . .	23
1.70 Tips . . . . .	23
1.71 Historie . . . . .	24
1.72 Fejl: . . . . .	24
1.73 Oversættere . . . . .	24
1.74 Tak til . . . . .	25

---

# Chapter 1

## URB V2.0 Documentation

### 1.1 URB V2.0 Documentation

URB V2.0 Dokumentation

Copyright ©1998 ved Dick Whiting

Standard Fornægtelse: Jeg skrev det, det virker for mig, jeg garanterer ikke at det vil gøre noget produktivitet for alle andre osv. osv. :-)

MEN, hvis du finder noget brug for det: Jeg underviser mine børn hjemme og de vil elske et postkort fra hvor du bor. Øjeblikkelig geografi undervisning :)

Postkort: Dick Whiting  
28590 S. Beavercreek Rd.  
Mulino, Oregon 97042  
USA

Email: Dick Whiting <dwhiting@europa.com>  
Home page: <http://www.europa.com/~dwhiting/>  
Mail List: To subscribe, email to [urb-list-subscribe@makelist.com](mailto:urb-list-subscribe@makelist.com)

Table Of Contents

Kommentar om Version 2

Krav

Beskrivelse

Hurtig start

Konfiguration

URB programmet

Tekniske Noter og Advarsler

---

Tips

Historie

Fejl:

Oversættere

Tak til

## 1.2 Table Of Contents

MAIN	
URB V2.0 Documentation	
1.	
Kommentar om Version 2	
2.	
Krav	
3.	
Beskrivelse	
4.	
Hurtig start	
4.1.	
Opdater fra V1 til V2	
4.2.	
Lav en ny URB	
4.3.	
Start URB v2	
5.	
Konfiguration	
5.1.	
Kommandoer	
5.1.1.	
Knap Typer	
5.1.2.	
Navn Tekst	
5.1.3.	
Farve	
5.1.4.	
Baggrund	
5.1.5.	
Knap billede	
5.1.6.	
Start Type	
5.1.7.	
Command	
5.1.8.	
Stack	
5.1.9.	
Opdater	
5.1.10.	
Tøm knap	
5.1.11.	
Gem	

---

- 5.1.12.  
Genhent
- 5.1.13.  
Afslut
- 5.2.  
Layout
  - 5.2.1.  
Område 'Cycle'
  - 5.2.2.  
Klynge nummere
  - 5.2.3.  
Subområde Knapper
  - 5.2.4.  
Klynge Definition
    - 5.2.4.1.  
Klynge nummer
    - 5.2.4.2.  
Rækker
    - 5.2.4.3.  
Kolonner
    - 5.2.4.4.  
Orden
    - 5.2.4.5.  
Billede
    - 5.2.4.6.  
Billede Fil
- 5.3.  
Vindue
  - 5.3.1.  
Rammeløs vindue
  - 5.3.2.  
Ingen Titel Rammeløs
  - 5.3.3.  
Backdrop Vindue
  - 5.3.4.  
Brug rullekasser
- 5.4.  
Paths
  - 5.4.1.  
Async CLI Kommando
  - 5.4.2.  
Arexx run Kommando
  - 5.4.3.  
Script run Kommando
  - 5.4.4.  
Workbench run Kommando
  - 5.4.5.  
Midlertidig bibliotek
  - 5.4.6.  
Billede bibliotek
  - 5.4.7.  
UrbConfig
  - 5.4.8.  
Urb.guide
- 5.5.  
UrbConfig Menuer
- 6.

---



- URB programmet
  - 6.1.
- URB Projekt Menu
  - 6.2.
- URB Opsætnings Menu
  - 6.3.
- Vis Menu
  - 6.3.1.
- Lås knapper
  - 6.3.2.
- Størelse streger
  - 6.3.3.
- Vis Alle Klynger
  - 6.3.4.
- Gem Vindue Position
  - 6.3.5.
- Slet Vindue Position
  - 6.4.
- Layout Funktioner
  - 6.4.1.
- Set til Satandart
  - 6.4.2.
- Lav tilfældig Layout
  - 6.4.3.
- Genskab Sidst Gemte
  - 6.5.

Vindue funktioner

7.

Tekniske Noter og Advarsler

- 7.1.

Stackstørelse

- 7.2.

Program and Port Names

- 7.3.

Datatypes

- 7.4.

MUI Kontrol Koder

- 8.

Tips

- 9.

Historie

- 10.

Fejl:

- 11.

Oversættere

- 12.

Tak til

## 1.3 Kommentar om Version 2

URB v2 er næsten en komplet omskrivning. URB'erne er meget mere konfigurerbare, konfigurations programmet er nu et selvstændigt program, og der er flere valgmuligheder. Det skulle være hurtiger, mindre, smartere og uheldigvis ikke så nemt at gå til, på grund af den ekstra kompleksitet.

