

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	StopMenu Dokumentacija	1
1.2	Informacije o programu	1
1.3	Avtor	2
1.4	Raz ^l irjanje	2
1.5	Kako se registrirati?	2
1.6	Uporaba programa StopMenu	3
1.7	Uporaba nastavitvenega programa	4
1.8	Uporaba programa MenusEditor	5
1.9	Kako ustvariti menus datoteko roèno?	5
1.10	Ostalo	7

Chapter 1

StopMenu

1.1 StopMenu Dokumentacija

Dokumentacija za StopMenu

SHAREWARE

1.

Informacije o programu

2.

Avtor

3.

Razširjanje

4.

Kako se registrirati?

5.

Uporaba programa StopMenu

6.

Uporaba nastavitvenega programa

7.

Uporaba programa MenuEditor

8.

Kako ustvariti 'menus' datoteko ročno?

9.

Ostalo

Tom "Thom\$on" Wójcik <thomson@alpha.net. ←
pl>

V priroènik pretvoril Damir Arh <damir.arh@guest.arnes.si>

1.2 Informacije o programu

1. Informacije o programu

=====

StopMenu je po zagonu neviden. Èe ga želite videti, morate z mi\$^l\$ko premakniti kazalec na dno zaslona. Zagledali boste okno z gumbi in uro. Z uporabo teh gumbov lahko:

-enostavno zaženete vašelše programe
 -nadzorujete udobnosti
 -enostavno zaganjate programe iz predala SYS:Prefs/
 -nadzorujete zaslone in jih shranite kot IFF datoteke
 -nadzorujete okna v Workbenchu

1.3 Avtor

2. Avtor
 =====

Star sem 16 let in tedensko govorim angleško. Programe razvijam že 2 leti (v jeziku C). To je moj prvi SHAREWARE program. Po mojem mnenju je tudi najboljši. Moj elektronski naslov:

thomson@alpha.net.pl

1.4 Razširjanje

3. Razširjanje
 =====

StopMenu je SHAREWARE, zato lahko neregistrirano verzijo uporabljate 3 tedne. Potem se MORATE registrirati (glej 4. poglavje) ali pa morate program zbrisati. Če se registrirate, boste prejeli posebno datoteko-ključ. Namestiti jo morate v predal StopMenu. Izključila bo shareware zahteve. Ne smete je kopirati ali razširjati (JE NEZAKONITO), neregistrirano verzijo pa lahko prosto razširjate.

1.5 Kako se registrirati?

4. Kako se registrirati?
 =====

Obstajata 2 načina registracije:

Prvi, počasni in nevarni (nekdo lahko ukrade gotovino) je:

 Pognati morate program 'register' (nahaja se v StopMenu:Extras/) ali pa klikniti na gumb 'Register now' v nastavitvah. Po izbiri jezika morate vnesti VSE potrebne podatke o sebi (popolno ime, elektronski naslov, ulico in hišno številko, poštno in poštno številko, državo) in izbrati način prenosa datoteke-ključa (elektronska ali normalna pošta). Sedaj natiskajte (ali glejte in ročno prepisite) naročilnico in jo dajte v kuverto. Ne pozabite priložiti gotovine!!! (10 USD (ali 13 USD, čeelite datoteko-ključ prejete po normalni pošti)). Čeelite ključ prejete po normalni pošti, priložite še prazno 3,5 paleno disketo. Sedaj naročilo pošljite na:

Tomasz Wójcik
ul. Grabowa 2
27-200 Starachowice
POLAND

Datoteko-ključè vam bom poslal, ko bom prejel va\$^1še naroèilo.

Drugi, hitrej\$^1ši in bolj\$^1ši je:

Enostavno plaèajte 10 USD na moj banèni raèun in poš^1ljite elektronsko pismo. @tevilka mojega banènega raèuna je:
12401398-00917210-2700-211112-001-0000. (Ime banke je: Bank Polska Kasa Opieki S.A. Grupa PEKAO S.A.)

Hvala za podporo SHAREWARE-a.

1.6 Uporaba programa StopMenu

5. Uporaba programa StopMenu =====

Ko boste kazalec premaknili na dno zaslona, boste zagledali lep trak s 5 gumbi. Z uporabo teh gumbov lahko odprete nekaj menujev.

-1. menu: Stop

Ta menu vsebuje va\$^1še najljub\$^1še programe. Njegovo vsebino lahko urejate s pomoèjo programa Menus Editor ali z enostavnim urejanjem datoteke StopMenu:StopMenu.menus s poljubnim urejevalnikom besedil (na primer: Ed, Ced, GoldEd, ...). Glejte poglavje 8.

