

VideoMaxe Dokumentation, deutsch

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> VideoMaxe Dokumentation, deutsch		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		January 9, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	VideoMaxe Dokumentation, deutsch	1
1.1	VideoMaxe Dokumentation, deutsch	1
1.2	Bevor Sie beginnen	1
1.3	Einführung	2
1.4	Features	3
1.5	Zukunft	3
1.6	Generell	4
1.7	Einschränkungen	4
1.8	Datentypen	4
1.9	Maskeneintrag	5
1.10	Liste der Maskeneinträge	6
1.11	Maske	6
1.12	Maskenliste	7
1.13	Rubrik	7
1.14	Kassette	8
1.15	Titel	8
1.16	Projekt	9
1.17	VideoMaxe-Einstellungen	10
1.18	Layout-Einstellungen	12
1.19	Drucker-Einstellungen	12
1.20	Vidorekorder	13
1.21	Konzepte	14
1.22	Konzept der dynamischen Strings	14
1.23	Titel-Kompressionskonzept	15
1.24	Vorschlag-Konzept	15
1.25	Spulinformations-Konzept	17
1.26	Alphabetisches Ordnungskonzept	18
1.27	Textkonzept	19
1.28	Druckkonzept	22
1.29	Fehlerbehandlungs-Konzept	23

1.30	Dateitypen	23
1.31	VideoMaxe-Einstellungen-Datei	24
1.32	Layout-Einstellungen-Datei	24
1.33	Drucker-Einstellungen-Datei	24
1.34	Viderekorder-Datei	25
1.35	Maskenliste-Datei	25
1.36	Projekt-Datei	25
1.37	Programmsteuerung	26
1.38	Standard-Gadgets	26
1.39	Standard-Menüs	27
1.40	Details	28
1.41	Aufstarten	29
1.42	Wie man aufstartet	29
1.43	Aufstart-Konfiguration	30
1.44	Anpassen	31
1.45	VideoMaxe anpassen	31
1.46	Layout anpassen	32
1.47	Projekte anpassen	32
1.48	Fenster	32
1.49	Liste der Projekte-Fenster	33
1.50	VideoMaxe-Einstellungen-Fenster	35
1.51	Layout-Einstellungen-Fenster	38
1.52	Projekte verschmelzen-Fenster	39
1.53	Projekt aufteilen-Fenster	39
1.54	Projekt-Fenster	40
1.55	Rubrik-Fenster	43
1.56	Kassetten-Fenster	44
1.57	Titel-Fenster	45
1.58	Maskenliste-Fenster	47
1.59	Maske-Fenster	47
1.60	Liste der Maskeneinträge-Fenster	48
1.61	Maskeneintrags-Fenster	49
1.62	Vorschläge-Fenster	50
1.63	Suche nach Kassette-Fenster	50
1.64	Suche nach Titel-Fenster	51
1.65	Drucker-Einstellungen-Fenster	53
1.66	Drucken-Fenster	54
1.67	Viderekorder-Fenster	56
1.68	Spezielles für Masken-Fenster	57

1.69 Statistik-Fenster	58
1.70 Mengen-Fenster	59
1.71 Farben-Fenster	60
1.72 String-Fenster	60
1.73 Wähle-Fenster	60
1.74 Fehler-Fenster	61
1.75 Zeige Kassette-Fenster	61
1.76 Informations-Fenster	62
1.77 Arbeite-Fenster	62
1.78 Länge-Fenster	62

Chapter 1

VideoMaxe Dokumentation, deutsch

1.1 VideoMaxe Dokumentation, deutsch

```
*****  
* VideoMaxe Dokumentation *  
*****
```

VideoMaxe Release 04.44 © Stephan Sürken 1994

Geschlossen am 25 Oct 1994

Diese Dokumentation ist aufgeteilt in zwei wichtige Abschnitte, nämlich

Generell
, welches Grundtypen und Grundkonzepte von VideoMaxe vorstellt und

Details
, welches eine detaillierte Beschreibung des Programms liefert.

Nummern in Klammern (wie etwa "(430)" oder "(433)") zeigen an, daß die entspr. Neuerung erst mit diese Version auftauchte.

Bevor Sie beginnen

Einführung

Generell

Details

1.2 Bevor Sie beginnen

Bevor Sie mit dem Lesen dieser Dokumentation beginnen, sollten Sie ↔

- o VideoMaxe korrekt installiert haben. Ist dies noch nicht geschehen, so holen Sie dies bitte jetzt nach; ich empfehle hierzu dringend,

- das mitgelieferte Installer-Skript dazu zu benutzen.
Sehen Sie auch im Manual unter "Installation".
- o die richtige Online-Help-Datei eingestellt habe; dann können Sie zu jedem aktiven VideoMaxe-Fenster durch einfaches Drücken der HELP-Taste Online-Hilfe erhalten. Es werden dort übrigens genau die Informationen DIESER Datei angezeigt.
Siehe
 - VideoMaxe anpassen
 - oder
 - VideoMaxe-Einstellungen
 - .
 - o das Passwort installiert haben, falls Sie registrierter Benutzer sind. Starten Sie VideoMaxe und wählen Sie den Menüpunkt "Project.Preferences.VideoMaxe". Bitte sehen Sie in
 - VideoMaxe-Einstellungen-Fenster
 - wie das Passwort einzusetzen ist;
 Beachten Sie, daß Sie das Passwort in allen
 - VideoMaxe-Einstellungen-Datei
 - en einsetzen sollten, da sonst ja beim
 Laden dieser Dateien ein falsches Passwort geladen würde.
 Sollten Sie noch nicht registriert sein, so bin ich sicher, daß Ihnen das Programm so gut gefällt, daß Sie dies sehr bald tun werden :-)
 Hier sei noch einmal ausdrücklich gesagt, daß das Programm Shareware ist, d.h. jegliche ernsthafte Benutzung ohne Registrierung ist verboten. Man siehe im Manual bzw. in den deutschen "Liesmich"-Dateien für weitere Informationen.

1.3 Einführung

Ich weiß, das es schon einige ähnliche Programme gibt; keines ←
 von diesen
 konnte mich jedoch zufriedenstellen. Deshalb: VideoMaxe, die endgültige Video-Datenbank.

VideoMaxe ist eine Video-Datenbank die alle Bedürfnisse eines privaten Video-Benutzers erfüllt (wenn ich sage alle, so meine ich alle -- wenn Sie glauben, das sei falsch, so, schreiben Sie mir Ihre Vorschläge!).

Es hat fast überhaupt KEINE
 EINSCHRÄNKUNGEN
 [alle Daten-Strings sind
 dynamisch, Größe von Projekten, Maskenlisten, etc. nur vom vorhandenen Speicher begrenzt, etc.],
 es löst alle klassischen Probleme eine Video-Datenbank [Aufnahme-Vorschläge, Spulinformation, jegliche Titelkomprimierung, etc.],
 misch Komfort dazu [Datenbank-Fähigkeiten, Statistiken, Suchroutinen, Anpassung, etc.] und
 es hat es hat eine komfortbale OS 2.1 Umgebung [Lokalisiert, Application Icon, Online-Hilfe, etc.].
 Siehe auch
 Features
 unten.

Features

Zukunft

1.4 Features

(nur einige, die mir gerade einfallen)

Umgebung:

~~~~~

- o Voller OS 2.0/2.1 Unterstützung (Lokalisation, Asl, Fonts, App. Icon, ...)
- o Unterstützte Sprachen im Moment: English, Deutsch, Français
- o Komfortable Layout-Einstellungen
- o Font-sensitive Laufzeit-Gadget-Berechnungen
- o Komfortables Installer-Script für Installationen, Updating, etc.
- o (Gute?!) Dokumentation (Englisch, Deutsch), Text- und Guide-Format.
- o Online-Hilfe.
- o ....

Konzepte:

~~~~~

- o KEINE Limits außer Speicher.
- o Alle Strings dynamisch.
- o 6 versch. Dateitypen für Konfigurationen/Daten
- o Ultimative Antwort auf die Fragen:
 - o Wohin einen neuen Titel aufnehmen?
 - o Wie spule ich zu Titel x (Zählwerk, Restzeit, benutze Zeit...)?
 - o Editierung eigener Zählwerke.
 - o Unterstützte alle Kompressierungen (z.B. Long Play)?
- o Datenbank-Fähigkeit: Beliebig viele Informationen pro Kassette und Titel speicherbar.
- o Titel-Länge in Stunden:Minuten:Sekunden, um auch kurze Titel abzudecken (z.B. Musik).
- o (430) Komfortable Statistiken.
- o Komfortable Suchroutinen.
- o Drucke.
- o ...

1.5 Zukunft

VideoMaxe 04.4x hat so ziemlich alles realisiert, was ich mir wünsche.
Es ist nur noch ein konkreter Wunsch meinerseits übriggeblieben:

- o ARexx Schnittstelle

Jegliche Vorschläge von Ihrer Seite sind willkommen!

1.6 Generell

Diese Kapitel gibt einen Überblick über die Grundkonzepte des ↔
Programms;
Sie sollten, wenn Sie ein erfahrener Amiga-Benutzer sind, das Programm
intuitive benutzen können, wenn Sie dieses Kapitel verstanden haben.

Einschränkungen

Datentypen

Konzepte

Dateitypen

Programmsteuerung

1.7 Einschränkungen

VideoMaxe hat fast überhaupt keine Beschränkungen, abgesehen vom
Speicherplatz des Rechners, da fast alles dynamisch ist. Es erscheint
mir sehr unwahrscheinlich, das folgende Schranken erreicht werden.

Wie auch immer, das einzige Einschränkung in VideoMaxe ist die Länge,
die man Titeln & Kassetten zuweisen kann.

Die Länge eines Titels darf 99 Stunden, 59 Minuten und 59 Sekunden nicht
überschreiten. Sollten Sie je einen Titel aufnehmen wollen, der mehr als
4 Tage und 4 Stunden lang ist, dann haben Sie Pech...

Die Länge einer Kassette darf 9999 Minuten plus 9999 Überhang-Minuten
(oder 6.9 Tage) nicht überschreiten. Sollten Sie einmal eine Kassette
mit einer Kapazität von mehr als 6.9 Tagen besitzen, so kann ich Ihnen
nicht helfen...

Viel wichtiger ist die aufsummierte Länge aller Titel auf einer Kassette.
Diese darf nicht länger als 24855 Tage sein, sonst würden einige
Berechnungen schief gehen...:+).

Wenn es auch nicht sehr wahrscheinlich erscheint, die 24855-Tage-Grenze
auf einer Kassette zu überschreiten, so könnte man sie doch mit `_allen_`
Titeln überschreiten. Dies würde auftreten, wenn Sie z.B. 596524 Titel
mit der Länge von 1 Stunde in einem Projekt hätten. In diesem Fall würden
lediglich die Statistiken nicht ganz korrekt angezeigt, ansonsten würden
keine Probleme auftreten.

1.8 Datentypen

VideoMaxe besitzt viele Datentypen die untereinander in ↔
vielfältiger
Weise zusammenhängen und -arbeiten. Diese Kapitel gibt eine Übersicht

über alle für den Benutzer wichtigen Datentypen.

Die Instanz eines Datentyps sind tatsächliche, spezielle Daten dieses Typs; z.B. ist jedes Ihrer Projekte eine Instanz des Datentyps Projekt

```

.

Maskeneintrag

Liste der Maskeneinträge

Maske

Maskenliste

Rubrik

Kassette

Titel

Projekt

VideoMaxe-Einstellungen

Layout-Einstellungen

Drucker-Einstellungen

Videorekorder

```

1.9 Maskeneintrag

Ein Maskeneintrag ist der Basistyp für VideoMaxe's "Datenbank"- ↔ Fähigkeit.

Es besteht aus:

- o Seinem Namen.
- o Seiner Art. Bis jetzt sind sechs verschiedene Arten möglich:
 - An/Aus-Typ. Speichert die Werte falsch oder wahr.
 - Zahl-Typ. Speichert eine Zahl
(Bereich $\{-2^{31}..2^{31}-1\} = \{-2147483648..2147483647\}$).
 - Text-Typ. Es speichert einen (nicht längenlimitierten!) Text.
 - (430) Kommando-Typ. Speichert einen Text als Amiga DOS Kommando. Dieser kann dann im
Liste der Maskeneinträge-Fenster
ausgeführt werden.
 - (433) Memo-Typ. Wie der Text-Typ, aber man kann sich den Text in einem
(wunder)schönen Fenster anzeigen lassen.

- (441) Mengen-Typ. Speichert eine Menge mit bis zu 16 Objekten. Die Objekte werden definiert in einem String, in dem alle (Namen der) Objekte durch das Zeichen "|" getrennt werden. So würde z.B. der String "Hund|Katze|Maus" eine Menge mit den potentiellen Inhalten Hund, Katze und Maus definieren. Diesen Maskeneintrag könnte man dann sinnvollerweise "Haustiere" nennen.
BEACHTEN SIE, daß der Name eines Objekts nicht mehr als 19 Zeichen lang sein sollte. Dies ist zwar erlaubt, jedoch werden die überzähligen Zeichen abgeschnitten.

o Seinen Daten; die Art der Daten wird durch die obigen Arten festgelegt.

Siehe auch

Maskeneintrags-Fenster

.

1.10 Liste der Maskeneinträge

Eine Liste der Maskeneinträge ist eine Liste von Maskeneinträgen ←
(!).

Wichtige Type, die solche Listen enthalten, sind

Kassette

n,

Titel

und

Maske

n.

Es besteht aus:

- o Einer unbegrenzten Anzahl von Maskeneinträgen. Siehe
Maskeneintrag

.

Siehe auch

Liste der Maskeneinträge-Fenster

.

1.11 Maske

Eine Maske ist eine
Liste der Maskeneinträge
plus einem Namen zur

Identifikation.

Es besteht aus:

- o Seinem Namen.
- o Seiner

Liste der Maskeneinträge

.

Bemerkung: Wird nur in
Maskenliste
n gebraucht. Die Liste der Maskeneinträge
von Masken in eines Projektes Maskenliste kann benutzt werden mit
den Listen der Maskeneinträge von Kassetten und Titel.

Siehe auch

Maske-Fenster

.

1.12 Maskenliste

Eine Maskenliste ist eine Liste von
Maske

n. Es gibt immer genau eine

Maskenliste pro

Projekt

. In einem Projekt ist der erste Eintrag dieser
Liste die voreingestellte Maske für neue Kassetten, der zweite für
neue Titel.

Also, wie Sie sehen, diese Liste sollten alle von Ihnen bevorzugten
Masken für das jeweilige Projekt enthalten (für Kassetten & Titel).

Es besteht aus:

- o Eine unbegrenzte Anzahl von
Maske
n.

Bemerkung: Man kann hier auch Werte eintragen, aber ich empfehle das
nicht. Wie auch immer, wenn Sie bestimmte Daten schnell
zur Hand haben wollen, so könnten Sie hier bestimmte Masken
einrichten, die diese Daten enthalten (z.B. ein Text mit allen
Mitgliedern dieses Monty Python-Haufens).

Siehe auch

Maskenliste-Datei

und

Maskenliste-Fenster

.

1.13 Rubrik

Eine Rubrik ist eine Klassifikation für Titel.

Es besteht aus:

- o Seinem Namen. Anführende Spaces werden automatisch entfernt.

Es ist verbunden mit:

- o Der Liste der
Titel
die in diese Rubrik klassifiziert sind,
alphabetisch geordnet (siehe
Alphabetisches Ordnungskonzept
).