---

Der er mange timers sjov indbygget i det... en gemt gadget, en "gummi-tingest", for at omarrangere layoutet, og en "Lav tilfældig" funktion for de kedlige eller de ikke kreative.

God fornøjelse :)

## 1.4 Krav

Disse programmer bruger MUI ©1992-98 ved Stefan Stuntz. Hvis du ikke har det, kan du få det fra Aminet: ←

```
mui38usr.lha util/libs
```

Jeg anbefaler meget at du også får WBRUN af Sylvain Rougier & Pierre Carrette fra Aminet:

```
util/cli/WBRun_fix.lha
```

og installer det, for brug ved WBRUN funktionen i URB. Dette gør at programmer kan startes fra en CLI, som om de blev startet med et dobbel-klik fra Workbenchen og de vil derfor kunne bruge TOOLTYPES.

FILER INKLUDERET I DENNE ARCHIVE:

Catalogs	- bibliotek som indeholder lokalisering tingene.
ReadMe	- kommentar og krav for URB v2
ReadMe.mui	information om Stefan Stuntz' MUI
URB	-
	Urb programmet
	URB.info - for at starte programmet med et icon
UrbConfig	- konfigurations program for URBs
UrbConfig.info	- dets icon
Urb.guide	- denne dokumentation
Urb.guide.info	- multiview guide
UrbUpgrade	- program til at Opdater V1 til V2
UrbUpgrade.info	- dets icon
Models	- bibliotek med modeller for at skabe forskellige URBs
Models.info	- dets icon
UrbGrabs	- bibliotek med screen grabs for at give dig nogle ideer
	konfigurations filerne er i biblioteket Models
UrbGrabs.info	- dets icon

Der er måske versioner af disse med en extension så som '.DK', dette visser, at der er en dansk version af filen. Efterhånden vil der komme flere sprog til.

## 1.5 Beskrivelse

Dette program gør, at du kan lave en værktøjsbar, hvorfra du kan starte ARexx scripter, CLI programmer, Workbench programmer og/eller Amiga DOS scripter, fra alle public skærme (faktisk kan du putte flere på en skærm).

Værktøjsbarne du kan lave, er kun begrænset af din fantasi. De kan være så simple som kun en knap, eller så komplekse, at de næsten virker som en Workbench erstatning.

Du kan have billede knapper med eller uden tekst, farvet knapper, knapper der visser eller gemmer andre knapper, nogle der åbner en fil requester, og du kan have områder med datatype billeder udlagt som du vil. Den fysiske opstilling af klyngerne af knapper er næsten uendeligt.

Hotkey taster, MUI kontrol koder for farver og billeder er også understøttet. Se eksempel skærm grabene for nogle få af de mange muligheder..

Du kan få hjælp for alle knapper i værktøjsbaren og i konfigurationsprogrammet osv., ved at placere musepilen over f.eks. knappen og så vente;)

## 1.6 Hurtig start

Pak archivet ud, der hvor regner med at have det. Denne path ←  
bliver brugt  
for nogle opsætnings informationer.

Opdater fra V1 til V2

Lav en ny URB

Start URB v2

## 1.7 Opdater fra V1 til V2

Dobbel-klikk på UrbUpgrade iconet.

Verificere og opdater Path sidens information. Se 'Path' for hvad hver enkelt bliver brugt til.

Gå til Opdater siden.

Vælg en V1 Urb som skal opdateres og tryk på Opdater knappen.

Du behøver ikke at specificere opsætnings filen, hvis det har det samme navn som Urb V1 programmet (f.eks. URBXXX og URBXXX.cfg).

Det gamle program vil blive erstatet med den nye version.

Den gamle opsætnings og prefs fil, vil blive samlet i en fil i det nye format, og en ny URBXXX.cfg vil blive gemt. De gamle filer vil blive slettet.

Du kan vælge kun at opdater opsætnings filen fra en URB version 1, ved at sætte "Opdater kun opsætning" gadget og vælge opsætnings filen som skal opdateres. Dette er især anvendeligt, hvis du har flere opsætninger defineret for din version 1 af URB. I dette tilfælde kopiere opdateringen IKKE programmet og dets icon.

Opdater alle andre, som du ønsker.

Start den opdaterede URB og ændre det udsene som du vil have det, og gem ændringerne ved hjælp af "Gem" menu punktet.

Se

Konfiguration  
og  
URB programmet  
for mere information.

## 1.8 Lav en ny URB

Start UrbConfig

Opdater "PATH" informationen. Se Path for hvad hver enkelt bliver brugt til.

Vælg "Lav ny Urb" fra menuerne.

Indtast et simpelt navn (f.eks. URBYAM, URBMAIN osv) for den nye URB. Den nye URB's AREXX port, vil være navnet skrevet med store bogstaver.

Specificer det bibliotek, som den nye URB skal være i.

Tryk på OK knappen for at skabe den nye URB, eller Afbryd for at slutte.

Gå til

Layout  
siden og definer vinduet for den nye URB.

