

VisualPrefs_ita

COLLABORATORS

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

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	VisualPrefs_ita	1
1.1	Documentazione di VisualPrefs	1
1.2	Cos'è VisualPrefs?	1
1.3	Tutte le caratteristiche di VisualPrefs	2
1.4	Limitazioni della versione non registrata	5
1.5	Requisiti necessari per usare VisualPrefs	5
1.6	Come installare VisualPrefs	6
1.7	Come utilizzare VisualPrefs	6
1.8	L'editor GUI	7
1.9	Modificare la GUI di singoli schermi	8
1.10	Definire una configurazione di default	9
1.11	Opzioni di salvataggio per il template globale	10
1.12	Il modo penna	11
1.13	Bloccaggio dei colori	13
1.14	Menu pop-up per i cycle gadget	13
1.15	Usare immagini bitmap esterne	15
1.16	Patch speciali	17
1.17	Opzioni globali	18
1.18	Variabili d'ambiente	18
1.19	Note importanti e utili suggerimenti	20
1.20	Tutto qui?	23
1.21	Così vuoi essere un utente registrato?	23
1.22	Modulo di registrazione per VisualPrefs	24
1.23	Traduzioni in altre lingue	25
1.24	Grazie a...	26
1.25	Progetti per il futuro di VisualPrefs	27
1.26	Bug e problemi noti di VisualPrefs	28
1.27	Conclusione	29
1.28	La storia di VisualPrefs	30
1.29	La mailing list per gli utenti di VisualPrefs	39
1.30	Alcune informazioni sull'autore di VisualPrefs	39

Chapter 1

VisualPrefs_ita

1.1 Documentazione di VisualPrefs

VisualPrefs 1.5 (25.5.99) di Massimo Tantignone

[Introduzione](#)

[Requisiti](#)

[Installazione](#)

[Utilizzo](#) Nuovo!

[Note e suggerimenti ;-\)](#) Nuovo!

[Tutto qui?](#)

[Come registrarsi](#)

[Traduzioni](#) Nuovo!

[Ringraziamenti](#)

[Progetti per il futuro](#)

[Problemi noti](#) Nuovo!

[Conclusione](#)

[Storia del programma](#) Nuovo! ;-)

[Mailing list](#) Nuovo!

[Informazioni sull'autore](#)

1.2 Cos'è VisualPrefs?

COS'E` VISUALPREFS?

=====

VisualPrefs è un patch che permette di personalizzare con grande libertà molti aspetti del look della GUI di Amiga.

Se vuoi vedere da solo cosa può fare VisualPrefs devi solo dare un'occhiata all'immagine di preview fornita con questo archivio.

Utilizzando un comodo editor di preferenze, puoi configurare molti dettagli

come ad esempio:

- Colori chiaro/scuro diversi per i contorni delle finestre attive o inattive
 - Lo spessore di tutti i quattro bordi delle finestre (anche con gadget)
 - L'altezza della titlebar di finestre/schermi indipendentemente dal font
 - Lo stile dei gadget di sistema (puoi usare anche le tue immagini bitmap)
 - Lo stile dei gadget nella titlebar di MUI/KingCON/ClassAct/DirOpus/Scalos
 - L'esatto aspetto delle cornici 3D di BOOPSI e GadTools
 - L'aspetto dei gadget proporzionali di GadTools
 - L'aspetto dei gadget button, cycle e string disabilitati di GadTools
 - La posizione dei titoli delle finestre (centrati nella dragbar o titlebar)
 - Il colore di riempimento e del testo dei bordi delle finestre inattive
 - Un comportamento "pop-up" opzionale per i cycle gadget di GadTools
- ... e anche altre cose interessanti. Tra l'altro, VisualPrefs contiene tutte

le funzioni (e altre ancora) dei miei precedenti patch Prop3D e CenterTitles.

Puoi configurare individualmente la GUI di ogni diverso schermo

aperto dai tuoi applicativi, nonché definire un look globale per la GUI.

So che ci sono altri programmi che fanno alcune di queste cose, ma nessuno di essi ha **tutte le caratteristiche** offerte da VisualPrefs.

Questo programma è shareware, ma puoi usarlo per un po' senza avere **limitazioni** significative. Inoltre la quota di registrazione è molto ridotta (L. 10.000 se vuoi ricevere il keyfile per e-mail, L. 14.000 se vuoi riceverlo per posta normale).

Per favore, leggi attentamente tutta la documentazione, poiché ci sono alcune cose riguardo a VisualPrefs che dovresti sapere prima di usarlo.

A causa dei miei studi non posso promettere niente riguardo ai futuri sviluppi di VisualPrefs (a parte che ce ne saranno). E' probabile che procederanno molto lentamente. MA farò tutto ciò che è in mio potere per correggere al più presto qualsiasi bug che dovesse essere scoperto nella versione corrente.

1.3 Tutte le caratteristiche di VisualPrefs

ELENCO COMPLETO DI TUTTE LE CARATTERISTICHE DI VISUALPREFS

=====

o Venti nuove penne per una resa più accurata della GUI. Queste penne possono essere scelte in modo indipendente per ogni schermo, compreso ovviamente quello Workbench.

o Possibilità di definire penne shine/shadow diverse per i bordi delle finestre attive e inattive. Mai più contorni bianchi e neri! Ora potete

avere finestre con bordi dall'aspetto plastico, simile al look di X-Windows (esempio: bordi a sfondo blu con contorni azzurro e blu scuro).

o Possibilità di definire il colore di riempimento dei bordi delle finestre inattive. Questo, insieme alla caratteristica precedente, vi dà un controllo completo sull'aspetto dei bordi delle finestre.

o Possibilità di definire il colore per i titoli delle finestre inattive.

o Possibilità di mantenere sempre quadrati i gadget della titlebar di schermi e finestre. Ora anche con font di grandi dimensioni non si avranno più degli antiestetici gadget alti e stretti nella titlebar.

o Possibilità di aumentare l'altezza della titlebar degli schermi e delle finestre senza cambiare il font dello schermo.

o Possibilità di cambiare larghezza e altezza del gadget di resize delle finestre, nonché dei gadget freccia. Questo permette di modificare lo spessore dei bordi destro e inferiore delle finestre per avere finalmente un aspect ratio corretto anche in risoluzioni con pixel quadrati. Bordi delle finestre spessi fino a 32 pixel! (Utile per le altissime risoluzioni tipo 1600x1200...)

o Possibilità di impostare lo spessore desiderato per ognuno dei quattro bordi delle finestre anche quando essi non contengono gadget di sistema.

Ora potete avere, ad esempio, i bordi inferiori e superiori delle finestre spessi quattro pixel come quelli laterali, invece che due.

o Molti stili diversi per le cornici dei gadget di sistema (quelli nei bordi delle finestre e nelle titlebar degli schermi).

o Quattro (per ora) diversi stili per i simboli disegnati all'interno delle cornici dei gadget di sistema: Standard (ma con immagini completamente riscalabili), XEN (come SysIHack), e altri due, Future e Flat, con un design semplice ma elegante (o almeno così mi dicono :-)

E' possibile combinare gli stili dei simboli con gli stili delle cornici per ottenere il look più personale per la propria GUI.

o Possibilità aggiuntiva di caricare ed usare immagini bitmap custom al posto dei simboli interni per i gadget di sistema. Si possono rimpiazzare alcuni simboli oppure tutti e anche aggiungere un'immagine all'estremità sinistra della titlebar dello schermo.

o Scelta tra scrollbar "normali", con cornice rientrante, con buchino (knob hole) o con entrambi (stile SysIHack). [Nota: il knob hole è possibile solo con i proppadget BOOPSI.]

o Possibilità di configurare liberamente l'aspetto dei bordi usati dai gadget di GadTools (e più in generale tutte le cornici BOOPSI). Bordi

semplici, doppi, bicolori, arrotondati, XEN, con un colore di sfondo qualsiasi, anche retinato. Inoltre opzionalmente un nuovo modo di rappresentare i gadget premuti, più realistico della semplice inversione del colore dei bordi.

o Possibilità di usare immagini bitmap custom per sostituire i simboli dei gadget ciclici e checkbox di GadTools.

o Possibilità di modificare anche l'aspetto dei gadget aggiunti alla titlebar da MUI, KingCON, ClassAct, ViNCEd, DirOpus e Scalos.

o Compatibilità con lo scroller di KingCON: rimosso definitivamente il problema dei gadget freccia sovrapposti.

Lo stesso vale per SCMSG, SE e CPR.

o Tutte le possibilità (e altre ancora) del mio precedente patch Prop3D sono direttamente integrate. Potete configurare ogni aspetto dei gadget proporzionali di GadTools e dei pulsanti freccia!

o Potete scegliere l'aspetto dei gadget ciclici di GadTools.

o I gadget ciclici di GadTools hanno la capacità opzionale di visualizzare un menu "pop-up".

o I gadget stringa di GadTools possono avere una cornice riempita (invece che vuota).

o I gadget button e ciclici di GadTools possono avere un nuovo look 3D quando sono disabilitati.

o I gadget stringa di GadTools possono avere un look speciale quando sono disabilitati.

o Titoli delle finestre posizionabili opzionalmente al centro della dragbar oppure al centro dell'intera titlebar, come con l'utility CenterTitles. :-)

o Possibilità di definire il colore usato per disegnare i simboli contenuti nei gadget di sistema, o per riempire le loro zone rientranti se questi hanno un look 3D in bassorilievo.

o Possibilità di avere una titlebar dello schermo completamente 3D tramite l'aggiunta dei due lati più chiari (sinistro e superiore).

o Preferenze modificabili con un comodo editor dotato di una zona di preview simile a quella dell'editor Palette di sistema.

o Possibilità di salvare delle impostazioni di default ma anche preferenze personalizzate per schermi specifici. Esempio: Wordworth, PageStream e TypeSmith non supportano bordi delle finestre di spessore non standard? Nessun problema, basta cambiare le impostazioni solo per i loro schermi.

o L'editor delle preferenze permette anche di modificare tutte le penne

standard di sistema (backgroundpen, textpen, fillpen...) dello schermo Workbench e di salvarle in modo del tutto compatibile con l'editor Palette. In effetti insieme ad un altro mio programma (FullPalette) che trovate su Aminet diventa un completo sostituto di tale editor.

o Per qualsiasi schermo è possibile modificare anche le penne standard di sistema invece che solo quelle custom di VisualPrefs; ciò è opzionale, poiché con certi schermi potrebbe interferire con la gestione delle preferenze GUI da parte dei programmi che li hanno aperti.

 Per il futuro è probabile che aggiunga ulteriori caratteristiche; quanto presto ciò accadrà dipende da quante persone lo richiederanno e da quanto tempo i miei studi mi lasceranno.

