

# **StopMenu**

Tomek Wójcik

Copyright © (C)1998 Tomek Wójcik

---

**COLLABORATORS**

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

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>StopMenu</b>	<b>1</b>
1.1	Dokumentacja do StopMenu . . . . .	1
1.2	O programie . . . . .	1
1.3	Autor . . . . .	2
1.4	Dystrybucja . . . . .	2
1.5	Jak zarejestrowaê? . . . . .	2
1.6	Uÿtkowanie StopMenu . . . . .	3
1.7	Uÿtkowanie Prefs . . . . .	4
1.8	Uÿtkowanie MenuEditor . . . . .	6
1.9	Ręczne tworzenie pliku z opisem menu Stop . . . . .	6
1.10	Inne . . . . .	8

---

## Chapter 1

# StopMenu

### 1.1 Dokumentacja do StopMenu

Dokumentacja do StopMenu

SHAREWARE

1.

0 programie

2.

Autor

3.

Dystrybucja

4.

Jak zarejestrowaê?

5.

UÛytkowanie StopMenu

6.

UÛytkowanie Prefs

7.

UÛytkowanie MenuEditor

8.

Rêczne tworzenie pliku z opisem menu Stop

9.

Inne

Tomasz "Th0m\$0n" Wójcik <thomson@alpha.net. ↔  
pl>

### 1.2 O programie

1. O programie

=====

Program StopMenu po uruchomieniu nie jest widoczny od razu. Aby go zobaczyć musisz zjechaê kursorem myszy na dól ekranu. Pojawi siê pasek (okno programu) z kilkoma przyciskami i zegarkiem. Dzięki przyciskom możesz:

-łatwo uruchamiaê swoje programy  
-kontrolowaê programy typu commodities  
-łatwo uruchamiaê preferencje programów (z katalogu SYS:Prefs/ )  
-kontrolowaê ekrany i zapamiętywaê je jako pliki iff  
-kontrolowaê okna na workbenchu  
Program moûna dostosowaê do swoich potrzeb za pomocâ programiku Prefs.  
Za jego pomocâ moûna zmieniê program nie do poznania. Zawartoœê menu  
Stop moûna zmieniê za pomocâ programu MenusEditor, lub rêcznie zmieniê  
zawartoœê pliku StopMenu.menu. Moûesz go edytowaê (za pomocâ  
dowolnego edytora tekstu - np. systemowego Ed-a) korzystajâc ze  
wskazówek zawartych w rozdziale

8

.

## 1.3 Autor

2. Autor

=====

Mam 16 lat i chodzê do 2 klasy Liceum ogólnoksztaïcącego. Od ok. 2 lat zajmujê siê programowaniem w języku C. Ten program jest pierwszym moim programem za który trzeba pîaciê (wszystkie poprzednie miały status FREEWARE) i jednoczeœnie jest najlepszy ze wszystkich moich programów. Jeœli zarejestruje siê nim wystarczajâca liczba osób, prace nad nim bêdâ kontynuowane. O tym co planujê umieœciê w kolejnych wersjach programu moûna przeczytaê w rozdziale 9. I jeszcze jedno - mój adres e-mail:

thomson@alpha.net.pl

## 1.4 Dystrybucja

3. Dystrybucja

=====

StopMenu jest programem SHAREWARE. Oznacza to, ũe moûesz uÿywaê niezarejestrowanâ wersjê przez 3 tygodnie. Po upływie tego czasu musisz zastanowiê siê, czy chcesz dalej uÿywaê tego programu. Jeœli tak, to MUSISZ go zarejestrowaê (patrz rozdział 4), a jeœli nie, to MUSISZ skasowaê go z dysku i wiêcej nie uÿywaê. Niezarejestrowanâ wersjê moûesz kopiowaê za darmo komu tylko zechcesz i rozprowadzaê jâ bez ograniczeñ. Jeœli zarejestrujesz program, otrzymasz specjalny plik-klucz (który uczyni twój program zarejestrowanym i wyîaczy pojawiajâce siê co jakiœ czas komunikaty).

UWAGA ! PLIKU-KLUCZA NIE WOLNO NIKOMU KOPIOWAÊ (ani w ũaden sposób powielaê, rozprowadzaê itp.)

