

M&M

Axel Sodtalbers

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> M&M		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Axel Sodtalbers	February 12, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	M&M	1
1.1	Menus & More Help Guide (deutsch)	1
1.2	Copyright - Ihre Rechte	2
1.3	Über dieses Hilfesystem [V3.220 (21.04.96)]	3
1.4	Installation von Menus & More	3
1.5	Über Menus & More	4
1.6	Menus & More Editor	6
1.7	Deutsche Sprache für MMEditor	7
1.8	Merkmale (ToolTypes) von MMEditor	7
1.9	Bildschirm des M&M Editors	10
1.10	Fenster des M&M Editors	10
1.11	Screens-Fenster	12
1.12	Startup-Befehle	13
1.13	Zeichensatz eines Screens	13
1.14	Hinweise zu den Screens	14
1.15	Buttons-Fenster	14
1.16	Bestimmen der Fläche eines Buttons	15
1.17	Hinweise zu den Buttons	16
1.18	Menüs-Fenster	16
1.19	Editieren des Pulldown-Menüs	16
1.20	Hinweise zu den Pulldown-Menüs	17
1.21	Anzeigen-Fenster	17
1.22	Menu von MMEditor	18
1.23	Neues Projekt	19
1.24	Projekt Öffnen	19
1.25	Projekt Speichern (Als)	20
1.26	Projekt installieren	20
1.27	Über...	20
1.28	Programm verlassen	21
1.29	Testlauf vom aktuellen Screen	21

1.30	Testlauf des gesamten Menüs	21
1.31	Kommandos immer/auf Anfrage/nie ausführen	21
1.32	Fenster ein- oder ausschalten	22
1.33	Piktogramme erzeugen	22
1.34	Einstellungen speichern	23
1.35	Kommando kopieren...	23
1.36	Shell starten	24
1.37	Editor starten	24
1.38	Malprogramm starten	24
1.39	Abfragen	24
1.40	Abfragetext	26
1.41	Umgebungsvariablen	27
1.42	Kommandos	28
1.43	DOS-Befehl ausführen (Kommando)	28
1.44	ARexx Befehl senden (Kommando)	30
1.45	Textdatei anzeigen (Kommando)	30
1.46	M&M Textanzeige-Programm	30
1.47	Auf anderen Screen umschalten (Kommando)	32
1.48	Menü beenden (Kommando)	32
1.49	Ausgabe-Fenster bestimmen	32
1.50	MMPlayer - Menus & More Player	32
1.51	Merkmale (ToolTypes) von MMPlayer	34
1.52	ARexx-Port des M&M Players	34
1.53	Bildschirm des M&M Players	40
1.54	MMPlayer Ikonifizieren	40
1.55	MMReq - Menus & More Requester Hilfsprogramm	41
1.56	MMAnalyse - Menus & More Hilfsprogramm	42
1.57	Beispiel-Projekte, mitgelieferte	43
1.58	Versionen...	44
1.59	Bekannte, aber noch nicht behobene Fehler	44
1.60	Die Pläne für die Zukunft	44
1.61	High Score speichern	45
1.62	Der Programmierer...	45
1.63	Index	46

Chapter 1

M&M

1.1 Menus & More Help Guide (deutsch)

Menus & More Version 3.22

© 1992-96 by Axel~Sodtalbers, Göttingen

Copyright~~~~~

Ihre Rechte

über~Menus~&~More~~~~~

Allgemeine Informationen über M&M

Installation~~~~~

Wie man M&M auf die Platte bekommt

Der~M&M~Editor~~~~~

Über das Programm MMEditor

Der~Bildschirm

Die~Fenster~~~

Die~Menüs~~~~~

Die~Abfragen~~

Die~Kommandos~

Der~M&M~Player~~~~~

Über das Programm MMPlayer

Das~M&M~Requester~Tool

Über das Programm MMReq

Das~M&M~Analyse~Tool~~

Über das Programm MManalyse

Die~Beispiele~~~~~
Hinweise zu den Beispielprojekten

Bekannte~Fehler~~~~~
Noch nicht behobene Fehler

M&M~in~der~Zukunft~~~~
Was geplant ist

Hilfestellung~~~~~
Über dieses Hilfssystem

1.2 Copyright - Ihre Rechte

COPYRIGHT 1992-96 BY AXEL SODTALBERS, GÖTTINGEN.

ALLE RECHTE AN ALLEN MIT DEM MENUS & MORE ZUSAMMENHÄNGENDEN DATEIEN BEI AXEL SODTALBERS, GÖTTINGEN.

SÄMTLICHE PROGRAMME AUS DEM MENUS & MORE PAKET DÜRFEN NUR MIT MEINER AUSDRÜCKLICHEN GENEHMIGUNG IN KOMMERZIELLE SERIEN ODER PROGRAMME AUFGENOMMEN WERDEN.

SÄMTLICHE VERLETZUNGEN DER RECHTE AN ALLEN ZU MENUS & MORE GEHÖRENDEN DATEIEN WERDEN SOWOHL ZIVIL- ALS AUCH STRAFRECHTLICH VERFOLGT.

Die mit dem Programm "MMEditor" erstellten Dateien sind frei kopierbar.

Die Programme "MMPlayer", "MMReq" und "MManalyse" sind Public Domain und dürfen somit ebenfalls frei kopiert werden, solange sie nicht kommerziell benutzt werden.

Die Shareware Version von MMEditor erzeugt Projekte, die beim Start als erstes ein Nerv-Requester zeigen und auch in anderer Hinsicht leicht eingeschränkt sind!

Eine registrierte Voll-Version von Menus & More ist erhältlich bei:

Axel Sodtalbers
Philipp-Reis-Straße 2-49
37075 Göttingen

Internet eMail: asodtal@gwdg.de

oder bei

Rhein-Main-Soft, D-Oberursel

Die Registrierungsgebühr beträgt 30,- DM.

Zahlungswege (Inland):

- bar
- Scheck
- Überweisung auf Kto. Nr. 111008462
der Kreissparkasse Aurich, BLZ 284 510 50

1.3 Über dieses Hilfesystem [V3.220 (21.04.96)]

Dies ist das Commodore Hilfssystem "AmigaGuide®". Wenn Sie mehr Informationen über die Bedienung des AmigaGuides haben wollen, klicken Sie oben "Help" (bzw. "Hilfe") an oder drücken die H-Taste.

Vom Menus & More Editor aus können Sie den AmigaGuide auf zwei Arten aufrufen:

- durch Drücken der HELP Taste.
- durch Anwahl eines Menüs und Drücken der HELP Taste. Sie erhalten dann gezielt Informationen über den gewählten Menüpunkt.

Außerdem verfügt AmigaGuide über einen Index.

1.4 Installation von Menus & More

Die Installation

Am einfachsten nehmen Sie die Installation mit Hilfe des Programms

Install.M&M

vor. Es befindet sich im gleichen Ordner wie auch die übrigen M&M Programme und stellt seinerseits ein M&M Projekt dar. Gestartet wird es durch einfaches Anklicken. Anschließend den Button Installation beginnen anwählen (oder die ENTER Taste drücken) und schon geht es los.

ACHTUNG! Ab V3.13 wird ARexx bei der Installation benutzt! Dieses sollte also vorher gestartet werden (RexxMast).

Falls man ARexx nicht benutzen möchte (aus welchen Gründen auch immer) so kann man den Menüpunkt "Install without ARexx" anwählen. Es stehen dann aber keine deutschen Texte während der Installation zur Verfügung.

Allgemeine Hinweise zu den von M&M benutzten Dateien

Das Programm "MMEditor" (der Menus & More Editor) greift auf folgende Dateien zurück:

- PROGDIR:M&M.config enthält die Konfiguration
- PROGDIR:M&M.icon.info ein Projekt-Icon, das einem neu erstellten M&M-Projekt zugewiesen wird. Kann nach Wunsch verändert werden.
- PROGDIR:M&M.appicon.info das AppIcon, welches auf der Workbench erscheint, wenn der MMPlayer ikonifiziert wird (ARexx Befehl
Iconify
) . Wird natürlich auch
von MMPlayer benutzt...
- PROGDIR:M&M.guide Die AmigaGuide-Datei - also der Text, den Sie jetzt gerade lesen...

All diese Programme sollten sich im gleichen Verzeichnis wie die anderen Programme befinden !

Damit die Benutzerführung in deutscher Sprache erscheint, müssen sich die Dateien

- deutsch/MMEditor.catalog
- deutsch/MMPlayer.catalog

im entsprechenden Locale-Verzeichnis der Workbench befinden!

Folgende Libraries werden benötigt und sollten in LIBS: bereit stehen:

```
asl.library          Version 36+
AmigaGuide.library  Version 34+
diskfont.library    Version 33+
rexsyslib.library   Version 36+
```

Weiterhin benutzen einige Beispiele das Programm "Ed" von der Commodore Workbench Disk 2.x und höher. Dieses sollte sich im "C:" Verzeichnis befinden.

1.5 Über Menus & More

Was fange ich mit Menus & More an?

Mit Menus & More (kurz M&M) können Sie graphisch orientierte Bildschirm-Menüs erstellen. Damit sind solche Programme gemeint, mit denen Sie viele, u.U. quer auf Ihrer Festplatte verteilte Programme, zentral von einem Programm aus aufrufen können. Doch wie der Name schon sagt, sind so viele Optionen beeinflussbar, daß man noch viel mehr als "nur" Menus erstellen kann...

Wie sind diese Menüs aufgebaut?

Grundlage eines M&M Menüs sind die sog. Screens (engl. für Bildschirm). Sie sind nichts anderes als gewöhnliche IFF Bilder, wie man sie z.B. mit Malprogrammen wie Deluxe Paint® erstellen kann. Sie enthalten das Menü quasi als Bild: Jeder später zu verwendende Auswahlpunkt des Menüs wird als Schalter gemalt. Dann muß man M&M nur noch mitteilen, wo diese Schalter liegen und was passieren soll, wenn der Benutzer sie anklickt.

Aufbauend auf einem Screen können für die Menüs folgende weiteren Elemente verwendet werden:

Buttons Diese stellen die oben schon erwähnten Schalter dar. Nach Auswahl wird ein vom Ersteller des Menüs angegebenes Kommando ausgeführt, z.B. ein Programm gestartet.

Menüs Damit sind die von Amiga Betriebssystem bekannten Pull-down-Menüs gemeint. Auch sie können in ein M&M Menü eingebaut werden. Ebenso wie bei den Buttons wird auch nach Auswahl eines Pull-down-Menüs ein Befehl ausgeführt.

(Um die Begriffsverwirrung nicht ins Unermeßliche steigen zu lassen, werden diese Menüs in Zukunft mit dem Begriff Pull-down-Menüs bezeichnet. Innerhalb der M&M Programme werden sie jedoch weiterhin einfach Menüs genannt)

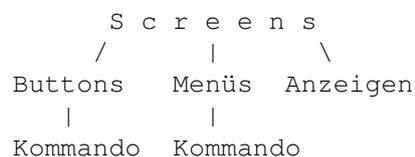
Anzeigen Sie spielen eine gewisse Sonderrolle insofern, daß damit keine Befehle ausgeführt werden, sondern lediglich auf dem Screen Status-Anzeigen gebracht werden können. Dargestellt werden können die Uhrzeit, das Datum oder der freie Speicher.

Bei der Erstellung eines Menü-Projektes wird jedes dieser vier Elemente (Screen, Button, Pull-down-Menü, Anzeige) durch ein Fenster auf dem Bildschirm des M&M Editors repräsentiert. Vergleiche auch

die~Fenster~von~MMEditor

.

Kurze Übersicht



Wie erstelle ich diese Menüs?