Vinduet kan blive inddelt i 3 områder. Hvert område kan have 3 subområder, hvert subområde kan have op til 11 klynger af knapper og/eller billede områder.

Top og bund områderne vil resultere i klynger arrangeret på tværs af hvert subområde, det andet område tillader anbringelsen af lodrette klynger inden for subområdet. Leg med mulighederne.

Du kan også importere en af de i forvejen gemte modeller, ved brug af "Hent Opsætning" menu punktet. Skærm grabbene for disse er i biblioteket "UrbGrabs" med en beskrivelse af dem i fil kommentaren.

Tryk på GEN. Dette sikker at det rette antal af kommando linjer er til stede i listen på Kommando siden.

Lav opsætningen for nogle kommandoer på Kommando siden; note den NYE "Start" type funktion.

Denne tilladeren knap at gemme/visse specificeret klynger. Du kan finde nummerene som du skal indtaste, i klynge definition vinduet (den der

kommer frem, når du trykker på en subområde "knap"). Du kan IKKE gemme en klynge fra en knap I SAMME klynge:)

Menu eller knappen "Gem"

Se

Konfiguration  
for flere detaljer om UrbConfig.

## 1.9 Start URB v2

Start den nye URB klon.

Vælg "Vis/Gem Størelse Streger" fra "Vis" menuen.

Træk tingene rundt, leg med dem. Hvis du kun vil lege, vælg da "Lav tilfældig layout" fra menuen. Du kan gøre dette igen og igen, for at se nogle af mulighederne (RAMiga-Z er hotkeyet for det).

Vælg "Gem" når du har noget du kan lide.

Se

Konfiguration  
og  
URB programmet  
for mere information.

## 1.10 Konfiguration

Konfigurationen sker nu i et særskilt program ved navn UrbConfig. Det kan startes ved at klikke på UrbConfig iconet eller fra en URB, ved at vælge "Åben opsætnings vindue" eller ved at bruge RAMiga-O.

Hvis den rigtige konfigurations fil ikke automatisk er blevet hentet, vælg da "Hent Opsætning" fra menuen.

Kommandoer  
  
Layout  
  
Vindue  
  
Paths  
  
UrbConfig Menuer

## 1.11 Kommandoer

---

Dette er hovede området af URB. Her kan du specificere hvilke kommandoer, hvilken måde de skal startes på, hvordan knapperne skal vises osv. Listen kan blive omarrangerede ved hjælp af MUI's træk og slip funktion.

Efter du har installeret WBRun fra Aminet, den hurtigste vej til at konfigurere de fleste af dine knapper, vil være ved at droppe iconer over liste området på denne side. Lav om på opsætningen som du vil, vælg knappen, hvor du vil have kommandoen og tryk på Opdater Knap.

For at lave ændringer på en allerede eksisterende knap, dobbel-klik på knappen, lav ændringerne på opsætningen af den, og husk at trykke på Opdater Knap knappen.

For at kopiere en knap, skal du dobbel-klike på den, vælg en anden knap med et klik og trykke på Opdater Knap knappen.

Knap Typer

Navn Tekst

Farve

Baggrund

Knap billede

Start Type

Command

Stack

Opdater

Tøm knap

Gem

Genhent

Afslut

## 1.12 Knap Typer

Brug 'cycle' knappen til at vælge imellem en knap med tekst på eller en knap kun med et billede på.

## 1.13 Navn Tekst

---

Dette er den tekst, som der vil komme til at stå på en tekst knap. Hvis knappen er en billede knap, teksten vil stå i kommando listen, men vil ikke komme til at stå på knappen.

Knapperne understøtter hotkeys, dette opnåes ved at anbringe et '\_' tegn foran det bogstav, som du vil bruge som hotkey.

Eksempel: `_Yam` som navnet på en knap, gør at "y" bliver hotkeyet.

Bemærk: Hvis du har flere knapper med den samme hotkey, så vil de alle blive aktiveret. Dette kan du naturligvis bruge til DIN fordel, såsom at starte YAM og en værktøjsbar for YAM på samme tid.

Bemærk: En hotkey virker IKKE, hvis knappen er gemt, enten ved brug af en "Start" knap, eller hvis knappen er kørt ud af syne. Dette kan være MEGET brugbart, da du da kan bruge den samme hotkey til flere knapper, hvis bare du søger for, at kun en af knapperne er synlig.

Bemærk: Hotkeys virker IKKE med billede knapper.

Knapperne understøtter også MUI kontrol koder, så du kan have farvet tekst og MUI billeder. Tegnet '^' bliver 'oversat' til et ESCAPE tegn. Et par eksempler:

```
^P[15]Tekst vil få 'Tekst' til at være i tekst farve 15.  
^bTekst vil få 'Tekst' til at stå med fed skrift.  
^I[6:30]Tekst vil placere MUI højere pilen før 'Tekst'
```

Du kan bruge flere MUI kontrol koder på samme tid, såsom fed, kursiv og farvet tekst.