Siehe auch

Rubrik-Fenster

.

1.14 Kassette

Eine Kassette ist das Medium auf das Titel physisch aufgezeichnet ↔
werden.

Es besteht aus:

- o Seiner Nummer.
- o Seiner Länge (in Minuten).
- o Seinem "Überhang", das ist die Zeit, die die Kassette länger ist als vom Hersteller angegeben (in Minuten).
Die reale Länge einer Kassette (benutzt für die Berechnungen) ergibt sich aus der Summation der Länge und des Überhangs.

- o Seiner
Liste der Maskeneinträge
, mit beliebigen zusätzlichen Daten.

Es ist verbunden mit:

- o Der Liste von auf dieser Kassette aufgezeichneten
Titel
, geordnet nach
der Reihenfolge der Aufnahme.

Siehe auch

Kassetten-Fenster

.

1.15 Titel

Ein Titel sind Daten, die auf eine beliebige Kassette ↔
aufgezeichnet werden
können.

Es besteht aus

- o Seinem Namen.
- o Seinem Schlüssel zum Vergleich. Dies wird nur intern benutzt.
Siehe
 Alphabetisches Ordnungskonzept
 .
- o Seiner (Spiel-) Länge (in Minuten und Sekunden). Siehe
 Titel-Kompressionskonzept
 .
- o Seinem Kompressions-Faktor (Bruch). Siehe
 Titel-Kompressionskonzept
 .
- o Seiner Boolean-Geschützt Flagge. Ist diese wahr, so wird der Titel für
 "Vorschläge für benutzte Zeiträume" nicht in Betracht gezogen.
Siehe
 Vorschlag-Konzept
 .
- o Seinem Datum und seiner Zeit. Beide Texte werden entsprechend der
 OS-Locale-Voreinstellungen angezeigt, und muessen auch so eingegeben werden.
 Man konsultiere das Amiga User Manual für weitere Informtionen.
- o Seiner
 Liste der Maskeneinträge
 , mit beliebigen zusätzlichen Daten.

Es ist verbunden mit

- o Der
 Kassette
 , auf es aufgezeichnet ist.
- o Der
 Rubrik
 , in die es klassifiziert wurde.

Siehe auch

 Titel-Fenster
 .

1.16 Projekt

 Ein Projekt ist die Repräsentation einer (Video)sammlung.

Es besteht aus

- o Seinem Namen.
- o Seinen Einstellungen:
 - o Wie die Spulinformation angezeigt werden soll, siehe
 Spulinformations-Konzept
 .
 - o Seiner
 Maskenliste
 , mit den Maskeneintragslisten-Mustern für dieses Projekt.
- o Seinem

- Videorekorder
für Zählwerk-Berechnungen.
- Siehe
- Spulinformations-Konzept
 - o Seinem Artikel-String. Siehe
 - Alphabetisches Ordnungskonzept
 - o Seinen
 - Drucker-Einstellungen
 - .
- o (433) Anzeige-Informationen für das Projekt-Fenster, die speichern, welche(r) Titel, Kassette, Rubrik und Drucker-Konfig.-Nummer aktiv ist beim Eintritt i das Projekt-Fenster
 - .
 - o Seiner Liste von Rubriken.
 - o Seiner Liste von Kassetten.
 - o Seiner Liste von Titeln.
 - o Seiner Liste von "geklemmten" Titeln. (430+) Der Inhalt dieser Liste wird mit der Projekt-Datei gesichert (allerdings nicht deren Ordnung).
- Siehe
- Projekt-Datei und
 - Projekt-Fenster
 - .

1.17 VideoMaxe-Einstellungen

Eine VideoMaxe-Einstellungen repräsentiert Daten mit denen VideoMaxe konfiguriert wird. Es ist immer genau eine aktiv während der Laufzeit des Programmes. ↔

Es besteht aus

- o Dem Passwort. Ist dieses korrekt, so haben Sie Zugriff zu allen Funktionen von VideoMaxe und die Nervrequester werden verschwinden. Siehe im Manual bzw. in der "Liesmich"-Datei für die Registration.
- o Boolean-Flagge "Projekte kopieren?": Projekte werden kopiert bevor sie

im

Projekt-Fenster

dargestellt werden, wenn dies gesetzt ist.

Dies dauert eine Weile, jedoch ermöglicht dieses Kopieren das Benutzen des

Standard-Gadgets

"Abbrechen" im Projekt-Fenster. Ich empfehle,

diese Flagge jedoch (besonders bei größeren Projekten) nicht zu setzen.

- o Boolean-Flagge "Icons sichern?": Es werden Ikonen (Icons) mit den VideoMaxe Dateien beim Speichern gesichert, wenn dieses gesetzt ist. Diese Ikonen stehen im Verzeichnis "VM:Config". Siehe auch
Aufstart-Konfiguration

.

- o Boolean-Flagge "Zeige Bild mit "Über"?": Zeigt VideoMaxe's Titelbild mit jedem "Über", wenn dieses gesetzt ist.

- o (430) Boolean-Flagge "Benutze Abkürzungen?": Veranlaßt VideoMaxe dazu, bei Infotexten interne Abkürzungen anstatt der vollen (lokalisierten) Texte zu benutzen, wenn dieses gesetzt ist (z.B. "49 TIs" anstatt "49 Titel"). Siehe auch

Textkonzept

.

- o (430) Blockgröße für dynamische Strings. Dieses spezifiziert die Anzahl von Buchstaben to zu (jedem VideoMaxe-) String hinzugefügt werden wenn VideoMaxe einen dynamischen String vergrößern soll. Siehe

Konzept der dynamischen Strings

.

- o (430) Infotext Ausführlichkeit. Diese Werte lassen Sie auswählen, welche (und wieviele) Informationen in Infotexten angezeigt werden sollen:

- o Rubrik : angezeigt im
Projekt-Fenster

.

- o Kasette : angezeigt im
Projekt-Fenster

.

- o Kasette im
Kasette-Anzeige-Fenster: angezeigt im
Zeige Kasette-Fenster

.

- o Titel : angezeigt im
Projekt-Fenster

.

- o Titel im
Kasette-Anzeige-Fenster: angezeigt im
Zeige Kasette-Fenster

.

- o Projekt : angezeigt im
Liste der Projekte-Fenster

.

- o (430) Online-Hilfe-Datei. Sollte die Datei im AmigaGuide-Format enthalten,

die Sie mit VideoMaxe's Online-Hilfe verwenden wollen. Sie müssen hier eine der mitgelieferten Dateien "Documentation_X.guide" wählen, wobei X für die entsprechende Sprache steht (z.B. D=Deutsch).

Die (Namen der) voreingestellten

- o Maskenliste
n-,
- o Videorekorder
- und
- o Drucker-Einstellungen
-Dateien für neue Projekte. Beachten Sie, daß diese sogenannten "Einstellungs-Dateien" nur NEUE Projekte beeinflussen, bestehende Projekte natürlich überhaupt nicht.
- o Alle voreingestellten Pfad-Namen für die Lade- und Sichern-Operationen für die sechs verschiedene Dateitypen
.

Siehe auch

VideoMaxe-Einstellungen-Datei
und
VideoMaxe-Einstellungen-Fenster
.

1.18 Layout-Einstellungen

Eine Layout-Einstellungen repräsentiert Daten mit denen VideoMaxe's Layout (Bildschirm, Fenster, Fonts, etc.) konfiguriert wird. Es ist immer genau eine aktive während der Lauzeit von VideoMaxe.

Es besteht aus

- o Dem Bildschirmmodus, Farben, Zeichensätzen, fonts etc., die VideoMaxe benutzen soll.
- o Die Gestalt (inklusive des "Zoom"-Zustands) von allen VideoMaxe-Fenstern.

Siehe auch

Layout-Einstellungen-Datei
und
Layout-Einstellungen-Fenster
.

1.19 Drucker-Einstellungen

Die Drucker-Einstellungen repräsentieren Daten mit denen \leftrightarrow
 VideoMaxe's Druck
 konfiguriert wird. Jedes
 Projekt
 enthält genau eine.

Es besteht aus

- o Vier verschiedenen Konfigurationen für den Druck.
 Siehe

Drucker-Einstellungen-Fenster
 für Details.

(430) Die alten "Zeige Titel"/"Zeige Kassette" entsprechend dem neuen
 Textkonzept
 geändert.

Siehe auch

Drucker-Einstellungen-Datei

,

Drucker-Einstellungen-Fenster
 und

Druckkonzept

.

1.20 Videorekorder

Ein Videorekorder repräsentiert das Verhalten des Zählwerks eines \leftrightarrow
 speziellen
 Videorekorders. Es ist immer genau ein Videorekorder aktiv pro Projekt.

Es besteht aus

- o Vier verschiedene Funktionen (für vier verschiedene Kassettenlängen)
 eines Videorekorder-Zählwerks. (4 verschiedene, da diese Berechnungen
 bei verschiedenen Kassettenlängen abweichen können).
 Diese Funktionen berechnen den Zählwerksstand zu beliebigen Zeitpunkten
 benutzter Zeit.
 Eine solche Funktion besteht aus:
 - o Der bevorzugten Kassettenlänge. Null bedeutet hier, daß diese Funktion
 ignoriert werden soll.

Für Berechnungen wird die Funktion gewählt, die am nächsten an der
 Länge der entsprechenden Kassette liegt.

- o Eine Liste von "Bewegungen pro Minute". Diese beinhalten die Bewegungen
 des Zählwerks in einer speziellen Minute (vom Beginn der Kassette).
 Um diese Werte zu ermitteln, müssen Sie bis zur entsprechende Position
 spulen, die Kassette dann eine Minute laufen lassen und den Unterschied
 im Zählwerk notieren. Dies ist zwar eine aufwendige Arbeit, man erhält
 jedoch bei genauem Vorgehen recht gute Werte.

BEMERKUNG: In den meisten Fällen ist solch ein Zählwerk nicht nötig! Nur wenn Ihnen benutzte Zeit bzw. Restzeit nicht als Spulinformation ausreicht (z.B. wenn Sie einen Rekorder haben, mit dem man Ziel-suchlauf nur mit dem Zählwerk durchführen kann), sollten Sie sich ein solches Zählwerk anlegen.

Siehe auch

Videorekorder-Datei
und

Videorekorder-Fenster
.

1.21 Konzepte

Konzept der dynamischen Strings

Titel-Kompressionskonzept

Vorschlag-Konzept

Spulinformations-Konzept

Alphabetisches Ordnungskonzept

Textkonzept

Druckkonzept

Fehlerbehandlungs-Konzept

1.22 Konzept der dynamischen Strings

(430) Alle Daten-Strings (mit Ausnahme nur einiger wenigen, wo es keinen Sinn macht) sind dynamisch! Das heißt, daß die Länge des Strings nur von Ihrer Speichergröße begrenzt wird.

Wie auch immer, die String-Gadgets brauchen eine fixe Größe, wenn Sie erzeugt werden. Daher sind folgende Schritte nötig, wenn Sie mehr Text, als momentan ins Gadget paßt, eingeben wollen:

(1) Tragen Sie in das Gadget Ihren Text ein, bis der "System-Piep" kommt (=> das Gadget ist voll).

(2) Drücken Sie [RETURN] oder [TAB].

=> VideoMaxe wird das Gadget neu erzeugen mit mehr Platz für den Text.

Die Anzahl Buchstaben, die das Gadget hiernach nun mehr faßt, kann in den

VideoMaxe-Einstellungen
einstellen.

(3) Geben Sie weiter ein!!

Dies funktioniert in (fast) allen VideoMaxe-Fenstern so.

1.23 Titel-Kompressionskonzept

Problem: Es gibt Videorekorder mit der Fähigkeit, Titel zu komprimieren. Viele Videorekorder haben beispielsweise den einen sogenannten "Long-Play-Modus", bei dem nur die Hälfte der Bandlänge zur Aufnahme benötigt wird. So muß man also mit zwei versch. Titellängen arbeiten, nämlich mit der Abspiellänge und der realen Länge. Der erstere Wert ist wichtig für den Benutzer, letzterer wird von VideoMaxe für die Berechnungen benutzt.

VideoMaxe's Lösung: Jeder Titel hat eine Abspiellänge, die reale Länge wird intern errechnet. Um diese Berechnung durchführen zu können, muß VideoMaxe wissen, wie der Titel komprimiert ist. Da die einzige Auswirkung einer solchen Komprimierung die Verkürzung (oder Verlängerung (?!)) der Abspiellänge zur realen Länge ist, genügt die Angabe eines Kompressionsfaktors. Dieser wird in VideoMaxe durch einen Bruch angegeben und kann kleiner Eins (Vergrößerung der Länge) oder, wie üblicherweise, größer Eins sein (Verminderung der Länge). Einige Beispiele machen das klar:

Abspiellänge	Kompressionsfaktor	Reale Länge	Bemerkung
30 Minuten	1/2	60 Minuten	Verlängerung des Titels, unüblich
30 Minuten	1/1	30 Minuten	Normal, keine Kompression
30 Minuten	2/1	15 Minuten	Z.B. im Long-Play-Modus

1.24 Vorschlag-Konzept

BEMERKUNG

In Versionen bis 04.33 war ein Bug, der diejenigen "Benutzte-Zeit-Vorschläge" betraf, die auch den letzten Titel auf einer Kassette überspielen würden. Obwohl dies ein ziemlich schwerer Fehler war (das Programm brach ab), habe ich es nie -- bis zur Herstellung von Release 04.40 -- bemerkt. Ich denke, ich habe wohl nie solch einen Vorschlag angenommen...(...)...

Wie auch immer, es tut mir leid und ich hoffe, Sie hatten nicht zu viele Datenverluste deswegen.

ENDE BEMERKUNG

Problem: Sie möchten einen neuen Titel aufnehmen - aber auf welcher Kassette ist noch Platz, oder wo können/möchten Sie bestehende Titel überspielen?

VideoMaxe's Lösung: Jeder Titel hat eine reale Länge (siehe

Titel-Kompressionskonzept

); jede
Kassette
hat eine reale Länge
(nämlich Länge+Überhang); jeder Titel hat eine "Geschützt?"-Flagge und eine
(443) Priorität. Aus diesen vier Werten ist das Vorschlag-Konzept aufgebaut.

Und so geht's: Sie kreieren einen neuen Titel und setzen die (Abspiel)länge und den Kompressionsfaktor. Für die reale Länge dieses Titels bietet VideoMaxe nun Vorschläge an, wo der Titel am besten aufzunehmen sei, nämlich:

o Vorschläge für freie Zeiträume

Sie erhalten eine Liste aller Kassetten, auf die der neue Titel noch paßt. Diese Liste ist geordnet von der kürzesten bis zur längsten Restzeit, die auf der entsprechenden Kassette nach dem Aufnehmen des neuen Titels bleiben würde. Da diese Vorschläge recht klar sind, bedürfen sie wohl keiner weiteren Erläuterung. Eingehender möchte ich die

o Vorschläge für benutzte Zeiträume

behandeln. Sie erhalten eine Liste aller Blöcke von auf einer Kassette aufeinanderfolgenden Titeln mit nicht-gesetzter "Geschützt?"-Flagge, deren Blocklänge mindestens groß genug ist, um den neuen Titel aufzunehmen. Sollte hier ein Block mit einem Titel enden, der gleichzeitig auch letzter seiner Kassette ist, so wird die Restzeit der Kassette auf die Blocklänge aufaddiert. Blöcke, die "in sich selbst" noch mindestens einen anderen passenden Block enthalten, sind redundant und werden nicht angezeigt (nur der "kleinste" Block wird genommen).

