

Kapitel

Dieter Müller, Dr. Greg Perry, and Jonathan Potter

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Kapitel		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Dieter Müller, Dr. Greg Perry, and Jonathan Potter	May 31, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1 Kapitel	1
1.1 Inhalt dieses Kapitels	1
1.2 Die Editoren von Opus	2
1.3 Der Funktionseditor	2
1.4 Die Menüs des Funktionseditors	4
1.5 Funktionen bearbeiten	4
1.6 Der Funktionstyp	5
1.7 Der Argumentenauswahlknopf '{}	7
1.8 Attribute	8
1.9 Der Hotkey	10
1.10 Die Argumentvariablen {}	10
1.11 Optionale Argumente	15
1.12 Der Knopfeditor	17
1.13 Der Menüeditor	20
1.14 Einfügen von Menüseparatoren	22
1.15 Die Hotkeys eines Menüs	22
1.16 Die Menüs des Menüeditors	23
1.17 Der Knopfbankeditor	24
1.18 Verschieben einer Knopfbank	28
1.19 Die Werkzeugleiste des Dateilisters	29
1.20 Eine Werkzeugleiste als Beispiel	30
1.21 Das Bearbeiten der Werkzeugleiste	30

Chapter 1

Kapitel

1.1 Inhalt dieses Kapitels

13.1
Die Editoren von Opus

13.2
Der Funktionseditor

Die Menüs des Funktionseditors

Funktionen bearbeiten

Der Funktionstyp

Der Argumentenauswahlknopf '{ }'

Attribute

Der Hotkey

Die Argumentvariablen {}

Optionale Argumente

13.3
Der Knopfeditor

13.4
Der Menüeditor

Einfügen von Menüseparatoren

Die Hotkeys eines Menüs

Die Menüs des Menüeditors

13.5
Der Knopfbankeditor

Verschieben einer Knopfbank

Die Werkzeugleiste des Dateilisters

Eine Werkzeugleiste als Beispiel

Das Bearbeiten der Werkzeugleiste
Hauptinhaltsverzeichnis Index

1.2 Die Editoren von Opus

13.1 Die Editoren von Opus

Directory Opus 5 bietet Ihnen eine Reihe spezialisierter Editoren, die Ihnen die freie Definition von Objekten wie Knöpfen, Werkzeugleisten, Menüs und mehr gestatten. Für Opus 5.5 wurden diese Editoren vollständig überarbeitet und viele neue Funktionen wurden hinzugefügt. Die Nutzung von "Nehmen & Ablegen" wurde erweitert und auch die Unterstützung des Clipboards wurde verbessert. Viele der Editoren haben nun Extramenüs, über die Sie die zusätzlichen, aber weniger oft benötigten Funktionen aufrufen können.

Sie können von hier direkt alle Abschnitte dieses Kapitels anwählen. Der mit einem (*) gekennzeichnete Abschnitt ist der, in dem Sie sich aktuell befinden. Benutzen Sie zum Blättern bitte die Knöpfe des Anzeigeprogramms.

*

Die Editoren von Opus

Der Funktionseditor

Der Knopfeditor

Der Menüeditor

Der Knopfbankeditor

Hauptinhalt

Kapitelinhalt

Index

1.3 Der Funktionseditor

13.2 Der Funktionseditor

Das Herz von Opus ist die Fähigkeit, Ihre eigenen Befehle und Funktionen zu definieren. Ein interner Befehl oder eine interne Funktionen, die bei auftretenden Ereignissen, wie z.B. einem Mausklick, dem Programm mitteilen, was nun zu geschehen hat, steuern Opus. Diese Funktionen können den benutzerdefinierbaren Knöpfen, Werkzeugleistenknöpfen, Dateitypaktionen, Menüs, Hotkeys oder Skripten zugeordnet sein. Jede dieser Funktionen hat ein eigenes Konfigurationsfenster, in dem ganz eigene Aspekte eingestellt werden können (z.B. Titel und Farben eines benutzerdefinierten Knopfes).

Die einzelnen Aspekte der verschiedenen Editoren werden hier der Reihe nach beschrieben. Ein Teil ist Ihnen allen jedoch gemeinsam. Es ist der Funktionseditor, der Ihnen das Bearbeiten der Funktionen, die den

spezifischen Objekten, Knöpfen oder Menüs zugewiesen sind, erlaubt.

Wenn Sie in Opus 5 einen Zweifel daran haben, wie Sie etwas im Funktionseditor ausführen sollen, so versuchen Sie es immer zuerst mit "Nehmen & Ablegen". Sie können so z.B. Zeilen innerhalb eines Editors vertauschen oder Funktionszeilen in einen anderen Editor kopieren. Wenn Sie während des Kopierens einer Funktionszeile zwischen Editoren die Shift-Taste gedrückt halten, so wird die ganze Funktion kopiert.

Abb.: Der Funktionseditor.

Oben im Funktionseditor sehen Sie die Funktionenliste, die die mit dem Knopf verbundenen Befehle anzeigt.

Unterhalb dieser Liste ist ein Knopf zur Wahl des Funktionstyps und darunter befinden sich noch Knöpfe, die Ihnen das Hinzufügen, Einfügen und Löschen von Einträgen aus dieser Liste ermöglichen.

Hinzufügen:

Hängt einen weiteren Befehl an die Liste an.

Einfügen:

Fügt einen weiteren Befehl über dem angewählten Eintrag in der Liste ein.

Löschen:

Löscht den angewählten Eintrag aus der Liste.

Um einen der Einträge der Liste zu verändern, müssen Sie ihn lediglich anwählen. Der Eintrag wird dann in das Feld unterhalb der Funktionsliste kopiert, wo Sie ihn ändern können.

Sie können von hier direkt alle Unterpunkte dieses Abschnitts anwählen.

Die Menüs des Funktionseditors

Funktionen bearbeiten

Die Argumentvariablen {}

Optionale Argumente

Sie können weiterhin direkt alle Abschnitte dieses Kapitels anwählen. ↔

Der mit einem (*) gekennzeichnete Abschnitt ist der, in dem Sie sich aktuell befinden. Benutzen Sie zum Blättern bitte die Knöpfe des Anzeigeprogramms.

Die Editoren von Opus

*

Der Funktionseditor

Der Knopfeditor

Der Menüeditor

Der Knopfbankeditor

Hauptinhalt

Kapitelinhalt

Index

1.4 Die Menüs des Funktionseditors

13.2.1 Die Menüs des Funktionseditors

Seit Opus 5.5 erlaubt ein neuer Satz von Menüs die erweiterte Clipboard-Unterstützung, mit deren Hilfe Sie in und aus dem Clipboard heraus ausschneiden, kopieren und einfügen können, sowie die Funktionszeilen als ASCII-Text in eine Datei exportieren können.

Sie können von hier direkt alle Unterpunkte dieses Abschnitts anwählen. Der mit einem (*) gekennzeichnete Unterpunkt ist der, in dem Sie sich aktuell befinden. Benutzen Sie zum Blättern bitte die Knöpfe des Anzeigeprogramms.

*

Die Menüs des Funktionseditors

Funktionen bearbeiten

Die Argumentvariablen {}

Optionale Argumente

Hauptinhalt

Kapitelinhalt

Index

1.5 Funktionen bearbeiten

13.2.2 Funktionen bearbeiten

Unter der Liste der Befehle ist eine Gruppe von Bearbeitungswerkzeugen. Diese erlauben Ihnen die Bearbeitung aktiver Funktionseinträge. Wenn Sie einen Eintrag der Funktionsliste anklicken, wird dieser aktiv, oder aber Sie klicken auf "Hinzufügen" oder "Einfügen" und erzeugen einen neuen Eintrag.

Sie können von hier direkt alle Bereiche dieses Unterpunkts anwählen.

Der Funktionstyp

Der Argumentenauswahlknopf '{ }'

Attribute

Der Hotkey

Sie können weiterhin direkt alle Unterpunkte dieses Abschnitts anwählen. ←

Der mit einem (*) gekennzeichnete Unterpunkt ist der, in dem Sie sich aktuell befinden. Benutzen Sie zum Blättern bitte die Knöpfe des Anzeigeprogramms.

Die Menüs des Funktionseditors

*

Funktionen bearbeiten

Die Argumentvariablen {}

Optionale Argumente

Hauptinhalt

Kapitelinhalt

Index

1.6 Der Funktionstyp

13.2.2.1 Der Funktionstyp

Ganz links neben dem Eingabefeld befindet sich der Knopf für die Anwahl des Funktionstyps. Sie können hier zwischen AmigaDOS, Workbench, Skript, ARexx und internen Befehlen wählen.

Jeder dieser Funktionstypen wird weiter unten genau beschrieben.

Wenn Sie jetzt auf den Funktionsauswahlknopf zwischen Eingabefeld und Funktionstypenwahl klicken, erscheint ein Auswahlfeld für eine Datei oder für einen internen Befehl. Welches Auswahlfeld erscheint, hängt von der Einstellung des Knopfes für den Funktionstyp ab und wird jetzt genau beschrieben.

