

Haute-Cuisine Menu Editor (HCMenuEditor)

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Haute-Cuisine Menu Editor (HCMenuEditor)		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		January 2, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1 Haute-Cuisine Menu Editor (HCMMenuEditor)	1
1.1 ME Documentation (31.08.1996)	1
1.2 Wat is de HCMMenu editor?	1
1.3 Copyrights en disclaimer.	2
1.4 Hartelijk dank....	3
1.5 Welke eisen worden er aan uw systeem gesteld?	3
1.6 Veranderingen ten opzichte van vorige versies.	4
1.7 Snel-start voor gevorderden.	4
1.8 De on-line help onderdelen.	6
1.9 Het selecteren van items.	7
1.10 Het gebruik van het prikbord.	7
1.11 De Item Editor	8
1.12 De Item Naam aanpassen.	9
1.13 Het Item actie aanpassen.	9
1.14 Het Item type aanpassen.	11
1.15 Het menu-preferences window	11
1.16 De functies van de MenuBalk.	13
1.17 Het Project menu van de MenuBalk.	14
1.18 Het importeren van andere formaten.	16
1.19 Het Edit menu van de MenuBalk.	16
1.20 Het Automatic menu van de MenuBalk.	18
1.21 Het Windows menu van de MenuBalk.	19
1.22 Het settings Window.	20
1.23 De settings-file en inhoud.	21
1.24 Instellen van het zoekpad in het settingswindow.	21
1.25 Instellen van het file-patroon.	22
1.26 Instellen van de LogFile naam.	22
1.27 Verversen van de plaatselijke snapshot.	23
1.28 Het sorteer algoritme instellen.	23
1.29 Instellen van message medium.	24

1.30	Het onderdrukken van requesters.	25
1.31	Comprimatie efficiency instellen.	25
1.32	Instellen van de grootte van het comprimeer buffer.	26
1.33	Het ToolWindow	26
1.34	Het ToolWindow, optie: Open.	27
1.35	Het ToolWindow, optie: Write.	27
1.36	Het ToolWindow, optie: Edit.	27
1.37	Het ToolWindow, optie: Delete.	28
1.38	Het ToolWindow, optie: Insert.	28
1.39	Het ToolWindow, optie: Cut.	29
1.40	Het ToolWindow, optie: Copy.	29
1.41	Het ToolWindow, optie: Paste.	29
1.42	Het ToolWindow, Paste/Insert richting.	30
1.43	Het ToolWindow, Aantal Pastes/Inserts.	30
1.44	Het automatic menubuilding Window	31
1.45	Het Execute filetype.	32
1.46	Het SubMenu filetype.	33
1.47	Het IFF filetype.	33
1.48	Het filetype.	34

Chapter 1

Haute-Cuisine Menu Editor (HCMMenuEditor)

1.1 ME Documentation (31.08.1996)

The HCMMenu Editor
Version 1.1
Copyright ©1994-1997 by E. Th. van den Oosterkamp
All rights reserved.

About

Wat is de HCMMenu editor?

Rechten

Copyrights en disclaimer spul.

Systeem

Welke eisen worden er aan uw systeem gesteld?

Anders

Wat is er veranderd sinds de vorige versie?

Rapido

Snel-start informatie voor gevorderden.

Help

Welke on-line help onderdelen zijn er?

Dank...

Een dankbetog aan enkele medeplichtigen.

1.2 Wat is de HCMMenu editor?

Om deze vraag te kunnen beantwoorden is het beter om eerste de vraag

"Wat is het Haute-Cuisine Menu" beantwoorden.

Simpelweg is het HCMenu een programma dat een tekstfile omzet in een menu. Dit menu is een volledig configureerbaar window met de verschillende items. Een item kan worden geselecteerd (geactiveerd) door middel van een muisklik.

Zoals reeds vermeld werkt dit menu met een tekstfile. Met de hulp van een tekst editor zoals "Cygnus Ed" of het verschrikkelijke "Ed" dat op de workbench-disk wordt meegeleverd, kunnen items worden toegevoegd, verwijderd, hernaamd etc.

Dit is niet moeilijk, maar wel tamelijk omslachtig. Daarom heb ik deze omgeving geprogrammeerd waarmee de tekstfile kan worden gemaakt met de hulp van louter intuition.

Het is de bedoeling dat ook minder ervaren gebruikers nu van het HCMenu gebruik kunnen maken. Ondanks dat heb ik beide in het Engels gehouden, en wel om twee redenen:

- De "voertaal" op de Amiga is engels mede vanwege het internationale karakter dat dat software geeft. Minder ervaren gebruikers zullen er toch maar aan moeten wennen, en in samenhang met deze nederlandse hulp kunnen deze gebruikers er wellicht meer van opsteken dan alleen de werking van de editor, maar ook meer wegwijs worden in de engelse begrippen.
- De "Style guide" van Commodore is in het engels. Wanneer je die gaat vertalen worden een hoop vertalingen voor de meer ervaren gebruiker er juist onduidelijker op. Ikzelf heb toch een lichte aversie tegen niet-engelstalige software (over het algemeen heb ik problemen met russische software, waarom? ikweetnie...).

Uiteraard had ik gebruik kunnen maken van het "locale" gebeuren dat tegenwoordig onder Kickstart 2.1, 3.0 en 3.1 zo in zwang is. Helaas voor de gebruikers van die besturingssystemen: mijn kennis gaat nog niet zo ver, en de MenuEditor moet ook onder KS2.0 werken.

