

Amaster_G

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Amaster_G		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		January 5, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Amaster_G	1
1.1	AMaster_G.guide	1
1.2	AMaster_G.guide/1	2
1.3	AMaster_G.guide/2	2
1.4	AMaster_G.guide/3	3
1.5	AMaster_G.guide/4	4
1.6	AMaster_G.guide/5	4
1.7	AMaster_G.guide/6	5
1.8	AMaster_G.guide/7	6
1.9	AMaster_G.guide/8	6
1.10	AMaster_G.guide/9	7
1.11	AMaster_G.guide/10	8
1.12	AMaster_G.guide/11	14
1.13	AMaster_G.guide/12	17
1.14	AMaster_G.guide/13	18
1.15	AMaster_G.guide/14	19
1.16	AMaster_G.guide/15	20
1.17	AMaster_G.guide/16	20

Chapter 1

Amaster_G

1.1 AMaster_G.guide

Dies ist ein Guide-Script im AmigaGuide Format. Es kann von verschiedenen Programmen gelesen werden z.B. AmigaGuide, MultiView (OS 3.0) etc...

Inhalt der Dokumentation:

- Was ist AMaster
- Übersicht über wesentliche Programmfunktionen

- Leistungsmerkmale
- Übersicht über Features

- System-Vorraussetzungen
- Unbedingt zu beachten

- Rechtliches
- Unbedingt lesen !

- CLI-Parameter
- Cli Syntax

- WBench-ToolTypes
- WBench ToolTypes

- Intuition-Interface
- Benutzung der Gadgets

- OS 2.04 Gadgets
- Übersicht über Gadgettypen

- AMaster Hilfs-System
- Sonderfunktionen

- Das Hauptfenster
- Hauptfunktionen

- Das Voreinst. Fenster

Preferences Funktionen

Das Druck Fenster
Druck Einstellungen

Das Hilfsfenster
Bildschirmdruck und Hilfstextdarstellung

Technisches
Nicht nur für Programmierer

Adresse
Alle Post an ...

Liste der Dateien
Paket Liste

1.2 AMaster_G.guide/1

Was ist AMaster:

AMaster ist einfach ausgedrückt eine Adressenverwaltung.

Es besitzt eine Menge Funktionen und Features, die nicht unbedingt Standard für PD Programme sind.

Der Sinn von AMaster (ab jetzt AM genannt) besteht aber nicht darin kommerzielle Produkte, wie z.B. SuperBase oder DBase etc. zu ersetzen, sondern vielmehr darin eine kleine, leicht zu bedienende, billige (umsonst !) Adressenverwaltung zu sein.

Ich habe dieses Programm geschrieben, da mir ein solches Programm bisher gefehlt hat und da andere ähnliche Programme, die z.T. sogar noch .arghh.. geschrieben waren, unter Shareware liefen und ich den Preis für nicht unbedingt gerechtfertigt gehalten habe.

1.3 AMaster_G.guide/2

Leistungsmerkmale:

AM hat eine Vielzahl von Funktionen, ich will hier nur die wichtigsten nennen:

- Fontunabhängig, d.h. AM paßt die Größe der Fenster und Gadgets dem jeweils verwendeten WBenchfont an. Das ist der Font, der für Standarttexte oder sonstige Texte verwendet wird und mit dem `SYS:Prefs/Font` Programm eingestellt werden kann.
- unendlich viele Einträge pro Datei (nur vom verfügbaren Speicher abhängig),

- Filerequester-Support bei allen Lade- und Speicherfunktionen,
- Voreinstellungen sind abspeicherbar,
- Sortierung nach jedem Feld (Kriterium) in aufsteigender (von a-z) oder absteigender (z-a) möglich, bis zu einer Anzahl von 10000 (!) Einträgen,
- Selektierung mit PatterMatching (#?,##,[],~#? ...) möglich,
- Selektierung nach jedem Feld (Kriterium) mit Groß- oder Kleinschreibungsunterscheidung,
- Iconify-Funktion,
- Bewegung in Datei mit Rollbalken oder Pfeiltasten oder Goto-Requester,
- Volles Intuition- (GadTools-) Benutzer-Schnittstelle,
- Voll maus- oder tastatursteuerbar,
- Online-Hilfe-System für jedes Gadget, TastenKommando, ShortCut oder Menu,
- Dynamische Speicherverwaltung,
- Viele Druckoptionen, linker Rand, rechter Rand, Seitenlänge, oberer Rand, jedes Feld kann zum Ausdruck einzeln freigegeben werden,
- Ausdruck zum Drucker, in eine Datei oder auf den Bildschirm möglich,
- Zustandsanzeige von laufenden Operationen (Progress Indicator),
- voll unter OS 2.xx geschrieben,
- gut aussehend (ähemm)...

