

FinalWrapper

NDY's

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> FinalWrapper		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	NDY's	February 12, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	FinalWrapper	1
1.1	Guida rapida a FinalWrapper	1
1.2	Come usare il requester	1
1.3	Note sull'avvio	3
1.4	Usa arco	3
1.5	Inizio	4
1.6	Ruota	4
1.7	Spirale	5
1.8	Dimensione font	5
1.9	Zoom	6
1.10	Colore	6
1.11	Modella	6
1.12	Prendi stile del testo selezionato	7
1.13	Non piegare le parole	7
1.14	X	7
1.15	Y	8
1.16	Largh.	8
1.17	Alt.	8
1.18	# di pag.	8
1.19	Testo	8
1.20	OK	9
1.21	Annulla	9
1.22	Pulsante di chiusura	10
1.23	Pulsante di profondità	10
1.24	Pulsante di dimensionamento	10
1.25	Note sull'uso	10
1.26	Note sull'uso	10
1.27	Usare il menu	11
1.28	Impostazioni	11
1.29	Auto-attivazione caselle valori	12

1.30 Modella Arco per spirali	12
1.31 Final Writer Release 3	12
1.32 Carica Impostazioni	12
1.33 Salva Impostazioni	12
1.34 Ripristina ultime impostazioni	13
1.35 Impostazioni predefinite	13
1.36 Text block settings	13
1.37 Oval settings	13
1.38 Documento successivo	13
1.39 Esegui macro Arexx	13
1.40 Help	14
1.41 Notizie	14
1.42 Help in linea	14

Chapter 1

FinalWrapper

1.1 Guida rapida a FinalWrapper

```
FinalWrapper 3.12 (31.10.96)
(c) 1996 by NDY's
```

```
Il requester
```

```
Usare il menu
```

1.2 Come usare il requester

```
Il requester
```

Una volta lanciata la macro

```
^1$
```

, apparirà un requester dove potrete selezionare tutte le opzioni disponibili:

```
.
FinalWrapper 3.12 by NDY's
[
]
```

```
@| Usa arco \textdegree{}: In s.orario
```

```
360
```

```
_/
```

```
25
```

```
@|Spirale %: Verso l'interno

@| Inizio \textdegree{}: In assoluti
0

100

@| Dim. font %: Decrescente

@| Ruota \textdegree{}: Angolo fisso
0

50

@| Zoom %: Tutto

@| Modella: Niente

@| Colore: Del testo
    Non piegare le parole
```

```
(cm) X: Prendi stile del testo selezionato

Y:

Largh:

Alt:

# di pag.:
    1
Testo :
```

OK

Annulla
La casella di attivazione (quella col segno di spunta) determina ←
se un'opzione è
usata (altrimenti è usato il valore di default). Il pulsante ciclico (@|...)

specifica il modo di operare dell'opzione. Accanto al nome potete vedere l'unità di misura che viene usata per il numero nella casella (% percentuale / \ ←
textdegree{} gradi).

Il numero inserito è limitato automaticamente alla gamma di valori corretta.

Le due righe in fondo permettono di inserire il testo e la dimensione dell'ovale che deve essere usato. Tra parentesi è indicata l'unità di misura dei valori (Inch, cm, Pica o '?' se sconosciuta).

Ogni pulsante può essere attivato con una combinazione di tasti. La combinazione comprende sempre il tasto corrispondente all'iniziale dell'opzione. Premendo il tasto da solo si agisce sul pulsante ciclico. Premendo insieme lo Shift sinistro si modifica la casella di attivazione. Infine, premendo lo Shift destro si può inserire il valore nella casella corrispondente. Notare che le combinazioni dei tasti funzionano solo se non è in atto l'inserimento di un valore!

Durante l'esecuzione di FinalWrapper, potrete usare l'

```
help in linea
per avere
```

una breve descrizione di un pulsante.

1.3 Note sull'avvio

Solo per la versione registrata!

Se lanciate la macro dalla Shell (con "rx FinalWrapper.rexx"), vi vedrete restituire un messaggio di errore:

```
ENVARC:FinalWrapper/FWKeyfile failed returncode 504068096
32 *-* ADDRESS COMMAND 'fwkey';
+++ Command returned 504068096
```

I numeri possono variare. Non è un bug! E' solo un grosso codice di ritorno.