## 1.5 Jak zarejestrowaê?

#### 4. Jak zarejestrowaæ?

=====

Sã 2 sposoby na zarejestrowanie programu:

Pierwszy, powolny i maõo bezpieczny (ktoõ moõe ukraõe pieniãdze):

-----

Naleûy uruchomiæ programik register znajdujãcy siã w katalogu StopMenu:Extras/ lub kliknãe na przycisk register now w preferencjach. Po wybraniu jãzyka pojawi siã okno, w którym naleûy wpisaæ swoje dane (WSZYSTKIE, no chyba õe ktoõ nie posiada adresu e-mail, to wtedy obãdzie siã bez niego), zaznaczyæ czy chcemy dostaæ klucz przez pocztã zwykãã (droõej) czy nie (przez e-mail - taniej i szybciej!). Teraz naleûy wydrukowaæ zamówienie lub wyõwietliæ je i dokãdnie (i WYRAÚNIE) przepisaæ na kartkã. Tak przygotowane zamówienie naleûy wloõyæ do koperty wraz z podanã przez program rejestracyjny kwotã pieniãdzy (30 zã lub 10 dolarów amerykaõskich przy wysyõce klucza przez e-mail lub 35 zã lub 13 USD przy wysyõce zwykãã pocztã). Uwaga! Jeõli chcesz dostaæ plik-klucz pocztã zwykãã do zamówienia doãcz teõ czystã dyskietkã, na którã bãdã mogã nagraæ klucz! Kopertã naleûy wysãæ na adres:

Tomasz Wõjcik  
ul. Grabowa 2  
27-200 Starachowice  
POLAND

Gdy tylko dostanã zamówienie, niezwõlocznie wyõlã klucz.

UWAGA! ZAMÓWIENIA NIE SPEÚNIAJãCE PODANYCH WARUNKÓW (imiã, nazwisko adres, ew. adres e-mail, PIENãDZE, ew. dyskietka) NIE BãDã PRZJMOWANE! Wydaje mi siã, õe 15 zã nie jest wyõórowanã cenã i warto program zarejestrowaæ. PAMIãTAJ! KUPUJãC LEGALNE OPROGRAMOWANIE WSPIERASZ JEGO ROZWÕJ I TYM SAMYM WSPIERASZ AMIGã !!!

Drugi, szybki i bezpieczny:

-----

Po prostu wpãæ 30 zã na moje konto bankowe i skontaktuj siã ze mnã przez e-mail. Numer konta: 12401398-00917210-2700-211112-001-0000 (Bank Polska Kasa Opieki S.A. Grupa PEKAO S.A.).

Zdecydowanie polecam drugi sposób (szybciej, bezpieczniej).

## 1.6 Uõytkowanie StopMenu

#### 5. Uõytkowanie StopMenu

=====

Po zjechaniu wskaõnikiem myszy na dõl ekranu pokazuje siã pasek, na którym jest kilka przycisków. Kaõdy z nich otwiera inne menu.

#### -Menu Stop

W tym menu użytkownik umieszcza najczęściej uruchamiane programy, aby można było potem łatwo (i szybko) je uruchamiać.

#### -Menu Commodities

Za pomocą tego menu można łatwo i szybko kontrolować programy typu commodity. Można taki program usunąć, uśpić, obudzić, przywołać lub odwołać.

#### -Menu Preferences

Za pomocą tego menu można szybko uruchamiać programy z katalogu SYS:Prefs/

#### -Menu Screens

Za pomocą tego menu można łatwo kontrolować ekrany (zmieniać ich kolejność, usuwać, a także zapisywać na dysku jako pliki IFF). UWAGA! Usuwanie ekranów może być niebezpieczne, a w skrajnych przypadkach może doprowadzić do zawieszenia systemu!

#### -Menu WBWindows

Za pomocą tego menu można łatwo kontrolować okna na workbenchu (zmieniać ich kolejność, usuwać, uaktywniać i zamykać). UWAGA! Usuwanie okien (podobnie jak ekranów) może być niebezpieczne, a w skrajnych przypadkach może doprowadzić do zawieszenia systemu!