1.4 Limitazioni della versione non registrata

LIMITAZIONI DELLA VERSIONE NON REGISTRATA

=====

Nella versione non registrata non ci sono funzioni disabilite, ma:

- Si possono salvare/usare solo fino a 10 (dieci) definizioni di schermo;
- Se si salvano più di 5 (cinque) definizioni di schermo, apparirà un requester ogni volta che si lancia l'editor GUI;
- Solo due schermi per volta possono usare il template globale.

Tutto qui. Se vuoi definizioni di schermo illimitate, uso del template illimitato e nessun requester, per favore considera la possibilità di **registrarti** ! :-)

1.5 Requisiti necessari per usare VisualPrefs

REQUISITI NECESSARI PER USARE VISUALPREFS

=====

Un computer Amiga con AmigaOS 3.0+.

Un modo video con pixel quadrati (1:1) è fortemente consigliato, così come una risoluzione di schermo di 640×400 o superiore.

Inoltre una scheda grafica potrebbe essere utile (ma non necessaria).

1.6 Come installare VisualPrefs

INSTALLAZIONE

=====

L'installazione è molto semplice; usa semplicemente lo script per l'Installer fornito.

Se vuoi fare un'installazione manuale, segui queste istruzioni...

Prima di tutto copia i seguenti file sul tuo hard disk:

+-----+

| VisualPrefs In una directory qualsiasi (per esempio C:) |

| Prefs/GUI In SYS:Prefs |

| Prefs/GUI.info In SYS:Prefs |

| InstallFiles/select.gadget In SYS:Classes/Gadgets |

+-----+

Volendo, puoi anche copiare il file GUISample.pre in SYS:Prefs/Presets e/o le directory di bitmap di esempio dove preferisci, ma non è assolutamente necessario.

Ora occorre aggiungere una riga alla Startup-sequence (purtroppo non è sufficiente inserirla nella User-startup), IMMEDIATAMENTE PRIMA di quella con il comando "C:IPrefs": -----

Run > NIL: <dir>/VisualPrefs

Dove <dir> è il nome della directory in cui si trova VisualPrefs.

Esempio:

+-----+

| ... |

| Run > NIL: C:VisualPrefs |

| C:IPrefs |

| ... |

+-----+

Infine, se usavi i programmi "Prop3D" e/o "CenterTitles", rimuovili dalla tua User-startup o dal tuo cassetto WBStartup.

1.7 Come utilizzare VisualPrefs

UTILIZZO

=====

Dopo l'installazione devi fare un reboot. A questo punto puoi iniziare ad usare l'editor GUI per modificare l'aspetto dell'interfaccia.

Ti consiglio di "giocare" un po' con l'editor a questo punto, prima di

tornare qui e leggere il resto della documentazione.

Infatti l'editor è abbastanza intuitivo, tuttavia ci sono alcuni fatti importanti da segnalare che risulteranno più comprensibili avendo già fatto conoscenza con la struttura di base dell'editor.

Nota: il termine "penne DrawInfo" si riferisce alle penne (colori) usati per i vari elementi della GUI, come contorni chiari/scuri, testo, sfondo, ecc. Trovi la lista delle penne DrawInfo nella parte sinistra della finestra dell'editor.

L'editor GUI

Modificare la GUI di singoli schermi

Definire una configurazione di default Nuovo!

Il modo penna

Bloccaggio dei colori Nuovo!

Menu pop-up per i cycle gadget Nuovo!

Usare immagini bitmap esterne Nuovo!

Patch speciali

Opzioni globali

Variabili d'ambiente Nuovo!

Limitazioni della versione non registrata

1.8 L'editor GUI

L'editor GUI

Con l'editor puoi impostare molti aspetti della GUI, come le penne DrawInfo, lo stile dei gadget per il bordo delle finestre, la larghezza e l'altezza del gadget di ridimensionamento o dei gadget freccia, e l'esatto aspetto delle cornici dei gadget.

Nella parte destra della finestra dell'editor GUI c'è una listview con diverse opzioni per configurare l'aspetto di base delle cornici di gadget e finestre.

Sopra di essa c'è una zona di preview che riflette le impostazioni correnti.

In alto a sinistra nella finestra dell'editor c'è un gadget ciclico che permette di percorrere diverse pagine di configurazione per aspetti specifici dell'aspetto e del comportamento della GUI. Tali pagine possono, a loro volta, avere delle sotto-pagine.

Sopra di esso c'è un gadget testo che indica il nome dello schermo corrente, con un gadget di scelta ("<") per accedere alla

sezione di selezione degli schermi .

Nota che l'effetto delle varie opzioni della listview nel lato destro della finestra dipende anche dai colori che hai scelto per le penne DrawInfo dello schermo. Se scegli lo stesso colore per più di una penna, alcune opzioni sembreranno non avere effetto!

Il gadget ciclico sotto la palette ha uno scopo speciale che sarà spiegato nella sezione " **Il modo penna** ".

1.9 Modificare la GUI di singoli schermi

Modificare la GUI di singoli schermi

Si possono modificare i parametri di singoli schermi. Puoi selezionare gli schermi da modificare premendo il gadget "<" in alto a sinistra nella finestra. Poi puoi fare doppio click sul nome di uno schermo tra quelli che appaiono nella listview.

La prima volta che uno schermo viene modificato deve ovviamente essere già aperto, altrimenti non apparirà nella listview.

Ogni successiva volta l'editor aprirà un clone dello schermo se quello "vero" non è aperto.

I nomi degli schermi che non sono già stati salvati nel file di preferenze appariranno in un colore "evidenziato" (penna HIGHLIGHTTEXTPEN).

È possibile inibire il funzionamento di VisualPrefs su certi schermi premendo sul gadget ciclico "Modifica"/"Ignora" ("Patch"/"Ignore") in basso a destra nella finestra con la listview degli schermi. Se selezioni "Ignora", il nome dello schermo apparirà rientrante e VisualPrefs non lo modificherà in alcun modo.

VisualPrefs riconosce gli schermi confrontando il loro nome pubblico (oppure il titolo se non sono pubblici) con il nome salvato con l'editor GUI.

Puoi modificare questo nome con il gadget stringa; in particolare, per fargli comprendere una più vasta classe di schermi, puoi aggiungere un #? alla fine.

Questo NON è un vero pattern matching, comunque: le wildcard non funzionano dentro il nome, ma solo alla fine (e solo la coppia "#?").

Puoi eliminare una definizione di schermo con il gadget "Cancella" ("Delete"), ma solo se l'editor GUI non si trova sullo schermo corrispondente.

Inoltre non puoi cancellare la definizione per lo schermo Workbench. Se tenti di fare ciò sarà visualizzato un messaggio di errore.

Se lo schermo associato alla definizione che cancelli è ancora aperto il suo nome rimarrà nella lista, ma tornerà al colore "evidenziato"; ciò indica che la sua definizione non verrà salvata nel file di preferenze.

Affinché qualsiasi modifica abbia effetto, devi premere "Usa" ("Use") oppure "Salva" ("Save") sul pannello principale dell'editor.

Nota che l'editor GUI ricorda le impostazioni di tutti gli schermi "visitati", per cui puoi selezionare "Usa" o "Salva" una volta sola alla fine della sessione di editing.

VisualPrefs tenterà di chiudere e riaprire lo schermo Workbench ogni volta che avrai cambiato qualcosa di significativo nella sua configurazione; gli schermi di altri programmi dovranno essere chiusi e riaperti manualmente perchè le modifiche vengano applicate correttamente.

1.10 Definire una configurazione di default

Definire una configurazione di default

Puoi definire una configurazione di default ("template") che verrà usata per tutti gli schermi che sono privi di una definizione nel file di preferenze.

Per fare ciò devi semplicemente impostare i parametri di un qualsiasi schermo in modo che riflettano le tue preferenze per la configurazione di default, poi seleziona "Salva come template" (o "Usa come template" per una modifica temporanea) nel menu "Progetto" ("Project").

Ti verranno poste alcune **domande** Cambiato! riguardo al criterio con cui VisualPrefs dovrà determinare le penne DrawInfo per i vari schermi, poi il tuo template di default verrà salvato.

A questo punto NON premere "Salva" o "Usa", ma esci semplicemente dall'editor, altrimenti le impostazioni di default saranno salvate anche per lo schermo corrente!

Nuovo! Se in seguito vuoi modificare il tuo template salvato, non devi fare altro che selezionare la voce di menu "Richiama template", effettuare le tue modifiche e poi salvare di nuovo il template.

Nuovo! Nota che, a seconda di quale schermo stai configurando quando richiami il template, l'editor GUI potrebbe entrare in una "modalità speciale" in cui i colori delle penne mostrati nella zona di preview (e nella listview delle penne) non corrispondono necessariamente agli indici delle penne che verranno salvati con il template; piuttosto, i colori per il preview sono scelti in modo da rappresentare le impostazioni del tuo template nel modo migliore, ma gli indici delle penne salvati in precedenza vengono preservati a meno che tu li cambi manualmente usando il gadget palette (fino ad allora il riquadro del colore nella listview delle penne avrà una "X" sovrapposta).

1.11 Opzioni di salvataggio per il template globale

Opzioni di salvataggio per il template globale

Al momento del salvataggio della configurazione per il template globale apparirà un requester con alcune domande circa il metodo che deve essere usato per scegliere le penne DrawInfo sui vari schermi.

Questo è necessario in quanto ogni schermo ha la sua palette particolare, per cui non è opportuno usare sempre le stesse impostazioni "fisse" per le penne con tutti gli schermi.

Nel testo che segue "schermo corrente" significa "lo schermo su cui è attualmente aperta la finestra dell'editor GUI", mentre "schermo destinazione" significa "lo schermo a cui verrà applicato il template".

La prima cosa da decidere è se vuoi salvare insieme al template le impostazioni correnti per le penne. Un insieme di radio button offre due scelte:

"Usa impostazioni correnti" significa che le impostazioni per le penne dello schermo corrente verranno salvate insieme al template; in questo modo le penne dello schermo destinazione saranno scelte in modo da rispettare quanto più possibile tali impostazioni.

"Scegli penne automaticamente" significa che alle penne dello schermo destinazione verranno assegnati dei valori adeguati che dipendono solo dalle penne DrawInfo standard già esistenti dello schermo stesso.

Ciò garantisce un look accettabile, anche se non sempre il migliore possibile; in ogni caso, se hai dei dubbi, ti conviene scegliere questa opzione.

Se hai scelto "Usa impostazioni correnti" un altro insieme di radio button diventa disponibile (altrimenti è disabilitato); puoi usarlo per dire a VisualPrefs come debbano essere "riassegnate" le penne "sbagliate" (cioè le penne dello schermo destinazione che, se conservassero lo stesso indice, avrebbero un colore visibilmente diverso da quello che hanno sullo schermo corrente).

Hai quattro scelte possibili:

"Usa valori di ripiego" assegna le penne proprio come lo farebbe "Scegli penne automaticamente", ma ha effetto solo per le penne "sbagliate" (le penne che hanno già un colore corretto non verranno toccate).

