

StopMenu

Tom Wójcik

Copyright © (C)1998 Tom Wójcik

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> StopMenu		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Tom Wójcik	February 12, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	StopMenu	1
1.1	Documentation de StopMenu	1
1.2	Information du programme	1
1.3	Auteur	2
1.4	Distribution	2
1.5	Comment vous enregistrer ?	2
1.6	Utiliser StopMenu	3
1.7	Utiliser les Prefs	4
1.8	Utiliser l'éditeur de menu (MenusEditors)	5
1.9	Comment créer des fichiers de menu manuellement ?	6
1.10	Autres	7

Chapter 1

StopMenu

1.1 Documentation de StopMenu

Documentation pour StopMenu

SHAREWARE

1.

```
Information relative a ce programme
2.
Auteur
3.
Distribution
4.
Comment s'enregistrer?
5.
Utiliser Stopmenu
6.
Utiliser les Prèfs
7.
Utilisation de l'éditeur de menu
8.
Comment créer des fichiers de menu manuellement ?
9.
Autres
```

Programme:

=====

```
Tom "Th0m$0n" Wójcik
<thomson@alpha.net.pl>
```

```
Traduction française Guerbado Samuel,
<xoix@club-internet.fr>
```

1.2 Information du programme

1. Information du programme

=====

StopMenu est invisible après son démarrage. Si vous désirez le voir vous devrez placer le pointeur de la souris dans le bas de votre écran. Vous verrez alors une petite fenêtre comportant des boutons et une horloge. En actionnant ces boutons vous pouvez:

- Facilement démarrez vos programmes
- Contrôler les commodités
- Facilement lancez les programmes se trouvant dans le répertoire SYS:Prefs/
- Contrôler vos écrans et les sauvez sous formes de fichiers IFF
- Contrôler les fenêtres du workbench

1.3 Auteur

2. Auteur

=====

J'ai 16 ans et je parle anglais. je développe des programmes depuis deux ans (en langage C). Ceci est mon premier programme SHAREWARE. C'est aussi mon meilleur programme. Mon adresse E-Mail est

thomson@alpha.net.pl

1.4 Distribution

3. Distribution

=====

StopMenu est SHAREWARE, aussi vous pouvez utiliser la version non enregistré durant 3 semaines. Passé ce délai vous DEVEZ vous enregistrer ou effacer StopMenu. Si vous vous enregistrez vous recevrez un fichier clé spécial. Vous devrez placer ce dernier dans le répertoire StopMenu:. Il désactivera la fenêtre de requêtes SHAREWARE. Vous ne pouvez pas copier ou distribué le fichier clé (C'est ILLEGAL), mais vous pouvez distribuer gratuitement la version non enregistrée.

1.5 Comment vous enregistrer ?

4. Comment vous enregistrer ?

=====

Il existe deux façons de s'enregistrer:

La première, longue et dangereuse est:

Vous devez lancer le programme "register" se trouvant dans (StopMenu:Extras/)

ou pressez le bouton "register Now" se trouvant dans Prèfs. après avoir sélectionné votre langage vous devrez entrer TOUTES les informations requises vous concernant (nom complet, Adresse E-mail, Rue/maison, Ville/Zip, Pays) et sélectionner le mode de transfert de votre keyfile (e-mail ou normal (lettre)). Maintenant imprimez (ou visionnez puis recopiez manuellement) le formulaire de commande, placez le dans une enveloppe. N'oubliez pas d'y inclure des espèces !!! (10 dollars US ou 13 dollars US si vous désirez recevoir votre fichier clé par courrier normale (poste)). Si vous désirez recevoir votre fichier clé par courrier normal veuillez inclure une disquette 3.5 dans l'enveloppe. Maintenant, adressez votre courrier a l'adresse ci dessous puis postez le:

Tomasz Wójcik
ul. Grabowa 2
27-200 Starachowice
POLAND

Lorsque je recevrez votre commande, je vous enverrez un fichier clé d'utilisateur enregistré .

La seconde, plus rapide et plus sure est:

Déposez 10 Dollars US sur mon compte bancaire et envoyez moi un E-mail.
Mon numéro de compte est le suivant: 12401398-00917210-2700-211112-001-0000
(Le nom de ma banque est "Bank Polska Kasa Opieki S.A. Grupa PEKAO S.A.)

Merci de supporter le principe SHAREWARE.

1.6 Utiliser StopMenu

5. Utiliser StopMenu

=====

Lorsque vous placerez votre pointeur de souris en bas de l'écran vous verrez apparaître une jolie barre contenant 5 boutons. En utilisant ces boutons vous pourrez ouvrir quelques menus.

-Menu 1: Stop

Ce menu contient vos programmes favoris. Vous pouvez editer le contenu de ce menu en utilisant le programme MenusEditor ou en editant le fichier suivant: StopMenu:stopmenu.menus en utilisant un editeur de texte (exemple: Golded, ed, Ced, ...). Voir le chapitre 8.

