

VideoMaster

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> VideoMaster		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		July 1, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	VideoMaster	1
1.1	VideoMaster.Guide	1
1.2	VideoMaster.Guide/Copyright	2
1.3	VideoMaster.Guide/Entstehung	3
1.4	VideoMaster.Guide/Besonderheiten	3
1.5	VideoMaster.Guide/Hardwarevoraussetzungen	4
1.6	VideoMaster.Guide/Installation	4
1.7	VideoMaster.Guide/Thanks to	5
1.8	VideoMaster.Guide/Grundfunktionen	5
1.9	VideoMaster.Guide/Die Menüs im Hauptfenster	6
1.10	VideoMaster.Guide/Die Gadgets im Hauptfenster	7
1.11	VideoMaster.Guide/Datensätze editieren	7
1.12	VideoMaster.Guide/Neuer Eintrag	8
1.13	VideoMaster.Guide/Eintrag ändern	9
1.14	VideoMaster.Guide/Eintrag löschen	9
1.15	VideoMaster.Guide/Das Suchfenster	9
1.16	VideoMaster.Guide/Das Anzeigefenster	11
1.17	VideoMaster.Guide/Der Autor	12
1.18	VideoMaster.Guide/Geplante Features	12

Chapter 1

VideoMaster

1.1 VideoMaster.Guide

VideoMaster - V 1.01 (1.5.95)

Eine Datenbank zur komfortablen Verwaltung Ihrer Videosammlung

(c) Copyright 1994/95 by Andre` Girgner

Benutzerdokumentation

- Freeware -

- Ein paar Worte im voraus -

Copyright

Das übliche ...

Entstehung

wie VideoMaster entstand

Besonderheiten

warum VideoMaster nutzen

Hardwarevoraussetzungen

warum es nicht auf DOSen läuft :-)))

Thanks to

Wem ich alles danken muß

Installation

Wie man`s auf die HD bekommt

Grundfunktionen

Eine Übersicht

- Funktionen und Fenster -

Die Menüs im Hauptfenster
Selbsterklärend

Die Gadgets im Hauptfenster
Dito

Datensätze editieren
Datensätze eingeben, ändern, löschen,

Das Suchfenster
wiederfinden sollte man Sie auch,

Das Anzeigefenster
wenn gefunden, dann darstellen,

- Nachwort -

Der Autor
wie man den Autor erreicht

Geplante Features
und was noch werden soll

1.2 VideoMaster.Guide/Copyright

Copyright, Garantie

Das Programm VideoMaster ist Freeware. Alle Rechte an Programm, Dateien und Anleitung liegen vollständig beim Autor. Das Programmpaket und dessen Dateien (Hauptprogramm, Doks, Beispieldaten) dürfen nicht verändert werden.

Wem das Programm gefällt und wer es häufiger nutzt, sollte mir doch bitte einen Brief (SnailMail oder EMail) schicken, um meine Motivation, das Programm weiterzuentwickeln, noch etwas zu steigern.

Für das fehlerfreie Arbeiten des Programms kann keine Garantie gegeben werden; für Schäden, die direkt oder indirekt durch FileMaster verursacht werden könnten, kann also nicht gehaftet werden.

Sollten Bugs im Programm gefunden werden, so werde ich versuchen, diese zu entfernen. Das geht natürlich nur, wenn ich einen Bugreport erhalte.

Updates sind - neben dem Erscheinen auf diversen FD-Disks und über DFÜ - beim Autor gegen Leerdisk und genügend Rückporto erhältlich.

1.3 VideoMaster.Guide/Entstehung

Entstehung

Wie viele andere auch, war auch ich auf der Suche nach einer Videoverwaltung, mit der man komfortabel seine Videosammlung verwalten kann.

So suchte ich meine ganzen CD's durch, wurde dabei auch gelegentlich fündig, aber 'die' Videoverwaltung war nicht dabei. So waren etliche der Programme mit einer beschiss... Oberfläche versehen, andere hatten von hohen Auflösungen der WB und einem anderen Font als topaz.8 noch nie was gehört, wieder andere sind mit Funktionen und Fenstern dermaßen überschüttet, so daß man sich erst durch etliche Fenster klicken muß, bis man seine Daten wiederfindet und dann hat man immer noch nicht die ganze Kassette im Überblick.

Deshalb fing ich damit an, VideoMaster zu entwickeln.