Każde menu można wyłączyć klikając prawym przyciskiem myszy, lub klikając lewym przyciskiem, ale poza obszarem menu. Kliknięcie lewym przyciskiem na jakiejś pozycji w menu spowoduje jej wybranie.

Na pasku znajduje się także zegarek, który można przycisnąć. Powoduje to uruchomienie programu "StopMeter", który służy do pokazywania aktualnej daty oraz godziny, a także stopnia zajęcia ("załadowania") procesora (68k) oraz pamięci chip i fast.

## 1.7 Użytkowanie Prefs

### 6. Użytkowanie Prefs

=====

Po uruchomieniu programu konfiguracyjnego pokazuje się okno podzielone na dwie części. Po lewej stronie wybieramy grupę opcji, a ona pokazuje się po prawej. W każdej grupie jest kilka opcji.

#### -Grupa Info

W tej grupie wyświetlana jest informacja o programie, a także przycisk, dzięki któremu można przejść do programu rejestracyjnego.

#### -Grupa Colors

W tej grupie wybieramy kolory poszczególnych elementów graficznych występujących w programie, a także typ napisów wyświetlanych w menu. Można zmienić kolory:

- MenuBack (tło menu)
- BarBack (tło listwy)
- Selected (wybrana pozycja)



- Shine (jasny tekst)
- Shadow (ciemny tekst)

Aby zmienić dany kolor wystarczy poprzesuwać suwaki RGB po prawej stronie, można też ręcznie wpisywać wartości szesnastkowe (hexadecymalne) RGB w postaci rrggbb, gdzie rr to wartość czerwonego składnika, gg zielonego, a bb - niebieskiego. Każdy składnik przyjmuje wartości od 00 do ff (czyli 255). Kilka przykładów:

Biały - fffffff  
Czerwony - ff0000  
Ciemnozielony - 006b00  
Szary - 939393  
Czarny - 000000  
Błękitny - 00ffff  
Czółty - ffff00  
Fioletowy - dd00dd

do przeliczania liczb na szesnastkowe (HEX) służy np. program Y.A.C. (YetAnotherCalculator) autorstwa Pawła Wójcika. Można go znaleźć w katalogu StopMenu:Extras/

Ja proponuję ustawić następujące wartości kolorów:

- MenuBack afafaf
- BarBack 9f9f9f
- Selected 1626b6
- Shine fffffff
- Shadow 000000

-Grupa On/Off

Tu włączamy i wyłączamy kolejno:

- Menu Stop
- Menu Commodities
- Menu Preferences
- Menu Screens
- Menu WBWindows
- Zegarek
- Tło paska
- Wklęsła obwódka zaznaczonej pozycji
- Pojawianie się paska od razu po uruchomieniu
- Animację (płynne pojawianie się paska)

Można także ustawić prędkość animacji, nazwę pliku z tym a także czy tło ma być przekolorowywane czy nie.

-Grupa Misc

Tu możemy ustawić klawisze wywołujące:

- Wyjście z programu
- Program konfiguracyjny
- Ponowny start programu
- Pozostając/chowając się belkę

oraz priorytet procesu (polecam 0 lub 1).

-4 grupy SkipList

W tych grupach możemy ustalić nazwy pozycji, których nie chcemy mieć w swoich menu Commodities (skiplist 1), Preferences (2), Screens (3), i WBWindows (4).

-Grupa GUI

Tu zmieniamy wygląd poszczególnych elementów GUI (Graficznego Interfejsu Użytkownika), czyli typ ramek i tekstów menu, przycisków, zagarka i paska. W tej grupie możemy też zmienić czcionkę, wysokość pozycji w menu i szerokość ikon.