Im folgenden werde ich schreiben:

- (<Titel1>, ..., <TitelN>) für einen Block der länger als nötig ist. Dieser würde also <Titel1> bis <TitelN-1> ganz, <TitelN> jedoch nur teilweise überspielen.
- (<Titel1>, ..., <TitelN> ..) für einen Block, der "alleine" nicht lang genug wäre und dies nur mit Hilfe der Restzeit auf der Kassette schafft. Dieser würde also alle Titel vollständig überspielen.

Also, wie Sie sehen, enthält diese Liste alle potentiellen von dem neuen Titel zu Überspielenden existierenden Titel.

Diese Liste ist sortiert nach

- o (443) der maximalen Priorität aller Titel des Vorschlags und
- o nach der Länge der Überblendung. Diese "Überblendung" ist die reale Länge eines teilweise überspielten Titels bzw. der Restzeit auf der Kassette ←
,
nachdem der neue Titel tatsächlich entsprechend dem Vorschlag aufgenommen wurde.

DER BESTE VORSCHLAG IST DER ERSTE.

Beispiel: (Alle Längen in Minuten, alle Prioritäten gleich.)

Sie haben ein Projekt mit

- Kassette 1, reale Länge 244
 - Film 1, reale Länge 120, geschützt
 - Film 2, reale Länge 110
- Kassette 2, reale Länge 183

- Docu 1, reale Länge 45
- Docu 2, reale Länge 45

Sie würden dann folgende Vorschlags-Listen für die reale Länge des neuen Titels erhalten:

Reale Länge = 14:

Vorschlagsliste für freie Zeiträume : (Kassette 1) (Kassette 2)
 Vorschlagsliste für benutzte Zeiträume: (Docu 1) (Docu 2) (Film 2)

Reale Länge = 90:

Vorschlagsliste für freie Zeiträume : (Kassette 2)
 Vorschlagsliste für benutzte Zeiträume: (Docu 1, Docu 2) (Film 2) (Docu 2 ..)

Reale Länge = 100:

Vorschlagsliste für freie Zeiträume : -no suggestion possible-
 Vorschlagsliste für benutzte Zeiträume: (Film 2) (Docu 2 ..) (Docu 1, Docu 2 ↔
 ..)

Reale Länge = 125:

Vorschlagsliste für freie Zeiträume : -no suggestion possible-
 Vorschlagsliste für benutzte Zeiträume: (Docu 2 ..) (Docu 1, Docu 2 ..)

1.25 Spulinformations-Konzept

Eine Spulinformation enthält die Angaben, die nötig sind, Zugriff ↔
 zu einem
 Titel auf einer Kassette zu erhalten.

Ein

Projekt

kann drei verschiedene Arten der Spulinformtion anzeigen, was
 in seinen (440)

Videorekorder

-Einstellungen festgelegt werden kann. Der
 eingestellte Typ hat dann Auswirkungen auf alle Stellen im Programm, wo diese
 Spulinformation angezeigt wird; normalerweise in den Info-Texten (siehe

Textkonzept

).

Diese Typen sind

- o "Benutzte Zeit" zeigt die Spulinfomation als benutzte Zeit, d.h. die
 (reale) Zeit vom Anfang der Kassette bis zum Beginn des Titels.

Beispiel: "Benutzte Zeit: 1 Stunde, 30 Minuten", falls der Titel 90
 Minuten nach Anfang der Kassette anfängt.

- o "Restzeit" zeigt die Spulinfomation als Restzeit, d.h. die (reale) Zeit

vom Anfang des Titels bis zum Ende der Kassette.

Beispiel: "Restzeit: 1 Stunde, 50 Minuten", falls der Titel 110 Minuten vor Ende der Kassette beginnt.

- o "Zählwerk" zeigt die Spulinfomation als Zählwerk, d.h. die Zählwerkposition, wie sie vom Videorekorder des Projekts errechnet wird.

1.26 Alphabetisches Ordnungskonzept

- o Genereller Vergleich von Strings

Seit Version 04.20 benutzt VideoMaxe die Locale Library für Vergleiche, wobei der "Collate 2"-Modus verwandt wird. Sollten Sie diese Library nicht haben (unter OS 2.0), so wird ein normaler ASCII-Vergleich benutzt. Der Vergleich mit der Locale Library hat den Vorteil, daß auch lokale Besonderheiten (im Deutschen z.B. die Umlaute ä, ü, ß, etc.) beachtet werden.

Dieser Vergleich wird für jede alphabetisch sortierte Liste in VideoMaxe verwandt.

Beispiele für alph. sortierte Listen sind z.B. die Rubrikliste, jede Titelliste einer Rubrik oder die Gesamtliste aller Titel eines Projekts.

- o Spezieller Vergleich von Titeln

Es ist meist nicht sinnvoll, bei alph. sortierten Listen auch die bestimmten oder unbestimmten Artikel mitzuwerten. So möchte man z.B. "Der Nasenmann" lieber unter "N" einsortiert wissen als unter "D". VideoMaxe erlaubt es, diese beim Vergleich zu ignorierenden Artikel frei zu bestimmen (siehe unten).

Intern funktioniert das so:

Bevor der generelle String-Vergleich angewendet wird, wird der Titelname in einen Schlüssel-String umgewandelt; dieser Schlüssel wird dann für den tatsächlichen Vergleich benutzt.

Diese Umwandeln durchläuft folgende zwei Schritte:

- o Anführende Leerzeichen werden gelöscht.
- o Alle "Vortexte", wie sie im Artikel-String des Projekts definiert sind, werden gelöscht. Auf Groß- oder Kleinschreibung wird hier nicht geachtet, d.h. "der " im Artikel-String würde sowohl "Der " als auch "DeR " löschen. Achtung: die Groß/Kleinschreib-Ignorierung funktioniert nicht mit speziellen Buschtaben (z.B. "ö"); Artikel mit solchen Buchstaben müßte man also doppelt in den Artikel-String eintragen.

Der Artikel-String

~~~~~

Jedes Projekt hat solch einen String. Es enthält die "Vortexte" (Artikel), die beim Titel-Vergleich ignoriert werden sollen. Jeder solcher Vortext muß mit dem Buchstaben "|" enden.

Beispiel: Der Artikel-String sei "Ein |Eine |Die |". Dies würde die deutschen Artikel "ein", "eine" und "die" beim Vergleich von Titeln ignorieren.

Daher würde dann "Ein Zoo", "Die Giraffe", "Eine Esche" würde so geordnet: 1."Eine Esche", 2."Die Giraffe", 3."Ein Zoo".

WICHTIG: Nach Änderung des Artikel-Strings wird nicht automatisch alles neu geordnet - nur neue/anschl. veränderte Titel werden schon so sortiert. Erst nach einem Neuladen des gesamten Projekts wirkt dies auf alle Titel.

## 1.27 Textkonzept

### Abkürzungen

(430) Beide unten beschriebenen Texttypen werden beeinflusst von der "Benutze Abkürzungen?"-Flagge in den VideoMaxe-Einstellungen . Ist

diese gesetzt, so werden anstelle der (voll lokalisierten) Texte interne Abkürzungen beim Erstellen der Texte benutzt. Zur Zeit werden folgende Abkürzungen benutzt:

"Benutze Abkürzungen?"-Flagge aus "Benutze Abkürzungen?"-Flagge an

| Name                 | Abkürzung |
|----------------------|-----------|
| Spulinfo             | > <       |
| Benutzte Zeit        | >         |
| Restzeit             | <         |
| Zählwerk             | 0000      |
| Restzeit (Kassette)  | ->        |
| Länge                | L         |
| Spiellänge           | PL        |
| Reale Länge          | RL        |
| Rubrik Nummer        | RU#       |
| Kassette Nummer      | TA#       |
| Titel Nummer         | TI#       |
| Rubrik (en)          | RU' s     |
| Kassette (n)         | TA' s     |
| Titel                | TI' s     |
| Mask (en)            | MA' s     |
| Maskeneintr (ag/äge) | ME' s     |
| Stunde (n)           | H         |
| Minute (n)           | MIN       |
| Sekunde (n)          | SEC       |



Vorschläge für sinnvollere Abk. sind willkommen.

-----  
Anzeigetexte  
-----

Für die meisten Datentypen werden sogenannte 'Anzeigetexte' erstellt, die in erster Linie zur Identifikation der Daten dienen. Normalerweise wird dies einfach der Text sein, den man für die entsprechenden Daten unter "Name" eingegeben hat; evt. werden wenige andere Informationen hinzugefügt. Es folgt eine Liste dieser Anzeigetexte:

| Datentyp | Sein Anzeigetext enthält                                                                   | Beispiel             |
|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| Maske    | Seinen Namen.                                                                              | "Meine schöne Maske" |
| Rubrik   | Seinen Namen.                                                                              | "Horror"             |
| Kassette | Seine Nummer, angeführt vom lokalisierten Text "Kassette Nr." (bzw. von dessen Abkürzung). | "Kassette Nr.4"      |
| Titel    | Sein Name., angeführt von "{-} ", falls geschützt, "{*} " sonst.                           | "{*} Alien"          |
| Projekt  | Sein Name., angeführt von "[-] ", falls unverändert, "[*] ".                               | "[-] Meine Videos"   |

Sie können diese Anzeigetexte nicht beeinflussen bzw. konfigurieren, außer durch die "Benutze Abkürzungen?"-Flagge.

-----  
Infotexte  
-----

Für die Datentypen  
Rubrik  
,  
Kassette  
,  
Titel  
und  
Projekt  
gibt es  
sogenannte 'Infotexte', die in ganz VideoMaxe benutzt werden (z.B. werden im  
Projekt-Fenster

Infotexte für die aktive Rubrik, Kassette und den aktiven Titel angezeigt).

Sie können frei konfigurieren, welche Informationen VideoMaxe tatsächlich in diesen Infotexten anzeigen soll (z.B. in den VideoMaxe-Einstellungen

,

Drucker-Einstellungen  
oder im  
Statistik-Fenster  
).

Diese Einstellungen können jeweils vorgenommen werden in einem Mengen-Fenster

,

in dem man bestimmte Informationen ein- bzw. ausschließen kann. Jede dieser einzelnen Informationen werden in den Anzeigetexten durch ein Semikolon getrennt; die Reihenfolge der Informationen entspricht der im Mengen-Fenster angezeigten.

Ein Beispiel wird dies klar machen:

Für den the Datentyp

Kassette

können folgende Informationen im Infotext angezeigt werden:

- Länge Nun, die Länge der Kassette...
- Titel-Anzahl Die Anzahl von Titeln auf dieser Kassette
- Restzeit Die Restzeit dieser Kassette.
- Anzahl Maskeneinträge Die Anzahl von Maskeneinträgen dieser Kassette.

Seien folgende Konfigurationen gegeben:

| Information          | Konfig.1 | Konfig.2 | Konfig.3 |
|----------------------|----------|----------|----------|
| Benutze Abkürzungen? | nein     | ja       | nein     |
| Länge                | an       | an       | aus      |
| Titel Anzahl         | aus      | an       | an       |
| Rest time            | aus      | an       | an       |
| Maskeneintrag Anzahl | aus      | aus      | aus      |

Mit nicht gesetzter "Benutze Abkürzungen?"-Flagge werden dieser Konfigurationen für eine Beispiel-Kassette zu folgenden Infotexten führen:

Konfig.1: "Länge 240+4"

Konfig.2: "L 240+4; 6 TIs; |-> 36 MIN"

Konfig.3: "6 Titel; Rest time 36 Minuten"

Alles klar?

## 1.28 Druckkonzept

### Das Drucken

-----

Gedruckt wird nach Anklicken des Gadgets "Drucken" im  
Drucken-Fenster

;

dieser Druck macht - unter Benutzung der Standard ANSI-Codes und dem  
System-Drucker-Gerät - folgendes:

o Der Drucker wird konfiguriert entsprechend Ihren  
Drucker-Einstellungen

.

o Es wird gedruckt entsprechend Ihren  
Drucker-Einstellungen  
und Ihren

Einstellungen im  
Drucken-Fenster

.

Der Druck wird versuchen, keine Waisenkinder zu erzeugen - wie auch immer,  
bei Zeilen, die länger sind als die Druckbreite oder beim Druck von  
Maskeneintragslisten kann es dennoch zu einer Trennung (auf zwei versch.  
Seiten) kommen. Beachten Sie, daß mit proportionalen Zeichen der rechte  
Rand normalerweise "weiter links" sein wird als es sollte.

Beim Erkennen des Abbruch-Signals vom Printer-Device (also wenn man  
z.B. den beliebten Requester "Druckerprobleme - Bitte prüfen Sie Drucker  
und Kabel" mit "Abbrechen" beantwortet) wird von VideoMaxe nichts mehr  
gedruckt. Allerdings muß die ganze Druck-Routine durchlaufen werde, wodurch  
die Information "Drucke, bitte warten..." noch einige Zeit auf dem Schirm  
stehen kann.

### Probleme

-----

Drucken ist leider immer noch eine sehr undankbare Aufgabe. Besonders  
folgende Probleme sorgern häufig für Verwirrung:

- (1) Die Drucker-Treiber haben Fehler, oder unterstützen den Drucker nicht voll.
- (2) ANSI-, bzw. Drucker-Kommandos veranlassen den Drucker zu etwas anderem als  
geplant. Diese Kommandos werden in den sog. "Autodocs" sehr nett beschrieben  
als (Zitat): "(\*) indicates that sending this command may cause unexpected  
results on a large number of printers."
- (3) "Condensed"-Schrift beansprucht 15 cpi (Buchst. pro Zoll) auf dem einen,  
17 cpi jedoch auf einem anderen Drucker.

Ich kann diese Probleme nicht lösen, habe jedoch folgendes unternommen,  
um den meisten Problemen "den Wind aus den Segeln" zu nehmen:

- o Benutzung von nur noch sehr allg. Drucker-Kommandos.
- o Seit (440), benutze ich keine Kommandos mehr wie in (2) beschrieben- außer  
einem. Dieser ist das slrm-("set left right margin") Kommando mit dem ANSI-  
Code 65.

Ich habe dies erreicht, indem ich meherere Drucker-Kommandos "von Hand"

- simuliert habe, z.B. sende ich anstelle eines Zentrier-Kommandos eine entsprechende Anzahl von Leerzeichen.
- o Der Drucker wird seit (440) nicht mehr automatisch initialisiert. So kann man einige Einstellungen am Drucker manuell vornehmen, ohne daß sie dann wieder durch die Initialisierung überschrieben würden. Wie auch immer, mein Drucker beispielsweise würde immer den rechten Rand falsch einstellen, wenn nicht vorher schon etwas gedruckt wurde - dieser Fehler trat nur beim "Condensed"-Schriftsatz auf (!?). Ich benutze in diesem Fall immer die Initialisierung vor dem ersten Druck, und alles war Paletti...
  - o Man kann Druck-Fehler ignorieren, um trotz Fehler dennoch einen Ausdruck zu erhalten.

## 1.29 Fehlerbehandlungs-Konzept

Alle Fehler in VideoMaxe werden in Klartext in einem Fehler-Fenster angezeigt. Sollte eine Speicher-Panik ausbrechen, so könnte es ←  
sein,

daß es nicht möglich ist, solch ein Fenster zu öffnen. Es gibt dann zwei mögliche Vergaltensweisen von VideoMaxe:

- o Das Fenster wird verlassen wie bei "Abbrechen" - das bedeutet, daß alle etwaigen in diesem Fenster vorgenommen Änderungen verloren sind. Dies wird nur in Fenstern praktiziert, in denen "nicht viel" Daten editiert werden.
- o Es wird mehr Speicher verlangt, bis genügend zum Fortfahren des Programms frei ist.

## 1.30 Dateitypen

Es gibt sechs Dateitypen, die VideoMaxe laden und speichern kann; ←  
diese  
werden i.f. vorgestellt.

"Voreingestellte Namen" sind die Dateinamen, auf die durch die

Standard-Menüs  
"Laden" und "Sichern" zugegriffen wird.

"Voreingestellte Ikonen" sind die Dateinamen der Ikonen, die VideoMaxe mit den entsprechenden Dateien sichern wird, wenn die "Ikonen sichern?"-Flagge on den

VideoMaxe-Einstellungen  
gesetzt ist. Sollte diese Datei  
nicht existieren, so wird die voreingestellte System-Projekt-Ikone benutzt.

VideoMaxe-Einstellungen-Datei

---

Layout-Einstellungen-Datei

Drucker-Einstellungen-Datei

Videorekorder-Datei

Maskenliste-Datei

Projekt-Datei

### 1.31 VideoMaxe-Einstellungen-Datei

Sie enthält alle Daten des Datentyps  
VideoMaxe-Einstellungen

.

Voreingestellter Name: VM:Config/VM.prefs

Voreingestellte Ikone: VM:Config/VideoMaxePrefsIcon.info

### 1.32 Layout-Einstellungen-Datei

Sie enthält alle Daten des Datentyps  
Layout-Einstellungen

.

Voreingestellter Name: VM:Config/LO.prefs

Voreingestellte Ikone: VM:Config/LayoutPrefsIcon.info

### 1.33 Drucker-Einstellungen-Datei

Sie enthält alle Daten des Datentyps  
Drucker-Einstellungen

.

Voreingestellter Name: Wird festgelegt in den  
VideoMaxe-Einstellungen

.

Wird nur für neue Projekte benutzt, nicht abrufbar  
durch die  
Standard-Menüs

"Laden" oder "Sichern".

Voreingestellte Ikone: VM:Config/PrinterPrefsIcon.info

---

### 1.34 Videorekorder-Datei

Sie enthält alle Daten des Datentyps  
Vidorekorder  
.

Voreingestellter Name: Wird festgelegt in den  
VideoMaxe-Einstellungen

.  
Wird nur für neue Projekte benutzt, nicht abrufbar  
durch die  
Standard-Menüs  
"Laden" oder "Sichern".

Voreingestellte Ikone: VM:Config/VideoRecorderIcon.info

### 1.35 Maskenliste-Datei

Sie enthält alle Daten des Datentyps  
Maskenliste  
.

Voreingestellter Name: Wird festgelegt in den  
VideoMaxe-Einstellungen

.  
Wird nur für neue Projekte benutzt, nicht abrufbar  
durch die  
Standard-Menüs  
"Laden" oder "Sichern".

Voreingestellte Ikone: VM:Config/MaskListIcon.info

### 1.36 Projekt-Datei

Sie enthält alle Daten des Datentyps  
Projekt  
.

Voreingestellter Name: Wird festgelegt durch den Dateinamen des letzten Disk-  
Zugriffs mit dem Projekt (beispielsweise haben `_neue_`  
Projekte haben keinen solchen Namen, bei gerade geladene  
Projekte ist dies der Dateinamen, mit dem sie geladen  
wurden, etc.).

(441) Abrufbar durch "Laden" (=>  
Standard-Menüs  
)!

Voreingestellte Ikone: VM:Config/ProjectIcon.info

---

## 1.37 Programmsteuerung

VideoMaxe ist fenster-orientiert und modularisiert. Das bedeutet, ↔  
 daß man  
 normalerweise in einem Fenster eine gewisse Menge von Daten (meist genau  
 die Daten eines Datentyps, siehe  
 Datentypen  
 ) - unabhängig vom Rest -  
 editieren kann.

Beachten Sie, daß ein Großteil des Verhaltens von VideoMaxe hier gar nicht  
 beschrieben wird, da es als selbsterklärend betrachtet wird.

Standard-Gadgets

Standard-Menüs

## 1.38 Standard-Gadgets

Es gibt Standard-Gadgets, die in VideoMaxe immer wieder ↔  
 auftauchen und  
 überall die gleiche Bedeutung haben. Es folgt eine Liste dieser Gadgets:

[Mit "Schließe Fenster" ist das System-Standard-Gadget eines Fensters links  
 oben gemeint.]

Benutzen : Übernehme die Daten, so wie sie im Fenster angezeigt werden.