Sie erstellen die M&M Menüs mit dem Programm MMEditor. Diese Menüs werden als Menü-Projekt auf Diskette oder Festplatte gespeichert. Diese Datei enthält alle zur Ausführung des Menüs benötigten Daten, etwa welche Screens benutzt wurden, welche Kommandos wann ausgeführt werden, usw.

- durch die Eingaben 1> Stack 8192
1> MMEditor

Das Programm läuft in
deutscher~Sprache

.

Nach dem Start wird der
Bildschirm
des Editors geöffnet.

1.7 Deutsche Sprache für MMEditor

Normalerweise ist die Benutzerführung von MMEditor in englischer ←
Sprache
gehalten. Für eine deutsche Benutzerführung muß sich

die Datei deutsch/MMEditor.catalog

im Verzeichnis LOCALE:catalogs/deutsch

befinden! Das gleiche gilt für den MMPlayer (MMPlayer.catalog)!

Achtung! Freie Registrierung für jeden, der mir einen Katalog für eine neue
Sprache erstellt!!

Kontakt:

Axel

1.8 Merkmale (ToolTypes) von MMEditor

Folgende Merkmale (ToolTypes) können im Icon von MMEditor ←
angegeben werden:

WINDOW=doswin

"doswin" muß eine gültige AmigaDos Fenster-Beschreibung darstellen.
Auf dieses Fenster werden beim Testlauf die Ausgaben des

Start-Kommandos
des Screens gelenkt. Wurde
dieses Merkmal nicht angegeben, wird auf die Vorgabe (s.u.)
zurückgegriffen.

Vorgabe: CON:0/0/400/200/M&M/AUTO/CLOSE/WAIT

SCRWINHEIGHT=pixel

Hiermit kann man die Höhe des
Screens-Fensters
bestimmen.
Sie muß mindestens 80 Pixel betragen.

Vorgabe: 100

WINHEIGHT=pixel

Dieses Merkmal gibt die Höhe der
anderen-Fenster
(Buttons/Menüs/
Anzeigen) an. Hier beträgt die Mindestgröße 160 Bildpunkte.
Am besten ist die Angabe von -1, dann werden die übrigen Fenster
in einer Höhe geöffnet, daß sie genau unter das Screens-Fenster
passen.

Vorgabe: -1

PLANES=n

Bestimmt die Anzahl der Bit-Planes für den MMEditor Bildschirm.
1 = 2 Farben
2 = 4 Farben
3 = 8 Farben usw.
-1= Gleiche Anzahl von Planes wie die Workbench.

Vorgabe: -1

TOPAZEIGHT=on/off

Wenn auf 'ON' gesetzt, benutzt MMEditor auf jeden Fall den
topaz.8 Zeichensatz.
Wenn auf 'OFF', dann denn aktuellen System Zeichensatz.
Wenn Sie den System-Zeichensatz benutzen möchten, beachten Sie
bitte, daß die Oberfläche von MMEditor auf den 8 Pixel großen
Topaz Font zugeschnitten ist. Man sollte also inbes. keine
größeren Fonts benutzen...

Preset: ON

FILEBUFFER=bytes

Je größer der hier eingetragene Wert, desto mehr Speicher wird bei
Datei-Operationen (Öffnen/Speichern) verbraucht, desto schneller
gehen diese dann aber auch vonstatten.

Vorgabe = 1024

ERRORREPORT=ON/OFF

Tritt beim Testlauf ein Dos-Fehler auf, so erscheint eine umfangreichere Fehlermeldung, wenn bei diesem Merkmal "ON" oder "YES" angegeben wird.

Vorgabe: ON

PICPATTERN=dospat

Der Lade-Requester, der beim Öffnen von IFF-Bildern erscheint (Screen Neu oder Einfügen), verwendet ein Muster, um alle Nicht-Bild-Dateien herauszufiltern. Bei Benutzung der Vorgabe werden also nur alle Dateien mit der Endung ".pic" angezeigt. Falls Ihre Bild-Dateien alle mit ".iff" enden, können Sie dies dem MMEditor durch Angabe von PICPATTERNS=#?.iff mitteilen.

Vorgabe: #?.pic

SHELLSTART=comseq

Diese Befehls-Sequenz wird nach Aufruf des Menü-Punktes

Extras/Shell
gestartet.

Vorgabe: NewShell "CON:0/0/400/200/CLOSE/MMShell/SCREENMMEditor

SHELLSTACK=bytes

Falls Ihre Shell einen größeren Stack braucht, können Sie das mit diesem Merkmal angeben.

Vorgabe: 4096

EDSTART=comseq

Diese Befehls-Sequenz wird nach Aufruf des Menü-Punktes

Extras/Editor
gestartet.

Vorgabe: C:Ed FROM:CON:0/0/400/200/AUTO/CLOSE/Editor/SCREENMMEditor

EDSTACK=bytes

s.o. SHELLSTACK

PAINTSTART=comseq

Diese Befehls-Sequenz wird nach Aufruf des Menü-Punktes

Extras/Malprg

gestartet.

Vorgabe: DPaint:DPaint

PAINTSTACK=bytes

s.o. SHELLSTACK

1.9 Bildschirm des M&M Editors

Der Bildschirm des M&M-Editors stellt ein "Klon" Ihres Workbench-Bildschirms dar. Modus, Auflösung und Farben sind also identisch. Als Zeichensatz wird der 8 Pixel hohe Topaz-Font benutzt.

Im begrenzten Maße kann man dieses Verhalten jedoch beeinflussen:

- statt topaz.8 kann auch der akt. System-Zeichensatz benutzt werden (ToolType
TOPAZEIGHT
)
- Die Tiefe des Bildschirms läßt sich mit dem
PLANES
ToolType einstellen.

Der Bildschirm stellt einen PublicScreen mit dem Namen "MMEditor" dar, wird MMEditor ein zweites Mal gestartet (warum auch immer), ist der Name "MMEditor.2", und so weiter...

Für jedes Element eines M&M Menüs wird ein
Fenster
auf dem Bildschirm des
Editors geöffnet.

1.10 Fenster des M&M Editors

Der Bildschirm des M&M Editors ist in verschiedene Fenster ↔ aufgeteilt:

Screens~

- beinhaltet alles, was die Screens angeht.

Buttons~

- von hier aus werden die Buttons bearbeitet

Menüs~~~

- von hier die PullDown Menüs

Anzeigen

- und - last but not least - hier die Anzeigen

Das Öffnen und Schließen der Fenster

Das Screens-Fenster ist beim Start des Editors auf jeden Fall geöffnet. Die übrigen drei öffnen sich erst, wenn entweder

- durch Anwahl von "Neu" bzw. "Einfügen" ein Screen geladen wird oder
- ein Projekt~geöffnet wurde.

Schließlich kann man ja auch z.B. einen Button erst dann erstellen, wenn ein Screen geladen wurde.

Darüberhinaus kann das "Buttons"-, "Menüs"- oder "Anzeigen"-Fenster beliebig ein- oder ausgeschaltet werden: Das geschieht entweder durch Anklicken des CLOSE-Gadgets oder durch die Anwahl des Menüpunktes

Fenster~ein~oder~ausschalten
im Konfigurations-Menü.

Die Größe und Positionen der Fenster

Die Fenster haben stets die Breite des
Editor-Bildschirms

.

Die Höhe der Fenster können Sie durch Angabe von ToolTypes beeinflussen.

Sie können in ihrer vertikalen Position beliebig verschoben werden. Diese Y-Positionen werden in der

Konfigurations-Datei
gespeichert. Die

Standard-Einstellung der Fenster-Positionen ist so angelegt, daß sich die Fenster der "Buttons", "Menüs" und "Anzeigen" überlappen. So hat man immer im Blick, welchen Screen man gerade bearbeitet.

Steuern der Fenster mit der Tastatur

Durch Betätigen der Funktionstasten können die jeweiligen Fenster in den Vordergrund gebracht werden:

- [F1] für das "Screens"-Fenster
- [F2] für das "Buttons"-Fenster
- [F3] für das "Menüs"-Fenster
- [F4] für das "Anzeigen"-Fenster

Sämtliche Listen können auch mit den Cursor-Hoch und -Runter Tasten bedient werden. Zusammen mit der Shift-Taste wird an den Anfang bzw. an das Ende der Liste gesprungen.

1.11 Screens-Fenster

In diesem Fenster können Sie alles bezüglich der für das aktuelle Projekt verwendeten Screens regeln.

Es wird eine Liste der Dateinamen aller verwendeten Screens angezeigt. Der Screen, der im Moment gerade bearbeitet wird, wird unterhalb dieser Liste angezeigt. Sie können auch mit den Cursor-Hoch und -Runter Tasten den aktuellen Screen auswählen (mit Shift springen Sie an den Anfang bzw. das Ende der Liste)

Mit "Neu" fügen Sie dieser Liste einen neuen Screen hinzu.

Mit "Einf." fügen Sie VOR dem aktuellen einen neuen Screen ein.

Mit "Info" erhalten Sie Informationen über den aktuellen Screen.

Mit "Löschen" können Sie - nach Rückfrage - den aktuellen Screen löschen!

Mit "Editieren" können Sie weitere Parameter für den aktuellen Screen einstellen:

- Den für den

Screen~verwendeten~Zeichensatz

.

Wählen Sie einen neuen Font (oder auch nur eine neue Fonthöhe), so wird das für dieses Screen verwendete IFF-Bild noch einmal eingeladen, der Screen also komplett neu erstellt.

- Titelleiste anzeigen

Soll beim Abspielen der Menüs die Titelleiste des Screens angezeigt werden?

.

Befehl~VOR~dem~Laden~des~Screens

.

Der hier angegebene AmigaDos Befehl wird ausgeführt, bevor der Screen des Players geöffnet wird.

.

Befehl~NACH~dem~Laden~des~Screens

.

Tja, wer hätte das gedacht: Der hier angegebene AmigaDos Befehl wird ausgeführt, nachdem der Screen des Players geöffnet wurde.

Falls Sie mit den hier verwendeten Begriffen nicht so recht klar gekommen sind, sollten Sie noch einmal im Kapitel Über~Menüs~&~More nachschauen !

Weitere~Hinweise~zu~den~Screens

1.12 Startup-Befehle

Sie haben die Möglichkeit, daß beim Ablauf eines Menüs sowohl vor \leftrightarrow als auch nach dem Laden eines Screens automatisch ein beliebiges Programm ausgeführt wird.

Dies kann für etwaige Initialisierungen sehr nützlich sein. Zum Beispiel wäre es sinnvoll, einem bestimmten Verzeichnis mit dem Dos-Befehl "Assign" einen beliebigen Geräte-Namen zuzuweisen, um alle im Menü verwendeten Datei-Namen auf diesen Geräte-Namen zu beziehen.

Befehl vor dem Laden: Assign MeinMenü: SYS:M&M/Daten

Beispiele für im MMEditor verwendete Dateinamen:

```
MeinMenü:ErstesBild.pic    (für einen Screen)
MeinMenü:Information.txt   (für eine Textdatei)    usw.
```

Natürlich kann man durch die Angabe von "Execute Skriptname" auch ganze Skripte ausführen lassen.

Jedesmal, wenn ein Projekt, welches solche Startup-Kommandos enthält, in den MMEditor (!) geladen werden soll (Projekt/Öffnen), erscheint ein Requester mit der Frage, ob diese Kommandos ausgeführt werden sollen.

Zu beachten ist die Ausgabe der Startup-Befehle:

Haben Sie daß Menü von der Workbench aus gestartet, können Sie ein Ausgabe-Fenster durch die Angabe von

```
WINDOW
=CON:x/y/b/h/Name/Optionen
```

bestimmen (vgl. im DOS-Handbuch unter Konsole-Fenster). Diese Option gilt sowohl für den MMEditor (beim Testlauf) als auch für den MMPlayer.

