

# **dopus5**

Mark Anderson, Andrew Dunbar, Dr Greg Perry, and Leo Davidson Clarke

Copyright © DirectoryOpus5 Help Guide (c) GPSoftware 1998

---

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> dopus5		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Mark Anderson, Andrew Dunbar, Dr Greg Perry, and Leo Davidson Clarke	May 31, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>dopus5</b>	<b>1</b>
1.1	dopus5.guide	1
1.2	Index	2
1.3	Befehle	10
1.4	AddIcon (Piktogramm hinzufügen)	13
1.5	Alarm	13
1.6	All (Alle)	14
1.7	AnsiRead (Text anzeigen, ANSI)	14
1.8	Assign (Zuweisung)	14
1.9	Beep (Signalton)	15
1.10	BuildTheme (Thema erzeugen)	15
1.11	CacheList (Pufferliste)	15
1.12	CheckFit (Platz prüfen)	16
1.13	CleanUp (Aufräumen)	16
1.14	ClearSizes (Größen löschen)	16
1.15	CLI (Kommandozeileninterpreter)	16
1.16	CloseButtons (Knöpfe schließen)	17
1.17	Comment (Dateikommentar)	17
1.18	Configure (Konfigurieren)	17
1.19	Confirm (Bestätigen)	18
1.20	ConvertTheme (Thema konvertieren)	18
1.21	Copy (Kopieren)	18
1.22	CopyAs (Kopieren als)	19
1.23	CreateFiletype (Dateityp erzeugen)	20
1.24	DateStamp (Dateidatum ändern)	20
1.25	Delete (Löschen)	20
1.26	DeviceList (Geräteliste)	21
1.27	Diskcopy (Datenträger kopieren)	21
1.28	DiskInfo (Datenträger Informationen)	21
1.29	DoubleClick (Doppelklick)	22

---

---

1.30 DragNDrop (Nehmen & Ablegen)	22
1.31 Duplicate (Duplizieren)	22
1.32 Encrypt (Ver- & Entschlüsseln)	22
1.33 FindFile (Datei suchen)	23
1.34 FindFiletype (Dateityp finden)	23
1.35 FinishSection (Programmabschluß)	24
1.36 FixIcons	24
1.37 Flash (Aufblitzen)	25
1.38 Format (Formatieren)	26
1.39 FreeCaches (Puffer leeren)	26
1.40 FTPAdd (FTP Adresse hinzu)	26
1.41 FTPAddressBook (FTP Adressbuch)	26
1.42 FTPCD (FTP Verzeichnis wechseln)	28
1.43 FTPCommand (FTP Befehl)	28
1.44 FTPConnect (FTP Verbinden)	28
1.45 FTPCopy (FTP Kopieren)	29
1.46 FTPDelete (FTP Löschen)	30
1.47 FTPOptions (FTP-Optionen)	30
1.48 FTPQuit (FTP Verlassen)	30
1.49 FTPRename (FTP Umbenennen)	30
1.50 FTPSetVar (FTP Variablen setzen)	31
1.51 GetSizes (Größe ermitteln)	32
1.52 HexRead (Text anzeigen, hexadezimal)	32
1.53 Hide (Verbergen)	33
1.54 IconInfo (Piktogramm Informationen)	33
1.55 Join (Zusammenfügen)	34
1.56 LeaveOut (Auslagern)	34
1.57 LoadButtons (Knöpfe laden)	34
1.58 LoadFonts (Font laden)	35
1.59 LoadEnvironment (Umgebung laden)	35
1.60 LoadOptions (Optionen laden)	35
1.61 LoadTheme	35
1.62 MakeDir (Verzeichnis anlegen)	36
1.63 MakeLink (Link erzeugen)	36
1.64 MakeLinkAs (Link erzeugen als)	37
1.65 Move (Verschieben)	37
1.66 MoveAs (Verschieben als)	38
1.67 None (Keine)	38
1.68 Parent (Mutterverzeichnis)	38

---

---

1.69 Play (Abspielen)	39
1.70 Print (Drucken)	39
1.71 PrintDir (Verzeichnis drucken)	40
1.72 Protect (Schutzbits ändern)	40
1.73 Quit (Verlassen)	40
1.74 Read (Text anzeigen)	40
1.75 Rename (Umbenennen)	41
1.76 Reselect (Wiederanwahl)	42
1.77 Reveal (Zeigen)	42
1.78 Root (Hauptverzeichnis)	42
1.79 Run (Ausführen)	43
1.80 SaveTheme (Thema speichern)	43
1.81 ScanDir (Verzeichnis einlesen)	43
1.82 Search (Durchsuchen)	44
1.83 Select (Selektive Anwahl)	44
1.84 Set (Einstellen)	45
1.85 SetAsBackground (Als Hintergrundbild nutzen)	46
1.86 Show (Anzeigen)	47
1.87 SmartRead (Text anzeigen, mit automatischer Erkennung)	48
1.88 Split (Zerteilen)	48
1.89 StopSniffer (Schnüffler stoppen)	48
1.90 Toggle (Umschalten)	49
1.91 User (Benutzer)	49
1.92 User1 (Benutzer1)	49
1.93 User2 (Benutzer2)	50
1.94 User3 (Benutzer3)	50
1.95 User4 (Benutzer4)	50
1.96 Datenträger kopieren	50
1.97 Dateityperzeuger	51
1.98 Dateitypsucher	52
1.99 Datenträger formatieren	52
1.100 Druckfenster	53
1.101 Knopf	55
1.102 Werkzeugleistenknopf	55
1.103 Werkzeugleiste, Umschalter	55
1.104 Dateilister Popup-Menü	56
1.105 Benutzer-Menü	56
1.106 Desktop - Kopieren	56
1.107 Desktop - Verschieben	56

---

---

1.108	Desktop - Auslagern . . . . .	56
1.109	Desktop - Abbruch . . . . .	57
1.110	Menü Opus - Opus als Hintergrund . . . . .	57
1.111	Menü Opus - Befehl ausführen . . . . .	57
1.112	Menü Opus - Über . . . . .	57
1.113	Menu Opus - Help! . . . . .	58
1.114	Menü Opus - Verbergen . . . . .	58
1.115	Menu Opus - KeyFinder . . . . .	58
1.116	Menü Opus - Verlassen . . . . .	58
1.117	Dateilister - Neu . . . . .	58
1.118	Dateilister - Mutterverz. öffnen . . . . .	59
1.119	Dateilister - Schließen . . . . .	59
1.120	Dateilister - Alle schließen . . . . .	59
1.121	Dateilister - Als Quelle definieren . . . . .	59
1.122	Dateilister - Als Ziel definieren . . . . .	59
1.123	Dateilister - Deaktivieren . . . . .	60
1.124	Dateilister - Als Quelle sperren . . . . .	60
1.125	Dateilister - Als Ziel sperren . . . . .	60
1.126	Dateilister - Entsperrn . . . . .	60
1.127	Dateilister - Alle entsperren . . . . .	61
1.128	Dateilister - Bearbeiten . . . . .	61
1.129	Dateilister - Werkzeugleiste bearbeiten . . . . .	61
1.130	Dateilister - Popup-Menü bearbeiten . . . . .	61
1.131	Dateilister - Aufteilen & Staffeln . . . . .	62
1.132	Dateilister - Fixieren . . . . .	62
1.133	Dateilister - Position freigeben . . . . .	62
1.134	Dateilister - Inhalt auflisten als . . . . .	62
1.135	Dateilister - Verbergen . . . . .	63
1.136	Dateilister - Position sichern . . . . .	63
1.137	Piktogramme - Verzeichnis, Neu . . . . .	63
1.138	Piktogramme - Gruppe, Neu . . . . .	63
1.139	Piktogramme - Befehl, Neu . . . . .	63
1.140	Piktogramme - Befehl bearbeiten . . . . .	64
1.141	Piktogramme - Öffnen . . . . .	64
1.142	Piktogramme - Information . . . . .	65
1.143	Piktogramme - Fixieren . . . . .	65
1.144	Piktogramme - Position freigeben . . . . .	65
1.145	Piktogramme - Auslagern . . . . .	65
1.146	Piktogramme - Zurücklegen . . . . .	66

---

---

1.147	Piktogramme - Alle anwählen	66
1.148	Piktogramme - Aufräumen	66
1.149	Piktogramme - Zurücksetzen	66
1.150	Piktogramme - Umbenennen	66
1.151	Piktogramme - Löschen	66
1.152	Piktogramme - Datenträger formatieren	67
1.153	Piktogramme - Datenträger Information	67
1.154	Piktogramme - Kopieren	67
1.155	Piktogramme - Arrangieren	68
1.156	Icon Popup - Open	68
1.157	Piktogramme - Öffnen in neuem Lister	68
1.158	Piktogramme - Öffnen mit	68
1.159	Piktogramm Popup - Schließen	69
1.160	Piktogramm Popup - Benutzerdefiniert	69
1.161	Knöpfe - Grafische Knöpfe, Neu	69
1.162	Knöpfe - Textknöpfe, Neu	69
1.163	Knöpfe - Start-Menü, Neu	69
1.164	Knöpfe - Start-Menü laden	70
1.165	Knöpfe - Laden	70
1.166	Knöpfe - Start-Menü laden	70
1.167	Knöpfe - Speichern	70
1.168	Knöpfe - Speichern als	71
1.169	Knöpfe - Schließen	71
1.170	Knöpfe - Bearbeiten	71
1.171	Knöpfe - Verbergen	71
1.172	Einstellungen - Uhr	71
1.173	Einstellungen - Piktogramme erzeugen	71
1.174	Einstellungen - Default PubScreen	72
1.175	Einstellungen - Rekursiver Filter	72
1.176	Einstellungen - Dateitypen	72
1.177	Einstellungen - Benutzermenü	72
1.178	Einstellungen - Hotkeys	73
1.179	Einstellungen - Skripte	73
1.180	Einstellungen - Piktogrammpositionierung	73
1.181	Einstellungen - Thema erzeugen	73
1.182	Einstellungen - Thema laden	74
1.183	Einstellungen - Thema speichern	74
1.184	Einstellungen - Umgebung	74
1.185	Umgebung - Laden	74

---



---

1.186Umgebung - Speichern . . . . .	75
1.187Umgebung - Layout speichern . . . . .	75
1.188Menüeditor . . . . .	75
1.189Hotkeyeditor . . . . .	75
1.190Skripteditor . . . . .	76
1.191Dateiklasseneditor . . . . .	76
1.192Konfigurationen konvertieren . . . . .	77
1.193Knopfbankeditor . . . . .	77
1.194Knopfeditor . . . . .	78
1.195Funktionseditor . . . . .	78
1.196Farben zuweisen . . . . .	78
1.197Umgebung . . . . .	79
1.198Umgebung - Hintergründe . . . . .	80
1.199Umgebung - CLI-Start . . . . .	81
1.200Umgebung - Kopieren . . . . .	81
1.201Umgebung - Löschen . . . . .	82
1.202Umgebung - Oberfläche . . . . .	82
1.203Umgebung - Verzeichnisse . . . . .	83
1.204Umgebung - Bildschirmmodus . . . . .	83
1.205Umgebung - Art des Verbergens . . . . .	84
1.206Umgebung - Piktogrammfarben . . . . .	84
1.207Umgebung - Piktogrammeinstellungen . . . . .	85
1.208Umgebung - Listeranzeige . . . . .	87
1.209Umgebung - Listervoreinstellungen . . . . .	87
1.210Umgebung - Listerfarben . . . . .	87
1.211Umgebung - Listeroptionen . . . . .	88
1.212Umgebung - Lokalisierung . . . . .	89
1.213Umgebung - Verschiedenes . . . . .	90
1.214Umgebung - Priorität . . . . .	91
1.215Umgebung - WB-Emulation . . . . .	91
1.216Umgebung - Farbpalette . . . . .	91
1.217Umgebung - Pfadliste . . . . .	92
1.218Umgebung - Soundereignis . . . . .	92
1.219Formateditor . . . . .	92
1.220Dateitypen . . . . .	94
1.221Dateitypeditor . . . . .	94
1.222Dateilister, Dateizähler . . . . .	94
1.223Dateilister, Popup-Befehlsmenü . . . . .	95
1.224Dateilister, Popup-Gerätemenü . . . . .	95

---

---

1.225Dateilister, Popup-Statusmenü . . . . .	95
1.226Dateilister . . . . .	95
1.227Programmgruppe . . . . .	95
1.228Schutzbits . . . . .	96
1.229Quelle . . . . .	97
1.230Ziel . . . . .	97
1.231 BUSY . . . . .	97
1.232Verzeichnis erneut einlesen . . . . .	98
1.233Bisherige Pfade . . . . .	98
1.234AppMenü-Eintrag . . . . .	98

---

# Chapter 1

## dopus5

### 1.1 dopus5.guide

Einführung in das Hilfsystem von Directory Opus 5

Dieses Hilfssystem wurde entworfen, um Ihnen eine schnelle Übersicht über die Objekte oder Befehle Ihres Interesses zu geben. Es ist kein Ersatz für das Handbuch und bietet nur eine kurze Erklärung der Funktionen von Opus 5.

Die visuellen Bildobjekte von Opus 5:

Opus 5 kann in einer Unmenge verschiedener Konfigurationen für nahezu jeden denkbaren Zweck gestartet werden. Dennoch, die grundlegende Natur der Darstellung von Opus 5 besteht aus einigen simplen Fenstern und Objekten -

Das Hauptfenster:

Das wichtigste Fenster des Opus 5 Systems.

Dateilister:

Unabhängige Fenster, die Listen von Dateien und Verzeichnissen anzeigen.

Knopfbänke:

Fenster, die benutzerdefinierte Knöpfe mit Text oder grafischer Kennzeichnung zeigen.

Konfiguration und Optionen:

Diese Fenster erlauben Ihnen die vollständige Anpassung von Darstellung und Funktion an Ihre Bedürfnisse.

Wenn Sie irgendwo Hilfe benötigen, so bewegen Sie den Mauszeiger einfach über das Objekt Ihres Interesses (Dateilister, Knopf oder Fenster) und drücken Sie die Help-Taste. Für Hilfe zu einem Menüpunkt müssen Sie diesen mit der Maus anfahren und die Help-Taste vor der Selektion des Menüpunktes drücken.

Schauen Sie dazu in den

~Index~

oder in die Liste der Opus 5

~Befehle~

---

## 1.2 Index

### INDEX

AddIcon (Piktogramm hinzufügen)

Alarm

All (Alle)

AnsiRead (Text anzeigen, ANSI)

AppMenü-Eintrag

Assign (Zuweisung)

Beep (Signalton)

Befehle

Benutzer-Menü

Bisherige Pfade

BuildTheme (Thema erzeugen)

BUSY

CacheList (Pufferliste)

CheckFit (Platz prüfen)

CleanUp (Aufräumen)

ClearSizes (Größen löschen)

CLI (Kommandozeileninterpreter)

CloseButtons (Knöpfe schließen)

Comment (Dateikommentar)

Configure (Konfigurieren)

Confirm (Bestätigen)

ConvertTheme (Thema konvertieren)

Copy (Kopieren)

CopyAs (Kopieren als)

---

---

CreateFiletype (Dateityp erzeugen)  
Dateiklasseneditor  
Dateilister  
Dateilister - Alle entsperren  
Dateilister - Alle schließen  
Dateilister - Als Quelle definieren  
Dateilister - Als Quelle sperren  
Dateilister - Als Ziel definieren  
Dateilister - Als Ziel sperren  
Dateilister - Aufteilen & Staffeln  
Dateilister - Bearbeiten  
Dateilister - Deaktivieren  
Dateilister - Entsperren  
Dateilister - Fixieren  
Dateilister - Inhalt auflisten als  
Dateilister - Mutterverz. öffnen  
Dateilister - Neu  
Dateilister - Popup-Menü bearbeiten  
Dateilister - Position freigeben  
Dateilister - Position sichern  
Dateilister - Schließen  
Dateilister - Verbergen  
Dateilister - Werkzeugleiste bearb.  
Dateilister Popup-Menü  
Dateilister, Dateizähler  
Dateilister, Popup-Befehlsmenü  
Dateilister, Popup-Gerätemenü  
Dateilister, Popup-Statusmenü  
Dateitypeditor

---

---

Dateitypen

Dateityperzeuger

Dateitypsucher

Datenträger formatieren

Datenträger kopieren

DateStamp (Dateidatum ändern)

Delete (Löschen)

Desktop - Abbruch

Desktop - Auslagern

Desktop - Kopieren

Desktop - Verschieben

DeviceList (Geräteliste)

Diskcopy (Datenträger kopieren)

DiskInfo (Datenträger Info)

DoubleClick (Doppelklick)

DragNDrop (Nehmen & Ablegen)

Druckfenster

Duplicate (Duplizieren)

Einstellungen - Benutzermenü

Einstellungen - Dateitypen

Einstellungen - Default PubScreen

Einstellungen - Hotkeys

Einstellungen - Piktogramme erz.

Einstellungen - Piktogrammpos.

Einstellungen - Rekursiver Filter

Einstellungen - Skripte

Einstellungen - Thema erzeugen

Einstellungen - Thema laden

---

---

Einstellungen - Thema speichern  
Einstellungen - Uhr  
Einstellungen - Umgebung  
Encrypt (Ver- & Entschlüsseln)  
Farben zuweisen  
FindFile (Datei suchen)  
FindFiletype (Dateityp finden)  
FinishSection (Programmabschluß)  
FixIcons  
Flash (Aufblitzen)  
Format (Formatieren)  
Formateditor  
FreeCaches (Puffer leeren)  
FTPAdd (FTP Adresse hinzu)  
FTPAddressBook (FTP Adressbuch)  
FTPCD (FTP Verzeichnis wechseln)  
FTPCommand (FTP Befehl)  
FTPConnect (FTP Verbinden)  
FTPCopy (FTP Kopieren)  
FTPDelete (FTP Löschen)  
FTPOptions (FTP-Optionen)  
FTPQuit (FTP Verlassen)  
FTPRename (FTP Umbenennen)  
FTPSetVar (FTP Variablen setzen)  
Funktionseditor  
GetSizes (Größe ermitteln)  
HexRead (Text anzeigen, hexadez.)  
Hide (Verbergen)  
Hotkeyeditor

---

IconInfo (Piktogramm Informationen)

Join (Zusammenfügen)

Knopf

Knopfbankeditor

Knopfeditor

Knöpfe - Bearbeiten

Knöpfe - Grafische Knöpfe, Neu

Knöpfe - Laden

Knöpfe - Schließen

Knöpfe - Speichern

Knöpfe - Speichern als

Knöpfe - Start-Menü laden

Knöpfe - Start-Menü laden

Knöpfe - Start-Menü, Neu

Knöpfe - Textknöpfe, Neu

Knöpfe - Verbergen

Konfigurationen konvertieren

LeaveOut (Auslagern)

LoadButtons (Knöpfe laden)

LoadEnvironment (Umgebung laden)

LoadFonts (Font laden)

LoadOptions (Optionen laden)

LoadTheme

MakeDir (Verzeichnis anlegen)

MakeLink (Link erzeugen)

MakeLinkAs (Link erzeugen als)

Menüeditor

Move (Verschieben)

---



---

MoveAs (Verschieben als)  
None (Keine)  
Opus - Befehl ausführen  
Opus - Hilfe!  
Opus - Hotkeysucher  
Opus - Opus als Hintergrund  
Opus - Verbergen  
Opus - Verlassen  
Opus - Über  
Parent (Mutterverzeichnis)  
Pikt. Popup - Öffnen  
Piktogramm Popup - Benutzerdef.  
Piktogramm Popup - Schließen  
Piktogramme - Alle anwählen  
Piktogramme - Arrangieren  
Piktogramme - Aufräumen  
Piktogramme - Auslagern  
Piktogramme - Befehl bearbeiten  
Piktogramme - Befehl, Neu  
Piktogramme - Datenträger form.  
Piktogramme - Datenträger Info.  
Piktogramme - Fixieren  
Piktogramme - Gruppe, Neu  
Piktogramme - Information  
Piktogramme - Kopieren  
Piktogramme - Löschen  
Piktogramme - Position freigeben  
Piktogramme - Umbenennen  
Piktogramme - Verzeichnis, Neu

---

---

Piktogramme - Zurücklegen  
Piktogramme - Zurücksetzen  
Piktogramme - Öffnen  
Piktogramme - Öffnen in n. Lister  
Piktogramme - Öffnen mit  
Play (Abspielen)  
Print (Drucken)  
PrintDir (Verzeichnis drucken)  
Programmgruppe  
Protect (Schutzbits ändern)  
Quelle  
Quit (Verlassen)  
Read (Text anzeigen)  
Rename (Umbenennen)  
Reselect (Wiederanwahl)  
Reveal (Zeigen)  
Root (Hauptverzeichnis)  
Run (Ausführen)  
SaveTheme (Thema speichern)  
ScanDir (Verzeichnis einlesen)  
Schutzbits  
Search (Durchsuchen)  
Select (Selektive Anwahl)  
Set (Einstellen)  
SetAsBackground (Hintergrundbild)  
Show (Anzeigen)  
Skripteditor  
SmartRead (Text anzeigen, mit Erk.)

---

---

Split (Zerteilen)

StopSniffer (Schnüffler stoppen)

Toggle (Umschalten)

Umgebung

Umgebung - Art des Verbergens

Umgebung - Bildschirmmodus

Umgebung - CLI-Start

Umgebung - Farbpalette

Umgebung - Hintergründe

Umgebung - Kopieren

Umgebung - Laden

Umgebung - Layout speichern

Umgebung - Listeranzeige

Umgebung - Listerfarben

Umgebung - Listeroptionen

Umgebung - Listervoreinstellungen

Umgebung - Lokalisierung

Umgebung - Löschen

Umgebung - Oberfläche

Umgebung - Pfadliste

Umgebung - Piktogrammeinstellungen

Umgebung - Piktogrammfarben

Umgebung - Priorität

Umgebung - Soundereignis

Umgebung - Speichern

Umgebung - Verschiedenes

Umgebung - Verzeichnisse

Umgebung - WB-Emulation

User (Benutzer)

---

User1 (Benutzer1)  
User2 (Benutzer2)  
User3 (Benutzer3)  
User4 (Benutzer4)  
Verzeichnis erneut einlesen  
Werkzeugleiste, Umschalter  
Werkzeugleistenknopf  
Ziel

### 1.3 Befehle

Befehle

Opus 5 unterstützt die folgenden internen Befehle:

~AddIcon~(Piktogramm hinzufügen)~  
~Alarm~~~~~ (Alarm)~  
~All~ (Alle)~  
~AnsiRead (Text anzeigen, ANSI)~  
~Assign~ (Zuweisung)~  
~Beep~~~~~ (Signalton)~  
~BuildTheme (Thema erzeugen)~  
~CacheList~~~ (Pufferliste)~  
~CheckFit~~~ (Platz prüfen)~  
~CLI~(Kommandozeileninterpreter)~  
~CloseButtons~(Knöpfe schließen)~  
~Comment~~~ (Dateikommentar)~  
~Configure~~ (Konfigurieren)~  
~Confirm~~~~~ (Bestätigen)~  
~ConvertTheme (Thema konv.)~  
~Copy~~~~~ (Kopieren)~

---

---

~CopyAs~~~~~ (Kopieren als)~  
~CreateFiletype~ (Dateityp erz.)  
~DateStamp~ (Dateidatum ändern)~  
~Delete~~~~~ (Löschen)~  
~DeviceList~~ ~ (Geräteliste)~  
~DiskCopy~ (Datenträger kopieren)~  
~DiskInfo~ (Datenträger Inform.)~  
~DoubleClick~ (Doppelklick)~  
~DragNDrop~~~ (Nehmen & Ablegen)~  
~Duplicate~~~ (Duplizieren)~  
~Encrypt~~ (Ver- & Entschlüsseln)~  
~FindFile~~~~~ (Datei suchen)~  
~FindFiletype~ (Dateityp suchen)  
~FinishSection~ (Programabschluß)~  
~FixIcons (Pikt. korr.)~  
~Flash~~~~~ (Aufblitzen)~  
~Format ~~~~~ (Formatieren)~  
~FreeCaches~~~~~ (Puffer leeren)~  
~FTPAdd ~ (FTP hinzufügen)~  
~FTPAddressbook~ (FTP Adressbuch)~  
~FTPCommand~~~~~ (FTP Befehl)~  
~FTPConnect~ (FTP Verbinden)~  
~FTPOptions ~ (FTP-Optionen)~  
~FTPQuit~~~~~ (FTP Verlassen)  
~FTPSetVar (FTP Var. setzen)~  
~GetSizes~~~~~ (Größe ermitteln)~  
~HexRead~ (Text anzeigen, hex.)~  
~Hide~~~~~ ~~~ (Verbergen)~

---

---

~IconInfo~ (Pikt.Informationen)  
~Join~~~~~ ~ (Zusammenfügen) ~  
~LeaveOut~~~~~ ~ (Auslagern) ~  
~LoadButtons~~~~ ~ (Knöpfe laden)  
~LoadEnvironment~ (Umgeb. laden)  
~LoadFonts~ (Fonts laden) ~  
~LoadTheme (Thema laden) ~  
~MakeDir~~~ (Verzeichnis anlegen) ~  
~MakeLink~~~ (Link erzeugen) ~  
~MakeLinkAs~ (Link erzeugen als) ~  
~Move~~~~~ ~ (Verschieben) ~  
~MoveAs~~~~~ (Verschieben als) ~  
~None~~~~~ ~ (Keine) ~  
~Parent~~~~~ (Mutterverzeichnis)  
~Play~~~~~ ~ (Abspielen) ~  
~Print~~~~~ (Drucken)  
~PrintDir~ (Verzeichnis drucken) ~  
~Protect ~ (Schutzbits ändern) ~  
~Quit~~~~~ ~ (Verlassen) ~  
~Read~~~~~ (Text anzeigen)  
~Rename~~~~~ ~ (Umbenennen)  
~ReSelect ~ (Erneut anwählen) ~  
~Reveal~~~~~ (Zeigen) ~  
~Root~~~~~ (Hauptverzeichnis)  
~Run~~~~~ (Ausführen)  
~SaveTheme (Thema speichern) ~  
~ScanDir ~ (Verzeichnis einlesen) ~  
~Search~~~~~ (Durchsuchen) ~  
~Select~~~~~ (Selektive Anwahl)

---

```

~Set~~~~~ (Einstellen)~
~SetAsBackground (Hintergrundb.)
~Show~~~~~ ~ (Anzeigen)
~SmartRead~ (Text anz., autom.)~
~Split~~~~~ (Zerteilen)
~Stopsniffer (DTS stoppen)~
~Toggle~~~~~ (Umschalten)
~User1~~~~~ ~~~~~ (Benutzer 1)
~User2~~~~~ ~~~ (Benutzer 2)
~User3~~ ~~~~~ (Benutzer 3)
~User4~~~~~ ~~~~~ (Benutzer 4)
~User ~~ ~~~~~ (Benutzer)

```

## 1.4 AddIcon (Piktogramm hinzufügen)

```
AddIcon NAME, BORDER/S, NOBORDER/S, LABEL/S, NOLABEL/S, CHANGE/S
```

Hiermit können Sie zu allen angewählten Einträgen des aktiven Dateilisters ein Piktogramm erzeugen. Opus 5 erkennt automatisch, welchen Typ von Piktogramm es zu der angewählten Datei erzeugen muß (Verzeichnis, Werkzeug, Projekt). Die dabei benutzten Piktogramme sind die Systempiktogramme, es sei denn Sie haben in ~Konfiguration~ ihre eigenen Piktogramme erzeugt.