~~~~~

Abbrechen: Verlasse das Fenster in genau die Situation, wie sie vor dem
 ~~~~~ Aufruf dieses Fensters war. Alle evt. gemachten Änderungen werden  
 ignoriert.

Äquivalent zu "Schließe Fenster", falls "Abbrechen" existiert.

Verlassen: Berläßt das Fenster, nur in 'Nicht-Daten-Fenstern'. Es werden keine  
 ~~~~~ Versprechen über den Zustand nach dem Verlassen des Fensters gegeben.

Äquivalent zu "Schließe Fenster", falls "Verlassen" existiert.

Weiter : Verlassen des Fensters, nur in 'informierenden' Fenstern. Es werden
 ~~~~~ keine Änderungen - oder was auch immer - ausgelöst.

o Spezielles Standard-Gadget, wenn  
 Datentypen  
 angezeigt werden:

Löschen : Löscht diese Instanz des Datentyp von der 'Umgebung', von der aus  
 ~~~~~ das Fenster aufgerufen wurde.

o Spezielle Standard-Gadgets, wenn Listen von
 Datentypen
 angezeigt werden:

Neu : Eine neue Instanz dieses Datentyps wird kreiert (entspr. Datentyp-

~~~ Fenster erscheint).

Editieren: Die aktive Instanz wird editiert (entspr. Datentyp-Fenster erscheint).

~~~~~

Leeren : Die Liste wird geleert (=> Länge(Liste) = 0).

~~~~~

o Weitere Standard-Gadgets:

# : Wählen eines Eintrags aus einer Liste. Öffnet immer das  
Wähle-Fenster

.

~

I : Editieren einer Infotext-Ausführlichkeit. ACHTUNG: Hiermit werden

~ direkt die Daten der

VideoMaxe-Einstellungen

geändert! Hier

besteht also eine Ausnahme der sonst strengen Datenkapselung.

Bemerkung: Seiteneffekte und "Abbrechen"

~~~~~

Beachten Sie, daß - um Ihnen die Möglichkeit zum "Abbrechen" zu geben - die Daten einer Instanz kopiert werden müssen, so daß Sie beim Editieren im Grunde nur mit der Kopie arbeiten. Sollten Sie also nicht "Abbrechen" können (das Gadget erscheint 'gegeistert'), so wurden die Daten eben nicht kopiert.

Da dieses Nicht-Kopieren besonders bei größeren Datenmengen zwecks Zeiteinsparung vorteilhaft sein kann, kann man dieses Verhalten für

Projekt

e

in den

VideoMaxe-Einstellungen

einstellen ("Projekt kopieren?"-Flagge).

Beachten Sie auch, daß "Abbrechen" sie exakt in die gleiche PROGRAMM-Situation zurückbringt, nicht jedoch unbedingt in die gleiche SYSTEM-Situation. So kann man also z.B. in einem Fenster Dateioperationen vornehmen (Laden, Sichern, Löschen, etc.), die natürlich durch "Abbrechen" nicht wieder rückgängig gemacht werden.

1.39 Standard-Menüs

Jedes Fenster kann ein Menü besitzen, erreichbar wie üblich über ←
die

rechte Maustaste. Um die Bedeutung der Menüpunkte zu ergründen empfehle

ich, sie zu lesen! Gelesen mit ihrem gesamten Pfad ergeben sie meist

meist etwas leicht zu verstehendes, wie z.B. "Rubrik.Neu" oder

"Spezielles.Drucken.Rubrikliste".

Die Standard-Menüs sind:

o "Laden" lädt eine Datei mit einem fixen (voreingestellten) Dateinamen ein.

Globaler Tastaturschlüssel "L".

o "Sichern" sichert eine Datei mit einem fixen (voreingestellten) Dateinamen.

Globaler Tastaturschlüssel "S".

- o "Öffnen" lädt eine Datei mit einem von Ihnen zu wählenden Dateinamen ein.
Globaler Tastaturschlüssel "O".
- o "Sichern as" sichert eine Datei mit einem von Ihnen zu wählenden Dateinamen.
Globaler Tastaturschlüssel "A".
- o (430) "Nach oben verschieben" wird den aktiven Listeneintrag in der Liste um eine Stelle nach oben verschieben.
Globaler Tastaturschlüssel "U".
- o (430) "Nach unten verschieben" wie oben, nur nach unten :-).
- o (430) "Nach unten verschieben" wie oben, nur nach unten :-).
- o "Anfangswerte" reaktiviert die Werte, die bei Eintritt in das entsprechende Fenster aktiv waren. Dieses Menü ist nur dann verfügbar, wenn man im Fenster mit einer Kopie arbeitet. Siehe dazu auch die Bemerkungen zu "Abbrechen" und Seiteneffekte im Kapitel Standard-Gadgets
- o "Einstellungen" aktiviert die im VideoMaxe-Programm-Code festgelegten Einstellungen für den im Fenster dargestellten Datentyp.

Globale Tastaturschlüssel werden in ganz VideoMaxe nur für diese hier beschriebenen Funktionen benutzt.

Beachten Sie, daß wegen der zwei neuen globalen Tastaturschlüssel in V4.30 fünf andere, nicht-globale Schlüssel geändert werden mußten. Es sind dies:

- Spezielles.Datum.aktuell
im Titel-Fenster. War "D", jetzt "T".
- Spezielles.Kassettenüberhang.Voreinstellung
im Kassetten-Fenster. War "D", jetzt keine.
- Spezielles.Benutzen_eine_Maske
im Liste der Maskeneinträge-Fenster. War "U", jetzt "T".
- Spezielles.Hänge_eine_Maske an
im Liste der Maskeneinträge-Fenster. War "J", jetzt "G".
- Spezielles.Verschmelze_eine_Maske
im Liste der Maskeneinträge-Fenster. War "M", jetzt "B".

1.40 Details

Dieses Kapitel beschreibt des Programmes Verhalten und [↔](#)
Benutzerschnittstelle
im Detail.

Aufstarten
beschreibt, wie man VideoMaxe 'zum Laufen' bekommt,

Anpassen
gibt Tips, wie man VideoMaxe, seine Umgebung und seine Projekte nach seinen eigenen Bedürfnisse anpassen kann und

Fenster
erklärt (fast) jedes einzelne VideoMaxe-Fenster eines nach dem anderen.

Die Unterkapitel des Kapitels
 Fenster
 werden übrigens innerhalb von
 VideoMaxe als Einsprungadressen für die Online-Hilfe benutzt.

Aufstarten

Anpassen

Fenster

1.41 Aufstarten

Wie man aufstartet

Aufstart-Konfiguration

1.42 Wie man aufstartet

Sie können VideoMaxe in zwei Varianten aufstarten: von der CLI/ ↔
 Shell oder
 von der Workbench. Von der Shell ist die Syntax folgende:

```
VideoMaxe [Datei1 [Datei2 ...]]
```

wobei <DateiX> beliebige
 VideoMaxe-Einstellungen-Datei
 en,
 Layout-Einstellungen-Datei
 en oder
 Projekt-Datei
 en sein dürfen.

Von der Workbench klickt man einfach doppelt auf die VideoMaxe-Ikone.

Argumente
 ~~~~~

Sie dürfen eine unbegrenzte Anzahl (abgesehen von der vom Betriebssystem vorgegebenen Maximallänge, 255 Buchstaben) von Dateinamen als Argumente angeben. Nur

VideoMaxe-Einstellungen-Datei  
 en,

Layout-Einstellungen-Datei  
 en und

Projekt-Datei

en werden beachten und vorgeladen.

Sie könnten z.B. tippen

```
VM:VideoMaxe VM:Config/LOPresets/MyFineLayout VM:Projctcts/MyFineVideos [RETURN]
```

. Dann würde VideoMaxe aufstarten mit dem Layout 'MyFineLayout' und das Projekt 'MyFineVideos' vorladen. Von der Workbench funktioniert das natürlich genauso, hier muß man die Argumente durch Mehrfachauswahl von Ikonen bestimmen (siehe Amiga-Handbuch).

#### WB-Merkmale

~~~~~

VideoMaxe unterstützt im Moment zwei WB-Merkmale:

PUBSCREEN=<Own public screen id> : der angegebene String wird die ID für den Öffentl Schirm sein - nur wenn der VideoMaxe-Bilschirm wirklich öffentlich ist
(

Layout-Einstellungen

).

DEFPROJECT=<Default Projekt-Datei>: die angegebene Projekt-Datei wird vorgeladen (bei jedem WB-Aufstart von VideoMaxe).

1.43 Aufstart-Konfiguration

(444) Neue Startup/VM-Behandlung:

Es ist nicht mehr unbedingt nötig, ein logisches Verzeichnis VM: vor Aufstarten von VideoMaxe anzulegen -- NUR wenn Sie VideoMaxe durch Anklicken einee Project-Ikone von der Workbench starten wollen (da das Default-Programm VM:VideoMaxe benutzt wird).

Seit v04.44 wird das Programmverzeichnis automatisch zum logischen Device VM: hinzugefügt. Sollte VM beim Aufstarten nicht existieren, so wird VM automatisch auf das Programmverzeichnis gelegt. Beim Verlassen von VideoMaxe wird das Programmverzeichnis wieder von VM: entfernt, es wird also wieder der gleiche Zustand wie vor dem Aufruf von VideoMaxe hergestellt.

Beachten Sie auch, daß das Verzeichnis "VM:Config" automatisch angelegt wird, falls es nicht existiert.