1.4 AMaster_G.guide/3

System-Vorraussetzungen:

AMaster benutzt viele Funktionen der Kickstart 2.04 und ist so unter Vorgängerkickstartversionen leider nicht lauffähig.

AM läuft auf Amigas mit mindestens 512k Speicher und dem jeweils eingestellten Druckertreiber zusammen.

1.5 AMaster_G.guide/4

Rechtliches:

Ich habe mich entschlossen dieses Programm und alle beigefügten Dateien und Scripts, sowie aller Anleitungen, als FREEWARE zu deklarieren.

D.h.:

Jeder kann AMaster benutzen.

Jeder darf AMaster weitergeben, wenn:

1. Alle unten aufgeführten Programme mit weitergegeben werden,
2. Keinerlei Veränderungen der unten aufgeführten Programmen (am Ende der Anleitung) vorgenommen wurden,
3. Bei Nachkompilierungen der QuellCodes muß ein Hinweis auf den Originalprogrammierer beigefügt sein, bei Herausgabe dieser, muß eine Kopie an mich gesandt werden.
4. AMaster darf nicht verkauft werden.

Außnahme: Es darf eine geringe Kopiergebühr erhoben werden, die aber 5 DM bzw. den entsprechenden Gegenwert in anderen Währungen nicht übersteigt.

5. AMaster darf nur als Teil eines kommerziellen Produktes herausgegeben werden, mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Autors (Adresse siehe weiter unten).

Zuwerhandlungen der oben Aufgeführten Konditionen werden Zivilrechtlich verfolgt.

Ferner wird für die Funktion des Programmes ,sowie möglicher Folgen der Benutzung des Programmes sowie der u. a. Dateien, keinerlei Gewährleistung übernommen.

!!! Alle Risiken trägt der Benutzer allein !!!

1.6 AMaster_G.guide/5

CLI-Parameter:

Beim CLI-Start hat man mehrere Kommandozeilenparameter zur Auswahl. Die Syntax lautet:

CLI-Parameter:

Syntax: AMaster Datei, Prefs=P/K, Icon=I/S, Help=H/S:

wobei

- Datei : Dies ist der Name einer von AMaster aus abgespeicherten Datei. Voreinstellung: keine.
- Prefs : Dies ist die Voreinstellungsdatei, die AMaster benutzen soll.
Voreinstellung: ENV:AMaster.prefs
ENVARC:AMaster.prefs
Kann keine der beiden Dateien geladen werden, werden die internen Voreinstellungen benutzt.
- Icon : Wenn Icon angegeben wird, startet AM im iconifyten Zustand, d.h. es wird nicht das große Hauptfenster dargestellt, sondern ein kleines Fenster, dessen Höhe nur der Titelleiste entspricht. Klickt man mit der Maus auf das ZipGadget (links neben dem TiefenGadget), wird das Fenster auf normale Größe gebracht.
Voreinstellung: aus
- Help : Anstatt das Programm zu starten, gibt AM nur einen Hilfstext ins CLI-Fenster aus.
Dieser Text erscheint auch bei Falscheingabe der Kommandozeilensyntax.

1.7 AMaster_G.guide/6

WBench-ToolTypes:

Von AMaster:

- FILE = <Name der Adressendatei>
- PREFS = <Name der Voreinstellungsdatei>
- ICONIFY = <TRUE|FALSE>

Vom System:

- ToolPri = <Priorität des Programmes>
- CLI : Ein Requester öffnet sich und fragt nach Kommandozeilenargumenten für AMaster.

Will man, daß AM gleich beim Start eine Datei lädt, kann man beide Icons mittels Shift und linker Maustaste aktivieren und dann mit Doppelklick starten.

1.8 AMaster_G.guide/7

Intuition-Interface:

AMaster besitzt ein voll mausgesteuertes Intuition-Benutzer-Interface, d.h. alle Funktionen sind über Gadgets mittels Mausklick oder über Menuauswahl zu erreichen.

Für (fast) jedes Gadget existiert eine Taste, die man anstelle des Betätigens mittels Mausklick, drücken kann. Diese Taste ist im Allgemeinen durch einen Unterstrich dargestellt.

Für einige Tasten existiert kein Buchstabe, so z.B. für die Pfeiltasten, ESCAPE, RETURN etc.

Einige Gadgets sind durch solche Tasten aktivierbar.

Für Operationen, die eine gewisse Zeit dauern, wird ein kleines Fenster mit einem Balken und einer Textzeile geöffnet.

Als Text erscheint die Funktion, mit der AM gerade beschäftigt ist.

Der Balken zeigt die prozentuale Fortschreitung der Funktion an. Je nach ComputerTyp kann es hier deutliche Unterschiede der Geschwindigkeit geben.

Ist der Balken zu 100% ausgefüllt ist die Funktion beendet.

