scout-39

COLLABORATORS

	TITLE : scout-39	

ACTION	*NAME*	*DATE*	*SIGNATURE*
WRITTEN BY		February 7, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

Chapter 1

scout-39

1.1 scout-39.guide

```
                                Scout 37.124
            Release 2.5
           Benutzer Handbuch
Copyright (C) 1994-95 Andreas Gelhausen



Introduction
          Was ist Scout?


Copyright
             Was man vor dem Kopieren wissen sollte

Disclaimer
            Keine Garantie

Giftware
              Scout ist Giftware


System Requirements
  Was zum Betrieb nötig ist

Installation
          Wie installiert man Scout?


Using Scout
           Wie benutzt man Scout?

Scout and AmiTCP
      Was Scout für AmiTCP bietet

Scout without MUI
    MUI ist nicht unbedingt erforderlich!
```

1.2 scout-39.guide/Introduction

Was ist Scout?
==========

Scout ist ein Systemmonitor, d.h. viele für den reibungslosen Betrieb des Rechners notwendige Strukturen -- wie z.B. Tasks, Ports, Assigns, System-Erweiterungen, residente Befehle, Interrupts, usw. -- können angeschaut und auf viele dieser Strukturen können auch bestimmte Aktionen ausgeführt werden.

Es können zum Beispiel Tasks und Prozesse eingefroren, Windows und Screens geschlossen, Semaphore freigegeben und Interrupts aus dem System entfernt werden.

Scout bietet zusätzlich die Möglichkeit, via AmiTCP auch andere Rechner beobachten und gegebenenfalls auch dort auf viele Strukturen zugreifen zu können.

Fast alle der implementierten Funktionen stehen auch als Shell-Parameter zur Verfügung. Das Magic User Interface ist nur für die grafische Benutzungsoberfläche notwendig und demnach nicht unbedingt erforderlich.

1.3 scout-39.guide/Copyright

Copyright
=========

1.4 scout-39.guide/Disclaimer

Keine Garantie
==========

Es wird nicht garantiert, daß das Programm fehlerfrei ist und immer ordnungsgemäß arbeitet. Sie benutzen es auf eigene Gefahr. Für Folgeschäden, gleich welcher Art, die durch die Benutzung des Programmes Scout entstehen, übernimmt der Autor keine Haftung.

1.5 scout-39.guide/Giftware

Giftware
========

Scout 37.124 ist Giftware, d.h. wenn Ihnen das Programm gefällt, und Sie es demnach auch benutzen, dann sollten Sie dem Autor für den Aufwand, den er bei der Entwicklung des Programmes gehabt hat, eine kleine Aufmerksamkeit zukommen lassen.

Für kleine Geschenke jeglicher Art stehe ich immer gern zur Verfügung. =:^)

Ansonsten darf das Programm frei benutzt werden!

1.6 scout-39.guide/System Requirements

Systemanforderungen
==========

Scout benötigt mindestens die Kickstart Version 2.04.

Möchten Sie das Programm mit der grafischen Benutzungsoberfläche benutzen, dann müssen Sie die MUI-Version 2.1 oder eine höhere Version von MUI installieren. Siehe auch
MUI und wo man es bekommt
.

Um die Netz-Funktionen von Scout benutzen zu können, sollten Sie

mindestens die AmiTCP-Version 4.0 installiert haben. Siehe auch

AmiTCP und wo man es bekommt
.

1.7 scout-39.guide/MUI

MUI - MagicUserInterface
========================

MUI ist ein System zum Erzeugen und Unterstützen von grafischen Benutzungsoberflächen. Mit der Hilfe eines Konfigurationsprogrammes bekommt der Benutzer einer MUI-Applikation die Möglichkeit das Aussehen dieser Applikation seinem Geschmack anzupassen.

MUI wird als Shareware vertrieben. Um ein vollständiges Programmpaket zu bekommen, das viele Beispiele und mehr Informationen über die Registrierung beinhaltet, sollten Sie auf lokalen Bulletin Boards oder Public Domain Disketten nach einem File namens muiXXusr.lha Ausschau halten (XX steht für die letzte Versionsnummer).

Sie können sich auch direkt registrieren lassen, indem Sie 30.- DM oder 20.- US$ an die folgende Adresse schicken:

Stefan Stuntz
Eduard-Spranger-Straße 7
80935 München
GERMANY

1.8 scout-39.guide/AmiTCP

AmiTCP
======

AmiTCP ist ein TCP/IP Protokoll-Stack für den Amiga. Die Demoversion 4.0 (oder neuer) sollte in jeder größeren Public-Domain-Sammlung oder auf dem AmiNet erhältlich sein. Fragen Sie den Amiga-Händler Ihres Vertrauens. =:^)

1.9 scout-39.guide/Installation

Installation
============

Für die Installation von Scout reicht es aus, nur das Programm scout selbst und die Datei scout.data in ein Verzeichnis Ihrer Wahl zu kopieren. Danach können Sie es sofort starten. Die Datei scout.data beinhaltet Daten von System-Erweiterungen.

1.10 scout-39.guide/Using Scout

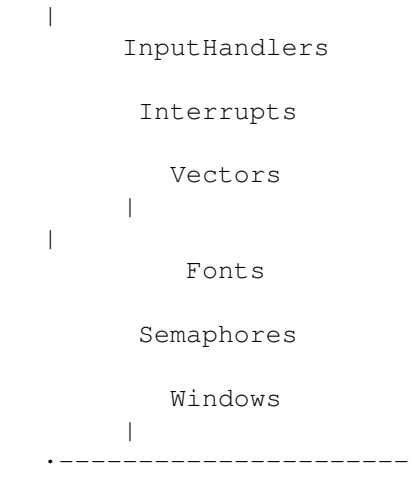
Wie wird Scout benutzt?
****

In diesem Kapitel wird die Benutzung von Scout über die grafische Benutzungsoberfläche beschrieben. Diese grafische Benutzungsoberfläche wurde mit MUI realisiert, das für die grafische Benutzung von Scout auch im System vorhanden sein muß. Siehe auch

Was ist MUI und wo bekommt man es?
.

Möchten Sie -- aus welchem Grund auch immer -- MUI nicht verwenden, dann sollten Sie sich den
Scout ohne MUI
anschauen.

Wird das Programm gestartet, so erscheint folgendes Fenster:



Jedes dieser oben dargestellten Gadgets steht für eine bestimmte Art von für das Betriebssystem notwendigen Strukturen.

Betätigen Sie eines dieser Gadgets, dann wird ein weiteres Fenster geöffnet, welches die jeweils dazugehörende Liste von Strukturen beinhaltet.

> Beispiel: Betätigen Sie das Tasks-Gadget, so wird ein Fenster mit der aktuellen Task-Liste des Systems geöffnet.

Diese ganzen Funktionen können auch jeweils über das Menu und durch eine Taste aufgerufen werden, die durch das unterstrichene Zeichen auf jedem Gadget bestimmt wird.

Mit diesem Programm können Sie auf viele dieser Strukturen bestimmte Aktionen ausführen lassen. Sollten Sie so etwas in Betracht ziehen, dann sollten Sie sich bewußt sein, was Sie tun.

> Achtung: Unsachgemäße Manipulation der System-Strukturen kann zum Absturz des Systems führen. In schweren Fällen kann dies einen Datenverlust zur Folge haben.

Hinweis: Da es für die Anleitung eines solchen Programmes zu aufwendig wäre, die angegebenen Strukturen bis ins letzte Detail zu erklären, wundern Sie sich bitte nicht, daß einige Detail-Informationen fehlen.

Da über diese Dinge schon Bücher über Bücher geschrieben wurden, verweise ich an dieser Stelle auf die dafür vorgesehene Fachliteratur!

1.11 scout-39.guide/Assigns

```
Assigns
=======
```

Ein Assign weist einem Verzeichnis einen logischen Namen zu.

Wenn Sie zum Beispiel einem Verzeichnis DH0:Daten/Dokumente den

```
logischen Namen Texte: zuweisen, dann können Sie auf eine Datei
Dateiname, die sich in diesem Verzeichnis befindet, auch durch die
Angabe von 'Texte:Dateiname' zugreifen.

Spalteneinträge
---------------

Address
     An dieser Adresse beginnt die Struktur eines Assign-Eintrages.

Name
     Logischer Name eines Verzeichnisses oder Gerätes

Path
     Hier steht der Pfad des Verzeichnisses.

Aktionen
--------

Update
     Betätigen Sie dieses Gadget, dann wird die Liste erneut
     eingelesen.

Print
     Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die Liste der Assigns zum
     Drucker schicken oder in eine Datei Ihrer Wahl ausgeben lassen.

Remove
     Mit dieser Funktion wird der ausgewählte Assign-Eintrag aus dem
     System entfernt.

Exit
     Das Assigns-Fenster wird geschlossen.
```

1.12 scout-39.guide/Devices

```
                Devices
=======

   Ein Device, das sich in dieser Liste befindet, ist -- wie auch eine
Library (siehe
                Libraries
                ) -- eine Ansammlung von Funktionen bzw.
Routinen, denen bestimmte Aufgaben zugedacht wurden.

   Das trackdisk.device zum Beispiel beinhaltet Funktionen für die
Handhabung von Disketten bzw. der Laufwerke.

Spalteneinträge
---------------

Address
     Adresse der Device-Struktur
```

ln_Name
     Name eines Devices

ln_Pri
     Priorität eines Devices

OpenC
     Zähler, der angibt, wie oft das Device geöffnet wurde.