Beim Start vom CLI aus wird stets das CLI-Fenster als Ausgabe-Fenster genutzt.

1.13 Zeichensatz eines Screens

Für jeden Screen kann ein eigener Zeichensatz angegeben werden. \leftrightarrow
Dieser Font wird verwendet für:

- die Titelleiste des Screens und damit auch für
- (eventuell) vorhandene Menü-Titel
-

Anzeigen

1.14 Hinweise zu den Screens

Die Screens stellen schlichtweg IFF Bilder, wie man sie mit Programmen wie DPaint u.ä. erstellen kann, dar. Ausmaße und Farbtiefe sind beliebig. Es werden auch die AA Auflösungen unterstützt.

Seit der Version 3.20 speichert M&M lediglich den Dateinamen des Screens als relevantes Datum in die Projektdatei. Man kann also das Bild auch nach der Erstellung und Speicherung des M&M Menüs beliebig verändern, die Buttons behalten ihre Positionen. Daher kann jetzt auch die in vorherigen Versionen noch enthaltene Funktion "Screen neu bestimmen" (im Info-Requester) wegfallen.

Ebenfalls neu in Version 3.20 ist die ab jetzt (hoffentlich!) korrekte Verarbeitung von 32 Bit (AA) Farbtabelle. M&M erkennt diese anhand eines entsprechenden Flags in der IFF Datei. Ist dieses Flag gesetzt und die graphics.library eine Version ≥ 39 hat, werden die AA Farbfunktionen benutzt.

Bezüglich des Speicherns von IFF Bildern habe ich persönlich die besten Erfahrungen mit Cloantos PersonalPaint® gemacht. Es scheint, das M&M diese auf alle Fälle richtig verarbeitet.

Folgendes sollte bei der Erstellung eines Screen (also eines IFF-Bildes) beachtet werden: In der aktuellen Version hat M&M Schwierigkeiten mit Bildern, in denen eine sog. Maske gesetzt ist. Eine solche sollte also vor dem Abspeichern des Bildes aus dem Malprogramm heraus ggf. abgeschaltet werden.

Kann M&M ein Bild eines Menü-Projektes nicht laden (z.B. weil die Datei nicht gefunden werden kann) hat man ab V3.21 auch die Möglichkeit, einen alternativen Dateinamen anzugeben.

1.15 Buttons-Fenster

Dieses Fenster öffnet sich erst, wenn für das M&M Projekt ein Screen bestimmt und eingeladen worden ist. ↔

Es wird eine Liste der Namen aller verwendeten Buttons angezeigt. Der aktuelle Button wird unterhalb dieser Liste dargestellt (hier können Sie auch den Namen durch Editieren verändern).

Mit "Neu" fügen Sie einen neuen Button an das Ende der Liste ein. Sie müssen dann die~Fläche~des~Buttons~ auf~dem~Screen~bestimmen.

Mit "Einf." fügen Sie einen neuen vor den aktuellen Button ein. Auch hier müssen Sie die Fläche des Buttons auf dem Screen

bestimmen

Mit "Löschen" kann man den aktuellen Button aus der Liste entfernen.

Mit "Editieren" können Sie den Fläche des Buttons noch einmal neu bestimmen.

Außerdem können Sie bestimmen, was für ein Kommando nach Anwahl dieses Buttons ausgeführt werden soll und ob vorher noch eine Abfrage von Parametern erfolgen soll.

Mit "Auswahl" beeinflussen Sie das Kommando-Feld. Haben Sie als Kommando z.B. "DOS Befehl ausführen" gewählt, erscheint nach Anklicken von "Auswahl" ein Datei-Requester, aus dem Sie den Befehl auswählen können. Ebenso bei "ARexx Befehl senden". Bei "Auf anderen Screen umschalten" erscheint ein Requester mit einer Liste aller Screens.

Mit "Optionen" können Sie weitere Optionen zum angewählten Kommando bestimmen. Für manche Kommando wie z.B. "Screen anzeigen" existieren jedoch keine Optionen, so daß man dieses Gadget dann nicht anklicken kann.

Mit "Taste" kann man eine korrespondierende Taste (mit der man auch anstatt mit der Maus den Befehl auslösen kann) angeben. Eine Liste mit Sondertasten erhält man durch Anklicken des Taste Schalters. Man kann auch die Cursor-Hoch und -Runter Tasten benutzen, um durch die Liste zu scrollen.

Weitere~Hinweise~zu~den~Buttons

1.16 Bestimmen der Fläche eines Buttons

Die Fläche eines Buttons wird folgendermaßen bestimmt:

1. Der Screen wird angezeigt.
2. Mit der Maus suchen Sie die linke obere Ecke des Schalters und klicken diese mit der linken Maustaste an.
3. Maustaste gedrückt halten.
(Falls Sie jetzt doch lieber eine andere Ecke anwählen wollen: Escape-Taste drücken, Sie sind dann wieder bei Punkt 2)
4. Mit der Maus zur rechten unteren Ecke gehen und
5. Maustaste loslassen.

Mit dieser Methode ist es nicht immer ganz einfach, die genaue Schalterfläche zu "treffen". Daher wurde ein Funktion namens "Lasso" eingeführt. Ist sie eingeschaltet (mit der Leertaste), muß man die Fläche des Schalters nur

noch ungefähr einrahmen, es wird dann automatisch die richtige Fläche gesucht (diese Funktion funktioniert aber nur bei einfarbigen Hintergrundflächen richtig!)

Mit der Taste F10 können Sie beim Bestimmen der Button-Fläche die Titelleiste des Screens ein- und ausschalten.

Haben Sie die Fläche des Buttons bestimmt, werden Sie nach einem Namen für diesen gefragt. Damit die einzelnen Buttons unterschieden werden können, darf dieser Name noch nicht in der Liste vorhanden sein.

1.17 Hinweise zu den Buttons

Wenn man einen neuen Button auf den Screen einfügt, kommt es zu folgendem Problem: Da nicht jedesmal sämtliche IDs der Gadgets neu berechnet werden, kann es passieren, daß einige Gadgets bei einem - direkt nach der Einführung durchgeführten - Testlauf nicht erkannt werden.

Abhilfe schafft man folgendermaßen:

Hat man nur einen Screen für das Projekt vorgesehen:
Projekt speichern, neu und erneut einladen. Wird jetzt ein Testlauf durchgeführt, verläuft alles wieder normal.

Einfacher ist es, wenn das Projekt mehrere Screens enthält:
Kurz zum nächsten Screen schalten (durch Anklicken in der Screen-Liste) und dann den alten wieder einladen - alles funktioniert wieder.

1.18 Menüs-Fenster

Auch hier wird eine Liste alle Pulldown-Menüpunkte angezeigt. ←
Erstellt wird
diese Liste durch Anwahl von
Editieren
.

Einzelne Menüpunkte können eingefügt ("Einf.") oder gelöscht werden.

Nach der Editierung können Sie für jeden Pulldown-Menüpunkt bestimmen, was für ein

Kommando
nach Anwahl ausgeführt werden soll und ob vorher noch eine

Abfrage
von Parametern erfolgen soll.

Weitere~Hinweise~zu~den~Menüs

1.19 Editieren des Pulldown-Menüs

Es erscheint ein Edit-Fenster auf dem aktuellen Screen.

Geben Sie einfach die Menü-Titel und -punkte ein. Von einem Punkt zum nächsten kommen Sie mit der ENTER-Taste Mit der TAB-Taste gelangen Sie zum nächsten Auswahl-Buchstaben.

Jeder Menü-Punkt kann einen entsprechenden Auswahl-Buchstaben haben. So kann dieser Punkt auch durch Drücken der linken Amiga-Taste plus dem Auswahl-Buchstaben angewählt werden.

Mit der linken Cursor-Taste kommen Sie zum vorherigen Titel, mit der rechten zum nächsten (geht nur, wenn der Cursor nicht zu sehen ist).

Mit dem "Zchs"-Schalter können Sie einen neuen Zeichensatz für das Pulldown-Menü auswählen. Dieser ist aber nur für die Menü-Punkte gültig - für die Titel gilt der beim

 Editieren~des~Screens
 angewählte Zeichensatz.

Durch "Lsch." können ein, alle oder gar kein Titel gelöscht werden.

Maximal verarbeitet werden 15 Menütitel, die jeweils max. 15 Menüpunkte haben dürfen. Ist die vertikale Auflösung des aktuellen Screen nicht sehr hoch (etwa bei LoRes-Screens), wird dadurch natürlich auch die Höhe des Editor-Fenster kleiner, so daß dementsprechend die Anzahl der maximal editierbaren Menüpunkte kleiner wird.

1.20 Hinweise zu den Pulldown-Menüs

Bei der Erstellung der Pulldown-Menüs ist zu beachten, daß - neben der Limitierung durch die Auflösung des Screens - allerhöchstens

15 Pulldown-Menüs mit je höchstens 15 Menü-Punkten

editiert werden können.

1.21 Anzeigen-Fenster

Die Elemente des Anzeigen-Fensters:

"Neu" hängt eine neue Anzeige an die Liste.

"Einf." fügt eine neue Anzeige vor der aktuellen ein.

"Löschen" löscht eine Anzeige.

Das Bestimmen einer Anzeige

geht folgendermaßen vonstatten: Es erscheint ein Fenster auf dem Menü-Screen, bei dem Sie

- die X- und Y-Position der Anzeige auf dem Screen
- den Text VOR und NACH der Anzeige sowie (am wichtigsten)
- den Anzeige-Modus (also freier Speicher, Uhrzeit oder Datum)

festlegen können.

Mit "Neu positionieren" kann die X- und Y-Position bequem mit der Maus bestimmt werden.

Die Anzeige wird folgendermaßen erstellt:

VORTEXT Leerzeichen ANZEIGE Leerzeichen NACHTEXT

```
Bsp.      Vor: "Zeit:"           \
          Nach: "Uhr"           > Anzeige: Zeit: 16.24.13 Uhr
          Modus: "Zeit - 16.24.13" /
```

Die Farbe der Anzeige läßt sich nicht beeinflussen (sie stellt stets das Komplement der Farbe "unterhalb" der Anzeige dar - Ausprobieren!). Es wird stets der

Zeichensatz~des~Screens
verwendet.

1.22 Menu von MMEditor

Das Menu ist in 4 Gruppen aufgeteilt:

1.Projekt

```
Neu~::~:~
Öffnen...~
Speichern~
Speichern~als...~
Installieren...~
über...~
Hilfe~
Programm~verlassen...
2.Testlauf
Vom~aktuellen~Screen~
Des~gesamten~Menüs~
```

```
Kommandos...ausführen
3.Einstellungen
Buttons-Fenster~~~~~

Menüs-Fenster~~~~~

Anzeigen-Fenster~~~~~

Piktogramme~erzeugen~~~

Einstellungen~speichern
4.Extras
Kommando~kopieren~

Shell~starten~~~~

Editor~starten~~~

Malprg~starten~~~
```

1.23 Neues Projekt

Hiermit können Sie ein im Speicher vorhandenes Projekt löschen und ein neues beginnen.

Wurde das Projekt vorher noch nicht gespeichert, erscheint eine Warnung, die auf diesen Umstand hinweist. Sie haben dann die Möglichkeit, das aktuelle Projekt zu speichern.

1.24 Projekt Öffnen

Zum Öffnen eines bereits gespeicherten Projektes. Nach Anwahl erscheint der Datei-Requester, in dem man die zu ladende Datei auswählt.