Disse kan også blive brugt sammen med hotkey tasten. Se MUI dokumationen, for mere information om hvordan dette gøres.

## 1.14 Farve

Når du trykker på denne knap, vil der blive fremkomme en MUI farve requseter. Knappens midt farve, visser baggrunds farven, som er valgt, området udenom, visser den valgte tekst farve på den valgte knap. Åben requesteren og vælg en farve. MUI og farvekort funktionerne er IKKE understøttet.

## 1.15 Baggrund

Denne 'cycle' knap, bliver brugt til enten at vælge en standart baggrund for knappen, eller til at vælge en farvet eller billede baggrund. Hvis du vælger begge for en tekst knap, så bliver billedet valgt som baggrund. Du kan også bruge en farvet baggrund efter eget valg, med en billede knap. Dette vil resulter i, at den valgte farve vil fremkomme som en ramme omkring billedet.

For at komme tilbage til MUI standart baggrund, er det nødvendig at ændre knappen (dobbel-klik på den), sæt baggrund til standart og tryk på Opdater knappen.

Der er MANGE knap type muligheder , baggrund, farve og billede. Leg med dem.

## 1.16 Knap billede

Det er her, du vælger hvilket billede, som du vil have på en billede knap eller som baggrund på en knap. Alle billede formater, som du har en datatype for skulle virke, der iblandt gif, jpeg, icon, iff osv.

Billederne bliver ikke formateret til knappes størrelse, så du skal måske ændre billedets størrelse i et grafik program. Billeder mindre end knappen, såsom web baggrunde er meget velegnet.

## 1.17 Start Type

Her kan du vælge, hvordan du vil have programmet/filen startet.

- Navn - ingen kommando, bruges som adskiller i værktøjsbaren.
- ARexx - enten en ARexx script som skal startes, eller en indbygget ARexx kommando. Eksempel "Address YAM show" indtastet i Kommando feltet vil få YAM til at åbne sit vindue.
- CLI - starter et CLI program. Indtast nøjagtig hvad du ville have indtastet i en CLI.  
Du bør bruge den fulde path til filerne. Du kan også indtaste alle de argumenter, som du ville gøre i en CLI.
- Script - starter en AmigaDOS script. Brug samme fremgangs måde, som i en CLI for scriptet.
- WBrun - starter et program, som var det startet fra Workbenchen og gør at programmet stadig kan bruge evt tooltype information i dets icon. Du skal have installeret WBrun, for at kunne bruge denne funktion.  
Se
- Krav
- Start - gør at du kan have en knap sat til at visse/gemme en ↔  
eller flere
- klyngere. Klynge nummerne kan findes i
- Klynge Definition
- vinduet, der bliver åbnet, når der trykkes på subområde ↔  
knappen på
- Layout
- siden. Nummerene kan indskrives som " 1 2 3" eller  
"1,2,3" (uden gåseøjnene).
- Dette vil vise den første del af klynge 1, 2 eller 3, der IKKE
-



allerede er vist. Hvis ALLE var vist, så vil ALLE blive gemt.

Bemærk: Du kan IKKE gemme en klynge, ved hjælp af en knap i samme klynge.

## 1.18 Command

Enten en indbygget ARexx kommando, et program, eller et script, som skal startes. Brug den fulde path til programmet/filen for det bedste resultat.

Kommandoen kan nu indeholde %d, for at indsætte navnet på et bibliotek eller %f, for navnet på en fil. Eksempel: "COPY %f TO %d" for at lave en CLI kommando til at kopiere en fil til et andet bibliotek. Dette vil åbne en fil requester, hvori du skal vælge filen du vil have kopieret, og derefter en anden, hvori du skal vælge målbiblioteket.

Dette felt er også brugt til at specificer klynge nummere for "Start" knapper. Nummerene kan indskrives som " 1 2 3" eller "1,2,3" (uden gåseøjnene). Se "Start Type" for mere information.

## 1.19 Stack

Hvis programmet eller scriptet, som du vil startet, har speciele krav til stackens størrelse, kan du angive størrelsen her. For WBRUN programmer bliver denne værdi ikke brugt, da programmet bruger værdien i dets icon.

## 1.20 Opdater

Opdater den VALGTE knap i knappe listen, med de værdier, som findes på Kommando siden. Du SKAL trykke på opdater, for at evt ændringer skal blive overført til knappen.

## 1.21 Tøm knap

Tømmer den VALGTE knap i knappelisten.

## 1.22 Gem

Gemmer den aktuelle opsætning.

Opsætningen vil stort set blive gemt som programnavn.config, og gemt i det bibliotek, som det tilhørende URB program befinder sig i.

Hvis du har URB'en kørene på samme tid, vil du være nød til at vælge "Genhent" i URB'en, for at se evt ændringer.