Befehl:

Dies sind die internen Befehle von Opus 5. Viele dieser Befehle können Parameter von Knöpfen oder Menüs ebenso wie von ARexx übernehmen. Die internen Befehle von Opus 5 sind detailliert in Kapitel Neun dieses Handbuches beschrieben. Der Funktionsauswahlknopf bringt in diesem Fall eine Liste der internen Befehle auf den Bildschirm.

Abb.: Auswahl der internen Befehle mit der Maus.

AmigaDOS:

Dies sind normale, ausführbare AmigaDOS-Programme, die hier genauso gestartet werden, als würde dies aus der Shell geschehen. Ebenso können diese AmigaDOS-Kommandos während der Ausführung Befehle über die Tastatur empfangen und eigene Bildschirmausgaben machen, wenn Sie ein Ausgabefenster für sie definiert haben. Der Funktionsauswahlknopf öffnet in diesem Fall ein Dateiauswahlfenster, in dem Sie den vollen Befehlspfad des gewünschten Programms übergeben können.

Abb.: Auswahl eines externen Programms.

Workbench:

Workbenchprogramme sind genauso ausführbare Programme wie die AmigaDOS-Kommandos. Sie werden jedoch so gestartet, als wären sie mit einem Doppelklick von der Workbench aus aktiviert worden. Dies ist vor allem für Programme wichtig, die keine Argumente akzeptieren oder nicht starten, wenn man sie von der Shell aus aktiviert.

Handelt es sich bei dem gewählten Programm um eines vom Typ "Werkzeug", wird Opus 5 die benötigte Stackgröße aus dem Piktogramm des Programms ermitteln und berücksichtigen. Ist das Piktogramm nicht auffindbar, benutzt Opus 5 die Standardgröße für den Stackspeicher.

Handelt es sich bei dem gewählten Programm um eines vom Typ "Projekt" (eine nicht ausführbare Datei, die von einem anderen Programm erzeugt wurde), wird Opus 5 das Standardwerkzeug dieses Programm ermitteln und dieses aktivieren. Ist kein Standardwerkzeug im Piktogramm spezifiziert oder ist kein Piktogramm vorhanden, kann Opus 5 dieses Programm nicht starten. Die Stackgröße wird auch hier aus dem Piktogramm übergeben.

Auch Workbenchprogrammen können Argumente von Opus 5 übergeben werden (z.B. mit {f} oder ähnlichen Sequenzen). Dies kann sehr nützlich sein. DeluxePaint z.B. akzeptiert keine Argumente, wenn Sie es aus der Shell starten. Sie wären also nicht in der Lage, beim Start von DeluxePaint einen Dateinamen zu übergeben.

Wenn Sie aber das Kommando wie folgt definiert haben:

```
DPaint {f}
```

und den Funktionstyp auf "Workbench" gestellt haben, wird DeluxePaint als Workbenchprogramm gestartet. Bei diesem Start akzeptiert DeluxePaint die Übergabe von Argumenten, so daß in diesem Fall DeluxePaint die erste angewählte Datei aus Ihrem Dateilister übergeben wird. Der Funktionsauswahlknopf öffnet auch in diesem Fall ein Dateiauswahlfenster.

Skript:

Skriptdateien (auch Batchdateien genannt) sind eine Aneinanderreihung von AmigaDOS-Kommandos, die aus der Shell mittels "Run" oder "Execute" ausgeführt werden können. Der Funktionstyp "Skript" sorgt dafür, daß solche Dateien auch korrekt ausgeführt werden. Auch in diesem Fall öffnet der Funktionsauswahlknopf ein Dateiauswahlfenster. Dieses ist auf das Verzeichnis "S:" voreingestellt, da Skriptdateien üblicherweise dort abgelegt sind.

ARexx:

Hiermit wählen Sie ein ARexx-Skript als Funktion aus. Diese Datei kann allerdings nur ausgeführt werden, wenn ARexx in Ihrem System aktiviert ist. Dazu muß das Programm "RexxMast" vor dem Start aktiviert worden sein.

Der Funktionsauswahlknopf öffnet in diesem Fall ein Dateiauswahlfenster, das auf das Verzeichnis "DOpus5:ARexx:" voreingestellt ist, wo die meisten

ARexx-Dateien für Opus üblicherweise abgelegt sein sollten.

Die Adresse des ARexx-Ports wird NICHT automatisch gesetzt. In ARexx-Skripten sollte der Befehl "ADDRESS" verwendet werden, um Directory Opus korrekt zu adressieren.

Sie können von hier direkt alle Bereiche dieses Unterpunkts anwählen. Der mit einem (*) gekennzeichnete Bereich ist der, in dem Sie sich aktuell befinden. Benutzen Sie zum Blättern bitte die Knöpfe des Anzeigeprogramms.

```

*
    Der Funktionstyp
    Der Argumentenauswahlknopf '{ }'
    Attribute
    Der Hotkey
    Hauptinhalt
    Kapitelinhalt
    Index

```

1.7 Der Argumentenauswahlknopf '{}'

13.2.2.2 Der Argumentenauswahlknopf "{}"

Dieser Knopf ist rechts neben dem Eingabefeld angeordnet und öffnet, außer für interne Befehl, bei Anwahl ein Fenster mit einer Liste aller zu übergebenden Argumentvariablen. Eine Erklärung dieser Argumente ist in Kurzform dahinter zusammengefasst. Funktionszeilen können viele verschiedene solcher Argumente (oder auch Befehlssequenzen) enthalten, um damit verschiedene Dinge an Dateien und Verzeichnissen zu manipulieren. Die Definition jeder dieser Argumentvariablen lesen Sie weiter unten noch im Detail.

Für die internen Befehl zeigt dieser Knopf die möglichen Übergabeparameter gemäß der Befehlsschablone des gewählten, internen Befehls an. Sie würden z.B. für den Befehl "Play" eine Liste mit den Parametern "NAME" und "QUIET/S" sehen. Für Details zu den Befehlsschablonen beziehen Sie sich bitte auf die Erklärung der internen Befehle in Kapitel Neun.

Sie können von hier direkt alle Bereiche dieses Unterpunkts anwählen. Der mit einem (*) gekennzeichnete Bereich ist der, in dem Sie sich aktuell befinden. Benutzen Sie zum Blättern bitte die Knöpfe des Anzeigeprogramms.

```

    Der Funktionstyp
    *
    Der Argumentenauswahlknopf '{ }'
    Attribute
    Der Hotkey
    Hauptinhalt

```

Kapitelinhalt
Index

1.8 Attribute

13.2.2.3 Attribute

Unten rechts im Funktionseditor befindet sich eine Liste der Attribute, die der benutzerdefinierten Funktion mitgegeben werden können. Diese Attribute gelten für alle Befehle der Funktionsliste gleichermaßen.

Abb.: Ein Ausschnitt aus den verfügbaren Attributen.

Wenn Sie optionale Argumentvariablen, wie z.B. {s!} benutzen, können einige der hier aufgeführten Attribute dazu führen, daß die Funktion nicht korrekt ausgeführt werden kann. Lesen Sie dazu später mehr.

Die Attribute im einzelnen sind:

CD Quelle:

Ist dies aktiviert, so ist das aktuelle Quellverzeichnis auch das aktuelle Verzeichnis der Funktion.

CD Ziel:

Ist dies aktiviert, so ist das aktuelle Zielverzeichnis auch das aktuelle Verzeichnis der Funktion.

Mit allen Dateien:

Hiermit wird eingeschaltet, daß alle angewählten Dateien der Reihe nach von der definierten Funktion bearbeitet werden, anstatt nur den ersten angewählten Eintrag zu bearbeiten. Dies ist wichtig für Befehle, denen nicht mehrere Dateinamen auf einmal übergeben werden können (d.h. wenn der Platzhalter {F} nicht funktionieren würde).

Keine Anfzeichen:

Hiermit wird Opus 5 kompatibel zu älteren Programmen, die eine Übergabe eines Dateinamens in Anführungszeichen nicht unterstützen. Normalerweise wird, wenn Opus 5 einen Dateinamen mittels z.B. {f} oder {o} übergibt, dieser in Anführungszeichen eingeschlossen, damit auch Dateinamen, die Leerschritte enthalten, übergeben werden können. Einige, vorwiegend ältere Programme interpretieren diese Anführungszeichen aber nicht korrekt. Ist dies der Fall, wählen Sie einfach dieses Attribut.

Ausgabe in Anzeiger:

Alle Ausgaben, die von den in der Funktionsliste enthaltenen Programmen erzeugt werden, werden in eine temporäre Datei im "T:"-Verzeichnis umgeleitet, welche dann über den Textanzeiger von Opus 5 ausgegeben wird. Dadurch können Sie die Ausgabe dieser Programme in Ruhe betrachten oder sogar drucken. Bedenken Sie bitte, daß bei einer Umleitung in eine Datei keine Tastatureingaben an die laufenden Programme übermittelt werden können.

Ausgabe in Fenster:

Dies öffnet ein Fenster für die Ausgabe der Befehle der Funktionsliste. Das Fenster öffnet sich auf dem Bildschirm von Opus. Die Größe und Position dieses Fensters wird in "Umgebung/Ausgabefenster" eingestellt.