-2. menu: Commodities

Z uporabo tega menuja lahko odstranite, aktivirate, deaktivirate, prikažete in skrijete udobnost v va\$^1šem sistemu.

-3. menu: Preferences

Namenjen je enostavnemu in hitremu zaganjanju programov iz SYS:Prefs/.

-4. menu: Screens

Z uporabo tega menuja lahko poljuben odprti zaslon premaknete naprej ali nazaj, ga odstranite ali shranite kot IFF. POZOR: Odstranjevanje zaslonov je lahko nevarno!

-5. menu: WBWindows

Z uporabo tega menuja lahko poljubno okno v Workbenchu premaknete naprej ali nazaj, ga odstranite, zaprete ali aktivirate. POZOR: Odstranjevanje oken je lahko nevarno!

Na traku je tudi ura. Èe nanjo kliknete, bo StopMenu zagnal program StopMeter. Ta prikazuje datum, èas in dejansko uporabo CPE (68k), grafiènega in hitrega pomnilnika.

1.7 Uporaba nastavitvenega programa

6. Uporaba nastavitvenega programa

=====
 Ko boste zagnali nastavitveni program, boste zagledali okno. Na njegovi levi strani lahko izbirate med skupinami opcij, ki se bodo prikazale na desni strani okna.

-1. skupina: Info

Tu so prikazane informacije o StopMenuju. Iz te skupine lahko tudi zaženete registracijski program.

-2. skupina: Colors

Tu lahko določite nekaj barv:

- MenuBack (barva ozadja menujev)
- BarBack (Barva ozadja traku)
- Selected (barva izbranega elementa v menuju)
- Shine (barva svetlega besedila)
- Shadow (barva temnega besedila)

Da bi spremenili te barve, lahko vnesete \$^1\$estnajsti\$^1\$ko vrednost barv (v formatu: RRGGBB, kjer je RR \$^1\$estnajsti\$^1\$ka vrednost rdeèe (od 0 (00) do 255 (ff)), GG - zelene, BB - modre) ali spremenite barve z uporabo RGB drsnikov. Nekaj primerov \$^1\$estnajsti\$^1\$kih vrednosti:

Bela - fffffff
 Rdeèa - ff0000
 Temno zelena - 006b00
 Siva - 939393
 Èrna - 000000
 Zeleno modra - 00ffff
 Rumena - ffff00
 Vijolièna - dd00dd

Po mojem mnenju so najbolj\$^1\$še vrednosti:

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

V tej skupini lahko tudi spremenite tip besedila v menuju.

-3. skupina: On/Off

Tu lahko vkljuèite/izkljuèite nekatere funkcije programa. Določite lahko tudi hitrost animacije in ime datoteke za ozadje.

-4. skupina: Misc

Tukaj lahko na tipke določite bližnjice za:

- Izhod iz programa
- Zagon nastavitev

- Ponoven zagon programa
- Prikaži ali skrij vmesnik

in prioriteto procesa (najboljši vrednosti sta 0 in 1). Če želite po zagonu videti trak, si lahko nastavite tudi "Don't hide bar". Tu lahko nastavite tudi ime in velikost fonta za menuje ter višino elementa menuja.

- Skupine 5,6,7,8: SkipLists
(Udobnosti, Nastavitve, Zaslони, Okna Workbencha)
- Tu lahko določite imena objektov, ki naj jih program spusti.

1.8 Uporaba programa MenuEditor

7. Uporaba programa MenuEditor

=====

S tem programom lahko urejate vsebino menuja "Stop". Na levi strani okna vidite vsebino dejanskega menuja. Na voljo vam je tudi nekaj gumbov. Z uporabo le-teh lahko:

- Enter - Vstopi v podmenu (če obstaja)
- Back - Vrni se iz podmenuja
- Up - Premakni aktivni element navzgor
- Down - Premakni aktivni element navzdol
- Add - Dodaj nov element
- Delete - Zbriši aktivni element

- Cut - Ti trije gumbi v tej verziji StopMenuja niso na voljo.
- Copy - Za to se vam opravičujem.
- Paste -

Na desni strani okna lahko spremenite ime aktivnega elementa, ime datoteke (ali ukaza), ki naj se izvrši, ikono in tip aktivnega elementa. Spodaj vidite vse ikone, ki so vam na voljo (F - pojdi k prvi, L - pojdi k zadnji), lahko pa tudi shranite spremembe, program ikonizirate ali zapustite.