-Menu 2: Commodités

En utilisant ce menu vous pourrez tuer, activer, désactiver, voir et cacher toutes les commodités se trouvant dans votre système.

-Menu 3: Préférences

C'est plus facile de démarrer les programmes de préférences (SYS:Prefs/) par ici.

-Menu 4: Screens

En utilisant ce menu vous pourrez placer devant ou derriere, supprimer ou sauver sous format IFF tout les écrans ouverts. ATTENTION: Supprimer des écrans

peut être dangereux !

-Menu 5: WBWindows

En utilisant ce menu vous pouvez placer devant, derriere, supprimer, fermer ou activer n'importe quelle fenêtre du Workbench.

ATTENTION: Supprimer des fenêtres peut être dangereux!

Il existe aussi une horloge sur la bar. Si vous cliquez dessus, StopMenu demarrera le programme StopMeter. Il indique la date, le temps, l'usage courant du CPU (68K), l'usage de la memoire Chip et de la memoire Fast.

1.7 Utiliser les Prefs

6. Utiliser les Prefs

=====

Si vous démarrez le programme Prefs, vous pourrez voir apparaître une fenêtre. Sur le coté gauche de cette fenêtre vous pouvez sélectionner le groupe d'options, qui sera affiché dans la partie droite de la fenêtre.

-Groupe 1: Info

Ici sont affichées certaines informations concernant StopMenu. Vous pouvez aussi démarrer le programme d'enregistrement depuis ce groupe.

-Groupe 2: Couleurs

Ici vous pouvez définir certaines couleurs:

- MenuBack (couleur de fond pour les menus)
- BarBack (couleur de fond pour la barre)
- Selected (couleur pour l'item sélectionné du menu)
- Shine (couleur du texte shine)
- Shadow (couleur du texte ombré)

Pour changer ces couleurs vous pouvez saisir des valeurs Hexadecimales pour couleurs (format: RRGGBB, ou RR est la valeur hex rouge, (de 0 (00) à 255), GG - vert, BB bleu) ou simplement utiliser le bouton de mixage RGB. Voici quelques exemples de valeurs RGB:

Blanc - fffffff
Rouge - ff0000
Vert foncé - 006b00
Gris - 939393
Noir - 000000
Azur - 00ffff
Jaune - ffff00
Violet - dd00dd

Meilleures valeurs (IMHO):

- MenuBack afafaf
- BarBack 9f9f9f
- Selected 1626b6
- Shine fffffff

-Ombre 000000

Dans ce groupe vous pouvez aussi modifier le type du texte du menu.

Ici vous pouvez activer/désactiver certaines fonctions du programme. Vous pouvez aussi sélectionner la vitesse d'animation et le nom du fichier de fond.

-Group 4: Divers

Ici vous pouvez définir certaines touches d'appels (hotkeys:)

-Quitter le programme
 -Demarrez les prefs
 -Redémarrer le programme
 -Montrer ou cacher l'interface

ainsi qu'une priorité pour le processus (meilleures valeurs 0 et 1). Vous pouvez aussi définir un nom et une taille pour la police de caractères du menu ainsi que la hauteur de l'item (objet) de menu.

et une priorité pour le processus (les valeurs les meilleurs sont 0 et 1). Vous pouvez aussi définir "Don't hide bar" si vous voulez voir une barre après le démarrage. Ici nous pouvons aussi définir un nom et une taille pour les fonts menu ainsi que la hauteur des item de menu.

-Groupes 5,6,7,8: SkipLists

(Commodités, Préférence, Screens, WBwindows)

Ici vous pouvez définir les noms des objets devant être sautés.

1.8 Utiliser l'éditeur de menu (MenusEditors)

7. Utiliser l'éditeur de menu

=====

Ce programme permet d'éditer le contenu du menu "STOP". Dans la partie gauche de la fenêtre vous pourrez voir le contenu du menu actuel. Vous verrez aussi quelques boutons. En utilisant ces derniers vous pouvez:

-Enter - Entrer dans un sous-menu(si existant)
 -Back - Sortir d'un sous menu
 -Up - Déplacer l'objet actif (item) en haut
 -Down - Déplacer l'objet actif (item) en bas
 -Add - Ajoutez un nouvel (objet)
 -Dilate - Effacez l'objet actif

-Cuit - Ces trois boutons ne sont pas utilisables dans cette
 -Copy - version de Stop menu. Désolé pour ca !
 -Paste -

Dans la partie droite de la fenêtre vous pouvez modifier le nom de l'objet actif, le nom du fichier (ou de la commande) à exécuter, l'icône et le type de l'objet actif. Plus bas vous pouvez voir tous les icônes

disponibles et utilisables (la touche F déplace au premier, la touche L - au dernier), sauvegarder les modifications, iconifier ou quitter le programme.