RPC
     RPC steht für RAM Pointer Count und gibt an, wieviele
     Sprungadressen des Devices ins RAM zeigen. So eine ins RAM zeigende
     Einsprungadresse weist auf ein Programm (z.B. den SetPatch-Befehl)
     hin, welches die alte Funktion verbessern bzw. erneuern möchte,
     indem es einfach die Sprungadresse der Funktion durch die Adresse
     einer eigenen Funktion ersetzt.

     Viele Viren hängen sich auf diese Weise ins System. Diese
     Tatsache soll Sie aber jetzt nicht in Panik versetzen, da es sich
     in den meisten Fällen um kleine Patch-Programme -- wie den
     SetPatch-Befehl von Commodore -- handelt.

     Sollten alle Sprungadressen eines Devices ins RAM zeigen, dann hat
     es seinen Programmcode im RAM stehen. Ein solcher RPC-Eintrag
     besteht aus drei Sternen, da es in dem Fall unwichtig ist, wieviele
     Sprungadressen ins RAM zeigen.

ln_Type
     Typ dieser Struktur (Hier sollte normalerweise device stehen.)

Aktionen

Update
     Die Device-Liste wird erneut ausgelesen.

Print
     Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die Liste der Devices zum
     Drucker schicken oder in eine Datei Ihrer Wahl ausgeben lassen.

Remove
     Mit dieser Funktion wird das ausgewählte Device entfernt.
     Voraussetzung hierfür ist allerdings, daß es von keinem Programm
     mehr benutzt wird bzw. der OpenC gleich Null ist.

Priority
     Die Prioritat des Devices kann hier von Ihnen verändert werden.
     Hierzu erscheint ein kleines Fenster, in dem Sie eine neue
     Priorität angeben können. Durch die veränderte Priorität
     bekommt das Device eventuell einen neuen Platz in der Device-Liste.

More
     Ein zusätzliches Fenster wird geöffnet, in dem Sie weitere
     Details des selektierten Devices finden.

     Sie erreichen dasselbe, indem Sie einfach einen Doppelklick auf den
     jeweiligen Device-Eintrag ausführen.

Exit
     Das Devices-Fenster wird geschlossen.

1.13 scout-39.guide/Expansions

Expansions (System-Erweiterungen)
==========

   Neben den Informationen über die verwendeten Prozessoren und Custom Chips wird dem Benutzer auch eine Liste aller System-Erweiterungen geboten, die zur Zeit dem System zur Verfügung stehen (Grafikkarten, Speichererweiterungen usw.).

Spalteneinträge

BoardAddr
     Das ROM der Karte ist ab dieser Adresse im Speicher zu finden. Sollte es sich bei der Karte um eine Speichererweiterung handeln, ist hier die Anfangsadresse des konfigurierten Speichersegmentes zu finden.

BoardSize
     Handelt es sich bei dem Listen-Eintrag um eine Speichererweiterung, dann steht hier die Byte-Anzahl, die dem System durch diese Karte als Speicher zur Verfügung gestellt wird.

     Bei normalen Karten wird hier nur die Größe des zur Karte gehörenden ROMs angegeben.

Manufacturer
     Herstellernummer, die von Commodore vergeben wird.

Product
     Produktnummer, die der System-Erweiterung vom Hersteller gegeben wird.

Serial#
     Seriennummer der Karte (Dieser Eintrag wird von den meisten Karten nicht benutzt.)

Aktionen

Print
     Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die Liste der Expansions zum Drucker schicken oder in eine Datei Ihrer Wahl ausgeben lassen.

More
     Beim Betätigen dieses Gadgets erhalten Sie mehr Informationen über die selektierte System-Erweiterung in einem zusätzlichen Fenster.

Sie erreichen dasselbe, indem Sie einfach einen Doppelklick auf den jeweiligen Eintrag der Liste ausführen.

Exit
Das Expansions-Fenster wird geschlossen.

Unbekannte System-Erweiterungen

Wenn Sie eine System-Erweiterung durch einfaches Anklicken des jeweiligen Eintrages mit der Maus selektieren, dann erhalten Sie den Namen der Herstellerfirma und die Bezeichnung der Karte in dem dafür vorgesehenen Textfeld unterhalb der Liste. Das passiert natürlich nur, sofern mir diese Daten bei der Erstellung der jeweiligen Programmversion von Scout bekannt waren!

Sollten diese Angaben fehlen oder nicht mit den Daten Ihrer System-Erweiterungen übereinstimmen, so möchte ich Sie bitten, mir die folgenden Daten zuzusenden, damit ich sie dem Programm beifügen bzw. sie korrigieren kann. In der nächsten Version der Datei scout.data sollten diese Angaben dann vorhanden sein.

Daten zur Erfassung einer nicht namentlich genannten Erweiterung:

1. Herstellernummer (Manufacturer)
2. Produktnummer (Product)
3. Name des Herstellers
4. Bezeichnung der Hardware

Seien Sie hierbei bitte so genau wie möglich. Die Version der Erweiterung oder auch noch andere Angaben können hierbei nicht schaden.

1.14 scout-39.guide/Fonts

Fonts
=====

Alle Zeichensätze, die sich zur Zeit im System befinden bzw. von Programmen benutzt werden, sind in dieser Liste zu finden.

Spalteneinträge

YSize
Vertikale Größe des Zeichensatzes

Count
Zähler, der angibt, von wievielen Programmen der Zeichensatz gerade benutzt wird.

Type
Steht an dieser Stelle ROMFONT, so befindet sich dieser Zeichensatz im ROM. Bei DISKFONT wurde er von Diskette bzw.

```
     Festplatte geladen.

Name
     Name des Zeichensatzes

Aktionen
--------

Update
     Die Liste der Zeichensätze wird aktualisiert.

Print
     Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die Liste der Fonts zum
     Drucker schicken oder in eine Datei Ihrer Wahl ausgeben lassen.

Close
     Hiermit kann ein Zeichensatz geschlossen werden. Count verringert
     sich dann um eins.

Remove
     Mit dieser Funktion kann ein Zeichensatz aus dem System (Speicher)
     entfernt werden, vorausgesetzt er wird von keinem Programm mehr
     benötigt und befindet sich nicht im ROM.

Exit
     Das Fonts-Fenster wird geschlossen.
```

1.15 scout-39.guide/InputHandlers

```
Inputhandler
============

   Inputhandler kümmern sich um die Benutzereingaben, die im System
ankommen (Tastendrücke, Mausklicks, usw.). Sie stehen wie an einem
Fließband in einer Reihe und werten diese Eingaben aus. Der
Inputhandler mit der höchsten Piorität bearbeitet diese Eingaben
zuerst. Kann er mit den Eingaben nichts anfangen, reicht er sie in der
Regel an den nächsten Inputhandler weiter.

   Das System benutzt normalerweise für seinen Inputhandler die
Priorität 50. Möchte also ein Inputhandler die Benutzereingaben vor
dem System bekommen, braucht er eine höhere Priorität.

Spalteneinträge
---------------

ln_Name
     Name des Inputhandlers

ln_Pri
     Priorität des Inputhandlers

is_Data
     Ab dieser Adresse sind die Daten des Inputhandlers im Speicher zu
```

finden.

is_Code
Diese Adresse zeigt zum Programmcode des Inputhandlers. Sollte diese Adresse ins RAM zeigen, so wird sie andersfarbig dargestellt. Der Inputhandler des Betriebssystems hat seinen Programmcode im ROM.

Ein paar Viren klinken sich als Inputhandler ins System. Bei denen zeigt dann auch die is_Code-Adresse ins RAM. Wiederum gilt auch in einem solchen Fall: Nicht gleich die Panik bekommen, es gibt genug normale Programme, die so verfahren.

Aktionen

Update
Die Liste der Inputhandler wird auf den neuesten Stand gebracht.

Print
Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die Liste der InputHandlers zum Drucker schicken oder in eine Datei Ihrer Wahl ausgeben lassen.

Remove
Ein Inputhandler kann mit Hilfe dieser Funktion aus dem System entfernt werden. Hierbei zieht man dem System aber eventuell den Stuhl unter dem Hintern weg. Das System kann dabei leicht abstürzen!

Priority
Die Priorität des Inputhandlers kann auf einen bestimmten Wert gesetzt werden. Wird die Priorität eines Inputhandlers verringert, kann es passieren, daß Programme nicht mehr auf bestimmte Dinge (z.B. das Drücken einer bestimmten Taste) reagieren, da ein Inputhandler mit einer höheren Priorität diese absorbiert.

Auch diese Liste wird vom System nach den Prioritäten sortiert. Ändern Sie also die Priorität eines Inputhandlers, dann bekommt dieser eventuell einen neuen Platz in der Liste.

Exit
Das Fenster wird geschlossen.

1.16 scout-39.guide/Interrupts

Interrupts
==========

Interrupts sind bestimmte Ereignisse, auf die das Betriebssystem reagieren muß. Für jeden Interrupt-Typ stehen meist sogar mehrere Interrupt-Routinen zur Verfügung. Diese Interrupt-Routinen werden in einer Liste nach Prioritäten sortiert.