Verz. rekursiv:

Dies erlaubt der Funktion Zugriff auf Dateien in Unterverzeichnissen. Normalerweise werden bei Benutzung der Argumente {f}, {F} oder ähnlichen, die Namen von angewählten Verzeichnissen genauso wie die Namen von Dateien übergeben. In anderen Worten: Die Funktion würde nicht rekursiv auf die Dateien in Unterverzeichnissen wirken.

Wenn Sie dieses Attribut aktivieren, so werden auch die Dateien in Unterverzeichnissen korrekt übergeben. Damit können Funktionen dann auch auf Dateien in Verzeichnissen und nicht nur auf das Verzeichnis selbst wirken. Unterverzeichnisse innerhalb von Unterverzeichnissen werden dadurch übrigens auch völlig korrekt gehandhabt.

Dateien neu lesen:

Dies weist Opus 5 an, nach der auf eine Datei ausgeführten Aktion, deren Größe, Datum, Dateikommentar und Schutzbits neu einzulesen. Dadurch können Sie z.B. Veränderungen der Größe einer Textdatei durch das Bearbeiten mit einem Texteditor sofort feststellen.

Quelle erneut lesen:

Dieses Attribut weist Opus 5 an, das Quellverzeichnis einer Operation nach deren Beendigung erneut einzulesen. Dadurch und durch die nächste Option sind Sie als Benutzer immer auf dem laufenden, was Veränderungen Ihrer Dateien durch externe Programme, wie z.B. Archivierer betrifft.

Ziel erneut lesen:

Nach Beendigung einer Operation wird das Zielverzeichnis neu eingelesen.

Asynchroner Start:

Dadurch werden Funktionen als eigenständiger Prozeß gestartet, auf dessen Beendigung Opus 5 nicht zu warten braucht.

Fenster auf WB:

Hiermit teilen Sie Opus 5 mit, daß es ein Ausgabefenster öffnen soll (wenn dies benötigt wird), das auf dem Bildschirm der Workbench (oder genauer: dem Standard PubScreen) statt auf dem von Opus erscheint. Wenn der Bildschirm von Opus natürlich als Standard PubScreen definiert ist, so wird diese Einstellung völlig irrelevant.

Schließsymbol:

Hiermit teilen Sie Opus 5 mit, daß es mit dem Schließen eines Ausgabefensters warten soll, bis Sie dies mit dem Schließsymbol des Fensters bestimmen.

Sie können von hier direkt alle Bereiche dieses Unterpunkts anwählen.

Der mit einem (*) gekennzeichnete Bereich ist der, in dem Sie sich aktuell befinden. Benutzen Sie zum Blättern bitte die Knöpfe des Anzeigeprogramms.

```

Der Funktionstyp

Der Argumentenauswahlknopf '{ }'
*
Attribute

Der Hotkey
    Hauptinhalt
Kapitelinhalt
Index

```

1.9 Der Hotkey

13.2.2.4 Der Hotkey

Hiermit definieren Sie für die Funktion einen Hotkey. Ein Druck auf diese "Hotkey"-Kombination wird zu exakt demselben Ergebnis führen, wie die Aktivierung der Funktion über Knöpfe, Menüs oder andere Aktionen. Sie können dafür jede Kombination aus "SHIFT", "ALT", "CTRL", "AMIGA" sowie Buchstaben- und Zahlentasten benutzen. Seit Opus 5.5 werden die Tastensequenzen automatisch erkannt. Drücken Sie einfach die Tastenkombination, z.B. linke Shift, linke Amiga und A, und Opus fügt automatisch die richtigen Kürzel "lshift lcommand a" ein.

Wenn Sie aus irgendeinem Grund diese Kombination manuell eingeben wollen, so drücken Sie zuerst die CapsLock-Taste und geben Sie dann das Gewünschte ein. Wollen Sie einen definierte Hotkey löschen, so müssen Sie zuerst mit CapsLock in den Stringmodus wechseln und können dieses dann löschen.

Sie können von hier direkt alle Bereiche dieses Unterpunkts anwählen. Der mit einem (*) gekennzeichnete Bereich ist der, in dem Sie sich aktuell befinden. Benutzen Sie zum Blättern bitte die Knöpfe des Anzeigeprogramms.

```

Der Funktionstyp

Der Argumentenauswahlknopf '{ }'

Attribute
*
Der Hotkey
    Hauptinhalt
Kapitelinhalt
Index

```

1.10 Die Argumentvariablen {}

13.2.3 Die Argumentvariablen {}

AmigaDOS, ARexx und andere externe Programme, die von Opus aus gestartet werden, können mit Kontrollsequenzen zur Übergabe spezieller Informationen in der Funktionszeile versehen werden. Diese Kontrollsequenzen bestehen aus Kürzeln, die in geschweiften Klammern übergeben werden. Diese Kürzel können überall in der Funktionszeile stehen und werden bei der Ausführung durch die entsprechende Information ersetzt. Wenn die Kürzel nicht korrekt gelesen werden können, so kann Opus die Ausführung des Befehls verweigern. Beachten Sie bitte, daß es einen Unterschied macht, wenn die Kürzel der Variablennamen groß oder klein geschrieben sind.

Die folgenden Variablen können genutzt werden:

```
{f} Erster angewählter Eintrag (mit Pfad)
{fu} Erster angewählter Eintrag (Pfad bleibt angewählt)
{F} Alle angewählten Einträge (mit Pfad)
{o} Erster angewählter Eintrag (ohne Pfad)
{ou} Erster angewählter Eintrag (Name bleibt angewählt)
{O} Alle angewählten Einträge (ohne Pfad)
{d} Pfad des Zielverzeichnisses
{s} Pfad des Quellverzeichnisses
{v} Umgebungsvariable
{Rd} Verzeichnisauswahlfenster
{Rf} Dateiauswahlfenster
{RF} Dateiauswahlfenster (Speichern)
{Qa} Argument an Funktion übergeben
{Qd} Ziellisterhandle abfragen
{Ql} Quelllisterhandle abfragen
{Qs} Öffentlichen Bildschirmnamen abfragen
{Qp} ARexx Portname abfragen
{Rs} Stringauswahlfenster
{f} Erster angewählter Eintrag (mit Pfad)
```

Dies fügt den Pfad und den Dateinamen des ersten angewählten Eintrags ein. Der Eintrag wird danach deselektiert. Wenn Sie ein Minuszeichen ("-") nach dem Buchstaben "f" eingeben, so wird die Dateiendung weggelassen.

Ein Beispiel:

```
AmigaDOS Rename {fu} {f-}.lzx
```

Dies würde jede Dateiendung, die eine Datei hat, durch die Endung ".lzx" ersetzen. Aus "ramtest.lha" würde als "ramtest.lzx".

{fu} Erster angewählter Eintrag (Pfad bleibt angewählt)

Dies entspricht {f}, außer daß der Eintrag nicht deselektiert wird, nachdem der Name benutzt wurde. Dies erlaubt es Ihnen, den Dateinamen mehr als einmal in einen Befehlsaufruf zu nutzen. Die Variable {fu} kann mehrfach genutzt werden, es sollte jedoch abschließend ein {f} beim letzten Befehl folgen, um anzuzeigen, daß diese Datei fertig bearbeitet ist. Auch dieser Befehl unterstützt das Minuszeichen ("-"), um Dateiendungen zu unterdrücken.

{F} Alle angewählten Einträge (mit Pfad)

Dies fügt den Pfad und Dateinamen aller angewählten Einträge ein. Die Einträge werden danach deselektiert.

Es existiert eine nominale Beschränkung bei der Länge der Kommandozeilen auf 512 Zeichen. Wenn durch Übergabe aller Pfadnamen diese Länge überschritten wird, so erzeugt Opus mehrere Kommandozeilen mit demselben Befehl. Dabei werden in jeder Kommandozeile so viele Pfadnamen wie möglich übergeben, bis keine Dateien mehr verbleiben.

{o} Erster angewählter Eintrag (ohne Pfad)

Entspricht {f}, außer daß nur der Dateiname und nicht der komplette Pfadname benutzt wird. Auch dieser Befehl unterstützt das Minuszeichen ("-"), um Dateiendungen zu unterdrücken.

{ou} Erster angewählter Eintrag (Name bleibt angewählt)

Entspricht {fu}, außer daß nur der Dateiname und nicht der komplette Pfadname benutzt wird. Es ist ohne Einschränkungen erlaubt, {fu} und {ou} in beliebiger Reihenfolge zu nutzen, gefolgt von einem abschließenden {f} oder {o}. Auch dieser Befehl unterstützt das Minuszeichen ("-"), um Dateiendungen zu unterdrücken.

{O} Alle angewählten Einträge (ohne Pfad)

Entspricht {F}, außer daß nur die Dateinamen und nicht die kompletten Pfadnamen der angewählten Einträge benutzt werden.

{d} Pfad des Zielverzeichnisses

Dies fügt den Pfad des Zielverzeichnisfensters ein. Es wird nur ein Zielverzeichnis unterstützt und gesperrte Zielverzeichnisse werden ignoriert.

{s} Pfad des Quellverzeichnisses

Dies fügt den Pfad des Quellverzeichnisfensters ein. Es wird nur ein Quellverzeichnis unterstützt und gesperrte Quellverzeichnisse werden ignoriert.