"Usa i valori selezionati" significa che le penne dello schermo destinazione useranno esattamente gli stessi indici di colore delle penne dello schermo corrente, anche se i colori effettivi non hanno lo stesso aspetto.

"Trova migliore corrispondenza" significa che VisualPrefs tenterà di assegnare

alle penne quei colori che assomigliano di più a quelli assegnati alle stesse penne dello schermo corrente, anche se essi non hanno lo stesso indice.

"Alloca nuovo colore" è simile a "Trova migliore corrispondenza", ma può anche creare un nuovo colore identico a quello voluto nel caso non esista già un colore sufficientemente somigliante. Questo nuovo colore non viene bloccato per default.

Poi c'è uno slider, "Soglia bitplane", che si può usare per dire a VisualPrefs qual è la minima profondità di schermo sotto la quale deve assegnare semplici valori di default alle penne della GUI (come con l'opzione "Scegli penne automaticamente"). Questo permette di effettuare il remapping dei colori delle penne sugli schermi con una palette di grandi dimensioni, e d'altra parte ottenere risultati accettabili su schermi con pochi colori (dove il remapping dei colori di solito dà risultati scadenti).

Infine ci sono tre checkbox che offrono ulteriori opzioni:

"Tutte le penne" è usato per indicare se il template deve modificare tutte le penne della GUI dello schermo destinazione, oppure solo le penne custom aggiunte da VisualPrefs.

"Blocca penne" è usato per dire a VisualPrefs di bloccare tutte le penne della GUI dello schermo destinazione, indipendentemente da come sono state determinate. Ciò è disponibile solo se si sceglie l'opzione "Usa impostazioni correnti", poiché altrimenti le penne della GUI verrebbero bloccate in ogni caso (essendo le penne DrawInfo originali).

"Accetta schermi anonimi" si usa per dire a VisualPrefs di applicare il template anche agli schermi senza titolo (il che in certi casi potrebbe dare qualche problema, per cui è meglio usare questa opzione con cautela).

1.12 Il modo penna

Il modo penna

Come sai già, ogni penna DrawInfo ha, associato, un indice di colore.

VisualPrefs, con il suo editor GUI, permette la massima flessibilità nella selezione dei colori per le penne DrawInfo di uno schermo.

Perchè? Alcuni schermi, quando cambiano la loro profondità, rimappano i colori della loro palette diversamente da altri (lo schermo Workbench è un perfetto esempio di ciò, dato che rimappa sempre quattro dei suoi otto colori alla fine della sua palette).

Di conseguenza non è sempre sufficiente limitarsi ad assegnare un indice di colore fisso ad una penna.

Per questo motivo, ogni penna ha un "modo penna" che determina come viene ricalcolato l'indice del suo colore quando la profondità dello schermo (cioè il suo numero di colori) è diverso rispetto all'ULTIMA VOLTA che hai usato l'editor GUI su di esso per modificare (e salvare) il colore della penna in questione.

Per impostare il modo penna si usa il gadget ciclico "Assoluto"/"Relativo" ("Absolute"/"Relative") che si trova sotto la palette nella pagina "Penne" ("Pens") dell'editor GUI.

Vediamo come funziona la cosa: indicheremo con "n" il generico numero di colori di uno schermo.

1) Se il modo penna è "Assoluto", la penna userà sempre esattamente l'indice assoluto del colore COSÌ COM'ERA QUANDO L'HAI SELEZIONATO; questo può andare da 0 a $n - 1$.

Se, in seguito, questo indice di colore non esiste sullo schermo corrente in quanto non ci sono abbastanza colori, il risultato è indefinito (per lo più verrà usato il colore sbagliato).

2) Se il modo penna è "Relativo", ci sono due possibilità:

2a) Se l'indice del colore, quando l'hai selezionato, era nella PRIMA METÀ della palette (colori da 0 a $n/2 - 1$), esso verrà trattato come nel caso "Assoluto", ECCETTO quando ci sono così pochi colori che, mantenendo il suo indice assoluto, finirebbe nella seconda metà della palette (o anche oltre). In questo caso, un indice di colore di ripiego (fallback) sarà usato al suo posto.

2b) Se l'indice del colore, quando l'hai selezionato, era nella SECONDA METÀ della palette (colori da $n/2$ a $n - 1$), esso manterrà sempre lo stesso scostamento, cioè la stessa distanza, dalla FINE della palette piuttosto che dall'inizio. Così, per esempio, il terzultimo colore rimarrà sempre il terzultimo colore indipendentemente da quanti colori ha lo schermo.

Inoltre, se lo schermo ha così pochi colori che, mantenendo il suo scostamento dal fondo, il colore finirebbe nella prima metà della palette (o anche più indietro), un indice di colore di ripiego sarà usato al suo posto.

Nel caso dello schermo Workbench, per esempio, dovresti impostare "Assoluto" per le penne che usano i primi quattro colori e "Relativo" per le penne che usano gli ultimi quattro.

Cosa devi fare per le penne che usano gli altri colori compresi in mezzo dipende da molti fattori, tra cui il fatto che tu utilizzi oppure no qualche utility che ti permetta di impostare e bloccare tutti i colori del Workbench (invece che solo otto di essi, come succede con l'editor Palette standard).

1.13 Bloccaggio dei colori

Bloccaggio dei colori

Poiché alcuni programmi alterano la loro palette durante il funzionamento (ad esempio i web browser) potresti avere bisogno di bloccare i colori che assegni alle penne DrawInfo specifiche di VisualPrefs.

Nella pagina "Bloccaggio colori" ("Color locking") dell'editor GUI puoi fare appunto questo.

In essa trovi SOLO colori che VisualPrefs userà e che NON saranno già bloccati automaticamente da Intuition.

Nota che questo non garantisce ancora di ottenere il colore previsto per una penna: se usi il bloccaggio dei colori devi anche assicurarti che il colore da te scelto abbia già il valore desiderato quando lo schermo viene aperto! Tutto ciò che fa VisualPrefs è impedire che in seguito tale valore cambi.

Nuovo! Se l'opzione "Tutte le penne" è attiva per lo schermo che stai configurando, un checkbox aggiuntivo sarà disponibile nella pagina "Bloccaggio colori"; tale checkbox è usato per dire a VisualPrefs se le penne DrawInfo standard di sistema devono essere sempre bloccate automaticamente (come farebbe Intuition) oppure se devono essere lasciate inizialmente libere e poi bloccate selettivamente in base alle tue preferenze per il bloccaggio dei colori (che, per gli schermi con "Tutte le penne", possono includere anche i colori usati dalle penne standard).

Se "Tutte le penne" non è attivo le penne standard verranno sempre bloccate.

1.14 Menu pop-up per i cycle gadget

Menu pop-up per i cycle gadget

Anche se questo è un patch funzionale più che estetico, a partire dalla release 1.4 VisualPrefs è in grado di aggiungere ai cycle gadget di GadTools la capacità di visualizzare un menu pop-up.

A questo scopo è necessaria una libreria di classe BOOPSI esterna chiamata "select.gadget"; essa fornisce una classe di gadget pop-up e altre funzioni utili che VisualPrefs usa per implementare il patch pop-up per i normali cycle gadget.

Tale libreria è inclusa nell'archivio di distribuzione di VisualPrefs e viene installata dallo script di installazione se gli si dice di farlo.

Tuttavia la libreria "select.gadget" è anche un prodotto a sè stante rivolto agli sviluppatori e di conseguenza è disponibile su Aminet in un archivio separato (dev/gui/select_gc.lha), con documentazione completa e file di supporto.

Questo significa che in qualsiasi momento la release a sè stante di "select.gadget" sarà la più recente disponibile; quella contenuta all'interno dell'archivio di VisualPrefs sarà sempre o la stessa oppure una più vecchia (a meno che questa sia una beta release di VisualPrefs, nel qual caso la libreria potrebbe essere a sua volta una versione beta).

Nel secondo caso si deve semplicemente prelevare la release a sè stante e sovrascrivere la propria vecchia copia della libreria con quella nuova.

Se non si prevede di usare il patch pop-up per i cycle gadget si può evitare del tutto di installare la libreria. Naturalmente è sempre possibile installarla a mano in seguito (dovrebbe stare in SYS:Classes/Gadgets).

Per attivare il patch pop-up (quando la libreria è installata) è sufficiente spostare lo slider "Delay" nella pagina GadTools/Cycle dell'editor GUI.

Quando lo slider è completamente a destra il patch è disattivato. Qualunque altra posizione indica a VisualPrefs quanto tempo (in centesimi di secondo) deve aspettare prima di visualizzare il menu pop-up in seguito alla pressione di un cycle gadget.

Se si preme sulla zona del "simbolo" del cycle gadget, comunque, il menu pop-up non apparirà indipendentemente dal valore dell'attesa.

Si possono impostare i colori usati per evidenziare l'elemento attivo nel menu pop-up cambiando le penne Select, Select Text, Select Shine e Select Shadow.

Nuovo! Il pannello del menu pop-up può essere visualizzato in tre modi diversi: il default è usare una normale finestra di Intuition, il che è un po' lento ma garantisce la massima compatibilità in ogni circostanza.

Si può anche scegliere di disegnare il pannello direttamente sulla bitmap dello schermo; questo consente delle operazioni più fluide ma potrebbe provocare un po' di confusione sullo schermo se qualche programma sta disegnando qualcosa su una finestra sovrapposta al pannello.

Anche il terzo metodo disegna direttamente sulla bitmap, ma blocca i layer dello schermo allo scopo di evitare che la grafica venga danneggiata. Usando questo metodo occorre fare molta attenzione a non usare commodity o altri input handler che potrebbero tentare di bloccare i layer a loro volta mentre il pannello è visualizzato, o si rischia un deadlock.

Ci sono alcune altre opzioni per configurare l'aspetto e il comportamento del menu pop-up (posizione, stile di evidenziazione, altezza degli elementi,

"ombra" sotto il menu...); come sempre, la cosa migliore è provare le varie combinazioni per trovare quella che si preferisce. Purtroppo al momento non si può avere un'anteprima del menu pop-up, per cui dopo ogni modifica occorre selezionare "Usa" e poi rilanciare l'editor GUI (o un altro programma che abbia una GUI con cycle gadget) per provare gli effetti. In futuro vedrò di aggiungere un gadget di test per provare le modifiche immediatamente. Come ultima nota, se si usa l'opzione pop-up di VisualPrefs si dovrebbe disattivare ogni altra opzione simile come ad esempio "CycleToMenu" di MCP.

1.15 Usare immagini bitmap esterne

Usare immagini bitmap esterne

A partire dalla release 1.5 VisualPrefs permette di usare immagini bitmap personalizzate per i gadget di sistema. Tutte le impostazioni rilevanti per questa feature sono modificabili nella pagina Sistema dell'editor GUI.