Sobald also ein bestimmter Interrupt auftritt, wird das laufende Programm solange unterbrochen, bis die zum jeweiligen Interrupt gehörende Liste der Interrupt-Routinen abgearbeitet wurde.

Spalteneinträge
---

ln_Name
: Diesem Text kann normalerweise entnommen werden, von welchem Programm die Interrupt-Routine installiert wurde und auch benötigt wird.

ln_Pri
: Priorität der Interrupt-Routine

is_Data
: Ab dieser Adresse sind im Speicher Daten zu finden, die zur Interrupt-Routine gehören.

is_Code
: Der Programmcode der Interrupt-Routine ist hier zu finden. Sollte diese Adresse ins RAM zeigen, so wird sie andersfarbig dargestellt.

NUM
: Diese Nummer beschreibt das Ereignis, bei dem die Interrupt-Routine aufgerufen wird. Eine kleine Information hierzu finden Sie im IntName-Eintrag des Interrupt-Detail-Fensters, das durch das Betätigen des More-Gadgets geöffnet wird.

  Beispiel: Nummer 5 bedeutet, daß die Interrupt-Routine bei jedem neuen Bildaufbau ihres Monitors aufgerufen wird, was bei einem 50 Hz Monitor 50 mal in der Sekunde passiert. (VERTB (vertical blank interval))

Aktionen

Update
: Die Liste der Interrupt-Routinen wird aktualisiert.

Print
: Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die Liste der Interrupt-Routinen zum Drucker schicken oder in eine Datei Ihrer Wahl ausgeben lassen.

Remove
: Mit dieser Funktion kann eine Interrupt-Routine aus der Liste entfernt werden. Sollte es sich bei der Interrupt-Routine allerdings um einen Interrupt-Handler handeln, kann Scout diese Aktionen nicht ausführen. Ist dies der Fall, dann steht in der Spalte IntType der Text Handler.

  Bei den Interrupt-Handlern vom audio.device kann dieses Problem z.B. gelöst werden, indem das audio.device entfernt wird. Das passiert unter anderem durch den Aufruf von avail flush, wenn das audio.device von keinem Programm mehr benutzt wird.

```
More
     Ein Fenster mit weiteren Informationen über den selektierten
     Interrupt wird geöffnet.

Exit
     Betätigen Sie dieses Gadget, dann wird das Fenster geschlossen.
```

1.17 scout-39.guide/Libraries

```
Libraries
=========

   Eine Library ist eine Ansammlung von Funktionen/Routinen
(Bibliothek), denen bestimmte Aufgaben zugedacht wurden.

Die graphics.library zum Beispiel beinhaltet Funktionen für die
Grafikdarstellung.

Spalteneinträge
---------------

Address
     Adresse einer Library

ln_Name
     Name einer Library

ln_Pri
     Priorität einer Library

OpenC
     Zähler, der angibt, wie oft die Library geöffnet wurde.

RPC
     RPC steht für RAM Pointer Count und gibt an, wieviele
     Sprungadressen der Library ins RAM zeigen. So eine ins RAM zeigende
     Einsprungadresse weist auf ein Programm (z.B. den SetPatch-Befehl)
     hin, welches die alte Funktion verbessern bzw. erneuern möchte,
     indem es einfach die Sprungadresse der Funktion durch die Adresse
     einer eigenen Funktion ersetzt.

     Viele Viren hängen sich auf diese Weise ins System. Diese
     Tatsache soll Sie aber jetzt nicht in Panik versetzen, da es sich
     in den meisten Fällen um kleine Patch-Programme -- wie den
     SetPatch-Befehl von Commodore -- handelt.

     Sollten alle Sprungadressen einer Library ins RAM zeigen, dann hat
     sie ihren Programmcode im RAM stehen. Ein solcher RPC-Eintrag
     besteht aus drei Sternen, da es in dem Fall unwichtig ist, wieviele
     Sprungadressen ins RAM zeigen.

ln_Type
     Typ dieser Struktur (Hier sollte normalerweise library stehen.)
```

Aktionen

Update
     Die Library-Liste wird erneuert.

Print
     Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die Liste der Libraries zum
     Drucker schicken oder in eine Datei Ihrer Wahl ausgeben lassen.

Remove
     Mit dieser Funktion wird die selektierte Library entfernt.
     Voraussetzung hierfür ist allerdings, daß sie von keinem
     Programm mehr benutzt wird bzw. der OpenC gleich Null ist.

     Einige Libraries lassen sich nicht mehr ohne einen Reset aus dem
     System entfernen. Es ist also nicht unbedingt verwunderlich, wenn
     Scout es einmal nicht schaffen sollte, eine Library zu entfernen!

Close
     Um eine Library aus dem System entfernen zu können, muß sie von
     allen Programmen wieder geschlossen worden sein. Dies ist der
     Fall, wenn der OpenC-Eintrag den Wert Null hat.

     Wenn Sie mit dieser Funktion eine Library schließen möchten,
     werden Sie gefragt, ob Sie die Library nur einmal oder gleich für
     alle Programme schließen möchten, die diese Library geöffnet
     haben.

     Wählen Sie hier also all, dann wird die Library so oft
     geschlossen, bis der OpenC gleich Null ist.

Priority
     Die Prioritat der Library kann von Ihnen verändert werden. Hierzu
     erscheint ein kleines Fenster, in dem Sie die neue Priorität
     angeben können. Durch die veränderte Priorität bekommt die
     Library eventuell einen neuen Platz in der Liste.

More
     Ein Fenster mit weiteren Informationen zur Library wird geöffnet.

Exit
     Das Libraries-Fenster wird geschlossen.

1.18 scout-39.guide/Locks

Locks
=====

   Ein Lock symbolisiert den Zugriff eines Programmes auf eine Datei
oder ein Verzeichnis. Auf diese Weise wird z.B. verhindert, daß eine
Datei gelöscht wird, während irgendein anderes Programm noch auf die
sich in der Datei befindenden Daten zugreift.

Bei etwas umfangreicheren Systemen kann der Aufbau der Liste etwas länger dauern! Mein eigenes System hat z.B. im Durchschnitt ca. 500 Lockeinträge, was gemessen an anderen Systemen noch nicht allzu viel ist. =:^)

Spalteneinträge

Access
Hier wird die Zugriffsart des Lock-Zugriffes angegeben. Dies kann ein Lese- (READ) oder ein Schreibzugriff (WRITE) sein. Sollte hier OWN stehen, dann handelt es sich nur um einen Lock, der zum Aufbau dieser Liste von Scout angefordert wurde.

Path
Pfad der Datei oder des Verzeichnisses

Aktionen

Update
Die Liste der Locks wird aktualisiert.

Print
Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die Liste der Locks zum Drucker schicken oder in eine Datei Ihrer Wahl ausgeben lassen.

Remove
Ein Lock wird mittels der UnLock()-Funktion der dos.library wieder freigegeben.

Pattern
Geben Sie hier ein Namensmuster an, so werden nur die Locks angezeigt, deren Pfad mit dem Namensmuster übereinstimmt.

Exit
Das Fenster wird geschlossen.

1.19 scout-39.guide/Memory

Memory (Speichersegmente)
==========

Die Einträge dieser Liste stellen die Speichersegmente Ihres Rechners dar. Sie finden dort mindestens den Eintrag Ihres Grafik-Speichers (CHIP-MEMORY), der fest in Ihren Rechner eingebaut ist.

Spalteneinträge
---

ln_Name
Name des Speichersegmentes (z.B. chip memory)

ln_Pri

```
     Priorität des Speichersegmentes

mh_Lower
     Anfangsadresse des Speichersegmentes

mh_Upper
     Endadresse des Speichersegmentes

Aktionen
--------

Print
     Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die Liste der
     Speichersegmente zum Drucker schicken oder in eine Datei Ihrer
     Wahl ausgeben lassen.

Priority
     Mit dieser Funktion können Sie bestimmen, welches Speichersegment
     bevorzugt vom System und den anderen Programmen benutzt werden
     soll, indem Sie diesem eine höhere Priorität geben als den
     anderen Speichersegmenten.

     Ausnahme: Wird der Typ des Speichers direkt bei der Anforderung
     eines Programmes angegeben, wird das erste Speichersegment
     benutzt, das die Anforderungskriterien erfüllt.

More
     Ein neues Fenster wird geöffnet. Dieses Fenster enthält weitere
     Daten zum selektierten Speichersegment.

Exit
     Das Memory-Fenster wird geschlossen.
```

1.20 scout-39.guide/Mounted Devs

```
Mounted Devices
===============

In dieser Liste finden Sie alle Ihre ansprechbaren Geräte (Laufwerke,
Festplatten usw.).

Spalteneinträge
---------------

Name
     Name des Gerätes

Unit
     Kennziffer des Gerätes (Bei DF2: steht hier z.B. normalerweise
     eine Zwei.)

Heads
     Anzahl der vorhandenen Lese- bzw. Schreib-Köpfe
```

```
Cyl
     Anzahl der Zylinder

State
     Zustand eines Gerätes, der z.B. angibt, ob eine Diskette im
     Laufwerk liegt oder ob die Diskette unlesbar ist.

DiskType
     Typ der Diskette (z.B. OFS (OldFileSystem), FFS (FastFileSystem),
     ...)

Handler or Device
     Hier wird angegeben, welcher Handler oder welches Device sich um
     den Zugriff auf das jeweilige Gerät kümmert.

     Beim Laufwerk DF0: wäre es z.B. in der Regel das trackdisk.device.
     Um also direkt auf die Sektoren von DF0: schreiben zu können,
     müßten Sie das trackdisk.device benutzen.

Aktionen
--------

Update
     Die Liste wird erneut eingelesen.

Print
     Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die Liste der Geräte zum
     Drucker schicken oder in eine Datei Ihrer Wahl ausgeben lassen.

More
     Ein weiteres Fenster mit mehr Informationen zum ausgewählten
     Gerät wird geöffnet.

Exit
     Das Fenster wird geschlossen.
```