---

## 1.23 Genhent

Genhenter den aktuelle opsætning. Du vil især gøre brug af dette, hvis du har haft URB kørene og har lavet ændringer i layoutet. Der er ingen automatisk kommunikation imellem URB'er og konfigurations programmet.

## 1.24 Afslut

Afslutter uden at gemme ændringer.

## 1.25 Layout

Dette er stedet, hvor du definerer hvordan dit URB vindue skal se ud ↔  
. Det tillader næsten uendelige muligheder, og kræver derfor lidt ekstra forklaringer.

Hvert URB vindue, kan blive inddelt i 3 vandrette striber, jeg kalder områder. Den mest simple URB har måske kun en, en mere kompleks URB kan have alle tre.

Hvert område kan også inddelse i 3 SUBOMRÅDER. Disse er også inddelt på tværs af området.

Hvert subområde kan have op til 11 "KLYNGER". En klynge kan være en gruppe af knapper (1-1500) eller et billede.

Klynger i subområder af TOP eller BUND områdene er arrangeret vandret; klynger i MIDT subområder er arrangeret lodret.

Område 'Cycle'

Klynge nummere

Subområde Knapper

Klynge Definition

## 1.26 Område 'Cycle'

Disse bestemmer hvor mange subområder, der skal være i et område, det kan være 0-3. For en simpel knappe "stang", kunne du sætte den første til 1 subområde og de andre 2 til 0 subområder.

Hvoededelen af denne side, består af knapper svarene til hvordan vinduet vil blive inddelt. Ændres antallet af subområder, opdateres nummeret og hvordan knapperne er arrangeret. Det ændre også antallet af klynnger difination gadgeter der kan sættes.

## 1.27 Klynge nummere

Disse små nummer gadgeter bliver brugt til, at hvor mange klynger der kan difineres i hvert subområde af et område. Der kan være fra 0 til 3 af dem synlige afhængigt af hvordan 'Område Cycle' er sat.

## 1.28 Subområde Knapper

Der er en knap for hvert subområde. Til sammen visser de en simpel  $\leftrightarrow$  udgave af URB vinduet. Klik på en af dem, for at difiniere klyngerne i det subområde. Dette vil åbne Klynge Definition vinduet.

## 1.29 Klynge Definition

Dette er stedet, hvor detaljerne for layoutet bliver lavet. Hver  $\leftrightarrow$  klynge kan enten være en gruppe af knapper eller et billede område. Et billede der ikke er valgt et billede for, vil komme til at fremstå som en rektangel, med MUI tekst baggrund.

Det vil kun være muligt at indtaste informationer i gadgeterne, som er lig med det antal klynger, som er valgt for dette subområde. Vinduets titel visser hvilket område og subområde, som ændringerne fortages i.

Tryk på "OK", for at godkende ændringerne, eller "Afbryd", for at afslutte, uden at gemme ændringerne.

Klynge nummer

Rækker

Kolonner

Orden

Billede

Billede Fil

## 1.30 Klynge nummer

Nummeret på klyngen, som bliver ddefineret, er det nummer som skal  $\leftrightarrow$  bruges, når du skal indtaste et nummer i en "Start" knap under

---

Start Type

.

Dette nummer ændre sig, alt efter om du tilføjer eller fjerner områder, subområder, antalet af klynger osv.

### 1.31 Rækker

Antalet af rækker af knapper for denne klynge.

### 1.32 Kolonner

Antalet af kolonner af knapper for denne klynge.

### 1.33 Orden

På tværs vil arrangere knapperne på tværs af klyngen, fra venstre til højre og fra toppen til bunden.

Ned vil arrangere knapperne fra toppen til bunden og DEREFTER fra venstre til højre i kolonner.

### 1.34 Billede

Hvis denne er valgt, vil klyngen være et billede område. Hvis denne ikke er valgt, vil klyngen blive en gruppe af knapper.

### 1.35 Billede Fil

Datatype filen vil blive vist i billede området. Du skal have det nødvendige datatypes til at vise billedet med. Hvis der IKKE er valgt en fil, vil billede området komme til at fremstå som en raktangel, med MUI tekst baggrunden.

### 1.36 Vindue

Disse opsætninger sætter den endelige præg på din URB værktøjsbare ↔  
. Du kan

kontroller vindue rammerne, rullekasserne, størrelsen af den midterste rektangele og endda vælge et billede, som vil blive vist i det, for nogle knappe opsætninger. Mange af disse funktioner har effect på hinanden. Leg med kombinationer indtil du få hvad du gerne vil have.

---

Disse funktioner findes også i menuerne i hver URB.

Rammeløs vindue

Ingen Titel Rammeløs

Backdrop Vindue

Brug rullekasser

### 1.37 Rammeløs vindue

Hvis vinduet IKKE har rullekasser, vil denne funktion fjerne alle rammer, med undtagelse af titelen. Hvis vinduet har rullekasser, vil denne funktion fjerne den venstre ramme og vinduets støre/mindre funktion.