Usare "Rx >NIL: FinalWrapper.rexx" per evitare l'output.

1.4 Usa arco

Questa opzione determina l'ampiezza dell'arco di circonferenza ←
da usare. Questo
permette di avvolgere il testo solo attorno ad una parte dell'ovale.

Opzioni:

- In s.orario : Il testo sarà scritto in senso orario.
- In s.antiorario

Valori: (da 0 a 360, fino a 9999 usando
spirali
)

Un valore di 360 rappresenta l'intero cerchio, 180 metà ecc..

Predefiniti:

Senso orario, 360 gradi.

Tasto:

u

1.5 Inizio

Con questa opzione potete scegliere dove inizierà il testo. Normalmente questo è centrato in alto all'ovale (sul Nord, per capirci) oppure in basso, se si scrive in senso antiorario (sul Sud). Potete usare questa opzione ad esempio per usare solo una determinata parte di un ovale per il vostro testo.

Opzioni:

- In s.orario: Sposta la posizione di partenza di num gradi in senso orario.
- In s.antiorario: Lo stesso, ma in senso antiorario.
- In assoluti: Specifica la posizione assoluta in gradi: 0 corrisponde al basso, 90 alla destra, 180 all'alto ecc.. (cioè si conta in senso antiorario).

Valori: (da 0 a 360)

Spostamento o valore assoluto della posizione iniziale del testo in gradi.

Predefiniti:

In senso orario, 0 gradi di spostamento.

Tasto:

i

1.6 Ruota

Può essere usato per modificare l'angolo di rotazione dei caratteri. Normalmente sono disposti perpendicolarmente all'ovale (o alla spirale).

Opzioni:

- In s.orario: Ruota tutti i caratteri di num gradi in aggiunta alla normale rotazione (in senso orario, ovviamente).
- In s.antiorario: Lo stesso, in senso antiorario.
- Incremento orar: Il primo carattere è ruotato normalmente ma quelli successivi sono ruotati di num gradi in più rispetto al carattere precedente.
- Incremento anti: Lo stesso, in senso antiorario.
- Angolo fisso: Tutte le lettere sono inclinate dello stesso angolo (cioè vanno tutte nella stessa direzione).
- Come textblock: Perlopiù uguale, ma se si usa un textblock prende la rotazione di questo al posto del valore specificato.

Valori: (da 0 a 360)

Rotazione in gradi assoluta o relativa.

Predefiniti:

Senso orario, 0 gradi.

Tasto:

r

1.7 Spirale

Indica a FinalWrapper di creare una spirale invece di un ovale.

Opzioni:

- Verso l'esterno: Inizia la spirale con un raggio pari al num percento del valore originale (cioè più piccolo). Poi il raggio viene incrementato finché non raggiunge, quando il testo è stato avvolto attorno all'arco specificato, le dimensioni originali. Es. con `arco=60\textdegree{}` e `spirale=50%` : la spirale inizierà con un raggio pari alla metà di quello originale e raggiungerà la dimensione intera quando è stato fatto un giro completo. Anche la dimensione dei caratteri sarà incrementata nello stesso modo, a meno che non sia specificata la

Dimensione font

- Verso l'interno: Lo stesso, ma inizia con il raggio originale e lo diminuisce via via sempre di più.

Valori: (da 0 a 100)

Rapporto in percentuale tra il raggio più piccolo e il raggio più grande della spirale.

Predefiniti:

Verso l'interno, 100 % (cioè non fa spirali)

Tasto:

s

1.8 Dimensione font

Questa funzione è usata per cambiare progressivamente la dimensione dei caratteri.

Opzioni:

- Crescente: Il primo carattere è ridotto al num percento della sua dimensione originale. I seguenti sono progressivamente ingranditi fino all'ultimo, che rimane invariato. Porre `num=100` usando spirali per evitare cambiamenti alla dimensione (che sono fatti automaticamente per le spirali).
- Decrescente: Lo stesso, ma le dimensioni sono diminuite invece che aumentate.

Valori: (da 0 a 100)

Rapporto in percentuale tra le dimensioni del primo e dell'ultimo carattere.