Vorgeladenen Dateien

~~~~~

o Voreingestellte

VideoMaxe-Einstellungen-Datei

o Voreingestellte

Layout-Einstellungen-Datei

o Alle voreingestellten Ikonen für die sechs versch. Dateitypen

Maskenliste-Datei

```

,
Projekt-Datei
,
Drucker-Einstellungen-Datei
,
Videorekorder-Datei
,
VideoMaxe-Einstellungen-Datei
und
Layout-Einstellungen-Datei
.

```

- o Die Katalog-Datei "VideoMaxe.catalog", die in "LOCALE:Catalogs/<lang>/" oder in "<Aufstart-Verzeichnis>/Catalogs/<lang>" liegen darf. Siehe im Amiga-Handbuch für mehr Informationen über Lokalisierung.
- o "VM:Config/VM.pic". Daten für das Titel-Bild von VideoMaxe. Wird nicht geladen, falls man die entspr. Flagge in den VideoMaxe-Einstellungen ausgestellt hat. Das Bild selbst wird auch bei Verlangen nur ← gezeigt, wenn der passender Vilschirm (PAL:Hires, 4 colours) geöffnet werden kann.

## 1.44 Anpassen

VideoMaxe anpassen

Layout anpassen

Projekte anpassen

## 1.45 VideoMaxe anpassen

Sie können das Verhalten von VideoMaxe in den

VideoMaxe-Einstellungen  
anpassen. Siehe dort bzw. im

VideoMaxe-Einstellungen-Fenster  
.

- Wichtigste Anpassungen sind:
- o Online-Hilfe-Datei (wenn korrekt, erhält man mit der HELP-Taste zu jedem Fenster Kontext-Hilfe)
  - o Anzeige- und Infotexte
  - o Blockgröße für dynamisch Strings
  - o Voreingestellten Verzeichnisse

## 1.46 Layout anpassen

Sie können das Layout von VideoMaxe in den  
Layout-Einstellungen  
. anpassen. Siehe dort bzw. im  
Layout-Einstellungen-Fenster  
.

Das "Layout" beinhaltet den Bildschirm, Zeichensätze und alle Fensterpositionen und -größen.

## 1.47 Projekte anpassen

Wenn sie ein neues Projekt beginnen, sollten Sie zuerst dessen Einstellungen festlegen. Sie können diese Einstellungen im

Projekt-Fenster  
(nun, wo sonst...) vornehmen mit dem Menü "Preferences".

Im einzelnen sind dies:

- o Spulinformation (->  
Spulinformations-Konzept  
)
- o Maskenliste (->  
Maskenliste-Fenster  
)
- o Videorekorder (->  
Vidorekorder-Fenster  
)
- o Artikel (->  
Alphabetisches Ordnungskonzept  
)
- o Drucker (->  
Drucker-Einstellungen-Fenster  
)

## 1.48 Fenster

Liste der Projekte-Fenster  
VideoMaxe-Einstellungen-Fenster  
Layout-Einstellungen-Fenster  
Projekte verschmelzen-Fenster  
Projekt aufteilen-Fenster

---

Projekt-Fenster  
Rubrik-Fenster  
Kassetten-Fenster  
Titel-Fenster  
Maskenliste-Fenster  
Maske-Fenster  
Liste der Maskeneinträge-Fenster  
Maskeneintrags-Fenster  
Vorschläge-Fenster  
Suche nach Kassette-Fenster  
Suche nach Titel-Fenster  
Drucker-Einstellungen-Fenster  
Drucken-Fenster  
Videorekorder-Fenster  
Spezielles für Masken-Fenster  
Statistik-Fenster  
Mengen-Fenster  
Farben-Fenster  
String-Fenster  
Wähle-Fenster  
Fehler-Fenster  
Zeige Kassette-Fenster  
Informations-Fenster  
Arbeite-Fenster  
Länge-Fenster

## 1.49 Liste der Projekte-Fenster

In diesem Fenster wird die Liste aller geladenen Projekt

---

e angezeigt.

#### Gadgets

~~~~~

- o Das Listen-Gadget zeigt alle Projekte. Die Projekte werden in dieser Liste durch ihren Anzeigetext repräsentiert (siehe Textkonzept).

Sie können einen Eintrag zur Liste hinzufügen, indem Sie entweder ein neues Projekt erzeugen oder ein gespeichertes laden. Sie können einen Eintrag löschen, indem Sie ein Projekt im Projekt-Fenster löschen.

- o (430) "Projekt" zeigt den Infotext des aktiven Projekts - wie in den

VideoMaxe-Einstellungen
konfiguriert - an. Siehe auch
Textkonzept

- o (441) "Datei" zeigt den voreingestellten Dateinamen des Projekts an.

o

Standard-Gadgets
. "Neu" wird zuerst versuchen, die in den
VideoMaxe-Einstellungen
festgelegten Dateien für neue Projekte zu

laden!

- o (443) "Ikonisieren" versetzt VideoMaxe in den ikonifizierten Modus, man siehe auch unten im entsprechenden Menü.
- o (443) "Verlassen" versucht, das Programm zu verlassen. Äquivalent zu "Schließe Fenster" und dem Menü "Quit".

Menüs

~~~~~

- o "Projekt"

o

Standard-Menüs  
"Öffnen", "Sichern", "Sichern als" beziehen sich auf  
Projekt-Dateien.

- o "Über" zeigt Informationen über das Programm. Ist die "Zeige Bild?"-Flagge in den

VideoMaxe-Einstellungen  
gesetzt, so wird zuvor noch (versucht),  
das VideoMaxe Titel-Bild anzuzeigen.

- o "Ikonisieren" versetzt VideoMaxe in den ikonifizierten Modus. D.h. daß der Bildschirm und alle Fenster geschlossen und ein sog. "Application Icon" auf der Workbench angezeigt wird. Sie können in diesem Modus auf diese Ikone jede

VideoMaxe-Einstellungen-Datei

- '
- Layout-Einstellungen-Datei  
oder
- Projekt-Datei  
ziehen. Nun, Sie können natürlich  
beliebige Dateien auf die Ikone ziehen, aber nur die oben genannten  
werden von VideoMaxe verarbeitet.  
Dieser Modus wird normalerweise benutzt, um die Rechner-Oberfläche  
etwas aufzuräumen und Speicher zu gewinnen.
- o "Verlassen" versucht, das Programm zu verlassen. Äquivalent zu  
"SchlieÙe Fenster" und dem "Verlassen"-Gadget.
- o "Einstellungen"
  - o "VideoMaxe" öffnet das  
VideoMaxe-Einstellungen-Fenster  
.
  - o "Layout" öffnet das  
Layout-Einstellungen-Fenster  
.
  - o (440)  
Standard-Menü  
"Laden" und "Sichern" beziehen sich auf die  
voreingestellte  
VideoMaxe-Einstellungen-Datei  
und die  
voreingestellte  
Layout-Einstellungen-Datei  
.
  - ACHTUNG: Diese Standard-Menüs keinen GLOBALEN Tastaturkürzel!
- o "Spezielles"
  - o  
Standard-Menü  
.
  - o "Projekte verschmelzen" öffnet das  
Projekte verschmelzen-Fenster  
.
  - o "Projekt aufteilen" öffnet das  
Projekt aufteilen-Fenster  
.
  - o (430) "Hilfe" zeigt die AmigaGuide-Datei an, die als Online-Hilfe  
eingestellt wurde (es wird also das Hauptkapitel genau DIESER Datei  
angezeigt). Beachten Sie den Unterschied zur HELP-Taste, mit der  
Sie zu jedem Fenster Kontext-Hilfe bekommen, also zu einer bestimmten  
Stelle in der Datei gesprungen wird.

## 1.50 VideoMaxe-Einstellungen-Fenster

---



In diesem Fenster werden die  
VideoMaxe-Einstellungen  
angezeigt und editiert.

#### Gadgets

~~~~~

- o Mit dem ersten Cycle-Gadget können Sie wählen zwischen zwei Teilen der

VideoMaxe-Einstellungen
-Daten:

"Verschiedenes" und "Pfade und Dateien"

Gadgets in "Verschiedenes"

~~~~~

- o "Passwort" öffnet das  
String-Fenster  
zur Eingabe des Passworts.

Verlassen des Fensters via "Benutzen" wird das Passwort aktivieren.  
Es sollte sich dann der Bildschirmtitel ändern zu

"<Version> - Registrierter Benutzer".

Falls nicht, so haben Sie nicht das korrekte Passwort eingetippt.  
Beachten Sie, daß Sie (alle, also auch das Passwort) Einstellungen auch  
"Sichern" müssen, wenn sie sie auch mit der nächsten VideoMaxe-Session  
benutzen wollen!!!

Als registrierter Benutzer haben Sie Zugriff zu allen Features von  
VideoMaxe und die Nervrequisiter werden verschwinden.

- o "Kopiere Projekte?",
- o "Sichere Ikonen?",
- o "Zeige Bild mit 'Über'?" und
- o (430) "Benutze Abkürzungen?" lassen Sie diese Flaggen der

VideoMaxe-Einstellungen  
editieren.

- o "Blockgröße für dynamische Strings" läßt Sie diese Größe der

VideoMaxe-Einstellungen  
editieren.

- o "Editieren" öffnet das  
Mengen-Fenster  
, das Sie die  
Infotext-Ausführlichkeiten einstellen läßt. Welche, das wird festgelegt  
durch das folgende

- o Cycle-Gadget. Mit diesem kann man alle möglichen Infotext-Arten -  
wie in den

VideoMaxe-Einstellungen  
beschrieben - einstellen.

#### Gadgets in "Pfade und Dateien"

~~~~~

- o (430) "Online-Hilfe" hier kann man den Dateinamen des AmigaGuide-Dokuments

für VideoMaxe's Online-Hilfe einstellen (also die Guide-Version DIESER Datei). Siehe auch

VideoMaxe-Einstellungen

.

- o "Maskenliste",
- o "Videorekorder" und
- o "Drucker-Einstellungen" lassen Sie die Dateinamen der voreingestellten

Maskenliste

,

Videorekorder

bzw.

Drucker-Einstellungen

für neue

Projekte editieren.

- o "Projekt-Pfad",
- o "Maskenliste-Pfad",
- o "Drucker-Einstellungen-Pfad",
- o "Videorekorder-Pfad",
- o "VideoMaxe-Einstellungen-Pfad" und
- o "Layout-Einstellungen-Pfad" lassen Sie die voreingestellten Verzeichnis-Pfade für die Datei-Requester bei Dateizugriffen auf

Projekt-Datei

en,

Maskenliste-Datei

en,

Drucker-Einstellungen-Datei

en,

Videorekorder-Datei

en,

VideoMaxe-Einstellungen-Datei

en oder

Layout-Einstellungen-Datei

en

einstellen.

Menüs

~~~~~

- o "VideoMaxe-Einstellungen"
  - o Standard-Menüs
    - "Laden", "Öffnen", "Sichern", "Sichern as" beziehen sich auf
  - VideoMaxe-Einstellungen-Datei
  - en.
- o "Spezielles"
  - o Standard-Menüs
  - .

Alle Disk-Operationen können leicht mit den Datei-Requestern durch Anklicken

der entspr. Gadgets rechts der jeweiligen String/Text-Gadgets durchgeführt werden.

## 1.51 Layout-Einstellungen-Fenster

In diesem Fenster werden die  
Layout-Einstellungen  
angezeigt und editiert.

Gadgets

~~~~~

- o (440) "Benutze Bildschirmmodus der WB?". Falls gesetzt, wird der Bildschirmmodus der Workbench für den VideoMaxe-Bildschirm geklont. BEACHTEN SIE, daß, falls Ihre Workbench nicht geöffnet ist, diese beim Öffnen des VideoMaxe- ←
Bildschirms
zu öffnen versucht wird.
- o "Bildschirmmodus" öffnet den System-Bildschirmmodus-Requester. Siehe im Amiga-Handbuch für Erklärungen.
(442) Beachten Sie, daß Ihnen dieser Requester nur mit der asl-Library der Versionen 38 oder besser zur Verfügung steht.
- o "Öffentlicher Bildschirm?". Falls gesetzt, ist der VideoMaxe-Bildschirm ein öffentlicher Bildschirm. Der Name des öff. Bildschirms ist "VM-Screen" (falls nicht ein anderer in den Programm-Merkmalen festgelegt wurde).
- o (440)String Gadget für den Namen des öff. Bildschirms. Beachten Sie, daß dieser Name (unter Ihren öff. Bildschirmen) eindeutig sein muß, sonst bekommen Sie beim Öffnen des Schirms eine Fehlermeldung wie "Öff. Bildschirmidentität existiert schon!".
WICHTIG: Dieser String wird vom Merkmal "PUBSCREEN" überschrieben, falls dieser definiert wurde. Siehe
Aufstarten
.
- o "Fenster "shanghaien"?". Falls gesetzt, werden alle VideoMaxe-Fenster auf dem voreingestellten öff. Bildschirm (normalerweise der Workbench-Bildschirm) geöffnet, sonst auf dem eigenen VideoMaxe-Bildschirm.
- o (440) "Farben" läßt Sie die Farben des VideoMaxe-Bildschirms editieren.
- o "Bildschirm-Zeichensatz" läßt Sie den Zeichensatz für den VideoMaxe-Bildschirm einstellen (Fenster- und Bildschirmtitel, normale Texte).
- o "Menü-Zeichensatz" läßt Sie den Zeichensatz für die Menüs einstellen.
- o "Gadget-Zeichensatz" läßt Sie den Zeichensatz für die Gadget einstellen.

Alle diese Zeichensatz-Auswähler arbeiten mit dem System-Zeichensatz-Requester.

Menüs

~~~~~

- o "Layout-Einstellungen"
  - o Standard-Menüs  
"Laden", "Öffnen", "Sichern", "Sichern as" beziehen sich auf

- Layout-Einstellungen-Datei  
en.
- o "Spezielles"
  - o Standard-Menüs
    - . Die interne Einstellung für das Layout: nicht-öff.  
Standard-PAL-Bildschirm/Topaz 8 Zeichensatz/korrekt eingestellte Fenster-  
Umrisse für diesen Bildschirm.

Beachten Sie, daß - obwohl hier nicht sichtbar - die Umrisse alle VideoMaxe Fenster hier mitgespeichert/geladen werden. Dieser Editor enthält also direkt nach Aufruf immer die Daten alle aktuellen Fenster-Umrisse.

Da mit dem Laden eines Layouts auch immer alle Umrisse mitgeladen werden, merkt sich dieses "Layout-Einstellungen-Fenster" seine Umrisse nur, wenn es mit "Cancel" verlassen wird - ansonsten würde ja das geladene Layout an dieser Stelle überschrieben! Aus diesem Grund sollten Sie, um Änderungen am Umriss dieses Fensters vorzunehmen, es einmal aufrufen, die Umrisse entspr. ändern und es dann (ohne sonstige Änderungen vorzunehmen) mit "Abbrechen" verlassen.

## 1.52 Projekte verschmelzen-Fenster

(433) In diesem Fenster kann man zwei Projekte zu einem neuen ↔ verschmelzen.

Gadgets

~~~~~

- o "Verschmelzen": Das erste Projekt zum Verschmelzen, muß durch das rechtsseitige Gadget gewählt werden.
- o "Mit": Das zweite Projekt zum Verschmelzen, muß durch das rechtsseitige Gadget gewählt werden.
- o Standard-Gadgets
 - .

Beachten Sie, daß keine bestehendes Projekt berührt wird, sondern eine neues erstellt wird. Des neuen Projekts Einstellungen werden vom ersten zu verschmelzenden übernommen.

Sie können nur Projekte mit disjunkten Kassettennummern verschmelzen!

1.53 Projekt aufteilen-Fenster

(433) In diesem Fenster können Sie ein Projekt zu einem neuen ↔ aufteilen, das dann nur ausgewählte Kassetten enthält.

Gadgets

~~~~~

- o "Teilen": Das Quell-Projekt zum Aufteilen, muß durch das rechtsseitige

Gadget gewählt werden.

- o "Von": Die erste Kassette, die im neuen, aufgeteilten Projekt enthalten sein ← soll.
- o "Bis": Die letzte Kassette, die im neuen, aufgeteilten Projekt enthalten sein ← soll.
- o
  - Standard-Gadgets
  - .

Beachten Sie, daß keine bestehendes Projekt berührt wird, sondern eine neues erstellt wird.

## 1.54 Projekt-Fenster

In diesem Fenster wird ein  
Projekt  
angezeigt und editiert.

Gadgets  
~~~~~

- o "Name" ist ein String-Gadget und beinhaltet des Projektes Name (NICHT der Dateiname!!)
- o Das Listen-Selektor-Gadget unter dem "Name"-Gadget läßt Sie zwischen den verschiedenen Liste-Arten umschalten:
 - o "Alle Titel (alphabetisch)" zeigt alle Titel an (alphabetisch sortiert).
 - o "Titel der Kassette" zeigt alle Titel der aktiven Kassette an (sortiert nach Ihrer Reihenfolge auf der Kassette).
 - o "Titel der Rubrik" zeigt alle Titel der aktiven Rubrik an (alphabetisch sortiert).
 - o "Alle Titel (nach Datum)" zeigt alle Titel an (sortiert nach Datum).
 - o "Titel-Klemmliste" zeigt alle "eingeklemmten" Titel an.
- o "Rubrik" zeigt die aktive
Rubrik
und läßt Sie durch durch das Verschiebe-
Gadget eine beliebige andere Rubrik wählen.