Wurde das sich im Speicher befindende, aktuelle Projekt vor der Anwahl dieses Menüpunktes noch nicht gespeichert, so erscheint eine Sicherheitsabfrage.

Beim Laden können folgende Fehler auftreten:

- Das gewählte Projekt ist keine M&M Datei
 - Das Format der gewählten Projektes ist nicht korrekt
 - Es ist nicht mehr genug Speicher zum Laden frei.
 - der die IFF Datei des Menü-Screens kann nicht eingeladen werden. Hier haben Sie die Möglichkeit, einen alternativen Dateinamen auszuwählen
-

1.25 Projekt Speichern (Als)

Hiermit speichern Sie ein Projekt.

Speichern Sie ein Projekt zum ersten Mal (Projekt-Name: Ohne Namen.M&M), erscheint auf jeden Fall der Datei-Requester.

Hat das Projekt bereits einen Namen, so können Sie mit Anwahl von

"Speichern" : Unter dem gleichen Namen sichern - es erscheint aber eine Sicherheitsabfrage, falls die Datei bereits auf dem Datenträger existiert;

"Speichern Als" : Einen neuen Projekt-Namen auswählen.

1.26 Projekt installieren

Mit dieser Funktion kann man ein bereits erstelltes Projekt auf einfachste Weise installieren. Es wird das eigentliche Projekt inklusive Screens und Textdateien in ein neues Verzeichnis umkopiert. Die Dateinamen der Screens und Textdateien werden natürlich entsprechend angepaßt. Ferner ist es möglich, einen Aufruf des Menü-Projektes automatisch in die User-Startup einfügen zu lassen.

Die einzelnen Felder im erscheinenden Installations-Fenster:

"Ziel-Verzeichnis"	In welche Schublade soll das Projekt installiert werden? Man kann auch eine noch nicht existierende Schublade angeben - diese wird dann bei der Installation neu erstellt.
"Piktogramme erzeugen? "	Sollen bei der Installation Piktogramme für Projekt, Screens und Textfiles erzeugt werden?
"IFF-Dateien kopieren? "	Screen-Dateien mit ins Ziel-Verzeichnis kopieren? Dateinamen werden angepaßt!
"Text-Dateien kopieren?"	Text-Dateien mit ins Ziel-Verzeichnis kopieren? Dateinamen werden angepaßt!
"In S:User-Startup einfügen"	Damit kann man das installierte Menü-Projekt automatisch nach jedem Neu-Start des Amigas laufen lassen.

1.27 Über...

Sie erhalten eine Information über

- die Programmversion
- den Autor

- Axel~Sodtalbers
 - das Copyright
- den freien Speicher

Außerdem könne Sie sich noch Infos über folgendes geben lassen:

- "Benutzer": Eintrag des registrierten Benutzers (wenn vorhanden)
- "Internes":
 - Name des PublicScreens von MMEditor
 - Anzahl der vom MMEditor Screen benutzten Planes
 - Zur Zeit benutzte Sprache (built-in oder deutsch)
 - Name des vom Player geöffneten ARexx-Ports (Testlauf!)
 - Name des PublicScreens von MMPlayer

1.28 Programm verlassen

Hiermit beenden Sie Menus & More. Vorher erscheint jedoch eine Sicherheitsabfrage, die testet, ob Sie auch wirklich gewillt und in Ihrem Gemüt gefestigt genug sind, dieses fantastische Programm zu beenden.

1.29 Testlauf vom aktuellen Screen

Mit diesem Menüpunkt starten Sie einen Testlauf von dem gerade geladenen Screen aus.

Sie können so testen, ob Ihr Menü wunschgemäß arbeitet. Dabei sollten Sie bedenken, auch einen Funktion "Menü beenden" einzubauen. Haben Sie das vergessen, so können Sie das Menü auf jeden Fall durch gleichzeitiges Drücken der Control- und Escape-Taste beenden.

1.30 Testlauf des gesamten Menüs

Die Menüpunkt hat die gleiche Funktion wie
Testlauf~vom~aktuellen~Screen

,
nur das hier mit der Menü-Ausführung mit dem ersten Screen gestartet wird.

Die Anwahl hat also den gleichen Effekt wie ein Aufruf des
MMPlayers

1.31 Kommandos immer/auf Anfrage/nie ausführen

Mit diesem Menüpunkt können Sie festlegen, was passieren soll, ←
wenn Sie beim

Testlauf einen Button oder Menü anwählen, der/das einen DOS- oder
Screenwechsel-Befehl auslösen soll.

- "immer ausführen" Das DOS-Kommando wird auf jeden Fall ausgeführt bzw. es wird auf jeden Fall auf den angegebenen Screen umgeschaltet.
- "auf Anfrage" Beim Testlauf wird vorher gefragt, ob das DOS-Kommando bzw. der Screen-Wechsel durchgeführt werden soll. Das empfiehlt sich auf jeden Fall bei "haarigen" Dos-Kommandos wie z.B. "Format" oder "Delete".
- "nie ausführen" Das Dos-Kommando bzw. der Screen-Wechsel wird auf keinen Fall ausgeführt.

Die aktuelle Einstellung erkennen Sie am Haken vor dem angewählten Menüpunkt. Sie wird in der Konfigurations-Datei gesichert.

Die Einstellung wirkt sich auch auf die Ausführung der Startup-Befehle aus.

1.32 Fenster ein- oder ausschalten

Durch das Fenster-System von M&M können Sie beliebig Fenster auf dem Bildschirm des M&M Editors ein- oder ausschalten. Ausnahme: Das Screens-Fenster.

Sie können das einmal durch Anklicken des CLOSE-Gadgets des jeweiligen Fensters oder durch Anwahl eben dieses Menüpunktes. Ein eingeschaltetes Fenster erkennen Sie am Haken vor dem jeweiligen Menüpunkt.

Die betreffenden Fenster (Buttons, Menüs, Anzeigen) öffnen sich erst, wenn sich ein Screen im Speicher befindet (d.h. die Screen-Liste im Screens-Fenster ist nicht leer). Folglich können Sie diese Menüpunkte erst anwählen, wenn ein Screen im Speicher ist (z.B. durch Öffnen eines Projektes oder durch Anwahl von "Neu" im Screens-Fenster).

Die aktuellen Einstellungen werden in der Konfigurations-Datei gesichert.

Vgl. auch die allgemeinen Hinweise zu den Fenstern im M&M Editor.

1.33 Piktogramme erzeugen

Sie bestimmen durch die Anwahl dieses Menüpunktes, ob bei der Speicherung eines Projektes ein Workbench-Icon erstellt werden soll.

Die aktuelle Einstellung erkennen Sie am Haken vor diesem Menüpunkt.

Als Projekt-Icon wird die Datei "PROGDIR:M&M.icon" benutzt. Falls es nicht zu finden ist, das Standard-Projekt Icon der Workbench.

1.34 Einstellungen speichern

Die aktuelle Konfiguration wird gesichert. Sie beinhaltet:

- von allen Fenstern
 - : y-Position, ob eingeschaltet oder nicht
- den Modus~des~Testlaufs
 - die Positionen und Größe des Datei-Requesters
- die Positionen und Größe des Zeichensatz-Requesters
- die Einstellung, ob Icons beim Speichern erstellt werden soll oder nicht.

Die Konfiguration wird unter dem Namen "M&M.config" stets in dem Verzeichnis gespeichert, von dem aus der "MMEditor" gestartet wurde.

Konnte bei Programm-Start keine Konfigurations-Datei gefunden werden, werden automatisch die Vorgaben benutzt.

1.35 Kommando kopieren...

Wenn man z.B. immer gleiche Buttons oder Menüs auf verschiedenen Screens erstellen möchte (so z.B. die Pulldown-Menüs beim BigFuncTest!.M&M Projekt), so ist es sehr mühselig, jedesmal die gleichen Kommandos einzugeben. Deswegen wurde die Möglichkeit, Kommandos inkl. ihrer Abfragen zu kopieren, in den MMEditor integriert.

Nach Aufruf erscheint ein Fenster mit zwei Listen: Die linke Liste gibt an, was kopiert werden soll, die rechte wohin.

Jede Liste kann entweder die Kommandos sämtlicher Buttons eines Projektes oder die sämtlicher Pulldown-Menüs enthalten. Umgeschaltet wird mit Hilfe der Gadgets unterhalb der Liste.

Innerhalb der linken Liste kann man sich - wie in allen anderen Listen des MMEditors - mit Hilfe der Cursor-Hoch und -Runter Tasten bewegen; geshiftet wird an den Anfang bzw. an das Ende gesprungen. Innerhalb der rechten Liste funktioniert das mittels der Cursor-Rechts und -Links Taste.

Durch Anklicken von "Kopieren" wird das Kommando kopiert. Ist "inkl. Abfrage" aktiviert, wird auch die Abfrage mitkopiert.

Verlassen wird das Fenster mit "Verlassen" (hört hört!).

1.36 Shell starten

Sie können auf dem Bildschirm des Editors eine Shell starten, um irgendwelche AmigaDos-Operationen vorzunehmen.

Wie die Shell gestartet werden soll, können Sie mit Hilfe des Merkmals~SHELLSTART festlegen.

Voreingestellt ist:

```
NewShell "CON:0/0/400/200/CLOSE/MMShell/SCREENMEditor
```

1.37 Editor starten

Wenn Sie schnell einen Text oder etwa ein AmigaDos Skript erstellen wollen, können Sie mit Hilfe dieses Menü-Punktes einen ASCII-Editor aufrufen.

Den Befehl, der den Editor aufruft, können Sie mit Hilfe des Merkmals~EDSTART festlegen.

Voreingestellt ist ein Start des original Commodore Editors mittels der Befehlssequenz

```
C:Ed FROM:CON:0/0/400/200/AUTO/CLOSE/Editor/SCREENMEditor
```

1.38 Malprogramm starten

Mit diesem Menü-Punkt können Sie ein beliebiges Mal-Programm aufrufen. Beachten Sie bitte, daß Sie ausreichend freien Speicher zur Anwendung dieser Funktion haben sollten...

Voreingestellt ist:

```
DPaintIV:DPaint
```

1.39 Abfragen

Vor der Ausführung des eigentlichen Befehls können Parameter vom Benutzer abgefragt werden. Die Antworten werden in Umgebungs-Variablen gespeichert. Diese können von AmigaDos aus durch

- den AmigaDos-Befehl "GetEnv" oder
- durch Voranstellen des "\$"-Zeichens in Befehlen und Skripten

verarbeitet werden.

Die Abfrage besteht aus folgenden Elementen:

1. dem Abfragetyp
2. dem
 - Abfragetext
 - 3. den Namen einer Umgebungs-Variablen
 , in die das Ergebnis der Abfrage gespeichert werden soll.

Abgefragt werden kann:

Ein Dateiname

Ein Verzeichnis-Name

Eine Textzeile

Ob Ja oder Nein

Ob Okay oder Abbruch.

(die Befehle werden nur ausgeführt, wenn der Benutzer Ja/Okay wählt)

Informations-Ausgabe

(gibt nur den Abfragetext aus)

Übersicht

Abfragetyp (1.)	Es erscheint	Abfragetext ist (2.)	In der Umg.Var wird gespeichert (3.)
DATEINAME	Datei-Requester	Titel des Req.	kompletter Dateiname
VERZEICHNIS	Datei-Requester nur Verzeichnisse	Titel des Req.	Verzeichnisname plus "/"
TEXTZEILE	Requester mit Eingabezeile	Über der Eingabezeile	Eingegebener Text
JA/NEIN	Requester	Requester-Text	nichts Komm. nur wenn "Ja"
OKAY/CANCEL	Requester	Requester-Text	nichts Komm. nur w. "Okay"
INFORMATION	Requester	Requester-Text	nichts

Hinweis

Bei JEDEM Aufruf des Datei-Requesters - sei es als Datei- oder als Verzeichnis-Abfrage - wird

der ausgewählte Dateiname in die Umgebungsvariable MMFile
das ausgewählte Verzeichnis in die Umgebungsvariable MMPath

gespeichert. Beide können somit z.B. in Skripten benutzt werden.