{v} Umgebungsvariable

Dies übergibt den Wert einer globalen Umgebungsvariablen in der Funktionszeile. Das Format der Übergabe ist {v<Variablenname>}, wobei <Variablenname> durch den Namen der zu übergebenden Umgebungsvariablen ersetzt werden muß

Ein Beispiel:

```
AmigaDOS Echo Kickstartversion {vKickstart}
```

{Rd} Verzeichnisauswahlfenster

{Rf} Dateiauswahlfenster

{RF} Dateiauswahlfenster (Speichern)

Diese drei Variablen erlauben Ihnen aus einer Funktion heraus Zugriff auf die Dateiauswahlfenster des Amiga-Systems, um den Namen eines Verzeichnisses oder den vollständigen Pfad eines Dateinamens zu übergeben.

Das Übergabeformat ist (am Beispiel {Rf}) {Rd<Titel>:<Vorgabe>}, wobei <Titel> der optionale Fenstertitel des Dateiauswahlfensters ist und <Vorgabe> ein optional vorgegebener Pfad oder Pfadname.

{Qa} Argument an Funktion übergeben

Dies erlaubt Ihnen den Zugriff auf Argumentstrings von gewählten Aktionen.

Für die Skripte "Disk eingelegt" und "Disk entnommen" könnten Sie folgenden Funktionen für das erste der Skripte definieren:

```
Befehl Confirm Diskette eingelegt in {Qa}. Einlesen ?  
Befehl Scandir new {Qa}
```

Opus hat Kenntnis von CrossDOS und gibt deshalb PCx: anstelle von DFx: zurück, wenn eine MSDOS-formatierte Diskette eingelegt wurde. Wird eine Disk entnommen, wird immer DFx: zurückgegeben. Es wird nur der Diskwechsel auf den vier Floppylaufwerken unterstützt. Für das Skript "Unlesbare Disk eingelegt", wenn Sie eine nicht-DOS-Diskette (oder auch eine nicht-MSDOS-Diskette, wenn CrossDOS läuft) in ein beliebiges Laufwerk einlegen, wollen Sie womöglich eine solche Funktion:

```
Befehl Confirm Nicht-DOS-Disk eingelgt in {Qa}. Formatieren ?  
Befehl Format {Qa}
```

Das Listerhandle eines neu geöffnetet Listers oder der Name einer Knopfbank oder Gruppe ist für Skriptfunktionen in {Qa} verfügbar.

{Qd} Ziellisterhandle abfragen

Dies fügt das Handle eines Zieldateilisters ein.

{Ql} Quellisterhandle abfragen

Dies fügt das Handle eines Quelldateilisters ein.

{Qs} Öffentlichen Bildschirmnamen abfragen

Dies fügt den Namen des öffentlichen Bildschirms ein, auf dem Opus aktuell geöffnet ist. Üblicherweise ist dies DOPUS.1, aber es kann auch DOPUS.2, Workbench oder jeder andere öffentliche Bildschirm sein, auf dem Sie Opus zu öffnen konfiguriert haben. Sie können diese Argumentvariable nutzen, um externen Programmen den Bildschirm mitzuteilen, auf dem Sie öffnen sollen, ohne daß Opus als Standard PubScreen definiert ist.

Ein Beispiel:

```
AmigaDOS SYS:Tools/Calculator pubscreen={Qs}
```

{Qp} ARexx Portname abfragen

Dies fügt den Namen des ARexx-Ports von Opus 5 ein. Dies ist üblicherweise DOPUS.1, aber es kann auch DOPUS.2, DOPUS.3 usw. sein, in Abhängigkeit von der Anzahl der Kopien von Opus, die Sie gleichzeitig laufen haben. Der ARexx-Portname kann durchaus dem Namen der Bildschirms entsprechen, es ist aber gut möglich, daß sie sich unterscheiden. Sie sollten dieses Argument immer dann übergeben, wenn Sie ARexx-Skripte starten, um dem Skript den Namen des ARexx-Ports von Opus mitzuteilen.

Ein Beispiel:

```
ARexx DOpus5:ARexx/MeinSkript.dopus5 {Qp}
```

{Rs} Stringauswahlfenster

Dies öffnet ein Stringauswahlfenster, in dem der Benutzer zu einer Texteingabe aufgefordert wird. Das Übergabeformat ist {Rs<Titel>:<Vorgabe>}. <Titel> ist der optionale Titel des Fensters und <Vorgabe> ist der optionale Text, der als Vorgabe im Fenster stehen wird. Beide können weggelassen werden, wobei Sie, wenn Sie <Vorgabe> alleine nutzen wollen, einen Doppelpunkt davorsetzen müssen.

Der Textstring <Vorgabe> kann seinerseits weitere Kontrollsequenzen beinhalten. Diese sind:

[o] fügt den letzten, von {f}, {o} usw. benutzten Dateinamen ein.

[f] fügt den letzten benutzten Dateinamen mit Pfad ein.

[s] fügt den Pfad des Quellverzeichnisses ein.

[d] fügt den Pfad des Zielverzeichnisses ein.

So können Sie sich z.B. einen eigenen Knopf zum Umbenennen von Dateien erstellen, der folgende Funktionen verwendet:

```
AmigaDOS C:Rename {f} {RsNeuen Dateinamen eingeben:[o].bak}
```

In diesem Fall öffnet sich ein Dialogfenster mit dem Titel "Neuen Dateinamen eingeben" und im Textfeld stünde der Name des zuletzt benutzten Eintrags mit der angehängten Endung ".bak".

Sie können von hier direkt alle Unterpunkte dieses Abschnitts anwählen.

Der mit einem (*) gekennzeichnete Unterpunkt ist der, in dem Sie sich aktuell befinden. Benutzen Sie zum Blättern bitte die Knöpfe des Anzeigeprogramms.

Die Menüs des Funktionseditors

Funktionen bearbeiten

*

Die Argumentvariablen {}

Optionale Argumente

Hauptinhalt

Kapitelinhalt

Index

1.11 Optionale Argumente

13.2.4 Optionale Argumente

Die optionalen Argumente sind eine Neuerung von Opus 5.5, die es Ihnen erlauben, Argumentvariablen einzusetzen, die, wenn keine Dateien und/oder Quell- oder Zielargumente vorhanden sind, trotzdem eine korrekte Abarbeitung erlauben.

Wenn Sie mit den normalen Argumenten arbeiten und für diese nicht korrekt ein Wert festgestellt werden kann, so werden diese versagen und Opus führt das Befehlsskript nicht aus. Dies geschieht zu Ihrer Sicherheit! Es kann sehr gefährlich sein, wenn Sie zerstörerische Befehle wie "Delete" nutzen und dem Befehl unkorrekterweise die falschen Argumente übergeben haben.

Es gibt jedoch viele Fälle, in denen Sie ein AmigaDOS-Programm mit oder ohne Argumente aufrufen wollen. Mit Opus 5.5 haben wir eine Gruppe neuer Argumente eingeführt, die an Ausrufezeichen zu erkennen sind. Folgt der Argumentvariable ein Ausrufezeichen, so bedeutet dies, daß diese Variable optional ist, und der Befehl wird ausgeführt, auch wenn für die Variable kein Wert festgestellt werden kann. Die Argumentvariablen sind:

```
{s!} - Benutzt, wenn verfügbar, den Quellpfad, benötigt ihn aber nicht.
{d!} - Dasselbe gilt für das Zielverzeichnis.
{f!} - Der erste angewählte Eintrag, wird jedoch nicht unbedingt benötigt.
{o!} - ...
{R!} - usw...
```

Beispiel 1:

Ein Knopf, um DPaint zu starten, wahlweise mit einem übergebenen Dateinamen, wenn vorhanden, oder nicht:

```
Workbench Apps:Gfx/DPaint {f!}
```

Würden Sie hier das alte Argument {f} benutzen, würde die Funktion nur ausgeführt, wenn ein Dateiname angewählt wäre. So geht es auch ohne.

Beispiel 2:

Um CygnusEd mit oder ohne Dateiübergabe zu starten, benutzen Sie

```
AmigaDOS Ed {f!}
```

Beachten Sie bitte, daß trotz der Nutzung optionaler Argumente die Befehlsausführung immer noch scheitern kann. Dies liegt dann an unkorrekt gesetzten Attributen. Hätten Sie in Beispiel 2 das Attribut "CD Quelle" gesetzt und hätten den Befehl dann ohne Quelldateilister aufgerufen, würde er in jedem Fall versagen, noch bevor er überhaupt die Argumentvariable überprüft hätte. Achten Sie also in jedem Fall auf eine korrekte Handhabung der Attribute im Funktionseditor.

Ein einfaches Beispiel

Das folgende ist ein Beispiel einer relativ simplen Funktion. Es ist die Funktion der Standardkonfiguration, die Ihnen die Erzeugung von LHA-Archiven erlaubt. Das Argument {Rs} öffnet ein Fenster, das Sie nach dem Namen des zu erzeugenden Archivs fragt. Das Argument {d}, das davor steht, sorgt dafür, daß das Zielverzeichnis vor den Dateinamen gesetzt wird. Das {O} sorgt abschließend dafür, daß alle angewählten Dateinamen zu der Liste der zu archivierenden Dateien zugefügt werden. Da das Attribut "CD Quelle" aktiviert ist, kann {O} anstatt {F} genutzt werden (da volle Pfadnamen nicht benötigt werden. Dies erlaubt mehr Dateinamen pro Zeile (denken Sie an das Limit von 512 Zeichen pro Funktionszeile) und sorgt dafür, daß LHA weniger oft aufgerufen werden muß.