Nachdem VideoMaster zu Beginn seiner Entwicklung nur ein kleines Progi war, welches nur den geringsten Anforderungen gerecht wurde, ist es nun nach langer Entwicklung ein umfangreiches Tool, mit dem man die anfallenden Daten einer, auch umfangreichen, Videosammlung schnell und komfortabel verwalten kann. Deshalb habe ich im Laufe der Zeit immer mehr Komfortfunktionen eingebaut und diese ständig weiter optimiert.

Ich denke, daß sich meine Bemühungen gelohnt haben und ein recht ansprechendes Programm herausgekommen ist.

1.4 VideoMaster.Guide/Besonderheiten

Besonderheiten von VideoMaster

Aufgrund der in Entstehung genannten Gründe verfügt VideoMaster über:

- * eine vollständig deutschsprachige Benutzerführung
 - * eine OS2.0/3.0-Oberfläche nach Commodores 'User Interface Style Guide'
 - * die Verwendung des eingestellten Zeichensatzes ("font-sensitiv")
 - * eine Bedienung per Maus und/oder Tastatur
 - * eine komfortable Suchfunktion
 - * der Speicher für alle Datensätze wird dynamisch angefordert, d.h. es wird nur soviel Speicher verwendet, wie tatsächlich benötigt wird
-

- * Maximale Anzahl Datensätze auf 99999 Datensätze begrenzt, es handelt sich dabei jedoch um keine wirkliche Einschränkung, denn welcher real existierende Amiga hat mehr als 48 MByte Ram für Daten übrig, geschweige denn welcher Videofreak hat mehr als 99999 VideoTapes :-)).

Desweiteren ein Dank an Commodore für das fantastische Amiga-Betriebssystem, das ab Version 2.04 wohl eines der programmiererfreundlichsten und intuitivsten Betriebssysteme ist.

1.5 VideoMaster.Guide/Hardwarevoraussetzungen

Hardwarevoraussetzungen

Für einen korrekten Ablauf von VideoMaster werden benötigt:

- * AmigaOS 2.04 (V37)
- * mindestens 100k FastRam und 75k Chipram [wenn alle Fenster gleichzeitig geöffnet sind; plus Speicher für Daten8]
- * um VideoMaster sinnvoll einsetzen zu können, sollte ein Videorecorder eingesetzt werden, der in Echtzeit zählt und nicht als Counter

VideoMaster öffnet seine Fenster auf der Workbench. Es stellt sich automatisch auf den eingestellten Zeichensatz ein und wurde unter verschiedenen ScreenModes mit unterschiedlichen Zeichensätzen getestet. Unter Umständen kann jedoch der Platz auf der Workbench nicht ausreichen (Meldung mit Requester), weshalb entweder

- * ein kleinerer Zeichensatz auf der Workbench eingestellt werden sollte [alle Fenster passen auf einem PAL.HighRes-Screen, wenn topaz/8 verwendet wird] oder
- * eventuell der Overscan-Bereich der Workbench vergrößert bzw. eine größere "AutoScroll"-Workbench benutzt werden sollte.

1.6 VideoMaster.Guide/Installation

Installation

Einfach das Programmpiktogramm ins gewünschte Verzeichnis ziehen.

Zu guter letzt sollte noch in die User-Startup ein Befehl ähnlich SetENV File.VideoMaster "Data:DataBase/VM/Videos.VM" eingetragen werden. Unter dem angegebenen Namen sollte dann die bevorzugte VideoMaster-Datei abgespeichert werden.

1.7 VideoMaster.Guide/Thanks to

Mein besonderer Dank gilt (in alphabeticeal order ;-) ...

Commodore fuer das AmigaOS 3.x
 Peter Jahn - der Sysop meiner ZConnect Server Box
 Thomas Kaestner - mein FidoBoss
 Mirko Lein
 Andre 'Mr. Asm' Rothe
 Geoff Seeley
 Reinhard Spisser und Sebastiano Vigna

1.8 VideoMaster.Guide/Grundfunktionen

Grundfunktionen

VideoMaster kann fast vollständig gleichwertig sowohl mit der Maus als auch über Tastenkürzel bedient werden. In der Einarbeitungszeit wird man sicherlich öfter zur Maus greifen müssen, als wenn man das Programm ständig benutzt.

Nach dem Starten von VideoMaster findet man im Hauptfenster folgende Elemente :

- * Der Gadgetbereich
- * Das Statusfeld

Der Gadgetbereich

=====

In diesem Bereich sind Gadgets für die Funktionen zu finden, die am meisten verwendet werden. Konkret - See

Die Gadgets im Hauptfenster

.

