

Default

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Default		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		April 13, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Default	1
1.1	Einleitung	1
1.2	Vorwort	2
1.3	Installation	3
1.4	Konfigurieren	3
1.5	Features	4
1.6	Programme	4
1.7	Projekt Guidebuilder	5
1.8	Bedienung	5
1.9	GuiderbuilderMenü	7
1.10	Guidekonzept	7
1.11	Layout	9
1.12	Colour	9
1.13	Markierung	10
1.14	Projekt ArexxManager	10
1.15	Projekt DosManager	11
1.16	Projekt Editor	11
1.17	Shareware	12
1.18	Allgemein	13
1.19	Probleme	14
1.20	History	14

Chapter 1

Default

1.1 Einleitung

SkriptManager V_1.0 08.12.98
Copyright by Heiko Strohmeier
Kleiststrasse 10
50389 Wesseling
Germany
Email: HStrohmeier@T-Online.de

Build DosScripts, ArexxScripts, and of course AmigaGuides.
Even useful for Email!
Please wait for Translation, Locale-Catalogs and leading
conformed English Version. Coming soon!

Vorwort
Dies und das

Installation
Einrichten des Skriptmanager

Konfigurieren
Preferenceprogramm

Features
Was ist alles drin?

Programme
Hauptprogramme und Nebenfunktionen

Shareware
LegalStuff

Allgemein
Bedingungen, Haftung, Zukünftiges

Probleme
Wat für Probleme???

History

Geschichte halt!

1.2 Vorwort

Hallo zusammen!

Die Idee einen GuiderBuilder zu schreiben entstand, als ich damals mein erstes Projekt "Runner_V1.0" fertig stellte.

Es fiel mir schwer das passende Programm zu finden, da es kaum eins gab; und das mit dem ich herumbastelte, verabschiedete sich recht gerne mit abschließender Gurumeldung.

(Ich habe die Anleitung für Runner dann per Hand geschrieben.)

Die Handhabung meines Programms sollte auf jeden Fall viel effizienter und flexibler sein; schon gar nicht abstürzen, sollte man mal von der üblichen Verfahrensweise abweichen.

Die Übersicht beim Erstellen eines AmigaGuide Dokuments, sowie das Abändern von Passagen im Quelltext, ist für den Schreiber meistens etwas erschwerlich. Deshalb habe ich beim Erstellen eines Guides eine Datenerhebung integriert.

Der Guiderbuilder verfügt über eine Datenorganisation, mit der bequem alle Bestandteile (die vorher eingegeben werden müssen-loggo) zusammen gefügt werden.

Dieses Verfahren schließt die meisten standardmäßigen Datenbankvorgänge wie, Projekt laden, Add, löschen, nach oben rücken, nach unten rücken usw. ein.

Es können quasi definierte Links über einen bequemen Klick im Listing des Linkmanagers

Bedienung
in den Quelltext eingefügt

werden.

Externe Texte, Bilder, Programmstarts, lha-lzx Archive werden über Menüpunkte eingebunden. Texte können nachträglich ohne bereits vorhandenen Quellformattext, im Guidebuilder-Editor, mit AmigaGuide Formatstrings versehen werden.

Hierfür existieren Menüpunkte,

GuiderbuilderMenü
die diese Arbeit imens

erleichtern.

Die Arexx Funktionen im Editor kamen dazu, als ich endlich dank dem tollen Arexx-Kurs von Heiko Kuschel (mehr dazu:

Projekt ArexxManager
) , diese

Sprache ohne große Schwierigkeiten lernte.

Ich schreibe heute alle meine Skripte mit diesem Editor.

Und da es hin und wieder auch lohnt Dosskripte anzufertigen, habe ich eine Startfunktion dafür erstellt.

Und nun-----Viel Spaß mit Skriptmanager

1.3 Installation

Die Schublade Skriptmanager irgendwo auf eine Partition (oder ←
Diskette)

kopieren.

Anschließend die libraries per Installskript (je nach Prozessortyp) kopieren.

Zum Schluß das Preferenceprogramm

Konfigurieren

starten.

Das Preferenceprogramm (EditPrefs) ist unbedingt vor dem Start des Hauptprogramms (Editor) zu öffnen, ansonsten wird der Skriptmanager auf keinen Fall starten.

