

M2IOnLine

COLLABORATORS

| | | | |
|---------------|-----------------------------|----------------|------------------|
| | <i>TITLE :</i> M2IOnLine | | |
| <i>ACTION</i> | <i>NAME</i> | <i>DATE</i> | <i>SIGNATURE</i> |
| WRITTEN BY | | April 14, 2022 | |

REVISION HISTORY

| <i>NUMBER</i> | <i>DATE</i> | <i>DESCRIPTION</i> | <i>NAME</i> |
|---------------|-------------|--------------------|-------------|
| | | | |

Contents

| | | |
|----------|--|----------|
| 1 | M2IOnLine | 1 |
| 1.1 | M2I version V / Guide en ligne | 1 |
| 1.2 | Ajout / Edition d'un Tiroir | 1 |
| 1.3 | Ajout / Edition d'un Outil | 2 |
| 1.4 | Préférences Affichage | 3 |
| 1.5 | Préférences Couleurs | 3 |
| 1.6 | Préférences Son | 4 |
| 1.7 | Préférences Divers | 5 |
| 1.8 | Label de l'icône | 5 |
| 1.9 | Bouton OK | 6 |
| 1.10 | Bouton Abandonner | 6 |
| 1.11 | Nom de l'icône | 6 |
| 1.12 | Mode de chargement des icônes | 6 |
| 1.13 | Type d'affichage | 7 |
| 1.14 | Disposition des icônes | 7 |
| 1.15 | La position des icônes | 7 |
| 1.16 | Nombre de lignes / colonnes | 8 |
| 1.17 | Répertoire AutoDir | 8 |
| 1.18 | Mode d'exécution | 9 |
| 1.19 | Nom de l'icône | 10 |
| 1.20 | Touche d'Appel | 10 |
| 1.21 | Outil | 11 |
| 1.22 | Arguments | 11 |
| 1.23 | Chemin par défaut | 11 |
| 1.24 | Entrée / Sortie | 12 |
| 1.25 | Taille de la pile | 12 |
| 1.26 | Priorité | 12 |
| 1.27 | Son joué | 13 |
| 1.28 | Sauver les préférences | 13 |
| 1.29 | Utiliser les préférences | 13 |

| | | |
|------|---|----|
| 1.30 | Abandonner les préférences | 13 |
| 1.31 | Police utilisée | 13 |
| 1.32 | Choisir une police | 14 |
| 1.33 | Police par défaut | 14 |
| 1.34 | Texte | 14 |
| 1.35 | Fonds de fenêtre | 14 |
| 1.36 | Icônes par défaut | 15 |
| 1.37 | Taille des fenêtres | 15 |
| 1.38 | Marge des fenêtres | 16 |
| 1.39 | Transparence | 16 |
| 1.40 | Précision de l'image | 16 |
| 1.41 | Tampon | 17 |
| 1.42 | Période | 17 |
| 1.43 | Délai | 17 |
| 1.44 | Volumes | 18 |
| 1.45 | Priorité | 18 |
| 1.46 | File d'attente | 18 |
| 1.47 | Filtre | 18 |
| 1.48 | Affichage des erreurs | 18 |
| 1.49 | Arrêt du son | 19 |
| 1.50 | Son édité | 19 |
| 1.51 | Effacer un son | 19 |
| 1.52 | Son joué | 19 |
| 1.53 | Clique et ferme | 19 |
| 1.54 | Permanence menu | 20 |
| 1.55 | Activation automatique | 20 |
| 1.56 | Génération de .bak | 20 |
| 1.57 | Affiche la purge | 20 |
| 1.58 | Sauve les icônes | 20 |
| 1.59 | Exécution Outil | 20 |
| 1.60 | Iconification | 21 |
| 1.61 | Ecran public | 21 |
| 1.62 | Nom de l'écran public | 21 |
| 1.63 | Entrée / Sortie CON: par défaut | 22 |
| 1.64 | Touche d'appel | 22 |
| 1.65 | RexxMast | 22 |
| 1.66 | Extension | 22 |
| 1.67 | Choix des couleurs | 23 |