Das Statusfeld

=====

Im Statusfeld sind folgende Angaben zu finden

- * Der Name des aktuellen Projekts

Ist dort ein "#?" zu sehen, dann hat das aktuelle Projekt noch keinen Namen.

- * Die Anzahl der im Speicher befindlichen Datensätze und der durch

sie verbrauchte Speicher.

Ist die Anzahl 0 und es wird eine Funktion aufgerufen, die Datensätze voraussetzt, wird mit einem Requester darauf hingewiesen.

1.9 VideoMaster.Guide/Die Menüs im Hauptfenster

Die Menüs im Hauptfenster

Das wären also im einzelnen

- * Projekt/Neu - die Daten des aktuellen Projekts werden gelöscht und ein neues Projekt kann editiert werden. Sollten die Daten des aktuellen Projekts noch nicht gespeichert sein, so wird eine Sicherheitsabfrage durchgeführt.
 - * Projekt/Laden - die Daten des aktuellen Projekts werden gelöscht und ein neues Projekt kann geladen werden. Sollten die Daten des aktuellen Projekts noch nicht gespeichert sein, so wird eine Sicherheitsabfrage durchgeführt.
 - * Projekt/Speichern - Die aktuellen Daten werden bei schon vorhandenen Pfad- und Dateinamen unter diesem abgespeichert. Sollte noch kein Projekt geladen sein, so wird wie bei Projekt/Speichern als verfahren.
 - * Projekt/Speichern als - Die Daten werden unter dem im ASL-Filerequester angegebenen Dateinamen und Pfad abgespeichert.
 - * Projekt/Proginfos - Es wird ein Inforequester dargestellt, in dem ein paar kleine Hinweise zum Programm zu finden sind.
 - * Projekt/Iconify - Das Hauptfenster wird ikonifiziert auf der WB abgelegt und kann durch Doppelklick wieder aktiviert werden.
 - * Projekt/Ende - Das Programm wird beendet, sollten noch Daten ungesichert sein, so wird mit einem Requester darauf hingewiesen.
 - * Funktionen/Neuer Eintrag - See
Neuer Eintrag
.
 - * Funktionen/Eintrag editieren - See
Eintrag ändern
.
 - * Funktionen/Eintrag löschen - See
Eintrag löschen
.
 - * Funktionen/Eintrag suchen - See
-

Das Suchfenster

.

1.10 VideoMaster.Guide/Die Gadgets im Hauptfenster

Die Gadgets im Hauptfenster

- * "Neuer Eintrag" - See
 Neuer Eintrag
 .
- * "Eintrag ändern" - See
 Eintrag ändern
 .
- * "Eintrag löschen" - See
 Eintrag löschen
 .
- * "Eintrag suchen" - See
 Das Suchfenster
 .
- * "Projekt laden" - See
 Die Menüs im Hauptfenster
 .
- * "Projekt sichern" - See
 Die Menüs im Hauptfenster
 .

1.11 VideoMaster.Guide/Datensätze editieren

Datensätze editieren

Neuer Eintrag
Eintrag ändern
Eintrag löschen

1.12 VideoMaster.Guide/Neuer Eintrag

Neuer Eintrag
=====

Mit der Funktion "Neuer Eintrag" kann ein neuer Datensatz im Editfenster eingegeben werden.

Hinweis: Die Gadgets sollten immer nur mit RETURN verlassen werden, weil es sonst zu falschen Berechnungen kommt und keine Überprüfung der eingegebenen Werte auf das korrekte Format und keine Plausibilitätsprüfung durch das Programm durchgeführt werden kann.

- * Kasette - Hier sollte eine laufende Nummerierung erfolgen, wobei nur die Eingabe von ganzen Zahlen möglich ist.
- * Länge - gibt die Gesamtlänge der K. in St:Min an, als Vorgabe werden für eine 240er K. 4:00 eingetragen.
- * Frei - hier wird die freie Aufnahmekapazität in St:Min dargestellt. In diesem Feld sollte der Benutzer normalerweise keine Einträge selbst erstellen, da dieses online vom Programm aktualisiert wird.

Die im folgenden beschriebenen Gadgets gibts 4 mal im Editfenster, nämlich für jeden Film einmal.