Zu beachten ist auch die Option "Alle ENV Variablen löschen" des "Menü beenden" Befehls: Sämtliche von M&M benutzten Umgebungsvariablen werden bei Verlassen des Menüs damit gelöscht.

1.40 Abfragetext

Der Abfragetext kann in das String-Gadget eingetragen werden. Bei den Abfragen nach Datei oder Verzeichnis erscheint er als Titel des Datei-Requester. Bei Abfrage einer Textzeile wird er über der Eingabezeile eingeblendet.

In den Ja/Nein-, Okay/Cancel und Informations-Requester erscheint der Text als Frage oder Hinweis im Requester.

Mit dem Zeichen '|' kann ein Zeilenvorschub in den Text eingefügt werden.

Bsp.: Text: Hallo Leute,|wie geht's?!

es erscheint: Hallo Leute,
 wie geht's?

Ab V3.21 kann man auch einen kleinen Editor für die Requester-Texte mit dem "Text"-Gadget aufrufen. Es erscheint ein Fenster mit 6 Zeilen a 40 Zeichen, in diese Zeilen gibt man den Requestertext ein.

Wählt man "Zweizeilig", werden nach jeder Zeile zwei Zeilenvorschübe (also '||') eingefügt, ansonsten nur einer.

Mit "Lnk" (für linksbündig), "Znt" (zentriert) und "Blc" (Blocksatz) kann man den Text formatieren.

Das Menü (!) "Ausrichtung" bestimmt dabei, wie bei der Formatierung vorgegangen werden soll:

- Absolut - die Formatierung wird anhand der absoluten Zeilenbreite (= 40, s.o.) vorgenommen
 - Relativ - anhand der breitesten Zeile
-

1.41 Umgebungsvariablen

AmigaDos verwaltet sog. Umgebungs-Variablen. Die Inhalte dieser Variablen werden im Pseudo-Verzeichnis "ENV:" (liegt meistens im RAM:) gespeichert. Sie können in Befehlen oder Skripten leicht abgefragt werden. Außerdem existieren die Befehle

"GetEnv" (Auslesen einer Umgebungsvariablen) und
 "SetEnv" (Setzen einer Umgebungsvariablen).

In Befehlen oder Skripten wird die Zeichenfolge

"\$Umgebungsvariable"

durch den Inhalt derselbigen ersetzt. Angenommen, Sie haben im MMEditor als Befehl für einen Button folgendes eingegen:

Abfrage: Datei speichern in: Dateiname

Bitte Dateinamen wählen!

Kommando: DOS Befehl ausführen

Type "\$Dateiname" to prt:"

dann würde folgendes passieren:

Auf dem Bildschirm des Players würde nach Anklicken des Buttons ein Datei-Requester mit der Aufforderung "Bitte Dateinamen wählen!" erscheinen.

Wählt jetzt der Benutzer z.B. die Datei "RAM:MeinText.asc" aus, dann würde zunächst eben dieses Ergebnis "RAM:MeinText.asc" in die Umgebungsvariable Dateiname gespeichert.

Anschließend wird das angegebene AmigaDOS-Kommando ausgeführt, allerdings "versteht" AmigaDos, daß der Text nach dem \$ der Name einer Umgebungsvariablen ist und ersetzt diesen durch den Inhalt der Variable. Und wie oben dargestellt, ist der aktuelle Inhalt eben "RAM:MeinText.asc".

Ausgeführt wird also das Kommando:

Type "RAM:MeinText.asc" to prt:

Übrigens: Die Gänsefüßchen ("") haben lediglich den Sinn, daß AmigaDos auch dann, wenn der Inhalt der Variablen Leerzeichen enthält, den Text richtig einsetzt. Beispiel:

Wenn der Dateiname enthält: RAM:Brief An Bundeskanzler.asc
 und der Befehl lautet: Type \$Dateiname
 würde AmigaDos folgendes ausführen: Type RAM:Brief An Bundeskanzler

also Type RAM:Brief, was hier falsch ist und durch Einsatz der

Gänsefüßchen verhindert werden kann.

Mehr Informationen zum Thema Umgebungs-Variablen finden sich im AmigaDos Handbuch ("GetEnv, "SetEnv" und "Umgebungsvariablen") und für den erfolgreichen Einsatz von M&M lohnt es sich wirklich, diese Kapitel noch einmal nachzulesen !

1.42 Kommandos

Folgende Kommandos können ausgeführt werden:

DOS~Befehl~ausführen~~~~~
startet ein beliebiges Amiga Programm

ARexx~Befehl~senden~~~~~
schickt ein ARexx Kommando los

Textdatei~anzeigen~~~~~
aktiviert den eingebauten Textanzeiger

auf~anderen~Screen~umschalten
andere Screens oder Bilder einblenden

Brush~anzeigen~~~~~ eine Brush in den Screen einblenden

Menü~beenden~~~~~
zur Terminierung des Menüs

oder - sogar das ist möglich! - auch gar kein Kommando.

"Zurück" bestimmt, ob nach Ausführung des Befehls zurück zum M&M Menü gekehrt oder dessen Ausführung beendet werden soll.

"Optionen" läßt Sie weitere Optionen zur Durchführung des Kommandos auswählen.

"Auswahl" hiermit bestimmen Sie das zu übergebende Argument, also z.B. welcher Text angezeigt werden soll oder welches Programm gestartet werden soll.

1.43 DOS-Befehl ausführen (Kommando)

Führt jedes beliebige Amiga-Programm aus.

Folgende Optionen stehen einem zur Verfügung (nach Anklicken von

"Optionen"):

X, Y,
Breite, Höhe Die
Ausmaße~des~Ausgabe-Fensters
.

Titel Der Titel des Ausgabe-Fensters.

auf Plr. Scr Das Ausgabe-Fenster erscheint auf dem aktuellen
Screen. Ist diese Option nicht angewählt, erscheint
es auf der Workbench.

Auto Das Ausgabe-Fenster erscheint nur, wenn auch
wirklich Text ausgegeben wird.

Warten Das Ausgabe-Fenster bleibt nach Ausführung des
Befehls solange stehen, bis der Benutzer das
Close-Gadget anwählt oder Ctrl+\ drückt.

ASynchron Das Dos-Kommando wird asynchron ausgeführt, d.h.
daß das Kommando quasie im Hintergrund läuft.
Die Anwahl dieser Option hat also den Effekt,
den die Benutzung des Kommandos "Run Kommando"
im CLI hat.

Pri. Hier kann man die Priorität, mit der der
auszuführende DOS Befehl ausgeführt werden soll,
angeben.

Stack Einige Programme benötigen einen größeren
Stack-Speicher. Wieviel Stack ein Programm
benötigt, können Sie aus dessen Workbench-Icon
mittels des Workbench Befehls
"Piktogramme/Information" erfahren (oder
natürlich aus dem Handbuch...)

CD Setzt für das auszuführende Programm
das aktuelle Verzeichnis.
Achtung! Gibt man hier "\$MMPath" an, wird automatisch
das Ergebnis einer vorher erfolgten Verzeichnis-Abfrage
als aktuelles Verzeichnis gesetzt!

WarteZeiger
setzen Ist diese Option angewählt, so wird auf dem
FENSTER VON MMPLAYER (!!) der Maus-Zeiger in
eine WAIT Mitteilung bzw. in eine Uhr (ab V39)
umgewandelt. Diese Option läßt sich nicht anwählen,
wenn auch 'A-Synchron' angewählt ist.

Schließ-Gadget,
nicht verschiebbar,
kein Größen-Gadget,
kein Rahmen,
im Hintergrund Bestimmen das Aussehen des Ausgabe-Fensters.

1.44 ARexx Befehl senden (Kommando)

Hiermit können Sie Arexx-Befehle oder -Programme ausführen lassen.

"Port" wohin der Befehl/Programm gehen soll.

"als Befehlszeile" muß aktiviert sein, wenn lediglich eine ARexx
Kommandozeile (z.B. Say blabla) ausgeführt werden
soll.

Wollen Sie ein ARexx-Programm (bzw. -Skript) ausführen lassen, muß als Port
"REXX" (für das Programm REXXMAST) eingetragen werden.

Das Programm MMPlayer verfügt selbst auch über einen
ARexx-Port

. Mit der

"Auswahl" Funktion können Sie leicht eine interne M&M ARexx Funktion
auswählen. Wählen Sie eine solche, wird als Port automatisch "MMPlayer"
gewählt.

1.45 Textdatei anzeigen (Kommando)

Zeigt eine beliebige Textdatei an.

Folgende Optionen stehen einem zur Verfügung (nach Anklicken von
"Optionen"):

Die

Ausmaße~des~Text-Fensters

.

Welcher Zeichensatz verwendet werden soll.

Ob der Text auf dem Screen oder auf der Workbench dargestellt werden
soll.

Außerdem kann man hier bequem festlegen, welcher Text angezeigt werden
soll.

Die Textanzeige beruht auf dem

Textanzeiger

"mMore". Es ist weitgehend

kompatibel zum original "More" von Commodore - zumindestens was die
Tastensteuerung angeht. Außerdem ist es einigermaßen veraltet, weswegen es
zur nächsten Version umprogrammiert werden wird.

1.46 M&M Textanzeige-Programm

Nach Einladen des ASCII-Files hat man folgende Möglichkeiten, die
Textanzeige zu beeinflussen:

LEERTASTE	Nächste Seite
RETURN	Nächste Zeile
<	Erste Seite

>	Letzte Seite
BACKSPACE	Vorherige Seite
q oder CTRL+C	Textanzeige beenden
F1	bis 10% des Textes anzeigen
F2	bis 20% " " "
...	...
F9	bis 90% " " "
F0	bis zum Ende anzeigen
h	bringt eine Hilfsseite auf den Bildschirm (zurück zur Textanzeige mit LEERTASTE)

Wie man sieht, decken sich die Funktionen so ziemlich mit denen vom original "More" von Commodore. Die nächste Seite kann außerdem auch die Druck der linken Maustaste angezeigt werden.

Die Sprungfunktion der Funktionstasten läuft z.Zt. recht ungenau.

mMore bietet die Möglichkeit, seine Texte in beliebigen Farben darzustellen. Dazu fügt man einfache Kommandos in den Text ein. Folgende Kommandos gibt es:

Zeichen im Text	ausgeführte Funktion
\+NN \-NN	Umschalten auf Farbe NN; Zurück auf Std-Farbe 1 Die Farbnummer MUß zweistellig sein (also \+05 und NICHT \+5)
\+UN \-UN	Unterstreichen ein; aus
\+IT \-IT	Italic ein; aus
\+BO \-BO	Bold ein; aus
\+RS	Normaler Style mit Farbe 1

Beispiel:

```
\+03Commodore\-01 Computer    das Commodore erscheint in Farbe 3

\+02\+IT\+UNCommodore\+RS    Commodore erscheint in Farbe 2, außerdem
                               wird es in unterstrichener Schrägschrift
                               dargestellt.
```

Will man ein bestimmtes Wort im ganzen Text in einer bestimmten Farbe erscheinen lassen, so benutzt man am besten die Suchen und Ersetzen-Funktion des Editors.

```
Suche: Amiga
Ersetze: \+06Amiga\+01
```

1.47 Auf anderen Screen umschalten (Kommando)

Wählen Sie aus, auf welchen Screen in der aktuellen Liste der momentanen verfügbaren Screens umgeschaltet werden soll.