BORDER/NOBORDER - schaltet den Piktogrammrand an oder aus  
 LABEL/NOLABEL - schaltet die Bezeichnung an oder aus  
 Wenn CHANGE angegeben wird, so können Sie den Zustand des Randes oder der Namensbezeichnung existierender Piktogramme ändern (es werden also keine neuen Piktogramme erzeugt).

Dieser Befehl wirkt auf alle Dateien und Verzeichnisse in allen als  
 ~QUEL~  
 definierten Listern.

## 1.5 Alarm

```
Alarm
```

Dieser Befehl erzeugt einen Alarmton auf beiden oder einem der Soundkanäle. Sie können diesen Befehl benutzen um z.B. anzuzeigen, daß ein Befehl oder

ein Skript abgearbeitet wurde.

Sehen Sie hierzu auch  
~Beep~  
und  
~Flash~  
.

## 1.6 All (Alle)

All

Der Knopf "Alle" wählt alle Einträge in allen als  
~QUEL~  
definierten  
Dateilistern an.

Sehen Sie hierzu auch  
~None~  
,  
~Select~  
,  
~Reselect~  
und  
~Toggle~  
.

## 1.7 AnsiRead (Text anzeigen, ANSI)

AnsiRead NAME/F, WAIT/F

Dieser Befehl funktioniert genauso wie  
~Read~  
, lediglich die Steuersequenzen  
nach dem ANSI-Standard werden, wenn vorhanden, gemäß ihrer Definition  
interpretiert.

Der Schalter WAIT sorgt dafür, daß kein weiterer Befehl ausgeführt wird,  
bevor dieser Befehl nicht abgeschlossen ist.

Sehen Sie hierzu auch  
~HexRead~  
,  
~Read~  
und  
~SmartRead~  
.

## 1.8 Assign (Zuweisung)

---



Assign

Benutzen Sie diesen Befehl, um eine Zuweisung zum aktuellen Verzeichnis zu erzeugen.

## 1.9 Beep (Signalton)

Beep

Dieser Befehl gibt einen Signalton auf beiden oder einem der Soundkanäle aus. Sie können diesen Befehl nutzen, um z.B. das Ende der Abarbeitung eines Befehls zu signalisieren.

Sehen Sie hierzu auch  
~Alarm~  
und  
~Flash~  
.

## 1.10 BuildTheme (Thema erzeugen)

BuildTheme AS=TO

Dieser Befehl wird benutzt, wenn Sie ein Thema zu weiteren Verbreitung vorbereiten wollen. Er erzeugt ein Unterverzeichnis in "D5Themes:" und kopiert alle Bild- und Tondateien dieses Themas automatisch dorthinein. Es erzeugt dann eine neue Themendatei, welche die Informationen über die Zuweisung "D5Themes:" referenziert und nicht über die alten absoluten Pfadnamen. Wenn Sie diesen Befehl benutzt haben, können Sie die Themendatei und das dazugehörige Verzeichnis bequem archivieren und an andere Benutzer weitergeben.

## 1.11 CacheList (Pufferliste)

CacheList NEW/S

Zeigt eine Lister aller momentan gepufferten Verzeichnisse an. Sie können diese Verzeichnispuffer dann direkt anwählen und ihren Inhalt im Dateilister wiedergeben lassen anstatt einzeln durch die Puffer zu klicken.

Wenn kein

~QUEL~

Dateilister geöffnet ist, öffnet dieser Befehl einen neuen. Wird der Schalter "NEW" angegeben, wird in jedem Fall ein neuer Dateilister geöffnet.

## 1.12 CheckFit (Platz prüfen)

CheckFit

Hiermit können Sie überprüfen, ob für die angewählten Einträge überhaupt genug Platz auf dem Zielverzeichnis ist. Als Ergebnis sehen Sie ein Fenster, in dem Sie angegeben kriegen, wieviel Bytes benötigt werden, wieviel Platz verfügbar ist und wieviel Prozent der angewählten Dateien auf dem Zielverzeichnis Platz finden würden.

Dieser Befehl arbeitet mit ALLEN als  
~QUEL~  
und dem ersten als  
~ZIEL~  
definierten Lister.

## 1.13 CleanUp (Aufräumen)

CleanUp

Dieser Befehl durchsucht die Datei mit den Positioninfos und entfernt Verzeichnisse und Auslagerungen, die nicht mehr existieren. Dies geschieht nur, wenn das Gerät, auf dem sie gespeichert sind, verfügbar ist (d.h. Einträge von Wechselmedien werden nicht entfernt).

## 1.14 ClearSizes (Größen löschen)

ClearSizes

Dieser Befehl ist eigentlich nicht mehr notwendig und taucht deshalb nicht mehr in der Funktionsliste auf. Aus Kompatibilitätsgründen ist er aber immer noch benutzbar. Benutzen Sie statt dieses Befehls in Zukunft einfach den Schalter "FORCE" beim Befehl

~GetSizes~

.

Hiermit löschen Sie die Größenangabe der angewählten Verzeichnisse (nicht der angewählten Dateien) in allen als

~QUEL~

definierten Dateilistern. Erst

danach können Sie mit einem

~GetSizes~

erneut die Größe eines Verzeichnisses

bestimmen.

## 1.15 CLI (Kommandozeileninterpreter)

CLI

---

Dieser Befehl öffnet den neuen internen Opus 5 Kommandozeileninterpreter.

Dieser interne CLI erkennt alle der internen Kommandos und auch alle ARexx-Befehle von Opus 5. ARexx-Befehle müssen mit einem vorangestellten "+" eingegeben werden.

Geben Sie in den geöffneten CLI den Befehl "help" für weitere Informationen ein.

## 1.16 CloseButtons (Knöpfe schließen)

CloseButtons NAME/F, ALL/S, ICONIFY/S, START/S

Dieser Befehl schließt eine oder alle Knopfbänke.

```
CloseButtons      - schließt die Knopfbank, von der aus der Befehl
                   ausgelöst wurde.
CloseButtons <Name> - schließt die benannte Knopfbank.
CloseButtons all  - schließt alle Knopfbänke.
```

Dieser Befehl schließt nun auch Start-Menüs unter Nutzung des START-Schalters. Der Name, den Sie übergeben, ist der Name des Menüs, wie er in der ersten Spalte des Menü-Editors gegeben ist. Sie können auch ALL angeben, um alle Start-Menüs zu schließen.

Mit dem Schalter ICONIFY wird die Knopfbank nur verborgen (ikonifiziert).

## 1.17 Comment (Dateikommentar)

Comment NAME, COMMENT, RECURSE/K

Hiermit können Sie Dateikommentare zu allen angewählten Einträgen hinzufügen oder die bestehenden Dateikommentare verändern. Die maximale Länge eines Dateikommentars beträgt 79 Zeichen.

Wenn Unterverzeichnisse angewählt werden, wird der

```
~rekursive~Filter~
```

```
herangezogen, um zu entscheiden, welche Dateikommentare geändert ←
werden
```

sollen.

## 1.18 Configure (Konfigurieren)

Configure

Dieser Befehl öffnet den

```
~Dateilister~Formateditor~
```

```
für den aktuellen als
```

```
~QUEL~
```

```
definierten Dateilister
```

und erlaubt Ihnen, das Format dieses Dateilisters zu ändern.

## 1.19 Confirm (Bestätigen)

Confirm TEXT/F

Der Befehl "Confirm" ruft einen Requester auf, mit dem Sie eine Operation entweder bestätigen oder abbrechen können. Dieser Befehl erlaubt den Aufbau einer Sicherheitsabfrage wie sie z.B. vor dem Löschen von Dateien sinnvoll sein kann.

## 1.20 ConvertTheme (Thema konvertieren)

ConvertThemeFILE=FROM, AS=TO

ConvertTheme wurde entwickelt, um eine originale Windows95/98 Themendatei zu lesen und daraus eine Opus-Themendatei mit allen korrekten internen Referenzen auf die Bild- und Tondateien zu erzeugen. Sie können dann LOADTHEME benutzen, um sich das Thema anzuschauen. Gefällt Ihnen das Thema, so benutzen Sie BUILDTHEME (Thema erzeugen), um es und die dazugehörigen Dateien auf Ihren Amiga zu kopieren.

HINWEIS:

ConvertTheme konvertiert nicht die Formate der Bild- und Tondateien, sondern nur die Themenbeschreibungsdatei. Themendateien von Windows enthalten üblicherweise Bilddateien in den Formaten JPEG, GIF oder BMP und Tondateien im WAVE-Format. Diese können allerdings auf dem Amiga genutzt werden, wenn Sie den entsprechenden Datatype in Ihr System eingebunden haben. Oft hat Ihr System jedoch eine bessere Leistung, wenn Sie diese Formate vor Benutzung in amigaspezifische konvertieren. Z.B. werden manche WAVE-Dateien nicht korrekt vom WAV-Datatype abgespielt und sollten daher am besten vorher in das 8SVX-Format konvertiert werden. Dazu stehen viele Programme Dritter zur Verfügung, viele sind im Aminet und auf der DOpus Plus CD verfügbar.

## 1.21 Copy (Kopieren)

Copy NAME, TO, QUIET/S, UPDATE/S, MOVEWHENSAME/S, NEWER/S

Kopiert die angewählten Dateien und Verzeichnisse von

~QUEL~  
nach  
~ZIEL~

.

Wenn Verzeichnisse mitangewählt sind, wird die globale Einstellung des

~rekursiven~Filters~

berücksichtigt, um zu entscheiden, welche Dateien aus den Verzeichnissen mitkopiert werden sollen.

Wenn mehrere Lister als

~QUEL~

oder  
~ZIEL~

definiert sind, kopiert dieser  
Befehl alle angewählten Einträge aus allen Quellen in alle Ziele.

Der Schalter "QUIET" unterdrückt Warnrequester, jedoch keine Fehlerrequester.

Der Schalter "UPDATE" weist Opus an, die Dateien nur zu kopieren, wenn eine Datei gleichen Namens schon im Zielverzeichnis existiert.

Der Schalter "MOVEWHENSAME" wandelt, wenn er angegeben wird, die Kopierfunktion in eine Verschiebefunktion, wenn Quelle und Ziel sich auf derselben Disk befinden. Dies emuliert das Verhalten beim Nehmen&Ablegen von Piktogrammen; innerhalb einer Disk werden sie verschoben, zwischen zwei Disks werden sie kopiert.

Der Schalter "NEWER" ähnelt dem UPDATE-Schalter, jedoch werden nur Dateien kopiert, die entweder noch nicht existieren oder ein späteres Datum als die existierende Datei tragen.

## 1.22 CopyAs (Kopieren als)

CopyAs NAME, NEWNAME, TO, QUIET/S, MOVEWHENSAME/S

Dieser Befehl arbeitet ähnlich dem

~Copy~

-Befehl, mit dem Unterschied, daß

vor dem Kopieren ins

~ZIEL~

ein neuer Name von Ihnen vergeben werden kann.

Dabei können auch Platzhalter Verwendung finden.

Sind Verzeichnisse mitangewählt, wird auch hier die Einstellung des

~rekursiven~Filters~

berücksichtigt.

Wenn mehrere Lister als

~QUEL~

und Ziel definiert sind, kopiert dieser

Befehl alle angewählten Einträge der Reihe nach aus allen Quellen in alle Ziele.

Der Schalter "QUIET" unterdrückt Warnrequester, jedoch keine Fehlerrequester.

Der Schalter "MOVEWHENSAME" wandelt, wenn er angegeben wird, die Kopierfunktion in eine

Verschiebefunktion

, wenn Quelle und Ziel sich

auf derselben Disk befinden. Dies emuliert das Verhalten beim Nehmen&Ablegen von Piktogrammen; innerhalb einer Disk werden sie

verschoben, zwischen zwei Disks werden sie kopiert.

## 1.23 CreateFiletype (Dateityp erzeugen)

CreateFiletype

Dieser Befehl ruft den

~Dateityperzeuger~

auf, der sehr nützlich für die automatische Erzeugung von ↔

Dateitypen sein

kann und der auch Benutzern mit wenig Wissen über Dateiformate ein starkes Hilfsmittel in die Hand gibt.

## 1.24 DateStamp (Dateidatum ändern)

DateStamp NAME, RECURSE/S, DATE/F

Erlaubt Ihnen, das Datum der angewählten Dateien und Verzeichnisse im aktiven Dateilister zu verändern. Wenn Sie Verzeichnisse anwählen, werden Sie gefragt, ob Sie auch das Datum der darin enthaltenen Dateien ändern wollen.

Die Option "RECURSE" ermöglicht nur Zugriff auf Dateien in Unterverzeichnissen, die dem globalen, rekursiven Filter entsprechen. Ansonsten gelten die globalen Einstellungen des

~rekursiven~Filters~

.

Jede angewählte Datei wird Ihnen in einem Fenster präsentiert. Wenn Sie das Datum beibehalten wollen, brauchen Sie nur mit "RETURN" zu bestätigen. Ansonsten geben Sie hier gewünschtes Datum und Uhrzeit ein.

Wählen Sie hier den Knopf "Alle", werden alle angewählten Einträge auf das von Ihnen eingegebene Datum gesetzt.

Bestätigen Sie mit "OK" oder der "RETURN"-Taste, um jedes Datum einzeln zu ändern.

## 1.25 Delete (Löschen)

Delete NAME, QUIET/S

Löscht alle angewählten Einträge in allen als

~QUEL~

definierten

Dateilistern.

Gehen Sie mit diesem Befehl vorsichtig um, da Sie leicht wertvolle Daten löschen können, wenn Sie unachtsam sind. Die standardmäßige

~Konfiguration~

von Opus 5 ist, daß vor jeder Löschkaktion das Löschen der Datei in einem Extrafenster nochmal bestätigt werden muß. Dennoch sollten Sie vor Benutzung dieses Befehls immer noch ein zweites Mal die angewählten Einträge überprüfen.

Dieser Befehl wirkt der Reihe nach auf ALLE als

~QUEL~

definierten Lister.

Der Schalter "QUIET" unterdrückt Warnrequester, jedoch keine Fehlerrequester.

## 1.26 DeviceList (Geräteliste)

DeviceList NEW/S, FULL/S, BRIEF/S

Zeigt im aktuellen Dateilister die Liste aller Geräte und Zuweisungen, die ins System eingebunden sind, im aktuellen

~QUEL~

Dateilister an. Durch

Anwahl eines dieser Geräte können Sie deren Inhalt in den Dateilister einlesen.

Wenn kein Quelldateilister geöffnet ist, wird von Opus 5 ein neuer geöffnet.

Der Schalter "NEW" öffnet in jedem Fall einen neuen Dateilister.

Der Schalter "FULL" erweitert die Liste der Zuweisungen um die Angabe des vollen Pfades von normalen und mehrfachen Zuweisungen.

Der Schalter "BRIEF" unterdrückt die Anzeige von Zuweisungen.

Wenn Sie ein Verzeichnis im Piktogrammmodus auf der Geräteliste ablegen, können Sie mittels des Befehls

~Assign~

eine Zuweisung auf den Pfad

dieses Piktogramms anlegen.

## 1.27 Diskcopy (Datenträger kopieren)

Diskcopy

Dieser Befehl startet das Programm zum

~Datenträger~kopieren~

. Im sich

öffnenden Fenster können Sie Quell- und Zielverzeichnis sowie weitere Parameter fürs Kopieren übergeben.

## 1.28 DiskInfo (Datenträger Informationen)

DiskInfo

Hiermit können Sie sich Informationen über eine Diskette oder Festplatte, auf der sich das aktuelle Verzeichnis befindet, ausgeben lassen. Zu diesen Informationen gehören der belegte und der freie Speicherplatz, der Status, das Datum, die Anzahl der Fehler und das Dateisystem des Gerätes.

## 1.29 DoubleClick (Doppelklick)

DoubleClick ALT/S, CTRL=CONTROL/S, NAME/F

Dieser Befehl führt dieselbe Operation mit der angegebenen Datei aus, die auch ein Doppelklick ausführen würde.

Sie können die Schalter "ALT" und "CTRL" nutzen, um Opus die Aktion ausführen zu lassen als wären die Tasten Alt/Ctrl gedrückt.

## 1.30 DragNDrop (Nehmen & Ablegen)

DragNDrop ALT/S, CTRL=CONTROL/S, SHIFT/S, NAME/F

Dieser Befehl führt dieselbe Operation mit der angegebenen Datei aus, die auch ein "Nehmen & Ablegen" aufrufen würde.

Sie können die Schalter "ALT", "CTRL" und "SHIFT" nutzen, um Opus die Aktion ausführen zu lassen als wären die Tasten Alt/Ctrl/Shift gedrückt.

## 1.31 Duplicate (Duplizieren)

Duplicate NAME, NEWNAME, QUIET/S

Dies erlaubt Ihnen, alle angewählten Einträge unter anderem Namen im selben Verzeichnis zu duplizieren. Für jeden Eintrag erscheint ein Fenster, das Sie nach dem neuen Namen fragt.

Dieser Befehl wirkt auf alle als  
~QUEL~  
definierten Lister.

Der Schalter "QUIET" unterdrückt Warnrequester, jedoch keine Fehlerrequester.

## 1.32 Encrypt (Ver- & Entschlüsseln)

---



Encrypt NAME, TO, PASSWORD, QUIET/S

Dieser Befehl verschlüsselt alle angewählten Dateien mit dem von Ihnen angegebenen Passwort nach einem komplexen mathematischen Algorithmus. Das Ergebnis des Verschlüsselns wird nicht über die Originaldatei geschrieben, sondern ins Zielverzeichnis. Die verschlüsselten Dateien haben die gleiche Größe wie die originalen Dateien, also stellen Sie vorher sicher, daß Sie im

~ZIEL~  
Dateilister  
~genug~Platz~  
haben.

Um eine verschlüsselte Datei wieder zu entschlüsseln, müssen Sie den Schalter für "Entschlüsseln" anwählen. Sie können alternativ dazu aber auch das Passwort mit vorangestelltem Minuszeichen angeben. Wenn Sie also beim Verschlüsseln das Passwort "TopSecret" angegeben haben, müssen sie beim Entschlüsseln "-TopSecret" angeben.

Dieser Befehl wirkt auf alle Dateien, die im aktuellen

~QUEL~  
Dateilister

stehen.

Der Schalter "QUIET" unterdrückt Warnrequester, jedoch keine Fehlerrequester.

### 1.33 FindFile (Datei suchen)

FindFile

Hiermit durchsuchen Sie alle gewählten Unterverzeichnisse in allen

~QUEL~  
Dateilistern nach einer oder mehreren bestimmten Dateien. Ein ↔  
Fenster wird

Sie nach dem zu suchenden Muster fragen (siehe auch  
~Search~ (Durchsuchen)  
).

Sie haben hierbei die Möglichkeit, alle Platzhalter des AmigaDOS einzusetzen.

Wenn eine Datei gefunden wurde, werden Sie gefragt, ob Sie in das Verzeichnis, in dem diese Datei steht, wechseln wollen oder ob Sie die Suche fortsetzen wollen. Wechseln Sie in das Verzeichnis, wird es eingelesen und alle gefundenen Einträge, auf die das Muster passt, sind hervorgehoben.

Sie können auch ganze Laufwerke durchsuchen, indem Sie mit der  
~Geräteliste~  
arbeiten.

### 1.34 FindFiletype (Dateityp finden)

### FindFiletype

Dieser Befehl ruft den  
 ~Dateitypschnüffler~  
 auf, der zum Finden, Installieren und Erzeugen von Dateitypen für  $\leftrightarrow$   
 die  
 angewählten Dateien genutzt werden kann.

## 1.35 FinishSection (Programmabschluß)

### FinishSection

Dies zwingt Opus, erst das vorangegangene Programm (AmigaDOS, Workbench, Skript oder ARexx) abzuschließen, bevor der nächste Befehl ausgeführt wird. Beachten Sie, daß der nächste Befehl nicht unbedingt ein interner Befehl von Opus 5 sein muß, aber durchaus einer sein kann.

## 1.36 FixIcons

```
FixIcons FILE/M, ALLOWNOBORDERS=ANB/S, ALLOWNOLABELS=ANL/S,
        NOFIXOFFSET=NFO/S, SYNCWBTOOPUS=SWO/S,
        SYNCOPUSTOWB=SOW/S, REPORT/S
```

Dieser Befehl wurde geschaffen, um Positionierungsprobleme mit Piktogrammen zu beseitigen, deren Offsets von EWorkbench und Opus sich unterscheiden. Die Probleme können auftreten, wenn ein Ordner- (oder Disk-) Piktogramm einen Offset in der Datenstruktur besitzt. Opus nimmt an, daß Piktogramme ab Position 0,0 im Verzeichnisfenster angezeigt werden. Wenn das Verzeichnisfenster einen Offset ungleich 0 besitzt, führt dies zu unterschiedlicher Plazierung auf Workbench und Opus.

Zudem wird die Piktogrammstruktur von inkorrekt erstellten Piktogrammen gereinigt, die zufällig die Bits gesetzt haben, die Opus für den Text und den Rahmen des Piktogramms benutzt.

Standarmäßig sollten Sie keinen der Parameterschalter nutzen. Rufen Sie FIXICONS einfach im Hauptverzeichnis des gewünschten Gerätes auf.

Notiz: FixIconsschaut nur nach.info-Dateien. Im Haupt- oder aktuellen Verzeichnis müssen Sie die individuellen .info-Dateien sowie die Verzeichnisse anwählen, wenn Sie wollen, daß diese auch bearbeitet werden.

Die Funktion wirkt auf alle gewählten Datei- und Verzeichnispiktogramme rekursiv und ändert folgendes an jedem Piktogramm:-

- . Setzt das interne Rahmenflag zur Anzeige des Rahmens zurück. Wenn ALLOWNOBORDERS als Schalter angegeben wurde, wird das Rahmenflag ausgeschaltet.
- . Schaltet die Piktogrammbeschriftung ein, es sei denn der Schalter ALLOWNOLABELS wird benutzt.

- . Setzt die Position von Verzeichnis-/Disk-Piktogrammen auf 0,0 und verschiebt alle Piktogramme in diesem Ordner mit den Werten des Positionsfeldoffsets dieses Piktogramms. Wenn z.B. dd\_CurrentX=5 und dd\_CurrentY=3, würden alle Piktogramme in diesem Ordner -5, -3 verschoben und die beiden dd\_Current-Felder würden auf 0 gesetzt. (es sei denn, der NOFIXOFFSET-Schalter ist gesetzt.)
- . Wenn der Schalter SYNCWBTOOPUS gesetzt ist, werden die Workbench-Positionsfelder im Piktogramm auf dieselben Koordinaten des Opus-Positionsfeldes gesetzt.
- . Wenn der Schalter SYNCOPUSTOWB gesetzt ist, werden die Opus-Positionsfelder im Piktogramm auf dieselben Koordinaten des Workbench-Positionsfeldes gesetzt. Zusätzlich wird ICONF\_POSITION\_OK gelöscht
- . Wenn der REPORT-Schalter gesetzt ist, werden die Änderungen an allen Piktogrammen detailliert mit Angabe für den Grund der Änderung im Textanzeiger dargestellt.