Startet man Funktionen, die länger dauern, wird das jeweilige Fenster 'abgeschaltet' (DISABLED). In dieser Zeit ist ein anderer Mauszeiger aktiv (ZZ...). Es können keine Klicks auf Gadgets oder Tastatureingaben in dieser Zeit gemacht werden. Nach Beendigung der Funktion erhält der Mauszeiger wieder das alte Aussehen und das Fenster ist wieder zur Eingabe bereit.

Da das Programm unter OS 2.04 entwickelt wurde, existieren auch die verschiedenen Arten von Gadgets, deren Benutzung ich hier nur einmal am Rande erleutern möchte:

1.9 AMaster_G.guide/8

OS 2.04 Gadgets:

BUTTON_GADGET:

Knopf Gadget - Wird durch einmaligen Druck mit der linken Maustaste invers dargestellt. Läßt man die Taste über dem Gadget los, wird die jeweilige Funktion gestartet.

CHECKBOX_GADGET:

Haken-Box - Dieses Gadget besitzt zwei Zustände aktiviert und nicht-aktiviert. Ist es aktiviert, ist eine kleiner Haken sichtbar, sonst nicht.

STRING_GADGET:

Texteingabefeld - Ermöglicht die Editierung des im Gadget stehenden Textes. Durch Drücken der RETURN - Taste, wird

der Editiervorgang abgeschlossen.

Das Drücken der unterstrichenen Taste entspricht einem Aktivieren dieses Gadgets mit der Maus.

CYCLE_GADGET:

Hier wird eine Auswahl aus Mehreren getroffen. Die momentane Auswahl wird angezeigt. Durch Klicken mit der linken Maustaste wird die nächste Auswahlmöglichkeit angezeigt.

Benutzt man die unterstrichenen Taste, hat das denselben Effekt wie ein Mausklick. Drückt man hingegen die unterstrichene Taste zusammen mit der Umschalttaste, wird nicht zur nächsten Auswahl sondern zur vorherigen Auswahl gewechselt.

MX_Gadget:

Auswahl Gadget - Hier hat man die Alternative zwischen den dargestellten Möglichkeiten. Die eingedrückt dargestellte Möglichkeit ist aktiv. Ein Aktivieren einer anderen Auswahl, deaktiviert die Erste.

SLIDER_GADGET:

Rollbalken - Der Körper (meist in schwarz) zeigt das Verhältnis der Anzahl aller Elemente zu den derzeitig dargestellten Elementen dar. Durch Klicken unterhalb oder oberhalb des Körpers aber innerhalb der Umrandung, läßt sich einen Ausschnitt weiter nach oben (links) oder nach unten (rechts) rollen. Hält man die Maustaste gedrückt, kann man eine kontinuierliche Bewegung erreichen.

Auch hier hat die unterstrichene Taste zusammen mit der Umschalttaste eine Bewegung des Rollbalkens nach oben (links) zur Folge.

1.10 AMaster_G.guide/9

AMaster Hilfs-System:

Durch das Hilfs-System, ist AM auch für Amiga-Neulinge geeignet. Drückt man auf einem beliebigen Fenster die Help-Taste, ist der Hilfsmodus eingeschaltet. Die Titelleiste des jeweiligen Fensters ändert sich und zeigt dies so visuell dar. Drückt man nun ein Gadget oder Betätigt die zu dem Gadget gehörende Taste oder wählt ein Menu aus, so wird das Hilfs-Fenster geöffnet und die durch dieses Gadget aufzurufende Funktion näher erklärt.

Will man den Hilfsmodus wieder ausschalten, muß man nur die Help-Taste ein zweites Mal betätigen.

1.11 AMaster_G.guide/10

Das Hauptfenster:

Dies ist das Fenster, daß beim Start von AMaster zuerst geöffnet wird.

Die Titelzeile zeigt den Namen der aktuellen Datei an. Danach stehen drei Buchstaben. Sie entsprechen verschiedenen Modi des Programmes.

Ist der Buchstabe klein, so ist dieser Modus ausgeschaltet, ist es ein Großbuchstabe groß, so ist der Modus eingeschaltet.

(m) oder (M)

zeigt an, ob die aktuelle Datei modifiziert, also verändert wurde.

(s) oder (S)

zeigt an, ob die aktuell dargestellte Datei selektiert ist. (siehe später).

(e) oder (E)

zeigt an, ob der Edititermodus aktiviert ist oder nicht.

Das Hauptfenster ist in zwei Hauptabteilungen unterteilt.

Auf der linken Seite befinden sich die Gadgets, die zur Darstellung der Einträge, der Bewegung innerhalb der Datei und dem Entfernen und Hinzufügen von Einträgen dienen. Auf der rechten Seite kann man die Datei selektieren, sortieren oder die anderen Fenster aufrufen.

Die Gadgets auf der linken Seite:

Name Gadget (Taste 'n')

Enthält das Namenfeld des aktuellen Eintrages. Im Editiermodus kann der Inhalt frei editiert werden. Ist der Editiermodus hingegen deaktiviert, läßt sich der Text zwar editieren, wird aber nicht in die Datei übertragen. Dies gilt für alle Eintragetextfelder auf der linken Seite des Hauptfensters.