Le immagini dei gadget di sistema sono composte di due parti: la cornice del gadget (che si può scegliere con il cycle gadget "Cornice") e il simbolo vero e proprio contenuto in essa, che può essere un'immagine vettoriale o bitmap.

E' possibile selezionare uno stile di simboli vettoriali con la listview "Stile gadget".

Con il pulsante "?" che si trova subito sotto di essa si apre un file requester che permette di selezionare uno stile di immagini bitmap dal proprio hard disk.

Gli stile di immagini bitmap sono organizzati in directory separate, con il nome dello stile stesso, che contengono un certo numero di sottodirectory. Ogni sottodirectory, a sua volta, è chiamata come un particolare simbolo e contiene gli effettivi file di immagini bitmap (brush) per quel simbolo.

I file di immagini possono essere in qualsiasi formato supportato dai propri datatype.

Per rimuovere lo stile bitmap correntemente selezionato basta inserire una stringa vuota nel file requester.

Nell'archivio di distribuzione di VisualPrefs si possono trovare una o più (a seconda della versione) directory di stili bitmap di esempio; è possibile usarli per fare esperimenti di utilizzo di questa feature prima di iniziare a disegnare le proprie immagini.

Quando appare il file requester, basta semplicemente selezionare il nome di una di queste directory di bitmap (per esempio "Sample-8c").

Attualmente VisualPrefs usa due file di immagini per ogni simbolo: un file chiamato "Default", che contiene le immagini per tutti i possibili stati del simbolo (inattivo, normale, selezionato, ecc.), e un file opzionale chiamato "Default.mask" che è un'immagine con un solo bitplane usata per mascherare particolari pixel dell'immagine del simbolo quando questa è disegnata sulla sua cornice.

Nel file principale tutte le immagini per gli stati devono essere collocate orizzontalmente, una di fianco all'altra, in un ordine specifico (vedi sotto). Tutte le immagini degli stati devono avere la stessa larghezza.

L'immagine della maschera, naturalmente, deve avere esattamente le stesse dimensioni dell'immagine principale.

L'immagine di un simbolo è sempre posizionata da VisualPrefs al centro della cornice che lo circonda; se l'immagine del simbolo è troppo grande per la cornice, verrà mostrata solo la sua parte centrale.

Se il file di immagine principale per un particolare simbolo non può essere aperto verrà usato al suo posto il simbolo corrispondente dello stile vettoriale correntemente selezionato.

Ciò significa che si può anche "correggere" uno stile vettoriale già esistente disegnando poche immagini per sostituire solo quei simboli che non piacciono. Nel caso più estremo si potrebbe usare questa caratteristica per aggiungere semplicemente un logo alla titlebar dello schermo, continuando ad usare uno stile vettoriale per tutto il resto!

Come già detto, ogni file di immagini di un simbolo deve contenere un numero di immagini corrispondente a quello dei vari stati che il simbolo può avere.

La lista seguente mostra i nomi di tutti i simboli attualmente supportati insieme al numero N di stati che essi richiedono e all'esatto ordine da sinistra a destra in cui gli stati devono trovarsi.

Nota: "Normale" significa "non selezionato e non inattivo".

Directory | Spiegazione | N | Ordine degli stati da sinistra a destra

-----+-----+-----+-----

SDepth | Profondità sch. | 2 | Normale, selez.

Close | Chiusura finestre | 3 | Normale, selez., inattivo

Zoom | | 3 | Normale, selez., inattivo

Depth | Profondità fin. | 3 | Normale, selez., inattivo

Iconify | | 3 | Normale, selez., inattivo

Snapshot | | 3 | Normale, selez., inattivo

MUI | | 3 | Normale, selez., inattivo

PopUp | | 3 | Normale, selez., inattivo

Padlock | "Lucchetto" DOpus | 4 | Normale, selez., inattivo, inatt. selez.

Size | Ridimensionamento | 3 | Normale, selez., inattivo

ArrowUp | 3 | Normale, selez., inattivo

ArrowDown | 3 | Normale, selez., inattivo

ArrowLeft | 3 | Normale, selez., inattivo

ArrowRight | 3 | Normale, selez., inattivo

SBarLogo | Logo titlebar sch. | 1 | Normale

Checkmark | 4 | Normale, selez., disabil., dis. selez.

Cycle | 4 | Normale, selez., disabil., dis. selez.

Fallback | Non usato per ora | 3 | Normale, selez., inattivo

Può essere utile dare un'occhiata all'immagine "Sample.ilbm" che si trova in questo archivio nella directory "Prefs/Bitmaps" per vedere una rappresentazione grafica di quanto spiegato.

E' possibile che in futuro VisualPrefs supporti immagini di diverse dimensioni per ogni simbolo o anche la riscalatura dei simboli "Default".

1.16 Patch speciali

Patch speciali

Nel menu "Globale" ("Global") trovi alcune voci che ti permettono di attivare selettivamente alcuni patch. Questi possono aggiungere un certo overhead al funzionamento di VisualPrefs, per cui puoi scegliere se usarli o no.

Seleziona "Correggi KingCON" ("Patch KingCON") per dire a VisualPrefs di modificare i gadget aggiunti da KingCON ai bordi delle finestre.

Seleziona "Correggi AmigaGuide" ("Patch AmigaGuide") per dire a VisualPrefs di visualizzare correttamente il testo nei gadget della toolbar di un documento AmigaGuide (senza la correzione, questo è scritto in modo JAM2, coprendo parte della cornice del gadget).

Seleziona "Correggi SAS/C" ("Patch SAS/C") per dire a VisualPrefs di modificare i gadget aggiunti da SCMSG, SE e CPR ai bordi delle finestre.

Seleziona "Correggi MagicMenu" ("Patch MagicMenu") per dire a VisualPrefs di centrare (verticalmente) nella barra dello schermo i titoli dei menu visualizzati da MagicMenu. Ciò è utile se hai incrementato l'altezza della barra dello schermo.

Usa questo patch solo con MagicMenu 2.19+! Con le versioni precedenti peggiora solo la situazione... ;)

1.17 Opzioni globali

Opzioni globali

Nel menu "Globale" ("Global") trovi alcune voci che ti permettono di modificare globalmente (cioè per tutti gli schermi) alcuni aspetti del comportamento di VisualPrefs.

Seleziona "Vecchio look XEN" ("Old XEN look") per dire a VisualPrefs di usare per i gadget di sistema uno stile XEN più simile a quello del patch SysIHack originale (che l'ha introdotto per primo); altrimenti VisualPrefs userà uno stile XEN leggermente diverso da quello di SysIHack.

Per il momento l'unica differenza si noterà nel gadget di ridimensionamento.

Seleziona "Non usare template" ("Don't use Template") per dire a VisualPrefs di NON modificare gli schermi che non hanno una definizione nel file di preferenze; in altre parole, se questa opzione è selezionata solo gli schermi salvati verranno modificati.

Seleziona "Confina hit box" per dire a VisualPrefs che i gadget di sistema dovrebbero reagire solo a click fatti all'interno della parte che rappresenta visivamente un "pulsante". Se questa opzione è disattivata i gadget reagiscono a qualsiasi click fatto sul loro hit box, anche se visivamente è fatto all'esterno dell'immagine del "pulsante".

1.18 Variabili d'ambiente

Variabili d'ambiente

Alcuni aspetti molto specifici del comportamento di VisualPrefs possono essere configurati attraverso l'uso di variabili d'ambiente che devono trovarsi al boot nella directory ENV:VisualPrefs. Le variabili attualmente riconosciute sono:

WBOpenDelay

Imposta questa variabile al numero di cinquantesimi di secondo che VisualPrefs deve aspettare prima di riaprire lo schermo Workbench se ha dovuto chiuderlo per aggiornarne la GUI. Aumentare questo numero può aiutare ad evitare blocchi occasionali che possono verificarsi per diverse ragioni (IPrefs, software RTG, altri patch). Se non ti capitano mai dei blocchi all'apertura dello schermo Workbench non hai bisogno di usare questa variabile.

BirdieMode

Questa variabile è utile solo se stai usando il patch Birdie con lo switch NOBITMAPS attivato. Imposta questa variabile a NOBITMAPS per comunicare a VisualPrefs che non è necessario disabilitare proprio tutte le ottimizzazioni anche se l'opzione "Non ottimizzare il rendering dei bordi" è attiva (cosa che è comunque necessaria per ottenere la compatibilità con Birdie). Se non usi Birdie o se lo usi senza lo switch NOBITMAPS non dovresti usare questa variabile.

CopyGTText Nuovo!

Imposta questa variabile a 1 se vuoi che VisualPrefs copi il testo dei label dei gadget button di GadTools quando applica ad essi i suoi patch. Questo risolve i problemi che possono verificarsi con il software che riutilizza erroneamente lo stesso puntatore a stringa quando crea una lista di gadget GadTools. La documentazione ufficiale di Amiga per gli sviluppatori afferma esplicitamente che questo è illegale in quanto la gadtools.library non copia le stringhe ma piuttosto si limita a referenziarle; tuttavia alcuni programmi lo fanno ugualmente poiché fino ad AmigaOS 3.1 la gadtools.library effettivamente copia le stringhe.

Tipico.

SafetyLevel Nuovo!

Questo è un valore intero nell'intervallo 0..2 che si può impostare per dire a VisualPrefs fino a che punto si deve sforzare di evitare uno stack overflow all'interno dei suoi patch alle classi BOOPSI di sistema. 0 - Nessun controllo dello stack (default). Questo è sufficiente nella maggior parte dei casi, specialmente se si utilizza qualche utility che estende lo stack, come StackAttack. Tuttavia StackAttack non può impedire gli stack overflow nel contesto dell'input.device; se si ha questo tipo di problema è consigliabile scegliere un livello più alto.

1 - Se la dimensione dello stack disponibile è inferiore ad una quantità minima il codice custom di VisualPrefs non sarà eseguito; al suo posto verrà usato il codice originale di sistema. Se la dimensione dello stack disponibile è MOLTO inferiore alla quantità minima non verrà eseguito nemmeno il codice di sistema.

Il livello 1 evita i crash dovuti agli stack overflow ma può provocare alcuni effetti collaterali inaspettati, come grafica corrotta o gadget inutilizzabili. Si raccomanda quindi di impostare la dimensione minima dello stack ad un valore basso in modo da attuare questa misura di sicurezza solo quando ce n'è davvero bisogno.

2 - Se la dimensione dello stack disponibile è inferiore ad una quantità

minima lo stack è sostituito da un nuovo stack più grande. Il vecchio stack viene ripristinato all'uscita dal codice custom di VisualPrefs.

Ciò è fatto in modo molto ottimizzato, evitando allocazioni di memoria se non sono necessarie.

Il livello 2 è l'impostazione consigliata se si hanno frequenti crash dovuti a stack overflow quando si usa VisualPrefs.

MinStackSize Nuovo!