Wollen Sie bei der Ausführung des Menüs einfach nur ein IFF-Bild anzeigen lassen, wählen Sie mit "andere Screens" ein solches aus. Die Anzeige eines solchen Bildes wird durch Anklicken desselbigen oder durch Drücken der Leertaste beendet. Es wird dann zurück auf den ursprünglichen Bildschirm geschaltet.

Achtung: Soll nur eine IFF Datei angezeigt werden, wird der aktuelle Screen NICHT gelöscht, sondern lediglich in den Hintergrund geschaltet. Es sind dann bei der Ausführung des Menüs demnach mind. 2 Screens gleichzeitig geöffnet - hinzu kommen Workbench und eventuell andere geöffnete Bildschirme (Speicherplatz!). Aber wie gesagt, daß gilt nur für anzuzeigende Screens, die sich nicht in der Screenliste befinden...

1.48 Menü beenden (Kommando)

Beendet das Menü. Es kann ein Rückgabe-Wert (an AmigaDos) angegeben werden (mit "Auswahl"). Als vorgegebene Werte können OKAY, WARN, ERROR und FAIL (s. AmigaDos Handbuch) gewählt werden.

Als Option kann man neuerdings angeben, ob nach Beendigung des Menüs sämtliche vom MMPlayer benutzen Umgebungs-Variablen automatisch gelöscht werden sollen. Das bedeutet einerseits, daß man diese Variablen nach Terminierung des Menüs nicht weiter benutzen oder verarbeiten kann, andererseits sollte eigentlich jede Anwendung die von ihr benutzten Variablen nach Beendigung wieder freigeben.

Ist dieses Kommando angewählt, kann "Zurück" logischerweise nicht angewählt werden.

1.49 Ausgabe-Fenster bestimmen

X, Y, Breite und Höhe geben Position und Ausmaß des Ausgabe-Fensters an.

Wählt man "Zeigen" an, erscheint das Ausgabe-Fenster. Man kann es jetzt auch direkt durch Verschieben und Vergrößern/Verkleinern verändern, die Werte in X, Y, Breite und Höhe ändern sich jeweils dementsprechend.

Nach "Schließen" wird das Ausgabe-Fenster wieder geschlossen.

1.50 MMPlayer - Menus & More Player

Mit dem Programm "MMPlayer" können Sie Menüs, die Sie mit dem \leftrightarrow Menus & More

Editor erstellt haben, ablaufen lassen.

Dazu öffnet MMPlayer einen

- Public-Screen
und einen
- ARexx-Port
Beide haben den Namen MMPlayer (wenn MMPlayer mehrmals gestartet ←
wird,
MMPlayer_1, MMPlayer_2 usw).

Start von "MMPlayer" von der Workbench aus:

- Nach Anklicken des Piktogramms von "MMPlayer" erscheint in Datei-Requester, mit dem Sie ein M&M Projekt auswählen können.
- Anklicken eines Menü-Projektes, Shift-Taste drücken und dann das Piktogramm von "MMPlayer" anklicken.
- Durch die Angabe von "MMPlayer" als Standardprogramm (default tool) in der Information des Projektes.

Hinweis: Sie können beim Start per Workbench verschiedene Merkmale angeben.

Start von "MMPlayer" vom CLI aus:

- Eingabe von "MMPlayer Projektname"

Abbrechen eines Menüs

Wenn Sie den Ablauf eines Menüs abbrechen wollen und der Ersteller keine entsprechende Option ("Menü beenden") in das Menü aufgenommen hat, können Sie den Abbruch auf jeden Fall durch folgende Tastenkombination vornehmen:

1. Ctrl- Taste drücken und gedrückt halten
2. Escape-Taste drücken.

Es wird dann gefragt, ob Sie das Menü abbrechen wollen. Diese Unterbrechungsmöglichkeit kann mit Hilfe des ToolTypes~BREAK auch abgeschaltet werden.

Befinden sich bei Beendigung des Menüs noch Fenster auf dem Bildschirm des M&M Players bzw. wird dieser noch von fremden Tasks benutzt, so erscheint ein Requester, der auf diesen Umstand hinweist. Das Fenster bzw. Task muß dann vom Benutzer erst beseitigt werden.

Deutsche Sprache

Damit auch der Player in deutscher Sprache erscheint, muß sich

die Datei deutsch/MMPlayer.catalog

im Verzeichnis LOCALE:catalogs/deutsch

befinden!

1.51 Merkmale (ToolTypes) von MMPlayer

Folgende Merkmale (ToolTypes) können im Icon von MMPlayer angegeben werden: ↔

WINDOW=doswin

"doswin" muß eine gültige AmigaDos Fenster-Beschreibung darstellen. Auf dieses Fenster werden beim Ablauf des Menüs die Ausgaben der beiden

Start-Kommandos
des Screens gelenkt.

Wurde dieses Merkmal nicht angegeben, wird auf die Vorgabe (s.o.) zurückgegriffen.

Vorgabe: CON:0/0/400/200/M&M/AUTO/CLOSE/WAIT

ERRORREPORT=ON/OFF

Tritt beim Ausführen eines DOS-Befehls ein Fehler auf, so erscheint eine umfangreichere Fehlermeldung, wenn bei diesem Merkmal "ON" angegeben wird. Ist das nicht der Fall, so könnte der Fehler dem Benutzer des Menüs verborgen bleiben.

Vorgabe: ON

BREAK=ON/OFF

Normalerweise kann man Menüs mit der Tastenkombination CTRL+ESCAPE abbrechen. Durch Angabe von BREAK=OFF kann man dieses abschalten.

Vorgabe: ON

1.52 ARexx-Port des M&M Players

Beim Start öffnet der Player automatisch einen eigenen ARexx-Port mit dem ↔

Namen "MMPlayer".

Wenn bereits ein Menü läuft und dann ein zweites Menü mit dem Player gestartet wird, so enthält der ARexx-Port dieses "zweiten" Players die Bezeichnung "MMeditor_1", ein eventueller dritter Player "MMeditor_2" usw.

Wenn man mehr über die Benutzung der ARexx-Kommandos des Players erfahren möchte, so sollte man sich einmal die Dateien im ARexx Verzeichnis anschauen, insbesondere

- Install.rexx
- REXXTest.rexx

Sie enthalten funktionsfähige ARexx-Skripts.

Zur Zeit versteht der Player folgende ARexx Kommandos:

(Hinweis: Int = Zahlenwert

Str = String

Bool = Boolean Wert; 0=FALSE, 1=TRUE))

* KOMMANDO: Quit

AUFGABE: beendet die Ausführung des gerade laufenden Menüs.

ARGS: -

* KOMMANDO: SwitchScreen [towhich:Str]

AUFGABE: Auf anderen Screen umschalten. Gleiche Funktion wie das gleichnamige Button-Kommando

.

ARGS: towhich - Name des Screens, zu dem umgeschaltet werden soll

* KOMMANDO: Iconify

AUFGABE: Der MMPlayer wird geschlossen, ein AppIcon erscheint auf der Workbench (Ikonifizieren).

Als AppIcon wird "PROGDIR:M&M.appicon" benutzt.

ARGS: -

* KOMMANDO: Uniconify

AUFGABE: Um den Player wieder in den alten Zustand zu versetzen muß man dieses Kommando verwenden.

ARGS: -

HINWEIS: Uniconify ist ein Synonym zu Wake

* KOMMANDO: Sleep

PURPOSE: Auch mit diesem Befehl wird MMPlayer geschlossen, es erscheint aber KEIN AppIcon auf der Workbench. "Aufwecken" ist nur mit dem Befehl "Wake" möglich!

ARGS: -

* KOMMANDO: Wake

PURPOSE: Nachdem der MMPlayer in den "Schlafzustand" versetzt

wurde (s.o. "Sleep") kann das Menü mit diesem Befehl wieder zu Leben erweckt werden.

ARGS: -

HINWEIS: Wake ist ein Synonym zu Uniconfy

* KOMMANDO: AlohaPlayer

AUFGABE: Bringt den Player Screen in den Vordergrund und aktiviert ihn.

ARGS: -

* KOMMANDO: PlayerPos [deltaX:Int] [deltaY:Int]

AUFGABE: Bewegen des Player Screens

ARGS: deltaX - relative horizontale Bewegung in Pixel
deltaY - relative vertikale Bewegung in Pixel

* KOMMANDO: PlayerToFront

AUFGABE: Bringt den Player Screen in den Vordergrund.

ARGS: -

* KOMMANDO: PlayerToBack

AUFGABE: Bringt den Player Screen in den Hintergrund.

ARGS: -

* KOMMANDO: SetTitle [newtitle:Str]

AUFGABE: Neuen Titel setzen.

ARGS: newtitle - der neue Titel des Screens

* KOMMANDO: SwitchButton [nr:Int] [on:Bool]

AUFGABE: Einen M&M Button an- oder ausschalten.

ARGS: nr - Nummer des Buttons.
0 ist der erste in der Liste, 1 der zweite, ...
on - 0=Ausschalten. Button wird gehostet.
1=Wieder einschalten.

HINWEIS: Nachdem ein Button ausgeschaltet wurde, läßt sich seine schraffierte ("geghostete") Darstellungsweise leider z.Zt. nicht wieder rückgängig machen. Ich arbeite dran.

* KOMMANDO: SwitchTitle [on:Bool]

AUFGABE: An- oder Ausschalten des Screen Titels vom Player.

ARGS: on - 0=Titel nicht anzeigen
1=Titel anzeigen

* KOMMANDO: Req [text:Str] [gadget:Str]

AUFGABE: Ein normaler (Informations-)Requester wird erstellt.

ARGS: text - Der Text im Requester. Linefeeds können durch Angabe von '|' erstellt werden.
Bsp.: "Moin Moin,||wie geht es ?!"

gadget - Der Text der Gadgets. Für jedes zu erzeugende Gadget einen Text, getrennt mit einem '|'
Bsp.: "Nochmal versuchen|Ignorieren|Abbruch"

* KOMMANDO: ReqFile [hail:Str] [yourFile:Str]

AUFGABE: Zur Erstellung eines ASL Datei-Requesters.