Wenn eine Piktogrammdatei selbst gewählt ist, wird die Operation nicht auf diese Datei ausgeführt, sondern wird Dateien und Verzeichnisse ignoriert, die keine Piktogramme sind.

Zusätzlich, wenn ein Verzeichnis ausgewählt ist, wird die Funktion das Verzeichnis rekursiv bearbeiten und seine Aktionen auf den Inhalt ausführen.

directory recursively and perform actions on the contents.

Wenn der Schalter NFO gesetzt ist und wenn die Datei "Disk.info" eine der gewählten Dateien ist, so liest FixIcons diese zuerst aus und benutzt die Offsets, um die Positionen anderer gewählter Piktogramme im Hauptverzeichnis zu korrigieren.

## 1.37 Flash (Aufblitzen)

Flash

Dieser Befehl läßt den Bildschirm kurz aufblitzen. Wenn Sie in den Toneinstellungen Ihres Systems einen Klang voreingestellt haben, so wird auch dieser erzeugt.

Sie könnten diesen Befehl benutzen, um anzuzeigen, daß ein Befehl abgearbeitet wurde.

Sehen Sie hierzu auch  
~Alarm~  
und  
~Beep~  
.

## 1.38 Format (Formatieren)

Format DRIVE/F

Hiermit rufen Sie das Programm zum Formatieren auf. Bevor Disketten oder auch Festplatten für den Computer benutzbar werden, müssen Sie formatiert werden. Ohne weitere Parameterübergabe öffnet sich das Fenster zum

```
~Datenträger~formatieren~  
, wo Sie dann den
```

zu formatierenden Datenträger und andere Parameter wählen können.

## 1.39 FreeCaches (Puffer leeren)

FreeCaches

Überprüft die Liste der gepufferten Verzeichnisse und löscht alle momentan nicht angezeigten Verzeichnisse aus dem Puffer. Aller unbenutzter Speicher wird wieder vollständig freigegeben. Wenn Sie nur noch wenig Speicher frei und viele ungenutzte Puffer im RAM haben, können Sie damit wieder etwas Extraspeicher dazubekommen.

## 1.40 FTPAdd (FTP Adresse hinzu)

FTPAdd

Dieser Befehl fügt die aktuelle Site im QUEL-Lister dem FTP-Adressbuch hinzu. Nützlich, wenn Sie mit "FTP verbinden" eine Verbindung aufgebaut haben und diese nun öfter nutzen wollen.

## 1.41 FTPAddressBook (FTP Adressbuch)

FTPAddressBook

Dieser Befehl zeigt das Adressbuch für den FTP-Dateitransfer an.

Dieses Fenster zeigt alle FTP-Sites, die Sie in "DOpus5:System/FTP.config" definiert haben.

Sie müssen AmiTCP, AS225, Miami, Inet oder MLink laufen haben, um die FTP-Befehle nutzen zu können!

Ein Doppelklick auf einen der Einträge stellt die Verbindung zu dem von Ihnen gewünschten Rechner her. Wählen Sie den Eintrag einfach an, so können Sie auch die Knöpfe "Bearbeiten" und "Löschen" wählen. Wählen Sie "Neu", um neue Einträge hinzuzufügen.

Wählen Sie "Std.Einstellungen", um in die Konfigurationssektion zu gelangen:

Anon Pass: Hier können Sie ein spezifisches Passwort für anonyme Transfers wählen. Dies sollte üblicherweise Ihre Emailadresse sein.

Logdatei: Dies ist die Datei, in der Logmeldungen gespeichert werden. Die meisten Nutzer wollen dies in einem Fenster dargestellt bekommen, so daß Sie z.B. "CON:///OpusFTP Log/Auto/Close" eintragen könnten.

Log: Schaltet die Loganzeige an und aus, um Meldungen vom Server anzuzeigen.

Debug: Schaltet die erweiterte Loganzeige ein.

Update: Definiert die Verzögerung zwischen dem Update von Einträgen in einer Verzeichnisliste. Ein höherer Wert sorgt dafür, daß die Anzeige weniger häufig erneuert wird, was insgesamt zu einer gesteigerten Geschwindigkeit führt.

Timeout: Der Standard-Timeout-Wert für FTP-Befehle (Standardwert ist 60 Sekunden).

NOOP: Dies bietet einen Timermechanismus, der den Server auch bei Untätigkeit aktiviert hält. Der FTP-Befehl NOOP wird circa alle 30 Sekunden gesendet, damit der Untätigkeitstimer des Servers nicht ausgelöst wird. Standardmäßig sollte diese Option ausgeschaltet sein. Schalten Sie sie nicht unnötig ein. Eine Verbindung aufrecht zu erhalten, wenn Sie sie gar nicht nutzen, verhindert oft, daß sich andere Benutzer in diesen Server einloggen können. Einige Internet Provider mißbilligen ein solches Verhalten.

Index, Auto & Max.Größe: Viele Server, speziell das Aminet, fügen eine spezielle Index- oder Kommentardatei jedem Verzeichnis hinzu. Diese bieten einen Kurzkomentar mit Extrainformationen zu jeder Datei. Wenn Sie die Option Index aktivieren, prüft das FTP-Modul auf Anwesenheit solcher Dateien unter dem Namen 'INDEX' oder 'Files.BBS', wenn ein neues Verzeichnis auf dem Server eingelesen wird. Wird eine solche Datei gefunden, wird diese automatisch heruntergeladen und die Kommentare der Datei werden als Dateikommentare im Lister dargestellt. Meist sind diese Indexdateien klein, oft weniger als 30KB. Wenn der Schalter Auto deaktiviert ist, werden Dateien mit weniger als der Max.Größe automatisch heruntergeladen. Ist die Indexdatei größer als dieser Maximalwert, so erscheint ein Fenster, in dem Sie gefragt werden, ob Sie diese Indexdatei herunterladen wollen.

Wenn Sie Auto einschalten, so werden nur Dateien die kleiner als Max.Größe sind heruntergeladen. Ist die Indexdatei auf dem Server größer, wird sie einfach ignoriert.

Beachten Sie bitte: Die meisten der Indexdateien auf dem Aminet befinden sich in einem definierten Standardformat. Dies kann jedoch nicht immer garantiert werden, so daß manche Dateien gekürzte Kommentarzeilen aufweisen können.

Das FTP-Modul bietet mittlerweile viele Extras, wie z.B den direkten Transfer zwischen zwei Servern oder direktes Umschalten in den FTP-Modus eines Dateilisters durch Eingabe von "FTP://". Weitere Details dazu finden

Sie im Erweiterungshandbuch zu Opus Magellan II.

## 1.42 FTPCD (FTP Verzeichnis wechseln)

FTPCD DIR/F

Mit diesem Befehl wechseln Sie auf der aktuellen FTP-Site das Verzeichnis.

Der Hauptnutzen dieses Befehls ist auf FTP-Sites gegeben, die nicht alle Dateien und Verzeichnisse auflisten. Auf solche "privaten" Verzeichnisse können Sie trotzdem sie unsichtbar sind zugreifen, wenn Sie den Pfad in den erscheinenden Requester eintragen. Denselben Effekt erreichen Sie auch, wenn Sie den Pfad in das Stringfeld am unteren Rand des Listers eingeben.

Wichtig: Es ist notwendig den vollständigen Pfad eines Verzeichnisses einzugeben, da Opus nicht die Dateisystemstruktur jeder Art von Rechner kennen kann, die über FTP erreichbar sind.

Sie müssen AmiTCP, AS225, Miami, Inet oder MLink laufen haben, um die FTP-Befehle nutzen zu können!

## 1.43 FTPCommand (FTP Befehl)

FTPCommand QUIET/S, LONG/S, COMMAND/F

Einige FTP-Sites erkennen spezielle Befehle, die OpusFTP nicht direkt unterstützt. Solche Befehle sind mit FTPCommand nutzbar. Ein einfaches Beispiel ist 'FTPCommand CWD <dirname>'. Dies kann in Arexx-Skripten nützlich sein, um das aktuelle Verzeichnis zu wechseln anstatt ScanDir zu benutzen, was in eine kompletten Neuscan un Anzeige des Verzeichnisses führen würde.

Die Ergebnisse werden in einem Requester angezeigt, entsprechend der folgenden Schlüsselwörter:

QUIET - Ergebnisse nicht anzeigen.

LONG - Auch Antworten über mehrere Zeilen anzeigen.

Sie müssen AmiTCP, AS225, Miami, Inet oder MLink laufen haben, um die FTP-Befehle nutzen zu können!

## 1.44 FTPConnect (FTP Verbinden)

FTPConnect HOST,PORT/N/K,USER,PASSWORD=PASS, DIR/K,LISTER/N/K,  
SITE/K,GUI/S,NOSCAN/S,RECON/S

FTP-Sites, die sich nicht in Ihrer "DOpus5:System/FTP.config"-Datei befinden, können mit diesem Befehl angewählt werden.

---

HOST	Internetadresse oder IP-Nummer.
PORT/N/K	Port-nummer der zu verbindenden Site.
USER	Für nicht-anonyme FTP-Sites, der Benutzername Ihres Accounts.
PASSWORD=PASS	Für nicht-anonyme FTP-Sites, das Passwort Ihres Accounts.
DIR/K	Das im Lister anzuzeigende Startverzeichnis.
LISTER/N/K	Das volle Listerhandl eines bestehenden Opus-Listers. Sehr nützlich für ARexx-Skripte.
SITE/K	Um zu einer Site aus dem Adressbuch Verbindung aufzunehmen und deren Einstellungen zu nutzen, benutzen Sie dieses Schlüsselwort und den Sitenamen, wie er im Adressbuch angezeigt wird, z.B. FTPConnect Site Aminet.
GUI/S	Läßt den Verbindungsrequester immer erscheinen, auch wenn genügend Details übergeben wurden, um eine Verbindung ohne ihn aufnehmen zu können.
NOSCAN/S	Scannt das Startverzeichnis nicht in den Lister. Dies kann in Arexx-Skripten nützlich sein, um sich in eine Site einzuloggen und Dateien herunterzuladen, von denen man weiß, daß sie existieren, ohne die Zeit für einen Verzeichnisscan zu verschwenden.
RECON/S	Baut die Verbindung neu auf, falls diese aus irgendeinem Grund verlorenght.

FTPConnect akzeptiert nun die Industriestandard- URL-Syntax wie:-

```
user:password@host:port/path (alles außer host optional)
```

\* Viele anonyme FTP-Sites haben eine maximale Anzahl von Nutzern. Wenn versuchen, sich dort einzuloggen, ohne das Logfenster zu benutzen, sehen Sie nicht die Botschaft, die dies erklärt. In solchen Fällen meldet Opus "Benutzername falsch". Diese Nachricht kann auch erscheinen, wenn die Site keine anonymen Logins unterstützt.

Sie müssen AmiTCP, AS225, Miami, Inet oder MLink laufen haben, um die FTP-Befehle nutzen zu können!

## 1.45 FTPCopy (FTP Kopieren)

FTPCopy

Dieser Befehl bietet Ihnen die Möglichkeit, "private" oder "versteckte" Dateien von einem FTP-Server zu beziehen.

Wenn Sie von der Existenz einer Datei auf einer FTP-Site wissen, diese aber nicht im Lister angezeigt wird, so können sie den genauen Dateinamen in dem Requester angeben, den der Befehl FTPCopy öffnet.

Sie müssen AmiTCP, AS225, Miami, Inet oder MLink laufen haben, um die FTP-Befehle nutzen zu können!

## 1.46 FTPDelete (FTP Löschen)

FTPDelete FILE/F

Wenn Sie "private" oder "versteckte" Dateien oder Verzeichnisse von einer FTP-Site löschen wollen, können Sie das mit diesem Befehl tun.

Sie müssen dazu den genauen Namen der zu löschenden Datei angeben.

Sie müssen AmiTCP, AS225, Miami, Inet oder MLink laufen haben, um die FTP-Befehle nutzen zu können!

## 1.47 FTPOptions (FTP-Optionen)

FTPOptions DEFAULT/S

Dies öffnet den Options-Editor für den aktuellen Quell-FTP-Lister.

Mit dem Schlüsselwort DEFAULT werden die Standard-Einstellungen für alle FT-Lister angezeigt, die keine eigenen Optionen eingestellt haben.

## 1.48 FTPQuit (FTP Verlassen)

FTPQuit FORCE/S

Dieser Befehl schließt alle laufenden FTP-Verbindungen.

Wenn Sie gerade auf auf einigen Listern Dateien transferieren, so werden diese Verbindungen nicht unterbrochen, es sei denn der Schalter "FORCE" ist angegeben. Es werden keine neuen FTP-Verbindungen zugelassen.

Sie müssen AmiTCP, AS225, Miami, Inet oder MLink laufen haben, um die FTP-Befehle nutzen zu können!

## 1.49 FTPRename (FTP Umbenennen)

FTPRename

Hiermit können Sie "versteckte" oder "unsichtbare" FTP-Dateien und Verzeichnisse umbenennen.

Geben Sie einfach den genauen Namen der versteckten Datei im ersten Requester und den neuen Namen, den Sie für diesen Eintrag wünschen im zweiten Requester ein.

---



Sie müssen AmiTCP, AS225, Miami, Inet oder MLink laufen haben, um die FTP-Befehle nutzen zu können!

## 1.50 FTPSetVar (FTP Variablen setzen)

```
FTPSetVar VAR, VALUE/F
```

Dieser Befehl erlaubt es Ihnen die Werte der internen FTP-Variablen zu ändern.

\* Beachten Sie bitte, daß dieser Befehl zur Zeit nur mit ARexx genutzt werden kann. Schauen Sie sich die beiliegenden Knöpfe für Beispiele der Nutzung an.

\*Quiet [state]

Erlaubt Ihnen, alle Requester für den Quellister zu aktivieren/deaktivieren.. Zur Deaktivierung muß [state]=1 oder on sein, zur Aktivierung 0 oder off. Dies wurde speziell zur Nutzung mit automatischen oder nicht-interaktiven Skripten entworfen. Der Befehl gibt bei Erfolg 1, ansonsten 0 zurück.

```
FTPSetVar Quiet on
```

\*LogFile [name]

"FTPSetVar LogFile Dateiname" erzeugt eine Logdatei, in die alle FTP-Meldungen eingetragen werden. Üblicherweise ist dies keine Datei, sondern eine Bezeichnung für ein Fenster, z.B.:  
FTPSetVar LogFile "KCON:/400//100/FTP~Log/Auto/Close/ScreenDOPUS.1"

"FTPSetVar LogFile" ohne Angabe eines Dateinamen wechselt den Status der Logdatei zwischen offen und geschlossen.

```
FTPSetVar LogFile "CON:////FTP Log"  
FTPSetVar LogFile
```

\*Debug [n]

"FTPSetVar Debug Wert" stellt die Stufe der Informationen zur Fehlersuche in der Logdatei ein. Momentan werden die Werte 0 und 1 unterstützt. Mit dem Wert 1 werden alle ausgehenden FTP-Befehle in der Logdatei festgehalten.

"FTPSetVar Debug" ohne Übergabe eines Wertes wechselt die Stufe der Information zwischen 0 und 1.

```
FTPSetVar Debug 1  
FTPSetVar Debug
```

\*Timeout n

"FTPSetVar TimeOut Wert" stellt die Anzahl der Sekunden ein, die Opus maximal nach Absenden eines Befehls an eine FTP-Site auf Antwort wartet. Wenn Opus in dieser Zeit nichts von der FTP-Site hört, wird die

Verbindung geschlossen.

```
FTPSetVar Timeout 60
```

Sie müssen AmiTCP, AS225, Miami, Inet oder MLink laufen haben, um die FTP-Befehle nutzen zu können!

## 1.51 GetSizes (Größe ermitteln)

```
GetSizes FORCE/S
```

Die Größe aller angewählten Unterverzeichnisse in allen Quellverzeichnissen wird überprüft. Dazu wird der Inhalt gescannt und die Größe aller enthaltenen Dateien addiert. Das Ergebnis wird dann hinter dem Verzeichnis angegeben.

Der Schalter "FORCE" kann genutzt werden, um den Befehl zu zwingen, den Scanvorgang durchzuführen. Ohne "FORCE" wird ein Verzeichnis, das schon gescannt wurde, nicht erneut gescannt.

Dieser Befehl bewirkt auch eine Ausgabe der aus der Gesamtmenge angewählten Dateien und Verzeichnisse, sowie deren Größe in der Statuszeile. Wenn auf dem Zieldatenträger genug Platz wäre um die angewählten Daten dorthin zu kopieren, so wird ein "Y" nach der Zählung angezeigt, ansonsten ein "N".

Wenn Sie einen anderen Befehl ausführen, der ein Unterverzeichnis scannt (  
(

```
~Copy~
```

```
,
```

```
~Protect~
```

```
,
```

```
~Search~
```

```
usw.), dann wird die dabei ermittelte Größe
```

auch angegeben, so als hätten Sie den Befehl "GetSizes" ausgeführt.

Dieser Befehl wirkt der Reihe nach auf ALLE als

```
~QUEL~
```

```
definierten Lister.
```

## 1.52 HexRead (Text anzeigen, hexadezimal)

```
HexRead NAME/F, WAIT/S
```

Dieser Befehl funktioniert auch wie

```
~READ~
```

```
, lediglich das Ausgabeformat ist
```

hexadezimal. Damit können Sie Binärdateien oder Dateien, die nicht druckbare Zeichen enthalten, betrachten.

Der Schalter WAIT sorgt dafür, daß kein weiterer Befehl ausgeführt wird, bevor dieser Befehl nicht abgeschlossen ist.

Sehen Sie hierzu auch  
 ~AnsiRead~  
 ,  
 ~Read~  
 und  
 ~SmartRead~  
 .

## 1.53 Hide (Verbergen)

Hide

Dieser Befehl verbirgt Opus und gibt soviel Speicher wie möglich frei. Die Erscheinung von Opus und die Methode Opus wieder zu starten sind abhängig von den Einstellungen bei der

~Methode des Verbergens~  
 .

## 1.54 IconInfo (Piktogramm Informationen)

IconInfo NAME/F

Hiermit können Sie die Charakteristika eines Piktogramms verändern. Dazu gehören die Stackgröße, Standardwerkzeug und Tooltypes. Diese Funktion arbeitet wie der Menüpunkt "Information..." im Piktogramme-Menü.

Um diesen Befehl anzuwenden, wählen Sie entweder direkt die ".info"-Datei oder die dazugehörige Datei oder das Verzeichnis an.

Wenn Sie diesen Befehl auf ein gültiges Piktogramm anwenden, wird ein Fenster geöffnet, dessen Inhalt vom Typ des Piktogramms bestimmt wird. Auf jeden Fall wird das Piktogramm selbst angezeigt. Bei Anwahl dieses Piktogramms erscheint, wenn vorhanden, das Alternativbild.

Das Piktogrammbild kann ersetzt werden, indem Sie einfach ein anderes Piktogramm in das Fenster ziehen.

Angegebene Tooltypes (Merkmale) können einfach mittels Doppelklick aktiviert oder deaktiviert werden (Klammern werden hinzugefügt oder entfernt).

Dieser Requester hat außerdem ein Menü, das Sie mit der rechten Maustaste aktivieren können. Hier können Sie einen Piktogrammeditor starten, bzw. einen beliebigen mittels "Editor auswählen" auszuwählen.

Sie können außerdem den Piktogrammtyp unter folgenden wählen: Gerät, Verzeichnis, Werkzeug, Projekt und Mülleimer. Die Darstellung der Editoroptionen ändert sich entsprechend.

Piktogrammrahmen und -beschriftung können individuell ein- und ausgeschaltet werden.

Zudem können Sie wählen, ob ein NewIcon-Bild oder ein originales angezeigt

werden soll. Außerdem können Sie das überflüssige Bild entfernen, um die Piktogrammgröße zu ändern. Wenn eines der beiden Bilder nicht vorhanden ist, dann sind die entsprechenden Optionen nicht anwählbar.

Der Schalter WAIT sorgt dafür, daß weitere Befehle erst ausgeführt werden, nachdem das Fenster wieder geschlossen ist.

## 1.55 Join (Zusammenfügen)

```
Join FILE=FILE/M/A, AS=TO/A
```

Dieser Befehl kann genutzt werden, um zwei oder mehr Dateien zu einer großen Datei zusammenzufügen. Ein Requester wird geöffnet, in dem Sie Dateien dazufügen oder entfernen können und auch die Reihenfolge angeben können, in der sie aneinandergefügt werden.

## 1.56 LeaveOut (Auslagern)

```
LeaveOut NAME/F
```

Die angewählten Dateien werden ausgelagert und auf dem Hauptfenster von Directory Opus 5 abgelegt.

Dieser Befehl wirkt auf alle angewählten Dateien und Verzeichnisse in allen als

```
~QUEL~  
definierten Dateilistern.
```

## 1.57 LoadButtons (Knöpfe laden)

```
LoadButtons NAME/F, START/S, LABEL/K, IMAGE/K, UNDERMOUSE/S, TOGGLE/S
```

Dieser Befehl lädt die Knopfdatei deren Namen Sie übergeben. Übergeben Sie dem Befehl nur den einfachen Dateinamen, wird im Standardverzeichnis "Dopus5:Buttons/" nach dieser Datei gesucht. Übergeben Sie dagegen einen kompletten Pfadnamen, so wird stattdessen dieser Pfad benutzt.

"TOGGLE" schaltet den Status der Knopfbank. Ist sie offen, wird sie geschlossen, ansonsten geöffnet.

"UNDERMOUSE" läßt die Knopfbank unter dem Mauszeiger erscheinen, wenn sie geöffnet wird.  
pointer when opened.

"START" läßt alles als Start-Menü statt als Knopfbank. LABEL läßt Sie die Beschriftung des Start-Menüs festlegen, IMAGE das Bild. Beides ist mittlerweile überflüssig.

NOTE: LABEL und IMAGE, sollten Sie nicht benutzen. Nutzen Sie

---

stattdessen das Popup-Menü des Start-Menüs und wählen dort "Aussehen".

## 1.58 LoadFonts (Font laden)

LoadFonts NAME/F

Dieser Befehl nimmt eine Preferencedatei des Systems und lädt die dort spezifizierten Zeichensätze als Opus-Einstellungen.

## 1.59 LoadEnvironment (Umgebung laden)

LoadEnvironment NAME/F

Dieser Befehl lädt die Umgebungsdatei deren Namen Sie übergeben. Danach wird Opus 5 auf die Parameter aus der Umgebungsdatei gesetzt.

Übergeben Sie dem Befehl nur den einfachen Dateinamen, wird im Standardverzeichnis "DOpus5:Environment/" nach dieser Datei gesucht. Übergeben Sie dagegen einen kompletten Pfadnamen, so wird stattdessen dieser Pfad benutzt.

## 1.60 LoadOptions (Optionen laden)

LoadOptions NAME/F

Dieser Befehl lädt die Optionsdatei deren Namen Sie übergeben. Danach wird Opus 5 auf die Parameter aus der Optionsdatei gesetzt.

Übergeben Sie dem Befehl nur den einfachen Dateinamen, wird im Standardverzeichnis "DOpus5:Settings/" nach dieser Datei gesucht. Übergeben Sie dagegen einen kompletten Pfadnamen, so wird stattdessen dieser Pfad benutzt.

## 1.61 LoadTheme

LoadTheme FILE=FROM, APPLYPALETTE=AP/S, APPLYFONTS=AF/S,  
APPLYBACKGROUNDS=AB/S, APPLYSOUNDS=AS/S

Dieser Befehl gleicht der Funktion des Menüpunktes "Thema laden" aus dem Einstellungen-Menü.

Die verschiedenen APPLY-Schalter erlauben Ihnen zu wählen, was das Thema ändern soll.

Z.B., APPLYBACKGROUNDS lädt nur neue Hintergrundbilder. Zeichensätze, Töne und Farben bleiben, wie sie sind.

---

## 1.62 MakeDir (Verzeichnis anlegen)

```
Makedir NAME, NOICON/S, SELECT/S, NEW/S, READ/S
```

Hiermit legen Sie ein neues Verzeichnis im als

```
~QUEL~  
definierten
```

Verzeichnis an.

Im erscheinenden Fenster können Sie neben dem Namen auch angeben, ob Sie ein Piktogramm erzeugen wollen oder nicht. Geben Sie nur den Namen ein und bestätigen mit "RETURN", hängt die Erzeugung eines Piktogramms von den globalen Einstellungen ab, die Sie im Menü "Einstellungen" unter dem Punkt ~Piktogramme~erzeugen~ getroffen haben.

Wenn diesem Befehl der optionale NAME direkt übergeben wird, wird der Benutzer nicht mehr gefragt, sondern das Verzeichnis mit dem festgelegten Namen wird sofort im Quellverzeichnis erzeugt.

Benutzen Sie das Schlüsselwort "NOICON" wird das Verzeichnis ohne Piktogramm erzeugt. Ohne dieses Schlüsselwort folgt der Befehl den globalen Einstellungen.

Der Schalter "SELECT" gibt an, daß das Verzeichnis nach seiner Erzeugung direkt selektiert ist.

Der Schalter "NEW" gibt an, daß das neue Verzeichnis direkt in einen neuen Lister eingelesen wird.

Ist der Schalter "READ" angegeben, so wird das neue Verzeichnis in den aktuellen Lister eingelesen.