Questo è un valore intero nell'intervallo 300..4000 che si può impostare per definire la dimensione minima dello stack (in byte) al di sotto della quale si deve ricorrere ad una misura di sicurezza nei patch alle classi BOOPSI (se "SafetyLevel" è maggiore di zero). Il default è 1000 byte.

Special Nuovo!

Questa variabile è una longword di flag. Il suo contenuto è un numero in formato decimale e ogni bit del numero è come uno switch on/off per qualche opzione. Puoi fare l'OR di:

1 - Per cambiare leggermente l'aspetto del simbolo "pop-up" per i gadget di sistema nello stile XEN.

2 - Per avere il gadget di profondità dello schermo sempre largo come il gadget di profondità delle finestre, anche se la titlebar dello schermo ha un'altezza diversa da quella delle finestre.

4 - Per avere le cornici XEN per i pulsanti con contorni interni più spessi (2 pixel).

Tutti gli altri bit sono per ora riservati, impostali a zero.

1.19 Note importanti e utili suggerimenti

NOTE E SUGGERIMENTI

=====

La nota più importante di tutte: VisualPrefs funziona bene con tutti i programmi che rispettano le regole, come ad esempio adattarsi alle dimensioni dei bordi delle finestre, usare funzioni di sistema per creare/disegnare i gadget, ecc. Ovviamente i programmi scritti male o i programmi che utilizzano del codice proprietario per la loro interfaccia (come gli applicativi MUI) trarranno scarso beneficio da VisualPrefs.

—

Usando VisualPrefs dovresti disabilitare tutti gli altri patch simili, come SysIHack, UrouHack, MagicFrames, CycleToMenu e le opzioni FrameIHack, SysIHack, PropHack, CycleToMenu e NewGadTools di MCP (ma per quest'ultima vedi anche la nota seguente).

Inoltre dovresti rimuovere le mie precedenti utility Prop3D e CenterTitles.

NOTA BENE: Se usi l'opzione "WBGauge" di MCP, assicurati che l'opzione "NewGadTools" sia a sua volta ATTIVATA, altrimenti ci saranno dei crash (almeno con certe versioni di MCP).

Dovresti poter attivare "NewGadTools" senza alcun conflitto con VisualPrefs, purché tu lasci disattivati tutti i singoli patch.

VisualPrefs, come la maggior parte dei patch, provoca un consumo di stack leggermente maggiore da parte dei programmi che chiamano le funzioni da lui modificate. Normalmente questo non è un problema, ma è risaputo che il programma IPrefs si alloca uno stack molto piccolo e a volte potrebbe uscirne (per esempio quando si usano certi datatype per le immagini di sfondo del Workbench). Se riscontri tale problema ti consiglio di utilizzare FastIPrefs 40.35 (util/boot/FastIPrefs4035.lha) come rimpiazzo dell'originale IPrefs.

Nuovo! Nota: non usare FastIPrefs 40.36b, ha dei bug molto seri!

Un altro programma che risente di uno stack di default troppo piccolo è WShell; per risolvere ciò basta incrementare lo stack nel comando DHOpts utilizzando il suo parametro STACK (DHOpts CON:/xx/yy/ww/hh STACK 8000).

Un buon sistema per assicurarsi di avere abbastanza stack nella maggior parte dei casi è usare il patch StackAttack di Georg Steger (Aminet: util/boot/StackAttack.lha). Grazie per questo utile programma, Georg!

VisualPrefs può essere reso compatibile pressochè al 100% con il patch Birdie. Questo non è automatico, poiché richiede di rinunciare ad alcune ottimizzazioni nel codice, il che non avrebbe senso se non usi Birdie.

Per ottenere la compatibilità con Birdie devi assicurarti che:

- L'opzione "Non ottimizzare il rendering dei bordi" sia attivata per tutti gli schermi su cui vuoi usare Birdie.
- Le penne Background e Inactive Fill siano entrambe impostate al colore zero per tutti gli schermi su cui vuoi usare Birdie.

Inoltre, se usi Birdie con lo switch NOBITMAPS dovresti creare una variabile d'ambiente chiamata "VisualPrefs/BirdieMode" contenente la stringa NOBITMAPS.

La variabile deve esistere quando VisualPrefs viene lanciato. A partire da VisualPrefs 1.4 se non si usa lo switch la variabile non è necessaria.

Infine, nota che su schermi a 15/16/24 bit (con Birdie) la penna Glyph verrà resa come una tonalità più scura del pattern del bordo della finestra, a meno

che venga impostata allo stesso colore della penna Shine (nel qual caso sarà una tonalità più chiara del pattern del bordo).

Tutto ciò è stato provato con Birdie 1.5; non posso garantire che continuerà a funzionare con versioni future del patch.

Nuovo! Sembra che in certi casi MWB-Demon possa dare dei problemi se VisualPrefs e Birdie sono entrambi in funzione. Se questo si verifica, basta sostituire MWB-Demon con un'altra utility che imposti e blocchi i necessari colori del Workbench.

C'è un bug in IPrefs 3.0/3.1 che può provocare un deadlock quando VisualPrefs riapre lo schermo Workbench dopo una modifica alle sue impostazioni.

Questo problema non dovrebbe verificarsi molto spesso, ma se ti imbatti in esso puoi tentare di evitarlo in due modi:

- Dicendo a VisualPrefs di aspettare un po' prima di riaprire lo schermo.

Basta impostare la variabile d'ambiente "VisualPrefs/WBOpenDelay" ad un numero che indica la durata dell'attesa.

Un valore di 50 equivale ad un secondo, 100 è due secondi, e così via; normalmente dovrebbe bastare 20 o meno.

- Installando il programma PatchWB di Thomas Richter, fornito nell'archivio di VisualPrefs. Lo script di installazione lo installerà se gli dirai di farlo. Questo dovrebbe risolvere il problema una volta per tutte.

Nuovo! Non fare niente di quanto descritto se non hai il problema!

Se usi NewIcons, assicurati che al boot quest'ultimo venga lanciato dopo VisualPrefs, altrimenti la sua funzione "No borders" non funzionerà correttamente.

Nuovo! Collocalo anche dopo (Fast)IPrefs, o potrebbero verificarsi problemi simili.

Per un risultato migliore con VisualPrefs, usa MagicMenu 2.19 o superiore.

Le versioni fino alla 2.15 visualizzano la barra dei menu in modo errato se l'altezza della titlebar è stata incrementata.

Per modificare il gadget "iconify" dei programmi ClassAct devi selezionare "Normal" alla voce "Border gadget" nell'editor di preferenze ClassAct; se selezioni "3D" il patch non funzionerà.

VisualPrefs funziona meglio con risoluzioni 1:1 (cioè con pixel quadrati).
Con altre risoluzioni funziona, ma i risultati non sono sempre ottimali.
Inoltre, in bassa risoluzione (320×???) ha ancora qualche problema (meglio impostare tali schermi a "Ignore" nella lista degli schermi).
Inoltre tieni presente che l'editor GUI ha bisogno di un certo spazio per la sua finestra; su schermi piccoli la sua interfaccia utente può non essere completamente visualizzabile.
Se ciò accade, prova a ridurre la dimensione del suo font con i tool type FONTNAME e FONTSIZE.

VisualPrefs trae un grande beneficio da un'utility che permetta di definire e bloccare TUTTI i colori del Workbench, invece che solo otto di essi come si può fare con l'editor Palette standard di sistema.
Esistono diverse utility di questo tipo su Aminet, e ce n'è anche una scritta da me, "FullPalette", disponibile su Aminet come util/wb/FullPalette22.lha (nel momento in cui scrivo; ora il suffisso 22 può essere cambiato).
Naturalmente ti consiglio di usare questa. :-)
Nuovo! Se usi FullPalette, assicurati di avere almeno la versione 40.20 di FPPrefs, altrimenti la funzione di caricamento bitmap di VisualPrefs non funzionerà correttamente. Puoi trovare una versione adeguata di FPPrefs in tutti gli archivi di VisualPrefs 1.5.

1.20 Tutto qui?

TUTTO QUI?

=====

No. Ho sicuramente dimenticato qualche punto, per cui se ti imbatti in qualcosa che ti sembra strano o poco chiaro non esitare a scrivermi per chiedere delucidazioni.

1.21 Così vuoi essere un utente registrato?

COME REGISTRARSI A VISUALPREFS

=====

Per favore, leggi attentamente il testo che segue!
Il metodo di registrazione è molto semplice. Devi solo stampare il **modulo di registrazione**, compilarlo e spedir **me** lo insieme alla somma di denaro richiesta.
La quota di registrazione è di:

- L. 10.000 per una spedizione del keyfile per posta elettronica (e-mail), o
- L. 14.000 per una spedizione del keyfile per posta normale.

Puoi scegliere tra diverse modalità di pagamento:

- o Spedire il denaro in una busta insieme al modulo di registrazione
- o Spedire un vaglia e spedire il modulo di registrazione in una busta (specifica "Registrazione di VisualPrefs" sul modulo del vaglia)
- o Preparare un assegno circolare e spedirlo in una busta insieme al modulo di registrazione

Mi dispiace, ma al momento non posso accettare carte di credito.

Se lo ritieni opportuno, puoi anche spedirmi il modulo di registrazione via e-mail per essere sicuro che io abbia ricevuto il tuo ordine; tuttavia ciò è abbastanza inutile. Ma PER FAVORE mettilo ANCHE nella busta insieme al denaro o assegno.

Puoi scegliere se ricevere il keyfile per e-mail o per posta normale.

o Se decidi di riceverlo per e-mail, per favore indica il tuo indirizzo e-mail nel modulo di registrazione.

o Se decidi di riceverlo per posta normale, per favore inserisci un floppy disk preformattato (DD oppure HD) nella busta.

Ti spedirò il keyfile appena avrò ricevuto SIA il modulo di registrazione CHE il pagamento. Se richiedi una spedizione per posta normale, per favore lasciami 2-8 settimane per la consegna.

Ripeto qui il mio indirizzo:

Massimo Tantignone

Via Campagnoli, 4

28100 Novara (NO)

Se qualsiasi cosa non fosse chiara, per favore scrivimi per avere maggiori informazioni. Grazie!

1.22 Modulo di registrazione per VisualPrefs

MODULO DI REGISTRAZIONE PER VISUALPREFS

=====

Per favore, stampa e compila questo modulo di registrazione, poi spedisilo insieme al pagamento a:

Massimo Tantignone

Via Campagnoli, 4

28100 Novara (NO)

8<-----TAGLIARE QUI-----

===== Modulo di registrazione per VisualPrefs =====

===== valido solo per l'Italia =====

 Per favore, segnare con una 'X' le caselle corrispondenti alle vostre scelte

 Vorrei diventare un utente registrato di VisualPrefs. A tale scopo spedisco, insieme al presente modulo di registrazione (nella stessa busta, oppure separatamente se il modulo è spedito via e-mail):

- La somma in denaro richiesta (vedi sotto) sotto forma di contante
 Un assegno per tale importo
 Un documento comprovante il versamento di tale somma (esempio: ricevuta)
 Niente, poiché ho spedito/spedirò un vaglia postale

So che la somma in denaro richiesta per la registrazione è:

- L. 10.000 per una spedizione del keyfile per posta elettronica (e-mail), o
- L. 14.000 per una spedizione del keyfile per posta normale.