Predefiniti:

Decrescente, 100 % - oppure valore della spirale

Tasto:

d

1.9 Zoom

Questa funzione permette di cambiare automaticamente la dimensione dell'oggetto creato. E' utile perché dopo non è più possibile cambiarla. Inoltre potete creare un'ombra più piccola per un oggetto già creato.

Opzioni:

- Altezza: L'altezza dell'oggetto è portata al Num per cento di quella originale (50% metà altezza, 200% doppia altezza).
- Larghezza: Lo stesso per la larghezza.
- Tutto: Entrambe le dimensioni.

Valori: (da 5 a 1000)

Percentuale di ingrandimento/riduzione.

Predefiniti:

Tutto, non cambia le dimensioni (cioè 100%)

Tasto:

z

1.10 Colore

Questa opzione permette di modificare il colore dei caratteri oppure di aggiungere un'ombra all'oggetto.

Opzioni:

- Del testo: Prende il colore dei caratteri dal testo.
- Riempimento ovale: Mette il colore del testo uguale a quello di riempimento dell'ovale.
- Bordo dell'ovale: Come prima ma usa il bordo dell'ovale.
- Ombra = riempim. ovale: Crea automaticamente un'ombra per l'oggetto creato. Il colore dell'ombra è uguale al riempimento dell'ovale ed è posta un po' a destra e sotto all'oggetto. Le due cose create (ombra e oggetto) sono del tutto indipendenti.
- Ombra = bordo ovale: Lo stesso ma il colore è quello del bordo.

Tasto:

c

1.11 Modella

Questa opzione permette di migliorare gli effetti in diversi modi ←

Opzioni:

- Dim. caratteri: Allunga i caratteri per eliminare gli spazi tra di loro o li stringe per evitare sovrapposizioni. Raccomandata per i cerchi, mentre per gli ovali può produrre effetti strani.
- Largh. caratteri: Come prima, ma cambia solo la larghezza.
- Largh. apparente: Cambia la larghezza e rende i caratteri stretti un po' più alti, mentre abbassa quelli larghi. Così il testo sembra avere sempre la stes-

- sa altezza (i caratteri stretti sembrano più piccoli di quelli larghi).
Consigliata per le ellissi.
- Arco: Al contrario di prima, cambia l'ampiezza del settore per raggiungere lo stesso scopo. E' utile quindi solo se non avete bisogno di una dimensione precisa del settore. Ottima usata insieme alle
Spirali
.
Se si usa questa opzione, il valore di
Usa arco
è ignorato ma determina ancora
la direzione, il punto di inizio (a meno che non sia usato
Inizio
) e la forma
della spirale.
 - Niente: Nessun aggiustamento.

Tasto:

m

1.12 Prendi stile del testo selezionato

Questa opzione può semplificare di molto il lavoro quando si creano effetti particolari: prende lo stile (font, dimensione, colore ecc..) del testo selezionato e lo applica all'intero testo ripetendolo via via fino alla fine.

Es: Se si selezionano due caratteri, il primo verde e il secondo rosso, il testo avrà il primo carattere verde, il secondo rosso, il terzo verde ecc..

Tasto:

p

1.13 Non piegare le parole

Se questa opzione è selezionata, le parole del testo sono messe insieme e trattate come caratteri (provate, perché è difficile spiegarlo a parole).

Tasto:

n

1.14 X

Posizione orizzontale dell'ovale (cioè la distanza dal margine sinistro della pagina) espressa nell'unità di misura corrente.

Tasto:

x

1.15 Y

Posizione verticale dell'ovale (la distanza dal margine destro della pagina) espressa nell'unità di misura corrente.

Tasto:

y

1.16 Largh.

Larghezza dell'ovale espressa nell'unità di misura corrente.

Tasto:

l

1.17 Alt.

Altezza dell'ovale espressa nell'unità di misura corrente.

Tasto:

a

1.18 # di pag.

Numero della pagina nella quale disegnare l'oggetto. E' automaticamente limitata al numero di pagine disponibili.

Tasto:

#

1.19 Testo

Testo da avvolgere attorno all'ovale. Il colore, lo stile ecc.. del testo sono presi dai text block settings correnti.