### 1.38 Ingen Titel Rammeløs

Fjerner titlen fra vinduet. Kombineret med ingen rullekasser og rammeløs, vil denne funktion lave en værktøjsbar, som kun indeholder knapper.

### 1.39 Backdrop Vindue

Vælg denne funktion, for at 'klister' vinduet til baggrunden. Du vel med stor sandsynlighed ikke anvende denne funktion, inden du har URB værktøjsbaren nøjagtigt som du vil have den. Denne funktion er god at bruge sammen med et program, som f.eks. YAM, som kan ligge i den midterste rektangele. Med BackDrop valgt, vil YAMs vindue aldrig blive gemt bag URB vinduet.

### 1.40 Brug rullekasser

Denne funktion, bruges til at vælge om du vil have rullekasser i vinduet eller ikke. Brug ikke denne funktion, menes du designer din værktøjsbar. Du kan slå den til, når værktøjsbaren har det udsene, som du gerne vil have den skal have, hvis du ikke behøver dem.

Bemærk: Hotkeys virker ikke for knapper, som er gemt.

### 1.41 Paths

Dette er stedet, hvor du vælger pathen for kommandoerne, standart biblioteker som skal søges i og andet nødvendig information.

Async CLI Kommando

Arexx run Kommando

Script run Kommando

Workbench run Kommando

Midlertidig bibliotek

Billede bibliotek

UrbConfig

Urb.guide

## 1.42 Async CLI Kommando

Specificer hvilken kommando, som skal bruges til at starte ARexx scripter. Du behøver kun at ændre denne, hvis du IKKE har rx kommandoen i dir SYS:rexxc/ bibliotek. Jeg kender ikke til erstatninger for denne kommando.

## 1.43 Arexx run Kommando

Specificer hvilken kommando, som skal bruges til at starte AmigaDOS scripter. Jeg har INGEN ide om, hvorfor du nogensinde skulle have behov for at ændre denne.

## 1.44 Script run Kommando

Specificer hvilken kommando, som skal bruges til at starte AmigaDOS scripter. Jeg har INGEN ide om, hvorfor du nogensinde skulle have behov for at ændre denne.

## 1.45 Workbench run Kommando

Specificer hvilken kommando, som skal bruges til at starte Workench programmer. Den eneste jeg kender til er WBrun (se 'Krav'). Jeg har valgt at bruge C: biblioteket som standart. Hvis du har den et andet sted, vil du være nød til at ændre pathen til den.

---

## 1.46 Midlertidig bibliotek

Biblioteket, som skal bruges til midlertidige filer. Disse er MEGET små og er slettet næsten med det samme igen. Bedste valg vil være at bruge "T:"

## 1.47 Billede bibliotek

Standart bibliotek for billeder. Dette er biblioteket der vil blive læst, når en fil requester bliver åbnet og du skal vælge et billede.

## 1.48 UrbConfig

Fuld path til UrbConfig programmet. Dette bliver gemt i konfiguration filerne og bliver brugt, når du kalder konfigurations programmet fra en URB.

## 1.49 Urb.guide

Fuld path til URB.guide. Dette bliver gemt i konfiguration filerne og bliver brugt, når du trykker på HELP tasten i en URB.

## 1.50 UrbConfig Menuer

Menuerne er:

Projekt:

- Om - Fortæller lidt om produkterne der blev brugt til at lave URB.
- MUI - information om Stefan Stuntz's MUI
- URB - kort kommentar om URB
- Hent - henter en eksisterende URB opsætnings fil
- Genhent - genhenter den aktuelle opsætning (se  
Genhent  
)
- Gem - gemmer den aktuelle opsætning (se  
Gem  
)
- GemSom - gemmer den aktuelle opsætning under et andet navn
- Afslut - Afslutter UrbConfig

Opsætning:

- MUI Opsætning - Åbner MUI opsætnings vinduet for dette program

Særlig:

- Optimer - vil optimer kommando listen til det aktuelle antal af knapper svarende til antallet af knapper valgt på

Layout

siden. De SIDSTE knapper i listen, er dem som

---

bliver fjernet.

Lav ny - vil lave en ny URB med det valgte navn. Et URB program dets icon, og den aktueller opstøning med det nye navn, bliver gemt i det valgte bibliotek.

Importer - vil importere en eksisterende opsætning som en model. Der følger flere eksempler med URB, disse kan findes i biblioteket Models. Skræm grabbene for disse, kan findes i biblioteket "UrbGrabs" med en kommentar i fil kommentaren.

Bemærk: path informationerne bliver IKKE importeret.

## 1.51 URB programmet

Hver URB er noget helt for sig selv. Foruden Opsætning ← mulighederne,

kan også udsetes ændres direkte ved hjælp funktioner, som kan vælges fra URB's menuer. Hvis du lige er startet, vil du med stor sandsynlighed straks vælge at slå størelse stregerne til. dette gøres ved, at vælge "Vis/Gem Størelse streger" fra Vis menuen.