Die aktive Rubrik ist immer die Rubrik des aktiven Titels!

(430) Die Rubrik wird angezeigt durch Ihren Anzeigetext, gefolgt von seinem in Klammern gesetzten Infotext. Siehe
Textkonzept

- o "Kassette" zeigt die aktive
Kassette
und läßt Sie durch durch das Verschiebe-
Gadget eine beliebige andere Kassette wählen.

Die aktive Kassette ist immer die Kassette des aktiven Titels!

(430) Die Kassette wird angezeigt durch Ihren Anzeigetext, gefolgt von seinem in Klammern gesetzten Infotext. Siehe
Textkonzept

.

- o Das dominierende Listen-Gadget enthält die Liste aller Titel der aktiven Liste, welche festgelegt wird durch das oben beschriebene Selektor-Gadget, der aktiven Kassette und der aktiven Rubrik.

Die Titel werden natürlich seit (430) durch Ihren Anzeigetext dargestellt. Siehe

Textkonzept

.

In dieser Liste ist immer ein

Titel

aktiv (oder keiner, falls die Liste

leer ist); dieser wird wie üblich am unteren Ende des Gadgets angezeigt.

Sie können einen beliebigen Titel aktivieren, indem Sie einfach mit der Maus auf Ihn klicken - dadurch wird im übrigen auch gleichzeitig die aktive Rubrik und Kassette neu eingestellt. Durch einen Doppelklick auf einen Titel wird das

Titel-Fenster

mit diesem Titel geöffnet.

- o (430) "Titel" zeigt den Infotext des aktiven Titels an. Siehe
Textkonzept

.

Es sei hier nocheinmal darauf hingewiesen, daß die Art der Spulinformation (wenn Sie denn im Infotext angezeigt werden soll), von des Projektes

Videorekorder

-Einstellungen abhängen (Restzeit/Benutze Zeit/Zählwerk).

o

Standard-Gadgets

.

Menüs

~~~~~

o "Rubrik"

- o "Editieren" öffnet das  
Rubrik-Fenster  
mit der aktiven Rubrik.

- o "Neu" öffnet das  
Rubrik-Fenster  
für eine neue Rubrik.

- o "Drucken" öffnet das  
Drucken-Fenster  
für den Ausdruck der aktiven Rubrik.

o "Kassette"

- o "Editieren" öffnet das  
Kassetten-Fenster  
mit der aktiven Kassette.

- o "Neu" öffnet das  
Kassetten-Fenster  
für eine neue Kassette.
  - o "Suche" öffnet das  
Suche nach Kassette-Fenster  
.
  - o "Drucken" öffnet das  
Drucken-Fenster  
für den Ausdruck der aktiven Kassette.
  - o "Titel"
    - o "Editieren" öffnet das  
Titel-Fenster  
mit dem aktiven Titel.
    - o "Neu" öffnet das  
Titel-Fenster  
für einen neuen Titel.
    - o "Kopiere aktiven Titel" öffnet das  
Titel-Fenster  
für einen neuen Titel,  
in den alle (sinnvollen) Daten des aktiven Titels kopiert werden.
    - o (441) "geschützt" reversiert die "Geschützt"-Flagge des aktiven Titels.  
ACHTUNG: Hiermit werden direkt die Daten des  
Titel  
s geändert! Hier  
besteht also eine Ausnahme der sonst strengen Datenkapselung.
    - o "Suche" öffnet das  
Suche nach Titel-Fenster  
.
    - o "Drucken" öffnet das  
Drucken-Fenster  
für den Ausdruck des aktiven Titels.
    - o "Zur Klemmliste hinzufügen" fügt den aktiven Titel zur Klemmliste hinzu  
(so dieser nicht schon enthalten ist).
    - o "Von Klemmliste entfernen" entfernt den aktiven Titel von der Klemmliste  
(so dieser überhaupt enthalten ist).
  - o "Einstellungen" läßt Sie des Projektes Einstellungen festlegen.  
(440) Die Spulinfo wird nun im  
Videorekorder  
festgelegt!
  - o "Videorekorder" öffnet das  
Videorekorder-Fenster  
mit des Projektes  
  
Videorekorder  
.
  - o "Drucker" öffnet das  
Drucker-Einstellungen-Fenster  
mit des Projektes  
  
Drucker-Einstellungen  
.
  - o "Articles" öffnet das  
String-Fenster
-

- with des  
Projekt  
es Artikel-String.
- Siehe  
Alphabetisches Ordnungskonzept  
.
- o "Maskenliste" öffnet das  
Maskenliste-Fenster  
mit der  
Maskenliste  
des  
Projekts.
- o "Spezielles" behandelt einige spezielle Features.
  - o  
Standard-Menüs  
.
  - o "Mask" (430) öffnet das  
Spezielles für Masken-Fenster  
.
  - o "Drucken"
    - o "Liste der Rubriken",
    - o "Liste der Kassetten" und
    - o "Aktive Titel-Liste" öffnen das  
Drucken-Fenster  
für den Ausdruck aller  
Rubriken, aller Kassetten oder der aktiven Titel-Liste.
  - o "Statistics" öffnet das  
Statistik-Fenster  
mit einigen mehr oder weniger  
interessanten Nummern und Diagrammen. (430) Interessanter :-)
  - o "Titel-Klemmliste säubern" entfernt alle Titel von der Titel-Klemmliste.
  - o (440) "Null-Kontrolle" führt eine "Jagd" nach Titeln der Länge Null aus.  
Sie werden für jeden solchen Titel in der aktiven Liste gefragt, ob Sie  
Ihn zu löschen wünschen oder behalten wollen. Dies ist besonders  
nützlich, falls man oft mit "Vorschlägen für gebrauchte Zeiträume"  
arbeitet und bei Ihnen Titel-Leichen herumliegen wie z.B.  
"[\* Überspielt \*] Ich bin ein schlechter Film" oder  
"[\* Überspielt \*] [\* Teilweise Überspielt \*] Mich hat man schon 2mal ↔  
überspielt".  
Äh...ja.

## 1.55 Rubrik-Fenster

In diesem Fenster wird eine  
Rubrik  
angezeigt und editiert.

---



## Gadgets

~~~~~

- o "Name" läßt Sie den Namen der Rubrik einstellen.
- o

Standard-Gadgets

.

Menüs

~~~~~

- o "Spezielles"
- o

Standard-Menüs

.

## 1.56 Kassetten-Fenster

In diesem Fenster wird eine Kassette angezeigt und editiert.

## Gadgets

~~~~~

- o "Nummer" läßt Sie die Nummer der Kassette einstellen. Die Kassetten-Nummer ist der Schlüssel einer Kassette.
- o "Länge" läßt Sie die Länge der Kassette einstellen (in MINUTEN). Ein RETURN oder TAB in diesem Gadget wird (nach einer internen Einstellung) den Kassettenüberhang automatisch berechnen (siehe auch Menü).
- o "Kassettenüberhang" läßt Sie den Überhang der Kassette einstellen (in MINUTEN).
- o "Liste der Maskeneinträge" öffnet das
Liste der Maskeneinträge-Fenster
mit
den Maskeneinträgen der Kassette.
- o "Zeige Kassette" zeigt das
Zeige Kassette-Fenster
mit der Kassette an,
falls gesetzt.

- o
- Standard-Gadgets

.

Menüs

~~~~~

- o "Spezielles"
- o

Standard-Menüs

.

- o "Kassettenüberhang"
- o "Voreinstellungen" berechnet einen "normalen" Kassettenüberhang, ↔  
entsprechend  
des Werts im Gadget "Länge". Eine 240er-Kassette z.B. hat einen  
voreingestellten Überhang von 4 Minuten.

## 1.57 Titel-Fenster

In diesem Fenster wird ein  
Titel  
angezeigt und editiert.

Gadgets

~~~~~

- o "Name" läßt Sie den Name des Titels einstellen. Es darf mehrere Titel mit demselben Namen geben.
- o "Kassette" läßt Sie die Kassette einstellen, auf der der Titel aufgenommen ist. Sie können dies nicht einstellen, falls Sie einen existierenden Titel editieren.
- o "Rubrik" läßt Sie die Rubrik einstellen, in die Sie den Titel klassifizieren wollen.
- o (444) "Länge" enthält die Länge des Titels als Text. Sollte sich die reale Länge von der Abspiellänge unterscheiden, so wird die reale Länge in eckigen Klammern hinter der Abspiellänge angezeigt.
- o (444) "Editieren" öffnet das
Länge-Fenster
, um die Länge des Titels einzustellen.
- o "Datum" läßt des Titels Datum einstellen. Für neue Titel ist dies immer erst das aktuelle Datum.
- o "Zeit" läßt des Titels Zeit einstellen. Für neue Titel ist dies immer erst die aktuelle Zeit.

TIP: Ich persönlich editiere diese beiden Einträge nie; dadurch behalte ich immer eine sinnvoll geordnete Datums-Titel-Liste, in der die jüngsten Aufnahmen ↔ ganz vorne stehen.

- o "Liste der Maskeneinträge" öffnet das
Liste der Maskeneinträge-Fenster
mit
den Maskeneinträgen dieses Titels.
- o "Geschützt?" läßt Sie den Status des Titels editieren. (443) Falls der Titel ungeschützt ist, kann man eine Priorität für den Titel eingeben (temporäre Aufnahme=0,1,..,8,9=Aufnahme höchster Priorität), welches für das
Vorschlag-Konzept
wichtig ist.

Gadgets fürs Vorschlagsystem

~~~~~

- o (430) "Hole Vorschlag" öffnet das  
Vorschläge-Fenster

mit der Möglichkeit,  
einen Aufnahme-Vorschlag für diesen neuen Titel zu erhalten.

- o "Vorschlag da?". Falls gesetzt heißt dies, daß ein Vorschlag aktiv ist.  
Ein Klick auf dieses Gadgets bedeutet dann, diesen Vorschlag wieder zu verwerfen.  
Ist nur bedienbar, wenn Sie einen NEUEN Titel editieren.
- o "Vorschlag annehmen?". Falls gesetzt, so wird versucht werden, denn aktiven Vorschlag beim Anwählen von "Benutzen" zu realisieren. Außerdem wird direkt die Kassettensnummer entsprechend geändert.  
Ist nur bedienbar, wenn ein Vorschlag aktiv ist.
- o "Zeige Kassette?" zeigt das  
    Zeige Kassette-Fenster  
    mit der aktiven  
    Kassette des Titels an, falls gesetzt.  
    Schließt sich mit "Zeige Vorschlag?" gegenseitig aus.
- o "Zeige Vorschlag?" will display Die aktive Vorschlag of Die Titel  
in an asynchronous Fenster Falls gesetzt.  
Schließt sich mit "Zeige Kassette?" gegenseitig aus.  
Ist nur bedienbar, wenn ein Vorschlag aktiv ist.
- o  
    Standard-Gadgets  
    .
- Menüs  
    ~~~~~
- o "Spezielles"
o
 Standard-Menüs
 .
- o "Datum"
o "Anfangswerte" ist eines der
 Standard-Menüs
 und bezieht sich nur auf
 die Werte für Datum UND Zeit.
- o "aktuell" setzt Datum UND Zeit auf das aktuelle Datum und die aktuelle Zeit.
- o (433) "Ermittle Länge aus Zählwerk" [nur für neue Titel] errechnet nach Eingabe des Zählwerkstandes am Ende eines neuen Titels (der zwar schon auf Kassette aufgenommen, aber noch nicht im Projekt ist) dieses Titels Länge. Benötigt korrekte Kassettensnummer, Kompressionsfaktor und Zählwerkeinstellungen des Projekts; man kann nur vierstellige (oder kleiner) Zählwerkpositionen eingeben.
Diese Funktion ist praktisch, wenn Sie viele schon aufgezeichnete Titel auch in Ihr Projekt aufnehmen wollen, aber deren Länge nicht kennen und diese - mangels Echtzeitangabe Ihres VCR - auch nicht ermitteln können.
Für gute Ergebnisse muß natuerlich Ihr
 Videorekorder
 entsprechend
genau sein...
- o (444) "Hole Vorschlag" ist nur ein Vorschlag-Anzeiger. Das

Länge-Fenster
 wird geöffnet, und danach das 'Vorschlag-Fenster mit der ←
 eingegebenen
 Länge. Sie werden das z.B. für temporäre Aufnahmen oder ähnliches
 nützlich finden...

1.58 Maskenliste-Fenster

In diesem Fenster wird eine
 Maskenliste
 angezeigt und editiert.

Gadgets
 ~~~~~~

- o Das Listen-Gadget enthält die Liste der Masken, dargestellt durch Ihren Anzeigetext; die Ordnung ist willkürlich. Ein Klick auf einen Eintrag aktiviert ihn, ein Doppelklick öffnet das Maske-Fenster mit der aktiven Maske.

- o Standard-Gadgets

Menüs  
 ~~~~~~

- o "Maskenliste"
 - o Standard-Menüs
 "Öffnen", "Sichern As" beziehen sich auf Maskenliste-Dateien.
- o "Spezielles"
 - o Standard-Menüs

1.59 Maske-Fenster

In diesem Fenster wird eine
 Maske
 angezeigt und editiert.

Editieren Sie die erste Maske der
 Maskenliste
 , so wird der Fenster-Titel
 "Voreingestellte Maske für neue Kassetten", editieren Sie die zweite, so wird er
 "Voreingestellte Maske für neue Titel" heißen.

Gadgets

~~~~~

- o "Name" läßt der Maske Namen einstellen.
- o "Liste der Maskeneinträge" öffnet das  
Liste der Maskeneinträge-Fenster  
mit den  
Maskeneinträgen dieser Maske.
- o  
Standard-Gadgets  
.

## Menüs

~~~~~

- o "Spezielles"
o
Standard-Menüs
.

1.60 Liste der Maskeneinträge-Fenster

In diesem Fenster wird eine
Liste der Maskeneinträge
angezeigt und editiert.

Gadgets

~~~~~

- o Eine nicht begrenzte Anzahl on Gadgets, die je einen  
Maskeneintrag  
darstellen. Die Werte dieses Maskeneintrags können hier ←  
editiert werden, ihr  
Typ und Name jedoch nur im  
Maskeneintrags-Fenster  
.
- Jeder Eintrag hat ein "Checkbox"- Gadget vorangestellt, welches angibt und  
Sie auswählen läßt, ob der Eintrag der aktive ist.  
Es gibt drei, (430) nein vier, nein fünf(433) verschieden Arten (man  
vergleiche bitte auch  
Maskeneintrag  
):
- o An/Aus-Typ. Angezeigt durch ein "Checkbox"-Gadget, gefolgt von des  
Maskeneintrags Namen.
- o Zahl-Typ. Angezeigt durch des Maskeneintrags Namen gefolgt von einem Zahl-  
Gadget.
- o Text-Typ. Angezeigt durch des Maskeneintrags Namen gefolgt von einem String-  
Gadget.
- o Kommando-Typ. Angezeigt durch ein "Ausführen"-Gadget gefolgt von des  
Maskeneintrags Namen gefolgt von einem String-Gadget. "Ausführen" versucht,  
den angegebenen String als DOS-Kommando auszuführen.
- o Memo-Typ. Angezeigt durch ein "Zeige"-Gadget gefolgt von des  
Maskeneintrags Namen gefolgt von einem String-Gadget. "Zeige" zeigt den  
Inhalt des String-Gadgets in einem Fenster an.
- o Mengen-Typ. Angezeigt durch ein "Editieren"-Gadget gefolgt von des  
Maskeneintrags Namen gefolgt von einem Text-Gadget. "Editieren" öffnet

das

Mengen-Fenster

, um die (benutzer-definierte) Menge zu ändern.