1.21 scout-39.guide/Ports

```
Ports
=====

   Ports dienen der Kommunikation von Programmen. Dem Port eines
Programmes können Mitteilungen gesendet werden, auf die das Programm
reagieren soll.

Spalteneinträge
---------------

Address
     An dieser Adresse ist die Port-Struktur zu finden.

ln_Name
     Name des Ports
```

```
ln_Pri
     Priorität des Ports

mp_SigTask
     Name des Tasks, der für diesen Port zuständig ist.

Aktionen
--------

Update
     Die Liste der Ports wird aktualisiert.

Print
     Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die Liste der Ports zum
     Drucker schicken oder in eine Datei Ihrer Wahl ausgeben lassen.

Remove
     Der Port wird aus dem System entfernt.

Priority
     Mit Hilfe dieser Funktion kann die Priorität des Ports verändert
     werden.

More
     Ein neues Fenster wird geöffnet. Dieses Fenster enthält weitere
     Daten zum selektierten Port.

Exit
     Das Ports-Fenster wird geschlossen.
```

1.22 scout-39.guide/Resident Cmds

```
Resident Commands (Residente Befehle)
=====================================

   Alle Kommandos, die durch den Shell-Befehl resident resident gemacht
wurden, und die Befehle, die schon im ROM enthalten sind, werden hier
angezeigt.

   Dabei werden auch die Positionen und die Größen aller Hunks der
jeweiligen Befehle aufgelistet.

   Die hier behandelten 'residenten Befehle' haben nichts mit den im
nächsten Abschnitt beschriebenen 'residenten Strukturen' zu tun.

Spalteneinträge
---------------

Name
     Name des Befehls

UseCount
     Zähler, der angibt, wieviele Instanzen des Befehls zur Zeit des
     Listenaufbaus im System aktiv sind.
```

```
Lower
     Startadresse eines Hunks im Speicher

Upper
     Endadresse eines Hunks im Speicher

Size
     Größe des Hunks (Upper - Lower - 8 Bytes Overhead)

Aktionen
--------

Update
     Die Liste der residenten Befehle wird erneut eingelesen.

Print
     Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die Liste der residenten
     Befehle zum Drucker schicken oder in eine Datei Ihrer Wahl
     ausgeben lassen.

Remove
     Mit dieser Funktion wird der ausgewählte residente Befehl aus der
     Liste entfernt. Voraussetzung hierfür ist allerdings, daß er
     nicht mehr benutzt wird bzw. der UseCount gleich Null ist.

Exit
     Das Fenster wird geschlossen.
```

1.23 scout-39.guide/Residents

```
                Residents (Residente Strukturen)
================================

   Residente Strukturen (Residents) sind Code- bzw. Daten-Segmente (wie
zum Beispiel Libraries), die einen Reset überstehen. Sie sind
reset-fest.

   Die hier behandelten 'residenten Strukturen' haben nichts mit den im
vorigen Abschnitt beschriebenen 'residenten Befehlen' zu tun.

   Ein Programmierer hat nun die Möglichkeit sein Programm reset-fest
zu machen, indem er unter anderem eine Resident-Struktur initialisiert
und diese über die Kick-Vektoren (siehe
                Vectors
                ), die sich in der
ExecBase-Struktur (Basis der exec.library) befinden, ins System
einklinkt.

   Diese residenten Strukturen liegen demnach im RAM und ihre Adressen
werden andersfarbig dargestellt, um sie von den anderen residenten
Strukturen abzuheben.  Die residenten Strukturen, die über die
Kick-Vektoren ins System gekommen sind, werden, sofern überhaupt
solche residenten Strukturen vorhanden sind, am oberen Ende der Liste
```

```
eingefügt.

   Sollten Sie hier eine residente Struktur finden, die ins RAM zeigt,
dann ist Vorsicht geboten. Schauen Sie sich ihren Namen an, und wenn
Sie nicht ganz sicher wissen, worum es sich handelt, sollten Sie lieber
einmal den Virenkiller Ihres Vertrauens das System überprüfen lassen.

   Viele Viren machen sich auf diese Weise reset-fest!

Spalteneinträge
---------------

Address
     An dieser Adresse ist die residente Struktur zu finden.

ln_Name
     Name der residenten Struktur

rt_Pri
     Priorität der residenten Struktur

rt_IdString
     Identifikationstext der residenten Struktur

Aktionen
--------

Update
     Die Liste der residenten Strukturen wird aktualisiert.

Print
     Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die Liste der Residents zum
     Drucker schicken oder in eine Datei Ihrer Wahl ausgeben lassen.

More
     Ein neues Fenster mit mehr Informationen über die
     Resident-Struktur wird geöffnet.

Exit
     Das Residents-Fenster wird geschlossen.
```

1.24 scout-39.guide/Resources

```
                Resources (Ressourcen)
======================

   Eine Ressource ist -- wie auch eine Library (siehe
                Libraries
                ) und
ein Device (siehe
                Devices
                ) -- eine Ansammlung von Funktionen bzw.
Routinen, denen bestimmte Aufgaben zugedacht wurden.
```

Spalteneinträge

Address
Addresse der Ressource

ln_Name
Name der Ressource

ln_Pri
Priorität der Ressource

OpenC
Zähler, der angibt, wie oft die Ressource geöffnet wurde.

RPC
RPC steht für RAM Pointer Count und gibt an, wieviele Sprungadressen der Ressource ins RAM zeigen. So eine ins RAM zeigende Einsprungadresse weist auf ein Programm hin (wie z.B. den SetPatch-Befehl), welches die 'alte' Funktion verbessern bzw. erneuern möchte, indem es einfach die Sprungadresse der Funktion durch die Adresse einer eigenen Funktion ersetzt.

Sollten alle Sprungadressen einer Ressource ins RAM zeigen, dann hat sie ihren Programmcode im RAM stehen. Ein solcher RPC-Eintrag besteht aus drei Sternen, da es in dem Fall unwichtig ist, wieviele Sprungadressen ins RAM zeigen.

ln_Type
Typ der Struktur (Hier sollte normalerweise resource stehen.)

Aktionen

Update
Die Ressource-Liste wird neu eingelesen.

Print
Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die Liste der Resources zum Drucker schicken oder in eine Datei Ihrer Wahl ausgeben lassen.

Remove
Mit dieser Funktion wird die gewählte Ressource entfernt. Voraussetzung hierfür ist allerdings, daß sie von keinem Programm mehr benutzt wird bzw. der OpenC gleich Null ist.

Priority
Die Priorität der Ressource kann von Ihnen verändert werden. Hierzu erscheint ein kleines Fenster, in dem Sie die neue Priorität angeben können.

More
Wird dieses Gadget betätigt, dann erscheint ein zusätzliches Fenster mit weiteren Daten zur selektierten Ressource.

Exit

```
     Das Residents-Fenster wird geschlossen.

Beachte: Sollte bei OpenC und/oder RPC ein Strich stehen, so besitzt
die Ressource keine typische Library-Struktur (Hintereinanderreihung
von Sprungbefehlen und deren Sprungadressen).  Das passiert z.B. beim
Eintrag der FileSystem.resource.
```

1.25 scout-39.guide/Semaphores

```
Semaphores (Semaphore)
======================

   Semaphore sind normalerweise dafür da, den Zugriff auf bestimmte
Geräte zu handhaben, auf die nur eine bestimmte Anzahl von Programmen
zur Zeit zugreifen darf.

Beispiele:
  1. Auf einen Drucker darf nur ein Programm zur Zeit zugreifen, da
     sonst die zu druckenden Texte 'gemischt' würden.

  2. Wenn der SetPatch-Befehl von Commodore z.B. schon die Routinen des
     Betriebssystems gepatcht hat, dann soll er diese Patches beim
     nächsten Aufruf ja nicht nochmal ausführen. Zu diesem Zweck wird
     ein Semaphor eingerichtet. Der SetPatch-Befehl kann dadurch bei
     einem erneuten Start prüfen, ob er schon einmal ausgeführt
     worden ist.

Spalteneinträge
---------------

ln_Name
     Name des Semaphors

Nest
     Dieser Zähler zeigt, wie oft der Owner-Task den Semaphor benutzt.

Queue
     Hier wird angezeigt, wieviele Tasks den Semaphor besitzen möchten.

Owner
     Hier ist der Name des Tasks zu finden, dem der Semaphor zur Zeit
     gehört.

Aktionen
--------

Update
     Die Liste der Semaphore wird erneut eingelesen.

Print
     Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die Liste der Semaphore zum
     Drucker schicken oder in eine Datei Ihrer Wahl ausgeben lassen.
```

Obtain
     Hierdurch wird dem System vorgegaukelt, daß das Gerät, das File
     oder wofür der Semaphor sonst eingerichtet wurde, gerade benutzt
     wird. Der NestCnt-Eintrag erhöht sich hierbei um Eins.