Dieser Befehl wirkt nur auf den ersten als

```
~QUEL~  
definierten Lister.
```

## 1.63 MakeLink (Link erzeugen)

```
MakeLink NAME, TO, QUIET/S
```

Dieser Befehl erlaubt es Ihnen, Hardlinks vom

```
~Zielverzeichnis~  
zu Dateien oder Verzeichnissen im  
~Quellverzeichnis  
zu erzeugen.
```

Hardlinks werden nur innerhalb eines logischen Gerätes akzeptiert; dies ist eine Beschränkung des Betriebssystems. Hardlinks werden in Dateilistern in Fettdruck angezeigt, damit man sie leicht von normalen Dateien und Verzeichnissen unterscheiden kann. Im Piktogrammmodus werden Hardlinks mit demselben kleinen, aufgesetzten Pfeil gekennzeichnet wie

```
~ausgelagerte Piktogramme~  
.
```

Der Schalter "QUIET" unterdrückt Warnrequester, jedoch keine Fehlerrequester.

## 1.64 MakeLinkAs (Link erzeugen als)

```
MakeLinkAs NAME, NEWNAME, TO, QUIET/S
```

Der Befehl MakeLinkAs funktioniert wie

```
~MakeLink~
, jedoch werden
```

Links im

```
~Zielverzeichnis~
mit einem neuen, von Ihnen angegeben
```

Namen, angelegt. Jokermuster können bei der Namensgebung genutzt werden.

Der Schalter "QUIET" unterdrückt Warnrequester, jedoch keine Fehlerrequester.

## 1.65 Move (Verschieben)

```
Move NAME, TO, QUIET/S
```

Verschiebt alle angewählten Einträge von

```
~QUEL~
nach
~ZIEL~
```

. Die Einträge sind danach im Quellverzeichnis gelöscht.

Sind Verzeichnisse mitangewählt, wird auch hier die Einstellung des

```
~rekursiven~Filters~
berücksichtigt.
```

Wenn dieser Befehl zwischen zwei Verzeichnissen auf demselben physikalischen Gerät arbeitet, benutzt Opus 5 intern zum Verschieben den Befehl zum Umbenennen (

```
~Rename~~
). Sind Quelle und Ziel auf verschiedenen physikalischen
```

Geräten, werden intern die Befehle "Kopieren" (

```
~Copy~
) und "Löschen"
```

(

```
~Delete~
) benutzt.
```

Der Schalter "QUIET" unterdrückt Warnrequester, jedoch keine Fehlerrequester.

Seien Sie vorsichtig mit diesem Befehl. Nach dem Verschieben ist der gewählte Eintrag in der Quelle nicht mehr vorhanden !

Dieser Befehl arbeitet nur mit einem als Ziel definierten Lister.

## 1.66 MoveAs (Verschieben als)

```
MoveAs NAME, NEWNAME, TO, QUIET/S
```

Führt die selbe Operation aus wie  
~Move~  
, jedoch können Sie vor dem  
Verschieben noch neue Dateinamen vergeben.

Dieser Befehl arbeitet nur mit EINEM als Ziel definierten Lister.

## 1.67 None (Keine)

```
None
```

Der Knopf "None" deselektiert alle Einträge in allen als  
~QUEL~  
definierten  
Dateilistern.

Sehen Sie hierzu auch  
~All~  
,  
~Select~  
,  
~Reselect~  
und  
~Toggle~  
.

## 1.68 Parent (Mutterverzeichnis)

```
Parent
```

Liest und zeigt das Mutterverzeichnis des gerade im Dateilister vorhandenen Verzeichnisses. Der Dateilister muß als  
~QUEL~  
definiert sein. Wenn das  
Mutterverzeichnis in der internen Pufferliste von Opus 5 steht, wird es ohne einen weiteren Lesevorgang angezeigt.

Dieser Befehl wirkt nur auf den ersten als  
~Quelle~  
definierten Lister.

---



## 1.69 Play (Abspielen)

Play NAME/F, WAIT=SYNC/S, QUIET/S, ICON/S, VOLUME/S

Hiermit können Sie Tondateien abspielen. Dieser Befehl spielt Tondateien im "IFF 8SVX"-Format und Dateien im "RAW"-Format. Andere Dateien, für die im System ein entsprechender Datatype vorliegt, werden ab Workbench 3.0 auch abgespielt. Während die Tondatei abgespielt wird, erscheint ein kleines Fenster, das Ihnen den Namen der Tondatei, den Dateityp und die Spielzeit angibt. Um dies zu beenden, wählen Sie einfach "Abbruch" oder drücken Sie "Nächste" für die nächste Tondatei.

Wenn Sie den Schalter "QUIET" angeben, wird der Ton abgespielt ohne daß ein Statusfenster geöffnet wird.

Der Schalter "WAIT" sorgt dafür, daß kein weiterer Befehl ausgeführt wird, bevor dieser Befehl nicht abgeschlossen ist.

VOLUME ist eine Abspiellautstärke zwischen 0 und 64.

Mit dem Schalter "ICON" können Sie diese Funktion verborgen starten, d.h. es erscheint lediglich ein AppIcon anstelle des Fensters.

Wenn eine Datei mit Hilfe eines Datatypes abgespielt wird, kann Opus 5 aufgrund von Versäumnissen im Datatype-System des Betriebssystems nicht immer das korrekte das Ende des Abspielens bemerken. Wenn dies der Fall ist, müssen Sie manuell "Nächste" oder "Abbruch" anwählen.

Der Befehl "Play" unterstützt seit Opus 5.1 auch eine Vielzahl von Soundtrackerformaten. Wir denken aber immer noch, daß es einige sehr gute kommerzielle und PD/Shareware Programme (z.B. OctaMedPlayer und Delitracker) gibt, die diese Aufgabe besser erledigen, aber viele Benutzer wünschten diese eingebaute Funktion wie schon in Opus 4. Der Befehl Play kennt eine Menge von Soundtrackerformaten, aber sollte eines dieser zahlreichen Formate nicht erkannt werden, so benutzen Sie bitte einen externen Player zur Wiedergabe des Musikstücks.

## 1.70 Print (Drucken)

Print NAME/F, WAIT/S

Dieser Befehl druckt alle angewählten Dateien aus dem aktuellen

~Quellister~

. Zuerst wird allerdings das

~Druckfenster~

geöffnet, das Ihnen volle Kontrolle über die Druckformatierung ↔ gibt.

Der Schalter "WAIT" sorgt dafür, daß kein weiterer Befehl ausgeführt wird, bevor dieser Befehl nicht abgeschlossen ist.

## 1.71 PrintDir (Verzeichnis drucken)

```
PrintDir
```

Druckt das im Dateilister dargestellte Inhaltsverzeichnis. Das Verzeichnis wird wie im Dateilister angezeigt gedruckt. Zum Verändern dieses Formates müssen Sie das Ausgabeformat des Dateilisters ändern. Auch hier erscheint erst noch das

```
~Druckfenster~  
zur Übergabe der Druckparameter.
```

Dieser Befehl wirkt nur auf den aktuell als

```
~QUEL~  
definierten Dateilister.
```

## 1.72 Protect (Schutzbits ändern)

```
Protect NAME, RECURSE/S, SET=+/K, CLEAR=-/K
```

Hiermit können Sie die

```
~Schutzbits~  
der angewählten Dateien und
```

Verzeichnisse ändern. Bei Verzeichnissen werden Sie gefragt, ob Sie auch die Schutzbits der darin enthaltenen Dateien ändern wollen. Jeder angewählte Eintrag wird Ihnen in einem Fenster mit den aktuellen Einstellungen der Schutzbits präsentiert. Diese werden gleich noch genauer erklärt.

Die Option "RECURSE" ermöglicht nur Zugriff auf Dateien in Unterverzeichnissen, die dem globalen,

```
~rekursiven~Filter~  
entsprechen.
```

Dieser Befehl wirkt auf alle angewählten Dateien und Verzeichnisse in allen als

```
~QUEL~  
definierten Listern.
```

## 1.73 Quit (Verlassen)

```
Quit FORCE/S
```

Dieser Befehl schließt alle offenen Fenster und verläßt Directory Opus. Wenn Opus Programme gestartet hat, die sich nicht entkoppeln, so werden Sie gebeten, diese zu beenden, bevor Opus vollständig verlassen werden kann.

Wird der Schalter "FORCE" benutzt, werden Sie vor dem Verlassen nicht um eine Bestätigung des Verlassens gebeten.

## 1.74 Read (Text anzeigen)

---

Read NAME/F, WAIT/S

Dieser Befehl öffnet den Textanzeiger von Opus, in dem Sie angewählte Dateien betrachten können. Der Textanzeiger bietet Ihnen eine Reihe von Optionen in seinem Menü. Darin eingeschlossen ist die Funktion zum Suchen und die Fähigkeit die angezeigte Datei auszudrucken.

Sie können sich mittels der Rollbalken oder der Cursortasten vorwärts und rückwärts durch den Text bewegen.

Dieser Befehl wirkt NUR auf den aktuellen als  
~QUEL~  
definierten Lister.

Der Schalter "WAIT" sorgt dafür, daß kein weiterer Befehl ausgeführt wird, bevor dieser Befehl nicht abgeschlossen ist.

Sehen Sie hierzu auch  
~AnsiRead~  
,  
~HexRead~  
und  
~SmartRead~  
.

## 1.75 Rename (Umbenennen)

Rename NAME, NEWNAME

Hiermit können Sie alle angewählten Einträgen in den Quellverzeichnissen neue Namen geben. Für jeden angewählten Eintrag erscheint ein Fenster, das Sie nach dem neuen Namen fragt. Dieses Fenster besitzt zwei Felder, wobei Sie im unteren Feld den neuen Namen eingeben können.

Eingeschränkt ist auch die Verwendung von Platzhaltern möglich. Die Verwendung eines "\*" im unteren Feld, erlaubt es Ihnen, Dateien vorne oder hinter zu verlängern. Die Eingabe von "\*.IFF" wird an alle gewählten Einträge die Erweiterung ".IFF" anhängen. Die Verwendung von "Bild\*" wird das Wort "Bild" vorne an jeden angewählten Eintrag anhängen. Es ist nicht möglich, mehr als ein "\*" als Platzhalter in dieser Operation zu verwenden.

Sie können keine Dateien mit einem "\*" im Namen umbenennen.

Wenn Sie den Platzhalter "\*" im oberen wie im unteren Feld eingeben, können Sie Teile der Dateinamen ersetzen. Zum Beispiel für die Eingabe von "\*.GIF" im oberen Feld und "\*.IFF" im unteren Feld dazu, daß bei allen angewählten Einträgen die Namensänderung ".GIF" gegen ".IFF" ausgetauscht wird. Angewählte Einträge, die nicht auf ".GIF" enden bleiben von dieser Aktion unberührt. Der Platzhalter "\*" kann auch innerhalb eines Namens stehen. Z.B. würde das Umbenennen von "Hier\*Heute" nach "Da\*Gestern" aus einer Datei namens "Hier und Heute" eine Datei namens "Da und Gestern" machen. Auch hierbei können Sie nicht mehr als ein "\*" verwenden.

Dieser Befehl wirkt der Reihe nach auf alle als

~QUEL~  
definierten Lister.

Sie können die neuen Argumente "NAME" und "NEWNAME" nutzen, um Dateien in Skripten umzubenennen. Beide Argumente akzeptieren das Sternchen (\*) als Platzhalter, ebenso wie im Requester zum Umbenennen auch genutzt werden kann.

## 1.76 Reselect (Wiederanwahl)

Reselect

Dieser Befehl wählt alle Dateien und Verzeichnisse im aktuellen Lister, die vom vorhergehenden Befehl deselektiert wurden, wieder an, so daß sie erneut benutzt werden können.

Sehen Sie hierzu auch

~All~  
,  
~None~  
,  
~Select~  
und  
~Toggle~  
.

## 1.77 Reveal (Zeigen)

Reveal

Dieser Befehl veranlaßt Opus aus seinem ikonifizierten Zustand zu erwachen.

## 1.78 Root (Hauptverzeichnis)

Root

Liest das Hauptverzeichnis des als

~QUEL~  
definierten Listers. Wie beim

Befehl

~Parent~  
wird auch hier zuerst in der Pufferliste nachgeschaut, bevor  
eventuell ein Lesevorgang stattfindet.

Dieser Befehl wirkt nur auf den ersten als

~Quelle  
definierten Lister.

## 1.79 Run (Ausführen)

Run NAME/F

Führt nacheinander alle angewählten Dateien aus. Die angewählten Dateien müssen dazu natürlich ausführbare Dateien sein. Dies entspricht einem Doppelklick auf das Piktogramm einer Datei oder einem Start aus der Shell. Vor dem Start des Programms können Sie in einem Fenster noch Befehlsargumente an die zu startenden Programme übergeben, wenn dies nötig sein sollte.

## 1.80 SaveTheme (Thema speichern)

SaveTheme AS=TO

Dieser Befehl generiert eine ".theme"-Datei in "D5Themes:". Hiermit (oder dem Menüpunkt "Thema speichern"), können Sie ein Thema speichern, während Sie noch dran arbeiten oder verschiedene Themen nur zum eigenen Gebrauch speichern.

SaveTheme kopiert nicht die aktuellen Bild- und Tondateien in Ihr Themenverzeichnis. Stattdessen wird die spezielle Opus ".theme"-Datei im Themenverzeichnis erzeugt. Diese Datei enthält Referenzen auf die wahren Speicherorte der Einzelkomponenten auf Ihrem System und stellt die Opus-Umgebung so ein, daß diese internen Einstellungen genutzt werden.

Sehen Sie auch

```
BuildTheme
und
LoadTheme
.
```

## 1.81 ScanDir (Verzeichnis einlesen)

ScanDir PATH, NEW/S, MODE/K, SHOWALL/S, CONTAINER/S

Ohne weitere Parameterübergabe liest dieser Befehl das Verzeichnis im ersten als

```
~QUEL~
definierten Dateilister neu ein. Spezifizieren Sie einen Pfad, so
wird dieser Pfad in aktuellen Lister übernommen. Sollte kein Dateilister
geöffnet sein, so wird automatisch ein neuer geöffnet.
```

Wenn Sie SCANDIR ohne Parameter aufrufen und ein Verzeichnis im Quelllister angewählt ist, so wird dieses Verzeichnis gelesen. Wenn Sie in diesem Fall noch einen Ziellister definiert haben, so wird das Verzeichnis dorthin gelesen.

Der Schalter MODE spezifiziert einen der Modi

```
~Name~
,
~Icon~
```

, or  
 ~Icon~Action~  
 .  
 Vorgabe ist der  
 ~Namensmodus~  
 .

Der Schalter  
 ~SHOWALL~  
 sorgt dafür, daß alle Dateien im Piktogrammmodus  
 angezeigt werden, auch wenn sie eigentlich kein Piktogramm besitzen.

Benutzen Sie den Schalter "NEW", wird immer ein neuer Dateilister geöffnet.

Der Schalter CONTAINER läßt ScanDir das Hauptverzeichnis des Pfades/der  
 Datei, die Sie angeben einlesen, wobei Pfad/Datei angewählt bleiben  
 give, leaving the file/dir selected.

Z.B., 'ScanDir F2:Games/ CONTAINER' liest Pfad F2: in einen Lister  
 und läßt das Verzeichnis "Games" angewählt.

## 1.82 Search (Durchsuchen)

Search

Durchsucht den Inhalt aller angewählten Dateien und aller Dateien in  
 angewählten Unterverzeichnissen nach einem Inhalt. Den Suchbegriff können  
 Sie dazu in einem Fenster eingeben. Sie können dort auch verschiedene  
 Optionen an- und abschalten.

Wenn eine Datei gefunden wurde, die den Suchbegriff enthält, werden Sie  
 gefragt, ob Sie die Datei lesen wollen oder die Suche fortsetzen. Wenn  
 Sie die Datei lesen wollen, dann wird Sie automatisch in den  
 ~Textanzeiger~  
 geladen.

Sie können auch gesamte Laufwerke durchsuchen unter Benutzung der

~Geräteliste~  
 . Sind Verzeichnisse mit angewählt, werden die Einstellungen  
 des  
 ~rekursiven~Filters~  
 berücksichtigt.

Dieser Befehl wirkt auf alle als  
 ~QUEL~  
 definierten Dateilister

## 1.83 Select (Selektive Anwahl)

Select                    NAME/K, FROM/K, TO/K, BITSON/K, BITSOFF/K, COMPARE/ ↔  
 K,

```
MATCHNAME/S, NOMATCHNAME/S, IGNORENAME/S,
MATCHDATE/S, NOMATCHDATE/S, IGNOREDATE/S,
MATCHBITS/S, NOMATCHBITS/S, IGNOREBITS/S,
MATCHCOMPARE/S, NOMATCHCOMPARE/S, IGNORECOMPARE/S,
BOTH/S, FILESONLY/S, DIRONLY/S, EXCLUDE/S, INCLUDE/S
```

Wenn dieser Befehl ohne Argumente aufgerufen wird, können Sie in einem dafür geöffneten Fenster ein Muster mit Platzhalter zur selektiven Anwahl von Dateien im als

```
~QUEL~
```

definierten Verzeichnis eingeben. Dateien, auf die dieses Muster passt, werden angewählt oder deselektiert. Dies hängt vom Zustand des Schalters "Anwählen/Abwählen" ab.

Die optional zu übergebenden Argumente sind abgeleitet von den Bezeichnungen, die im Fenster für die Auswahl enthalten sind, wenn dieses auf "Komplex" gestellt wird. Wenn Sie diesen Befehl mit einem Argument aufrufen, daß die Anwahlkriterien erfüllt, wird das Auswahlfenster nicht dargestellt.

Sehen Sie hierzu auch

```
~All~
,
~None~
,
~Reselect~
und
~Toggle~
.
```

## 1.84 Set (Einstellen)

Set

Dieser Befehl erlaubt Ihnen die Einstellung bestimmter Dinge betreffs des aktuellen Listers oder der Operation von Funktionen:

Set Dest

Definiert den Lister als Zielverzeichnis.

Set Display <Objekt>

Verändert die einzelnen, dargestellten Objekte.

Set Flags [[+|-|/] Reverse] [[+|-|/] NoIcons] [[+|-|/] Hidden]

Verändert Darstellungsflags. Benutzen Sie "+" zum Setzen, "-" zum Rücksetzen und "/" zum Umschalten. Mehrere Darstellungsflags können gleichzeitig angegeben werden, z.B.:

```
"Set Flags +hidden -noicons"
```

Set Hide <Muster>

Ändert das Muster des Verbergen-Filters.

Set Labelcolour [desktop|windows] <Vg> <Hg> <Zeichenmodus>

Ändern Sie damit Piktogrammfarben direkt.

<Zeichenmodus> kann sein: jaml = Nur Vordergrund

```

                                jam2 = Vordergrund und Hintergrund
Zum Beispiel,
    Set labelcolour desktop 3 1 jam1
    Set labelcolour desktop 7 0 jam2

Set Lock [On|Off]
    Sperrt oder entsperrt Lister als Quelle oder Ziel.

Set Mode [Name | Icon | Icon Action] [Showall]
    Ändert den Modus des aktuellen Quelldateilisters.

Set Off
    Schaltet den Lister aus.

Set Output <Handle>
    Erlaubt Ihnen das Ändern des Ausgabehandles für die Dauer der Funktion.

Set Separate <Methode>
    Ändert die Methode der Datei-/Verzeichnisseparation.

Set Show <Muster>
    Ändert das Muster des Anzeigen-Filters.

Set Sort <Methode>
    Ändert die Sortiermethode des aktuellen Quellisters.

Set Source
    Definiert den Lister als Quellverzeichnis.

Set ToolBar <Datei>
    Hiermit können Sie angeben, welche Werkzeugleiste ein Lister benutzen soll.

```

## 1.85 SetAsBackground (Als Hintergrundbild nutzen)

```

SetAsBackground NAME, DESKTOP/S, LISTER=WINDOW/S, REQ=REQUESTER/S,
                TILE/S,CENTER/S=CENTRE,STRETCH/S, PRECISION/K, BORDER/K

```

(Nur ab OS3.0 oder höher verfügbar)

Der Befehl SetAsBackground benötigt den Dateinamen eines Bildes und installiert es als Hintergrundbild entweder in der Oberfläche, den Fenstern oder den Requestern. Die Hauptnutzung dieses Befehls ist in den dateitypspezifischen Popup-Menüs gedacht, wobei Sie hier mit der rechten Maustaste auf ein Bild klicken könnten, den Befehl "SetAsBackground" anwählen und somit die entsprechende Bilddatei sofort als Hintergrund aktiv hätten. Eine weitere Anwendungsmöglichkeit wäre die Integrierung einer Applikation, die per Zufall die Hintergründe für Opus auswählt.

NAME: ist der Name der Bilddatei.

DESKTOP: fungiert als Schalter und sorgt dafür, daß die Bilddatei als Hintergrund für das Hauptfenster benutzt wird. Dies ist die Vorgabeeinstellung und braucht daher nicht explizit angegeben zu werden.



LISTER und REQ: erlauben es Ihnen, das Hintergrundbild für Dateilister/Gruppen sowie Requester zu bestimmen.

TILE und CENTER: kacheln oder zentrieren das Bild.

STRETCH paßt das Bild der Anzeigengröße an.

BORDER - Wenn das Bild kleiner als der Bildschirm ist, kann man hiermit einen Rahmen spezifizieren (schwarz, weiß oder normal)

PRECISION erlaubt es Ihnen anzugeben, wie exakt die Farbanpassung durchgeführt werden soll. Gültige Werte hierfür sind none (keine Anpassung), gui (einfachste Anpassung), icon (bessere Anpassung), image (gute Anpassung) und exact (beste Anpassungsqualität. Bitte beachten Sie, daß das DataTypes-System des Amiga für die Farbanpassung verantwortlich ist, so daß die erzielten Ergebnisse von den Einstellungen Ihrer DataTypes abhängig sind.

## 1.86 Show (Anzeigen)

Show NAME/F, WAIT/S

Hiermit können Sie Grafiken, Pinsel und Animationen nach dem IFF-Standard anzeigen lassen. Über die Datatypes ab Workbench 3.0 können Sie allerdings auch andere Grafikformate, für die eine Definition vorliegt, anzeigen lassen.

Opus 5 zeigt die meisten Bilder und Pinsel an, einschließlich Overscan, EHB, HAM6 (4096 Farben) und auch AGA 8-Bit Formate.

Gibt es ab Workbench 3.0 für ein anderes Format einen Datatype, so wird dieser für die Darstellung des Bildes benutzt.

Während der Darstellung eines Bildes oder einer Animation können Sie folgende Tasten benutzen:

- Mauszeiger zum Bewegen im Bild.
- "ESC" oder rechte Maustaste zum Abbrechen.
- "Q" oder linke Maustaste für das nächste Bild (bleibt angewählt)
- "Del" Nächstes (und Eintrag zur Löschung markieren)
- "SPACE", "HELP" oder "P" für die Hilfs- und Druckfenster.

Diese Tasten können Sie während einer Animation benutzen:

- "S" für Start und Stop
- "N" für nächstes Bild
- "-" zum Verlangsamen
- "=" zum Beschleunigen
- "\ " für die originale Geschwindigkeit
- "F1" - "F10" für verschiedene Geschwindigkeiten ("F1" = Schnellste)

Wenn Dateien zur Löschung markiert wurden, wird nach der Anzeige des letzten Bildes die Löschfunktion automatisch aufgerufen (Sie erhalten natürlich erst die üblichen Warnhinweise).

---

Der Schalter "WAIT" sorgt dafür, daß kein weiterer Befehl ausgeführt wird, bevor dieser Befehl nicht abgeschlossen ist.

## 1.87 SmartRead (Text anzeigen, mit automatischer Erkennung)

```
SmartRead NAME/F, WAIT/S
```

Dies aktiviert das Textanzeigeprogramm von Opus 5. Der Modus (Text, ANSI, Hex) wird dabei automatisch untersucht. Bis auf die automatische Erkennung des benötigten Darstellungsmodus ist dieser Befehl mit dem Befehl

```
~Read~
```

identisch. Sind mehrere Dateien angewählt, werden diese ↔  
nacheinander

angezeigt. "ESC" dient zum Abbruch.

Der Schalter "WAIT" sorgt dafür, daß kein weiterer Befehl ausgeführt wird, bevor dieser Befehl nicht abgeschlossen ist.

Sehen Sie hierzu auch

```
~AnsiRead~
```

```
,
```

```
~HexRead~
```

```
und
```

```
~Read~
```

```
.
```

## 1.88 Split (Zerteilen)

```
Split FILE=FROM/A, TO/A, CHUNK/N/A, STEM
```

Dieser Befehl zerteilt eine große Datei in mehrere kleinere Dateien.

Mit "CHUNK" geben Sie die Größe in Kilobytes für die einzelnen Teile an.

"STEM" ist der Basisname der einzelnen Teile, an die dann jeweils die Kürzel .001, .002, usw angehängt werden um den vollständigen Dateinamen zu ergeben.