- * Name - Ein String, der die Aufnahme eindeutig (??) beschreibt
- * Hinweis - Hier ist alles möglich ...
- * Start - Hier wird der Beginn der aktuellen Aufnahme in St:Min dargestellt. In diesem Feld sollte der Benutzer normalerweise keine Einträge selbst erstellen, da dieses online vom Programm aktualisiert wird.
- * Länge - die Länge der Aufnahme in St:Min, wobei beim verlassen des Gadgets mit RETURN der Start des nächsten Films sowie die freie Aufnahmekapazität aktualisiert werden. Sollte diese Zeit rechnerisch nicht möglich sein, so wird man mit einem Requester darauf hingewiesen und das Gadget wird erneut aktiviert.

Alternativ kann man auch eine absolute Zeitangabe eintragen. Diese Zeitangabe entspricht der Zeit, die der Videorecorder am Ende der Aufnahme darstellt, wenn der Bandanfang '0:00' entspricht. Diese Zeitangabe wird durch '#' eingeleitet.

Beispiel:

```
Start 1 - 0:00, Länge 1 - 1:00
/* Länge relativ */
```

```
Start 2 - 1:00, Länge 2 - #2:30
/* Länge absolut, d.h. die relative Länge
 * beträgt 1:30, da die Aufnahme bei
 * 1:00 beginnt */
```

Start 3 - 2:30, ...

Dann wären da noch die Gadgets, mit denen man das Fenster schließen kann

- * "Übernehmen" - der Datensatz wird in die interne Liste übernommen und in aufsteigender Reihenfolge einsortiert.

Dann werden die Stringgadgets wieder initialisiert und das Kassetten-Gadget aktiviert.

- * "Übernehmen & Verlassen" - Funktion ähnlich übernehmen, das Fenster wird jedoch nach dem einsortieren geschlossen.

1.13 VideoMaster.Guide/Eintrag ändern

Eintrag ändern

=====

Diese Funktion ruft das Suchfenster auf, dessen Funktion weiter unten erläutert wird. Wird der gewünschte Datensatz gefunden, so steht im Anzeigefenster ein neues Gadget "Eintrag ändern" zur Verfügung, mit dessen Hilfe das Editfenster aufgerufen wird, in dem dann der Datensatz wie oben erläutert editiert werden kann. Dabei ist jedoch das Gadget "Übernehmen" gesperrt.

1.14 VideoMaster.Guide/Eintrag löschen

Eintrag löschen

=====

Diese Funktion ruft das Suchfenster auf, dessen Funktion weiter unten erläutert wird. Wird der gewünschte Datensatz gefunden, so steht im Anzeigefenster ein neues Gadget "Eintrag löschen" zur Verfügung, mit dessen Hilfe der Datensatz nach einer Sicherheitsabfrage gelöscht werden kann.

1.15 VideoMaster.Guide/Das Suchfenster

Das Suchfenster

Das Suchfenster dient dazu, bestimmte Datensätze aufzufinden.

VideoMaster unterstützt beim Suchen die Verwendung der von AmigaDOS her bekannten Pattern, d.h. eine Schreibweise für Suchbegriffe, die auch Abkürzungen erlaubt.

Ein kurzer Überblick über die wichtigsten AmigaDOS-Pattern:

- ? steht für ein einzelnes Zeichen.
Beispiel: M??er steht für Meyer, Miner, Maler
- #? Abkürzung für eine beliebige Folge von Zeichen,
z.B. Am#? steht für Amiga, Amok
- ~ (Tilde) Kehrt den danach in Klammern stehenden Ausdruck
um, d.h. es wird alles gefunden, auf den der
Ausdruck nicht zutrifft,
z.B. ~(Amiga) für DOSen, Apple`s und SUN`s

Wer von den Pattern noch nichts weiter gehört hat, sollte sich mal im AmigaDOS Handbuch zu diesem Thema informieren.

Nun die verschiedenen Optionen

* mit den Radiobuttons kann gewählt werden, in welchem Feld gesucht werden soll.

* Kasette - es wird nur die Verwendung ganzer Zahlen ohne Pattern unterstützt.

* Freie Aufnahmekapazität - diesmal ausnahmsweise in ganzen Minuten, ohne Pattern.

Hier kommt eine Suchroutine zum Einsatz, die den verschiedenen Kassetten, bei denen die freie Aufnahmekapazität groß genug ist, um den neuen Film aufzunehmen, verschiedene Prioritäten zuweist. Dabei hat die Kasette die höchste Priorität, welche durch den neuen Film am besten ausgenutzt wird, dementsprechend werden alle anderen Prioritäten verteilt.