Release
     Sollte ein Semaphor gerade benutzt werden, so machen Sie dem System
     mit dieser Funktion weis, daß dem nicht mehr so ist. Ein Programm,
     das den Semaphor beachtet, kann so eventuell versuchen, ein
     weiteres Mal auf das entsprechende Gerät zuzugreifen.

Remove
     Sofern der Semaphor nicht mehr benutzt wird, können Sie ihn anhand
     dieser Funktion aus dem System entfernen.

Exit
     Das Semaphores-Fenster wird geschlossen.

1.26 scout-39.guide/Tasks

Tasks
=====

   In dieser Liste befinden sich alle Tasks und Prozesse. (Prozesse sind
erweiterte Task-Strukturen.) Sie repräsentieren die Programme, die im
Augenblick im System ablaufen bzw. auf ein Ereignis warten.

Spalteneinträge
----

ln_Name
     Name des Tasks

ln_Type
     Typ der Struktur (task oder process)

ln_Pri
     Priorität des Tasks

NUM
     Hier steht die Nummer eines Prozesses, sofern dieser sich mit
     Hilfe des Befehles run abgekoppelt hat oder noch in einer Shell
     läuft. Ein Programm, das über die Workbench gestartet wurde, hat
     als NUM-Eintrag einen Strich, wie auch ein Programm, das sich
     selbständig von der Shell abgekoppelt hat.

State
     Dieser Eintrag zeigt den Zustand eines Tasks/Prozesses an. Der
     eigene Prozess von Scout, der ganz oben in der Liste zu finden ist,
     hat dort immer run stehen, weil er immer aktiv ist, wenn er die
     Task-Liste ausliest. =:^)

     Ein wait bedeutet hierbei, daß ein Task auf ein bestimmtes
     Ereignis wartet. Dies kann zum Beispiel das Betätigen eines

Gadgets sein.

Sollte sich ein Task im Zustand ready befinden, dann hat er zwar gerade etwas zu tun, wurde aber von der Abarbeitung eines anderen Prozesses unterbrochen (Multitasking-Prinzip).

SigWait
Signalmaske, auf die der Task wartet. Sollte ein Task im Zustand wait sein und diese Signalmaske den Wert Null ($00000000) haben, dann handelt es sich mit großer Wahrscheinlichkeit um einen Task, der sich 'aufgehängt' hat und vom Betriebssystem in der Schwebe gehalten wird. (suspend or reboot)

Aktionen

Print
Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die Liste der Tasks zum Drucker schicken oder in eine Datei Ihrer Wahl ausgeben lassen.

Freeze
Hiermit wird ein Task eingefroren. Er befindet sich zwar dann noch in der Task-Liste, bekommt aber keine Rechenzeit mehr vom System.

Achtung: Wenn Sie versuchen Tasks einzufrieren, die für das System lebenswichtig sind (wie z.B. der Task input.device), sollten Sie alle wichtigen Daten abgespeichert haben, da durch den folgenden Systemabsturz diese Daten sonst verloren sind.

Activate
Ein eingefrorener Task kann hiermit wieder aktiviert werden.

CPU
Hier finden Sie ein Textfeld und ein Cycle-Gadget. Das Textfeld gibt -- abhängig von dem Zustand des Cycle-Gadgets -- die verbrauchte CPU-Auslastung in Prozent an.

Für das Cycle-Gadgets gibt es drei Zustande:

off
In diesem Zustand wird die CPU-Auslastung nicht berechnet.

full
Wurde dieser Zustand gewählt, dann setzt Scout die verbrauchte CPU-Auslastung auf 100%, d.h. die Summe der CPU-Auslastungsprozente aller in der Liste stehenden Tasks und Prozesse ergibt immer 100%. Dies ist unabhängig von der wirklich verbrauchten Rechenzeit.

in %
In diesem Fall wird die wirklich verbrauchte CPU-Auslastung gemessen und in dem dafür vorgesehenen Textfeld angegeben. Dafür startet Scout den Task « Scout's cheat task », der mit der Priorität -128 die ganze nicht verbrauchte Prozessorzeit beanprucht.

Secs
Mit Hilfe dieses String-Gadgets können Sie bestimmen, in welchen

Intervallen die CPU-Auslastung gemessen wird, sofern Sie diese Funktion beim Cycle-Gadget mittels full oder in % überhaupt ausgewählt haben. Dieses Intervall sollte nicht zu klein gewählt werden, da es zu Ungenauigkeiten kommen kann und Scout dann die meiste Rechenzeit beansprucht. Intervalle kleiner 0.5 Sekunden machen nicht viel Sinn!

Update
Die Liste der Tasks und Prozesse wird erneut eingelesen.

Remove
Ein Task wird aus der Liste entfernt. Sollten Sie sich nicht ganz sicher sein, ob Sie den Task noch einmal brauchen, dann sollten Sie lieber die Freeze-Funktion benutzen. (Siehe auch Break!)

Signal
Sie können beim Benutzen dieser Funktion eine Signalmaske angeben, die darauf dem ausgewählten Task geschickt wird.

Break
Einem Task wird ein Break-Signal gesendet. Viele Tasks reagieren auf dieses Signal und beenden sich selbst. Reagiert der Task, der mit Hilfe von Scout aus dem System entfernt werden soll, auf dieses Signal, dann sollte er normalerweise den von ihm angeforderten Speicher wieder freigeben. Wird ein Task durch die Remove-Funktion entfernt, wird der von ihm benutzte Speicher nicht wieder freigegeben. Es bleiben dann sogenannte 'Speicherleichen' im System zurück.

Priority
Die Priorität eines Tasks kann hiermit verändert werden. Ein Task mit einer niedrigen Priorität bekommt erst vom System Rechenzeit zur Verfügung gestellt, wenn kein Task mit einer höheren Priorität Rechenzeit benötigt.

More
Ein weiteres Fenster wird geöffnet, das, je nachdem ob ein Task oder ein Prozess selektiert wurde, weitere Informationen zu dem Task oder dem Prozess beinhaltet.

Exit
Das Fenster mit der Task-Liste wird geschlossen.

1.27 scout-39.guide/Vectors

```
                Vectors (Spezielle Vektoren)
============================
```

Aktionen

Update
Die Vektoren werden erneut ausgelesen.

Print
     Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die Liste der Vektoren zum
     Drucker schicken oder in eine Datei Ihrer Wahl ausgeben lassen.

Exit
     Das Vectors-Fenster wird geschlossen.

Reset Vectors

   Mit Hilfe der Reset-Vektoren kann sich ein Programm reset-fest ins System einhängen. Sie haben einen Wert von Null, wenn sie nicht verbogen wurden. Benutzt ein Programm die Kick-Vektoren (KickTagPtr, KickMemPtr und KickCheckSum) um sich reset-fest zu machen, dann ist es auch in der Liste der residenten Strukturen zu finden. Siehe auch

                Residents
                .

Auto Vector Interrupts

   Die sieben Auto-Vektor-Interrupts, die hier angezeigt werden, sind bei einem System mit MC68000-Prozessor von Adresse $64 bis $7c zu finden. Die Prozessoren MC68010 und aufwärts besitzen ein Vektor-Basis-Register (VBR), das eine Verlegung der Interrupt-Tabelle ins FAST-RAM ermöglicht. Durch diese Verlegung ins FAST-RAM wird das System etwas beschleunigt. Scout berücksichtigt das VBR bei der Darstellung dieser Vektoren, vorausgesetzt es ist vorhanden und wird benutzt.

Interrupt Vectors

   Die hier angezeigten 16 Interrupt-Vektoren (IntVecs) befinden sich in der ExecBase-Struktur (der Basisstruktur der exec.library). Welche Aufgabe sie haben bzw. wie das Zusammenspiel der Auto-Vektor-Interrupts, der Interrupt-Vektoren und der Interrupt-Handler bzw. Interrupt-Server (siehe
                Interrupts
)
funktioniert, entnehmen Sie bitte der Fachliteratur.

1.28 scout-39.guide/Windows

Windows (Fenster)
=================

   In dieser Liste werden alle Screens mit den auf ihnen befindlichen Fenstern angezeigt. Screens werden andersfarbig dargestellt, damit sie sich besser von den Fenstern unterscheiden.

Spalteneinträge

```
---------------

Pos(x,y)
     Horizontale (X) und vertikale (Y) Position des Screens/Fensters

Size(x,y)
     Horizontale (X) und vertikale (Y) Größe des Screens/Fensters

Title
     Titel des Screens/Fensters

Aktionen
--------

Update
     Die Liste wird erneut eingelesen.

Print
     Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die Liste der Fenster zum
     Drucker schicken oder in eine Datei Ihrer Wahl ausgeben lassen.

Close
     Ihnen wird hiermit die Möglichkeit gegeben, Fenster und Screens
     zu schließen. Ein Screen wird dann mit all den Fenstern
     geschlossen, die sich auf ihm befinden.

ToFront
     Das von selektierte Element der Windows- und Screensliste wird in
     den Vordergrund geholt.

More
     Je nachdem, ob ein Screen oder ein Fenster in der Liste selektiert
     wurde, wird ein weiteres Fenster geöffnet, das weitere Daten zum
     Screen oder zum Fenster enthält.

Exit
     Das Windows-Fenster wird geschlossen.
```

1.29 scout-39.guide/Scout and AmiTCP

```
                Scout und AmiTCP
================

   Dieser Abschnitt soll Ihnen kurz erläutern, was Sie machen müssen,
um Ihren Rechner durch Scout und AmiTCP von einem anderen Rechner aus
beeinflussen zu können.

   Es werden hier bestimmte Kenntnisse zu AmiTCP vorausgesetzt. Wenn Sie
mit diesem Thema absolut nichts anfangen können, dann können Sie der
Anleitung von AmiTCP entnehmen, was es alles damit auf sich hat!
(Siehe auch
                AmiTCP und wo man es bekommt
                .)
```

Das Programm Scout dient unter AmiTCP als Client und als Server. Demnach brauchen Sie also neben der AmiTCP-Installation kein zusätzliches Programm, um Scout zusammen mit AmiTCP benutzen zu können.