ARGS: hail - Titel des Requesters

yourFile - Vorgabe für den Dateinamen

- * KOMMANDO: ReqDir [hail:Str] [yourDir:Str]
AUFGABE: Zur Erstellung eines ASL Verzeichnis-Requesters.
ARGS: hail - Titel des Requesters
 yourDir - Vorgabe für den Verzeichnisnamen
 - * KOMMANDO: ReqString [hail:Str] [yourText:Str]
AUFGABE: Zur Erstellung eines Textzeilen-Requesters.
ARGS: hail - Titel Text
 yourText - Vorgabetext
-

- * KOMMANDO: SetWaitPointer
AUFGABE: Setzt den Wartezeiger...
ARGS: -
 - * KOMMANDO: ResetPointer
AUFGABE: ...und schaltet zurück zum normalen.
ARGS: -
-

- * KOMMANDO: RunShell
AUFGABE: Auf dem Bildschirm von MMPlayer wird eine Shell gestartet. Welches Kommando dazu genau ausgeführt wird, kann mit dem Befehl "SetShellCom" (s.u.) bestimmt werden.
ARGS: -
 - * KOMMANDO: RunEditor
AUFGABE: Vom MMPlayer aus wird ein Editor gestartet. Welches Kommando dazu genau ausgeführt wird, kann mit dem Befehl "SetShellCom" (s.u.) bestimmt werden. Die Vorgabe benutzt dazu den Commodore Ed, so daß der Editor auf dem Bildschirm von MMPlayer laufen kann.
 - * KOMMANDO: SetShellCom [comStr:Str]
AUFGABE: Setzt die Kommandozeile, die der Befehl "RunShell" verwendet. Vorgabe ist:
NewShell "CON:20/10/500/130/MMPlayer
Shell/CLOSE/SCREENMMPlayer"
ARGS: -
 - * KOMMANDO: SetEditorCom [comStr:Str]
AUFGABE: Setzt die Kommandozeile, die "RunEditor" benutzt. Vorgabe ist:
C:Ed FROM dummy WINDOW
CON:20/10/530/150/Editor/CLOSE/SCREENMMPlayer
Hiermit wird der original Commodore Ed aus dem
C: Verzeichnis auf den MMPlayer Bildschirm geladen.
ARGS: -
-

- * KOMMANDO: LoadBrush [filename:Str]
AUFGABE: lädt eine IFF ILBM Brush Datei in den Speicher.
ARGS: filename - Dateiname der Brush
-

-
- * KOMMANDO: CutBrush [x:Int] [y:Int] [w:Int] [h:Int]
 AUFGABE: Schneidet eine Brush aus dem Bildschirm des Players.
 ARGS: x - linke Begrenzung des auszuschneidenden Bereiches
 y - obere Begrenzung " " "
 w - Breite " " "
 h - Höhe " " "

 - * KOMMANDO: CopyBrush [x:Int] [y:Int] [w:Int] [h:Int]
 AUFGABE: Kopiert eine Brush aus dem Bildschirm des Players.
 ARGS: x - linke Begrenzung des zu kopierenden Bereiches
 y - obere Begrenzung " " "
 w - Breite " " "
 h - Höhe " " "

 - * KOMMANDO: PasteBrush [x:Int] [y:Int]
 AUFGABE: Fügt die eingeladene oder kopierte/ausgeschnittene
 Brush an Position x, y des Player Screens ein.
 ARGS: x - x Position
 y - y Position

 - * KOMMANDO: BrushPalette [on:Bool]
 AUFGABE: Schaltet auf die Farbpalette der Brush um.
 ARGS: on=1 - Brush Farbpalette
 =0 - zurück auf original Farbtabelle

 - * KOMMANDO: FreeBrush
 AUFGABE: löscht die aktuelle Brush und damit deren Speicher
 ARGS: -
 HINWEIS: Sie müssen nach erfolgtem Gebrauch der Brush diese
 auf jeden Fall wieder aus dem Speicher entfernen!!
-
- * KOMMANDO: SetColor [nr:Int] [r:Int] [g:int] [b:Int]
 AUFGABE: Eine beliebige Farbe verändern.
 ARGS: nr - der zu ändernden Farbe
 r -
 g -
 b - die neuen Rot-, Grün- und Blau-Anteile der Farbe

 - * KOMMANDO: DrawColor [nr:Int]
 AUFGABE: Setzt die aktuelle Zeichenfarbe. Die nachfolgenden
 Draw-Befehle benutzen diese Farbe bei der Ausführung.
 ARGS: nr - der zu setzenden Farbe

 - * KOMMANDO: DrawPixel [x:Int] [y:Int]
 AUFGABE: Zeichnet ein Pixel an Position x,y in der aktuellen
 Zeichenfarbe.
 ARGS: x - horizontale Position
 y - vertikale Position

 - * KOMMANDO: DrawLine [x1:Int] [y1:Int] [x2:Int] [y2:Int]
 AUFGABE: Zeichnet eine Linie von x1,y1 bis x2,y2
 ARGS: muß das noch erklärt werden!!! :-))

 - * KOMMANDO: DrawRectangle [x1:Int] [y1:Int] [x2:Int] [y2:Int]
 AUFGABE: Zeichnet eine Rechteck von x1,y1 bis x2,y2
-

ARGS: wie oben!

- * KOMMANDO: DrawRectFill [x1:Int] [y1:Int] [x2:Int] [y2:Int]
 AUFGABE: Zeichnet ein ausgefülltes Rechteck von x1,y1 bis x2,y2
 ARGS: wie oben!
- * KOMMANDO: DrawCircle [x1:Int] [y1:Int] [x2:Int] [r:Int]
 AUFGABE: Zeichnet einen Kreis mit Mittelpunkt x1,y2 im Radius r.
 ARGS: wie oben!
- * KOMMANDO: DrawText [x1:Int] [y1:Int] [text:Str]
 AUFGABE: Gibt einen Text an Position x1,y2 aus.
 ARGS: x1 - X Position
 y1 - Y Position
 text - der auszugebende Text
- * KOMMANDO: FloodFill [x1:Int] [y1:Int]
 AUFGABE: Füllt die Umgebung von x1,y2
 ARGS: x1 - X Position
 y1 - Y Position

- * KOMMANDO: Query [what:Str]
 AUFGABE: Mit dieser Funktion kann man mehr Informationen über das gerade laufende Menü erhalten. Das jeweilige Ergebnis wird in der ARexx Variablen RESULT gespeichert.
 ARGS: PLLEFT - linke Ecke des Player Screens
 PLTOP - obere Ecke des Player Screens
 PLWIDTH - Weite des Player Screens
 PLHEIGHT - Höhe des Player Screens
 PLPLANES - Anzahl der Bit-Planes, die vom Player Screen gerade benutzt werden
 PLCOLORS - Anzahl der Farben, die im Player Screen benutzt werden können
 MMREXXDEBUG - Debug Modus an? (s.o.)
 ISGERMAN - Wird zur Zeit die deutsche Sprache benutzt?

- * KOMMANDO: FileExists [filename:Str]
 AUFGABE: Testet, ob ein(e) Datei/Verzeichnis besteht. Ist das der Fall, wird eine 1 zurückgegeben, ansonsten eine 0.
 ARGS: filename - Dateiname der zu prüfenden Datei.
- * KOMMANDO: WaitForLMB
 AUFGABE: Die Ausführung des Menüs wird solange gestoppt, bis der Benutzer die linke Maustaste oder die Leertaste drückt.
 ARGS: -
 NOTE: Die Anzeige der Displays (Zeit, Speicher,...) stoppt ebenfalls!

- * KOMMANDO: MMRexxDebug [on:Bool]
 AUFGABE: Umschalten des Debug-Modes. Ist dieser Modus eingeschaltet, erscheint jedes Mal, wenn der Player ein ARexx-Kommando empfängt, ein Requester mit eben diesem Kommando samt Argumente. Man kann so kontrollieren, ob auch die richtigen Kommandos ankommen.
 ARGS: on=0 kein debugging

=1 debug mode an

1.53 Bildschirm des M&M Players

Der Bildschirm, den das Programm "MMPlayer" öffnet um darauf die
IFF

Menü-Bilder darzustellen, ist ein sog. Public-Screen. Das bedeutet, daß Sie auch von anderen Anwendungen - etwa AmigaDos - aus Zugriff auf diesen Screen haben.

Der Name des Public-Screens lautet "MMPlayer" (muß noch ein Screen geöffnet werden, weil ein zweites Menü gestartet wurde, "MMPlayer_1", bei einem dritten Screen "MMPlayer_2" usw.)

So können Sie z.B. durch folgende AmigaDos Anweisung auf dem Bildschirm des Players eine Shell öffnen:

```
NewShell CON:0/0/400/100/MeineShell/SCREENMMPlayer
```

Bitte schlagen Sie die entsprechenden Hinweise zu den Public Screens in Ihrem AmigaDos Handbuch nach!

Der Bildschirm kann während der Menüausführung auch vorübergehend geschlossen werden (
ikonifizieren
).

1.54 MMPlayer Ikonifizieren

Ab V3.21 kann man den Bildschirm von MMPlayer - also das Menü -
auf Wunsch

verschwinden lassen. Das funktioniert via ARexx mit den Kommandos Iconify oder Sleep:

Iconify

- Der Bildschirm verschwindet, ein AppIcon erscheint auf der Workbench. Klickt man dieses AppIcon an, wird der Bildschirm wieder eingeladen.

Als AppIcon wird benutzt: PROGDIR:M&M.appicon.info

Man kann auch das Piktogramm einer Datei auf das AppIcon ziehen - in diesem Fall wird der Dateiname in der Umgebungsvariablen "MMAPFILENAME" gespeichert und kann innerhalb des Menüs abgefragt werden (z.B. in den
Startup-Befehlen
).

Sleep

- Der Bildschirm verschwindet. Weiter passiert nix, insbesondere erscheint kein AppIcon.
Man muß MMPlayer also mit dem ARexx Befehl Wake "aufwecken".

Möchte man nun das Menü wieder zu Leben erwecken, benutzt man

```
.
    Uniconify
    oder
```

```
.
    Wake
    Beide Befehle haben die gleiche Funktion: Den Bildschirm des ↔
    Players wieder
    einzuladen (dabei ist es völlig egal, welcher der beiden Befehle benutzt
    wird).
```

Zum Aufwecken nach der Sleep-Funktion kann das ARexx Skript

```
ARexx/Wake.rexx
```

aufgerufen werden (Eingabe in der Shell: RX Wake)

1.55 MMReq - Menus & More Requester Hilfsprogramm

MMReq ist ein kurzes Hilfsprogramm, mit dem man von einem Shell-Skript aus die M&M Abfrage-Requester (Datei, Verzeichnis, Textzeile, OkayCanc, JaNein) auf den Bildschirm des Players bringen kann.

Leider konnte das Programm noch nicht richtig fertig gestellt werden, weswegen es auch die Versions-Nummer 0.9 trägt. Zur Zeit funktioniert der File-Requester nicht auf dem Bildschirm des Player... Ich arbeite dran :-)

Der Aufruf lautet folgendermaßen:

```
MMReq [reqText] [reqType]
```

wobei reqType z.Zt. "OKCANC" oder "YESNO" sein darf.

Ist der Bildschirm des Players geöffnet, erscheint der entsprechende Requester auf diesem Bildschirm. Wählt der Benutzer die negative Antwort (Cancel oder Nein), wird an das DOS ein Returnwert von 10 (=Fail) zurückgegeben. Für die positive Antwort ein Returnwert von 0.

Ist der Player nicht aktiv, erscheint eine Fehlermeldung. Sind mehrere Player aktiv, erscheinen die Requester stets nur auf dem zuerst geöffneten (PublicScreen Name = MMPlayer)

Hier ein Beispiel für den Aufruf innerhalb eines Skriptes:

```
Failat 20
MMReq YESNO "Text-Dateien kopieren?"
```

```
IF NOT ERROR
  Copy #?.txt to RAM:
ENDIF
MMReq YESNO "Alte Dateien beibehalten?"
IF ERROR
  Delete #?.txt
ENDIF;
```

Ein anderes Beispiel finden Sie in der Datei "Examples/Install.bat".

Achtung! Neuerdings kann man die Zeichenfolge || als Zeilentrenner angeben.

1.56 MManalyse - Menus & More Hilfsprogramm

Grundsätzlich hat MManalyse nur eine einzige Aufgabe: die Dateinamen aller Screens, die von einem M&M Projekt benutzt werden, auszugeben.

Menus & More speichert mit den M&M Projekten auch die Dateinamen der einzelnen Screens ab. Beim Ablauf des Menüs kann es nun passieren, daß der Player die Dateien nicht wiederfindet, so daß der Screen nicht geladen werden kann. Mit MManalyse kann man nun herausfinden, auf welche IFF Dateien zurückgegriffen werden sollte.

Außerdem gibt es noch einen zweiten Anwendungsbereich: Wenn ein komplettes Menü-Projekt inklusive aller IFF Bilder kopiert werden soll, kann innerhalb eines Skriptes eine entsprechende Liste aller Screens mit MManalyse erzeugt werden.