Dieses Gadget ist im Edititermodus auch durch Drücken der Return-Taste aktivierbar.

Vorname Gadget (Taste 'o')

Enthält das Vornamensfeld des aktuellen Eintrages.

Straße Gadget (Taste `r`)

Enthält das Straßenfeld des aktuellen Eintrages.

Stadt Gadget (`d`)

Enthält das Stadtfeld des aktuellen Eintrages.

Land Gadget (`l`)

Enthält das Landfeld des aktuellen Eintrages.

Telefon Gadget (`t`)

Enthält die Telefonnummernfeld des aktuellen Eintrages.

Notizen Gadget (`z`)

Enthält Notizen zum aktuellen Eintrag.

Wird dieses Gadget mit RETURN verlassen und ist der Editiermodus eingestellt, wird der nächste Eintrag der Datei dargestellt. Ist bereits der letzte Eintrag dargestellt, wird ein neuer leerer Eintrag am Ende der Datei eingefügt.

Ist der Editiermodus inaktiv, so wird zum ersten Eintrag der Datei gesprungen.

Alle diese Gadgets dienen im Nichteditiermodus nur zu Anzeigezwecken. Im Editiermodus wird jede Veränderung eines Feldes sofort in die Datei (im Arbeitsspeicher) übernommen.

Die Tastaturbefehle in einem StringGadget oder Texteingabefeld sind:

rechte Amigataste + x

löscht den Inhalt des Gadgets.

rechte Amigataste + q

stellt den Inhalt vor dem Löschen wiederher

Backspace

löscht Zeichen links vom Cursor

Delete

löscht Zeiche unter dem Cursor.

TABULATOR

aktiviert das nächste StringGadget.

Shift TABULATOR

aktiviert das vorherige StringGadget.

Eintrag # von #: Gadget

Dies ist ein reines Informations (TEXT) Gadget und zeigt die Nummer des aktuellen Eintrages sowie die Anzahl aller Einträge in der aktuellen Datei an.

Slider (ROLLBALKEN) Gadget

Mit dem Slider Gadget kann man sich innerhalb der Datei bewegen.

Neuer Eintrag (`n`) Gadget

Hiermit wird ein neuer Eintrag vor dem aktuell dargestellten Eintrag eingefügt.

Diese Funktion ist nur im Editiermodus aktivierbar.

Entferne Eintrag (`f`) Gadget

Dieses Gadget entfernt den aktuell dargestellten Eintrag. Wie alle Funktionen, die die aktuelle Datei verändern, ist auch sie nur startbar im Editiermodus.

|< Gadget (Pfeiltaste oben)

Springt zum ersten Eintrag der aktuellen Datei.

<< Gadget (Pfeiltaste links)

Zeigt den vorherigen Eintrag an.

Gehe zu Gadget (`g`)

Öffnet ein kleines Fenster, in dem man die Nummer des Eintrages angeben kann, zu der man springen möchte. Der mögliche Bereich wird angegeben. Eingaben außerhalb dieses Bereiches, werden ignoriert. Mit Abbruch wird das Fenster wieder geschlossen, ohne daß eine Bewegung stattfindet.

>> Gadget (Pfeiltaste rechts)

Zeigt den nächsten Eintrag an. Ist der Editiermodus eingestellt und ist man beim letzten Eintrag angekommen, wird ein neuer leerer Eintrag am Ende der Datei eingefügt.

>| Gadget (Pfeiltaste unten)

Spring zum letzten Eintrag der Datei.

Die Gadgets auf der rechten Seite des Hauptfensters:

Suche Gadget (`u`)

Startet den Such- oder Selektiervorgang. Dabei wird die gesamte Datei nach Übereinstimmungen mit dem im Text-StringGadget stehenden Muster im jeweiligen durch das Kri0 Gadget angezeigte Feld überprüft. Jeder übereinstimmende Eintrag, wird in eine Neue Liste kopiert, die nach der Beendigung des Selektiervorganges angezeigt wird.

Ob man die Selektierliste dargestellt hat oder die Datei, ist am Buchstaben (s) in der Titelzeile ersichtlich.

Um vom Selektier- in den Normalmodus zurückzugelangen, muß das SucheGadget erneut betätigt werden.

Findet AM beim Suchvorgang keine Übereinstimmungen wird die Datei automatisch deselektiert. Ist das angegebene Muster zu vage, so daß alle Einträge mit ihm übereinstimmen, wird die Datei ebenfalls deselektiert.

Groß/Klein Gadget (`B`)

Bestimmt, ob bei der Suche nach Übereinstimmungen zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden werden soll, oder nicht.