Inhalt:

Skriptmanager/Editor

Skriptmanager/EditPrefs

Skriptmanager/Libs/Cando.library [inhouse]

Skriptmanager/Libs/Powerpacker00.library

Skriptmanager/Libs/Powerpacker20.library

Skriptmanager/install-libs68000

Skriptmanager/install-libs68020

Skriptmanager/Skriptmanager.guide

Skriptmanager/Cookie.txt

Systemvoraussetzungen:

Amiga mit 1MB FastRam und mindestens OS 2.0.

1.4 Konfigurieren

Konfiguriert wird Skriptmanager mittels des Preferenceprogramms " ←
Editprefs".

(Menüpunkt: User/Preference).

Das Preferenceprogramm sollte sich im gleichen Verzeichnis wie der Skriptmanager befinden. Sollte der Skriptmanager vom einem anderen Programm aus gestartet worden sein (oder shell), ist ein Verzeichnisverweis zu setzen (Dosbefehl: CD)!

Zeichensatz:

Der Zeichensatz, mit dem Skriptmanager arbeiten soll.

Höhe:

Zeichensatzhoehe

Multiview:

Der Programmpfad plus Programmname. (Multiview, AmigaGuide, als auch ein gleichwertiges Anzeigeprogramm, welches kompatibel zu den beiden Workbenchprogrammen ist.)

RexxMast:

Der Programmpfad plus Programmname.

Rexx Com.:

Der Programmpfad für die Arexx Hilfsprogramme. Installationsgemäß befinden die sich in: SYS:Rexxc

RexxSkripte:

Sollte eine Schublade für Arexxprojekte bestehen, dann läßt sich ein jeweiliges Projekt schnell laden, indem hier der Projektpfad eingegeben wurde.

Cookie:

Pfad plus Dateinamen eintragen für die Cookietextdatei. Siehe auch

Projekt Editor
unter UserMenü: "Email"

Projekt:

Eignet sich hervorragend für AmigaGuide-Projekte, die samt Datendatei sofort ermittelt werden können. (Vorausgesetzt der Projektname besitzt die Endung ".guide". Ansonsten wird das Projekt als normale Editierfile behandelt) siehe unter ---Menüpunkt User / Projekt---

Projekt Editor

1.5 Features

GuideBuilder:

Der Skriptmanager verfügt über mehrere Funktionen.

Die wesentlichste Funktion ist die Erstellung eines AmigaGuide oder Multiview-Dokuments.

Die Editorfunktion erlaubt das Nachträgliche Editieren aber auch Neuerstellen von Texten, die per Querverweis - Look - im Amigaguide Dokument ihre Dienste verrichten sollen.

Projekt Guidebuilder

Email:

Der Editor selbst kann problemlos für jegliche andere Schreibearbeit herangezogen werden.

So zum Beispiel, schreibe ich alle meine Mails damit. Der Editor erkennt automatisch von wo aus er gestartet wurde, vorausgesetzt man konfiguriert das entsprechende Programm (von wo aus der Editor gestartet wurde), korrekt. Im Falle der Nutzung in einem Emailprogramm, gibt es eine Randomfunktion, die dafür sorgt, das stets ein Cookie Spruch bereit steht.

Projekt Editor

ArexxManager:

Mit Hilfe des ArexxManagers können ArexxSkripte geschrieben, ausprobiert sowie auf Fehler hin, überprüft werden. Es gibt eine ArexxPortShow Funktion und mit etwas Glück, bald sogar eine direkte OnlineHilfe für Arexx-Befehle und Funktionen.

Projekt ArexxManager

DosSkript:

Auch geschriebene DosSkripte können aus dem Editor heraus gestartet und ausprobiert werden.

Projekt DosManager

1.6 Programme

Enthaltene Programme und Funktionen:

Projekt Guidebuilder
Bedienung - Funktion - Tips

Projekt ArexxManager
Menüpunkt ArexxSkript/ - Alle Funktionen!

Projekt DosManager
Handelt eigentlich nur um Skript Edit&Start

Projekt Editor
Der Editor

1.7 Projekt Guidebuilder

Hinweise und Bedienung des GuideBuilders:

Alles geschriebene, das sich auf AmigaGuide bezieht, trifft genauso auf Multiview zu.