## 1.89 StopSniffer (Schnüffler stoppen)

```
StopSniffer
```

Dieser Befehl sendet ein Stop-Signal zum Dateitypschnüffler. Dies kann nützlich sein, wenn Opus Informationen über Dateien und Verzeichnisse für eine Listeranzeige einsammelt (z.B.: Version)

## 1.90 Toggle (Umschalten)

Toggle

Dieser Befehl kehrt den Anwahlstatus aller Einträge um. Angewählte Einträge werden deselektiert, nicht angewählte Einträge werden selektiert. Dies geschieht in allen als

```
~QUEL~
definierten Listern.
```

Sehen Sie hierzu auch

```
~All~
,
~None~
,
~Reselect~
und
~Select~
.
```

## 1.91 User (Benutzer)

User ID/N, NAME/F

Dieser Befehl ruft eines der 10 benutzerdefinierbaren Kommandos auf, die mit Ihren Dateitypen verbunden sind.

Das Argument "ID" kann eine Zahl von 1 bis 10 sein, die angibt, welche Funktion ausgeführt werden soll.

Mit dem Argument "NAME" können Sie den Dateinamen angeben, auf den dieser Befehl ausgeführt werden soll, wenn Sie nicht wollen, daß er mit den angewählten Dateien ausgeführt wird.

Zum Beispiel ist in den Dateityparchiven, die mit der Standardkonfiguration von Opus geliefert werden, der erste benutzerdefinierte Befehl ("User 1") zum Entpacken von Archiven definiert. Obwohl dies für jeden Archivtyp eine andere Operation erfordert, ist es möglich mehrere verschiedenartige Archive anzuwählen und einen einzigen Knopf zu betätigen (welcher als "User 1" definiert ist), um alle nacheinander automatisch zu entpacken.

Wichtig: Dieser Befehl tritt an die Stelle des alten

```
UserX
Befehls
```

und erweitert dessen Fähigkeiten.

## 1.92 User1 (Benutzer1)

User1 NAME/F

Dieser Befehl ruft die benutzerdefinierbaren Kommandos auf, die mit Ihren Dateitypen verbunden sind. In der Standardeinstellung ist der Befehl "User1"

zum Entpacken von Archiven definiert.

Auch wenn die alten Befehle User1 - User4 immer noch funktionieren, wurden diese vom Befehl

```
User
    abgelöst, der bis zu zehn benutzerdefinierte
Dateitypaktionen ermöglicht.
```

### **1.93 User2 (Benutzer2)**

```
User2 NAME/F
```

Dieser Befehl ruft die benutzerdefinierbaren Kommandos auf, die mit Ihren Dateitypen verbunden sind.

Auch wenn die alten Befehle User1 - User4 immer noch funktionieren, wurden diese vom Befehl User Dateitypaktionen ermöglicht.

### **1.94 User3 (Benutzer3)**

```
User3 NAME/F
```

Dieser Befehl ruft die benutzerdefinierbaren Kommandos auf, die mit Ihren Dateitypen verbunden sind.

Auch wenn die alten Befehle User1 - User4 immer noch funktionieren, wurden diese vom Befehl User Dateitypaktionen ermöglicht.

### **1.95 User4 (Benutzer4)**

```
User4 NAME/F
```

Dieser Befehl ruft die benutzerdefinierbaren Kommandos auf, die mit Ihren Dateitypen verbunden sind.

Auch wenn die alten Befehle User1 - User4 immer noch funktionieren, wurden diese vom Befehl User Dateitypaktionen ermöglicht.

### **1.96 Datenträger kopieren**

Datenträger kopieren

Diese Funktion erlaubt es Ihnen, Disketten spurweise zu kopieren. Nach Aufruf dieser Funktion erscheint ein Fenster mit folgenden Inhalten:

---

Von...

Hier sehen Sie eine Liste aller zur Verfügung stehende Laufwerke, die als Quellaufwerk dienen können. Das angewählte Laufwerk wird mit einem Haken versehen.

Nach ...

In dieser Liste sehen Sie die möglichen Ziellaufwerke, die vom Format her kompatibel zum Quellaufwerk sind. Diese Liste erscheint erst, nachdem Sie in der Quellaufwerksliste ein Gerät angewählt haben. Das Quellaufwerk steht in dieser Liste auch immer zur Verfügung, wenn Sie Kopien mit nur einem Laufwerk herstellen wollen. Dies macht natürlich nur Sinn mit austauschbaren Medien, wie z.B. Diskettenlaufwerken oder Wechselplatten, da das Kopieren einer Festplatte auf sich selbst absolut keinen Nutzen hat.

Überprüfen

Hiermit können Sie die Überprüfung der auf das Ziellaufwerk geschriebenen Daten an- und ausschalten. Obwohl ein Kopiervorgang ohne Überprüfung schneller vonstatten geht, kann es durchaus ratsam sein mit Überprüfung zu kopieren, wenn Sie sich der Qualität der verwendeten Medien nicht ganz sicher sind.

Name erhöhen

Ist dieser Knopf aktiviert, wird der Name der Kopie genauso geändert, wie es auch das AmigaDOS beim Erstellen einer Kopie macht. Die Name der Kopie wird um die Worte "Copy\_of\_" erweitert. Lesen Sie dazu bitte auch die Dokumentation zum AmigaDOS.

Diese Funktion kopiert keine geschützte Software oder Disketten, die nicht im korrekten Format des AmigaDOS vorliegen.

## 1.97 Dateityperzeuger

Dateityperzeuger

Der Dateityperzeuger ist sehr nützlich, wenn es darum geht, neue Dateitypen zu erzeugen, ohne ein tiefes Verständnis für die Funktion der Dateien zu haben.

Die beste Methode zur Nutzung ist es, eine große Anzahl Dateien des neuen Typs anzuwählen und den Befehl

~CreateFiletype~  
zu benutzen.

Die Dateien werden nun auf Ähnlichkeiten überprüft. Sie können Dateien mittels Nehmen & Ablegen oder mittels der Knöpfe auf der linken Seite des Requesters hinzufügen oder entfernen. Sie können dann Dateitypen bearbeiten und ihnen Standardpiktogramme zuweisen, Doppelklickereignisse, benutzerdefinierte Menüs und vieles mehr bearbeiten.

Der Dateityperzeuger kann auch über den

~Dateitypsucher~  
aufgerufen

werden, wenn kein passender Dateityp für eine Datei gefunden werden kann.

---

## 1.98 Dateitypsucher

Dateitypsucher

Der Dateitypsucher wird aufgerufen, wann immer Sie eine Datei doppelklicken, für die noch kein Dateityp definiert wurde oder wenn Sie den Befehl

```
~FindFiletype~  
aufrufen
```

Auf der linken Seite der Anzeige ist eine Liste aller Dateitypen, die zu der angewählten Datei passen könnten. Diese Liste zeigt die Priorität, die ID und den Namen jedes passenden Dateityps. Jede Datei mit einer Markierung ist bereits in Ihrem "DOpus5:Filetypes"-Verzeichnis installiert, die anderen befinden sich im Verzeichnis "DOpus5:Storage/Filetypes" und werden vom Rest des Systems ignoriert, bis auch sie installiert sind.

Der Dateityp, den Opus 5 für die angewählte Datei benutzen wird, ist der hervorgehobene. Wenn Sie Änderungen an anderen als dem hervorgehobenen Dateitypen vornehmen wollen, so müssen Sie dazu den

```
~Dateitypmanager~  
benutzen.
```

Die rechte Seite der Anzeige wird Ihnen eine Aktion vorschlagen, in Abhängigkeit davon, welche Dateitypen gefunden wurden und ob diese installiert sind oder nicht. An dieser Stelle können Sie einen Dateityp so benutzen, wie er bereits voreingestellt ist, einen Dateityp aus "DOpus5:Storage/Filetypes" installieren, einen neuen Dateityp mit dem

```
~Dateityperzeuger~  
erzeugen, den besten der installierten und  
passenden Dateitypen bearbeiten oder den ganzen Prozeß abbrechen.
```

## 1.99 Datenträger formatieren

Datenträger formatieren

Hiermit können Sie neue Disketten formatieren. Jede neue Diskette muß formatiert werden, bevor der Computer Sie benutzen kann. Rufen Sie das Programm zum Formatieren auf, erscheint ein Fenster mit verschiedenen Einstellmöglichkeiten. Auf der linken Seite sehen Sie eine Liste aller verfügbaren Geräte, die mit dieser Funktion formatiert werden können. Das angewählte Gerät wird hervorgehoben. Schauen Sie hier lieber ein zweites Mal hin, ob das hervorgehobene Gerät wirklich das ist, was Sie formatieren wollen. Die anderen Bestandteile des Requesters sind:

Name:

In diesem Feld geben Sie dem angewählten Datenträger einen Namen.

Fast File System:

Hier können Sie die "Fast File System"-Einstellung des AmigaDOS wählen. Das angewählte Gerät wird bei aktivierter Einstellung mit diesem Dateisystem formatiert. Lesen Sie für detailliertere Informationen dazu bitte Ihre Dokumentation zum AmigaDOS.

---

**Internationaler Modus:**

Ist dies aktiviert, werden in Datei- und Verzeichnisnamen auch deutsche Umlaute und andere länderspezifische Zeichen (z.B. á, à, â, é, è) korrekt gehandhabt. Ohne diese Option wäre bei diesen Zeichen immer die genaue Schreibweise nötig und die Groß- und Kleinschreibung könnte nicht, wie bei allen anderen Buchstaben, ignoriert werden.

**Verzeichnispufferung:**

Dies verringert die Kapazität einer Diskette ein klein wenig, aber die Lesegeschwindigkeit der Verzeichnisse wird erhöht.

**Bootfähig ?:**

Ist dies aktiviert, wird von Opus 5 beim Formatieren ein Bootblock auf die Diskette geschrieben. Nur mit diesem ist die Diskette bootfähig.

**Mülleimer:**

Ist dies aktiviert, wird ein Mülleimer als Piktogramm auf dem neu formatierten Datenträger eingerichtet.

**Überprüfen:**

Mit diesem Knopf können Sie die Überprüfung beim Formatieren abschalten. Wie schon beim Kopieren von Disketten ist das Formatieren bei abgeschalteter Überprüfung schneller, aber eventuelle Fehler beim, die beim Überprüfen auf dem Medium festgestellt werden könnten, werden Ihnen nicht angezeigt. Es ist also besser, diesen Knopf aktiviert zu lassen, außer Sie vertrauen Ihren Disketten hundertprozentig (was Sie aber eigentlich nicht tun sollten).

**Formatieren:**

Dieser Knopf startet den Formatiervorgang. Starten Sie ihn erst, wenn Sie nochmals überprüft haben, ob Sie auch das richtige Laufwerk aktiviert haben. Ein einmal begonnener Formatiervorgang kann zwar abgebrochen werden, ist jedoch immer mit einem Datenverlust verbunden.

**Schnell:**

Dieser Knopf startet das Schnellformatieren. Dabei wird die Diskette nur initialisiert. Diese Funktion arbeitet nur korrekt mit schon formatierten Disketten und ist die schnellste Möglichkeit, eine alte Diskette zu löschen.

**Abbruch:**

Hiermit brechen Sie das Formatierprogramm ohne Gefahr für eine Ihrer Disketten ab.

## 1.100 Druckfenster

Das Druckfenster

Das Druckfenster gibt Ihnen die volle Kontrolle über das Druckformat von auszudruckenden Textdateien.

Folgende Optionen lassen sich einstellen:

Qualität

---

Hiermit können Sie die Qualität des Ausdrucks zwischen Brief und Entwurf umschalten. Entwurfsqualität resultiert gegenüber Briefqualität auf den meisten Druckern in einem schnelleren Ausdruck, der allerdings auf Nadeldruckern qualitativ zu wünschen übrig läßt.

#### Dichte

Hier stellen Sie die Zeilendichte ein. Sie können wählen, ob Ihr Drucker sechs oder acht Zeilen pro Zoll drucken soll.

#### Breite

Mit diesem Knopf bestimmen Sie die Zeichenbreite. Sie können wählen zwischen Pica, Elite und Fein. Die exakte Breite der Zeichen ist im Einzelfall von Ihrem Drucker abhängig. Lesen Sie dazu bitte in der Dokumentation Ihres Druckers nach.

#### Ausgabe

Standardmäßig wird die Druckausgabe direkt an das Amiga-System weitergeleitet. Sie können die Druckausgabe allerdings auch in eine Datei umleiten.

Drucker: Hiermit geht die Ausgabe direkt zu Drucker

Datei: Hiermit leiten Sie die Ausgabe in eine Datei um. Wenn Sie den Ausdruck starten, wird die Ausgabe in die gewählte Datei oder das gewählte Gerät umgeleitet.

#### Linker Rand

Hier stellen Sie die Anzahl der Zeichen ein, die den linken Rand bilden sollen.

#### Rechter Rand

Dieses Feld enthält die Anzahl der Zeichen, die pro Zeile gedruckt werden sollen. Die Anzahl der Zeichen für den linken Rand sind in diesem Wert nicht enthalten. Ein Beispiel: Ein linker Rand von "5" und ein Wert von "70" für den rechten Rand bedeutet, daß das letzte gedruckte Zeichen in der Zeile in Spalte 75 steht.

#### Seitenlänge

Hier stellen Sie die Anzahl der Zeilen pro Seite ein.

#### Tabgröße

Dieses Feld enthält die Anzahl der Leerschritte, die einem Tabulatorzeichen entsprechen sollen. Opus 5 konvertiert Tabulatorzeichen in Leerschritte und fügt die entsprechende Anzahl von Leerschritten zur Erzeugung eines spaltenorientierten Tabulators in den ausgedruckten Text ein. Eine Tabulatorgröße von "8" würde die Tabulatorposition auf die Spalten 8, 16, 24, 32, 40, 48 usw. festlegen.

#### Konfiguration...

Dieser Kopf schaltet um zwischen Kopf- und Fußzeilen. Titelzeile, Datum und Seitennummerierung können für Kopf- und Fuß des auszudruckenden Textes getrennt eingestellt werden und erscheinen dann auf jeder Seite des Ausdrucks. Stellen Sie den Konfigurationsknopf auf "Kopf", dann können Sie mit den darunter angegebenen Knöpfen die Kopfzeile einstellen; in der Einstellung "Fuß" die Fußzeile. Standardmäßig sind Kopf- und Fußzeilen ausgeschaltet.

---



#### Titel

Wählen Sie dies an, können Sie dahinter einen Titel eingeben. Geben Sie in dem Feld dahinter keinen Text an, wird der Dateiname als Titel verwendet. Sie können aber auch einen eigenen Titel für den Ausdruck angeben, und zwar jeweils einen eigenen für Kopf- und Fußzeile.

#### Datum

Ist dies aktiviert, wird das aktuelle Datum mit ausgegeben.

#### Seite

Ist dieser Knopf aktiviert, wird eine Seitennummerierung mitausgegeben.

#### Stil

Hier können Sie die Erscheinung des Textes von Kopf- und Fußzeile wählen. Sie können wählen zwischen normal, fett, gesperrt und unterstrichen. Nicht alle Drucker unterstützen diese Funktionen.

### 1.101 Knopf

Dies ist ein benutzerdefinierbarer Knopf. Entweder ist dieser Knopf nicht belegt oder er ruft ein externes Programm auf. ←

Um diesen Knopf zu bearbeiten, wählen

~Bearbeiten~

Sie aus dem Knöpfe-Menü

und wählen diesen Knopf dann mittels Doppelklick an.

### 1.102 Werkzeugleistenknopf

Dies ist ein benutzerdefinierbarer Knopf aus der Werkzeugleiste. Entweder ist er nicht belegt oder er ruft ein externes Programm auf. ←

Um diesen Knopf zu bearbeiten, wählen Sie

~Werkzeugleiste bearbeiten~

aus dem

~Dateilister-Menü~

, drücken die rechte Amiga-Taste und 1,

oder halten die ALT-Taste gedrückt und wählen dann den Knopf an.

### 1.103 Werkzeugleiste, Umschalter

Mit diesem Knopf können Sie durch die Knöpfe der Werkzeugleiste schalten, wenn der Dateilister nicht breit genug ist, um alle Knöpfe zugleich darzustellen.

## 1.104 Dateilister Popup-Menü

Dies ein benutzerdefinierbarer Eintrag aus dem Popup-Menü des Dateilisters. ↔

Entweder ist er nicht belegt oder er ruft ein externes Programm auf.

Um diesen Eintrag zu

~bearbeiten~  
, wählen Sie

~Popup-Menü bearbeiten~  
aus dem Dateilistermenü.

## 1.105 Benutzer-Menü

Dies ist ein benutzerdefinierbarer Eintrag aus dem Benutzer-Menü. ↔

Entweder ist er nicht belegt oder er ruft ein externes Programm auf.

Um diesen Eintrag zu

~bearbeiten~  
, wählen Sie "Benutzermenü..." aus dem

Einstellungen-Menü.

## 1.106 Desktop - Kopieren

Desktop - Kopieren

Die von Ihnen auf das Hauptfenster von Opus gezogenen Dateien werden in den Desktop-Ordner kopiert. Die originalen Dateien verbleiben dabei in ihren Verzeichnissen.

## 1.107 Desktop - Verschieben

Desktop - Verschieben

Die von Ihnen auf das Hauptfenster von Opus gezogenen Dateien werden in den Desktop-Ordner verschoben. Die originalen Dateien verbleiben dabei nicht in ihren Originalverzeichnissen. Die einzige Kopie der Dateien sind somit die auf dem Hauptfenster -- Seien Sie also vorsichtig, daß Sie diese Dateien nicht aus Versehen löschen, da Sie sie für einfache ausgelagerte Dateien halten.

## 1.108 Desktop - Auslagern

Desktop - Auslagern

Die von Ihnen auf das Hauptfenster von Opus gezogenen Dateien werden ausgelagert. Dies bedeutet, daß die Dateien aussehen, als seien sie Dateien im Desktop-Ordner, jedoch befinden sich die Dateien immer noch an Ihrem Ursprungsort. Sie können ausgelagerte Dateien ohne Gefahr löschen, da die originalen Dateien, auf die sie verweisen, davon nicht betroffen sind.

## 1.109 Desktop - Abbruch

Desktop - Abbruch

Ihr Versuch, einige Dateien auf das Hauptfenster zu ziehen, wird abgebrochen und verursacht daher keinerlei Veränderungen.

## 1.110 Menü Opus - Opus als Hintergrund

Menü Opus - Opus als Hintergrund

Hiermit können Sie das Hauptfenster in ein rahmenloses Fenster umwandeln, daß sich immer hinter allen anderen Fenstern des Bildschirms befindet.

## 1.111 Menü Opus - Befehl ausführen

Menü Opus - Befehl ausführen

Hiermit können Sie einen Befehl des AmigaDOS ausführen, ohne eine neue Shell öffnen zu müssen. Opus öffnet einen Requester, in dem Sie den Befehl und eventuelle Argumente übergeben können.

Wenn nötig, öffnet Opus ein Ausgabefenster für die Ausgaben des eingegebenen Befehls. Dieses Fenster bleibt geöffnet, bis es am Schließsymbol geschlossen wird.

Der Knopf "CLI" öffnet einen neuen  
~Opus~Kommandozeileninterpreter~

.

Dieser Requester speichert die letzten 20 von Ihnen eingegebenen Befehl. Benutzen Sie die Pfeil-hoch und Pfeil-runter-Tasten, um diese Befehle erneut anwählen zu können.

## 1.112 Menü Opus - Über

Menü Opus - Über

Hiermit können Sie Informationen über Opus 5 abrufen. Diese enthalten die Versionsnummer und die Registrierungsdaten.

---

### 1.113 Menu Opus - Help!

Menü Opus - Hilfe

Dies öffnet den Guide, den Sie gerade lesen auf seiner Startseite.

### 1.114 Menü Opus - Verbergen

Menü Opus - Verbergen

Hiermit können Sie Directory Opus verbergen. Dabei wird soviel Speicher wie möglich an das System zurückgegeben. Wie Opus verborgen und wieder aufgerufen wird, hängt von der eingestellten ~Art~des~Verbergens~ ab.

### 1.115 Menu Opus - KeyFinder

Menü Opus - Hotkey-Sucher

Hiermit können Sie schnell feststellen, ob Sie einen bestimmten Hotkey definiert haben. Halten Sie die zu prüfende Tastenkombination einfach gedrückt (z.B. RAlt-X), drücken Sie Return und sehen Sie, ob Sie dafür einen Hotkey definiert haben und was dieser womöglich tut.

### 1.116 Menü Opus - Verlassen

Menü Opus - Verlassen

Hiermit schließen Sie alle Fenster und verlassen Directory Opus. Sollten noch von Opus aus gestartete Prozesse auf dem Hauptfenster laufen, so werden Sie darauf hingewiesen, diese erst zu beenden, bevor Opus ganz verlassen werden kann.

### 1.117 Dateilister - Neu

Dateilister - Neu

Hiermit öffnen Sie einen neuen Dateilister an der aktuellen Position des Mauszeigers. Wenn der Lister geöffnet wird, wird zuerst die

~Geräteliste~  
angezeigt.

Die Größe und der Inhalt dieses Dateilisters wird von den Voreinstellungen bei

~Listerformat~  
in der Umgebung bestimmt.

---

## 1.118 Dateilister - Mutterverz. öffnen

Dateilister - Mutterverz. öffnen

Wie auf der Workbench, wird mit dieser Funktion das Mutterverzeichnis des aktuellen Quelldateilisters in einem neuen Dateilister dargestellt.

## 1.119 Dateilister - Schließen

Dateilister - Schließen

Dieser Menüpunkt schließt das momentan aktive Listerfenster. Beachten Sie bitte, daß der aktive Lister ohne weitere Nachfrage sofort geschlossen wird.

## 1.120 Dateilister - Alle schließen

Dateilister - Alle schließen

Dieser Befehl

```
~schließt~  
alle offenen Dateilister.
```

## 1.121 Dateilister - Als Quelle definieren

Dateilister - Als Quelle definieren

Mit diesem Menüpunkt wird der aktuelle Dateilister zur

```
~Quelle~
```

```
. Der Status
```

der anderen Dateilister ändert sich dadurch der Reihe nach in

```
~Ziel~
```

```
oder
```

```
~Aus~
```

```
, es sei denn sie sind
```

```
~gesperrt~
```

```
.
```

## 1.122 Dateilister - Als Ziel definieren

Dateilister - Als Ziel definieren

Der aktuelle Dateilister wird zum Ziel von Dateioperationen, andere

```
~nicht~gesperrte~
```

```
Dateilister ändern ihren Status entsprechend.
```

---

## 1.123 Dateilister - Deaktivieren

Dateilister - Deaktivieren

Hiermit wird der Status des aktuellen Dateilisters auf "AUS" gestellt und ist damit weder

```
~Quelle~
noch
~Ziel~
.
```

## 1.124 Dateilister - Als Quelle sperren

Dateilister - Als Quelle sperren

Der aktuelle Dateilister wird als Quelle definiert und dieser Status wird gesperrt. Dadurch ändert sich dieser Listerstatus nicht, wenn an anderen Dateilistern Statusänderungen durchgeführt werden. Der Status dieses Lister kann natürlich jederzeit mit

```
~'Als~Ziel~definieren'~
und
```

```
~'Als~Ziel~sperren'~
```

geändert werden. Der gesperrte Status des Dateilisters kann auch jederzeit aufgehoben werden durch die Anwahl von

```
~'Entsperren'~
.
```

## 1.125 Dateilister - Als Ziel sperren

Dateilister - Als Ziel sperren

Der aktuelle Dateilister wird als

```
~Ziel~
```

definiert und dieser Status wird

gesperrt. Dadurch ändert sich der Status dieses Listers nicht, auch wenn an anderen Dateilistern Statusänderungen durchgeführt werden. Der gesperrte Status des Listers kann jederzeit aufgehoben werden durch die Anwahl von

```
~'Entsperren'~
.
```

## 1.126 Dateilister - Entsperren

Dateilister - Entsperren

Der aktive Dateilister wird, sofern er gesperrt ist, wieder in den ungesperrten Zustand versetzt. Wollen Sie alle Dateilister gleichzeitig entsperren, so sollten Sie

---

~/Alle~entsperren'~  
anwählen.

## 1.127 Dateilister - Alle entsperren

Dateilister - Alle entsperren

Dieser Befehl

~entsperrt~  
alle  
~gespernten~  
Dateilister, nicht nur den

aktiven.

## 1.128 Dateilister - Bearbeiten

Dateilister - Bearbeiten

Dies aktiviert den

~Formateditor~  
, mit dem Sie das Anzeigeformat des  
momentan aktiven Dateilisters ändern können.

## 1.129 Dateilister - Werkzeugleiste bearbeiten

Dateilister - Werkzeugleiste bearbeiten

Dies öffnet den

~Knopfbankeditor~  
mit der standardmäßigen

Werkzeugleiste als Knopfbank. Sie können hier die Piktogramme und die  
Befehle der Werkzeugleiste des Dateilisters ändern.

Beachten Sie, daß Sie, wenn Sie nicht die standardmäßige Werkzeugleiste  
benutzen, diese nicht bearbeiten werden. Nur die Standard-Werkzeugleiste  
wird mit dieser Funktion bearbeitet.

## 1.130 Dateilister - Popup-Menü bearbeiten

Dateilister - Popup-Menü bearbeiten

Dies aktiviert den

~Menüeditor~  
, der Ihnen die freie Definition des  
Befehlsmenüs der Dateilister erlaubt.