Das Text-Gadget zeigt alle IN der Menge befindlichen Objekte an.

o

Standard-Gadgets

.

Menüs

~~~~~

o "Spezielles"

o

Standard-Menüs

.

o "Eine Maske benutzen" läßt Sie eine Maske aus des Projekts Maskenliste wählen, die dann in dieses Fenster geladen wird (alle vorherigen Werte sind weg).

o "Eine Maske anhängen" läßt Sie eine Maske aus des Projekts Maskenliste wählen, die dann an die bestehende Liste angehängt wird.

o "Eine Maske verschmelzen" läßt Sie eine Maske aus des Projekts Maskenliste wählen, die dann mit der bestehenden verschmolzen wird. Wirkt wie "Anhängen ↔"
" mit der Ausnahme, daß es Einträge mit Namen, die schon existieren, nicht anhängt.

o

Standard-Menüs

1.61 Maskeneintrags-Fenster

In diesem Fenster wird ein Maskeneintrag angezeigt und editiert.

Gadgets

~~~~~

o "Name" läßt Sie den Namen des Maskeneintrag einstellen.

o Das "Mutual-Exclude"-Gadget läßt Sie die Art des Maskeneintrags editieren. Sie können wählen zwischen "An/Aus-Typ", "Zahl-Typ", "Text-Typ", (430) "Kommando-Typ", (433) "Memo-Typ" und (441) "Mengen-Typ". Man siehe in

Maskeneintrag

für eine Beschreibung dieser Typen.

o "Definiere" öffnet das

String-Fenster

um eine Menge zu definieren; nur wenn

der Typ "Menge" ist. Man siehe

Maskeneintrag

.

- o Standard-Gadgets

Beachten Sie, daß seit 04.33 alle Anstrengungen unternommen werden, um die WERTE der Einträge (die ja im

Liste der Maskeneinträge-Fenster editiert

werden) behalten bleiben, wenn man den Typ eines (existierenden) Eintrags ändert. Wenn Sie jedoch z.B. einen Memo-Eintrag zu einem Zahl-Eintrag ändern, so wird der Text des Memos nach anwählen von "Benutzen" natürlich weg sein...

## 1.62 Vorschläge-Fenster

In diesem Fenster wird das Vorschlag-Konzept realisiert.

Gadgets

~~~~~

- o "Benötigter Zeitraum" zeigt die (reale) Länge an, für die Vorschläge angefordert wurden.
- o "Freie Zeiträume" zeigt die Liste der Vorschläge für freie Zeiträume und
- o "Benutzte Zeiträume" zeigt die Liste der Vorschläge für benutzte Zeiträume an. Ein Klick auf einen Vorschlag wird ihn aktivieren und im

Zeige Kasette-Fenster

anzeigen. Ein Doppelklick wird den Eintrag auswählen und das Fenster verlassen, was gleichwertig zum Standard-Gadget "Benutzen" ist (443).

- o Standard-Gadgets

1.63 Suche nach Kasette-Fenster

In diesem Fenster können Sie komfortabel nach einer Kasette suchen.

Gadgets

~~~~~

- o "Suchtext" läßt Sie den String, nach dem gesucht werden soll, einstellen.
- o Das erste "Cycle"-Gadget läßt Sie folgende Suchoptionen einstellen:
  - o "Suche nach vollem Text" wird nach Vorkommen des vollständigen Suchtexts suchen.
  - o "Suche nach Muster" wird nach irgendeinem Vorkommen des Suchtexts suchen,

ohne Groß- und Kleinschreibung zu beachten.

- o Das zweite "Cycle"-Gadget läßt Sie folgende Suchoptionen einstellen:
  - o "Suche nur in der Kassettennummer" wird nur im "Nummer"-Feld einer Kasette suchen. Beachten Sie daß in diesem Fall der Suchtext in eine Nummer verwandelt wird.
  - o "Suche in allen Texten" wird in allen Texten suchen. Das heißt, daß die Suche im "Nummern"-Feld UND in alle Maskeneinträgen durchgeführt wird. Die Suche in den Maskeneinträgen ist dieselbe wie im
    - Suche nach Titel-Fenster
    - beschrieben - man siehe dort.
 Man vergleiche auch
    - Maskeneintrag
    - .
- o "Klären" setzt die aktive Kasette auf NIL. Das bedeutet, daß die nächste Suche mit "Nächster passender" begonnen wird mit der ersten Kasette der Kassetten-Liste. Dies wird angezeigt durch den Text "Noch nicht gesucht..." im "Gefundene Kasette"-Gadget.
- o "Nächster passender" führt die Suche mit den angegebenen Optionen durch.
- o "Gefundene Kasette" zeigt die gefundene Kasette an. Dies ist gleichzeitig die aktive Kasette, die als Startposition für die Suche benutzt wird. Es gibt hier drei mögliche Einträge:
  - o "Noch nicht gesucht...". Aktive Kasette NIL. Suche startet am Beginn der Liste. Dies ist der anfängliche Eintrag.
  - o "Keine (weiteren) passenden Einträge". Aktive Kasette NIL. Suche startet am Beginn der Liste. Dies ist der Eintrag nach "Klären" oder erfolgloser Suche.
  - o Der Name einer Kasette. Aktive Kasette nicht NIL. Suche startet direkt nach der aktiven Kasette. Dies ist der Eintrag nach erfolgreicher Suche.
- o
  - Standard-Gadgets
  - . "Benutzen" wird die aktive Kasette übernehmen.

## 1.64 Suche nach Titel-Fenster

In diesem Fenster können Sie komfortabel nach einem Titel suchen.

Gadgets

~~~~~

- o "Suchliste" zeigt die Liste an, in der gesucht wird. Es hängt vom Aufruf des Fensters ab, welche Liste aktiv ist.
- o "Suchtext" läßt Sie den String, nach dem gesucht werden soll, einstellen.
- o Das erste "Cycle"-Gadget läßt Sie folgende Suchoptionen einstellen:
 - o "Suche nach vollem Text" wird nach dem Vorkommen des vollständigen Suchtexts suchen.
 - o "Suche nach Muster" wird nach irgendeinem Vorkommen des Suchtexts suchen,

ohne Groß- und Kleinschreibung zu beachten.

- o Das zweite "Cycle"-Gadget läßt Sie folgende Suchoptionen einstellen:
 - o "Suche nur im Titelnamen" wird nur im "Namen"-Feld eines Titels suchen.
 - o "Suche in allen Texten" wird in allen Texten suchen. Das heißt, daß die Suche im "Namen"-Feld UND in alle Maskeneinträgen, die einen String beinhalten, durchgeführt wird. (441) Im neuen Typ "Menge" wird ebenfalls gesucht - in dem String, der auch im Maskeneintrags-Fenster angezeigt wird. Seit (441) werden auch Einträge vom Typ "An ↔ /Aus" berücksichtigt - es wird im Namen des Maskeneintrags gesucht, falls der Wert des Eintrags "an" ist. Siehe auch Maskeneintrag .
- o "Klären" setzt den aktiven Titel auf NIL. Das bedeutet, daß die nächste Suche mit "Nächster passender" begonnen wird mit dem ersten Titels der aktiven Titel-Liste. Dies wird angezeigt durch den Text "Noch nicht gesucht..." im "Gefundener Titel"-Gadget.
- o "Nächster passender" führt die Suche mit den angegebenen Optionen durch.
- o "Gefundene Titel" zeigt den gefundenen Titel an. Dies ist gleichzeitig der aktive Titel, der als Startposition für die Suche benutzt wird. Es gibt hier drei mögliche Einträge:
 - o "Noch nicht gesucht...". Aktiver Titel NIL. Suche startet am Beginn der Liste. Dies ist der anfängliche Eintrag.
 - o "Keine (weiteren) passenden Einträge". Aktiver Titel NIL. Suche startet am Beginn der Liste. Dies ist der Eintrag nach "Klären" oder erfolgloser Suche.
 - o Der Name eines Titel. Aktiver Titel nicht NIL. Suche startet direkt nach dem aktiven Titel. Eintrag nach erfolgreicher Suche.
- o "Füge alle passenden..." wird alle passenden Titel zur Klemmliste hinzufügen und das Fenster verlassen.
- o Standard-Gadgets
 - . "Benutzen" wird den aktiven Titel übernehmen.

Bemerkung:

~~~~~

(430) Ein Titel wird nach folgendem Ablauf gesucht:

- (i) Binäre Suche in den Schlüssel-Strings der Titel. Ist sehr speziell und sehr schnell.  
Nur, wenn die 'Alle Titel'-Liste die aktive ist.
- (ii) Lineare Suche in den Schlüssel-Strings.  
Nur, wenn 'Muster' ausgeschaltet ist.
- (iii) Lineare Suche in den "Name"-Strings der Titel.
- (iv) Lineare Suche in allen Maskeneinträgen (siehe oben, "Suche in allen Texten ↔").

## 1.65 Drucker-Einstellungen-Fenster

In diesem Fenster werden die Drucker-Einstellungen angezeigt und editiert.

Dieses Fenster kann vom Projekt-Fenster oder vom Drucken-Fenster aus aufgerufen werden; ersters ändert die Einstellung des Projekts, letzteres ändert die Einstellungen nur lokal für das Drucken!

Alle reellen Werte in Zentimetern!!

Gadgets

~~~~~

- o Das erste Cycle-Gadget läßt Sie die Nummer der Konfiguration auswählen, die im Fenster angezeigt werden soll. Es sind dies vier, also hat man die Auswahl zwischen
 - o "Erste Konfiguration" bis "Vierte Konfiguration".
- o "Name" läßt Sie den Namen für diese Konfiguration einstellen.
- o "Papierlänge" läßt Sie die Länge,
- o "Paperbreite" die Breite des Papiers für den Ausdruck einstellen.
- o "Drucklänge" läßt Sie die Länge,
- o "Druckbreite" die Breite des Ausdrucks auf dem Papier einstellen.
- o "Linker Rand" läßt Sie die Position einstellen, an der der Ausdruck von links aus starten soll.
- o "Ränder spiegeln?". Falls gesetzt, so werden linker und rechter Rand bei aufeinanderfolgenden Seiten ausgetauscht (z.B. für beidseitiges Drucken mit Bundsteg).
- o "Zeilen pro Inch?" läßt Sie die horizontale Druckdichte einstellen.
- o "Zeichen pro Inch?" läßt Sie die vertikale Druckdichte einstellen. (440) Sie können hier zwei Werte für die Schriftgröße "Condensed" einstellen: 15 or 17. Wähle Sie den Wert, den Ihr Drucker tatsächlich benutzt, wenn er im "Condensed"-Modus druckt!
- o "Letter quality?". Falls gesetzt, wird der Druck im LQ-Modus durchgeführt.
- o "Proportional?". Falls gesetzt, wird der Druck im Proportional-Schrift durchgeführt. Man siehe hierzu den Kommentar in Druckkonzept!
- o (430) "Editieren" öffnet das Mengen-Fenster, das Sie die Infotext-Ausführlichkeiten für den Druck einstellen läßt. Welche, das wird bestimmt vom folgenden
- o (430) Cycle-Gadget. Dies kann man auf folgende Infotext-Ausführlichkeiten einstellen: Rubrik, Kassette, Titel, Projekt.

Beachten Sie, daß bei Einstellen einer leeren Menge KEIN Infotext gedruckt wird.

- o (430) "Projektinfo drucken?". Falls gesetzt, werden Anzeige- und Infotext des Projekt (als erstes) gedruckt.
- o (430) "Zeile zw. Anzeige- und Infotext einfügen?". Falls gesetzt, werden Anzeige- und Infotexte durch eine zusätzliche Zeile getrennt.
- o (430) "Zeile zwischen Titeln einfügen?". Falls gesetzt, werden direkt nacheinander zu druckende Titel durch eine zusätzliche Zeile getrennt.

Beachten Sie, daß die Liste der Maskeneinträge -falls diese gedruckt werden- immer durch eine Zeile vom Rest des Drucks getrennt werden.

- o
 - Standard-Gadgets
 - Menüs
 - ~~~~~
 - o "Drucker-Einstellungen"
 - o Standard-Menüs
 - "Öffnen", "Sichern as" beziehen sich auf Drucker-Einstellungen-Dateien.
 - o "Spezielles"
 - o Standard-Menüs
 - .
 - o (440) "Erste Konfiguration".. "Vierte Konfiguration" kopieren die Daten der angewählten Konfiguration in die aktive, angezeigte Konfiguration.

Siehe auch Druckkonzept

1.66 Drucken-Fenster

In diesem Fenster können Sie einen Ausdruck ausführen. Was davon ab, wie man in dieses Fenster gelangt ist.

WICHTIG: Ich rate Ihnen, Ihr Projekt vor dem Ausdruck abzuspeichern, da solch ein Druck immer eine riskante Aufgabe ist; zum einen kann ein Ausdruck recht lange dauern, zum anderen steigt erfahrungsgemäß die Wahrscheinlichkeit (streng nach Murphy) eines "Systemcrashes" an (nicht nur (-) wegen VideoMaxe, sondern vielmehr wegen der vielen externen Routinen, Hardware & Treiber).

Gadgets
~~~~~

- o "Überschrift" läßt Sie die Überschrift für den Druck bestimmen. Anfangs wird dies ein sinnvoller Text sein, der aussagt, was gedruckt wird.
- o Das Cycle-Gadget läßt Sie die Konfiguration der Drucker-Einstellungen bestimmen, die sie benutzen wollen.
  - o "Erste Konfiguration" bis "Vierte Konfiguration"
- o "Kassettenmaske" läßt Sie wählen, wie Sie die Liste der Maskeneinträge von Kassetten ausdrucken wollen:
  - o "nichts" druckt keine Maskeneintragslisten.
  - o "alles" druckt alle Maskeneinträge der gedruckten Kassetten.
  - o "gefiltert" druckt nur die Maskeneinträge, die auch in der ausgewählten Maske vorkommen. Nur wenn dies ausgewählt ist, können Sie eine solche Maske wählen.
- o "Titelmaske". Genau wie oben, nur eben für Titel.
- o (440) "Benutze Abkürzungen?" läßt Sie diese Flagge lokal für das Drucken auswählen. Siehe Textkonzept
  - .
- o (433) "Von": Der erste Eintrag, der gedruckt werden soll - nur wenn eine Liste gedruckt werden soll.
- o (433) "Bis": Der letzte Eintrag, der gedruckt werden soll - nur wenn eine Liste gedruckt werden soll.

Die letzten beiden Werte enthalten anfangs den ersten (bzw. letzten) Eintrag der zu druckenden Liste.

- o (440) "Drucken": Führt den Druck aus.
- o (440) "Initialisiere Drucker": Führt eine Initialisation Ihres Druckers über das "Printer-Device" (mit den Werten der "WB-Preferences") aus. Dies wird normalerweise nicht benötigt, da der Drucker vor jedem Druck konfiguriert wird.

Man siehe für die letzten beiden Punkte auch unbedingt in Druckkonzept !

- o Standard-Gadgets
  - .

Menüs

~~~~~

- o "Spezielles"
 - o "Ändere Drucker-Einstellungen" öffnet das Drucker-Einstellungen-Fenster mit den aktiven Drucker-Einstellungen. Anfangs sind dies die Drucker-Einstellungen Ihres Projekts.