Bedienung
Allgemeine Tips - kurz und bündig - für Lesefaule

GuiderbuilderMenü
Die EditierMenüs im Editor

1.8 Bedienung

Zur Bedienung des GuideBuilders ist eine gewisse Reihenfolge der Abläufe nicht zwingend, allerdings ratsam, da es vor der möglicherweise aufkommenden Verwirrung schützen kann. So zum Beispiel:

1. die Erstellung von HauptLinks (Hauptpunkte, die zuerst nach Öffnen des Guides sichtbar sind). Diese sollten zuerst erstellt werden.
 2. Alle weiteren Unterlinks sollten danach folgen.
 3. Dann, die Definition (Bekanntmachung) möglicher Unterlinks . (Hierbei ist zu beachten, daß die Bekanntmachung einer numerischen Folge obliegt. Also, 4-7 oder 8-11 beispielsweise.)
 4. Die endgültige Maske (Definition aller Links) erst fertig stellen.
 5. Und ganz zum Schluß Editierarbeiten am kompletten AmigaGuide Quelltext vornehmen.
-

Editieren von Dateien, die in den Quelltext fließen sollen, können problemlos zu jeder Zeit geändert werden (s.u. unter: Edit)

Maskenoberfläche:

Das Erstellen eines Guides funktioniert wie folgt:
Button GB oder Menüpunkt MakeGuide/Guidekonzept/GuideBuilder anfahren, und im Auswahlrequester einen Projektnamen angeben. (Entfällt, wenn vorher in der Preference ein Projekt [Pfad und Dateiname .guide] angegeben wurde.)

Konfigurieren
Es öffnet sich eine Eingabemaske, die aus folgenden Editierfeldern ←
besteht:

1. Bezeichnung

Der Name, der auf dem Button stehen soll, welcher als Querverweis dient.

2. Linkroute

Der interne Querverweisname, der als Suchwort im Quelltext dient. (Wird automatisch erzeugt, wenn unter Bezeichnung etwas eingegeben wurde, und die Eingabetaste [Return] betätigt wurde)

3. Linkkommentar

Eine kurze Zeile, die ungefähr beschreibt, was sich hinter dem Link verbirgt.

4. Insert Text

Klick man auf das Gadget File, öffnet sich ein Requester, der einen Pfad plus Dateinamen fordert, um einen zum Link entsprechenden Text (Datei) zu lokalisieren. War die Auswahl erfolgreich, wird der Pfad/Datei in das Feld über Insert Text geschrieben.

Wurden die Felder komplett ausgefüllt, registriert man mit InsertLink, den editierten MaskenLink-Eintrag, und wendet sich einem neuen zu.

Mit Hilfe von So weit, so gut + Auswahlrequesteroption Send2source, anschließend Test läßt sich ein vorab Ergebnis anzeigen.
Der Quelltext befindet sich im Editor und kann weiterbearbeitet werden.

(Aber nicht vergessen erst alle Links zu erstellen -)s.o.)

Die Option Edit läd die aktuelle zum Maskenlink gehörende TextDatei in den Editor, die anschließend bearbeitet werden kann.

DelL löscht einen kompletten Querverweis Datensatz.

Fenster Linkmanager:

Die Option Linkmanager im Auswahlrequester, der bei Betätigen des Button So weit, so gut geöffnet wird, erlaubt die weitere Definition von erstellten AmigaGuide Querverweisen.

Unterlinkdefinition oder Sortieren von Einträgen im Linkmanager:

Im Fenster links stehen alle bereits erstellten Linkbezeichnungen. Klickt man auf einen dieser Linknamen wird ein Auswahlrequester geöffnet, der die Möglichkeit bereitstellt, entweder neue

Maskenlinks zu erstellen (Neu), oder (Hier weiter) Unterlinks zu definieren (1. Feld bestimmt den Anfang- 2. Feld das Ende).

Del UL löscht eine Unterlinkdefinition. (...Anfang-Ende)

L Up rückt einen Linkeintrag nach oben.

L Down rückt einen Linkeintrag nach unten.

Menüpunkte der Maskenoberfläche:

Projekt laden: laden einer Datenmaskendatei.

Projekt speichern Als: Sichert eine Datenmaske unter einem beliebigen DateiNamen.

Linkgadgets: Ermöglicht die bequeme Übersicht von Querverweisen im Linkmanager (S.o.) und das komfortable Setzen dieser Querverweise im AmigaGuide Quelltext (oder einer Textdatei, die sich möglicherweise gerade im Editor befindet), durch einfaches Klicken auf einen im Listing befindlichen Linknamen.