Kri0 Gadget (`0` oder `=`)

Suchkriterium. Bei dem Suchvorgang wird nach Übereinstimmungen des Feldes, das hier angegeben ist, gesucht. Z.B. ist hier das Suchkriterium Vorname angegeben und als Text `Har#?`, so würden Einträge mit Vornamen wie Harald, Hardy etc. gefunden und dargestellt.

Text StringGadget (`x`)

Dies ist das Muster, mit dem Übereinstimmungen gesucht werden. Dieses Muster kann alle Arten von AmigaDOS Mustern, wie z.B. #?, ##, ~(a|h).#? etc. enthalten.

Sortiere Gadget (`i`)

Dieses Gadget startet den Sortiervorgang der aktuellen Datei. Ist sie zur Zeit selektiert, wird sie zuvor automatisch deselektiert. Wonach sortiert werden soll, entscheidet hier das Kri1 Gadget.

Die maximale Anzahl bei der Sortierung beträgt augenblicklich 10000 Einträge. Sind in der Datei mehr Einträge vorhanden, wird nach 10000 Einträgen der Sortiervorgang abgebrochen.

Die Geschwindigkeit der Sortierfunktion ist sehr abhängig von der Größe der Datei. Bei kleineren Dateien bis zu 1000 Einträgen geht dies sehr schnell vonstatten. Bei größeren Dateien kann man

sich ruhig einen Kaffee machen (:-)).

Krit1 Gadget (`1` oder `!`)

Sortierkriterium. Bei dem Sortiervorgang wird nach dem angegebenen Kriterium sortiert.

Absteigend Gadget (`s`)

Wenn diese CheckBox aktiv ist, wird anstelle von a nach z, von z nach a sortiert.

In der nun folgenden Abteilung sind die wichtigsten Funktionen des Programmes untergebracht.

Drucken Fenster Gadget (`c`)

Dieses Gadget öffnet das Druckervoreinstellungen-Fenster, das noch weiter unten näher erklärt wird.

Voreinstellungen Fenster (`.`)

Dieses Gadget öffnet das Voreinstellungen-Fenster, auch dieses wird später noch ausführlich erklärt.

über Gadget (`ü`) oder Menüpunkt: Projekt/Über

Dies öffnet einen Requester, der einige Informationen zum Programm und über den Author ausgibt. Außerdem wird der momentan freie Speicher, die Anzahl der Einträge in der aktuellen Datei und der Name der aktuellen Datei angezeigt.

Laden Gadget (`b`) oder Menüpunkt: Projekt/Lade Project

Ist noch keine Datei geladen, öffnet sich ein Dateiauswahlrequester (FileRequester), mit dem man eine Datei auswählen kann. Die zu wählende Datei sollte die Endung `.dat` haben, da AMaster nur Dateien mit dieser Endung automatisch erkennt.

(ACHTUNG: Bitte keine Dateien laden, die nicht von AMaster erstellt wurden, da das Format nicht übereinstimmt und man das Risiko eines Systemabsturzes in Kauf nimmt.)

Speichern Gadget (`p`) oder Menüpunkt: Projekt/Speichere

Hat die Datei noch keinen Namen (`Ohne Namen`), öffnet sich wieder ein FileRequester, mit dem man einen Namen auswählen oder eingeben kann. Auch hier sollte man besser Namen mit der Endung `.dat` verwenden.

Editieren Gadget (`e`)

Wechselt zwischen nur Lese- und Editiermodus.

Hilfe Gadget (`h` oder Help Taste) oder Menupunkt: Projekt/Hilfe

Wechselt in den Hilfemodus. Eine erneute Betätigung dieses Gadgets, wechselt wieder in den alten Modus zurück.

Quit Gadget (`q` oder ESCAPE Taste) oder
Menupunkt: Project/Quit

Beendet AMaster. Wurde die Datei oder die Voreinstellungen verändert, so öffnet sich ein Requester mit maximal 5 Gadgets.

Datei_Sp : Nur die Datei soll abgespeichert werden (mit FileRequester.
Prefs_Sp : Nur die Voreinstellungen sollen abgespeichert werden (mit FileRequester)
Dat+Pr_Sp : Die Datei und die Voreinstellungen sollen abgespeichert werden.
Beenden : Beenden ohne irgendeine Speicherung
Abbruch : Abbruch der Aktion, Rückkehr zum Programm

Als zusätzliche Menupunkte, die kein äquivalentes Gadget besitzen, existieren noch folgende:

Projekt Menu:
=====

Lade neues Projekt Menu

Öffnet einen FileRequester, mit dem eine Datei zum Laden auswählen kann.

Speichere Als Menu

AMaster.dok Seite 11

Öffnet einen FileRequester, mit dem man einen Namen für die aktuelle Datei auswählen kann.

Voreinstellungen Menu:
=====

In diesem Menu sind einige Funktionen untergebracht, die sich auch auf dem Voreinstellungen Fenster befinden. So kann man Voreinstellungen laden und speichern, ohne den Umweg über das Voreinstellungen Fenster nehmen zu müssen.