BITTE beachten Sie: Wenn Sie hier die Einstellungen ändern, so hat dies KEINE Auswirkungen auf die Einstellungen des Projekts, sondern nur LOKAL in diesem Fenster

1.67 Videorekorder-Fenster

In diesem Fenster wird ein Videorekorder angezeigt und editiert.

Gadgets

~~~~~

- o "Name" läßt Sie den Namen des Videorekorders einstellen.
- o (440) "Spulinfo". Ein Cycle-Gadget, das Sie die Art der Spulinformationsanzeige Ihres Videorekorders einstellen läßt. Es sind dies
  - o "Benutzte Zeit",
  - o "Restzeit" oder
  - o "Zählwerk". Diese veranlassen VideoMaxe, die Spulinfo in Titel-Infotexten eben als "Benutze Zeit", "Restzeit" oder "Zählwerk" anzuzeigen. Man siehe
    - Textkonzept für Infotexte und in Spulinformations-Konzept
    - .

Bemerkung 1: Diese Einstellungen wurden vor Version 4.40 im Projekt-Fenster (also außerhalb des VCRs) vorgenommen. Nur dieser Änderung ist es zu verdanken, daß die Formate der Videorekorder- und Projekt-Datei in Version 4.40 geändert werden mußten :-).

Bemerkung 2: Natürlich gibt es auch VCRs mit Echtzeitanzeige und Zählwerk. Diese Flagge gibt also nur Ihre Präferenz an.

**WICHTIG:** Sollten Sie mit der Echtzeitanzeige zufrieden sein, braucht Sie das folgende nicht zu interessieren, da es hier nur um die Kreierung von Zählwerk-Funktionen geht.

- o Das Cycle-Gadget läßt Sie die Zählwerk-Funktion auswählen, die Sie editieren wollen:
  - o "Erstes Zählwerk" bis "Viertes Zählwerk" für die vier möglichen Zählwerk-Funktionen, die je eine bestimmte Kassettenlänge repräsentieren sollen.
- o "Bevorzugte Kassettenlänge" läßt Sie die bevorzugte Kassettenlänge für die ausgewählte Funktion auswählen.
- o "Eintragsnummer" zeigt die Nummer des aktiven Eintrags an und läßt ihn einstellen.
  - Eine Zählwerk-Funktion besteht aus nichts anderem als aus einer Folge von reellen Werten, die jeweils eine Nummer haben. Diese Nummern gehen von 0 bis 40 und repräsentieren jeweils genau eine "Minute":
- o "Minute" zeigt die Minute an, die zu der aktiven Eintragsnummer gehört.
- o "Bewegung pro Minute" läßt Sie die Bewegung des Zählwerks bei Ablauf von einer Minute (via "Play" im nicht-komprimierten Modus) in genau der aktiven Minute (der Kassette) einstellen.
  - RETURN wird die Eintragsnummer um eins erhöhen, und läßt Sie damit also den nächsten Wert dieser Funktion editieren.

Man siehe auch

Videorekorder  
und  
Spulinformations-Konzept  
.

o

Standard-Gadgets

Menüs

~~~~~

o "Videorekorder"

o

Standard-Menüs
"Öffnen", "Sichern as" greifen auf
Videorekorder-Datei
en

zu.

o "Spezielles"

o

Standard-Menüs
.

1.68 Spezielles für Masken-Fenster

(430) Dieses Fenster stellt einige spezielle Funktionen für die ←
Maskeneinträge
der Kassetten und Titel zur Verfügung.

Gadgets

~~~~~

- o Das erste Gadget läßt Sie wählen zwischen der
  - "Liste der Kassetten" (also alle Kassetten des Projekts) und der
  - <aktiven Titellist>, dessen Wert davon abhängt, von welcher aktiven  
Titelliste (vom Projekt-Fenster) aus aufgerufen wurde.

Die folgenden Gadgets stehen jeweils für Operationen, die auf alle  
Maskeneintragslisten aller Kassetten bzw. aller Titel der aktiven Titelliste  
ausgeführt werden.

- o "Hänge eine Maske an" wird alle Maskeneinträge einer Maske anhängen.
- o "Verschmelze eine Maske" wird alle Maskeneinträge einer Maske verschmelzen.
- o "Lösche einen Maskeneintrag" wird einen einzelnen Maskeneintrag löschen; Sie  
werden nach dem Namen des zu löschenden Eintrags gefragt.

o

Standard-Gadgets  
.

Beachten Sie, daß die Namenserkennung (Verschmelzen/Löschen!) auf Groß- und  
Kleinschreibung achtet!

BEACHTEN Sie auch, daß Sie eine hier gestartetet Operation nicht abbrechen  
können! Alle Operationen werden direkt auf dem Projekt (und nicht auf einer

Kopie) ausgeführt!

## 1.69 Statistik-Fenster

In diesem Fenster werden einige (mehr oder weniger) ←  
interessante  
Statistiken über ein Projekt angezeigt.

Die "Anzahl" an Information in allen folgenden Infotext-Gadgets können völlig  
frei eingestellt werden. Siehe Menü!

Siehe

Textkonzept  
für Information über Anzeige- und Infotexte.

Siehe

Titel-Kompressionskonzept  
für Information über reale und Spiellänge.

Gadgets

~~~~~

- o "Projekt" zeigt den Anzeigetext,
- o "Information" den Infotext des zu analysierenden Projekts.

- o Das Cycle-Gadget läßt Sie zwischen vier verschiedenen Modi wählen:
 - o "Zeit-Statistik" zeigt einige generelle Statistiken über das Projekt an:
 - o "Gesamte Kapazität" : Die Summe aller realen Längen aller ←
Kassetten.
 - o "Benutzte Kapazität / Kapazität": Relation zwischen der gesamten benutzten
Kapazität und gesamter Kapazität (←
Ausnutzung).
 - o "Gesamte Spielzeit" : Die Summe aller Abspielängen aller Titel ←
.

- o "Rubrik-Statistik" zeigt Statistiken über jede Rubrik.
 - o "Rubrik" : Anzeigetext der Rubrik. Diese kann gewählt
werden durch das Gadget (#) rechts.
 - o "Information" : Der Rubrik Infotext.

 - o "Benutzte Kapazität" : Die reale Länge aller Titel dieser Rubrik.
 - o "Benutzte Kapazität / Gesamte benutzte Kapazität": Der Rubrik benutzte
Kapazität relativ zur gesamten benutzten
Kapazität.
 - o "Spielzeit" : Die Spiellänge aller Titel dieser Rubrik.
 - o "Spielzeit / Gesamte Spielzeit": Der Rubrik Spielzeit relativ zur gesamten
Spielzeit.

- o "Kassetten-Statistik" zeigt Statistiken über jede Kassette.
 - o "Kassette" : Anzeigetext der Kassette. Diese kann gewählt werden
durch das Gadget (#) rechts.
 - o "Information" : Der Kassette Infotext.

- o "Benutzte Kapazität": Die reale Länge aller Titel dieser Kassette.
- o "Spielzeit" : Die Spiellänge aller Titel dieser Kassette.
- o "Titel-Statistik" zeigt Statistiken über jeden Titel.
- o "Titel" : Anzeigetext des Titels. Dieser kann gewählt werden durch das Gadget (#) rechts.
- o "Information": Des Titels Infotext.

Menüs

~~~~~

- o "Infotext Ausführlichkeit": läßt Sie die Infotext-Ausführlichkeit aller in diesem Fenster angezeigten Infotexte einstellen:
- o "Benutze Werte der Einstellung": Die Einstellungen der VideoMaxe-Einstellungen werden benutzt.
- o "Zeige alles": Alle möglichen Informationen werden angezeigt.
- o "Rubrik",
- o "Kassette",
- o "Titel" and
- o "Projekt" öffnen das Mengen-Fenster und lassen Sie die jeweiligen Infotext-Ausführlichkeit frei einstellen.

Sie können das Fenster über das "Schließe Fenster"-Gadget verlassen.

## 1.70 Mengen-Fenster

(430) In diesem Fenster wird eine Menge angezeigt und editiert.

#### Gadgets

~~~~~

Alle (potentiellen) Elemente der Menge werden durch eine Checkbox-Gadget mit dem Namen des entsprechenden Elements repräsentiert. Falls das Gadget "an" ist, ist das Element in der Menge, sonst nicht (!). Wählen Sie einfach alle von Ihnen gewünschten Elemente aus.

- o Standard-Gadgets

Menüs

~~~~~

- o "Menge"
- o (440) "alles" : Schließt alle Elemente in die Menge ein.
- o (440) "nichts" : Schließt alle Elemente aus der Menge aus.
- o (440) "negiert": Schließt alle Elemente in der Menge aus der Menge aus und umgekehrt.



## 1.71 Farben-Fenster

(440) In diesem Fenster werden die Bildschirm-Farben angezeigt ↔ und editiert.

Gadgets

~~~~~

- o "Farben" : läßt Sie die zu editierende Farbe wählen.
- o "R", "G", "B": läßt Sie die Werte für die rote, grüne oder blaue Farbtiefe einstellen.

o

Standard-Gadgets

.

1.72 String-Fenster

In diesem Fenster wird ein String (Text) angezeigt und editiert.

Gadgets

~~~~~

- o "<Name>": String-Gadget mit dem zu editierenden String. <Name> ist je nach Art des Strings verschieden.

o

Standard-Gadgets

.

Menüs

~~~~~

o

Standard-Menüs

.

1.73 Wähle-Fenster

In diesem Fenster können Sie einen Eintrag einer Liste auswählen.

Gadgets

~~~~~

- o Das dominierende Listen-Gadget enthält alle Einträge der entspr. Liste. Ein Doppelklick wählt einen Eintrag aus, ein Einfachklick aktiviert ihn.

o

Standard-Gadgets

.

Menus

~~~~~

- o "Spezielles"
- o (441) "Zeige" zeigt den aktiven Eintrag an. Ist nicht bei allen Listen

verfügbar.

1.74 Fehler-Fenster

In diesem Fenster werden Fehler angezeigt. Das Fenster ist ein (433) System-Requester und enthält zwei Zeilen Text. Die erste Zeile ist immer

```
"Fehler: <Befehl>",
```

wobei <Befehl> das beschreibt, was erfolglos auszuführen versucht wurde. Die zweite Zeile besteht aus einem kleinen, den Grund für den Fehler beschreibenden, Text.

Das Fenster wird mit "Weiter" verlassen.

Beispiel: Sie versuchen, einen Titel einzufügen. Sie bekommen:

```
Fehler: Einfügen
Länge zu groß!
```

Dies zeigt an, daß Sie den Titel nicht auf die gewählte Kassette aufnehmen können, da er nicht mehr auf die Kassette paßt.

1.75 Zeige Kassette-Fenster

Dieses Fenster zeigt eine Kassette und dessen Titel bzw. eine ←
Kassette
mit einem Aufnahme-Vorschlag für einen neuen Titel an.

Die hier benutzten Infotexte für Kassetten und Titel werden in den

```
VideoMaxe-Einstellungen
konfiguriert.
```

Hat das Fenster den Titel "Kassetten-Informationen", so wird nur diese Kassette angezeigt. Die Titel "Vorschlag für freie Zeiträume" bzw. "Vorschlag für benutzte Zeiträume" bedeuten, daß ein solcher Vorschlag im Fenster angezeigt wird.

Pfeile wie ">" zeigen den Anfangs- und Ende-Titel eines Vorschlags für benutzte Zeiträume an. Sollte hier nur ein Pfeil sein, so bedeutet dies, daß auch der letzte Titel auf dieser Kassette durch den Vorschlag komplett überspielt würde. Bei zwei Pfeilen wird der Ende-Titel entweder exakt vollständig oder nur teilweise überspielt.

Beispiele für Vorschläge für benutzte Zeiträume:

```
-----1-----
{-} Aliens
>
{*} Robocop                (Anfangs-Titel)
{*} Predator                (Ende-Titel)
>
```

```
{*} Die Naked Gun
```

Dieser Vorschlag würde "Robocop" komplett und "Predator" teilweise überspielen.

```
-----2-----
{-} Aliens
>
{*} Robocop                (Anfangs-Titel)
{*} Predator
{*} The Naked Gun          (Ende-Titel)
```

Dieser Vorschlag würde "Robocop", "Predator" und "The naked gun" komplett überspielen.

```
-----3-----
{-} Aliens
>
{*} Robocop                (Anfangs-Titel)
{*} Predator
{*} The Naked Gun          (Ende-Titel)
>
```

Dieser Vorschlag würde "Robocop", "Predator" komplett und "The naked gun" teilweise überspielen.

(Der Titel "Aliens" wird nie in einem Vorschlag auftauchen, da er geschützt ist.)

Beachten Sie, daß Sie die Gestalt dieses Fensters ändern können, ohne daß es sich "erneuert"! Dieses Fenster wird nur von den anderen benutzt, ohne jedoch selbst auf Eingaben zu reagieren; den "Refresh" müssen Sie vom aufrufenden Fenster aus herbeiführen.

1.76 Informations-Fenster

In diesem Fenster werden Informationen (als Text) angezeigt. Das Fenster ist ein (433) System-Requester und enthält zwei Zeilen Text. Die erste Zeile ist immer "Information:", wobei die zweite den eigentlichen Text enthält. Das Fenster wird mit "Weiter" verlassen.

1.77 Arbeite-Fenster

In diesem Fenster zeigt VideoMaxe an, daß er beschäftigt ist. Sie müssen warten, bis die gerade laufende Routine beendet ist.

Beispiel: Laden eines Projekts.

1.78 Länge-Fenster

(444) In diesem Fenster kann man die Länge (eines Titels) ↔
einstellen.

Gadgets

~~~~~

- o "Länge" läßt Sie des Titels Länge einstellen. Das erste Gadget enthält die Stunden, das zweite die Minuten und das letzte die Sekunden. Letzteres werden Sie wohl eher für Musik- denn für Filmaufnahmen brauchen.

Beachten Sie, daß Sie die Länge auch z.B. nur in Minuten angeben können; so brauchen SIE keinerlei Umrechnungen durchzuführen.

TIP: Titel mit Länge Null können immer eingefügt werden - dies mag nützlich sein, wenn man nicht genau weiß, wohin man den neuen Titel aufnehmen möchte, die eingegebenen Daten aber nicht verlieren möchte. Mit "Kopiere aktiven Titel" im

Projekt-Fenster

kann man den Titel dann wiederbeleben.

- o "Kompressionsfaktor" läßt Sie den Kompressionsfaktor einstellen. Es ist dies ein Bruch, der in einem String dargestellt wird. Das Zeichen "/" gibt den Bruchstrich an.

Siehe

Titel-Kompressionskonzept  
für Erklärungen.

#### Menüs

~~~~~

- o "Spezielles"

- o

Standard-Menüs

.

- o "Kompressionsfaktor". Siehe
Titel-Kompressionskonzept
für Erklärungen.

- o "keiner(r)" setzt den Kompressionsfaktor auf 1 (1/1).

- o "Long play" setzt den Kompressionsfaktor auf 2 (2/1).