1.9 GuiderbuilderMenü

---GuideBuilder Menüpunkte im Editor (MakeGuide/)

Guidekonzept

MakeGuide-Hauptfunktionen

Layout

Bestimmung des Schriftlayouts

Colour

Farbliche Darstellung von Texten

Markierung

Rechteckige Rahmen für Markierungen

1.10 Guidekonzept

---GuideBuilder Menüpunkte im Editor (MakeGuide/Guidekonzept)

Neues Projekt:

Entfernt ein bestehendes GuideProjekt samt der Guidedatendatei.

GuiderBuilder:

siehe unter

Bedienung

Link Kombi:

Fügt ein komplettes Linkpaar ein, bestehend aus Link Gadget und Link Route.

Link Gadget:

Fügt einen Querverweis (nur Gadget) ohne die erforderliche Querverweisroute in den Editor ein. Hinweis: Ohne Querverweisroute besitzt der Querverweis

lediglich einen optischen Wert.

Link Route:

Fügt eine Querverweisroute (ohne Gadget) in den Editor ein.

Hinweis: Ohne Querverweis besitzt die Querverweisroute keinen nützlichen Wert.

Lokal:

"Lokal" überläßt dem User, ob das zu erstellende Guide für die Allgemeinheit sein soll, oder lediglich für den Gebrauch auf dem eigenen Rechner.

Die Pfade einzubindener Elemente sind entscheidend dafür, ob sie ansprechbar sind. Ist die Lokal-Option gesetzt, wird die individuelle Zusammensetzung nur auf einem Computer richtig angezeigt.

Ist hingegen die Lokal-Option inaktiv (Voreinstellung), kann man sein Guide der Allgemeinheit zugänglich machen, unter der Voraussetzung, daß alle Elemente (Externer Text, Image, Archive, zu startene Prog.) im gleichen Verzeichnis liegen, und zusätzlich der Start des Guides aus diesem Verzeichnis heraus erfolgt. (entweder durch Doppelklick auf das Icon, oder per Shell bzw. Execute-Skript, wobei eine Zuweisung über den Dos Befehl *cd* gesetzt werden muß)

Externe Elemente:

Die Vorgehensweise der weiteren Optionen sieht vor, lediglich eine Auswahl der im Dateirequester gelisteten Dateien, zu treffen.

Text Extern:

Diese Option ermöglicht fremde Textdateien über das aktuelle ProjektGuide zu steuern, und zwar ohne daß der Text im Quelltext eingefügt bzw. in der LinkMaske definiert worden sein muß. Auf diese Weise kann man beispielsweise zwei oder mehrere AmigaGuide Dateien verknüpfen.

Die Abfrage bei Benutzung dieser Option, ob der externe Text bearbeitet werden soll, ist nur von belang, sofern dieser noch keine AmigaGuide spezifischen Formatstrings besitzt.

Also im Falle eines externen AmigaGuides, das vom aktiven Projekt aus gesteuert werden soll, ist die Option "Weiter" im Auswahlrequester zu wählen.

Im Falle einer automatischen Modifizierung durch den GuideBuilder ist zu beachten, daß die angesteuerte Datei ihren Verzeichnispfad in Zukunft behält.

(Nicht vergessen; Die Option Lokal bestimmt, in wie weit das Projekt genutzt werden kann/soll)

Image Extern:

Bindet ein Bild (in Form eines Gadgets) in den Quelltext ein, um es aus dem AmigaGuide heraus betrachten zu können.

Selbstverständlich sollte ein geeignetes Datatype, dem Bildformat entsprechend, vorhanden sein.

Prog. Run:

Startet ein Programm (in Form eines Gadgets) aus dem Quelltext heraus.

Lha 2 Ram:

Entpackt ein lha-Archiv (in Form eines Gadgets) aus dem Quelltext heraus nach Ram: .

Lzx 2 Ram:

Entpackt ein lzx-Archiv (in Form eines Gadgets) aus dem Quelltext heraus nach Ram: .

1.11 Layout

---GuideBuilder Menüpunkte im Editor (MakeGuide/Layout)---

Normal:

Setzt alle anderen gesetzten Formatbestimmungen, ab der im Text befindlichen Cursorstelle, auf normal.