## 1.131 Dateilister - Aufteilen & Staffeln

Dateilister - Aufteilen & Staffeln

Der Befehl zum Aufteilen arrangiert alle geöffneten Dateilister so auf dem Hauptfenster, daß diese den darin zur Verfügung stehenden Raum vollständig ausfüllen, ohne zu überlappen. Dabei werden die Dateilister entweder horizontal oder vertikal angeordnet. Sollte das Hauptfenster von Opus 5 als Hintergrund definiert sein, so werden die Dateilister über den ganzen Bildschirm angeordnet.

Der Befehl zum Staffeln sorgt dafür, daß alle dargestellten Dateilister innerhalb der Grenzen des Hauptfensters gestaffelt werden. Ist "Opus als Hintergrund" aktiviert, werden die Dateilister über den gesamten Bildschirm gestaffelt.

## 1.132 Dateilister - Fixieren

Dateilister - Fixieren

Hiermit fixieren Sie die Größe und Position des momentan aktiven Listers. Diese Funktion dient nicht dazu, Piktogramme zu

~fixieren~

.

## 1.133 Dateilister - Position freigeben

Dateilister - Position freigeben

Dieser Befehl hebt die

~fixierte~

Position des angewählten

Dateilisters auf.

## 1.134 Dateilister - Inhalt auflisten als

Dateilister - Inhalt auflisten als

Dies wählt den Darstellungsmodus des aktuellen Dateilistes. Mögliche Modi sind der Piktogrammodus (wie auf der Workbench), der normale Textmodus und der Modus "Piktogramm Spezial", der Dateien und Verzeichnisse als Piktogramme anzeigt aber dennoch die Nutzung der Werkzeugleiste und der damit verbundenen Funktionen erlaubt. Mit der Option "Alle anzeigen", die nur im Piktogramm- und Piktogramm Spezial-Modus verfügbar ist, zeigt Opus 5 Pseudopiktogramme für die Dateien und Verzeichnisse an, die kein eigenes Piktogramm besitzen. Dabei werden wenn möglich die bei den Dateitypen definierten Piktogramme benutzt.



## 1.135 Dateilister - Verbergen

Dateilister - Verbergen

Hiermit wird der aktuelle Dateilister als kleines Piktogramm auf dem Hauptfenster von Opus 5 verborgen. Um den Dateilister wieder sichtbar zu machen, doppelklicken Sie einfach das Piktogramm oder wählen Sie "Öffnen" aus dem Piktogramme-Menü.

## 1.136 Dateilister - Position sichern

Dateilister - Position sichern

Normalerweise wird jeder Dateilister in einem Standard-Amigafenster dargestellt, das in Größe und Position verändert werden kann. Mit der Funktion "Position sichern?" können Sie die aktuelle Größe und Position des Dateilisters sperren, sodaß dieser nicht mehr verändert werden kann.

## 1.137 Piktogramme - Verzeichnis, Neu

Piktogramme - Verzeichnis, Neu

Wie auch auf der Workbench können Sie mit dieser Funktion ein neues Verzeichnis im aktuellen Dateilister erzeugen.

## 1.138 Piktogramme - Gruppe, Neu

Piktogramme - Gruppe, Neu

Dies erzeugt eine neue Programmgruppe mit dem von Ihnen vergebenen Namen.

## 1.139 Piktogramme - Befehl, Neu

Piktogramme - Befehl, Neu

Dies erlaubt Ihnen die Erzeugung einer Befehlsdatei, welche eine Opus-Funktion in einer Datei darstellt. Diese Befehlsdatei wird dann in der Schublade DOpus5:Commands gespeichert (diese Schublade wird automatisch erzeugt, wenn Sie Opus Magellan zum ersten Mal starten) und ein Auslagerungspiktogramm wird automatisch auf der Oberfläche erzeugt.

Ein Doppelklick auf das ausgelagerte Piktogramm startet die Funktion, so als hätten Sie auf den Knopf einer Knopfbank geklickt. Bearbeiten Sie die Befehlsdatei durch einen Klick auf die rechte Maustaste und Anwahl von

Bearbeiten  
aus dem erscheinenden Popup-Menü.

Um das ausgelagerte Piktogramm von der Oberfläche zu entfernen, wählen Sie

Zurücklegen

aus dem Popup-Menü. Dadurch wird nicht die Befehlsdatei selbst gelöscht; Sie müssen diese manuell aus dem Verzeichnis DOpus5:Commandds entfernen, wenn Sie sie permanent entfernen wollen.

Ausgelagerte Piktogramme von Befehlsdateien benutzen Standardpiktogramm command.info aus DOpus5:Icons. Sie können Befehlsdateien aber auch ein individuelles Piktogramm geben, indem Sie zu der entsprechenden Datei in der Schublade DOpus5:Commands einfach eine Piktogrammdatei (.info) hinzufügen.

Diese Befehlsdateien können auch zu einer normalen Piktogrammgruppe hinzugefügt werde.

## 1.140 Piktogramme - Befehl bearbeiten

Piktogramme - Befehl bearbeiten

Dies öffnet den

Funktionseditor  
für den gewählten

Befehl

.

## 1.141 Piktogramme - Öffnen

Piktogramme - Öffnen

Diese Funktion entspricht einem Doppelklick auf ein Piktogramm. Ist das Piktogramm ein Gerät oder ein Verzeichnis, so öffnet sich ein neuer Dateilister mit deren Inhalt. Wenn das Piktogramm vom Typ "Projekt" oder "Werkzeug" ist, wird Opus 5 die Datei untersuchen um festzustellen, ob es sich dabei um einen bekannten

~benutzerdefinierten~Dateityp~  
handelt. Gibt

es für den gefundenen Dateityp eine von Ihnen vergebene Definition, wird die dementsprechende Funktion ausgeführt. Wenn die Piktogramme von ikonifizierten Dateilistern oder Knopfbänken sind, so werden diese geöffnet.

Wenn der Dateityp nicht in den benutzerdefinierten Dateitypen gefunden wird, wird er mit den internen Dateitypen von Opus 5 verglichen und eine dort definierte Funktion wird ausgeführt. Findet sich dort immer noch keine Übereinstimmung, wird der

~Dateitypsucher~  
oder der Befehl

~SmartRead~

den aktiviert. Dies hängt davon ab, ob Sie in den Optionen  
~Dateitypschnüffler~  
aktiviert haben.

## 1.142 Piktogramme - Information

Piktogramme - Information

Hiermit erhalten Sie die Statusinformationen des gewählten Piktogramms. Hier können Sie auch den Tooltyp editieren und zusätzliche Informationen abrufen. Sehen Sie dazu auch den internen

~IconInfo~  
Befehl.

## 1.143 Piktogramme - Fixieren

Piktogramme - Fixieren

Speichert die momentane Position der oder des angewählten Piktogramms im aktuellen Verzeichnis oder in der aktuellen Gruppe. Die Fixierung, die Sie hiermit vornehmen ist dauerhaft. Sie können beim Fixieren wählen zwischen "Piktogramme" (fixiert alle angewählten Piktogramme), "Fenster" (fixiert das aktive Fenster) oder "Alle" (fixiert das aktive Fenster und alle darin enthaltenen Piktogramme).

## 1.144 Piktogramme - Position freigeben

Piktogramme - Position freigeben

Dieser Befehl hebt die  
~fixierten~  
Positionen der angewählten Piktogramme  
auf und gibt sie frei.

## 1.145 Piktogramme - Auslagern

Piktogramme - Auslagern

Dieser Befehl lagert die angewählten Piktogramme aus dem Dateilister heraus auf das Hauptfenster von Opus 5 aus. Dateien und Verzeichnisse, die mit dieser Funktion ausgelagert werden, erscheinen auch beim nächsten Start von Opus 5 auf dem Hauptfenster. Ausgelagerte Piktogramme erkennen Sie am kleinen aufgesetzten Pfeil in der linken unteren Ecke.

## 1.146 Piktogramme - Zurücklegen

Piktogramme - Zurücklegen

Entfernt angewählte Piktogramme, die zuvor  
~ausgelagert~  
wurden, wieder vom  
Hauptfenster.

## 1.147 Piktogramme - Alle anwählen

Piktogramme - Alle anwählen

Wählt alle Piktogramme im gerade aktiven Fenster an, oder, falls kein  
Lister aktiv ist, auf dem Hauptfenster von Opus 5.

## 1.148 Piktogramme - Aufräumen

Piktogramme - Aufräumen

Hiermit werden die Positionen aller Piktogramme in Hauptfenster oder im  
aktiven Dateilister innerhalb der Fenstergrenzen optimal angeordnet.

## 1.149 Piktogramme - Zurücksetzen

Piktogramme - Zurücksetzen

Setzt die Position aller Piktogramme des aktiven Fensters auf die beim  
letzten

~Fixieren~  
gespeicherten Werte zurück.

## 1.150 Piktogramme - Umbenennen

Piktogramme - Umbenennen

Hiermit können Sie die angewählten Piktogramme  
~umbenennen~

.

## 1.151 Piktogramme - Löschen

### Piktogramme - Löschen

Diese Funktion können Sie nutzen um angewählte Dateien und Verzeichnisse aus dem aktuellen Dateilister zu

~löschen~

.

Dieser Befehl löscht außerdem

~Programmgruppen

aus dem Hauptfenster

von Opus 5 und Gruppenpiktogramme innerhalb von

~Programmgruppen~

.

## 1.152 Piktogramme - Datenträger formatieren

### Piktogramme - Datenträger formatieren

Dies öffnet das Fenster

~Datenträger formatieren~

, in dem Sie Disketten oder

jeden anderen Datenträger

~formatieren~

können.

## 1.153 Piktogramme - Datenträger Information

### Piktogramme - Datenträger Information

Hiermit können Sie sich Informationen über eine Diskette oder Festplatte, auf der sich das aktuelle Verzeichnis befindet, ausgeben lassen. Zu diesen Informationen gehören der belegte und der freie Speicherplatz, der Status, das

~Dateidatum~

, die Anzahl der Fehler und das Dateisystem des Gerätes.

## 1.154 Piktogramme - Kopieren

### Piktogramme - Kopieren

Bei einer Disk ruft dies den Befehl

~DiskCopy~

auf.

Bei Dateien und Verzeichnissen erscheinen vier Optionen:

Kopiere nach RAM:

Kopiere nach DF0:

Kopiere nach Desktop

Kopiere anderes Ziel

Beachten Sie bitte, daß Sie zusätzliche Verzeichnisse und sogar

---

ARexx-Skripte zu dieser Pfadliste hinzufügen können. Weitere Details dazu finden Sie im Handbuch.

"Kopiere nach Desktop" veranlasst, daß der Eintrag in den Desktop-Ordner kopiert wird. Die neue Kopie erscheint dann auf dem Hauptfenster von Opus als Piktogramm, während das Original an seinem ursprünglichen Ort verbleibt.

"Kopiere anderes Ziel" erlaubt Ihnen die Selektion eines Zielverzeichnisses über einen Standard-Dateirequester.

## 1.155 Piktogramme - Arrangieren

Piktogramme - Arrangieren

Dieser Befehl ähnelt dem Menüpunkt

~Piktogramme~-~Aufräumen~  
, jedoch haben

Sie hier die Möglichkeit die Piktogramme auf mehrere Arten anzuordnen:

- nach Namen
- nach Typ
- nach Größe
- nach Datum

## 1.156 Icon Popup - Open

Piktogramme - Öffnen

Dies entspricht einem Doppelklick auf das Piktogramm, z.B. werden Programme dann gestartet, Verzeichnisse geöffnet usw.

## 1.157 Piktogramme - Öffnen in neuem Lister

Piktogramme - Öffnen in neuem Lister

Dieser Eintrag öffnet einen neuen Dateilister für das in Frage kommende Verzeichnis.

## 1.158 Piktogramme - Öffnen mit

Piktogramme - Öffnen mit

Projektdateien besitzen nun einen Menüpunkt "Öffnen mit...", mit dem Sie ein Programm wählen können, mit dem diese Datei geöffnet werden soll. Sie können unter

Umgebung - Verschiedenes  
einstellen, an wieviele Einträge sich Opus erinnern soll.

Opus zeigt diese dann automatisch mit im Menü an, so daß Sie diese direkt anwählen können.

### 1.159 Piktogramm Popup - Schließen

Piktogramm Popup - Schließen

Entfernt das Piktogramm vom Opus 5 Hauptfenster.

### 1.160 Piktogramm Popup - Benutzerdefiniert

Piktogramm Popup - Benutzerdefiniert

Dies ist ein benutzerdefinierter Popup-Menüeintrag. Er ist entweder ohne Funktion oder ruft ein externes Programm auf.

Um diesen Knopf zu bearbeiten, benutzen Sie bitte den  
~Dateitypeditor~

.

### 1.161 Knöpfe - Grafische Knöpfe, Neu

Knöpfe - Grafische Knöpfe, Neu

Erzeugt eine neue Knopfbank mit grafischen Knöpfen. Beim ersten Öffnen enthält diese Knopfbank nur einen einzelnen Knopf. Die Größe dieser Knopfbank und die Definitionen jedes Knopfes können Sie ändern indem Sie den

~Knopfbank-Editor~  
. aufrufen

### 1.162 Knöpfe - Textknöpfe, Neu

Knöpfe - Textknöpfe, Neu

Erzeugt eine neue Knopfbank mit Textknöpfen. Beim ersten Öffnen enthält diese Knopfbank nur einen einzelnen Knopf. Die Größe dieser Knopfbank und die Definitionen jedes Knopfes können Sie ändern indem Sie den

~Knopfbank-Editor~  
. aufrufen

### 1.163 Knöpfe - Start-Menü, Neu

### Knöpfe - Start-Menü, Neu

Erzeugt eine neues Start-Menü. Nach der Definition der von Ihnen gewünschten Einträge mittels des Menü-Editors und dem Speichern, können Sie das Aussehen des Start-Menüs über das Popup-Menü auf der Verschiebeleiste verändern. Sie können dieses Popup-Menü auch aufrufen, indem Sie bei gleichzeitig gedrückter CTRL-Taste den Knopf anklicken.

## 1.164 Knöpfe - Start-Menü laden

### Knöpfe - Start-Menü laden

Lädt ein Start-Menü vom Datenträger. Das Start-Menü erscheint auf dem Bildschirm an der Stelle, an der es zuletzt gespeichert wurde oder an der Stelle, die in der Umgebungsdatei als Position gespeichert wurde.

## 1.165 Knöpfe - Laden

### Knöpfe - Laden

Mit dieser Funktion können Sie eine Knopfbank von Diskette oder Festplatte laden. Die Knopfbank erscheint an der Position, die mit der Knopfbank abgespeichert wurde oder an der Position an der Sie sich befand, als die Umgebungsdatei das letzte Mal gespeichert wurde.

## 1.166 Knöpfe - Start-Menü laden

### Knöpfe - Start-Menü laden

Lädt ein altes Start-Menü von Diskette oder Festplatte. Das Start-Menü erscheint an der Position, die mit dem Start-Menü abgespeichert wurde oder an der Position an der Sie sich befand, als die Umgebungsdatei das letzte Mal gespeichert wurde.

## 1.167 Knöpfe - Speichern

### Knöpfe - Speichern

Hiermit speichern Sie die angewählte Knopfbank unter demselben Namen, unter dem sie auch geladen wurde.

---



## 1.168 Knöpfe - Speichern als

Knöpfe - Speichern als

Hiermit speichern Sie die angewählte Knopfbank unter dem von Ihnen gewünschten Namen.

## 1.169 Knöpfe - Schließen

Knöpfe - Schließen

Dieser Befehl schließt eine offene Knopfbank.

## 1.170 Knöpfe - Bearbeiten

Knöpfe - Bearbeiten

Dies ruft den

~Knopfeditor~

auf, mit dem Sie die Definitionen aller Knöpfe in allen momentan geöffneten Knopfbänken ändern können. Es ist möglich, mehrere Knopfbänke gleichzeitig zu bearbeiten. Während der Knopfeditor geöffnet ist, können die Knöpfe nicht anderweitig genutzt werden !

## 1.171 Knöpfe - Verbergen

Knöpfe - Verbergen

Hiermit ersetzen Sie die Knopfbank durch ein kleines Piktogramm. Um die Knopfbank wieder zu öffnen, wählen Sie

~Öffnen~

aus dem Popip-Menü

oder führen einfach einen Doppelklick auf das Piktogramm aus.

## 1.172 Einstellungen - Uhr

Einstellungen - Uhr

Hiermit können Sie eine Uhr mit Datumsanzeige in der Titelzeile des Hauptfensters von Opus 5 an- und abschalten.

## 1.173 Einstellungen - Piktogramme erzeugen

Einstellungen - Piktogramme erzeugen

Hiermit entscheiden Sie, ob Opus 5 beim Erzeugen eines neuen Verzeichnisses ein Piktogramm (".info"-Datei) für dieses Verzeichnis miterzeugt.

### 1.174 Einstellungen - Default PubScreen

Einstellungen - Default PubScreen

Hiermit wählen Sie, ob der Bildschirm von Opus 5 der standardmäßige PublicScreen des Systems ist. Wählen Sie diesen Menüpunkt, so wird der Bildschirm von Opus 5 anstelle der Workbench genutzt, wenn andere Programme ihre Fenster öffnen. (Die korrekte Funktion hängt davon ab, ob das Programm die Funktionen des PubScreens korrekt unterstützt !)

Dieser Befehl ist nur relevant, wenn Opus auf einem eigenen Bildschirm läuft.

### 1.175 Einstellungen - Rekursiver Filter

Einstellungen - Rekursiver Filter

Schaltet den Dateifilter an oder aus. Wenn dieser Filter aktiviert ist, wird Opus 5 Sie bei jeder Operation, die rekursiv mit Unterverzeichnissen arbeitet, nach einem Dateimuster fragen. Wenn Sie dann dort ein Dateimuster eingeben, wird diese Operation nur mit den Dateien durchgeführt, auf die dieses Muster zutrifft.

### 1.176 Einstellungen - Dateitypen

Einstellungen - Dateitypen

Dieser Knopf ruft den

~Dateitypen-Manager~

auf, der die aktuell dem System

bekannt Dateitypen aufzeigt und Ihnen die Bearbeitung dieser Dateitypen, der Ereignisse und der damit verbundenen Funktionen erlaubt.

### 1.177 Einstellungen - Benutzermenü

Einstellungen - Benutzermenü

Hiermit öffnen Sie den

~Menüeditor~

, mit dem Sie die Benutzermenüs

bearbeiten können. Sie können so viele Benutzermenüs definieren, wie hinter das Einstellungen-Menü passen (abhängig von Ihrer Bildschirmauflösung).

---

## 1.178 Einstellungen - Hotkeys

Einstellungen - Hotkeys

Dies öffnet den

~Hotkeyeditor~  
der es Ihnen erlaubt, Hotkeys

zu Opus 5 hinzuzufügen oder zu entfernen.

## 1.179 Einstellungen - Skripte

Einstellungen - Skripte

Dies öffnet den

~Skripteditor~  
, der Ihnen die Zuweisung von

Opus 5 Standardfunktionen zu einer Reihe von Opus 5 Ereignissen erlaubt.

## 1.180 Einstellungen - Piktogrammpositionierung

Einstellungen - Piktogrammpositionierung

Wählen Sie aus dem Einstellungen-Menü den Menüpunkt Piktogrammpositionierung und Opus wechselt in einen speziellen Modus, in dem Sie Bereiche zur Piktogrammpositionierung markieren können, indem Sie auf dem Hauptfenster mit der linken Maustaste Fenster aufziehen, die den späteren unsichtbaren Rahmen für die Piktogramme darstellen. Sie können diese Fenster beliebig plazieren, die Größe verändern und auch schließen. Jedes dieser Fenster hat ein eigenes Popup-Menü, in dem Sie angeben können, welcher Typ von Piktogramm in dem jeweiligen Bereich (dargestellt durch das Fenster) später erscheinen darf. Sie können auch eine von fünf Prioritäten für den jeweiligen Bereich vergeben, wodurch Sie bestimmen, in welcher Reihenfolge die Bereiche genutzt werden sollen.

Diese Bereiche werden in der Umgebungsdatei gespeichert. Definierte Bereiche können optional AppIcons, Disks, verborgene Lister und Knöpfe, Gruppen und ausgelagerte Piktogramme einschließlich der Objekte aus dem Desktop-Ordner enthalten.

## 1.181 Einstellungen - Thema erzeugen

Einstellungen - Thema erzeugen

Dieser Menüpunkt wird benutzt, wenn Sie ein Thema zu weiteren Verbreitung vorbereiten wollen. Er erzeugt ein Unterverzeichnis in "D5Themes:" und kopiert alle Bild- und Tondateien dieses Themas automatisch dorthinein. Es erzeugt dann eine neue Themendatei, welche die Informationen über die Zuweisung "D5Themes:" referenziert und nicht über die alten absoluten

---

Pfadnamen. Wenn Sie diesen Befehl benutzt haben, können Sie die Themendatei und das dazugehörige Verzeichnis bequem archivieren und an andere Benutzer weitergeben.

## 1.182 Einstellungen - Thema laden

Einstellungen - Thema laden

Dieser Menüpunkt öffnet ein Fenster, in dem Sie ein zu ladendes Thema auswählen können. Was com geladenen Thema verändert wird, können Sie über die unten angebrachten Schalter einstellen:  
appropriate options:

- Palette und Stifte zuweisen
- Schriften zuweisen
- Hintergrundbild zuweisen
- Töne zuweisen

## 1.183 Einstellungen - Thema speichern

Einstellungen - Thema speichern

Dieser Menüpunkt generiert eine ".theme"-Datei in D5Themes:, die die aktuellen Referenzen auf die Komponenten Ihres Themas enthält. Benutzen Sie diese, während Sie noch an einem Thema arbeiten, oder wenn Sie mehrere Themen nur zur eigenen Nutzung speichern wollen.

## 1.184 Einstellungen - Umgebung

Einstellungen - Umgebung

Dieser Befehl ruft den  
~Umgebungseditor~  
auf, der Ihnen die volle Kontrolle  
über die visuellen Elemente der Darstellung von Opus 5 gibt.

## 1.185 Umgebung - Laden

Einstellungen - Umgebung laden

Dieser Befehl lädt eine Umgebungsdatei und setzt die Bildschirmdarstellung von Opus 5 auf die darin definierten Werte zurück.

---

## 1.186 Umgebung - Speichern

Einstellungen - Umgebung speichern

Speichert die momentane Umgebung unter dem Namen, unter dem Sie auch geladen wurde. Wurde keine spezielle Umgebung geladen, so wird die Umgebungsdatei unter dem Namen "Default" abgespeichert.

## 1.187 Umgebung - Layout speichern

Umgebung - Layout speichern

Wenn dieser Punkt gewählt wird, wird das momentane Layout aller Dateilister und Knopfbänke sofort in der Umgebungsdatei gespeichert.

## 1.188 Menüeditor

Der Menüeditor

Mit dem Menüeditor können Sie Einträge des

~Benutzermenüs~  
oder des

~Popup-Menüs~

der Dateilister hinzufügen, einfügen, duplizieren, bearbeiten und ihre Position verändern. Der

~Funktionseditor~

wird zum Bearbeiten

der Einträge aufgerufen.

Der Menüeditor bietet die folgenden Möglichkeiten:

Nehmen & Ablegen bewegt ein Objekt.

Nehmen & Ablegen mit gedrückter Shift-Taste kopiert es.

Tab ändert die "aktive Liste" (angezeigt durch ein gepunktetes Rechteck).

Pfeiltasten hoch/runter ändert das angewählte Objekt in der aktiven Liste.

Pfeiltasten hoch/runter mit Shift bewegt den Eintrag hoch oder runter.

Return bearbeitet das angewählte Objekt in der aktiven Liste.

+ fügt ein Objekt hinzu.

DEL löscht das aktuelle Objekt.

## 1.189 Hotkeyeditor

Hotkeyeditor

Jeder Hotkey kann wie über Knöpfe und Menüs jede Standardfunktion von Opus 5 ausführen. Jeder Hotkey kann auch als systemweiter Hotkey genutzt werden. Ohne diese Option kann ein Hotkey nur genutzt werden, wenn ein Fenster von Opus 5 aktiv ist. Wenn diese Option jedoch genutzt wird, so ist der Hotkey systemweit verfügbar und kann jederzeit ausgeführt werden, egal, ob ein Fenster von Opus aktiv ist oder nicht.

## 1.190 Skripteditor

### Skripteditor

Hiermit können Sie Standardfunktionen von Opus 5 einer Reihe von Ereignissen zuweisen. Die momentan verfügbaren Skripte sind:

AnsiRead	- Alternative zum internen ANSI-Anzeiger definieren, z.B. HyperANSI
Unlesbare Disk ingelegt	- Auslösung, wenn Sie eine Diskette in einem unlesbaren Format einlegen.
Knöpfe schließen	- wenn eine Knopfbank geschlossen wird.
Gruppen schließen	- wenn eine Gruppe geschlossen wird.
Lister schließen	- wenn ein Lister geschlossen wird.
Disk eingelegt	- wenn eine Disk eingelegt wird.
Disk entnommen	- wenn eine Disk entnommen wird.
Doppelklick	- wenn ein Doppelklick auf dem Hauptfenster von Opus (aber nicht auf einem Piktogramm) ausgeführt wird.
HexRead	- Alternative zum internen Hex-Anzeiger definieren, z.B. FileX
Verbergen	- wenn Opus verborgen wird.
IconInfo	- Alternative zum internen Piktogrammmodul definieren,
Doppelklick Mitte	- wenn ein Doppelklick mit der mittleren Maustaste irgendwo ausgeführt wird.
Knöpfe öffnen	- wenn eine Knopfbank geöffnet wird.
Gruppen öffnen	- wenn eine Gruppe geöffnet wird.
Lister öffnen	- wenn ein Lister geöffnet wird.
Play	- externen Soundplayer für den internen Befehl "Play definieren.
Print	- Alternative zum internen Druckmodul definieren, z.B. TurboPrint oder Studio.
Read	- Alternative zum internen Text-Anzeiger definieren.
Zeigen	- wenn Opus nach dem Verbergen wieder geöffnet wird.
Doppelklick rechts	- wenn ein Doppelklick rechts auf dem Hauptfenster von Opus (und nur dort) ausgeführt wird.
Show	- Alternative zum internen Show-Befehl definieren, z.B. CyberWindow.
Beenden	- wenn Sie Opus verlassen.
SmartRead	- Alternative zum internen SmartRead-Anzeiger definieren.
Starten	- wenn Sie Opus starten.