1.9 Kako ustvariti menus datoteko ročno?

8. Kako ustvariti 'menus' datoteko ročno?

=====

Konfiguracija menuja Stop mora biti definirana v datoteki StopMenu.menus med vrsticama <BEGIN> in <END>. Primer:

```
<BEGIN>
MENU 1
    ITEM Podmenu 1,,1,MENU,2
    ITEM Podmenu 2,,1,MENU,3
    ITEM Podmenu 3,,1,MENU,4
BAR
```

```

        ITEM Nastavitve,RUNPREFS,18,COMMAND
        ITEM Odnehaj,QUIT,6,COMMAND
MENU 2
        ITEM Podmenu 4,,1,MENU,5
        ITEM Nek element,pot:program,2,CLI
        ITEM Drug element,disk:predal/program,2,WB
MENU 3
        ITEM Program 1,disk:predal/program,2,WB
        ITEM Program 2,disk:predal/program,2,WB
        ITEM Program 3,disk:predal/program,2,WB
        ITEM Program 4,disk:predal/program,2,WB
        ITEM Program 5,disk:predal/program,2,WB
        ITEM Program 6,disk:predal/program,2,WB
MENU 4
        ITEM CLI program,pot:program,2,CLI
        ITEM WB program,pot:program,2,WB
        ITEM AmigaDOS skripta,pot:skripta,2,SCRIPT
        SPACE
        ITEM Ponovno zaženi,RESTART,6,COMMAND
MENU 5
        ITEM Naslednji 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>

```

Kot vidite, ni preveè te¾ko. V prvo vrstico za <BEGIN> morate zapisati MENU (v tej vrstici lahko napišete \$^1še kaj drugega, na primer \$^1številko menuja, a le za lastno informacijo, saj je program ne upošteva). Vrstica z napisom MENU oznaèuje zaèetek opisa menuja. Sedaj lahko namestite nekaj elementov. Na voljo so 3 tipi:

- ITEM (običajni element za zagon programov in odpiranje podmenujev)
- BAR (lep vodoraven trak)
- SPACE (prostor med elementi)

Za vsak ITEM morate napisati:

```
ime,datoteka,$^1številka ikone,tip elementa,podmenu
```

kjer je ime besedilo, ki se bo izpisalo v menuju, in datoteka ime datoteke, ki se bo zagnala (ali izvršila) (POZOR: èe je tip elementa COMMAND, mora biti datoteka nekaj izmed: QUIT (konèaj program), RUNPREFS (zaženi nastavitveni program), RUNEDITOR (zaženi MenuEditor), RUNMETER (zaženi StopMeter), RESTART (ponovno zaženi StopMenu), REBOOT (ponovno zaženi Amigo), SHOW (prikaži vmesnik), HIDE (skrij vmesnik)). @tevilka ikone je \$^1številka ikone, ki bo prikazana v menuju, tip elementa pa eden izmed:

- CLI (zaženi CLI program)
- WB (zaženi Workbench program)
- SCRIPT (izvršiši AmigaDOS skripto)
- MENU (odpri podmenu)
- COMMAND (izvršiši interni ukaz)

Podmenu navedite le, èe je tip elementa MENU. Doloèa \$^1številko menuja, ki bo povezan s tem elementom.

1.10 Ostalo

9. Ostalo

=====

Kako narediti lastne ikone?

Dodate lahko lastne ikone, (v predal StopMenu:Icons/), toda zapomniti si morate: ikone morajo biti imenovane zaporedno (na primer: 47.info, 48.info, 49.info,...). Èe ¼elite narediti nove ikone, za¼enite InjectBrush (StopMenu:Extras/). Na primer:

1. Narišite 1 ali 2 èopièa (brush) (velika najveè 18x22 toèk) in ju shranite kot:

RAM:1.bsh RAM:2.bsh

2. Prekopirajte StopMenu:icons/program/std.info v RAM:

3. InjectBrush RAM:std.info RAM:1.bsh FORCE

(ali, èe imate 2 èopièa):

InjectBrush RAM:std.info RAM:1.bsh RAM:2.bsh FORCE

4. Prekopirajte RAM:std.info v StopMenu:icons/51.info

Èe boste narisali 2 èopièa, bo drugi prikazan, kadar bo element izbran.

Kako priti do novih verzij?

V tem trenutku zgolj prek AMINETa. Registrirani uporabniki lahko dobijo podatke o najnovejših verzijah prek elektronske pošte.

Moji predlogi:

1. Program za¼enite na zaslonu s 64 ali veè barvami.

2. Imejte StopMenuStarter.info v SYS:WBStartup/

Prihodnost (verzija 2)

-dodatki

-nastavitveni program StopMeter

-in mnogo drugega...