Chapter 1

M2IOnLine

1.1 M2I version V / Guide en ligne

=====

M2I version V / Guide en ligne

Copyright (C) 1991-1999 par Thomas PIMMEL

Utilisation des gadgets de M2I MAJ 5.78

=====

SOMMAIRE

Fenêtres d'Ajout et d'édition

Ajout / Edition d'un Tiroir

Ajout / Edition d'un Outil
Fenêtres des Préférences

Préférences Affichage

Préférences Couleurs

Préférences Son

Préférences Divers

1.2 Ajout / Edition d'un Tiroir

Fenêtre Ajout / Edition d'un Tiroir

Cette fenêtre permet de spécifier / modifier
l'aspect d'un tiroir ainsi que l'aspect des

éléments qu'il contient (horientation de la fenêtre, texte etc...)

Gadgets :

- Label de l'icône
- Nom de l'icône
- Mode de chargement des icônes
- Type d'affichage
- Disposition des icônes
- Centrage des icônes
- Nombre de lignes / colonnes
- Répertoire AutoDir
- Bouton OK
- Bouton Abandonner

1.3 Ajout / Edition d'un Outil

Fenêtre Ajout / Edition d'un Outil

Cette fenêtre permet de spécifier / modifier les différents paramètres d'un outil (aspect visuel, programme exécuté etc...)

Gadgets :

- Label de l'icône
- Mode d'exécution
- Touche d'Appel
- Nom de l'icône
- Outil
- Arguments
- Chemin par défaut
- Entrée / Sortie
- Taille de la pile

Priorité
Son joué
Bouton OK
Bouton Abandonner

1.4 Préférences Affichage

Préférences d’Affichage

Cette fenêtre permet de spécifier les préférences relatives à l’aspect visuel des fenêtres de M2I.

Gadgets :

Police utilisée
Choisir une police
Police par défaut
Texte
Fonds de fenêtre
Icônes par défaut
Taille des fenêtres
Marge des fenêtres
Transparence
Précision de l’image
Sauver les préférences
Utiliser les préférences
Abandonner les préférences

1.5 Préférences Couleurs

Préférences Couleurs

Cette fenêtre permet de spécifier les couleurs utilisées pour les textes et les fonds de fenêtre.

Gadgets :

Choix des couleurs
Sauver les préférences
Utiliser les préférences
Abandonner les préférences

1.6 Préférences Son

Préférences du Son

Cette fenêtre permet de régler certains paramètres concernant la façon dont les sons doivent être joués par M2I.

Gadgets :

Tampon
Période
Délai
Volumes
Priorité
File d'attente
Filtre
Affichage des erreurs
Arrêt du son
Son édité
Effacer un son
Son joué
Sauver les préférences
Utiliser les préférences

Abandonner les préférences

1.7 Préférences Divers

Préférences de paramètres Divers

Cette fenêtre permet de personnaliser M2I en fonction de divers paramètres.

Gadgets :

Clique et ferme

Permanence menu

Activation automatique

Génération de .bak

Affiche la purge

Sauve les icônes

Exécution Outil

Iconification

Ecran public

Nom de l'écran public

Entrée / Sortie CON: par défaut

Touche d'appel

RexxMast

Extension

Sauver les préférences

Utiliser les préférences

Abandonner les préférences

1.8 Label de l'icône

Label de l'icône

Texte qui apparaîtra sous l'icône d'un outil ou d'un tiroir. La saisie d'un texte est obligatoire dans le cas d'un menu textuel.

Utilisateurs d'ARexx : évitez les caractères "*" "?" "/" "." et dans une certaine mesure les espaces. Evitez également les labels qui commencent par un chiffre. Ils seront source de confusion dans les commandes ARexx.

1.9 Bouton OK

Bouton OK

Validez vos choix en cliquant sur le bouton OK. Vos changements seront immédiatement visibles à l'écran.

1.10 Bouton Abandonner

Bouton Abandonner

Cliquez ce bouton si vous voulez abandonner la création / modification d'un outil ou d'un tiroir.

Attention, ce choix est irréversible.

1.11 Nom de l'icône

Nom de l'icône

Nom et chemin complet de l'icône affichée, ou rien pour avoir l'icône par défaut. "Choisir" ouvre une boîte de requête de fichier.

NOTE : Inutile de préciser l'extension ".info"

1.12 Mode de chargement des icônes

Mode de chargement des icônes

Ces réglages concernent les icônes contenues dans la fenêtre qui s'ouvre lorsque le tiroir est cliqué.