Einige sinnvolle Anwendungen für Skripte wäre z.B. das Öffnen eines neuen Listers und das Einlesen des Inhalts, wenn eine Diskette eingelegt wird oder das Starten des Befehls

~Formatieren~

, wenn eine unlesbare Disk

eingelegt wurde.

## 1.191 Dateiklasseneditor

Definition des Dateityps (Dateiklasseneditor)

Hier bestimmen Sie, wie ein Dateityp von Opus 5 erkannt werden soll.

Name: Hier geben Sie dem Dateityp einen Namen.

ID: Die ID (Identifikation) erscheint im Dateitypen-Manager neben dem Namen des Dateityps. Dies ist eine Abkürzung für den Namen des Dateitypen.

Pri: Hier bestimmen Sie die Priorität eines Dateityps (sollte "0" sein).

Die Definition der Untersuchungsklauseln kann mit den Befehlen zum Hinzufügen, Einfügen und Löschen geändert werden. Dieses Skript besteht aus einer Reihe von Klauseln, die mit logischen "Und" und "Oder" verbunden sind. Für weitere Details dazu lesen Sie bitte im Handbuch von Directory Opus nach.

## 1.192 Konfigurationen konvertieren

Konvertierung einer alten Konfiguration von Opus 4

Directory Opus 5 ist in der Lage, alte Konfigurationsdateien von Directory Opus 4 zu erkennen und zu konvertieren. Konfigurationsdateien von früheren Versionen können nicht konvertiert werden ! Sollten Sie eine ältere als Version 4 besitzen, dann müssen Sie diese Dateien erst mit Version 4 konvertieren, um Sie dann in Opus 5 einladen zu können.

Wenn Sie in "Umgebung laden" eine Opus 4-Konfigurationsdatei laden wollen, werden Sie gefragt, welche Teile dieser Konfiguration Sie übernehmen wollen. Der Basisname, den Sie hier verwenden, wird später dazu benutzt, wenn Sie Einzeldateien z.B. für die Knopfbänke erzeugen wollen.

Ihre alten Knöpfe, Menüs, Dateitypen und Hotkeys können Sie direkt übernehmen.

## 1.193 Knopfbankeditor

Der Knopfbankeditor

Der Knopfbankeditor ermöglicht es Ihnen, die Werkzeugleiste oder die benutzerdefinierten Knöpfe zu verändern. Sie haben hier die Möglichkeit, die Knopfbank umzuformen und können Knöpfe hinzufügen, einfügen und löschen.

Einzelne Knöpfe können kopiert, ausgeschnitten und gelöscht wie auch

~bearbeitet~  
werden.

Die Option "Farben zuweisen" erlaubt es Ihnen,

~Farben~  
direkt auf

die Knöpfe einer ganzen Bank anzuwenden.

Die Option "Zwischenablage zeigen" läßt Sie Piktogramme zwischen verschiedenen Knopfbänken und einem kleinen Zwischablagefenster mittels Nehmen & Ablegen verschieben.

In der Editorsektion "Aussehen" können Sie die althergebrachten Ränder jeder Knopfbank abschalten, und wenn diese aus sind, so können Sie wählen, ob die Verschiebeleiste horizontal, vertikal oder automatisch in Abhängigkeit von der Größe der Knopfbank plazierte werden soll. Außerdem können Sie auch die Rahmen jedes einzelnen Knopfes und die Eselsohren für Knöpfe mit Funktionen für die rechte und die mittlere Maustaste ausschalten, sowie den Fenstertyp der Knopfbank als "SimpleRefresh" definieren, wenn Sie dies wünschen.

## 1.194 Knopfeditor

Knopfeditor

Der Knopfeditor ermöglicht Ihnen die Bearbeitung des aktuellen Knopfes. Sie können den Namen oder das Piktogramm und die

~Farben~  
ändern.

Ebenso können die Funktionen für die linke, mittlere und rechte Maustaste sowie die Popup-Menü-Funktionen

~bearbeitet~  
werden.

## 1.195 Funktionseditor

Der Funktionseditor

Mit dem Funktionseditor können Sie die Funktionen verändern, die aufgerufen werden, wenn ein Knopf, ein Menü, Dateitypaktionen usw. ausgeführt werden. Diese Funktionen können bestehen aus Befehlen von AmigaDOS, Arexx, der Workbench, Skriptdateien oder internen Befehlen von Directory Opus.

Mit dem "{}"-Knopf können Sie Argumente an die Befehle übergeben, wie z.B. die Dateinamen von angewählten Dateien. Für interne Befehle haben Sie hierüber Zugriff auf die zu übergeben möglichen Parameter.

Mit den Attributen stellen Sie ein, wie die Funktion ausgeführt wird.

Mit "Taste" können die von Ihnen gedrückten Tastenkombinationen als Hotkey für diese Funktion aufnehmen. Wollen Sie eine Hotkey-Kombination manuell eingeben, drücken Sie "CapsLock" und geben Sie sie ganz normal ein. Um das Hotkey-Feld zu löschen, drücken Sie zweimal die Taste "Backspace".

Für weitere Details lesen Sie bitte im Handbuch nach.

## 1.196 Farben zuweisen

Farben zuweisen

Hiermit können Sie die Vorder- und Hintergrundfarbe für Knöpfe festlegen.

---



Die Auswahl der Farbe geschieht dabei einfach mit der Maus.

## 1.197 Umgebung

Der Umgebungseditor

Hier können Sie die folgenden Parameter der visuellen Darstellung ändern:

~Bildschirmmodus~~~~

~CLI-Start

~Farbpalette~~~~~

~Hintergründe~

Kopieren

~Listeranzeige~~~~~

~Listerfarben

~Listeroptionen~~~~~

~Listervoreinstellungen

Lokalisierung

Löschen

~Oberfläche

Pfadliste

Piktogrammeinstellungen

~Piktogrammfarben

Priorität

Soundereignis

Verbergen als

Verschiedenes

Verzeichnisse

~WB-Emulation~

---

## 1.198 Umgebung - Hintergründe

Hintergründe

Dies erlaubt es Ihnen zu wählen, ob Sie Hintergrundbilder auf dem Hauptfenster, den Dateilistern und den Requestern nutzen möchten.

"Hintergrund einschalten" ermöglicht es, die Hintergrundbilder in Opus generell an- oder auszuschalten.

Sie können Hintergrundbilder entweder mittels einer Einstellungsdatei des Programms WBPatten einstellen oder direkt durch Anwahl des Dateinamens des gewünschten Bildes.

Unter OS2.0 und OS2.1 können Sie nur WBPatten Prefs benutzen und nur zur Erzeugung von Mustern, nicht von Bildern. Das Bildanzeigesystem basiert auf dem Datatypessystem, welches unter OS2.0 nicht verfügbar ist.

Wenn der Schalter "WBPatten Prefs" nicht gesetzt ist, sollten Sie die gewünschten Bilddateien mittels der Dateirequesterknöpfe auswählen.

Oberfläche: Das Opus-Hauptfenster nutzt dieses Bild

Fenster: Für Lister in den Piktogrammodi und für Gruppen.

Requester: Dieses Bild wird genutzt für Requester und die Konfigurationsfenster von Opus.

Geben Sie entweder die Dateipfade in die Eingabefelder ein oder benutzen Sie den Verzeichnisknopf links davon, um die Auswahl mittels eines Dateirequesters zu treffen.

Sie können auch AmigaDOS-Jokermuster benutzen oder ein Verzeichnis angeben. Wenn mehr als eine Datei passt, wird bei jedem Start von Opu eine zufällig ausgewählt.

Rechts neben den Dateinamensfeldern befindet sich ein Knopf, der ein Popup-Menü aufruft, mit dem Sie die Anzeigeparameter verändern können. Sie können hier wählen, ob die Grafik zentriert oder gekachelt (voreingestellt) oder gestreckt angezeigt werden soll und wie die Farbumrechnung für jedes Bild erfolgen soll. Sie können auch eine Rahmenfarbe wählen, wenn das angezeigte Bild kleiner als der Bildschirm ist. Schauen Sie dazu bitte auch in das Ergänzungshandbuch zu Opus Magellan II.

Wenn Sie "WBPatten Prefs nutzen" aktivieren, so sollten Sie in dem Eingabefeld darunter den Namen einer Voreinstellungsdatei, die von WBPatten erzeugt wurde, angeben.

Rechts von diesem Eingabefeld ist ein Knopf mit einem Ausrufungszeichen, der das Standardprogramm "WBPatten" aufruft. Benutzen Sie dieses, um die gewünschten Einstellungen zu erzeugen, speichern Sie diese dann unter einem von Ihnen gewünschten Namen ab und nutzen Sie dies für Opus.

Beachten Sie bitte: Das Hintergrundmuster ist das der aktuellen Workbench, es sei denn, Sie spezifizieren den Dateinamen einer WBPatten-Datei.

Pfadvorgabe Themen:

Hier können Sie den Pfad einstellen, den Opus zum Verwalten von Themen benutzt. Benutzen Sie eine Partition, auf der genug Platz für alle Hintergrund- und Sounddateien der Themen ist. Der Verzeichnisknopf links öffnet einen Verzeichnis-Requester zur Vereinfachung der Auswahl.

Jeder hier eingegebene Pfad erhält automatisch die Zuweisung "D5Themes:". Standardpfad ist "DOpus5:Themes/".

## 1.199 Umgebung - CLI-Start

CLI-Start

Diese Sektion erlaubt Ihnen die Kontrolle einiger Parameter zum Aufruf von AmigaDOS-Programmen.

Titel

Titel des Konsolenfensters für CLI-Ausgaben.

Gerät

Das Gerät für das Ausgabefenster - standardmäßig 'CON:'.

Größe

Zeigt ein Fenster an, daß Sie positionieren und in der Größe verändern können, bis es Ihren Vorstellungen vom Standardausgabefenster entspricht.

Stack

Stack-Größe für den Aufruf von AmigaDOS-Programmen einstellen.

Max. CLI

Sie können die maximale Länge der Befehlszeile einstellen, die Opus zum Aufruf externer Programme nutzt; Standard ist 255.

## 1.200 Umgebung - Kopieren

Die Parameter für das Kopieren

Hier kontrollieren Sie alle Aktionen während des Kopierens von Dateien.

Dies sind die Optionen und was sie tun:

Freien Speicher auf Ziel neu berechnen:

Wenn der Kopiervorgang vollzogen ist, wird der Restspeicherplatz im Zielverzeichnis neu berechnet, wenn Sie diese Option einschalten.

Archivbit auf Quelle setzen:

Benutzen Sie diese Option, wird das Archivbit jeder aus dem Quellverzeichnis kopierten Datei gesetzt.

Von der Quelle mitkopieren:

---

Wenn Sie dies aktivieren, werden diese Attribute des Originals zusammen mit der eigentlichen Datei kopiert.

Ausführliches 'Ersetzen?'-Fenster:

Ist dies angewählt, ist die Darstellung anwenderfreundlicher - statt der Anzeige von Größe und Datum, werden Ihnen die Unterschiede der Dateien genannt.

Automatische Versionsprüfung:

Ist dies angewählt, prüft Opus bei jedem Kopieren einer Datei über einen gleichen Namen die Dateiversion zusammen mit der Größe und dem Datum. Ist diese Option deaktiviert, besitzt das Ersetzen-Fenster einen Extraknopf mit dem Sie diese Prüfung manuell einleiten können. Es kann sinnvoll diese Option auszuschalten, wenn Sie sehr große Dateien ohne Versionsinformationen kopieren, da die Prüfung auf die Versionsnummer in diesem Fall etwas länger dauern kann.

## 1.201 Umgebung - Löschen

Einstellungen für das Löschen

Hier können Sie einstellen, wann Opus Sie beim  
~Löschen~

warnen soll. Bei den hier aktivierten Punkten wird Opus Sie in  
Zukunft vor

dem Löschen um eine Bestätigung des Löschens bitten.

## 1.202 Umgebung - Oberfläche

Oberfläche

Hier können Sie einige der Fähigkeiten von Opus' Oberfläche einstellen.

Verborgene Laufwerke:

Diese Liste beinhaltet eine Aufstellung aller Laufwerkspiktogramme, die von Opus erkannt werden. Wenn Sie wünschen, daß einige dieser Piktogramme nicht auf der Oberfläche erscheinen, dann wählen Sie diese Laufwerke einfach hier an.

Verborgene Laufwerke (nicht erkannte Disks):

Diese Liste beinhaltet eine Aufstellung aller Laufwerke, die nicht von Opus erkannt werden. Zum Beispiel, wenn Sie vier Dateisysteme auf einem Laufwerk haben, so können Sie alle hier verbergen, so daß nur das angezeigt wird, welches auch lesbar ist.

Desktop-Ordner:

Dies ist der reale Aufenthaltsort des Ordners, den Opus nutzt, um die Dateien des Desktop-Ordners aufzubewahren. Standardmäßig ist dies DOpus5:Desktop. Sie können diesen Ort verändern, aber wir empfehlen dies nicht, da Verbindungen außerhalb des Verzeichnisbaumes von Opus etabliert werden könnten. Wenn Sie diesen Ordner ändern, so müssen Sie alle Dateien des alten Desktop-Ordners in den neuen kopieren, bevor sie

von Opus erkannt werden können.

#### Popup aktiv:

Ist dieser Schalter aktiviert und Sie legen eine Datei auf dem Hauptfenster von Opus ab, so erscheint ein Popup-Menü, das Ihnen die Wahl zwischen mehreren Aktionen läßt, solange die Standardaktion auf "Nichts" gestellt ist.

#### Standardaktion:

Wenn der Punkt "Popup aktiv" eingeschaltet ist, können Sie hier wählen, was standardmäßig geschehen soll, wenn Sie eine Datei per Nehmen&Ablegen auf der Oberfläche plazieren wollen. Wenn Sie "Nichts" gewählt haben (StandardEinstellung), so erscheint das oben beschriebene Popup-Menü. Wenn Sie hier allerdings "Auslagerung erzeugen", "Kopieren in Desktop-Ordner" oder "Verschieben in Desktop-Ordner"} anwählen, so wird die entsprechende Aktion ausgeführt, ohne daß ein Popup-Menü erscheint. Auch wenn Sie hier die Standardaktion definieren, ist es immer noch möglich, daß Sie das Popup-Menü aufrufen, indem Sie beim Ablegen der Datei auf der Oberfläche die Shift-Taste gedrückt halten.

## 1.203 Umgebung - Verzeichnisse

### Verzeichniseinstellungen

Hier können Sie die maximale Anzahl gepufferter Verzeichnisse einstellen.

#### Verzeichnispufferung abschalten

Die Pufferung wird abgeschaltet.

#### Veränderte Puffer erneut einlesen

bedeutet, daß Verzeichnisse neu eingelesen werden, wenn sich deren Inhalt seit der letzten Aktivierung des Listers verändert hat.

#### MUFS Unterstützung

Ermöglicht Unterstützung des Multiuser Dateisystems. Wenn deaktiviert, öffnet Opus nicht die mufsxx.library, ansonsten tut es das beim Start.

#### Maximale Dateinamenlänge

Stellen Sie hier die maximale Dateinamenlänge ein, die in Listern angezeigt wird. Standard ist 30, das Maximum 107.

## 1.204 Umgebung - Bildschirmmodus

### Bildschirmmodus

Hier können Sie den Bildschirmmodus, die Größe und die Farbtiefe des Bildschirms von Opus 5 angeben. Sie sehen eine Liste aller in Ihrem System verfügbaren Bildschirme, die systemkonform eingebunden sind. Die Felder für Höhe und Breite erlauben Ihnen eine individuelle Anpassung an Ihre Bedürfnisse. Sie können außerdem einen Standardzeichensatz für den Opus Bildschirm einstellen.

---

## 1.205 Umgebung - Art des Verbergens

Art des Verbergens

Hier können Sie einstellen, wie sich Opus 5 verbergen soll, wenn Sie es in den inaktiven Zustand versetzen.

Uhr:

Mit dieser Option verbirgt sich Opus 5 als kleines Fenster mit Uhrzeitanzeige auf der Workbench.

Nur Hotkey:

Hiermit schließt Opus 5 alle Fenster und hinterläßt kein optisches Anzeichen seiner Existenz. Sie können es nur mit der richtigen Hotkey-Kombination wieder starten.

AppIcon (nur Workbench):

Opus 5 öffnet im verborgenen Zustand ein Piktogramm auf der Workbench.

AppMenü (nur Workbench):

Opus 5 erweitert das "Hilfsmittel"-Menü der Workbench um einen Punkt.

Popupkey:

Dieses Feld erlaubt Ihnen die Eingabe der Popup-Tastenkombination für Opus 5. Um den Standardhotkey "LALT LSHIFT CTRL" zu benutzen, lassen Sie dieses Feld einfach leer.

Das Feld für den Hotkey nimmt alle von Ihnen gedrückten Tasten als Hotkey auf. Wollen Sie eine Hotkey-Kombination manuell eingeben, drücken Sie "CapsLock" und geben Sie sie ganz normal ein. Um das Hotkey-Feld zu löschen, drücken Sie zweimal die Taste "Backspace".

## 1.206 Umgebung - Piktogrammfarben

Piktogrammfarben

Diese Sektion erlaubt die Konfiguration der Einstellungen für NewIcons innerhalb von Opus

NewIcons aktivieren: Schaltet die Unterstützung von NewIcons an und aus.

NewIcons eingeschränken: Zeigt NewIcon-Bilder nur an, wenn kein "Standardbild" vorhanden ist (wenn das Bild kleiner als 5x5 Punkte ist).

Bild dithern: Schaltet das Dithering für NewIcons an und aus.

RTG-Modus: Schaltet den RTG-Modus für NewIcons ein. Bilder werden dann ins Fast-RAM gerendert, wenn Sie eine Grafikkarte nutzen.

Stiftpräzision: Setzt die Genauigkeit für NewIcons.

Die Punkte "Bild dithern" und "Stiftpräzision" beeinflussen die Funktion des eigentlichen NewIcons-Systems. Es war notwendig diese Einstellungen in Opus zu integrieren, da Version 3 der newicons.library

---

die benutzerdefinierten NewIcons-Voreinstellungen nicht lädt (es sei denn der Patch c:NewIcons läuft). Version 4 der newicons.library lädt diese Einstellungen automatisch; Sie können jedoch immer noch diese Einstellungen aus Opus heraus genauso beeinflussen wie durch das NewIcons-Prefs Programm.

Wenn eine Veränderung an einer dieser Einstellungen stattfindet, so müssen Sie Ihren Rechner neu hochfahren, damit diese Einstellungen aktiv werden können.

Zeichensatz und Farbe der Beschriftung: "Oberfläche" erlaubt es Ihnen, die Zeichensatzeinstellungen für die Piktogramme auf der Oberfläche von Opus vorzunehmen und "Fenster" erlaubt die Einstellung für Dateilister und Piktogrammgruppen. Sie können hier den Zeichensatz und die Farbgebung wählen.

## 1.207 Umgebung - Piktogrammeinstellungen

### Piktogrammeinstellungen

Diese Sektion erlaubt Ihnen die Konfiguration der verschiedenen Aspekte von Opus' Piktogrammanzeigeroutinen.

Erlaube Piktogramme ohne Namen: Dies schaltet namenlose Piktogramme aus. Einige Benutzer haben berichtet, daß Ihre Piktogramme ohne Namen angezeigt wurden. Scheinbar ist in einem solchen Fall das Bit in der Piktogrammstruktur, das Opus nutzt, versehentlich gesetzt.

Volle Transparenz: bewirkt, daß Opus die Farbe 0 von rahmenlosen Piktogrammen für das ganze Piktogramm anstatt nur an den Ecken auf transparent schaltet. Dies bewirkt eine deutliche Geschwindigkeitssteigerung beim Laden von rahmenlosen Piktogrammen.

Piktogrammbilder puffern: Das Puffern der Piktogrammbilder erhöht die Anzeigegeschwindigkeit in den Piktogrammodi. Wenn Sie feststellen, daß dies Probleme bereitet, so können Sie dies hier deaktivieren. Diese Einstellung wird nur beim Start von Opus überprüft. Sie müssen Opus verlassen und neu starten, um eine Veränderung hier zu aktivieren.

Namensteilung erzwingen: Dies ist eine Ergänzung zu "Lange Namen aufteilen". Wenn aktiviert, werden Piktogrammnamen in jedem Fall bei einer Länge von 150% getrennt, unabhängig von Leerzeichen, Satzzeichen u.ä.

Piktogrammrahmen: schaltet ALLE Ränder von Piktogrammen standardmäßig aus. Diese Einstellung kann aber übergangen werden durch die Einstellungen eines einzelnen Piktogramms mittels des

### Piktogramm-Informations-Fensters

.

Alle Aktionen auf Piktogramme ausführen: Alles, was mit dem Piktogramm passiert auch mit der dazugehörigen ".info"-Datei.

Schnelles Piktogrammziehen: Wenn aktiviert, werden Piktogramme nicht

länger maskiert beim Ziehen. Dies resultiert in einem undurchsichtigen Hintergrund (wie auf der Workbench), ist aber wesentlich schneller.

Echtzeit-Piktogrammscrollen: Piktogramme scrollen in Echtzeit durchs Fenster, wenn Sie die Rollbalken des Fensters benutzen. Die Zentrierung des Hintergrundmusters ist ausgeschaltet (Kachelung ist aktiv), wenn diese Option an ist und das Fenster scrollfähig.

Piktogramme umrechnen: Opus passt standardmäßig 8-farbige Piktogramme so an, daß jeweils vier Farben am oberen und unteren Ende der Farbpalette benutzt werden. Diese Option erlaubt es Ihnen, dieses Verhalten zu übergehen.

Opus-Pikt.positionen entfernen: Ein Setzen dieser Option zusammen mit "Workbenchpositionen nutzen" erlaubt es Ihnen, ein auf Opus umgestelltes Piktogrammsystem zurück auf ein Workbenchpiktogrammsystem zu stellen, ohne daß Sie alle Ihre Piktogramme neu fixieren müssen. Ist diese Einstellung aktiv, so benutzt Opus die Opus-Piktogrammposition aus der entsprechenden Struktur (falls vorhanden). Wird das Piktogramm fixiert, wird die Opus-Position entfernt und die Workbenchposition gespeichert. Beim nächsten Lesen wird nun die Workbenchposition genutzt.

Piktogramme automatisch anwählen: Immer, wenn Sie eine Datei anwählen, wird die ".info"-Datei automatisch mitangewählt.

Auslagerungspfeil zeigen: kontrolliert den kleinen Pfeil, der auf ausgelagerten Piktogrammen normalerweise unten links angezeigt wird.

Alternatives Piktogrammkopieren: Opus 5.5 kodierte Piktogramme unter Benutzung von GetDiskObject() und PutDiskObject(), um mit einigen PD-Programmen kompatibel zu bleiben. Dummerweise verursacht diese Methode einige unliebsame Probleme. Opus Magellan kopiert Piktogramme nun normal als simple Byte-für-Byte-Kopie. Wenn Sie jedoch diese Option setzen, so verwendet Opus wieder die alten Routinen Get/PutDiskObject() wie zuvor.

Lange Namen aufteilen: Wenn die Beschriftung eines Piktogramms mehr als das 1.5-fache der Breite des Piktogramms beträgt, so kann diese auf mehrere Zeilen aufgeteilt werden. Der verwendete Algorithmus teilt diese Beschriftungen nur an den Stellen, an denen Leerzeichen, Satzzeichen oder Großbuchstaben auftreten. Sollte keiner dieser Fälle zutreffen, so wird die Beschriftung nicht aufgeteilt.

Standardprogramm 'More' abfangen: Wenn Sie ein Projektpiktogramm, dessen Standardwerkzeug das Programm "More" ist, doppelklicken oder

~öffnen~

, wird der Inhalt der Datei

stattdessen vom Textanzeiger von Opus dargestellt.

Schnelles Piktogrammziehen: Dieser Schalter sollte auf Nicht-RTG-Systemen (AGA,ECS) an sein, da er das Piktogrammziehen beschleunigt. Auf RTG-Systemen kann dies deaktiviert werden, da diese eigene Zieroutinen besitzen (z.B. Cybergraphics, Picasso).