Na dole okna mamy kilka przycisków:

- Save (zapisanie ustawień na dysk)
- About (informacja o programie)
- Iconify (sprowadzenie programu do ikony)
- Quit (wyjście)

## 1.8 Użytkowanie MenuEditor

### 7. Użytkowanie MenuEditor

=====

Programik ten służy do zmieniania zawartości menu "Stop". W lewej części okna programu znajduje się pole, w którym wyświetlana jest zawartość aktualnego menu. W środkowej części okna mamy kilka przycisków, oto ich objaśnienie:

- Enter           - wejście do podmenu
- Back           - wyjście "wyżej" z podmenu
- Up              - przesunięcie danej pozycji w górę
- Down           - przesunięcie danej pozycji w dół
- Add             - dodanie nowej pozycji
- Delete          - usunięcie danej pozycji
  
- Cut             - wytnij        UWAGA! te trzy przyciski nie są jeszcze
- Copy            - skopiuj       dostępne (w tej wersji StopMenu) !
- Paste           - wklej

Po prawej stronie mamy pola służące do zmieniania nazwy pozycji, wykonywanego pliku lub komendy, ikonki oraz typu pozycji. Pod nimi są wyświetlane dostępne ikonki, a pod ikonkami przyciski do zapisania zmian, ikonifikacji i wyjścia z programu.

## 1.9 Ręczne tworzenie pliku z opisem menu Stop

### 8. Ręczne tworzenie pliku z opisem menu Stop

=====

Plik StopMenu.menus można edytować za pomocą dowolnego edytora tekstu (na przykład systemowego Ed-a). Opis menu Stop powinien być zawarty pomiędzy liniami <BEGIN> i <END>. Przedstawię teraz przykład takiego opisu.

```
<BEGIN>
MENU 1
  ITEM Podmenu 1,,1,MENU,2
  ITEM Podmenu 2,,1,MENU,3
  ITEM Podmenu 3,,1,MENU,4
  BAR
  ITEM Prefs,RUNPREFS,18,COMMAND
  ITEM Wyjœcie,QUIT,6,COMMAND
MENU 2
  ITEM Podmenu 4,,1,MENU,5
  ITEM Jakaœ pozycja,œcieûka:program,2,CLI
  ITEM Inna pozycja,dysk:katalog/program,2,WB
MENU 3
  ITEM Pozycja 1,dysk:katalog/program,2,WB
  ITEM Pozycja 2,dysk:katalog/program,2,WB
  ITEM Pozycja 3,dysk:katalog/program,2,WB
  ITEM Pozycja 4,dysk:katalog/program,2,WB
  ITEM Pozycja 5,dysk:katalog/program,2,WB
  ITEM Pozycja 6,dysk:katalog/program,2,WB
MENU 4
  ITEM Proram CLI,œcieûka:program,2,CLI
  ITEM Proram WB,œcieûka:program,2,WB
  ITEM Skrypt,œcieûka:skrypt,2,SCRIPT
  SPACE
  ITEM Restart,RESTART,6,COMMAND
MENU 5
  ITEM Kolejne podmenu,,1,MENU,6
MENU 6
  ITEM Bla bla bla,,2,CLI
  ITEM Bla bla bla,,2,CLI
  ITEM Bla bla bla,,2,CLI
<END>
```

Jak widaœ, nie jest to zbyt trudne. Po linii <BEGIN> musi buê linia MENU (ktœra oznacza, œ od tego miejsca zaczyna siê opis danego menu) a nastœpnie linie opisujœce poszczególne pozycje w menu. Dalej moœna umieœciê opisy kolejnych podmenu. Pozycje w menu mogœ byê trzech rodzajœw:

- ITEM (zwykœa pozycja)
- BAR (pozioma linia)
- SPACE (odstœp)

Po wpisaniu ITEM musimy podaê kilka paramentrów (dziœki ktœrym program bœdzie wiedziaê jaki napis wyœwietliê w menu i jaki program uruchomiê po wybraniu danej pozycji). Kolejne parametry oddziela siê od siebie przecinkiem. Pierwszym parametrem jest nazwa pozycji w menu. Zaleca siê stosowanie w miarê krœtkich nazw (aby menu wyglœdaêo œadnie ...). Drugi parametr to nazwa pliku wraz ze œcieûkœ. Tak wiœc jeœli chcemy aby dana pozycja uruchamiaêa na przykœad program "Ram Disk:program 1" jako drugi argument naleœy podaê Ram Disk:program 1. Trzeci parametr to numer ikony, ktœra bœdzie wyœwietlona obok nazwy pozycji. Ikony znajdujœ siê w katalogu StopMenu:Icons/ i moœna je oglœdaê za pomocœ workbencha (jeœli ma siê zainstalowane NewIcons). Czwarty parametr to typ pozycji. Wyrœœniamy piêê typœw pozycji:

- CLI (urucamiany plik jest programem CLI)
- WB (urucamiany plik jest programem workbencha)

-SCRIPT (urucamiiany plik jest skrypsem AmigaDOS-u)  
 -MENU (pozycja siuuy do otwierania kolejnego podmenu)  
 -COMMAND (uruchomienie komendy wewnëtrznej)

Komendy wewnëtrzne wpisuje sië w miejsce na nazwë pliku do wykonania.

-QUIT (wyjôcie z programu)  
 -RESTART (ponowne uruchomienie programu)  
 -RUNPREFS (uruchomienie preferencji)  
 -RUNEDITOR (uruchomienie edytora menu stop)  
 -RUNMETER (uruchomienie programu StopMeter)  
 -REBOOT (zresetowanie amigi)  
 -SHOW (pasek widoczny)  
 -HIDE (pasek niewidoczny)

W przypadku podania typu MENU nie trzeba podawaë drugiego parametru (nazwa pliku), trzeba jednak podaë dodatkowy, piãty parametr, który okreëla numer menu, które bedzie otwierane przez danã pozycjã.

I jeszcze jedna uwaga: w liniach MENU nie trzeba podawaë numeru !!! Jest on caïkownie ignorowany (liczy sië kolejnoôë), ale ja go podajë poniewaû uïatwia orientacjã i zwiëksza przejrzystoôë pliku.

## 1.10 Inne

### 9. Inne

=====

Jak tworzyë wïasne ikonki?  
 -----

Kaûdã z ikon z katalogu StopMenu:Icons/ moûna podmienië na swojã. Moûna teû dodawaë nowe ikony (ich nazwy powinny byë kolejnymi liczbami np.: 45.info 46.info 47.info itd.). Robi sië to za pomocã programiku InjectBrush (z pakietu NewIcons, jest takûe w StopMenu:Extras/). Przykïadowo aby zrobië ikonë do menu naleûy:

1. Wykonaë 1 lub 2 brushe (maïe obrazki) o wymiarach max. 18x22 i zapisaë je jako (przykïadowo) Ram:1.bsh Ram:2.bsh.
2. Skopiowaë (przykïadowo) na ram: jakã ikonë (najlepsza bëdzie StopMenu:Icons/Program/std.indo).
3. Wykonaë polecenie:  
 InjectBrush ram:std.info ram:1.bsh FORCE  
 lub w przypadku dwóch brushy  
 InjectBrush ram:std.info ram:1.bsh ram:2.bsh FORCE
4. Skopiowaë ikonë do StopMenu:Icons/ jako np. 48.info

Jeôli wykonamy ikonë z dwoma obrazkami, ten drugi bëdzie widoczny po zaznaczeniu pozycji z danã ikonã.

Jak zdobyë nowe wersje ?  
 -----

1. Z AMINETu (<ftp://uni-paderborn.de>, [sunsite.doc.ic.ac.uk](http://sunsite.doc.ic.ac.uk) lub inny)
2. Z mojej strony domowej ([http://www.polbox.com/t/tmsn/stop\\_pl.html](http://www.polbox.com/t/tmsn/stop_pl.html))

Kilka pomysïów na drugã wersjã:

-----

- System plug-in'ów.
- Edytor preferencji dla StopMeter'a
- Działanie na wszystkich ekranach publicznych
- Programy pomocnicze pod MUI
- i kilka innych ...

Możecie też sami przysyłać propozycje zmian w drugiej wersji  
(oczywiście na adres [tmsn@polbox.com](mailto:tmsn@polbox.com) )

Moje zalecenia:

-----

Polecam uruchamiać program na ekranach o jak największej liczbie kolorów. Tak w ogóle to najlepiej mieć ikonkę startera w WBStartup. (Ikonka ta znajduje się w StopMenu:Extras/StopMenuStarter.info)

I jeszcze jeden drobiazg:

-----

Pasek nie pojawia się jeżeli CapsLock jest włączony.

---