Charger première Utilisation : Les icônes seront chargées lors de la première ouverture de la fenêtre (option par défaut).

Charger au début : Pas très économique en mémoire

mais évite d'attendre à l'ouverture d'une fenêtre (utile sur les disquettes).

Charger à chaque fois : Les icônes sont libérées à chaque fois que la fenêtre est refermée. Très économique en mémoire, et parfaitement supportable sur un disque dur rapide.

1.13 Type d'affichage

Type d'Affichage (contenu des fenêtres)

Icônes : des icônes apparaissent dans la fenêtre

Boutons : des boutons apparaissent dans la fenêtre, qui représentent des outils ou des tiroirs.

Textes : Aucune icône n'apparaît dans la fenêtre, seulement les Labels (veillez à bien mettre un label à chaque icône de la fenêtre).

1.14 Disposition des icônes

Disposition des icônes / boutons

Horizontale : Les icônes / boutons sont rangés horizontalement dans la fenêtre.

Verticale : Les icônes / boutons sont rangés verticalement dans la fenêtre et centrés.

Note : ce gadget est grisé dans le cas de textes.

1.15 La position des icônes

La position des icônes

Ce gadget ne concerne que la disposition horizontale des icônes. Si vous avez choisi des icônes verticales ou en texte, ce gadget est grisé.

Centrer : Les icônes sont centrées (défaut).

Haut : Les icônes sont rangées contre le bord supérieur.

Bas : Les icônes sont rangées contre le bord inférieur (idéal pour les fenêtres qui abritent des icônes de différentes tailles, avec des Labels).

1.16 Nombre de lignes / colonnes

Nombre de lignes ou colonnes

Permet de choisir le nombre de lignes ou de colonnes où doivent s'afficher les icônes, les boutons ou les textes.

Disposition Horizontale : nombre de lignes

Disposition Verticale : nombre de colonnes

1.17 Répertoire AutoDir

Répertoire AutoDir

Ces gadgets concernent le nouveau type de Tiroir dit "AutoDir" qui permet de créer automatiquement un menu à partir d'un répertoire physique de votre disque.

- Type de tiroir

Simple ou "AutoDir"

- Tri des fichiers

Aucun tri, par ordre alphabétique, par type (outil/tiroirs) ou par type et ordre alphabétique.

- Fichiers ajoutés au menu AutoDir

Icônes : seuls les fichiers disposants d'une icône seront ajoutés.

Tous : tous les fichiers seront ajoutés.

Ignore : les icônes seront ignorées, et tous les fichiers seront ajoutés (méthode rapide).

- Filtre des fichiers

Nature des entrées :

[\pattern] Motif de fichier
\nodrw Pas de création de tiroir
\drw Création de tous les tiroirs

Conditions de dates (+ exemple) :

\today \today

```
\day <xx> \day 4
\week <xx> \week 3
\month <xx> \month 5
\year <xx> \year 10
\after <date> \after 12-fev-97
\before <date> \before 25-oct-95
```

Abréviations pour les dates (format AmigaDos) :

Jan, Fév, Mars, Avr, Mai, Juin, Juil, Août, Sep, Oct, Nov, Déc

Vous pouvez aussi donner le nom du mois en entier.

- Répertoire examiné

- "WB" l'outil sera exécuté en mode Workbench si ce flag est mis

- Outil par défaut, utilisé quand un fichier n'a pas d'icône ou si une icône projet n'a pas d'outil. Vous pouvez mettre "%s" pour préciser où M2I doit inclure l'argument du nom de fichier dans la ligne de commande (Ex : Multiview %s).

- Force l'utilisation de l'outil par défaut.

1.18 Mode d'exécution

Le mode d'exécution

SHELL : Exécute un programme par l'intermédiaire d'un shell. C'est la méthode la plus sûre pour exécuter un programme. En théorie tout programme doit pouvoir s'exécuter ainsi.

WBench : Exécute un programme en le lançant à la mode du Workbench. "Les Types d'Outil" définis dans l'icône du programme seront lus par votre programme. (Voir la NOTE)

AREXX : Lance le script AREXX défini dans la ligne "Outil" sans passer par la commande RX. Si AREXX n'est pas en fonction M2I tentera d'exécuter le programme défini dans les

préférences DIVERS
, (en principe

RexxMast).