Öffne Voreinstellungen Menu

Lädt die voreingestellte Voreinstellerdatei mit dem Namen `ENV:AMaster.prefs`. Kann sie nicht geladen werden, wird die Datei `ENVARC:AMaster.prefs` versucht zu laden.

Wähle Voreinstellungen Menu

Öffnet einen FileRequester, mit dem man eine Voreinstellerdatei auswählen kann.

Sichere Voreinstellungen Menu

Speichert die Einstellungen unter den voreingestellten Namen ab.

Sichere Voreinstellungen Als Menu

Öffnet einen FileRequester, mit dem man einen Namen für die eingestellten Werte auswählen kann.

Mit Icons Menu

Ist dieser Menüpunkt aktiv, werden Dateien oder Voreinstellungen beim Speichern mit Icons versehen.

1.12 AMaster_G.guide/11

Das Voreinstellungen Fenster:

Durch Drücken des Voreinsteller Gadgets öffnet sich das Voreinsteller-Fenster. Es besitzt eine ganze Menge Gadgets, die teilweise auch auf den anderen Fenster von AM zu finden sind.

Alle einstellbaren Optionen, Texte, Pfade usw. können hier angegeben werden und in der Voreinstellerdatei abgespeichert werden.

Wenn man beim Start von AM keine andere Voreinstellerdatei angegeben hat, lädt AM automatisch die Voreinstellerdatei 'ENV:AMaster.dat' oder, sollte sie nicht vorhanden sein, 'ENVARC:AMaster.dat'.

Als oberster Abschnitt befindet sich auf diesem Fenster die Druckparameter. Sie geben die Art und Weise des Ausdrucks an.

Die Gadgets:

Alles CheckBox ('y')

Ist diese Checkbox angegeben, werden alle Felder der Einträge ausgedruckt, und die anderen Checkboxes sind deaktiviert.

Wird eine der anderen Checkboxes aktiviert wird die Alles CheckBox deaktiviert.

Nummern CheckBox ('u')

Ist diese CheckBox aktiv, werden die Einträge beim Ausdruck durchnummeriert (von 1 beginnend).

Name CheckBox ('n')

Ist diese CheckBox aktiv, werden die Namensfelder der Einträge beim Ausdruck mit ausgedruckt.

Vorname CheckBox ('v')

Ist diese CheckBox aktiv, werden die Vornamensfelder der Einträge beim Ausdruck mit ausgedruckt.

Straße CheckBox (`r`)

Ist diese CheckBox aktiv, werden die Straßenfelder der Einträge beim Ausdruck mit ausgedruckt.

Stadt CheckBox (`d`)

Ist diese CheckBox aktiv, werden die Stadtfelder der Einträge beim Ausdruck mit ausgedruckt.

Land CheckBox (`l`)

Ist diese CheckBox aktiv, werden die Landfelder der Einträge beim Ausdruck mit ausgedruckt.

Telefon CheckBox (`t`)

Ist diese CheckBox aktiv, werden die Telefonnummernfelder der Einträge beim Ausdruck mit ausgedruckt.

AMaster.dok Seite 12

Notizen CheckBox (`z`)

Ist diese CheckBox aktiv, werden die Notizenfelder der Einträge beim Ausdruck mit ausgedruckt.

Rechts neben den CheckBoxes befinden sich drei Slider, die die Länge und die Formattierung des Ausdrucks bestimmen.

Linker Rand Slider (`i` oder `I`)

Dieser gibt die Anzahl von Leerzeichen an, die links vor jeder ausdruckenden Zeile stehen soll.
Maximaler Wert ist hier 99 Zeichen, Minimaler Wert ist 0.

Oberer Rand Slider (`o` oder `O`)

Gibt die Anzahl der Leerzeilen an, die bei einer neuen Seite als oberer Rand benutzt werden sollen.
Maximaler Wert ist hier 99 Zeichen, Minimaler Wert ist 0.

Seitenlänge Slider (`g` oder `G`)

Gibt die Anzahl der Zeilen pro Seite an, die beim Ausdruck benutzt werden sollen. Nach jeder Seite öffnet sich beim Ausdruck ein Requester, der die Möglichkeit bietet, den Druckvorgang abubrechen oder fortzufahren.
Wird hier z.B. die Seitenlänge auf 10 gesetzt und der obere Rand auf 1, und sollen alle Einträge ausgedruckt werden, so wird genau ein Eintrag pro Seite ausgedruckt.
Maximaler Wert ist hier 99 Zeichen, Minimaler Wert ist 10.