Potete inserire fino a 200 caratteri, ma è possibile usare un testo più lungo: basta scrivere il testo con Final Writer e posizionare il cursore sul paragrafo, oppure selezionarlo. Nella casella appariranno i primi 200 caratteri, ma verranno usati tutti, finché non modificate il testo nella casella.

Tasto:

t

1.20 OK

Inizia l'avvolgimento del testo.

Prima di dare l'OK la prima volta, dovete selezionare un ovale e del testo. Ciò può essere fatto in ogni momento: prima di lanciare la macro, o dopo. Potete selezionare un text block o del normale testo. Se non selezionate un testo, verrà usato il paragrafo corrente.

Potete anche inserire il testo e/o le coordinate dell'ovale tramite le caselle appropriate (Vedi il Requester).

Il testo normale ha il vantaggio di permettere l'uso di un numero qualsiasi di caratteri in diversi stili, colori, font, ecc.. mentre il testo inserito (al max 200 caratteri) e i text blocks (max 33 caratteri) possono avere un solo stile
\$^1\$
.

Se l'ovale è ruotato, anche il testo sarà ruotato.

Possibili modi:

- Selezionate il testo, fate click sul pulsante freccia, e selezionate l'ovale.
- Selezionate il text block, premete Shift e fate click sull'ovale
\$^2\$
.
- Posizionate il cursore sul paragrafo e selezionate l'ovale.
- Inserite le coordinate dell'ovale e il testo tramite le caselle del requester.

Con OK si inizia il calcolo senza chiudere il requester. Quindi non è necessario attendere per procedere con un altro disegno. Potete selezionare un altro ovale, un text block o un paragrafo e dare di nuovo l'OK. Se non viene selezionato niente di nuovo saranno usati il vecchio ovale e testo, riducendo il tempo di calcolo. Se si è mosso il cursore o è cambiata la lunghezza del paragrafo, verrà riletto il contenuto del paragrafo.

Durante il disegno vero e proprio, la finestra viene ridotta alla barra titolo. Potete fare click sul pulsante di chiusura per interrompere l'operazione.

Tasti:

- o
- Invio (Return)

1.21 Annulla

Esce dal programma. Se avete alterato qualche opzione, i ← cambiamenti verranno persi (Al contrario di quando si usa il pulsante di chiusura).

Tasti:

q -> Nota: è l'unico tasto diverso dall'iniziale del nome (Q sta per Quit)
Esc

1.22 Pulsante di chiusura

Se è in corso il calcolo di un oggetto, il pulsante annulla l'operazione. Altrimenti, esce dal programma, salvando le impostazioni correnti.

Tasto:

Del

1.23 Pulsante di profondità

Come è normale, porta la finestra di FW alternativamente dietro o davanti alle altre. In FinalWrapper c'è anche un tasto per far questo.

Nota: Può darsi che a volte, per ottenere l'effetto desiderato dobbiate premere due volte il tasto (questo accade se è stato premuto il pulsante di profondità con il mouse un numero dispari di volte).

Tasto:

Backspace (<-)

1.24 Pulsante di dimensionamento

Scambia tra la minima e massima dimensione della finestra.

Tasto:

Spazio

1.25 Note sull'uso

Attualmente la sottolineatura, apici e pendici ecc. non sono supportate in Final Writer per quanto riguarda i text block.

1.26 Note sull'uso

Non selezionate più di un ovale (o textblock). FinalWrapper non sa quale sia stato premuto per primo, così usa quello con più alto numero interno. Se selezionate un text block, ogni testo evidenziato sarà ignorato.

1.27 Usare il menu

Il menu

Il menu permette di salvare e caricare tutte le impostazioni. Inoltre alcune funzioni meno usate sono accessibili da qui.

Impostazioni

/ Auto-attiva caselle valori A A

/ Modella Arco per spirali A M

Final Writer Release 3 A F

Carica A C

Salva A S

Ripristina ultime impostazioni A R

Impostazioni predefinite A I

Text block settings A T

Oval settings A O

Documento successivo A D

Esegui macro Arexx... A E

Help... A H

Notizie... A ?

Da programma, potete usare l'
help in linea
per avere una piccola descrizione

di ogni voce del menu.

1.28 Impostazioni

Tutte le impostazioni sono automaticamente memorizzate all'uscita ↔
della macro

(tranne il caso di uscita con

Annulla

). Queste però non sono salvate su disco,

ma su RAM:, quindi rimangono attive fino al Reset.