Mehr Informationen über die einzelnen Screens (z.B. Auflösung und die beiden StartUp-Kommandos) erhält man durch die Angabe der Option "FULL".

Start von der Workbench aus:

- Anklicken eines Projektes, Shift drücken und dann MManalyse anklicken.
- MManalyse anklicken und Projekt im Datei-Requester auswählen.
- Die FULL-Option (s.o.) ist bei Start von der Workbench aus standardmäßig eingestellt, kann aber durch das Merkmal

```
FULL = OFF
```

deaktiviert werden.

Start vom CLI aus:

- Eingabe von

```
1> MManalyse [projekt] [FULL/S]
```

1.57 Beispiel-Projekte, mitgelieferte

Ab V3.21 wurden sämtliche Beispiele überarbeitet, einige sind gänzlich weggefallen.

Fast alle haben jetzt ordentliche (?) Hintergrundbilder, die alle von den AmiNet Set CDs gezogen wurden und mit PPaint® auf eine platzsparende Farbanzahl heruntergerechnet wurden.

Außerdem dürfte auffallen, daß alle Menüs gleiche Bedienelemente aufweisen. Diese konnten mit den ARexx Kommandos "Iconify", "RunShell", "RunEditor" und "Quit" leicht implementiert werden. Wer diese Elemente auch in seine eigenen Menüs einbauen möchte, findet die entsprechenden Brush-Dateien im "Examples"-Verzeichnis (Datei-Endung ".bsh")

Im Unterschied zu den früheren Beispielen greifen die Beispielprojekte nicht mehr auf das Pseudo-Device "MM:" zu (dementsprechend beeinflußt die Installations-Routine auch nicht mehr die "User-Startup" Datei. Vielmehr werden die Bilder jetzt mit folgender Spezifikation geladen:

```
"PROGDIR:Examples/Bildname.pic"
```

Allgemein läßt sich zu sämtlichen Beispielen sagen, daß es sich durchaus lohnt, einen näheren Blick (im MMEditor!) auf sie zu werfen - sie enthalten sicherlich für den ein oder anderen ein guten Tip für die Erstellung von Menüs mit M&M.

ErstesBeispiel.M&M	Ist eigentlich kein richtiges Menü - vielmehr eine Aufforderung, die entsprechenden Befehle für den Aufruf des Text- oder Malprogrammes selbst im Editor einzutragen und das Ergebnis einmal zu testen....
FirstExample.M&M	Das gleiche wie oben - nur in englischer Sprache
BigFuncTest.M&M	Hier kann man sämtliche Kommandos und Abfragen austesten. Beim Start sollte das aktuelle Verzeichnis erscheinen. Außerdem wird ein übergroßer Screen im Productivity-Modus zur Demonstration der AutoScroll-Funktion geöffnet.
TestLab.M&M	Ebenfalls ein Menü für Experimentierzwecke. Jedoch in PAL HiRes Auflösung und mit entzückenden Pinguinen...
ARexxTest.M&M	Ein Menü, das ein paar Fähigkeiten des ARexx-Portes von M&M demonstriert.
Dubios.M&M	Beispiel für die Gestaltung einer Katalog-Disk der Firma Dubios & Co.

1.58 Versionen...

Die Versions-Übersicht gibt es jetzt nur noch in englischer Sprache (in der Datei M&ME.guide)!

Muß ja auch nicht ALLES doppelt vorkommen...

Grüße an meinen alten, aber treuen Amiga 2000B mit 1MB und 2 LW...

1.59 Bekannte, aber noch nicht behobene Fehler

MMEditor

Aus mir zur Zeit nicht erklärlichen Gründen wird am Programmende nicht sämtlicher Speicher freigegeben.

Wie sich inzwischen herausgestellt hat, funktioniert die "Einf."-Funktion bei der Editierung der Pulldown-Menüs nicht richtig (Abfragen und Kommandos werden nicht richtig umgesetzt). Besserung wird gelobt...

MMPlayer

MMAnalyse

MMReq

IMMER noch nicht komplett fertig gestellt.

Ich arbeite daran... :-)

1.60 Die Pläne für die Zukunft

DIE ZUKUNFT HÄNGT VON DIR AB....

Für die Version 4 (coming soon!) ist vorgesehen

- die Möglichkeit, IFF Bildschirme auch auf der Workbench laufen zu lassen
- die IFF Bilder sollen dann auch nicht mehr Screens sondern Seiten heißen

Für die Version 5 neue Elemente auf dem Screen:

- Datei-Listen und
 - Eingabe-Felder sowie
-

- neuer Textanzeiger
- Benutzung beliebiger Zeichensätze im MMEditor

Für die Version 7:

- 45 Zillarden Farben-Modus
- Echtzeit-Ausführung
- Eingebauter 76 Bit Fraktal-Generator
- Windows-Kompatibilität
- Unterstützung von Commodore (wird es C= noch geben?) 1541 Laufwerken
- Seitenaufprallschutz und Beifahrer-Airbag

1.61 High Score speichern

- HIGH SCORE SPEICHERN ?!?!

Um es noch einmal deutlich zu sagen: Dies ist kein Spiel! Nein, auch kein neues WhizBang Grafik Programm. Das einzige, was Sie mit diesem Programm anfangen können, ist Bildschirm-Menüs zu erstellen!

~~~HÄ?!~~~

## 1.62 Der Programmierer...

Adresse: Axel Sodtalbers  
Philipp-Reis-Straße 2-49  
37075 Göttingen

Tel.: 0551 - 377567

Internet eMail: [asodtal@gwdg.de](mailto:asodtal@gwdg.de)

Fragen bitte schriftlich mit Rückumschlag und -Porto an obige Adresse!

Sehr erwünscht sind auch Fehler-Meldungen, Verbesserungsvorschläge und Anregungen zu M&M - bitte an obige Adresse senden. Herzlichen Dank!

Das M&M Projekt wurde mit dem M2Amiga Compiler der A+L AG erstellt.

Grüße an

Dietmar Jung von Rhein-Main-Soft (besten Dank!)

Timm Sodtalbers (Danke für CompuServe Support!)

Christoph Seebo (english language support)

---

Besonderen Dank an

Mike Oldfield, The Proclaimers, Fish u.v.a.

Zur Entwicklung benutzte Programme

M2Amiga von A+L AG, Schweiz  
GoldEd von Dietmar Eilert  
Heddley von Edd Dumbill  
PPaint von Cloanto  
DPaint von Electronic Arts  
M2Env von mir

This Text © 1994-96 by Axel Sodalbers, Göttingen.

## 1.63 Index

Index of database M&M.guide

Documents

Über dieses Hilfesystem [V3.220 (21.04.96)]

Über Menus & More

Über...

Abfragen

Abfragetext

Anzeigen-Fenster

ARexx Befehl senden (Kommando)

ARexx-Port des M&M Players

Auf anderen Screen umschalten (Kommando)

Ausgabe-Fenster bestimmen

Beispiel-Projekte, mitgelieferte

Bekannte, aber noch nicht behobene Fehler

Bestimmen der Fläche eines Buttons

Bildschirm des M&M Editors

Bildschirm des M&M Players

Buttons-Fenster

---

---

Copyright - Ihre Rechte

Der Programmierer...

Deutsche Sprache für MMEditor

Die Pläne für die Zukunft

DOS-Befehl ausführen (Kommando)

Editieren des Pulldown-Menüs

Editor starten

Einstellungen speichern

Fenster des M&M Editors

Fenster ein- oder ausschalten

High Score speichern

Hinweise zu den Buttons

Hinweise zu den Pulldown-Menüs

Hinweise zu den Screens

Installation von Menus & More

Kommando kopieren...

Kommandos

Kommandos immer/auf Anfrage/nie ausführen

M&M Textanzeige-Programm

Malprogramm starten

Menu von MMEditor

Menus & More Editor

Menus & More Help Guide (deutsch)

Menü beenden (Kommando)

Menüs-Fenster

Merkmale (ToolTypes) von MMEditor

Merkmale (ToolTypes) von MMPlayer

MMA Analyse - Menus & More Hilfsprogramm

---

MMPlayer - Menus & More Player  
MMPlayer Ikonifizieren  
MMReq - Menus & More Requester Hilfsprogramm  
Neues Projekt  
Piktogramme erzeugen  
Programm verlassen  
Projekt Öffnen  
Projekt installieren  
Projekt Speichern (Als)  
Screens-Fenster  
Shell starten  
Startup-Befehle  
Testlauf des gesamten Menüs  
Testlauf vom aktuellen Screen  
Textdatei anzeigen (Kommando)  
Umgebungsvariablen  
Versionen...  
Zeichensatz eines Screens  
Buttons  
  
~~~HÄ?!~~~  
Über~Menus~&~More

Öffnen

Öffnen...~~~~~

Abfrage

Abfragetext

anderen~Fenster

Anzeigen

Anzeigen-Fenster~~~~~

ARexx~Befehl~senden~~~~~

ARexx-Port
auf~anderen~Screen~umschalten
Ausmaße~des~Ausgabe-Fensters
Ausmaße~des~Text-Fensters
Axel
Axel~Sodtalbers
Befehl~NACH~dem~Laden~des~Screens
Befehl~VOR~dem~Laden~des~Screens
Bekante~Fehler~~~~~
Bildschirm
Brush~anzeigen~~~~~
Button-Kommando
Buttons~
Buttons-Fenster~~~~~
Copyright~~~~~
Das~M&M~Analyse~Tool~~
Das~M&M~Requester~Tool
Der~Bildschirm
Der~M&M~Editor~~~~~
Der~M&M~Player~~~~~
Des~gesamten~Menüs~~~
deutscher~Sprache
Die~Abfragen~~
Die~Beispiele~~~~~
Die~Fenster~~~
die~Fenster~von~MMEditor
die~Fläche~des~Buttons~
Die~Kommandos~
Die~Menüs~~~~~

DOS~Befehl~ausführen~~~~~

Editieren

Editieren~des~Screens

Editor~starten~~~

Editor-Bildschirms

Einstellungen~speichern

Extras/Editor

Extras/Malprg

Extras/Shell

Fenster

Fenster~ein~oder~ausschalten

Fenster-System

Fenstern

Hilfe~~~~~

Hilfestellung~~~~~

Hinweise~zu~den~Fenstern

Iconify

Icons

Ikonifizieren

Index

Installation~~~~~

Installieren...~~~~~

Kommando

Kommando~kopieren~

Kommandos...ausführen

Konfigurations-Datei

M&M~in~der~Zukunft~~~~

Malprg~starten~~~

Menü~beenden~~~~~

Menüs~~~

Menüs-Fenster~~~~~

Merkmale

Merkmale

Merkmals~EDSTART

Merkmals~SHELLSTART

MMEditor

MMPlayer

MMPlayers

Modus~des~Testlaufs

Neu~~~~~

Piktogramme~erzeugen~~~

PLANES

Programm~verlassen...

Projekt~geöffnet

Public-Screen

Screen~verwendeten~Zeichensatz

Screens~

Screens-Fensters

Shell~starten~~~~

Sleep

Speichern~~~~~

Speichern~als...~~~~~

Speicherung

Start-Kommandos

Startup-Befehle

Startup-Befehlen

Testlauf~vom~aktuellen~Screen

Textanzeiger

Textdatei~anzeigen~~~~~

ToolTypes

ToolTypes~BREAK

TOPAZEIGHT

Umgebungs-Variablen

Uniconify

Vom~aktuellen~Screen~

Wake

Weitere~Hinweise~zu~den~Buttons

Weitere~Hinweise~zu~den~Menüs

Weitere~Hinweise~zu~den~Screens

WINDOW

Zeichensatz~des~Screens

über~Menus~&~More~~~~~

über...~~~~~