Möchten Sie Ihren Rechner einem anderen System via Scout zugänglich machen, dann müssen Sie die nun folgenden zwei Schritte ausführen:

1. Fügen Sie dem File AmiTCP:db/services die Zeile scout 6543/tcp hinzu.

2. Jetzt fügen Sie bitte dem File AmiTCP:db/inetd.conf die Zeile scout stream tcp nowait root dh0:scout hinzu. Hierbei ist zu beachten, daß unter dem Pfad am Ende der Zeile wirklich das Programm Scout zu finden ist. Korrigieren Sie ggf. diesen Pfad in der Textzeile!

Das war's! Wenn Sie nun AmiTCP starten, dann ist Ihr Rechner prinzipiell von anderen System aus über Scout unter Verwendung der Optionen HOST, USER und PASSWORD erreichbar.

Beispiel: Wenn ich die Systemstrukturen meines Rechners von einem anderen System aus warten möchte. Dann müßte ich (natürlich mit einem anderen Passwort) Scout wie folgt aufrufen:

```
1> scout HOST crash.north.de USER atte PASSWORD secret
```

Wird die Option PASSWORD weggelassen, dann werden Sie nachträglich aufgefordert, das Passwort in der Shell einzugeben. Diese Variante ist sicherer, falls Sie nicht allein sind und Ihr Passwort nicht preisgeben möchten, da das Passwort, das Sie in der Shell eingeben, nicht dargestellt wird.

Auch die Option USER kann weggelassen werden. In diesem Fall nimmt AmiTCP an, daß derselbe Username verwendet werden soll, unter dem Sie sich derzeit in Ihrem System aufhalten.

Auch bei der Verwendung von AmiTCP sind Sie nicht daran gebunden MUI installiert zu haben. Alle Shell-Befehle (siehe

ARexx- und Shell-Befehle

) können auch zusammen mit AmiTCP verwendet werden.

Beispiel: Möchte ich z.B. die aktuelle Taskliste meines Rechners von einem anderen System aus ausgeben lassen. Dann müßte ich (natürlich wieder mit einem anderen Passwort) Scout wie folgt aufrufen:

```
1> scout HOST crash.north.de USER atte PASSWORD secret Tasks
```

Um die Angabe des korrekten Passwortes kommen Sie, wie jeder andere Benutzer, in 'keinem' Fall herum. Jeder, der Ihr System durch Scout beeinflussen möchte, muß ein Login auf Ihrem Rechner haben und sich korrekt identifizieren. Desweiteren gibt es bei AmiTCP durch einen Eintrag in der Datei AmiTCP:db/inet.access) auch die Möglichkeit, bestimmte Services für beliebige Systeme zu sperren. Wenn Sie mehr

darüber wissen möchten, dann sollten Sie sich die Anleitung von AmiTCP mal ein wenig genauer zu Gemüte führen. =;^)

Um weitere Informationen über die Optionen bzw. die durch Scout benutzbaren Befehle zu erhalten, siehe auch

Optionen
und

ARexx- und Shell-Befehle
.

1.30 scout-39.guide/Scout without MUI

Scout ohne MUI
==========

Scout bietet dem Benutzer die Möglichkeit, fast alle über die grafische Benutzungsoberfläche angebotenen Funktionen auch über die Shell zu verwenden, wobei MUI von Scout dann natürlich nicht benötigt wird.

Demzufolge müssen Sie MUI nicht unbedingt installiert haben, um Scout benutzen zu können! Wenn Sie allerdings eine grafische Benutzungsoberfläche bevorzugen, kommen Sie bei Scout nicht um MUI herum.

1.31 scout-39.guide/Options

Optionen
****

Für das Programm stehen ein paar Optionen zur Verfügung, die Sie benutzen können, wenn Sie das Programm starten. Diese Optionen können als Shell-Parameter oder als Tool Types von der Workbench benutzt werden. Dieser Abschnitt soll Ihnen den Verwendungszweck der Optionen erläutern.

Beispiel: In einer Shell werden die Optionen wie folgt benutzt:

```
1> scout option(s)
```

ICONIFIED
Format: ICONIFIED

Wird diese Option verwendet, dann startet Scout iconifiziert.

PORTNAME
Format: PORTNAME=portname

Der ARexx-Port von Scout kann mit Hilfe dieser Option in portname umbenannt werden. Wird diese Option nicht benutzt, dann bekommt der ARexx-Port von Scout den Namen SCOUT.X, wobei das X die Nummer der Scout-Inkarnation angibt.

TOOLPRI

Format: TOOLPRI=value

Diese Option erlaubt es Ihnen, die Task-Priorität von Scout auf einen bestimmten Wert value zu setzen. Dieser Wert value darf nur Werte von -128 bis 127 annehmen.

STARTUP

Format: STARTUP=command

Als Parameter kann dieser Option entweder der Name eines ARexx-Skripts oder ein ARexx-Befehl übergeben werden. Beide (das Skript oder der Befehl) werden beim Start von Scout ausgeführt.

Auf diese Weise kann zum Beispiel bei jedem Start des Programmes das Tasks-Fenster automatisch geöffnet werden. Dafür braucht nur der Befehl OpenWindow Tasks entweder der Option STARTUP übergeben werden oder in dem angegebenen ARexx-Skript enthalten sein.

INTERVALTIME

Format: INTERVALTIME=time

Diese Option erlaubt es, die Intervallzeit einzustellen, an der die Liste der Tasks regelmäßig erneuert wird, wenn die CPU-Funktion gewählt wurde.

CPUDISPLAY

Format: CPUDISPLAY=value

Durch die Variable value ist es möglich den Zustand des Cycle-Gadgets, das sich im Tasks-Fenster befindet, einzustellen. (Siehe auch
CPU
.)

* 1 bedeutet CPU: full

* 2 bedeutet CPU: in %

HOST

Format: HOST=hostname

Möchten Sie via AmiTCP auf einen anderen Rechner zugreifen, dann geben Sie hier bitte als hostname den Namen des gewünschten Rechners an.

USER

Format: USER=username

Diese Option dient dazu, um mit username den Namen des Accounts auszuwählen, über den Sie die Systemstrukturen des anderen Rechners verwalten möchten.

```
PASSWORD
     Format: PASSWORD=password

     Hier sollten Sie das notwendige Passwort angeben, das für das
     Einloggen an dem anderen Rechner notwendig ist.

COMMAND
     Format: COMMAND=commandline

     Diese Option, die als Shell-Option auch ohne das Schlüsselwort
     COMMAND benutzt werden kann, bietet Ihnen die Möglichkeit, einen
     der vielen Befehle zu benutzen, die Scout Ihnen via ARexx und
     Shell zur Verfügung stellt.

     Siehe auch
                ARexx- und Shell-Befehle
                .

SINGLEWINDOWS
     Format: SINGLEWINDOWS

     Diese Option sorgt dafür, daß jeweils nur ein Listenfenster und
     ein Detailfenster geöffnet sind. Leute, die nicht gewohnt sind,
     mit vielen Fenstern zu arbeiten, werden diese Option wohl zu
     schätzen wissen. =¦^)

SORT#?TYPE
     Format: SORT#?TYPE=number

     Viele Listen, die von Scout angezeigt werden, können nach
     bestimmten Kriterien sortiert werden. Das jeweilige
     Sortierkriterium kann durch ein Cycle-Gadget ausgewählt werden.

     SORT#?TYPE steht prinzipiell für jede der folgenden Optionen:
       SORTLIBRARIESTYPE, SORTDEVICESTYPE,
       SORTRESOURCESTYPE, SORTTASKSTYPE, SORTPORTSTYPE,
       SORTCOMMANDSTYPE, SORTASSIGNSTYPE und SORTLOCKSTYPE.

     SORT#?TYPE wird eine Dezimalzahl number übergeben, die für das
     jeweilige Sortierkriterium steht. Das erste (oberste) der jeweils
     zur Verfügung stehenden Sortierkriterien wird per Voreinstellung
     benutzt.

     Als Beispiel folgen hier nun die jeweiligen Nummern und deren
     Bedeutung für die Liste der Tasks:

       SORTTASKSTYPE=1: Die Taskliste wird nach Tasknamen sortiert.
       SORTTASKSTYPE=2: Die Taskliste wird nach Prioritäten sortiert.
```

1.32 scout-39.guide/Commands

ARexx- und Shell-Befehle

Bei Scout gibt es zwei Arten von Befehlen:

1. Befehle, die nur als Shell-Parameter von Scout zur Verfügung stehen

2. Befehle, die zusätzlich auch über die ARexx-Schnittstelle aufgerufen werden können

ARexx-Schnittstelle:

MUI gibt jeder seiner Applikationen automatisch eine ARexx-Port (ARexx-Schnittstelle). Demnach besitzt Scout also auch einen ARexx-Port, der normalerweise den Namen SCOUT.X hat, wobei das X die Nummer der Programm-Inkarnation angibt.