Pertanto, desidero ricevere al più presto il mio keyfile personale per:

- Posta elettronica (e-mail) all'indirizzo indicato più sotto
 Posta normale (per favore, allega un floppy disk preformattato)

Se il keyfile viene spedito per posta normale, lascio un tempo di 2-8 settimane per la consegna, a partire dal giorno in cui l'autore avrà ricevuto sia il modulo di registrazione che il pagamento.

I miei dati personali sono:

Nome _____ Cognome _____

Via _____ N. _____

Città _____ Provincia ____ CAP _____

Indirizzo e-mail _____@_____

Versione di VisualPrefs che sto usando _____

(Facoltativo) Configurazione Amiga posseduto/i _____

 Garantisco che il keyfile che riceverò non verrà distribuito e sarà utilizzato solo da me su uno o più computer di mia proprietà.

Data _____ Firma _____

1.23 Traduzioni in altre lingue

TRADUZIONI

=====

Se ti serve una versione in un'altra lingua del file .catalog e della documentazione, prova a cercare su Aminet un file chiamato "util/wb/VisualPrefs_XX.lha", dove al posto di "XX" dovresti mettere

il suffisso del dominio Internet del paese in cui si parla la lingua desiderata, in lettere maiuscole (esempio: "util/wb/VisualPrefs_DE.lha per la versione tedesca, "util/wb/VisualPrefs_RU.lha" per quella russa, e così via).

Se non lo trovi e vuoi scriverlo tu stesso, per favore spediscimi un'e-mail e chiedimi se qualcuno lo sta già facendo. Se nessuno lo sta facendo ti verrà assegnato il lavoro :)

Se lo TROVI, potrebbe darsi che il suo contenuto si riferisca ad una versione più vecchia di VisualPrefs. In tal caso devi solo essere paziente e aspettare che i traduttori rilascino la nuova versione...

Grazie ad ATO e ai miei altri traduttori indipendenti per l'eccellente lavoro!

1.24 Grazie a...

GRAZIE A...

=====

Molti ringraziamenti vanno ai miei fedeli (be', la maggior parte almeno :) beta-tester, senza i quali lo sviluppo di VisualPrefs non sarebbe stato possibile.

Essi sono, in ordine strettamente alfabetico:

Alex Pagnoni

Amedeo Brunetti

Cristian Castellari

Daniele Franza

Davide Benuzzi

Davide Pellegatti

Donato Filippo Rasmussen

Eugenio Gori

Fabio Rotondo

Federico Pomi

Francesco Leoni

Gabriele Favrin

Gabriele Greco

Giorgio Maone

Giuseppe Ammendolia

Greg Baldwin

Lorenzo Morselli

Luca Danelon

Luigi Catuogno
Marco De Vitis
Matthew Gregan
Mirco Zanca
Nik Soggia
Paolo Lencioni
Paolo Luzi
Riccardo Giangualano
Roberto Braidotti
Rudi Chiarito
Simone Tellini
Stefano Dardari
Ubaldo Flora
Grazie ancora a tutti voi!

Inoltre un ringraziamento speciale a Thomas Richter, per la sua gentile collaborazione nel rendere ViNCeD del tutto compatibile con VisualPrefs e per il suo utile programma PatchWB. :-)

1.25 Progetti per il futuro di VisualPrefs

PROGETTI PER IL FUTURO DI VISUALPREFS

=====

Beh... naturalmente vorrei aggiungere ulteriori stili per le immagini, migliorare la capacità di usare bitmap custom per i gadget di sistema, aggiungere nuove possibilità per finestre e gadget, e così via. Anche un'interfaccia per sviluppatori, presumibilmente tramite una "visualprefs.library" liberamente distribuibile, sarebbe un'idea interessante. Molti utenti mi hanno spedito le loro idee per dei miglioramenti. Grazie a tutti voi! Benché non possa promettere niente, i vostri suggerimenti verranno presi seriamente in considerazione nel corso degli sviluppi futuri. Alcune persone mi hanno scritto che l'editor GUI fa schifo, ed io tendo ad essere d'accordo. E' stato sviluppato insieme a VisualPrefs, per cui la bontà del design ha avuto una priorità inferiore rispetto al supporto di tutte le caratteristiche di VisualPrefs. Ora di sicuro andrebbe riscritto da zero, e magari un giorno o l'altro riuscirò anche a trovare il tempo di farlo. Certamente dovrò rendere VisualPrefs molto più modulare prima di aggiungere qualsiasi nuova caratteristica molto significativa. Altrimenti l'eseguibile diventerebbe davvero troppo grande (lo è già). Nuovo! Fortunatamente questo non è stato necessario per supportare le

immagini custom per i gadget di sistema, dopotutto ;-)

La mia idea è che ogni stile per i vari elementi della GUI diventi un modulo esterno (come una libreria condivisa), così che l'utente possa decidere se installarlo o no; inoltre in questo modo sarebbe possibile per chiunque creare i propri stili e anche distribuirli. In effetti, questo è proprio ciò su cui sto lavorando principalmente al momento...

Quanto di tutto ciò verrà realizzato dipende da diversi fattori, soprattutto:

1. Quanto tempo i miei studi mi lasceranno dedicare alla programmazione;
2. Quali caratteristiche avrà già la GUI del futuro AmigaOS 3.5;
3. Che tipo di feedback riceverò dagli utenti di Amiga.

Così, se vuoi vedere nuove caratteristiche aggiunte a VisualPrefs, per favore registrati! ;)

1.26 Bug e problemi noti di VisualPrefs

BUG E PROBLEMI NOTI DI VISUALPREFS

=====

Ahem. Qui troverai alcune informazioni circa i problemi che attualmente potresti incontrare usando VisualPrefs.

o Nuovo! Alcuni utenti di schede PPC Phase 5 hanno riferito di avere iniziato a riscontrare strani problemi con VisualPrefs dopo avere aggiornato la flashrom della loro scheda alla versione più recente disponibile sul sito FTP di P5. Ciò sembra accadere specialmente a persone che hanno anche una scheda grafica CyberVisionPPC o BVisionPPC. La stranezza è che VisualPrefs funziona normalmente sugli stessi sistemi senza la scheda PPC o con una versione di flashrom più vecchia.

Non so ancora cosa possa provocare il problema; naturalmente sto indagando seriamente su ciò, ma il fatto di non avere una scheda PPC decisamente non aiuta. Sembrerebbe essere un problema di stack overflow nella maggior parte dei casi, ma questo non sembra ancora coprire ogni singolo fatto...

o Nuovo! Apparentemente su alcuni sistemi usare FBlit insieme a VisualPrefs può corrompere l'aspetto dei gadget di sistema. Non ho ancora una soluzione a parte rimuovere VisualPrefs oppure FBlit... spiacente.

o Certe finestre di alcuni programmi MUI (come IBrowse) compaiono vuote se lo spessore del bordo superiore delle finestre è diverso dal valore (titlebar height increment + 2).

È veramente un problema arduo, non so se riuscirò mai a trovare una soluzione.

Per ora imposta il bordo superiore ad un valore == (t. h. increment + 2).

o MagicMenu 2.19+ visualizza sempre una barra dei menu di altezza giusta, ma i titoli dei menu non sono centrati verticalmente al suo interno.

Quindi per ora è necessario usare l'opzione "Correggi MagicMenu" ("Patch MagicMenu") di VisualPrefs per ottenere la centratura.

Ho già spiegato il problema all'autore di MagicMenu e spero che se ne occupi presto.

o Sembra che Prop3D provocasse dei problemi se usato insieme ad ARQ_E_MagicMenu, ma non sono ancora riuscito a riprodurre questo bug. Ora fatemi sapere se questo succede ancora con VisualPrefs.

o Ci sono ancora delle stranezze nell'editor GUI che per il momento non sono riuscito a rintracciare. Continuate ad inviare quei bug report... ;)

o Problemi di visualizzazione usando Thor sullo schermo Workbench. È risultato che questo non dipende da VisualPrefs di per sè, ma solo dalla scelta di colori per le penne shine/shadow/fill. Se hai questo problema prova a selezionare penne che siano tutte il più possibile "vicine" tra loro nella palette.

In particolare dovrebbe funzionare se tutti gli indici delle penne in questione danno lo stesso resto (intero) se divisi per 4 (es.: penne 4, 5, 6 e 7).

1.27 Conclusione

CONCLUSIONE

=====

Se VisualPrefs dovesse darti problemi segnalami la cosa, cercando di fornirmi la massima quantità di informazioni sull'accaduto, sulla tua configurazione (OS, RAM, CPU, scheda grafica, ecc.), sulla versione di VisualPrefs in uso e soprattutto su quali altri programmi giravano insieme a VisualPrefs quando si è verificato il problema.

È possibile che alcuni bug mi siano già noti (uso VisualPrefs ormai da parecchi mesi) ma che non siano materialmente eliminabili. Del resto Intuition, per quanto flessibile, non è stata creata per fare simili cose :-] Per favore, scrivi anche per dirmi che VisualPrefs funziona bene sul tuo sistema, se è così!

Puoi anche darmi dei suggerimenti riguardo ad eventuali modifiche e/o miglioramenti del programma, ma tieni presente che per ora devo dare la precedenza all'eliminazione dei bug.

Infatti non sono sicuro che abbia ancora senso continuare a sviluppare il programma, considerando che, qualunque sia il successore dell'attuale

AmigaOS, probabilmente non avrà più bisogno di VisualPrefs (si spera!).

Quindi, per il momento, mi sembra più importante eliminare bug e inefficienze della versione attuale.

Per finire, ricorda che VisualPrefs è un progetto "in corso" e come tale può sempre subire delle variazioni di rotta (non sempre dipendenti dalla mia volontà, purtroppo).

Chiedo scusa in anticipo per non essere sempre in grado di rispondere immediatamente ai vostri messaggi, ma i miei studi non mi permettono di usare il mio Amiga tanto spesso quanto vorrei.

Comunque faccio del mio meglio per rispondere a TUTTA la posta elettronica, sia pure lentamente.

Ciò detto, buon divertimento con VisualPrefs!