1.9 Comment créer des fichiers de menu manuellement ?

8. Comment créer des fichiers de menu manuellement ?

=====

La configuration de StopMenu doit être défini dans le fichier StopMenu.menus entre les lignes <BEGIN> et <END>. Exemple:

```
<BEGIN>
MENU 1
  ITEM SousMenu 1,,1,MENU,2
  ITEM SousMenu 2,,1,MENU,3
  ITEM SousMenu 3,,1,MENU,4
  BAR
  ITEM Prefs,RUNPREFS,18,COMMAND
  ITEM Quit,QUIT,6,COMMAND
MENU 2
  ITEM SousMenu 4,,1,MENU,5
  ITEM Quelques item,path:program,2,CLI
  ITEM autres item,disk:directory/program,2,WB
MENU 3
  ITEM Programme 1,disk:directory/program,2,WB
  ITEM Programme 2,disk:directory/program,2,WB
  ITEM Programme 3,disk:directory/program,2,WB
  ITEM Programme 4,disk:directory/program,2,WB
  ITEM Programme 5,disk:directory/program,2,WB
  ITEM Programme 6,disk:directory/program,2,WB
MENU 4
  ITEM CLI Proram,path:program,2,CLI
  ITEM WB Proram,path:program,2,WB
  ITEM AmigaDOS Script,path:script,2,SCRIPT
  SPACE
  ITEM Restart,RESTART,6,COMMAND
MENU 5
  ITEM Prochain submenu,,1,MENU,6
MENU 6
  ITEM Blah blah blah,,2,CLI
  ITEM Blah blah blah,,2,CLI
  ITEM Blah blah blah,,2,CLI
<END>
```

Comme vous pouvez le constater ce n'est pas très difficile. après la ligne <BEGIN> vous devez écrire une ligne MENU (dans cette ligne vous pouvez aussi écrire ce que vous voulez par exemple un numéro de menu, mais uniquement pour votre information ceci est complètement ignoré par le programme). La ligne MENU est utilisé pour marque le début de la description du menu. Ensuite vous pouvez y placer certains items. Il existe trois type d'items (Objets):

-ITEM (objet normal utilisé pour démarrez les programmes ou ouvrir des sous-menus)

-BAR (une jolie barre horizontale)
 -SPACE (espace entre les objets)

après les items (objets) vous devez écrire:

Nom,Fichier,Numero de l'icone,Type de l'item, SousMenu a ouvrir

Ou Nom est le texte qui devra être affiché dans le menu, Fichier est le nom du fichier a démarrer (ou a exécuter) (ATTENTION: Si le type de l'objet est COMMAND alors fichier devra être l'un des suivant:

QUIT (quitter le programme),

RUNPREFS (démarrer le programme de préférence), RESTART (Redémarrer StopMenu),

RUNEDITOR (lancer le programme MenusEditor),

RUNMETER (lancer le programme StopMeter),

REBOOT (Rebooter l'aimga), SHOW (montrer l'interface), HIDE (cacher l'interface).
 Le numéro de l'icône est le numero de l'icône devant être affiché dans le menu, les types d'items sont l'un des suivants:

-CLI (lancer un programme cli)
 -WB (lancer un programme WorkBench)
 -SCRIPT (exécuter un script Amigados)
 -MENU (Ouvrir un sous-menu)
 -COMMAND (exécuter une commande interne)

Sousmenu a ouvrir est UNIQUEMENT si le type de l'item est MENU.
 Ceci est utilisé pour spécifier le nombre de menu qui pourront être lié avec cette objet.

1.10 Autres

9. Autres

=====

Comment créer des icônes personnalisés?

Vous pouvez ajouter vos propres icônes personnels (dans le répertoire StopMenu:Icons/), mais vous devez vous souvenir que les icônes doivent être nommés successivement (par exemple: 47.info, 48.info, 49.info...). Pour créer des nouveaux icônes lancez InjectBrush (StopMenu:Extras/). Par exemple:

1. Dessinez 1 ou 2 brosses (dimensions max. 18x22 pixels) et sauvez les dans ram:1.bsh ram:2.bsh
2. Copy StopMenu:icons/Programme/std.info to ram:
3. InjectBrush ram:std.info ram:1.bsh FORCE
 (or if 2 brushes):
 InjectBrush ram:std.info ram:1.bsh ram:2.bsh FORCE
4. Copy ram:std.info to StopMenu:icons/51.info

Si vous créez deux brosses, la seconde pourra être affichée lorsque l'item sera sélectionné.

Comment obtenir des mises a jours?

Pour le moment uniquement depuis AMINET. Les utilisateurs enregistrés pourront recevoir les nouvelles versions Via E-mail.

Mes suggestions

1. démarrez le programme dans un ecran de 64 Couleurs ou plus.
2. Garder StopMenuStarter.info dans le répertoire SYS:WBStartup/

Futur

-Plug-ins
-Programme de preferences StopMeter
-et encore plus...