* Filmtitel - Volle Unterstützung der Pattern sowie 'Check Groß/Klein'.

* Hinweis - ebenfalls volle Unterstützung der Pattern sowie 'Check Groß/Klein'.

* mit dem Checkboxgadget "Check Groß/Klein" kann gewählt werden, ob die Groß/Kleinschreibung beachtet werden soll.

* mit dem Gadget "<- Suchen" wird der alphabetisch/numerisch letzte Datensatz gefunden, auf das die gewählten Kriterien zutreffen.

* mit dem Gadget "Suchen ->" wird dagegen der alphabetisch/numerisch erste Datensatz gefunden, auf das die gewählten Kriterien zutreffen. Diese Funktion wird auch aktiviert, wenn im "Suchbegriff"-Gadget Return gedrückt wird.

War das Suchen nach dem gewünschten Datensatz nicht erfolgreich, so blitzt der Bildschirm kurz auf und das "Suchbegriff"-Gadget wird wieder aktiviert.

Ist die Suche dagegen erfolgreich verlaufen, so wird das Anzeigefenster aktiviert (siehe unten).

1.16 VideoMaster.Guide/Das Anzeigefenster

Das Anzeigefenster

Im Anzeigefenster wird der komplette Datensatz dargestellt und andere Datensätze können aktiviert werden.

Noch ein paar Worte zu Darstellung ...

- * In der ersten Zeile wird fett die Kassettennummer dargestellt, dahinter in normaler Schrift die Gesamtlänge der Kassette sowie die freie Aufnahmekapazität [Spielzeit G/F]

Die im folgenden beschriebenen 2 Zeilen gibts für jede Aufnahme, also max. 4 mal.

- * Fett wird der Name dargestellt, dahinter ist in normaler Schrift der Start sowie die Länge der Aufnahme zu finden.
- * In der nächsten Zeile wird der Hinweis dargestellt.

Dann findet man noch 6 Gadgets, die den Zugriff auf weitere Datensätze ermöglichen.

- * '|<' - Der numerisch erste Datensatz wird dargestellt.
- * '<<' - Cursor links - Derjenige alphabetisch/numerisch niedere Datensatz wird dargestellt, auf den die im Suchfenster eingegebenen Kriterien zutreffen.
- * '<' - Cursor runter - Der alphabetisch/numerisch niedere Datensatz wird dargestellt.
- * '>' - Cursor hoch - Der alphabetisch/numerisch höhere Datensatz wird dargestellt.
- * '>>' - Cursor rechts - Derjenige alphabetisch/numerisch höhere Datensatz wird dargestellt, auf den die im Suchfenster eingegebenen Kriterien zutreffen.
- * '>|' - Der numerisch letzte Datensatz wird dargestellt.

Sollte bei Betätigung der obengenannten Tasten bzw. Gadgets der Bildschirm aufblitzen, so gibt es keinen weiteren Datensatz, auf den die gewählte Option zutrifft.

Mit ESC kann das Fenster wieder verlassen werden.

Wird das Anzeigefenster von den Funktionen Eintrag ändern bzw. Eintrag löschen aufgerufen, so existiert ein weiteres Gadget, welches die benötigte Aktion auslöst.

1.17 VideoMaster.Guide/Der Autor

Wie kann ich den Autor erreichen ??

SnailMail:

Andre' Girgner
Leipziger Str. 98
04442 Zwenkau

Bundesrepublik Deutschland

E-Mail:

2:249/1020.36%fidonet
A.Girgner%JakeBox.sh.sub.de

Geschenke, Bugreports, Kritiken und Verbesserungsvorschläge bitte an obengenannte Adressen senden.

1.18 VideoMaster.Guide/Geplante Features

Geplante Features

Wenn seitens der User genügend Resonanz besteht, will ich noch folgende Funktionen und Änderungen einbauen :

- * Fernsteuerung des Videorecorders über Infrarothard- und Software (Arexx Port von IR-Master scheint mir geeignet)
 - * Eine Druckfunktion für Listen und, wenn von mehreren Usern gewünscht, für Kassettenlabels.
 - * Einsatz von ReadOnlyGadgets, die optisch wie normale Stringgadgets erscheinen, für freie Länge sowie Start 1-4, damit dort nicht mehr unbefugt editiert werden kann.
-