Die Funktionsdefinition:

```
AmigaDOS lha -e -x a {d}{RsBitte Archivnamen eingeben} {O}
```

Die Attribute sind:

CD Quelle, Ausgabe in Fenster, Verzeichnisse rekursiv, asynchroner Start

Eine Beispielausgabe dieses Befehls:

```
cd "Work:"  
lha -e -x a "Data:ramtest.lha" "Datei1.c" "Datei2.c" "Foo/Datei3.c"
```

Ein komplexes Beispiel

Das folgende ist ein Beispiel einer komplexen Funktion. Es demonstriert die Fähigkeiten und die Flexibilität, die Sie durch die Argumentvariablen zur Verfügung haben.

Diese Funktion konvertiert automatisch angewählte LHA-Archive in LZX-Archive. Das Kürzel ".lha" wird automatisch vom Dateinamen entfernt und durch ".lzx" ersetzt. Das originale LHA-Archiv wird zuerst in ein temporäres Verzeichnis in T: entpackt. Von dort wird es dann wieder mittels LZX archiviert. Das originale LHA-Archiv und die entpackten Dateien im T:-Verzeichnis werden dann automatisch gelöscht. Alle angewählten LHA-Archive werden der Reihe nach abgearbeitet, da das Attribut "Mit allen Dateien" aktiviert ist. Am Ende dieses Prozesses wird das Quellverzeichnis automatisch neu eingelesen (Attribut "Quelle erneut lesen").

Natürlich müssen Sie die beiden Programme LHA und LZX in Ihrem Befehlspfad haben, damit diese Funktion korrekt abläuft.

Funktionsdefinition:

```
AmigaDOS  makedir t:lzxtmp
AmigaDOS  lha -x -M x {fu} z:lzxtmp/
AmigaDOS  cd t:lzxtmp
AmigaDOS  lzx -e -x -r a {fu-}.lzx #?
AmigaDOS  delete {f} quiet force
AmigaDOS  cd ram:
AmigaDOS  delete t:lzxtmp all quiet force
```

Attribute:

Mit allen Dateien, Ausgabe in Fenster, Quelle erneut einlesen

Eine Beispielausgabe dieser Funktion könnte so aussehen:

```
makedir t:lzxtmp
lha -x -M x "dload:foobaz.lha" t:lzxtmp/
cd t:lzxtmp/
lzx -e -x -r a "dload:foobaz.lzx" #?
delete "dload:foobaz.lha" quiet force
cd ram:
delete t:lzxtmp all quiet force
```

Sie können von hier direkt alle Unterpunkte dieses Abschnitts anwählen. Der mit einem (*) gekennzeichnete Unterpunkt ist der, in dem Sie sich aktuell befinden. Benutzen Sie zum Blättern bitte die Knöpfe des Anzeigeprogramms.

Die Menüs des Funktionseditors

Funktionen bearbeiten

Die Argumentvariablen {}

*

Optionale Argumente

Hauptinhalt

Kapitelinhalt

Index

1.12 Der Knopfeditor

13.3 Der Knopfeditor

Der Knopfeditor wird immer dann aufgerufen, wenn Sie einen benutzerdefinierten Knopf oder einen Knopf der Werkzeugleiste ändern wollen. Wählen Sie im Knopfbankeditor einfach den Punkt "Bearbeiten" oder doppelklicken Sie den Knopf, den Sie bearbeiten wollen und der Knopfeditor wird geöffnet.

Abb.: Der Knopfeditor, Bearbeitung eines Textknopfes.

Abb.: Der Knopfeditor, Bearbeitung eines grafischen Knopfes.

Mit dem Knopfeditor können Sie folgende Parameter eines Knopfes verändern:

Funktionen:

Hier wählen Sie, ob die Operation, die Sie definieren wollen, durch die linke, mittlere oder rechte Maustaste, und optional für Knopfbänke, durch Popup-Menüs, ausgelöst werden soll. Die aktuell definierte Auslösefunktion wird durch einen Haken markiert.

Zufügen:

Nur bei Knopfbänken können Sie eine beliebige Zahl von Popup-Menüpunkten für jeden Knopf definieren. Diese werden zuerst "Neue Funktion" benannt, aber Sie sollten ihnen einen sinnvollen Namen geben, der dann auch später im Popup-Menü erscheint.

Löschen:

Für die linke, rechte und mittlere Maustaste wird hiermit die damit verbundene Funktion aus dem Eintrag gelöscht. Bei Popup-Menüpunkten in Knopfbänken wird damit der ganze Eintrag selbst gelöscht (und erscheint dann auch nicht mehr in diesem Fenster).

Sie können die Einträge mittels "Nehmen & Ablegen" in dem Anzeigefenster beliebig neu arrangieren. Sie können diese Einträge so auch in einen anderen Knopf-, Menü- oder Funktionseditor kopieren.

Name:

Wann immer Sie einen benutzerdefinierbaren Knopf bearbeiten, geben Sie hier den Namen ein, der auf dem Knopf erscheinen soll. Der Name, der für die linke Maustaste eingetragen wird, ist der vorerst sichtbare Name des Knopfes. Sie können natürlich auch für die rechte und mittlere Maustaste, sowie für die Popup-Menüpunkte einen Namen eingeben.

Pikt.:

Wenn Sie einen grafischen Knopf (z.B. aus der Werkzeugleiste) bearbeiten, können Sie hier den Namen der Datei eingeben, die den Bildinhalt des zu erscheinenden Piktogramms beinhaltet. Wählen Sie den kleinen Knopf rechts neben dem Wort "Pikt." an und Sie können die gewünschte Datei aus dem Dateiauswahlfenster wählen. Sie können hier den Namen des IFF-Pinsels oder auch einer ".info"-Datei angeben, die von Opus 5 als Knopf benutzt werden soll. Piktogramme mit wechselnden Alternativbildern werden jetzt auch unterstützt. Das bedeutet, daß, wenn Sie einen Knopf anwählen, in diesem Moment das Alternativbild angezeigt wird. Bei Nutzung von IFF-Pinseln können Sie auf die sogenannten AnimBrushes zurückgreifen. Dabei wird dann das zweite Bild dieses animierten Pinsels für die Darstellung des Alternativbildes genutzt. Endet die Bezeichnung einer Pinseldatei, die als Knopfbild genutzt werden soll auf ".noremap", so werden die Farben dieser Datei nicht automatisch angepasst. Grafische Knöpfe erben ihr Bild von der für den linken Mausknopf definierten Funktion, wenn nicht explizit ein eigenes definiert wird. Wird ein für einen Knopf definiertes Bild nicht gefunden, so wird ein Standardbild genutzt.

Hinweis: Sie sollten darauf achten, daß die Piktogramme, die Sie für ein und dieselbe Sache benutzen auch ungefähr die selbe Größe haben. Opus 5 berechnet die Größe der Knöpfe anhand der größten, geladenen Bilddatei. Beschriftung:

Wenn Sie einen Textknopf bearbeiten, ist dies der Text, den Sie auf dem Knopf abgebildet sehen. Das Feld "Name" und "Beschriftung" sind daher normalerweise identisch. Wenn Sie eines dieser Felder ausfüllen, während das andere noch leer ist, so wird der Text automatisch dorthin dupliziert.

Bearb. Funktion...:

Die Anwahl dieses Knopfes öffnet den Funktionseditor, in dem Sie die mit diesem Knopf verbundenen Aktionen ändern, einfügen und löschen können.

Lesen Sie dazu den Abschnitt über den

Funktionseditor
in diesem Kapitel.

Wähle Farben...:

Dies öffnet nur für Knopfbänke ein Farbfenster, in dem Sie die Vordergrund- und Hintergrundfarbe für Ihre Knöpfe bestimmen können. Die Anzahl der verfügbaren Farben hängt von Farbtiefe des benutzten Bildschirms und der Anzahl der benutzerdefinierten Farben, die Sie in der Umgebungsdatei definiert haben, ab.

Bei Verwendung von Textknöpfen können Sie für jede Auslösefunktion durch Maustasten eine andere Vordergrundfarbe (für den Text selber) und Hintergrundfarbe (für die Basis des Knopfes) bestimmen.

Bei grafischen Knöpfen kann nur der Hintergrund geändert werden. Die Farben des Vordergrundes werden vom Bildinhalt selber bestimmt und können nur durch die Veränderung des eigentlichen Bildes verändert werden.

Bei Werkzeugleistenknöpfen können Sie weder Vorder- noch Hintergrundfarbe bestimmen.

Knopf:

Dieser Bereich zeigt Ihnen das Bild oder die Beschriftung der gewählten Funktion. Sie können hier, wenn Sie einen grafischen Knopf bearbeiten, eine IFF- oder eine Piktogrammdatei mittels "Nehmen & Ablegen" darauf deponieren, so daß diese zum aktuellen Bild wird. Sie können aber auch das Bild oder die Beschriftung, die hier abgebildet sind, mittels "Nehmen & Ablegen" verschieben und damit den ganzen kopieren, einfach indem Sie es auf einen anderen Knopf, Knopfeditor, Menüeditor usw. ablegen.