URB Projekt Menu

URB Opsætnings Menu

Vis Menu

Layout Funktioner

Vindue funktioner

## 1.52 URB Projekt Menu

- OM - Fortæller lidt om hvad der har været brugt da URB blev lavet.
  - MUI - information om Stefan Stuntz's MUI
  - URB - kort tekst om URB
  - Hent - henter en eksisterende URB opsætning
  - Genhent - genhenter den aktuelle opsætning. Brug dette, hvis du har lavet ændringer i UrbConfig eller fortryder dine ikke gemte ændringer.
  - Gem - gemmer den aktuelle opsætning
  - GemSom - gemmer den aktuelle opsætning uden et andet navn
  - Gem vindue - gemmer denne URB's vindue
  - Afslut - Afskutter
-



## 1.53 URB Opsætnings Menu

Åben opsætnings vindue - vil starte UrbConfig programmet med den aktuelle opsætnings fil. Hvis UrbConfig ALLEREDE er startet, vil dets vindue blive vist og valgt som det aktuelle vinduer. I dette tilfælde kan du være nødsaget til at HENTE den aktuelle opsætnings fil.

HUSK: Der er INGEN automatisk kommunikation imellem URB'er og konfigurations programmet.

MUI opsætning - åbner MUI opsætnings vinduet for dette program.  
Se

Tips  
for hvordan MUI opsætning og URB samarbejder.

## 1.54 Vis Menu

Denne menu tilbyder muligheder, som er meget brugbare imens du udsenet af din URB.  
andre

Lås knapper

Størelse streger

Vis Alle Klynger

Gem Vindue Position

Slet Vindue Position

## 1.55 Lås knapper

Denne funktion låser eller oplåser knapperne. Brug denne funktion imens du ændre på størelsen af klyngerne, så du ikke ved et tilfælde kommer til at starte et program. Vælg menu punktet igen, for at låse knapperne op igen.

## 1.56 Størelse streger

Denne funktion skifter imellem henholdsvis at vis og gemme sørelse stregerne. Efter at have tændt dem, kan de trækkes rundt ved hjælp af venstre muse tast. Imens denne funktion er valgt, vil objekternes størelse blive ændret i en ala "gummi bånd" måde.

Shift-træk virker mere som den "sædvanlige" forstøre/forminske metode.

---

Huusk, at bruge Amiga taste metoden \, istedet for muse metoden, hvis du vil fortage flytninger, brug da L-ALT + L-AMIGA og pil tasterne til at trække stregerne med.

Stregerne er "klæbrige". Hvis de rammer hinanden, så vil de klæbe sammen. For at for dem til at lade være med at klæbe sammen, vælg da "Opfrisk Vindue" fra Vis menuen.

Vælg "Lås knapper" fra Vis menuen, for at være sikker på, at du ikke ved en tilfældighed kommer til at starte et program, mens du ændre vinduets udsene.

Som altid..... leg med mulighederne.

## 1.57 Vis Alle Klynger

Denne funktion skifter imellem at gemme eller visse ALLE klynger . Du kan bruge dette til at tvinge klynger til at blive vist. Især brugbart hvis du har problemer med at få vist en eller flere klynger.

This option toggles showing or hiding ALL clusters. You can use this to force clusters to be displayed. Mainly useful if display problems occur.

## 1.58 Gem Vindue Position

Udføre en MUI snapshot af vinduet. MEGET brugbart hvis du har en rammeløs vindue og har sat MUI til ikke at huske ved afslut.

## 1.59 Slet Vindue Position

Udføre en MUI unsnapshot, inkluderet for fuldstændighedens skyld.

## 1.60 Layout Funktioner

Hvordan klyngerne er arrangeret og deres størrelse, er husket ved hjælp af serier af vægtning af nummere for hver objekt i vinduet. Disse funktioner tillade ændringer af disse nummere.

Set til Satandart

Lav tilfældig Layout

Genskab Sidst Gemte

---

## 1.61 Set til Satandart

Dette sætter vægtnings nummerene for alle objekter i vinduet til det samme. Dette er især anvendeligt, hvis nogle objekter nægter at blive vist, eller du behøver en hurtig vej til at starte forfra.

## 1.62 Lav tilfældig Layout

Denne funktion er medst for sjov. Den sætter alle vægtnings nummerene til en forskellig nummer. Resultatet er totalt uforudseligt og kan give mange timers fornøjelse. Det er medst interessant, når der er mange klynger i vinduet.

## 1.63 Genskab Sidst Gemte

Vil genskabe vægtnings nummerene til det de var, da opsætningen sidst blev gemt. Dette er en god "undo" hvis du har leget meget med opsætningen.

## 1.64 Vindue funktioner

Denne menu giver mulighed for de samme funktioner, som Vindue siden i UrbConfig programmet. Ændringer i URB, bliver kun husket, hvis "Gem" er blevet valgt fra URB's Projekt menu.