Massimo Tantignone (tanti@intercom.it)

[<http://www.intercom.it/~amigaws>]

1.28 La storia di VisualPrefs

LA STORIA DI VISUALPREFS

=====

1.5 (25.5.99)

Bug-fix:

- Corretto un errore nell'editor GUI che impediva al cycle gadget usato per impostare l'aspetto degli elementi "pop-up" evidenziati di funzionare correttamente.
 - VisualPrefs poteva non riuscire a liberare un po' di memoria alla chiusura dello schermo Workbench. Corretto.
 - Ora VisualPrefs gestisce molto meglio la palette degli schermi a due colori.
 - I gadget stringa di GadTools a volte potevano avere una cornice di dimensioni sbagliate. Corretto.
 - Impostare le preferenze al modo "Quattro colori" sullo schermo Workbench e poi visitare un altro schermo non provoca più la perdita delle impostazioni multicolore (venivano sovrascritte da quelle a quattro colori).
 - Gli angoli delle ombre dei menu pop-up hanno ora la forma corretta quando l'opzione "angoli arrotondati" è attiva.
 - La retinatura per i gadget disabilitati in modo standard e per lo sfondo dei gadget proporzionali di GadTools veniva disegnata con il colore sbagliato nella zona di preview dell'editor GUI. Corretto.
 - Corretto un bug nel codice che gestisce il gadget di profondità dello schermo, che poteva provocare dei deadlock in particolari circostanze.
-

- Corretti alcuni dettagli del display di preview nell'editor GUI.
- Se uno schermo che usava il template non poteva venire aperto, VisualPrefs incrementava ugualmente il contatore per l'uso del template e poi non lo decrementava più. Corretto.
- Aggiunto un "workaround" per un conflitto con NewIcons a causa del quale i titoli delle finestre venivano scritti più di una volta e leggermente sfasati quando era attiva l'opzione "Outline" di NewIcons.
- Aggiunto del codice che controlla lo stack nel patch a "frameiclass": ora le routine custom di VisualPrefs non vengono eseguite se lo stack è troppo basso. Questo impedisce che l'input.device vada in crash a causa di uno stack overflow quando si fa click su certe GUI (fortunatamente piuttosto rare) molto affamate di stack.
- Ora il contorno chiaro della titlebar dello schermo tenta di ridisegnarsi quando viene danneggiato dai messaggi sulla titlebar di Directory Opus.
- Aggiunto un "workaround" per un bug di WordPerfect che impediva ai requester del programma di essere visualizzati in presenza di VisualPrefs.

Miglioramenti:

- Ho aggiunto il supporto delle immagini bitmap esterne per i gadget di sistema! Inoltre si possono ridefinire anche i simboli dei gadget checkbox e cycle. Vedere la nuova [sezione](#) per imparare come si usa questa feature, nonché l'immagine "Sample.ilbm" ed il set di bitmap di esempio che si trovano in questo archivio.
- Ora lo stile della cornice e lo stile dei simboli interni per i gadget di sistema sono indipendenti l'uno dall'altro, e possono pertanto essere scelti separatamente. È stato aggiunto un certo numero di nuovi stili per la cornice, che possono venire usati insieme ad uno qualunque dei soliti stili per i simboli (Standard, XEN, Future, Flat).
- Ho aggiunto una nuova penna (Inactive Glyph) per selezionare il colore dei simboli dei gadget di sistema nei bordi delle finestre inattive.
- Ho aggiunto un'opzione che permette di usare le penne Fill Shine e Fill Shadow per i contorni delle cornici selezionate (se "Look alternativo..." è disattivato).
- Ora le cornici XEN selezionate sono riempite con la penna Foreground (invece che la penna Background) se l'opzione "Non riempire le cornici selezionate" non è attiva.
- Ora il requester "Intuition deve aggiornare lo schermo del Workbench..." mostrato da VisualPrefs dovrebbe sempre sparire automaticamente quando tutte le finestre non Workbench sono state chiuse, proprio come fa il requester originale di IPrefs.

- Ora l'editor GUI tenta di aprire uno schermo clonato anche se quello richiesto è già aperto nel caso lo schermo già esistente sia troppo piccolo.
 - Aggiunta una nuova variabile d'ambiente "VisualPrefs/CopyGTText": impostandola a "1" si dice a VisualPrefs di copiare il testo dei label dei gadget button di GadTools, invece che fare semplicemente riferimento alla stringa originale. Questo può risultare utile se si usano dei programmi che erroneamente riutilizzano lo stesso puntatore a stringa quando creano una lista di gadget GadTools.
 - Ora i gadget stringa di GadTools possono avere un nuovo look quando sono disabilitati.
 - Ora VisualPrefs può (opzionalmente) cambiare le penne DrawInfo standard di sistema con tutti gli schermi, invece che solo con lo schermo Workbench. Questo vale anche per il template. Inoltre, quando si fa ciò, un checkbox nella pagina "Bloccaggio colori" permette di indicare se si vuole che le penne standard di sistema vengano sempre automaticamente bloccate (come normalmente farebbe Intuition) oppure se si preferisce bloccarle selettivamente a mano (come si fa di solito con le penne aggiuntive).
 - Il patch pop-up per i cycle gadget può ora opzionalmente disegnare il pannello del menu direttamente sulla bitmap dello schermo, invece di aprire una finestra. Questo aumenta la "fluidità" delle operazioni con i menu pop-up.
 - I menu pop-up per i cycle gadget possono ora avere un simpatico effetto di zoom quando si aprono e si chiudono, con una durata configurabile.
 - Un nuovo tool type SCREENBARFONT per l'editor GUI, che permette di usare il font dello schermo corrente per le titlebar di schermi e finestre disegnate nella zona di preview, anche se si utilizza un font diverso per il resto dell'editor. In questo modo si possono vedere i gadget della titlebar con l'esatta dimensione che avrebbero sullo schermo corrente, piuttosto che su uno schermo utilizzando il font dell'editor.
 - Quando si salva il template ora l'editor GUI mostra un vero e proprio requester con un certo numero di gadget che permettono di scegliere tutte le opzioni per il template in una volta sola, invece di dover attraversare una serie di semplici EasyRequester.
 - Una nuova opzione "Alloca nuovo colore" per il template, che permette una selezione dei colori più precisa di "Trova migliore corrispondenza", creando il colore se non ne esiste già uno adatto (tuttavia non blocca la penna).
 - Una nuova opzione "Blocca penne" per il template, che permette di bloccare
-

tutte le penne GUI degli schermi a cui il template viene applicato (solo se il template usa i valori salvati per l'assegnamento delle penne, altrimenti non è necessario).

- Una nuova opzione "Soglia bitplane" per il template, per determinare un numero minimo di bitplane sotto il quale alle penne vengono assegnati dei semplici valori di default indipendentemente dal metodo scelto per l'assegnamento delle penne. Ciò è particolarmente utile con il remapping dei colori delle penne, che di solito funziona bene con schermi profondi ma dà risultati scadenti su schermi con pochi colori.

- Una nuova opzione "Accetta schermi anonimi" per il template, che dice a VisualPrefs di applicare il template anche agli schermi senza titolo.

- Ho riscritto alcune parti dell'editor GUI per renderlo un po' più veloce, specialmente durante il refresh o il ridimensionamento della sua finestra.

- Ora la voce di menu "Carica..." non è più disabilitata sugli schermi diversi da quello Workbench, il che permette di caricare file di preferenze di preset su qualsiasi schermo. Inoltre, quando si carica un file di preset che contiene una sola definizione di schermo, si può ora scegliere di applicarla allo schermo che si sta configurando invece che aggiungerla alla lista degli schermi o sostituirla alla lista (tuttavia, si noti che la applicazione non modifica l'assegnamento delle penne).

- A grande richiesta (circa tre persone, una delle quali non me l'ha chiesto direttamente) VisualPrefs ora può rendere il gadget di ridimensionamento delle finestre più stretto dei 18 pixel standard, restringendo quindi anche il bordo destro delle finestre.

Tuttavia, poiché Intuition NON supporta veramente una cosa simile, per ottenere ciò il patch deve ridisegnare rapidamente il bordo destro della finestra quando questa viene aperta. Si spera che su sistemi abbastanza veloci la cosa non si noti troppo; se si nota, non usare questa feature.

- Una nuova voce di menu in GUI permette di lanciare il proprio editor per la palette preferito. Il default è SYS:Prefs/Palette, ma si può cambiarlo usando il nuovo tool type PALETTE per indicare un editor diverso (come FullPalette).

- L'editor GUI ora legge alcune impostazioni (attualmente SCREENBARFONT e PALETTE) dalla sua icona se non vengono specificate sulla linea di comando quando viene lanciato da Shell.

- Nuovi gadget "Bl. tutto" (blocca tutto) e "Lib. tutto" (libera tutto) aggiunti alla pagina "Bloccaggio colori" per maggiore comodità.

- Leggermente migliorate le proporzioni dei simboli freccia nei bordi delle finestre con lo stile "Borderless" per le cornici di sistema.

- Una versione recente di FPPrefs (40.22) è inclusa per chi usa FullPalette e non ha ancora prelevato l'ultima release da Aminet. Le versioni precedenti alla 40.20 non funzionano correttamente con VisualPrefs 1.5.
- Ora la titlebar dello schermo può avere un'altezza diversa rispetto alla titlebar delle finestre! Se si hanno gadget della titlebar quadrati è possibile costringere il gadget di profondità dello schermo a mantenere la stessa larghezza del gadget di profondità delle finestre impostando un bit nella **variabile d'ambiente** "Special".
- Impostando un bit nella **variabile d'ambiente** "Special" è ora possibile avere un nuovo look globale con contorni 3D più spessi per le cornici XEN usate per i pulsanti.
- Ora i gadget GadTools in stile XEN usano la penna Text (invece che la penna Fill Text) per il loro testo quando sono in stato "selezionato". Ciò preserva il corretto look XEN indipendentemente da quale colore si scelga per i titoli delle finestre.
- Due nuove **variabili d'ambiente**, "SafetyLevel" e "MinStackSize", che permettono di scegliere il comportamento di VisualPrefs in condizioni di scarsità di stack all'interno dei suoi patch alle classi BOOPSI di sistema. Se necessario, ora VisualPrefs è in grado di passare temporaneamente ad uno stack più grande quando viene eseguito il codice delle classi BOOPSI. Nota bene: questa feature è da considerarsi sperimentale!
- Ora la zona di preview dell'editor GUI dovrebbe essere visualizzata un po' più velocemente sugli schermi hicolor e truecolor.
- Aggiunte informazioni sulla nuova mailing list di VisualPrefs.

1.4 (23.7.98)

Bug-fix:

- Aggiunto un "workaround" per poter aggirare un bug della funzione graphics.library/BlitMaskBitMapRastPort() a causa del quale i gadget di sistema apparivano rovinati sugli schermi a 8 bit quando era attiva la compatibilità con Birdie.
- Aggiunto un "workaround" per un bug di CyberGraphX a causa del quale il disegno di linee produce a volte risultati diversi da quelli attesi quando è attiva l'opzione PLANES2FAST. Questo influenzava soprattutto la forma delle frecce XEN.
- Corretti due errori nell'aspetto delle frecce orizzontali in stile "Standard".
- Ora i titoli delle finestre non dovrebbero più apparire doppi (e sfasati) quando è in funzione il patch PowerWB.
- Corretto un bug nel rendering delle titlebar delle finestre in presenza

di Birdie.