Benutzen:

Übernimmt alle Veränderungen an diesem Knopf.

Abbruch:

Verwirft die Änderungen an diesem Knopf.

Sie können von hier direkt alle Abschnitte dieses Kapitels anwählen. Der mit einem (*) gekennzeichnete Abschnitt ist der, in dem Sie sich aktuell befinden. Benutzen Sie zum Blättern bitte die Knöpfe des

Anzeigeprogramms.

Die Editoren von Opus

Der Funktionseditor

*

Der Knopfeditor

Der Menüeditor

Der Knopfbankeditor

Hauptinhalt

Kapitelinhalt

Index

1.13 Der Menüeditor

13.4 Der Menüeditor

Der Menüeditor wird aufgerufen, wenn Sie den Menüpunkt "Popup-Menü bearbeiten..." aus dem globalen Lister-Menü aufrufen oder durch Anwahl des Punktes "Benutzermenü..." aus dem Einstellungen-Menü.

Die drei vorhandenen Listen repräsentieren die verschiedenen Stufen des Menüs, Menüpunktes und des Untermenüs. Für Dateilister ist nur ein Menü erlaubt, Sie können jedoch beliebig viele Benutzermenüs definieren (zumindest so viele, wie auf Ihren Bildschirm passen). Unter jeder dieser Listen befindet sich eine Reihe von Knöpfen:

Abb.: Der Menüeditor

Hinzu:

Fügt einen leeren Eintrag am Ende der Liste hinzu. Wenn Sie bei der Anwahl dieses Knopfes die Shift-Taste gedrückt halten, so wird der neue Eintrag vor der aktuellen Position anstelle des letzten Platzes in der Liste eingefügt.

Kopie:

Erstellt eine Kopie des angewählten Eintrages und fügt diesen am Ende der Liste hinzu. Wenn Sie bei der Anwahl dieses Knopfes die Shift-Taste gedrückt halten, so wird der neue Eintrag vor der aktuellen Position anstelle des letzten Platzes in der Liste eingefügt.

Löschen:

Entfernt den angewählten Eintrag aus der Liste und korrigiert die Position der anderen Einträge dementsprechend.

Bearbeiten:

Ruft den Funktionseditor auf, mit dem Sie die zu diesem Menüeintrag gehörenden Funktionen bearbeiten können.

Hoch:

Bewegt den angewählten Eintrag um eine Position hoch.

Runter:

Bewegt den angewählten Eintrag um eine Position runter.

Speichern:

Speichert die Menüliste unter ihrem alten Namen ab.

Benutzen:

Benutzt die Menüliste, aber speichert sie nicht ab.

Abbruch:

Verwirft die Änderungen an der Menüliste.

Zur schnelleren Bearbeitung können Sie einen Eintrag, den Sie bearbeiten wollen, auch mit einem Doppelklick aktivieren.

Neben diesen Knöpfen haben Sie auch noch einige andere Kontrollmöglichkeiten in diesem Editor:

"Nehmen & Ablegen" verschiebt einen Eintrag.

"Nehmen & Ablegen" mit Shift kopiert einen Eintrag.

Tab oder Shift-Tab, um die aktuelle Liste vorwärts/rückwärts zu wechseln, wie dies durch das gestrichelte Rechteck angezeigt wird.

Pfeiltasten hoch/runter, um die Anwahl des Objektes in der aktiven Liste zu verändern.

Pfeiltasten hoch/runter mit Shift, um ein Objekt in der Liste hoch oder runter zu verschieben.

Return bearbeitet den gewählten Eintrag der aktiven Liste.

+ fügt der aktuellen Liste ein neues Objekt hinzu.

DEL entfernt das aktuelle Objekt aus der Liste.

Nehmen & Ablegen ist im Menüeditor besonders leistungsfähig. Sie können es nutzen, um Objekte in einer Liste zu sortieren, um ein Objekt in eine andere Liste zu kopieren oder sogar, um es in einen anderen Editor, wie z.B. den Knopf-, Hotkey-, Skript- oder Funktionseditor, zu kopieren. Sie können von hier direkt alle Unterpunkte dieses Abschnitts anwählen.

Einfügen von Menüseparatoren

Die Hotkeys eines Menüs

Die Menüs des Menüeditors

Sie können weiterhin direkt alle Abschnitte dieses Kapitels anwählen. ←

Der mit einem (*) gekennzeichnete Abschnitt ist der, in dem Sie sich aktuell befinden. Benutzen Sie zum Blättern bitte die Knöpfe des Anzeigeprogramms.

Die Editoren von Opus

Der Funktionseditor

Der Knopfeditor

*

Der Menüeditor

Der Knopfbankeditor

Hauptinhalt

Kapitelinhalt

Index

1.14 Einfügen von Menüseparatoren

13.4.1 Einfügen von Menüseparatoren

Wenn man Menüs gestaltet, ist es meist ratsam diese visuell in Gruppen sinnverwandter Menüpunkte aufzuteilen. Dies macht das Lesen eines Menüs wesentlich einfacher. Traditionell wird auf dem Amiga dafür ein spezielles Flag namens "NM_BARLABEL" verwendet, um dem AmigaDOS mitzuteilen, daß an dieser Stelle des Menüs ein Separator stehen soll. Wollen Sie diese Separatoren auch in Ihre eigenen Menüs einbauen, so fügen Sie an der entsprechenden Stelle der Liste der Menüeinträge einfach eine Reihe von Minuszeichen ein (mindestens drei), und Directory Opus wird dies als Zeichen zum Einfügen eines Separators an dieser Stelle des Menüs interpretieren.

Sie können von hier direkt alle Unterpunkte dieses Abschnitts anwählen. Der mit einem (*) gekennzeichnete Unterpunkt ist der, in dem Sie sich aktuell befinden. Benutzen Sie zum Blättern bitte die Knöpfe des Anzeigeprogramms.

*

Einfügen von Menüseparatoren

Die Hotkeys eines Menüs

Die Menüs des Menüeditors

Hauptinhalt

Kapitelinhalt

Index

1.15 Die Hotkeys eines Menüs

13.4.2 Die Hotkeys eines Menüs

Wenn Sie für einen Menüpunkt einen Hotkey definieren, der aus der rechten Amiga-Taste (rcommand), optional noch Shift, und einer Taste besteht, so wird dieser Hotkey im Menü mit dem Standardamigamenüsymbol dargestellt. Beachten Sie bitte, daß Sie hier nur Großbuchstaben dargestellt bekommen, wobei dies bei der Anwahl aber ignoriert wird. Dies ist eine Beschränkung des AmigaDOS, nicht von Opus.

Sie können von hier direkt alle Unterpunkte dieses Abschnitts anwählen. Der mit einem (*) gekennzeichnete Unterpunkt ist der, in dem Sie sich aktuell befinden. Benutzen Sie zum Blättern bitte die Knöpfe des Anzeigeprogramms.

- Einfügen von Menüseparatoren
- *
- Die Hotkeys eines Menüs

- Die Menüs des Menüeditors
 - Hauptinhalt
 - Kapitelinhalt
 - Index

1.16 Die Menüs des Menüeditors

13.4.3 Die Menüs des Menüeditors

Wie in den anderen Editoren von Opus 5, gibt es auch hier noch Funktionen, die Sie über Menüs abrufen können.

Das Projekt-Menü

Neu:

Erzeugt eine neue, leere Menüliste.

Öffnen:

Erlaubt es Ihnen, aus dem dargestellten Dateiauswahlfenster einen neuen Satz Menüs einzuladen.

Beim ersten Start benutzt Opus 5 einen vorgegebenen Dateinamen für das Popup- und das Benutzermenü. Wenn Sie später eine neue Menüliste unter anderem Namen laden, wird dieser Name beibehalten und intern als Referenz für die benutzte Menüliste verwendet. Speichern Sie eine Menüliste, wird sie unter ihrem alten Namen gespeichert, es sei denn, Sie benutzen die Funktion "Speichern als". Speichern Sie die Umgebungsdatei neu ab, wird der Dateiname der aktuell benutzten Menüliste mit abgespeichert und ab sofort bei jedem Start von Directory Opus verwendet.

Speichern:

Speichert die Menüliste unter ihrem aktuellen Namen ab.

Speichern als:

Speichert die Menüliste unter dem von Ihnen neu gewählten Namen ab.

Verlassen:

Verlässt den Editor (entspricht "Abbruch").

Das Bearbeiten-Menü

Auf Vorgaben zurücksetzen:

Setzt die Menüliste auf die Standardwerte von Opus 5 zurück, wie sie bei der Installation definiert waren. Diese Standardwerte sind nicht in Opus 5 eingebaut, sondern befinden sich als Datei auf der Disk und werden bei Anwahl dieser Funktion geladen. Für eine korrekte Funktion von Opus 5 sollten Sie Voreinstellungsdateien, die auf "_Default" enden, nie überschreiben. Anderenfalls müssten Sie Opus 5 neu installieren, um an die Standardwerte zu kommen.