Der jeweilige Name des ARexx-Ports jeder Scout-Inkarnation wird auch in dem Fenster angezeigt, welches Sie durch die Auswahl des Project/About-Menüpunktes erhalten.

Verwendung von Tasknamen:

Ein Task oder ein Prozess, der von einer Shell aus gestartet wurde und sich nicht abgekoppelt hat, hat meistens einen Namen wie Background CLI oder CLI Process. Scout verwendet in der Task-Liste in einem solchen Fall nicht den 'richtigen' Namen des Tasks, sondern den Namen des jeweils ausgeführten Programmes.

> Beispiel: Starten Sie zum Beispiel das Programm DH0:Debug/Sushi ohne den Befehl run, dann wird bei Scout als Taskname DH0:Debug/Sushi angezeigt.

Einige Befehle von Scout erwarten als Parameter auch einen Tasknamen. Dieser Taskname muß auf die gleiche Weise angegeben werden, wie er bei Scout angezeigt wird.

Verwendung von Adressen:

Viele der folgenden Befehle benötigen als Parameter die Adressen bestimmter Strukturen. Diese Adressen können als hexadezimale Zahlen mit im Befehlsaufruf angegeben werden.

> Beispiel: Die folgenden drei Aufrufe sind syntaktisch korrekt:
>
> 1. scout FreezeTask AmiTCP:AmiTCP
> 2. scout FreezeTask 0x00204508
> 3. scout FreezeTask $00204508
>
> Der erste Aufruf friert den Prozess AmiTCP:AmiTCP ein, sofern dieser überhaupt vorhanden ist. Die beiden anderen Aufrufe können nur erfolgreich ausgeführt werden, wenn jeweils ein Task existiert, der an der Adresse $00204508 im System zu finden ist.

Befehle via Shell

Help

Format: Help

Dieser Befehl Help, der keine Parameter benötigt, ist wohl der wichtigste der nun folgenden Befehle. Er veranlaßt Scout, die Liste der verfügbaren Befehle auszugeben. =:^)

Die nun folgenden 18 Befehle sind dazu da, dem Benutzer alle Listen, die Scout anbietet, auch in der Shell auszugeben. Dadurch ist es nicht mehr unbedingt erforderlich, MUI zu installieren, wenn man Scout benutzen möchte. Möchte man allerdings die vielen Fenster von Scout benutzen, kommt man um MUI nicht herum!

Für jeden dieser Befehle steht auch eine Kurzform zur Verfügung, die jeweils hinter dem Befehl in Klammern zu finden ist.

Hier also die Befehle, die jeder für sich eine Liste ausgeben:

Assigns (a), Commands (c), Devices (d), Expansions (e), Fonts (f), InputHandlers (h), Interrupts (i), Libraries (l), Memory (m), Mounts (n), Locks (o), Ports (p), Residents (r), Semaphores (s), Tasks (t), Resources (u), Vectors (v) und Windows (w)

Beispiel: Um die Liste der Ports in der Shell auszugeben, müssen Sie einfach in der Shell scout ports oder scout p eingeben.

Befehle via ARexx und Shell

Dieser Abschnitt stellt die Befehle vor, die als ARexx-Befehl und als Shell-Parameter zur Verfügung stehen.

FindTask

Format: FindTask task

Mit diesem Befehl kann festgestellt werden, ob ein bestimmter Task im System vorhanden ist. Er liefert als Ergebnis die Adresse des Tasks task, sofern dieser gefunden wurde. Als Variable task kann entweder der Name eines Tasks oder eine Adresse angegeben werden.

FreezeTask

Format: FreezeTask task

Der Task task wird von Scout eingefroren. Er ist danach zwar noch in der Task-Liste zu finden, bekommt aber keine Rechenzeit mehr vom System. Die Variable task entspricht einem Tasknamen oder der Adresse eines Tasks.

ActivateTask

Format: ActivateTask task

Der eingefrorener Task task kann durch diesen Befehl wieder aktiviert werden. Für die Variable task ist ein Taskname oder

eine Adresse zu wählen.

RemoveTask
Format: RemoveTask task

Mit diesem Befehl wird der Task mit dem Namen oder der Adresse task unwiderruflich aus dem System entfernt.

BreakTask
Format: BreakTask task

Dem Task task wird mit Hilfe dieses Kommandos ein Signal geschickt, das dem Drücken von CTRL-C bzw. CTRL-D entspricht. Viele Programme reagieren auf dieses Signal, indem sie sich selbständig beenden. Als Variable task kann entweder der Name eines Tasks oder eine Adresse angegeben werden.

SignalTask
Format: SignalTask task hexsignal

Hiermit kann dem Task task ein gewähltes Signal hexsignal (bzw. eine Signalmaske) zugeschickt werden. Dieses Signal muß als Hexadezimalzahl (mit vorangestelltem 0x oder $) angegeben werden.

Beispiel: Das Kommando SignalTask scout 0x001000 sendet dem Scout-Prozess ein CTRL-C, worauf dieser sein Dasein beendet.

SetTaskPri
Format: SetTaskPri task priority

Der Task task bekommt mit Hilfe dieses Befehles die Priorität priority. Die Variable task entspricht einem Tasknamen oder der Adresse eines Tasks.

RemovePort
Format: RemovePort port

Der Port port wird von Scout aus dem System entfernt. Für port kann entweder der Name des zu entfernenden Ports oder dessen Adresse gewählt werden.

GetLockNumber
Format: GetLockNumber lockpattern

Dieses Kommando gibt die Anzahl der Lock-Einträge zurück, deren Pfade mit dem Namensmuster lockpattern übereinstimmen. So kann über ARexx nachgeschaut werden, ob noch auf ein bestimmtes File zugegriffen wird.

RemoveLocks
Format: RemoveLocks lockpattern

Alle Locks werden aus dem System entfernt, deren Pfade mit dem Namensmuster lockpattern übereinstimmen. Bei diesem Kommando ist höchste Vorsicht geboten! Will ein Programm einen Lock entfernen, der schon von Scout entfernt wurde, dann stürzt mit großer Wahrscheinlichkeit der Rechner ab.

RemoveLock
Format: RemoveLock lockaddress

Der Lock mit der Adresse lockaddress wird aus dem System entfernt.

FindNode
Format: FindNode nodetype nodename

Dieser Befehl erlaubt es Ihnen, eine Struktur nodename zu finden, die einen bestimmten Nodetypen nodetype besitzt.

Die Variable nodetype kann folgende Werte haben: LIBRARY, DEVICE, RESOURCE, MEMORY, SEMAPHORE, PORT oder INPUTHANDLER.

Beispiel: Wenn Sie die Adresse der dos.library bekommen möchten, müssen Sie den Befehl wie folgt aufrufen:

```
FindNode LIBRARY 'dos.library'
```

GetPriority
Format: GetPriority nodeaddress

Dieser Befehl liefert die Priorität einer Struktur, die folgenden Typ haben kann: Task, Library, Device, Resource, Port, Resident, Inputhandler, Interrupt, Semaphor oder ein Element der Memory-List.

Die Struktur müssen Sie dabei durch ihre Adresse nodeaddress auswählen, die Sie z.B. durch das ARexx-Kommando FindNode erhalten.

Beispiel: Die folgenden ARexx-Befehle beschaffen die Priorität Ihres Grafik-Speichers und legen sie in der Variablen pri ab:

```
FindNode MEMORY 'chip memory'
addr = result
GetPriority addr
pri = result
```

SetPriority
Format: SetPriority nodetype nodename priority

Wenn Sie die Priorität einer Struktur nodename ändern möchten, können Sie dafür dieses Kommando benutzen. Wiederum kann die Variable nodetype folgende Werte haben: LIBRARY, DEVICE, RESOURCE, MEMORY, SEMAPHORE, PORT oder INPUTHANDLER. Die Variable priority muß dafür von Ihnen die Priorität bekommen, die die Struktur nodename bekommen soll.

CloseLibrary
Format: CloseLibrary library

Die von Ihnen mittels der Variablen library ausgewählte Library wird einmal geschlossen. Die Variable library sollte dafür mit dem Namen oder der Adresse der zu schließenden Library versehen werden.