Datei StringGadget (`D`)

Der Inhalt dieses Gadgets, gibt an wohin der Ausdruck geschickt werden soll. Normalerweise wird hier PRT: stehen, was einen Ausdruck mittels Printer.device also zum Drucker gleichkommt. Dabei wird dann auch der durch die Preferences eingestellten Druckertreiber benutzt. Man kann natürlich auch PAR: oder SER: angeben, wobei dann der Drucker ohne jede Formattierung seine Daten bekommt. Gibt man hier eine Datei an, so wird der Ausdruck direkt in diese Datei geschrieben.

!!! Achtung !!! Ein Ausdruck einer Datei auf Diskette kann nicht als Projekt geladen werden, da der linke, rechte Rand und die Seitenlänge nicht erkannt werden können. Also keine '.dat' Endung für Ausdrücke auf Diskette angeben, damit dieser nicht mit einer Datei verwechselt wird.

Datei Auswahl Gadget ('2')

Es öffnet sich eine FileRequester, mit dem man die Ausgabedatei auswählen kann.

Es folgt jetzt der Abschnitt Such Parameter.

Kriterium Gadget ('0' oder '=')

Dieser gibt an, welches Feld als Suchkriterium benutzt werden soll.

Unterscheide Groß/Klein CheckBox ('K')

Ist diese CheckBox aktiv, wird eine Unterscheidung zwischen Klein- und Großschreibung bei Selektiervorgängen gemacht.

Muster StringGadget ('M')

Ist das Muster, daß beim Selektieren benutzt werden soll.

Es folgt nun der Abschnitt Sortiere Parameter.

Kriterium Gadget ('1' oder '!')

Bestimmt das Feld nach dem Sortiert werden soll.

Sortiere Absteigend Gadget ('.')')

Bestimmt ob in umgekehrter Richtung sortiert werden soll oder nicht.

Pfad für Hilfsdateien Gadget oder ('P')

Für das Hilf-System von AM werden Hilfsdateien benutzt, die sich in einem Verzeichnis befinden sollen. Voreingestellt ist dabei das Verzeichnis 'ENV:AMHilfe'. Will man die Hilfsdateien aber woanders unterbringen, kann man hier den kompletten Pfad angeben.

Pfad Auswahl Gadget ('3')

Es öffnet sich ein FileRequester, mit dem man den Pfad auswählen kann.

Unter diesem Abschnitt befinden sich noch zwei Gadgets, die als übergeordnete Voreinstellungen benutzt werden, d.h. sie bestimmen, wie AM startet.

Starte im Editierter Modus Gadget ('E')

AM startet im Editiermodus. Vorsicht, damit keine Dateien irtümlich überschrieben werden.

Starte im Iconifyten Zustand ('Z')

AM startet als kleines Fenster. Dies entspricht dem Icon-Kommandozeilenparameter.

Nun kommen wir zu den Action Gadgets.

Lade Gadget ('L')

Lädt die voreingestellte Voreinstellerdatei.

Lade Neu Gadget ('N')

Öffnet einen FileRequester, mit dem man eine Voreinstellerdatei zum Laden auswählen kann.

Speichere Gadget ('p')

Speichert die aktuell eingestellten Werte in die voreingestellten Voreinstellerdateien ab.

Speichere Als ('A')

Öffnet einen FileRequester, mit dem man einen anderen Namen für die Voreinstellerdatei angeben kann. Man sollte hier unbedingt die Endung '.prefs' benutzen, damit es zu keinen Verwechslungen kommt.

AMaster.dok Seite 14

Benutzen Gadget ('U')

Benutzt alle Veränderungen und schließt das Voreinstellungen Fenster.

Abbruch Gadget ('b' oder ESCAPE)

Benutzt die Einstellungen vor Aufruf des Voreinsteller Fensters und beendet das Voreinsteller Fenster.

1.13 AMaster_G.guide/12

Das Druck Fenster:

Durch Betätigen des Drucke Gadgets auf dem Hauptfenster öffnet sich das Druck Fenster.

Alle auf diesem Fenster befindlichen Funktionen dienen der Ausgabe-
steuerung.

Als oberster Abschnitt befinden sich wieder die Druckparameter, die
beim Voreinstellerfenster bereits ausführlich erklärt wurden. Deshalb
überspringe ich hier diesen Abschnitt.

Bei dem Ausgabe Abschnitt befindet sich wieder das StringGadget mit dem
Namen der Ausgabedatei. Auch hier verweise ich auf die Erklärungen zum
Voreinsteller Fenster.

Als einziges neues Gadget befindet sich hier ein MX Gadget.

Bildschirm/Drucker Gadget ('+' oder '-')

Dieses MX Gadget bestimmt, ob die Ausgabe zur eingestellten Datei
(normalerweise 'PRT:') oder zum Bildschirm gehen soll.

Wählt man hier Bildschirm aus, öffnet sich das Lese-Fenster, was
dem Hilfs-Fenster entspricht. Es zeigt die Ausgabe an, die norma-
lerweise zum Drucker gehen würde.