Nützlich bei mehrfach gesetztem Formatlayout (beispielsweise: Kursiv und Unterstrichen zusammen aktiviert). Nach Aktivierung von Normal ist die Schriftanzeige normal (...was sonst!).

Fett:

Nach Aktivierung ist die Schriftanzeige fett. Bei nochmaligem Betätigen ist die Schriftanzeige fett deaktiviert. (... bezogen auf die im Text befindliche Cursorstelle)

Kursiv:

Nach Aktivierung ist die Schriftanzeige kursiv. Bei nochmaligem Betätigen ist die Schriftanzeige kursiv deaktiviert. (... bezogen auf die im Text befindliche Cursorstelle)

Unterstrichen:

Nach Aktivierung ist die Schriftanzeige unterstrichen. Bei nochmaligem Betätigen ist die Schriftanzeige unterstrichen deaktiviert. (... bezogen auf die im Text befindliche Cursorstelle)

1.12 Colour

---GuideBuilder Menüpunkte im Editor (MakeGuide/Colour)---

Farbliche Kennzeichnung von Textstellen oder dem kompletten Text läßt sich durch die vordefinierten Farbstiften (schwarz,weiß,rot,blau) im Menü MakeGuide/Colour leicht realisieren. Der Formatstring "{APEN 3}" z.B. ermöglicht die Darstellung von Texten(Textstellen) in rot. Um weitere Farben (mehr als die vier vordefinierten) benutzen zu können, ist lediglich die Zahlziffer im String zu ändern.

1.13 Markierung

---GuideBuilder Menüpunkte im Editor (MakeGuide/Marker)---

Farbliche Markierungskennzeichnung von Textstellen oder dem kompletten Text läßt sich durch die vordefinierten Markierungsstifte (neutral,weiß, rot,blau) im Menü MakeGuide/Marker leicht realisieren.

Der Formatstring "{BPEN 3}" z.b. ermöglicht die Darstellung von Texten (Textstellen) in rot.

Um weitere Farben (mehr als die vier vordefinierten) benutzen zu können, ist lediglich die Zahlziffer im String zu ändern.

1.14 Projekt ArexxManager

ArexxManager

---Menüpunkt Skripte/Arexx Skript---

Simple Go:

Startet ein im Editor befindliches ArexxSkript.

ErrorLine:

Cursor springt in die Zeile, die einen gravierenden Fehler aufweist.

Sollte das Skript ausführbar sein, ist der Fehler mittels Trace on zu lokalisieren.

Trace On:

Sollte für eine Fehlersuche aktiviert werden, bei der jede Anweisung im Skript in einem Consolenfenster angezeigt wird. Im Consolenfenster werden die angezeigten Ereignisse mit der Eingabetaste [Return] bestätigt.

Trace Off:

Deaktiviert Trace on.

Trace Con On:

Öffnet ein eigenes Trace-Fenster

Trace Con Off:

schließt das Fenster wieder

Show Ports:

Zeigt die momentan ansprechbaren Ports mit Namen an.

Arexx Spell:

Sollte irgendwann ein Wörterbuch enthalten.

Für Interessierte, die immer schon wissen wollten, wie man mal eben schnell Arexx lernt:

Ich möchte an dieser Stelle auf den aktuellen ersten Arexx-Kurs von Heiko Kuschel im neuen Printmagazin "amigaOS" verweisen (Heft 12/98). Dieser Kurs führt jeden interessierten User nach und nach in diese Programmiersprache

ein. (...na ja, Ausnahmen bestätigen die Regel, ...sorry!)
Heiko Kuschel erklärt das grundlegende Basiswissen dieser Sprache leicht, verständlich und effizient. Es sind keinerlei Vorkenntnisse im Bereich Programmierung von Nöten.
Wer nicht weiß, wie er ans Magazin kommt, der kann sich bei mir auch trotz einer Desinteresse "VON WEGEN REGISTRIERUNG" melden. Wenn der Postweg gewählt wurde, legt bitte einen frankierten und adressierten Umschlag bei.

1.15 Projekt DosManager

Erstellte Dos Skripte können direkt aus dem Editor heraus gestartet und ausprobiert werden.
Dabei ist es nicht nötig Modifikationen vor dem Ausprobieren zu sichern. Es wird automatisch ermittelt, ob sich der Inhalt geändert hat.