Workbenchpositionen nutzen: teilt Opus mit, daß dieselben Felder in Piktogrammen zur Speicherung der Position genutzt werden sollen, wie



sie von der Workbench genutzt werden. Wenn Sie also eine Diskette fixieren und diese Diskette einem zu bemitleidenden Opus-losen Benutzer geben, so wird dieser dennoch die Piktogramme an den richtigen Stellen sehen können.

Opus-Piktogrammpositionen entfernen: Wenn Sie diese Option zusammen mit "Workbenchpositionen nutzen" aktivieren, erlaubt es dies Ihnen, ein mit Opus genutztes System wieder auf die regulären Workbenchpositionen zurückzustellen, ohne daß Sie alle Piktogramme neu fixieren müssen. Wenn Sie diese Option aktivieren, so wird Opus die Piktogrammposition auslesen, die von Opus einst geschrieben wurde, falls eine solche vorhanden ist. Wenn ein Piktogramm fixiert wird, wird dann die Opusposition entfernt und die Workbenchposition gespeichert. Beim nächsten Lesen des Piktogramms wird dann nur noch die Workbenchposition gelesen.

## 1.208 Umgebung - Listeranzeige

Listeranzeige

Sortierknöpfe:

Ist dies angewählt, haben Dateilister im Textmodus eine Zusatzknopfzeile am oberen Rand der Dateilisterfeldfläche. Sie können mit diesen Knöpfen die Sortiermethode des Dateilisters ändern.

Zeichensatz:

Stellt den Zeichensatz in den Dateilistern ein.

Statustext:

Dies erlaubt Ihnen die freie Einstellung der Statuszeile der Dateilister. Der Knopf rechts zeigt Ihnen eine Liste von Platzhaltern, die Zusatzinformationen in der Statuszeile anzeigen können.

## 1.209 Umgebung - Listervoreinstellungen

Umgebung - Listervoreinstellungen

Standardgröße:

Wählen Sie hier die Standardgröße neu geöffneter Lister.

Standardformat:

Wählen Sie hier das standardmäßige Lister-Format, das in allen Listern benutzt wird, die kein eigenes Format definiert haben.

## 1.210 Umgebung - Listerfarben

Dateilisterfarben

Diese Sektion bietet Ihnen die Möglichkeit, die Farbeinstellungen für die Dateilister vorzunehmen. Jedes Element hat einen zusätzlichen

---

benutzerdefinierten Stift für jede der Einstellungen. Dieser Stift wird komplett getrennt von den übrigen Benutzer-/Systemstiften gehandhabt. Er kann für jedes Element individuell konfiguriert werden, vorausgesetzt, es sind noch freie Stifte vorhanden.

Zur Zeit ist der benutzerdefinierte Stift nur für den Füllstand verfügbar, jedoch wird in der nächsten Version diese Möglichkeit für alle Elemente gegeben sein.

Wenn Sie die Farben für den Füllstand einstellen, so wird die Farbe für den Vordergrund benutzt, wenn der Füllstandsbalken weniger als 90% voll anzeigt und die Hintergrundfarbe wird ab 90% aufwärts benutzt. Somit können Sie hier eine Warnfarbe nutzen, die Ihnen anzeigt, wann eine Disk voll wird.

## 1.211 Umgebung - Listeroptionen

### Listeroptionen

Die folgenden Optionen kontrollieren das Verhalten der Dateilister.

Geräteliste in neuem Lister:

Ist dies angewählt, wird automatisch die Geräteliste beim Öffnen eines neuen Listers angezeigt. Ohne diese Option ist ein neuer Lister leer.

Doppelkl. rechts: Format bearb.:

Ist dies angewählt, können Sie mittels eines Doppelklick rechts den

~Formateditor~  
aufrufen.

Anderenfalls wird ein Doppelklick rechts einfach ignoriert.

SimpleRefresh-Fenster:

Ist dies angewählt, benötigt Opus zum Refresh der Dateilister weniger Speicher, der Refresh ist allerdings langsamer.

Immer fixierte Position benutzen:

Ist dies angewählt, so werden neue Dateilister immer an der Stelle und in der Größe geöffnet, an der Sie fixiert wurden, anstatt an der Stelle, wo sie zuletzt waren.

Popup-Menüs im Textmodus:

In den Darstellungsmodi "Piktogramm" und "Piktogramm Spezial" hat jedes Piktogramm ein Popup-Menü, auf das Sie mit der rechten Maustaste zugreifen können. Diese Option ermöglicht die Popup-Menüs auch im Textmodus.

Ziehen in Unterverzeichnisse:

Bewegen Sie die Maus beim Ziehen von Dateien auf ein Verzeichnis in einen Lister (im selben oder in einem anderen), so wird das Verzeichnis hervorgehoben; Wenn Sie nun die Maustaste loslassen, so wird die in den Dateitypen definierte Aktion dieses Verzeichnis als Zielverzeichnis anstelle des Listers selbst nutzen.

Wenn diese Option deaktiviert ist, können Sie sie dennoch nutzen, indem

Sie die Shift-Taste beim Ziehen gedrückt halten.

Beachten Sie bitte, daß dies nicht für Piktogramme integriert wurde, lediglich für Dateien/Verzeichnisse in Textmodus-Listern.

OpusFTP unterstützt diese Funktion nun auch in Richtung vom Server auf ein lokales Verzeichnis, jedoch nicht in umgekehrter Richtung oder zwischen zwei FTP-Verzeichnissen.

Dateiauswahl bei Aktivierung:

Wenn aktiviert und Sie klicken auf eine Datei in einem Lister, der nicht der Quellister ist, so wird der Lister zur Quelle, aber die Datei nicht angewählt. Ist dies aus und es ist nur ein Lister offen, so ist diese Option ohne Effekt.

Lister zur Titelzeile:

Wenn aktiviert, wird ein Lister zur reinen Titelzeile statt zur kleinsten fenstergröße, wenn Sie das Zoomgadget benutzen.

Direkteditierung:

Dies schaltet die Direkteditierung von Dateinamen und weiteren Einträgen in Textlistern ein. Die Einstellung des Rollknopfes gibt an, wie der Direkteditiermodus aktiviert wird. "Linker Knopf" bedeutet, daß Sie die linke Maustaste für eine bestimmte Zeit über einem Eintrag gedrückt halten müssen, bevor der Editiermodus aktiviert wird. Dasselbe gilt bei "Mittlerer Knopf" für die mittlere Maustaste. Die Einstellung "Links&Mitte" bedeutet, daß beide Knöpfe zur Aktivierung geeignet sind.

## 1.212 Umgebung - Lokalisierung

Länderspezifische Einstellungen

Directory Opus 5 benutzt das Lokalisierungssystem des Amiga, um Opus 5 in allen Ländern dieser Welt in verschiedenen Sprachen nutzbar zu machen.

Sie können hier folgendes einstellen:

Datumsformat:

Hier können Sie wählen, wie Opus 5 das Datum präsentiert. Standardeinstellung ist das Format vom Type TT-MMM-JJ.

Datum durch Namen ersetzen:

Das Datum wird, wenn möglich, durch Begriffe wie Heute, Gestern oder durch die Wochentage ersetzt.

12-Stunden-Format:

Hier können Sie das Format der dargestellten Uhrzeit zwischen dem in Europa üblichen 24-Stunden-Format und dem in Übersee gebräuchlichen 12-Stunden-Format wählen.

Tausenderstellen trennen:

Diese Option gibt an, ob zwischen den Tausenderstellen ein Trennzeichen eingefügt werden soll.

## 1.213 Umgebung - Verschiedenes

### Verschiedenes

Hier können Sie einige weitere Optionen einstellen.

#### Maustasten über inaktiven Bänken:

Ist dies angewählt, können Sie die rechte und die mittlere Maustaste bei Knopfbänken und Dateilistern anwenden, ohne erst das Fenster, das sie nutzen, zu aktivieren. Außerdem können Sie die linke Maustaste an einer Knopfbank nutzen, ohne daß diese aktiv wird. Dadurch bleibt der von Ihnen genutzte Dateilister aktiv.

#### Schnelles Verlassen:

Ist dies angewählt, wird Opus beim  
~Verlassen~  
des Programms  
nicht mehr nach einer Bestätigung des Verlassens fragen.

#### Erweiterte Namenswahl über Tastatur:

Ist dies angewählt, so können Sie auch in großen Verzeichnissen, in denen die meisten Dateien denselben Anfangsbuchstaben haben, eine Datei schnell finden. Sobald Sie einen ersten Buchstaben eingeben, erscheint ein Texteingabefeld auf der Werkzeugleiste des Dateilisters, in dem Sie so viele weitere Buchstaben des gesuchten Dateinamens eingeben können, damit dieser direkt in das sichtbare Feld des Dateilisters gerollt wird. Sobald Sie irgendeine andere Aktion ausführen, verschwindet das Textfeld automatisch.

#### Dateitypschnüffler:

Mit diesem Knopf erlauben Sie Opus, automatisch den Befehl

~FindFiletype~  
auszuführen, wenn eine Datei ohne definierten  
Dateityp doppelgeklickt wird. Ohne diese Option wird in einem solchen  
Fall der Befehl  
~SmartRead~  
ausgeführt, der die Datei entweder  
als Text oder hexadezimal anzeigt.

#### Dünne Gadget-Ränder:

Eine Aktivierung dieser Funktion führt dazu, daß alle Opus-Gadgets (außer denen, die von GadTools stammen) an den vertikalen Rändern nur noch ein Pixel breit sind, so daß der optische Eindruck bei Grafikauflösungen im Verhältnis 4:3 (z.B. 640x480 oder 800x600) ausgewogener ist.

#### Popup Verzögerung:

Sie können nun die Verzögerung kontrollieren, mit der Popup Unter-Menüs sich öffnen. Die Werte werden hier in 50stel Sekunden angegeben, so daß ein Wert von 10 einer 5tel Sekunde entspricht.

#### Maximale 'Öffne mit' Einträge:

Projektdateien besitzen in Ihrem Popup-Menü einen Menüpunkt "Öffne mit", mit dem Sie eine Applikation wählen können, die diese Datei öffnet. Opus erinnert sich an bis zu zehn der zuletzt benutzten Applikationen

und zeigt diese im Menü an. Sie können hier diese maximale Anzahl der Einträgereduzieren.

Bildschirmtitel:

Viele Benutzer haben seit langem verschiedene Programme von Dritten benutzt, um die Textanzeige in der Bildschirm-Titelzeile zu verändern. Einige dieser Programme haben Probleme mit Opus verursacht, so daß wir diese Möglichkeit nun intern in Opus anbieten. Der Bildschirmtitel kann ganz nach Ihren eigenen Wünschen gestaltet werden mit Hilfe einfacher Textstrings mit eingebetteten Befehlsargumenten. Das Gadget links zeigt eine Liste aller erlaubten Befehlssequenzen.

## 1.214 Umgebung - Priorität

Prioritätseinstellungen

Hier können Sie die Taskprioritäten des Hauptprozesses und der Dateilister von Opus 5 einstellen. Sie können die Priorität getrennt für die Zeit einstellen, in der der Prozeß beschäftigt (also "BUSY") ist und für die Zeit, in der der Prozeß ruht.

Sie könnten diese Einstellungen z.B. gebrauchen, wenn ein Programm, das Sie parallel zu Opus benutzen, eine höhere Priorität hat, dadurch den Prozessor stark auslastet und Opus vom effektiven Arbeiten abhält.

## 1.215 Umgebung - WB-Emulation

WB-Emulation

Diese Sektion erlaubt Ihnen die Aktivierung einiger Applikationsfunktionen der Workbench.

"AppIcons" anzeigen teilt Opus 5 mit, daß alle AppIcons im Hauptfenster von Opus 5 angezeigt werden sollen.

"Hilfsmittel"-Menü anzeigen teilt Opus 5 mit, daß jede Erweiterung der Workbenchmenüs durch AppMenus in einem globales Menü namens "Hilfsmittel" erfolgen soll.

"AppIcons" ins Hilfsmittel-Menü sorgt dafür, daß AppIcons nicht auf dem Hauptfenster erscheinen. Sie werden dann automatisch ins Hilfsmittelmenü umgeleitet. Wenn Sie diese Option verwenden, so sollten Sie sicherstellen, daß die Option "Hilfsmittel-Menü anzeigen" auch aktiviert ist, da ansonsten diese Piktogramme vollständig verborgen bleiben. Beachten Sie auch, daß eine Änderung dieses Schalter sich nur Piktogramme bezieht, die nach der Änderung benutzt werden.

## 1.216 Umgebung - Farbpalette

## Farbpalette

Die Farbpalettenanzeige stellt die von Opus 5 benutzten Farben dar, sowie die verfügbaren benutzerdefinierten Farben. Die Anzahl der definierbaren Farben hängt von der Farbtiefe des Bildschirms ab. Sie können diese Farben dann mittels der Schieberegler ändern. Sie können die Farbpalette auch zurücksetzen oder eine Standard-Prefsdatei vom "Palette"-Programm der Workbench laden.

## 1.217 Umgebung - Pfadliste

### Pfadliste

Hier können Sie die von Opus benutzte Pfadliste direkt konfigurieren, ohne sich Sorgen zu machen, woher Opus diese geerbt hat.

"Benutze opus-interne Pfadliste" aktiviert diese Liste, der Knopf "Löschen" (oben rechts) löscht die Liste komplett.

Sie können einen Pfad der Liste auswählen und "Löschen" (unten) benutzen, um ihn zu entfernen, oder Sie können mit "Hinzu" einen Pfad hinzufügen.

## 1.218 Umgebung - Soundereignis

### Soundereignisse

Diese neue Sektion erlaubt es Ihnen, Sounds für bestimmte Ereignisse zu definieren. Die Ereignisliste entspricht der für Skripte, aber es erspart Ihnen, ein ganzes Skript definieren zu müssen, nur um einen Ton abzuspielen. Der Test-Knopf erlaubt Ihnen, die gewählte Tondatei zu überprüfen.

Der Knopf links läßt Sie einen Sound auswählen, der Knopf rechts löscht das Stringgadget und den damit verbundenen Sound aus der Liste.

Die Lautstärke des Sounds kann von 0-64 direkt oder über den Schieberegler eingestellt werden. "Test" erlaubt den sofortigen Test des Tons.

Exklusive Sounds bei Start/Ende.

Wenn Sie eine große Zahl von Klangereignissen für den Start oder das Beenden von Opus definiert haben, können diese Klänge sich gegenseitig stören, da der Amiga nur eine begrenzte Anzahl von Klängen gleichzeitig erzeugen kann. Wenn Sie diese Option setzen, so wird kein anderer Klang abgespielt, bevor nicht der Startsound gespielt wurde. Dasselbe gilt für das Beenden von Opus.

## 1.219 Formateditor

---

## Der Formateditor der Dateilister

Hier können Sie grundlegende Einstellungen des Dateilisters, wie z.B. die Sortierordnung, beeinflussen. Das Anzeigefenster im Editor zeigt, welche Kriterien einer Datei angezeigt werden, wobei das mit einem Haken versehene Kriterium ausschlaggebend für die Sortierung ist. Die verfügbaren Kriterien für das Sortieren können zwischen den oberen beiden Anzeigefeldern mittels Nehmen & Ablegen frei verschoben werden.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie z.B.:

### Eintragsordnung:

Hier können Sie wählen, ob in einem Lister zuerst die Verzeichnisse oder zuerst die Dateien angezeigt werden sollen. Alternativ dazu können Sie Verzeichnisse und Dateien gemischt anzeigen lassen.

### Sort. umkehren:

Üblicherweise wird in alphabetischer Reihenfolge sortiert, oder, wenn Zahlen im Spiel sind, wird numerisch sortiert. Die Anwahl dieses Punktes kehrt die Sortierung um.

### Piktogrammfilter:

Dieser schaltet die ".info"-Dateien aus, die standardmäßig mit angezeigt werden. Ist dieser Punkt deaktiviert, werden wieder alle ".info"-Dateien angezeigt.

### H-Bit nutzen:

Wenn Sie dies anwählen, werden alle Dateien, deren Schutzbit "H" (H für Hidden=Verborgen) gesetzt ist, nicht angezeigt.

### Füllstandsanzeige:

Fügt eine Füllstandsanzeige zum Lister hinzu, welche den freien Platz auf einem Datenträger grafisch anzeigt. Die Farben für diese Anzeige können Sie bei den  
Listerfarben  
einstellen.

### Vererben:

Diese Option hat denselben Effekt wie das Schloß-Gadget; Wird sie aktiviert, so wird das Format des Mutterverzeichnisses auf Unterverzeichnisse vererbt (wenn diese im Textmodus doppelgeklickt werden). Ist die Option deaktiviert, so wird das Standardformat benutzt, es sei denn, es ist ein spezielles Format für diesen Lister definiert.

### Filter: Anzeigen / Filter: Verbergen :

In diesen beiden Feldern können Sie ein Muster eingeben, nachdem Dateien angezeigt oder verborgen werden. Diese Muster sind aufgebaut nach dem Standardformat des Amiga mit den dazugehörigen Zeichen "#" und "?".

### Standardwerte:

Setzt alle Werte des Dateilister auf das standardmäßige

~Listerformat~  
zurück.

**Speichern:**

Speichert das Darstellungsformat für diesen Dateilister, so daß diese Einstellungen immer benutzt werden, wenn das aktuelle Verzeichnis im Dateilister dargestellt wird.

**Benutzen:**

Benutzt das veränderte Darstellungsformat für diesen Dateilister.

**Abbruch:**

Verwirft alle Änderungen, die Sie am Darstellungsformat dieses Dateilisters vorgenommen haben.

## 1.220 Dateitypen

### Dateitypen

Hiermit können Sie die von Opus erkannten Dateitypen bearbeiten. Sie können an dieser Stelle einen Dateityp hinzufügen, entfernen, umbenennen, duplizieren oder

~bearbeiten~

.

## 1.221 Dateitypeditor

### Der Dateitypeditor

Dieses Fenster bietet eine Liste von Aktionen, die mit einer Datei zusammen geschehen können ebenso wie eine Liste von Objekten, die im Popup-Menü für Dateien dieses Typs erscheinen. Um diese Funktion zu bearbeiten, die ausgeführt wird, wenn eine dieser Aktionen stattfindet oder wenn ein Objekt des Popup-Menüs ausgewählt wird, wählen Sie lediglich die Aktion an und der

~Funktionseditor~  
erscheint.

Ein Standardpiktogramm kann für diesen Dateityp einfach definiert werden durch das einfache Nehmen & Ablegen eines Piktogrammes in das dafür vorgesehene Feld oder durch Anwahl von "Pikt. wählen". Die Art, wie ein Dateityp von Opus erkannt wird, kann durch

~Def. bearb.~  
im

Dateiklasseneditor bearbeitet werden.

## 1.222 Dateilister, Dateizähler

Dieser Bereich zeigt die Anzahl der gewählten Dateien und ihre aufaddierte Größe. Ein '\*' wird angezeigt, wenn Dateien aus irgendwelchen Gründen nicht sichtbar sind.

---



### 1.223 Dateilister, Popup-Befehlsmenü

Dieser Knopf aktiviert das benutzerdefinierbare Popup-Befehlsmenü.

### 1.224 Dateilister, Popup-Gerätemenü

Dieser Knopf aktiviert das Popup-Gerätemenü.

### 1.225 Dateilister, Popup-Statusmenü

Dieser Knopf aktiviert das Popup-Statusmenü.

Zugleich zeigt er den Status des Dateilisters an:

```
~QUEL~~  
- Quelle  
  
~ZIEL~~  
- Ziel  
  
~QUEL!~  
- Quelle, gesperrt  
  
~ZIEL!~  
- Ziel, gesperrt  
  
~BUSY~~  
- Beschäftigt  
  
~AUS~~~  
- Deaktiviert
```

### 1.226 Dateilister

Dies ist ein Dateilister. Innerhalb eines solchen Dateilisters können Sie Verzeichnisse auflisten, auf Dateien zugreifen und vieles mehr. Bewegen Sie die Maus einfach auf eines der Piktogramme oder Objekte in diesem Dateilister und drücken Sie "HELP" für mehr Informationen über die sich dahinter verbergende Funktion.

### 1.227 Programmgruppe

Dies ist eine Programmgruppe. Programmgruppen sind ein Alternative ↔  
zu

```
~ausgelagerten~
```

---

Dateien - speziell wenn Ihre Workbench ein wenig überladen ist. Sie können eine Programmgruppe für zueinandergehörige Programme, Dateien oder Verzeichnisse mittels des Menüs

~Piktogramme~-~Gruppe, Neu~ anlegen. Danach können Sie die Piktogramme, die Sie in dieser Gruppe zu nutzen wünschen, einfach mittels Nehmen & Ablegen im Gruppenfenster oder auf dem Gruppenpiktogramm ablegen.

## 1.228 Schutzbits

### Schutzbits

Die Schutzbits charakterisieren bestimmte Eigenschaften von Dateien und sind zusammen mit dieser Datei gespeichert sind. Momentan benutzt das System acht dieser Bits, die mit den Buchstaben HSPARWED abgekürzt werden. Die Bedeutung dieser Buchstaben ist im einzelnen:

H - Hidden (Verborgen):

Ist dieses Bit gesetzt, wird die Datei normalerweise nicht angezeigt. Dies können Sie ausnutzen, um bestimmte Dateien unsichtbar zu machen, damit Ihre Verzeichnisse nicht so voll erscheinen. Die verborgenen Dateien können ganz normal benutzt werden, aber nicht alle Programme beachten dieses Schutzbit.

S - Script (Skript):

Eine Skriptdatei ist eine Datei, die eine Reihe von ausführbaren AmigaDOS-Kommandos enthält. Stellen Sie sich eine solche Datei wie ein einfaches Programm vor.

Dieses Schutzbit zeigt an, daß es sich bei der Datei um eben eine solche Skriptdatei handelt.

Skriptdateien werden auch manchmal Batchdateien genannt.

P - Pure (Pur):

Ist dieses Bit gesetzt, kann das Programm vom AmigaDOS resident in den Speicher geladen werden, selbst wenn es momentan nicht gebraucht wird. Dies kann, bei häufig benutzten Programmen sehr viel Zeit sparen, da nicht bei jeder Benutzung wieder auf die Disk zugegriffen werden muß.

A- Archive (Archiviert):

Dieses Bit ist nur solange gesetzt, wie die Datei nicht verändert wird. Sobald in diese Datei Informationen geschrieben werden, wird dieses Bit gelöscht. Dieses Bit ist sinnvoll im Zusammenhang mit Backupprogrammen. Backupprogramme setzen dieses Bit bei allen Dateien, die gesichert worden sind. Beim nächsten Backup brauchen dann nur die Dateien gesichert zu werden, deren Archiv-Bit gelöscht worden ist. Alle anderen Dateien haben sich nicht geändert und müssen nicht erneut gesichert werden.

R - Readable (Lesbar):

Ist dieses Bit gesetzt, kann auf diese Datei zugegriffen werden.

W - Writeable (Schreibbar):

Ist dieses Bit gesetzt, kann in diese Datei geschrieben werden (es können z.B. weitere Informationen an diese Datei angehängt werden).

E- Executable (Ausführbar):

Wenn dieses Bit bei einer Programmdatei nicht gesetzt ist, kann diese nicht gestartet werden.

D - Deleteable (Löschbar):

Ist dieses Bit nicht gesetzt, kann diese Datei nicht gelöscht werden.

Die Schutzbits können mit dem Befehl

```
~Protect~  
geändert werden.
```

## 1.229 Quelle

Quelle

Ein Quelldateilister ist ein Dateilister, in dem Kommandos wie

```
~Kopieren~
```

```
,
```

```
~Verschieben~
```

```
und
```

```
~Umbenennen~
```

```
die benötigten Dateien finden. Es ist
```

möglich, daß Sie mehrere Quelldateilister definieren.

## 1.230 Ziel

Ziel

Ein Zieldateilister ist ein Dateilister, auf den Befehle wirken, die ein Ziel für ihre Operation brauchen, wie z.B. das

```
~Verschieben~
```

```
oder
```

```
~Kopieren~
```

```
. Sie können mehrere Zieldateilister definieren.
```

## 1.231 BUSY

BUSY (Beschäftigt)

Dieser Listerstatus bedeutet, daß der Dateilister momentan mit der Ausführung einer Operation beschäftigt ist und nicht für weitere Operationen zur Verfügung steht. Dennoch können Funktionen wie das Verschieben, das Ändern der Größe, das Textrollen und das Verbergen ausgeführt werden.

---

## 1.232 Verzeichnis erneut einlesen

Verzeichnis erneut einlesen

Dies liest das aktuelle Inhaltsverzeichnis des Dateilisters erneut ein, um eventuell außerhalb von Opus geschehene Änderungen zu aktualisieren.

## 1.233 Bisherige Pfade

Bisherige Pfade

Diese Sektion des Menüs zeigt alle Pfade, die dieser Dateilister bisher durchlaufen hat. Sie können hier auch einen Pfad direkt auswählen. Dies gleicht in der Funktion der

~Pufferliste~

, aber die Pufferliste zeigt im

Gegensatz hierzu ALLE Pfade ALLER Dateilister. Bedenken Sie, daß Sie mit einem

~'Puffer~leeren'~

die Puffer bei Speicherknappheit wieder leeren

können.

## 1.234 AppMenü-Eintrag

Eintrag im Hilfsmittel-Menü

Dieser Knopf ruft eine externe Applikation, die einen Eintrag in das Hilfsmittel-Menü der Workbench macht, von Opus 5 aus auf.