Zuletzt gespeichertes:

Lädt die zuletzt gespeicherte Menüliste erneut und setzt die Anzeige zurück.

Zurücksetzen:

Setzt die Menüliste im Editor auf die Werte zurück, die sie beim Öffnen des Editors hatte.

Sie können von hier direkt alle Unterpunkte dieses Abschnitts anwählen. Der mit einem (*) gekennzeichnete Unterpunkt ist der, in dem Sie sich aktuell befinden. Benutzen Sie zum Blättern bitte die Knöpfe des Anzeigeprogramms.

Einfügen von Menüseparatoren

Die Hotkeys eines Menüs

*

Die Menüs des Menüeditors

Hauptinhalt

Kapitelinhalt

Index

1.17 Der Knopfbankeditor

13.5 Der Knopfbankeditor

Directory Opus 5 ermöglicht es Ihnen, Ihre eigenen Knopfbänke mit den von Ihnen bevorzugten Befehlen zu erzeugen. Sie erzeugen und verändern diese benutzerdefinierten Knöpfe mittels des Knopfbankeditors.

Der Knopfbankeditor erscheint automatisch, wenn Sie mittels des Menüpunktes "Knöpfe/Neu" eine neue Knopfbank erzeugen. Um eine bestehende Knopfbank zu bearbeiten, wählen Sie diese an und wählen dann "Bearbeiten" aus dem Knöpfe-Menü oder dem Popup-Menü der Knopfbank. Sie können auch durch Anwahl eines Knopfes mit gleichzeitig gedrückter Alt-Taste den Editor aufrufen.

Die aktuelle Werkzeugleiste der Dateilister kann mittels des Menüpunktes "Dateilister/Werkzeugleiste bearbeiten" oder durch Anwahl eines Knopfes der Werkzeugleiste mit gleichzeitig gedrückter Alt-Taste bearbeitet werden. Seit Opus 5.5 werden Werkzeugleisten mit dem normalen Knopfbankeditor bearbeitet, wie jeder andere Knopf auch. Es existieren lediglich ein paar winzige Einschränkungen, die gleich noch besprochen werden.

Mit diesem Editor können Sie jede auf dem Bildschirm sichtbare Knopfbank verändern. Obwohl dies nicht immer eine gute Idee ist, können Sie sogar mehrere Knöpfe gleichzeitig bearbeiten. Dies kann dann nützlich sein, wenn Sie die Funktionen, die Sie den Knöpfen zugewiesen haben, miteinander vergleichen wollen.

Abb.:Der Knopfbankeditor.

Eine Knopfbank wird entweder in Text- oder in grafischer Darstellung verwendet und ist in Spalten und Reihen organisiert. Wenn Sie erst einmal eine Knopfbank erzeugt haben, können Sie die Größe des Knopfbankfensters beliebig verändern und so viele Knöpfe darin unterbringen, wie Sie wollen.

Für Textknöpfe gilt, daß das Knopfbankfenster horizontal auf jede beliebige Größe gebracht werden kann. Die Knöpfe im Fenster werden dabei in der Breite angepasst. Die Höhe des Knopfbankfensters ist durch die Anzahl der vorhandenen Reihen und die Größe des verwendeten Zeichensatzes begrenzt.

Für grafische Knöpfe gilt, daß die horizontale und vertikale Größe der Knopfbank durch die Größe der darin enthaltenen Piktogramme begrenzt wird.

Wählen Sie bei aktivierten Knopfbankeditor die Knopfbank, die Sie bearbeiten wollen und der Editor wird die Informationen zu dieser Knopfbank anzeigen. Die Anwahl eines Knopfes dieser Knopfbank führt dazu, daß dieser Knopf zu blinken beginnt, um den aktuell bearbeiteten Knopf anzuzeigen. Ein Doppelklick auf einen Knopf führt zum direkten Aufruf des Knopfeditors.

Der Knopfbankeditor ist unterteilt in drei Sektionen:
Bank, Knopf und Aussehen.

Die Optionen der Banksektion erlauben Ihnen die Kontrolle über die Anordnung und den Zeichensatz wie folgt:

Hinzu:

Fügt der angewählten Knopfbank eine neue leere Spalte oder Reihe hinzu. Neue Spalten werden rechts den vorhandenen angefügt, während neue Reihen unten angefügt werden. Nach dem Anfügen neuer Spalten oder Reihen ist es eventuell nötig, daß Sie die Größe des Knopfbankfensters anpassen, damit sie dessen Inhalt sinnvoll einsehen können.

Einf.:

Fügt links oder oberhalb der angewählten Position eine neue, leere Spalte

oder Reihe ein.

Löschen:

Löscht die Reihe oder Spalte, in der sich der aktuell angewählte Knopf befindet. Vorsicht! Dies löscht die komplette Reihe oder Spalte mitsamt allen darin enthaltenen Knöpfen und nicht nur den einzelnen, angewählten Knopf!

Umform.:

Eine sehr spezielle Funktion! Diese erlaubt es Ihnen, Reihen in Spalten und umgekehrt zu konvertieren, ohne dabei die Gesamtanzahl an Knöpfen in der Knopfbank zu verändern. Dabei wird auf einfache ganzzahlige Berechnungen zurückgegriffen, um die Vertauschung ordnungsgemäß durchzuführen.

Font:

Wählen Sie hier den Zeichensatz und seine Größe, der in dieser Knopfbank verwendet werden soll.

Die Knopfsektion des Editors bietet die Möglichkeit zur Bearbeitung und zu Operationen mit dem Clipboard:

Bearb.:

Hiermit rufen Sie den Knopfeditor auf, in dem Sie die Funktion, die Farben und andere Parameter des angewählten Knopfes verändern können.

Kopieren:

Kopiert den angewählten Knopf in die temporäre Zwischenablage.

Schneiden:

Entfernt den angewählten Knopf aus der Knopfbank und legt ihn zur späteren Verwendung in der temporären Zwischenablage ab.

Entfernen:

Entfernt den angewählten Knopf aus der Knopfbank. Der Inhalt des Knopfes geht dabei verloren, da er nicht in der Zwischenablage zwischengespeichert wird!

Farben zuweisen:

Dieser Schalter aktiviert ein kleines Fenster, in dem Sie den Knöpfen neue Vordergrund- (nur für Textknöpfe) und Hintergrundfarben zuweisen können, anstatt dies durch den Knopfeditor selbst zu erledigen. Aktivieren Sie diesen Schalter, erscheint ein Fenster mit einer Farbauswahl für Vordergrund und Hintergrund. Wählen Sie diese Farben und klicken Sie dann auf die Knöpfe, die mit dieser Farbkombination versehen werden sollen.

Zwischenablage zeigen:

Schaltet das Fenster der Zwischenablage an und aus. Die Zwischenablage ist immer vorhanden und kann mit den eben beschriebenen Knöpfen genutzt werden, wogegen dieser Schalter Ihnen zusätzlich die Möglichkeit bietet, daß Sie auf die Zwischenablage mittels "Nehmen & Ablegen" zugreifen können.

Ist der Schalter aktiviert, so sehen Sie ein kleines Fenster mit einem Verschiebepalken. Dies dient als temporäre Zwischenablage, während Sie Knöpfe bearbeiten. Sie können Knöpfe in und aus dieser Zwischenablage kopieren (auch mit "Nehmen & Ablegen").

Löschen:

Löscht alle Knöpfe aus dem temporären Speicher der Zwischenablage.

Die Aussehenssektion bietet für Opus 5.5 zahlreiche neue Optionen, die Ihnen helfen, das Aussehen und das Feeling jeder Knopfbank zu gestalten.

Kompletter Rahmen:

Ist dieser Schalter aktiviert, so wird für die Knopfbank ein normales Fenster genutzt, mit den Schaltern zum Schließen, Vergrößern, Tiefe, Verbergen und Inhalt verschieben. Ist dieser Schalter deaktiviert, so hat die Knopfbank ein kompaktes, elegantes Fenster mit nur einer winzigen Ziehleiste. Die horizontale Ziehleiste ist automatisch in der Größe an die Bildschirmauflösung angepasst, so daß Sie auf einem LoRes-Bildschirm nur halb so hoch wäre. Sie können ein Fenster an dieser Ziehleiste auch nach vorne bringen, indem Sie einen Doppelklick darauf ausführen. Wollen Sie das Popup-Menü der Knopfbank öffnen, so müssen Sie dies durch Anwahl der rechten Maustaste auf der Ziehleiste tun. Der einzige Nachteil der Knopfbänke im neuen Look ist, daß diese keine Rollbalken besitzen und Sie deshalb nicht mehr Knöpfe in einer solchen Knopfbank haben können, als auf den Bildschirm passen.

Ziehleiste:

Haben Sie "Kompletter Rahmen" abgeschaltet, so können Sie bestimmen, ob die Ziehleiste ein schmaler horizontaler Balken am oberen Rand oder ein schmaler vertikaler Balken am linken Rand sein soll. Sie können hierfür auch "Automatisch" anwählen, dann wird Opus entscheiden, welche Anordnung der Ziehleiste sinnvoller und kompakter ist.