Bedienung:

Menüpunkt Skripte/Dos Starten oder F5 betätigen. (Natürlich sollte vorher ein entsprechendes Skript erstellt worden sein.)

1.16 Projekt Editor

Das Öffnen oder Einladen von Dateien in den Editor erfolgt auf \leftrightarrow zwei

Arten: Entweder man zieht das Piktogramm ins Fenster, oder es wird die Möglichkeit des Menüpunktes (oder Knopf) laden gewählt.

Änderungen an einer Datei kann man mit dem Menüpunkt (oder Knopf) Speichern dauerhaft sichern.
Speichern Als ermöglicht die Sicherung einer Datei unter einem anderen Namen.

Das Einfügen von Dateien ins aktuelle Dokument ermöglicht Menüpunkt (oder Knopf) DateiE.

Mit Hilfe des Menüpunkt (oder Knopf) Neu wird die aktuelle Datei geschlossen und der Text im Dokument gelöscht.
Der komplette Text wird linksbündig formatiert, wenn der Menüpunkt Text Format angewählt wurde. Die Spaltenlänge wird mit Hilfe des Schiebereglers, der sich neben dem Knopf Block befindet, gesetzt.

Der Knopf Block formatiert einen Absatz (bis zur nächsten Leerzeile quasi)

Die Knöpfe Ausschneiden(kopieren/löschen) und Einfügen setzen einen vorher markierten Textbereich wieder ein.

Funktionsweise:

Zeilen oder Worte werden kopiert bei Doppelclick, Maustaste wieder los lassen, und ziehen mit der gedrückten linken Maustaste über einen Textbereich.

Klickt man nach diesem Markierungsverfahren auf den Knopf Ausschneiden ist der markierte Text zwar nicht mehr zu sehen, dennoch ist er nicht gelöscht, sondern im Puffer, und kann wieder mittels Knopf Einfügen erneut gesetzt

werden. Außerdem wird jedesmal bei Markierung eines Textbereiches, dieser automatisch ins Clipboard kopiert.

Der Menüpunkt Clipboard-Clip Speichern, kopiert den gesamten Text, der sich im Editor befindet in das Clipboard. Dieser Text kann danach in anderen Programmen, die ebenfalls über ein Clipboard verfügen, problemlos weiter verarbeitet werden.

Der Menüpunkt Clipboard-Clip laden, arbeitet genau anders herum. Diese Funktion lädt Text aus einem Clipboard.

Die Buttons "KZ-LZ-EZ" stehen für Löschen Kopieren Einfügen von ganzen Zeilen.

Mit der Scrolling Funktion kann der Text nach oben oder unten gerollt werden, indem man den Mauszeiger auf die Obere oder Untere Leiste des Dokument Fensters führt. (Menüpunkt Scroll ein-aus)

---Menüpunkt USER:----

Da einige Menüpunkte in "User/" konfiguriert werden müssen, damit sie korrekt arbeiten, solltet Ihr auch unter

Konfigurieren
mal sehen!

- Projekte : Öffnet die zuvor preferierte Datei. Dient gleichermaßen als GuideBuilder Startdatei, wenn die Endung des Dateinamens auf .guide lautet.
- Email : Wählt einen zufälligen Spruch aus einer TextDatei (Cookie.txt). Diese Textdatei kann beliebig weiter ausgebaut werden. Wichtig hierbei ist lediglich die Einhaltung des bestehenden Formates, welches vorsieht, mindestens eine Leerzeile als Trennung zwischen jedem Spruch zu lassen.
- Icon on : Erzeugt beim Speichern ein Icon , falls der Menüpunkt aktiviert wird.
- Preference : Startet das Preferenceprogramm.

Alles weitere:

GuilderbuilderMenü

Projekt ArexxManager

Projekt DosManager

1.17 Shareware

Shareware:

Das Programm Skriptmanager ist Shareware. Das bedeutet, das Ihr dieses Programm eine gewisse Zeit (bis 30 Tage) kostenlos nutzen dürft. Nach diesem Zeitraum ist eine Registrierung notwendig.

Die Höhe der Registrierungsgebühr für Skriptmanager ist 10-20 DM. Wenn mit einem Scheck bezahlt wird, der von einer ausländischen Bank stammt oder nicht in DM ausgestellt ist, sind nochmals 5,- DM oder 3\$ zusätzlich hinzu zu fügen, da es hier sehr teuer ist, solche Schecks einzulösen.