L'extension par défaut du nom des scripts est ".rexx", mais vous pouvez la changer dans les
préférences DIVERS

1.19 Nom de l'icône

Nom de l'icône

Nom et chemin complet de l'icône affichée, ou rien pour avoir l'icône par défaut. "Choisir" ouvre une boîte de requête de fichier.

NOTE : Inutile de préciser l'extension ".info"

NOTE (Bis) : Vous pouvez choisir une icône différente de celle qui accompagne le programme exécuté. Mais les types d'outils seront tout de même lus dans l'icône qui accompagne le programme.

Exemple : L'outil "Miami" est représenté par l'icône "Reseaux.info", mais cherche ses types d'outils dans "Miami.info".

1.20 Touche d'Appel

Touche d'Appel

Touche d'appel pour exécuter le programme directement, depuis n'importe quelle fenêtre de M2I (en mode Utilisation)

Les qualificatifs de la touche peuvent être :

CTRL / LSHIFT / RSHIFT
LCOMMAND / RCOMMAND
LALT / RALT,

Suivis par un caractère ou une touche de fonction (F1-10).

Ou une combinaison de plusieurs qualificatifs.

Exemple : LALT CTRL F9

NOTE : si la touche est déjà utilisée par un autre outil, M2I vous propose de l'effacer dans cet autre outil.

Case à cocher (5.61)

En cochant la case à droite du gadget, vous pouvez exécuter l'outil grâce à la touche d'appel, même si aucune fenêtre de M2I n'est sélectionnée.

1.21 Outil

Outil (Chemin et nom)

Commande interne, programme, ou script AREXX à lancer. Pour connaître la liste des commandes internes disponibles, tapez juste @ dans cette zone, validez et lisez le message d'erreur. Si vous insérez un espace dans cette ligne, M2I placera la suite de la commande automatiquement dans la zone "Arguments".

1.22 Arguments

Ligne d'arguments

Arguments à envoyer à un programme ou un script AREXX.

En mode WBench vous êtes limités à un seul argument, qui doit correspondre à un fichier.

En mode Shell les mots-clé suivants peuvent être introduits :

Ces mots-clé sont (pour l'instant) au nombre de 4

%reqf "fichier" (ou "") Remplace par un fichier choisi par l'utilisateur

%reqm "chemin" (ou "") Remplace par plusieurs fichiers choisis par l'utilisateur

%dir "chemin" (ou "") Remplace par un chemin choisi par l'utilisateur

%str "Message" Remplace par une chaîne saisie par l'utilisateur

Vous pouvez mettre autant de mots-clé que vous voulez à la suite.

"" (chaîne vide) désigne le dernier fichier ou chemin choisi par l'utilisateur.

Si l'utilisateur clique sur le gadget Abandon, l'exécution de l'outil est abandonnée.

1.23 Chemin par défaut

Chemin par défaut (Shell uniquement)

C'est le "CD" de la commande. Par défaut ce chemin est celui du programme. Mais vous pouvez choisir de lancer un programme en lui donnant un autre chemin (pour un éditeur de texte le chemin où se trouvent ses textes, par exemple). Attention, tous les programmes n'acceptent pas de s'exécuter en dehors de leur répertoire.

1.24 Entrée / Sortie

Entrée / Sortie (Par défaut NIL:)

Sortie du programme. Si vous rentrez une sortie interactive (CON: par exemple), ce chemin sera aussi celui de l'entrée. Par exemple si vous exécutez la commande FORMAT, celle-ci vous demandera d'appuyer sur la touche RETURN si votre sortie est interactive, dans le cas contraire elle ne vous demandera pas votre avis.

Si vous tapez "con:" et que vous validez, M2I écrira la sortie par défaut définie dans les

préférences DIVERS
"CON: par défaut".

Pas de sortie en mode WBench.

1.25 Taille de la pile

Taille de la pile

Taille de la pile du programme exécuté (Minimum 4000). C'est ici qu'il faut chercher la cause de plantages de beaucoup de programmes. La taille de la pile est toujours un multiple de 4 (M2I s'en charge).