- Ora l'editor GUI controlla sempre la versione dei file catalog.
- Corretto un bug che provocava una chiamata della funzione Draw() con una coordinata illegale di -1 durante l'applicazione del patch per KingCON.
- Ora VisualPrefs verifica che uno schermo possa effettivamente essere chiuso prima di rimuovere le sue modifiche. Questo dovrebbe risolvere la maggior parte dei problemi di "GUI che ritorna allo stato normale" verificantisi con programmi come WebDesign e Cinema4D.
- Usando MagicMenu in modalità non-blocking le titlebar delle finestre coperte da un menu non hanno più il loro titolo ridisegnato nella posizione sbagliata quando il menu si chiude.
- I cycle gadget nello stile "Future/Flat", quando premuti, avevano il loro simbolo disegnato con un colore sbagliato se la cornice del gadget non usava la penna Fill per il suo sfondo nello stato "selected". Corretto.

Miglioramenti:

- Ora i cycle gadget possono visualizzare un menu pop-up quando vengono premuti! Il comportamento del menu pop-up può essere configurato con l'editor GUI (mi dispiace, ma questo ancora non appare nella zona di preview). Si può anche impostare un ritardo per l'apparizione del menu pop-up, in modo che con click "rapidi" il cycle gadget si comporti in modo tradizionale. Per favore, [leggete la guida](#) per saperne di più.
- I gadget button e cycle di GadTools disabilitati possono ora essere visualizzati con un nuovo look 3D (senza il "ghosting" e con il testo rientrante). Si possono anche scegliere i colori da usare per questo effetto.
- I gadget button e cycle di GadTools ora possono "spostare" il loro contenuto quando vengono premuti (come le frecce degli scroller).
- Ora si può fare in modo che i gadget dei bordi in stile "Future" reagiscano soltanto ai click fatti all'interno dell'immagine del "pulsante" vero e proprio, piuttosto che a quelli fatti sull'intero hit box del gadget.
- E' ora possibile scegliere un look XEN per i gadget di GadTools senza influenzare tutte le altre cornici 3D nel sistema (ma naturalmente si può ancora farlo anche nel vecchio modo).
- Ora si può avere la compatibilità con Birdie su tutti gli schermi, non solo lo schermo Workbench. Il modo di configurarla E' CAMBIATO, per favore [leggete la guida](#)! Ora richiede anche che si imposti un'opzione con l'editor GUI.
- Ora la titlebar degli schermi può essere resa completamente 3D, aggiungendo i bordi "chiari" che mancavano a sinistra e in alto. E' stata aggiunta una

nuova penna (Bar Contour) a questo scopo.

- Ora si può impostare il colore dei titoli delle finestre inattive.
- Il metodo IM_FRAMEBOX di "frameiclass" ora riflette il vero spessore dei bordi della cornice.
- Il programma "PatchWB" di Thomas Richter è stato aggiunto all'archivio di distribuzione di VisualPrefs; dovrebbe correggere una volta per tutte il fastidioso problema del blocco alla riapertura dello schermo Workbench, eliminando la sua vera causa. Grazie Thomas!
- Finalmente si può installare una vera versione 68060 di VisualPrefs e GUI.
- Ora lo script di installazione permette di scegliere se installare o no le icone, così si può evitare di sovrascrivere le proprie icone già presenti.
- L'editor GUI ora inserisce un numero di versione nel file di preferenze quando salva. Questo renderà molto più facile in futuro aggiungere nuove caratteristiche senza perdere compatibilità.

1.3c (30.12.97)

Piccolo aggiornamento:

- Corretto un errore che provocava degli Enforcer hit all'apertura delle finestre del Workbench in presenza del patch PowerWB.
- Ora i gadget iconify e padlock di DirOpus dovrebbero essere modificati in qualunque finestra appaiano; prima alcune finestre sfuggivano a VisualPrefs.
- Ora l'editor GUI salva un file "palette.prefs" con le impostazioni di default nel caso non ne esista già uno.

1.3b (15.12.97)

Piccolo aggiornamento:

- La compatibilità con Birdie nei modi hi-color e true-color era stata danneggiata dalla precedente correzione. Ora funziona di nuovo.

1.3a (12.12.97)

Piccolo aggiornamento:

- Corretto uno strano errore che impediva a VisualPrefs di funzionare sulla maggior parte dei sistemi V39 (Kickstart 3.0).
- Leggermente modificata la documentazione.

1.3 (26.11.97)

Bug-fix:

- Corretto un errore che faceva visualizzare finti messaggi di errore al mailer YAM.
- Ora viene modificato anche il gadget iconify della finestra del lettore di testo di DirOpus.
- Il titolo dello schermo di DirOpus non veniva sempre centrato in verticale.

Ora è corretto.

- Eliminato un Enforcer hit con DirOpus 4.
- Ora i gadget aggiuntivi nella titlebar (come quelli di MUI) hanno i colori giusti su schermi Picasso96 hicolor e truecolor.
- La precedente correzione per il problema con YAM, reperibile sulla mia home page, provocava errori di indirizzamento sulle CPU 68000 base. Ora è corretto.
- Con gadget di grandi dimensioni nella titlebar, a volte il titolo della finestra copriva parte del gadget immediatamente alla sua destra. Ora è corretto.
- Il salvataggio delle preferenze non corrompe più la titlebar di alcuni schermi se essi hanno un'altezza della titlebar incrementata.
- Ora i blocchi alla riapertura dello schermo Workbench quando si salvano le preferenze dovrebbero verificarsi più difficilmente.

Miglioramenti:

- Ora VisualPrefs può essere reso compatibile pressoché al 100% con Birdie! Vedere la documentazione per scoprire come ottenere ciò.
- Ora il patch per KingCON agisce anche su RAW: e KRAW:.
- Ora VisualPrefs modifica anche l'immagine del gadget iconify di Scalos.
- Ho aggiunto della documentazione per sviluppatori sulla classe "tbiclass". 1.2a (22.10.97)

Piccolo aggiornamento:

- Corretto un errore nello script di installazione.
- L'immagine per il gadget di profondità dello schermo in stile "Flat" ora usa la penna Bar Detail se la penna Glyph e la penna Bar Block hanno lo stesso valore.
- Corretto un errore nell'aspetto dell'immagine "padlock" inattiva nello stile "Standard". 1.2 (18.10.97)

Bug-fix:

- Il patch per il gadget "iconify" di ClassAct non funzionava con l'ultima release di ClassAct. Ora è stato corretto.
- Il "workaround" per la gadtools.library V39 non funzionava molto bene, così ne ho trovato un altro.

Miglioramenti:

- Ora VisualPrefs modifica i gadget aggiunti alla titlebar da DirOpus 5.5+. L'ho provato solo con Magellan, ma dovrebbe funzionare anche con le release precedenti. Spero che vi piaccia la nuova immagine "padlock"...
- Ho rinominato "iconifyimageclass" in "tbiclass" per rispettare la nuova API di ViNCEd. Ora VisualPrefs dovrebbe essere compatibile al 100% con

ViNCEd (3.53+).

- Ora si può scegliere di installare una versione di VisualPrefs e GUI compilata per 68020/030 oppure 68040/060.
- Alcune ottimizzazioni al codice di certi patch.
- Naturalmente questa release contiene anche tutte le modifiche introdotte nella release 1.1, che non è stata rilasciata su Aminet (vedi sotto).

1.1 (3.10.97)

Alcuni bug-fix:

- Niente più crash con i gadget "screen close" di MUI.
- La titlebar degli schermi non viene più corrotta sotto CyberGraphX 3 con l'opzione SUPERLAYERS attivata.
- L'editor GUI ora riempie correttamente il buco dello scroller orizzontale nell'area di preview se si seleziona "Riempire aree rientranti...".
- Ora l'editor GUI permette di usare font con un'altezza inferiore a 7 pixel; il nuovo limite è 5 pixel.
- I gadget freccia di GadTools non venivano modificati se la loro larghezza o altezza era inferiore a 10 pixel; ora il limite è 9 pixel.
- L'immagine dei gadget CheckBox a volte copriva parte del bordo.
- Aggiunto un "workaround" per un bug nella gadtools.library V39 che riguarda la visualizzazione del contenuto dei gadget numerici. Spero che funzioni!
- Il menu "Globale" ora viene aggiornato correttamente quando si seleziona "Ultimi valori salvati" dal menu "Editor".

Miglioramenti:

- Il rendering dei gadget MUI nella titlebar ora dovrebbe essere un po' più veloce.
- Aggiunto un patch per MagicMenu 2.19+ che permette di centrare verticalmente i titoli dei menu nella barra dello schermo.
- Aggiunta la possibilità di inibire l'uso del template.
- Aggiunta la classe pubblica "iconifyimageclass" che può essere utilizzata da programmi come ViNCEd.

1.0a (26.7.97)

Piccolo aggiornamento:

- Corretti alcuni errori nello script di installazione.
- Aggiunto qualche ulteriore controllo di sicurezza nell'editor GUI.
- In alcuni casi il Workbench si bloccava se veniva chiuso e poi riaperto.

Ora questo non dovrebbe più succedere.

- Leggermente modificata la documentazione.

1.0 (23.7.97)

Primo rilascio su Aminet.

Beta release da n. 1 a n. 7

Release private per beta-tester.

1.29 La mailing list per gli utenti di VisualPrefs

LA MAILING LIST PER GLI UTENTI DI VISUALPREFS

=====

E' disponibile una mailing list (in lingua inglese) per gli utenti di VisualPrefs. Ci si può iscrivere a questa lista per conversare con altri utenti di VisualPrefs, per scambiarsi idee sulla configurazione della GUI o per chiedere aiuto riguardo a piccoli problemi comuni. Questo può essere importante specialmente in periodi come quello estivo, in cui non sono in grado di rispondere alle domande che mi vengono poste via e-mail.

Per iscriversi alla lista basta mandare un'e-mail a
vpml-subscribe@onelist.com

senza specificare niente di particolare nel soggetto o nel testo.

Potrà essere richiesta una conferma con una seconda e-mail, a seconda che si sia già oppure no un utente registrato di ONElist.

Ci si può iscrivere alla lista anche seguendo l'apposito link che si trova sulla mia pagina web nella sezione "Progetti".

Per annullare l'iscrizione si può spedire un'e-mail a
vpml-unsubscribe@onelist.com

oppure semplicemente chiedere a me di essere rimossi dalla lista.

Buon divertimento con la mailing list di VisualPrefs!

1.30 Alcune informazioni sull'autore di VisualPrefs

INFORMAZIONI SULL'AUTORE

=====

Massimo Tantignone

Via Campagnoli, 4

28100 Novara (NO)

ITALIA

E-mail: tanti@intercom.it

WWW: <http://www.intercom.it/~amigaws>