Die für die Registrierung gängigen Methoden könnt Ihr weiter unten nachlesen!

Das Programm Skriptmanager und die zugehörigen Dateien sind kopierrechtlich geschützt. (c) Heiko Strohmeier .

Sollte Skriptmanager auf einer Diskette kopiert werden, darf die Gebühr höchstens 4 DM für Disketten betragen.

(Ausnahme: AmigaPlus-Magazin, Amiga Spezial, oder andere Amiga-Printmagazine)

Skriptmanager darf in Public-Domain-Sammlungen aufgenommen werden einschließlich CD-ROMs.

Jegliche weitere kommerzielle Verbreitung oder Nutzung von Skriptmanager und den dazugehörigen Dateien ist ohne meine Genehmigung hiermit untersagt.

Adresse:

Heiko Strohmeier
Kleiststrasse 10
50389 Wesseling
Germany

Allgemein wird es gerne gesehen, wenn man mir eine Email, einen Brief schreibt, in dem etwas über das Programm steht (kritisches oder positives).

Ich versende Disketten, wenn mir ein ausreichend frankierter Briefumschlag plus vorformatierter Diskette, zugeschickt wird.

Außerdem ist eine Registrierung, die Skriptmanager freischaltet (den Nervrequester beseitigt) nun per Email erhältlich!

email:HStrohmeier@T-Online.de

1.18 Allgemein

Haftung und Bedingungen:

Das Programm darf zur Probe 30 Tage benutzt werden.

Danach sollte eine Registrierung in Form der erforderlichen Registriergebühr (10-20 DM) erfolgen.

Die Benutzung des Programms geschieht ausschließlich auf eigenes Risiko, so übernehme ich keinerlei Haftung für irgendwelche Schäden, die bei der Arbeit mit dem Programm Skriptmanager auftreten.

Skriptmanager ist in der vorliegenden Version so gut wie uneingeschränkt. Das einzige Manko ist der Nervrequester.

Ich persönlich hasse es, wenn ich ein Programm ausprobieren, das wichtige Funktionen sperrt oder bei jeder zweiten Aktion per Requester gestopt wird. Na klar, es ist schon eine Art Risiko, lediglich leichte Hilfestellung in Richtung Registrierung im laufenden Programm zu installieren, dennoch schätze ich die Mehrheit der Amigagemeinde nicht all zu Verantwortungslos ein. Also, solltet Ihr das Programm regelmäßig nutzen, dann seid so fair und laßt Euch registrieren.

Zukünftiges:

Um zu vermeiden, daß Editierarbeiten am AmigaGuide Text erst später, nach Erstellung der kompletten Maske vornehmbar sind, ist eine künftige Änderung dieses Ablaufs geplant.

Die Datenorganisation weiter ausbauen.
Der Editor wird weiter ergänzt.
Das Skriptmanager.guide ausführlicher gestalten.
Englischversion.

Wenn mir die Zeit bleibt und in Abhängigkeit mit dem künftigen Interesse am Skriptmanager starte ich weitere Projekte, die dem Konzept des Guidebuilders ähneln werden.
Weitere Projekte sind :Installationsmanager und WebManager.

1.19 Probleme

Probleme sollten eigentlich nicht auftreten.

Ich habe das Programm persönlich ausgiebig getestet. Mir sind keine gravierenden Unzulänglichkeiten aufgefallen. Sollte es dennoch mal zu einem Bug kommen, schreibt mir bitte und fügt eine Schilderung über den Vorfall bei.

Es gibt jede Menge Hinweis-Requester für eventuelle Nachfragen, die sich aus der Handhabung, besonders bei einer abgeratener Handhabung des Guidebuilders

Bedienung
,ergeben.

Proportionalfont wie z.B times sollten nicht als Eingabe-Ausgabe Fonts des Dokumenten-Object voreingestellt werden. Courier oder Helvetica (FixedWidth-Fonts) sind unbedenklich.
Generell werden, die voreingestellten WB-Fonts genommen.

Es kommt zwar seltener vor, aber trotzdem sollten keine Textdateien geladen werden, deren Zeilenlänge über 255 Zeichen (pro Zeile) betragen.

1.20 History

Geschichte des Programms:
Erste Veröffentlichung der Version 1.0