Un script AREXX n'a pas de pile.

1.26 Priorité

Priorité (-128 à +127, défaut 0)

Remplace le Type d'outil "PRI" dans une exécution en mode Workbench.

Ce gadget fixe la priorité du programme qui sera exécuté.

1.27 Son joué

Son joué

Son à jouer lors de l'exécution du programme ou de la commande.

Le gadget "Choisir" permet d'en changer, en ouvrant une boîte de requête.

1.28 Sauver les préférences

Sauver les préférences

Validez vos choix en cliquant sur le bouton Sauver. Vos changements seront immédiatement visibles à l'écran, et sauvés dans un fichier de préférence qui se trouve dans le répertoire "Prefs" du répertoire où vous avez installé M2I.

1.29 Utiliser les préférences

Utiliser les préférences

Validez vos choix en cliquant sur le bouton Utiliser. Vos changements seront immédiatement visibles à l'écran, mais ne seront pas sauvés dans un fichier de préférence. Lorsque vous quitterez M2I, vos changements seront perdus.

1.30 Abandonner les préférences

Abandonner les préférences

Cliquez ce bouton si vous voulez abandonner la modification des préférences.

Attention, ce choix est irréversible.

1.31 Police utilisée

Police utilisée

Dans cette zone apparaît le nom de la police qui sera utilisée lorsque vous validerez vos préférences.

NOTE : si cette zone est vide, c'est la police par défaut qui sera utilisée par M2I.

1.32 Choisir une police

Choix de la police

Cliquez sur ce gadget pour choisir une autre police.

NOTE : Depuis la version 5.54 les polices de tailles variables sont autorisées par M2I.

1.33 Police par défaut

Police par défaut

Cliquez ce gadget pour laisser M2I utiliser la police par défaut du système.

Ce gadget est grisé lorsque M2I utilise déjà la police par défaut.

1.34 Texte

Texte seulement / Texte & Champ

Permet de préciser si vous voulez la couleur de fond derrière le Label des icônes (pour fenêtres avec motif ou tramées).

1.35 Fonds de fenêtre

Fonds de fenêtre

Vous avez le choix entre

- Image

Sélectionnez l'image IFF qui doit habiller vos fenêtres. Le gadget "choisir" ouvre une boîte de requête qui vous permet de choisir une image.

- Effacer

Couleur de fond dans les fenêtres.

- Tramer

Couleur "tramée", alternance de la couleur

de fond et de la couleur principale.

NOTE : La palette de l'image n'a plus besoin d'être compatible avec celle que vous utilisez dans votre Workbench (nouveau 5.64).

M2I vous affiche l'image que vous avez sélectionné avec le gadget "Choisir..." pour que vous puissiez vous faire une idée de l'aspect de vos fenêtres. Cliquez le gadget "OK" de la boîte de requête qui s'ouvrira.

IMPORTANT : M2I vous permet de visualiser ce que sera votre motif. Mais il faut noter que les pinceaux de l'image précédente n'ont pas été libérés. Ils ne le seront que lorsque vous utiliserez ou sauverez vos nouvelles préférences. Le nouveau motif sera à ce moment de nouveau chargé, et les couleurs de l'image seront revues.

1.36 Icônes par défaut

Les icônes par défaut

Les icônes par défaut servent à l'affichage d'un Tiroir ou d'un Outil, lorsqu'aucune icône n'est précisée.

- Icône Tiroir Déf. Tiroir par défaut
- Icône Outil Déf. Outil par défaut
- Icône Erreur Déf. Erreur par défaut

Les gadgets "Choisir" vous permettent de sélectionner une icône.

NOTE : Si M2I ne trouve pas votre "Erreur par défaut" il cherchera Deficons/deferror.info

1.37 Taille des fenêtres

Taille des fenêtres

- Largeur Max.
Largeur Maximum d'une fenêtre en % de l'écran visible.
 - Hauteur Max.
Hauteur maximum d'une fenêtre en % de l'écran visible.
-

NOTE : M2I rangera sur plusieurs lignes ou colonnes les icônes des fenêtres qui dépassent la taille que vous avez fixé.

1.38 Marge des fenêtres

Marge des fenêtres

Marge en pixels autour des icônes. Plus la marge est grande, plus la fenêtre prendra de place.