Rahmenlose Knöpfe:

Durch Anwahl dieser Option werden Knopfbänke noch kompakter durch das Weglassen der Rahmen zwischen den Reihen und Spalten der Knöpfe. Dies kann sinnvoll sein, wenn Sie vorgefertigte grafische Knopfbilder nutzen wollen, die einen eigenen Rand mitgezeichnet haben.

SimpleRefresh:

Dies ändert die Methode, wie Opus den Inhalt der Knopfbank auffrischt, wenn diese verdeckt war. Normalerweise ist dies dem grafischen System des Amiga überlassen. Aktivieren Sie SimpleRefresh, so führt Opus den notwendigen Refresh direkt aus. SimpleRefresh benötigt weniger Speicher, kann aber in Abhängigkeit von Ihrem System langsamer sein.

Keine 'Eselsohren' :

Aktivieren Sie diese Funktion, wenn Sie die 'Eselsohren' unterdrücken wollen, die normalerweise anzeigen, daß ein Knopf Zusatzfunktionen für die rechte oder die mittlere Maustaste oder für ein Popup-Menü definiert hat.

Sie können von hier direkt alle Unterpunkte dieses Abschnitts anwählen.

Verschieben einer Knopfbank

Die Werkzeugleiste des Dateilisters

Eine Werkzeugleiste als Beispiel

Das Bearbeiten der Werkzeugleiste

Sie können weiterhin direkt alle Abschnitte dieses Kapitels anwählen. ←

Der mit einem (*) gekennzeichnete Abschnitt ist der, in dem Sie sich aktuell befinden. Benutzen Sie zum Blättern bitte die Knöpfe des Anzeigeprogramms.

Die Editoren von Opus

Der Funktionseditor

Der Knopfeditor

Der Menüeditor

*

Der Knopfbankeditor

Hauptinhalt

Kapitelinhalt

Index

1.18 Verschieben einer Knopfbank

13.5.1 Verschieben einer Knopfbank

Normalerweise würden Sie die neue Position einer Knopfbank einfach durch das Verschieben an der Titelzeile des Knopfbankfensters ausführen. Wenn Sie aber ein sehr schmales Knopfbankfenster benutzen, kann es sein, daß der Bereich der Titelzeile, der dem Verschieben dient, von den Größen- oder Vordergrund-/Hintergrund-Symbolen überdeckt wird (speziell, wenn Sie kleine grafische Knöpfe benutzen). Deshalb hat jedes Knopfbankfenster noch eine verborgene Möglichkeit zum Verschieben. Positionieren Sie den Mauszeiger auf dem linken Fensterrand der Knopfbank und halten den linken Mausknopf gedrückt, so können Sie das Knopfbankfenster auch auf diese Art und Weise verschieben.

Sie können von hier direkt alle Unterpunkte dieses Abschnitts anwählen. Der mit einem (*) gekennzeichnete Unterpunkt ist der, in dem Sie sich aktuell befinden. Benutzen Sie zum Blättern bitte die Knöpfe des Anzeigeprogramms.

*

Verschieben einer Knopfbank

Die Werkzeugleiste des Dateilisters

Eine Werkzeugleiste als Beispiel

Das Bearbeiten der Werkzeugleiste

Hauptinhalt

Kapitelinhalt

Index

1.19 Die Werkzeugleiste des Dateilisters

13.5.2 Die Werkzeugleiste des Dateilisters

Wie Sie wohl schon bemerkt haben, besitzen die Dateilister von Opus 5 eine optionale Werkzeugleiste, die aus einer Reihe kleiner Piktogramme aufgebaut ist. Jedes dieser Piktogramme ist ein ganz normaler Knopf, für den Sie verschiedene Belegungen für die Aktivierung mit der linken, mittleren und rechten Maustaste definieren können.

Da Werkzeugleiste nichts anderes als besondere Arten von Knöpfen sind, werden diese ab Opus 5.5 mit dem normalen Knopfeditor bearbeitet.

Standardmäßig werden bei der Installation von Opus 5 gleich einige Beispieldateien installiert, aus denen Sie dann eine Werkzeugleiste wählen können. Sie können die Piktogramme und die ausgeführten Funktionen dieser Beispiele ganz nach Ihren Wünschen ändern. Standardmäßig wird beim Starten von Opus 5 die Datei "Buttons/Toolbar" geladen. Sie können sich allerdings auch eine eigene Werkzeugleiste definieren, wie Sie sie wünschen. Es ist sogar möglich, für jeden Dateilister eine eigene Werkzeugleiste zu definieren. Wie dies geht, lesen Sie bitte beim internen Befehl Set nach.

Sie können von hier direkt alle Unterpunkte dieses Abschnitts anwählen. Der mit einem (*) gekennzeichnete Unterpunkt ist der, in dem Sie sich aktuell befinden. Benutzen Sie zum Blättern bitte die Knöpfe des Anzeigeprogramms.

Verschieben einer Knopfbank

*

Die Werkzeugleiste des Dateilisters

Eine Werkzeugleiste als Beispiel

Das Bearbeiten der Werkzeugleiste

Hauptinhalt

Kapitelinhalt

Index

1.20 Eine Werkzeugleiste als Beispiel

13.5.3 Eine Werkzeugleiste als Beispiel

In der untenstehenden Grafik sehen Sie die in Opus 5 standardmäßig eingebundene Werkzeugleiste mit einer Beschreibung der Funktionen für die linke und die rechte Maustaste. Sie können diese leicht Ihren Bedürfnissen anpassen.

Sie können von hier direkt alle Unterpunkte dieses Abschnitts anwählen. Der mit einem (*) gekennzeichnete Unterpunkt ist der, in dem Sie sich aktuell befinden. Benutzen Sie zum Blättern bitte die Knöpfe des Anzeigeprogramms.

Verschieben einer Knopfbank

Die Werkzeugleiste des Dateilisters

*

Eine Werkzeugleiste als Beispiel

Das Bearbeiten der Werkzeugleiste

Hauptinhalt

Kapitelinhalt

Index

1.21 Das Bearbeiten der Werkzeugleiste

13.5.4 Das Bearbeiten der Werkzeugleiste

Zum Bearbeiten der Werkzeugleiste wählen Sie bitte den Menüpunkt "Werkzeugleiste bearbeiten" aus dem "Dateilister"-Menü oder wählen Sie eines der Piktogramme der Werkzeugleiste mit gleichzeitig gedrückter "Alt"-Taste an. Mit der letzteren Aktion können Sie direkt den angewählten Knopf bearbeiten. Hierdurch rufen Sie den Knopfeditor auf, der für die Werkzeugleiste einige Extramenüs bietet. Diese sind:

Das Projekt-Menü

Neu:

Erzeugt eine neue, leere Werkzeugleiste.

Öffnen:

Erlaubt es Ihnen, aus dem Dateiauswahlfenster eine andere Werkzeugleiste einzuladen.

Beim ersten Start benutzt Opus 5 einen vorgegebenen Dateinamen für die Werkzeugleiste. Wenn Sie später eine neue Werkzeugleiste unter anderem Namen laden, wird dieser Name beibehalten und intern als Referenz für die benutzte Werkzeugleiste verwendet. Speichern Sie eine Werkzeugleiste, wird Sie unter ihrem alten Namen gespeichert, es sei denn, Sie benutzen die

Funktion "Speichern als". Speichern Sie die Umgebungsdatei neu ab, wird der Dateiname der aktuell benutzten Werkzeugleiste mit abgespeichert und ab sofort bei jeden Start von Directory Opus verwendet.

Speichern:

Speichert die Werkzeugleiste unter ihrem alten Namen ab.

Speichern als:

Speichert die Werkzeugleiste unter dem von Ihnen neu vergebenen Namen ab.

Verlassen:

Verlässt den Editor (entspricht dem Knopf "Abbruch").

Das Bearbeiten-Menü

Auf Vorgaben zurücksetzen:

Setzt die Werkzeugleiste auf die Standardwerte von Opus 5 zurück, wie sie bei der Installation definiert waren. Diese Standardwerte sind nicht in Opus 5 eingebaut, sondern befinden sich als Datei unter dem Name "Buttons/Toolbar_Default" auf der Disk und werden bei Anwahl dieser Funktion geladen. Ebenso werden die darin definierten Piktogrammdateien geladen. Für eine korrekte Funktion von Opus 5 sollten Sie diese Voreinstellungsdatei nie überschreiben. Anderenfalls müssten Sie Opus 5 neu installieren, um an die Standardwerte zu kommen.

Zuletzt gespeichertes:

Lädt die zuletzt gespeicherte Werkzeugleiste erneut und setzt die Anzeige zurück.

Zurücksetzen:

Setzt die Werkzeugleiste im Editor auf die Werte zurück, die sie beim Öffnen des Editors hatte.

Sie können von hier direkt alle Unterpunkte dieses Abschnitts anwählen. Der mit einem (*) gekennzeichnete Unterpunkt ist der, in dem Sie sich aktuell befinden. Benutzen Sie zum Blättern bitte die Knöpfe des Anzeigeprogramms.

Verschieben einer Knopfbank

Die Werkzeugleiste des Dateilisters

Eine Werkzeugleiste als Beispiel

*

Das Bearbeiten der Werkzeugleiste

Hauptinhalt

Kapitelinhalt

Index