## 1.65 Tekniske Noter og Advarsler

Dette er en tilfældig samling af informationer og advarsler.

Stackstørelse

Program and Port Names

Datatypes

MUI Kontrol Koder

## 1.66 Stackstørelse

---

Stack størelsen, som URB startes med, er stack størelsen, som bliver brugt for alle programmer, når de startes. Denne værdi afhænger af hvordan URB startes, og bliver vist som STACK værdien i konfigurations vinduet.

Hvis du har et program, som kræver en større stack størelse, skal du indtaste en værdi for knappen. Denne funktion er ikke tilgængelig for programmer, som startes med WBrun.

## 1.67 Program and Port Names

Alle URB kloner vil have deres egen port. Navnet på porten vil være navnet på programmet, skrevet med STORE bogstaver. På grund af dette, kan du IKKE bruge specielle tegn i URB klonernes navne.

## 1.68 Datatypes

Datatype'en AKxxxxx bruger som standart HAM6/HAM8 for version 40.x af picture.datatypes. du skal ændre denne indstilling til ORDERED (du bestemmer selv hvilken metode og hastighed/kvalitet). Symtomerne på at ikke have den rigtige indstilling er at billeder vil være sorte eller vil være helt blanke.

Datatype'et akGIF laver Enforcer hits når det bliver brugt sammen med MUI. Jeg anbefaler at du bruger en af de andre som findes. Jeg bruger zgif v39.18 og det ser ud til at virke fint. Du kan finde det på Aminet som ZGIFDT39.18.lha i util/dtype biblioteket.

Hvis du ikke har noget grafik kort, skal du være meget forsigtig med hvor meget chip ram du bruger. Det er meget nemt, ihver fald for mig, at blive forvent med at putte mange billeder på mange knapper :)

Nogle af icon datatype'erne som findes, gør at der forsvinder ram, når de bruges. Prøv den datatype du bruger og se om det samme sker. Hvis du ser at en stor del af ram'en ikke bliver givet tilbage til systemet igen, så prøv en anden.

## 1.69 MUI Kontrol Koder

Se 'Navn tekst', for hvordan du kan indsætte MUI billeder, farver osv. i knapperne.

## 1.70 Tips

---

HUSK at trykke på 'Opdater' efter konfigurationen af en knap.

Husk at du kan bruge URB til at starte andre URB'er.

Du kan bruge den samme hotkey, som en vej til at starte flere programmer med kun et taste tryk. MUI vil starte dem i den rækkefølge, som knapperne er i.

Brug BackDrop til at hindre at en URB ligger bag et andet programs vindue.

For at kopiere en knap, dobbel-klik på knappen, tryk en gang på en anden knap og tryk på Opdater.

Husk at hvis du laver nogle ændringer, i enten en URB eller UrbConfig, at det andet program, vil IKKE være klar over, at du har fortaget ændringer. Genhent opsætningen i det ANDET program, for at være sikker på, at du ikke midster dine ændringer.

Hvor tæt knapperne ser ud til at være på hinanden, hvor tæt klyngerne ser ud til at være på hinanden, og hvor tæt på kanterne af vinduet klyngerne er placeret, er kontrolleret af din MUI opsætning. De vigtigste af disse opsætninger, kan findes på "Vindue" og "Gruppe" siderne i MUI opsætnings vinduet.

## 1.71 Historie

V2.0 Total omskrivning af den originale URB.

## 1.72 Fejl:

Utvivlsomt!!

Da jeg uploade dette program, var jeg ikke længere istand til at få det til at gå ned. Dette betyder ikke at der ikke er nogle fejl i det. Hvis du finder nogle, så send venligst en email til mig, så jeg kan rette fejlen for alle andre.

Tak.

## 1.73 Oversættere

Dansk	Henrik Andreasen	henrik.andreasen@get2net.dk
Tysk	Michael Lünse	m.luense@t-online.de
Italiensk	Francesco Mancuso	mcfrank@mediatel.it

Hvis du gerne vil lave en oversættelse for en af disse, kan du sende dem til mig, i en email og jeg vil putte dem på min hjemmeside og inkludere dem i den næste opdate.

---

## 1.74 Tak til

Thank you's to:

Alle shareware, freeware osv. programmører for AMIGA'en, som gør det muligt for OS at stadig bruge vores favorit maskine.

Speciel tak til Charles Cooper som glædeligt så hans miggy gå ned igen og igen.

Charles er også personen som skal takkes (eller flames) for ideen START knap ideen:)

Til alle dem, som har sendt et postkort til mig og mine børn:

Vi har haft meget fornøjelse af dem ALLE. Jeg undskylder at vi ikke har svaret ved hjælp af email, men jeg har brugt al min fritid på at arbejde på mine programmer. Jeg håber at du forstår, og MANGE tak.

Til jer alle på min 50 års fødselsdag.

Dick Whiting  
23 Juni, 1998