Zur Steuerung des Hilfs-Fensters bitte bitte Kapitel Hilfsfenster
lesen.

Die Slider Gadgets, linker, oberer rand und Seitenlänge sind auch
schon beim Voreinstellerfenster erklärt worden.

Drucke Gadget ('c')

Startet den Druckvorgang. Hat man hier den Ausdruck zum Drucker aus-
gewählt, öffnet sich eine Requester, der eine Auswahl zwischen Druckvor-
gang fortsetzen und Abbruch des Druckvorganges ermöglicht.

Dieser Requester erscheint bei jeder neuen Seite, die ausgedruckt
werden soll.

Abbruch Gadget ('b')

Mit Abbruch verläßt man das Druck-Fenster und gelangt wieder zum Haupt-
Fenster.

Alle Einstellungen, die hier getroffen wurden (außer der Auswahl
zwischen Datei- oder Bildschirmausdruck) werden in die aktuelle
Voreinstellerdatei übernommen.

1.14 AMaster_G.guide/13

Das Hilfsfenster:

Wie schon erwähnt, besitzt AM ein Hilfs-System. Drückt man die Help-
Taste auf einem Fenster, befindet man sich im Hilfsmodus. Wird jetzt
ein Gadget oder die Taste für das Gadget betätigt, Wird das Hilfs-
fenster und zeigt den Hilfstext zu der entsprechenden Funktion an.

Dieses Hilfsfenster ist ein simpler Textviewer. Es besitzt aus Größen-
gründen kein sanftes Scrolling oder eine Suchfunktion etc.

Das Hilfsfenster selbst besitzt ein Hilfsfenster(:-), beim Druck der Help-taste aktivierbar.

Die Größe des Hilfsfenster entspricht immer der Größe des WBench-Bildschirms. So können immer maximal Zeilen dargestellt werden. Die Gadgets am unteren Rand dienen der Bewegung im Text. Anstelle der Gadgets existieren wieder äquivalente Tasten.

Doch nun zur Bewegung im Einzelnen.

|< Gadget oder ('t' oder 'CTRL + Pfeiltaste' oben)

Springt zum Anfang des Textes.

<< Gadget oder ('P' oder Pfeiltaste links oder SHIFT + Pfeiltaste oben)

Springt eine Seite im Text zurück.

< Gadget oder ('p' oder Pfeiltaste oben)

Springt eine Zeile im Text zurück.

> Gadget oder ('n' oder Pfeiltaste unten)

Springt eine Zeile im Text vor.

>> Gadget oder ('N' oder Pfeiltaste rechts oder SHIFT + Pfeiltaste unten)

Springt eine Seite im Text vor.

>| Gadget oder ('b' oder CTRL + Pfeiltaste unten)

Springt zum Ende des Textes.

Quit Gadget oder ('q' oder ESC)

Schließt das Hilfsfenster.

1.15 AMaster_G.guide/14

Technisches:

AMaster wurde in C geschrieben und mit dem Manx Aztec C Compiler 5.2a compiliert. Außerdem wurden noch folgende Programme benutzt

DMake	(c) Matt Dillon
GadToolsBox	(c) Jaba El.
TurboText	(c) Oxxi

Vielen Dank an die Programmierer dieser hervorragenden Programme.

AM versucht alle Ressourcen, Strukturen und Speicher, dynamisch zu verwalten. So ist die Anzahl der Einträge nur vom Speicher begrenzt.

Alle Strukturen werden durch Listen verwaltet.
Dadurch, daß ich nur 7 Felder pro Eintrag zulasse, kann die Sortier- und Selektierzeit relativ kurz gehalten werden.

Ich hoffe, daß dieses Programm nicht allzuvielen BUGS hat und würde mich über Resonanz freuen. Auch Anregungen und Tips sind herzlich willkommen.

Ich hoffe alle Enforcer Hits entfernt zu haben. Falls doch noch einige Auftreten, bitte schreibt mir.

1.16 AMaster_G.guide/15

Adresse:

Schreibt an folgende Adresse:

Hans-Peter Günther
Grüner Weg 5
W-3501 Fuldata 2
Germany

1.17 AMaster_G.guide/16

Dies ist eine Aufstellung aller in diesem Paket vorhandener Programme und Scripts.

English

AMaster	:	Englisches Programm
AMaster.info	:	
AMaster.doc	:	Englische Dokumentation
AMaster.doc.info	:	
AMaster.guide	:	Englische Guide-Datei
AMaster.guide.info	:	
AMaster.dat	:	Beispiel Datei
AMaster.dat.info	:	

German

AMaster_G	:	Deutsches Programm
AMaster.info_G	:	
AMaster.dok	:	Deutsche Dokumentation
AMaster.dok.info	:	
AMaster_G.guide	:	Deutsche Guide-Datei
AMaster_G.guide.info	:	
AMaster.dat	:	Beispiel Datei
AMaster.dat.info	:	