1.29 Auto-attivazione caselle valori

Se l'opzione è attiva, la casella di inserimento del valore viene attivata automaticamente alla pressione del pulsante ciclico o del segno di spunta.

Se usate soprattutto la tastiera, probabilmente troverete più comodo disattivare questa opzione.

Ad ogni modo, il segno di spunta viene attivato quando viene cambiato il valore nella casella o viene premuto il pulsante ciclico (questo sempre).

Tasto:

Amiga destro + a

1.30 Modella Arco per spirali

```
Seleziona
Modella: Arco
se si sta creando una
spirale
```

(Modella Arco dà migliori risultati se si usano spirali)

Tasto:

Amiga destro + m

1.31 Final Writer Release 3

Dovete settare questa opzione se usate Final Writer release 3.

Tasto:

Amiga destro + f

1.32 Carica Impostazioni

Carica le impostazioni salvate su disco (in ENVARC:) in modo che se le avete cambiate potete ripristinare quelle che usate di solito.

Tasto:

Amiga destro + c

1.33 Salva Impostazioni

Salva le impostazioni in uso su disco (in ENVARC:) in modo che esse siano attive ogni volta che si usa FinalWrapper (anche dopo un riavvio).

Tasto:

Amiga destro + s

1.34 Ripristina ultime impostazioni

Ripristina tutte le impostazioni allo stato in cui erano quando è stato eseguito FinalWrapper l'ultima volta (leggendole da ENV:)

Tasto:

Amiga destro + r

1.35 Impostazioni predefinite

Ripristina le impostazioni predefinite di FinalWrapper.

Tasto:

Amiga destro + i

1.36 Text block settings

Permette di aprire il requester di Final Writer delle "text block preferences" senza dover attivare la finestra del documento.

Tasto:

Amiga destro + t

1.37 Oval settings

Permette di aprire il requester di Final Writer delle "oval preferences" senza dover attivare la finestra del documento.

Tasto:

Amiga destro + o

1.38 Documento successivo

Seleziona il prossimo documento di Final Writer. Questo sarà usato d'ora in poi da FinalWrapper. Il nome sarà mostrato nel titolo della finestra di FW e la finestra del documento sarà portata in primo piano.

Tasto:

Amiga destro + d

1.39 Esegui macro Arexx

Mostra un requester dove potete scegliere una macro Arexx da eseguire. Questo vi permette di lanciare altre macro Arexx (come quelle legate a FinalWrapper, che iniziano perlopiù con "FW_...") con facilità. Ovviamente potete anche lanciarle da Final Writer o dalla shell!

La funzione necessita del comando "Rx" (presente nel Workbench) e delle librerie (rex)reqtools.library (che vengono installate dallo script di installazione di FinalWrapper).

Tasto:

Amiga destro + e

Attualmente sono incluse le seguenti macro:

FW_Tutorial.rexx

Tutorial interattivo a FinalWrapper.

FW_CloseWindow.rexx

Prova a terminare FinalWrapper. Se non ce la fa, chiude la finestra. In questo caso non sarà più possibile lanciare FW fino ad un reset. Usare questa macro se FW è andato in crash o se non è più possibile chiuderlo con i pulsanti.

FW_ColourCycle.rexx

Crea una serie di testi con colori alternati. Dovreste usare dei colori diversi per il bordo, il riempimento dell'ovale e per il testo.

FW_MultiOval.rexx

Avvolge un testo attorno a quattro ovali in una volta sola.

1.40 Help

Mostra la pagina del file usato come
help in linea

.

Tasto:

Amiga destro + h

1.41 Notizie

Mostra alcune informazioni e l'indirizzo dell'autore.

Tasto:

Amiga destro + ?

1.42 Help in linea

Hai bisogno di aiuto?

Per sapere qualcosa su un pulsante o una voce del menu, premere il tasto Help:

- mentre è evidenziata una voce del menu;
- mentre è attivato il titolo del menu per avere informazioni su questo;
- mentre il puntatore è sopra un pulsante per avere informazioni sullo stesso;
- in ogni altro momento per avere informazioni sul requester.

Potete anche usare la voce

Help
del menu.