RemoveLibrary

```
     Format: RemoveLibrary library

     Die durch ihren Namen oder ihre Adresse ausgewählte Library
     library wird geschlossen.

RemoveDevice
     Format: RemoveDevice device

     Das durch seinen Namen oder seine Adresse ausgewählte Device
     device wird geschlossen.

RemoveResource
     Format: RemoveResource resource

     Die durch ihren Namen oder ihre Adresse ausgewählte Resource
     resource wird geschlossen.

ObtainSemaphore
     Format: ObtainSemaphore semaphore

     Hierdurch wird dem System vorgegaukelt, daß das Gerät, das File
     oder wofür der Semaphor semaphore sonst eingerichtet wurde, von
     einem Programm mehr benutzt wird, als vorher. Die Variable
     semaphore kann dabei entweder den Namen oder die Adresse des
     Semaphors enthalten.

ReleaseSemaphore
     Format: ReleaseSemaphore semaphore

     Sollte ein Semaphor gerade benutzt werden, so machen Sie dem System
     mit dieser Funktion weis, daß ein Programm weniger das dem
     Semaphor entsprechende Gerät benutzt. Ein Programm, das den
     Semaphor beachtet, kann so eventuell versuchen, ein weiteres Mal
     auf das entsprechende Gerät zuzugreifen.

RemoveSemaphore
     Format: RemoveSemaphore semaphore

     Der durch seinen Namen oder seine Adresse ausgewählte Semaphor
     semaphore wird mit Hilfe dieses Befehles aus dem System entfernt.

RemoveInputhandler
     Format: RemoveInputhandler inputhandler

     Der Inputhandler inputhandler, den sie durch seinen Namen oder
     seine Adresse ausgewählt haben, wird aus dem System entfernt.

FindResident
     Format: FindResident resident

     Mit diesem Befehl kann festgestellt werden, ob eine bestimmte
     residente Struktur im System vorhanden ist. Er liefert als
     Ergebnis die Adresse der residenten Struktur resident, sofern
     diese gefunden wurde. Als Variable resident kann entweder der Name
     oder die Adresse einer residenten Struktur angegeben werden.

FindInterrupt
```

```
     Format: FindInterrupt interruptname

     Dieser Befehl dient dazu, einen bestimmten Interrupt mit dem Namen
     interruptname zu finden. Wird der Interrupt gefunden, so wird
     seine Adresse zurückgeliefert.

RemoveInterrupt
     Format: RemoveInterrupt interruptname

     Der Interrupt interruptname wird aus dem System entfernt.

FlushDevs
     Format: FlushDevs

     Sollten sich noch Devices im System bzw. im Speicher befinden, die
     im Augenblick von keinem Programm mehr benötigt werden, so werden sie
     aus dem Speicher entfernt.

FlushFonts
     Format: FlushFonts

     Unbenutzte Zeichensätze, die von Diskette bzw. Festplatte
     nachgeladen wurden und nicht mehr benötigt werden, werden aus dem
     Speicher entfernt.

FlushLibs
     Format: FlushLibs

     Sollten sich noch Libraries im System/im Speicher befinden, die im
     Augenblick von keinem Programm mehr benötigt werden, so werden sie
     aus dem Speicher entfernt.

FlushAll
     Format: FlushAll

     Diese Funktion beinhaltet die Funktionen FlushDevs, FlushFonts und
     FlushLibs. Dementsprechend werden Devices, Libraries und
     Zeichensätze, die zur Zeit von keinem Programm benutzt werden, aus
     dem Speicher entfernt.

ClearResetVectors
     Format: ClearResetVectors

     Bei Gebrauch dieser Funktion werden die sechs Reset-Vektoren
     gelöscht (siehe auch
                Vectors
                ).

PopToFront
     Format: PopToFront winscr

     Der Screen oder das Fenster winscr werden in den Vordergrund
     gebracht. Die Variable winscr kann entweder den Title des
     Screens/Fensters oder die Adresse des Screens/Fensters enthalten.

CloseWindow
     Format: CloseWindow window
```

Das Fenster mit dem Titel oder der Adresse window wird geschlossen.

CloseScreen
Format: CloseScreen screen

Der Screen mit dem Titel oder der Adresse screen wird geschlossen.

CloseFont
Format: CloseFont address

Der Zeichensatz mit der Adresse address wird einmal geschlossen.

RemoveFont
Format: RemoveFont address

Der Zeichensatz mit der Adresse address wird aus dem System entfernt, sofern er von keinem Programm mehr benutzt wird bzw. oft genug geschlossen wurde.

RemoveCommand
Format: RemoveCommand address

Der residente Befehl mit der Adresse address wird aus dem System entfernt.

RemoveAssign
Format: RemoveAssign name

Mit Hilfe dieses Befehles wird der Assign mit dem Namen name aus dem System entfernt.

RemoveAssignList
Format: RemoveAssignList name address

Dieser Befehl sorgt dafür, daß das Verzeichnis mit der Adresse address von dem Assign mit dem Namen name entfernt wird.

PrintList
Format: PrintList listkey filename

Um auch via ARexx an eine der gegebenen Struktur-Listen zu kommen, wurde Scout der Befehl PrintList beigefügt. Die Liste, deren Tastaturkürzel der Variablen listkey übergeben wird, wird in das File filename ausgegeben.

OpenWindow
Format: OpenWindow windowid

Mit diesem Kommando sind Sie in der Lage, alle Fenster über ARexx zu öffnen, die über das Hauptfenster von Scout durch das Betätigen eines Gadgets geöffnet werden können.

Die Fensteridentifikation windowid besteht aus dem gleichen Text, der auch auf den Gadgets im Hauptfenster zu finden ist.

Beispiel: Wird das Kommando OpenWindow 'Resident Cmds' zu Scouts

ARexx-Port geschickt, dann wird das Fenster mit der Liste der residenten Befehle geöffnet.

Sollte das Fenster schon geöffnet worden sein, dann wird es nach vorn geholt, und die jeweilige Liste wird neu eingelesen.

Aus der diesem Befehl zugedachten Aufgabe wird ersichtlich, daß dieser Befehl keinerlei Wirkung hat, sollte er als Shell-Parameter aufgerufen worden sein. Die grafische Oberfläche von Scout steht dort eben nicht zur Verfügung.

1.33 scout-39.guide/Updates

```
Wie und wo bekommt man Updates?
===============================

   Die neueste Version von Scout sollte immer im "DEEP THOUGHT BBS"
(siehe unten) erhältlich sein. Zusätzlich wird sie immer recht fix auf
dem AmiNet landen, und dadurch ist sie etwas später in aktuelleren
Public Domain Sammlungen zu finden.

Support BBS
===========


     DEEP THOUGHT Bulletin Board System, Oldenburg, Germany

     Node 1
     +49-(0)441-383365   1200-21600 bps  v.32terbo, v.42bis

     Node 2
     +49-(0)441-383839   1200-19200 bps  v.32bis, v.42bis, ZyXEL

                    Node 1                Node 2
     FidoNet        2:2426/2020.0         2:2426/2021.0
     AmigaNet       39:170/204.0          39:170/205.0

     InterNet       cosinus@deepthought.north.de


     Beide Nodes sind 24 Stunden am Tag online und auf beiden Nodes läuft
     ein FidoNet-Mailer, der Fido-File-Requests akzeptiert.

     Benutzen Sie das Magic  SCOUT für die neueste Version von SCOUT
     oder                    FILES für eine komplette Fileliste
```

1.34 scout-39.guide/Credits

```
Wem ich zu danken habe
======================

   Nun habe ich noch ein paar Leuten zu danken, die mir bei der
Entwicklung von Scout auf die unterschiedlichsten Weisen behilflich
waren, als da wären:

   * Klaus 'gizmo' Weber, der dieses Programm ein wenig unter die Lupe
     genommen hat und für meine Probleme bei der Entwicklung von Scout
     (es waren nicht wenige) meist ein freies Ohr hatte

   * Christian 'cosinus' Stelter, der mir erlaubt hat, seine ganzen
     Manuals zu benutzen

   * Stefan Stuntz für sein MagicUserInterface

   * den ganzen Leuten, die Scout getestet und mir Bugs oder neue
     einzubauende Features gemeldet haben und es noch tun: Kai 'wusel'
     Siering, Martin Hauner, Peter Meyer, Karl 'Charly' Skibinski,
     Michael 'Mick' Hohmann, Thore Böckelmann, Bernardo Innocenti, ...

     und zum guten Schluß

   * all den anderen, die ich evtl. vergessen habe, die mir Bugs,
     Anregungen und konstruktive Kritik zu Gehör gebracht haben.
```

1.35 scout-39.guide/Author Info

```
Wie erreicht man den Autor?
===========================

   Wenn Sie Fragen, Verbesserungsvorschläge, Bug Reports oder Dinge
dieser Art haben, dann können Sie mich unter den folgenden
EMail-Adressen erreichen:


              atte@crash.north.de (Andreas Gelhausen)
                             oder
                    2:2426/2020.24 (im FidoNet)

   Wenn Sie nicht über die Möglichkeit verfügen, mich über die oben
angegebenen EMail-Adressen zu erreichen, dann können Sie mir natürlich
auch 'normale' Briefe schreiben.

   Hier meine Adresse:

                        Andreas Gelhausen
                        Graf Spee Str. 23b
                        26123 Oldenburg
                           - Germany -

Das war's!  =:^)
```

1.36 scout-39.guide/Index

MagicUserInterface
MUI

Manufacturer
Expansions

Memory
Memory

Mounted Devices
Mounted Devs

MUI
MUI

Nutzungsgebühren
Giftware

Optionen
Options

Ports
Ports

Processes
Tasks

Programmversion
Updates

Prozesse
Tasks

RAM Pointer Count
Devices

Rechtliche Dinge
Copyright

Resident Commands
Resident Cmds

Residente Befehle
Resident Cmds

Residente Strukturen
Residents

Residents
Residents

Resources
Resources

Ressourcen
Resources

```
Vertical blank interrupt
            Interrupts

Was ist Scout?
                      Introduction

Windows
                               Windows

Zeichensätze
                       Fonts
```