1.39 Transparence

Transparence :

Ce passage vous concerne si vous habillez les fenêtres de M2I d'un motif.

- des Icônes

Si vous cochez cette case, la couleur de fond des icônes sera transparente.

La vitesse du tracé des icônes est légèrement ralentie.

- des Textes

Si vous cochez cette case, la couleur de fond des menus textuels sera transparent.

- des Boutons

Si vous cochez cette case, la couleur de fond des boutons sera transparente.

1.40 Précision de l'image

Précision de l'image

Ce passage vous concerne si vous habillez les fenêtres de M2I d'un motif.

Dans ce cas vous pouvez demander à M2I de refaire les couleurs de l'image, en allouant au besoin de nouveaux pinceaux.

Selon l'option que vous choisissez, cette fonction sera plus ou moins approximative.

Avec précision "Aucune", le motif est affiché tel qu'il est lu.

De précision "Interface" à "Exacte", votre image sera plus ou moins bien affichée à l'écran. Plus votre précision sera grande, plus le motif allouera de pinceaux dans le Workbench.

1.41 Tampon

Tampon (en kilo-octets)

Taille d'un tampon pour jouer un son.
La tâche son a besoin de 2 tampons,
un pour la lecture l'autre pour jouer le son.

Deux et demi dans le cas d'un son compressé selon
la méthode Fibonacci.

Valeur conseillée : 10

NOTE : la mémoire est allouée dynamiquement,
uniquement lorsque M2I joue un son.

1.42 Période

Période

Période utilisée pour jouer les sons bruts (sons qui
ne sont pas au format IFF, ne contenant donc
pas d'information sur la manière dont le son doit
être joué).

100 : très aigu

800 : très grave

Conseil : choisissez une valeur moyenne, autour de 300.

1.43 Délai

Délai

M2I peut observer un délai entre le moment où
il lance une commande et le moment où le son
joue. Ce délai est en 50èmes de secondes.

Valeur conseillée : 0.

1.44 Volumes

Volumes des sons

Réglage des volumes gauche et droit, de 0 (inaudible) à 64.

1.45 Priorité

Priorité (de la tâche son).

Mettez une priorité élevée, le temps CPU pris par la tâche est ridicule mais elle doit prendre la main immédiatement à chaque fois qu'un tampon est joué. Dans le cas contraire votre échantillon peut ne pas être joué correctement.

Valeur conseillée : 50 minimum

1.46 File d'attente

File d'attente

Définit la manière dont M2I doit gérer la demande d'un nouveau son alors que le précédent n'est pas encore complètement joué.

Ignorer nouveau son (pas d'incidence sur l'ancien).

Arrêt de l'ancien (le nouveau est joué).

File d'attente (le nouveau sera joué quand l'ancien aura fini).

1.47 Filtre

Filtre

Si ce gadget est sélectionné, M2I coupe le Filtre Digital.

1.48 Affichage des erreurs

Afficher les erreurs

M2I affiche toujours les erreurs de la tâche son si le son n'a pas pu être trouvé.

M2I n'affiche jamais d'erreur si les canaux sonores sont déjà alloués.

Si ce flag est mis, M2I affiche une erreur si la tâche son n'a pas assez de mémoire pour allouer ses tampons.

1.49 Arrêt du son

Arrêt du son

Si le flag est mis, la tâche son sera interrompue lorsque M2I quittera. Dans le cas contraire la tâche quittera lorsqu'elle aura fini de jouer le son.

NOTE : Le flag Quitte -> Arrêt est incompatible avec le choix d'un son "Bye bye" (lorsque M2I quitte).

1.50 Son édité

Son édité (Démarrage / Bye bye / information / Erreur)
Permet d'éditer les sons à jouer lorsqu'un événement survient dans M2I.

1.51 Effacer un son

Effacer : Effacer le
son édité

1.52 Son joué

Son joué

Affiche le nom du son actuellement joué. Le gadget "Choisir" permet d'en changer.

1.53 Clique et ferme

Clique & Ferme

Si ce flag est mis, le clic sur l'icône d'un tiroir ferme le tiroir s'il est déjà ouvert. Sinon le tiroir est placé en avant-plan.

1.54 Permanence menu

Permanence Menu

Si ce flag est mis et que vous relâchez tout de suite le bouton droit après l'avoir pressé, vous pouvez vous déplacer dans les menus déroulants sans garder le doigt sur le bouton. Appuyez à nouveau sur le bouton droit pour exécuter une commande.

1.55 Activation automatique

Active Auto.

Si une fenêtre de M2I au moins est active, M2I sélectionnera la fenêtre présente sous votre souris (très pratique).

1.56 Génération de .bak

Génère ".bak"

Sauve un ".bak" de votre ancien menu au lieu de l'écraser lors d'une sauvegarde.

1.57 Affiche la purge

Affiche Purge

Lorsque vous utilisez la commande FLUSH ou le Menu "Purger", M2I affiche un message pour vous informer de la quantité de mémoire libérée.

1.58 Sauve les icônes

Sauve Icônes

Lorsque ce drapeau est mis, M2I sauve des icônes avec votre menu et vos préférences.

1.59 Exécution Outil

Exécution Outil

Exécution d'un outil par simple click sur son icône ou par double click. Ceci est valable pour les icônes et les textes, l'exécution d'un bouton se faisant de toute façon par simple-click.

Double Click : vous devez cliquer deux fois sur une icône ou un texte pour exécuter l'outil, avec le bouton gauche.

Simple Click : un simple click suffit pour la même opération.

1.60 Iconification

Iconification

Vous choisissez l'apparence du gadget d'iconification.

Ce gadget sera présent dans les fenêtres qui disposent d'un bord, il permet d'iconifier une fenêtre.

- Pas d'icônes
- Icône classique
- Icône 3D

1.61 Ecran public

Ecran public

Vous pouvez ouvrir les fenêtres de M2I sur un écran public autre que celui du Workbench. Mais dans ce cas vous ne pouvez pas déplacer d'icônes à la souris. Regardez aussi les possibilités d'AREXX dans ce domaine.

Si ce drapeau est mis M2I s'ouvrira dans un écran public.

voir

Nom de l'écran public

1.62 Nom de l'écran public

Nom de l'écran public

Rentrez le nom de l'écran public ou laissez blanc pour l'écran public par défaut.

NOTE : M2I s'ouvrira dans le Workbench s'il ne trouve pas l'écran public décrit dans cette chaîne.

1.63 Entrée / Sortie CON: par défaut

CON: par défaut :

Lorsque vous éditez un outil, plutôt que de tapez dans entrée / sortie une chaîne CON:, tapez juste "con:" et validez. M2I recopiera la chaîne que vous avez précisé dans cette zone.

NOTE : Vous pouvez changer cette zone, cela n'affectera en rien les sorties déjà éditée.

1.64 Touche d'appel

Touche d'Appel :

Combinaison de touche pour mettre en avant-plan les fenêtres de M2I, ainsi que l'écran où elles se trouvent.

NOTE : Pour l'instant la touche d'appel ne marche pas si aucune fenêtre M2I n'est ouverte.

1.65 RexxMast

RexxMast :

Précisez où se trouve le programme RexxMast afin que M2I puisse le lancer si vous envoyez une commande AREXX et que ce dernier n'est pas encore lancé.

Exemple : "sys:system/rexxmast"

1.66 Extension

Extension :

Dans cette zone vous pouvez préciser l'extension que doivent porter les scripts M2I. Par défaut "REXX". Il est conseillé de mettre dans cette zone "M2I". Vos scripts s'appelleraient donc xxxx.M2I. Si vous voulez exécuter des scripts qui ont une autre extension il suffit de mettre leur nom complet.

Exemple, si l'extension par défaut est M2I :

MonScript (exécutera MonScript.M2I)

MonScript.PIPO (exécutera MonScript.PIPO)

1.67 Choix des couleurs

Choix des couleurs

Boîtes de requêtes et préférences (couleurs utilisées également pour les fonds "fantômes").

Couleur textes

Couleur du fond

Label des icônes

Couleur des label d'icônes

Couleur des champs

Les boutons

Couleur des textes

Couleur du fond

Les textes menus

Couleur des textes

Couleur du fond

La sélection (commune aux boutons et textes).

Couleur des textes

Couleur du fond

Cliquez sur le gadget "Utiliser" pour voir le résultat de vos changement.