1.3 Copyrights en disclaimer.

De HCMMenuEditor en deze guide mogen vrij gekopieerd worden zolang ze maar IN DE OORSPRONKELIJKE STAAT blijven. De auteur behoudt alle rechten voor de bovengenoemde software. Ik heb noch het HCMenu noch de HCMMenuEditor gemaakt om er aan te verdienen. Ik denk dat vooral de public domain de Amiga heeft gemaakt tot wat hij is en hoop zo mijn steentje bij te kunnen dragen aan de toekomst van dit magnifieke systeem.

Ondanks dat ik er niets voor hoeft te hebben wanneer u bovengenoemde software gebruikt, vindt ik het leuk als tevreden gebruikers mij een kaartje zouden sturen, en dat mensen de eventuele bugs bij mij melden. Voor mij is de HCMMenuEditor meer waard dan alleen de prijs (niets).

Een ding dat ook samenhangt met het prijskaartje van de software is dat er door de gebruiker GEEN ENKEL recht aan kan worden ontleend. Het gebruik van de software is uiteraard GEHEEL OP EIGEN RISICO. DEZE SOFTWARE MAG NIET WORDEN VERKOCHT! Uiteraard mag er wel een kleine vergoeding voor het kopiëren en de media worden verlangd.

Voor problemen, bugs, bedankjes of huwelijksaanzoeken ben ik altijd te bereiken op het volgende adres:

E-Mail: eto@icns.nl
WWW: <http://www.icns.nl/users/eto>

E. Th. van den Oosterkamp
Vijverstraat 11
4103 XX Culemborg
Nederland

1.4 Hartelijk dank....

Omdat een programma nooit kan bestaan zonder de beta-testers en de ←
mensen
die fouten rapporteren bedank ik hierbij enkele mensen die mij tijdens de ontwikkeling van zowel het Menu als de Editor met raad (of met software) terzijde hebben gestaan.

M de Reuver - Hartelijk dank voor enkele (zeer goede) suggesties in zake de gebruikersvriendelijkheid en de duidelijkheid ten opzichte van derden.... *;-)

M van Aalten - Alvast bedankt voor het melden van een bug in rev 77!

M Blomsma - Enkele van je suggesties kwamen erg van pas. Hierdoor zijn enkele functies wat handiger geworden.

T.F.A. - Bedankt voor het (steeds weer) upgraden van Asm-One! Sinds versie 1.25 is er geen alternatief meer mogelijk! Asm-One for ever!

Michael Sinz - Thanks for upgrading the Enforcer! It helped me to remove some nasty things which I would never have found without the help of Enforcer!

Hierbij wil ik (eventuele) gebruikers alvast vragen om problemen met de menueditor aan mij te melden zodat ik de problemen kan verwijderen of iets kan verbeteren. Iets waar ik geen weet van heb kan ik niet veranderen!
Zie

mijn adres
elders in deze guide!

Probeer in een bugrapport zoveel mogelijk informatie te geven over het systeem waarop het misliep en de software die tegelijk met Me draaide.

1.5 Welke eisen worden er aan uw systeem gesteld?

De editor werkt alleen met een besturingssysteem versie 2.0 of hoger. Aan het geheugen wordt verder geen eisen gesteld zolang er ongeveer 100k vrij is loopt Me zonder problemen.

De editor verwacht de volgende systeem-files:

- Libs:AmigaGuide.library
- Libs:PowerPacker.library
- Libs:Asl.library (*)
- Libs:DiskFont.Library (*)

(*) Deze files *moeten* aanwezig zijn. Zodra de files worden vermist zal de editor met een passende foutmelding verstek gaan.

Wanneer de AmigaGuide.library wordt gemist, dan is de mogelijkheid van de online-help verdwenen. Voor andere dingen wordt deze bibliotheek niet gebruikt.

De PowerPacker.library wordt gebruikt om de menufiles te comprimeren. De mogelijkheid van het comprimeren vervalt wanneer de PowerPacker bibliotheek niet aanwezig is. Verder blijven alle functies actief. De PowerPacker.Library is gemaakt door Nico François en is public domain.

Het geheugengebruik van de editor is afhankelijk van de grootte van het menuwindow en het aantal items hierin. De editor heeft geen behoefte aan vele megabytes vrij geheugen. Mocht hij desondanks zeuren over een tekort aan geheugen dan is het aan te raden het menu dat u op dat moment aan het editen bent onder een *nieuwe* naam weg te schrijven.

1.6 Veranderingen ten opzichte van vorige versies.

V1.0 -> V1.1

=====

Nieuwe functies:

- De inhoud van het prikbord wordt bewaard voor de volgende sessie.
- Het prikbord heeft een window gekregen, het
ClipBoard Window
- .
- De
ItemEditor
is sterk verbeterd (al zeg ik het zelf).
- De editor kan nu ook andere menuformaten
importeren
- .
- Er is geen beperking meer voor de lengte van de "Action" van een item.
- De editor is geheel fontsensitive geworden.

Verwijderde Bugs:

- Sorteren van menus gebeurde ALTIJD alfabetisch, ook als de gebruiker hier niet voor had gekozen. Werkt nu naar behoren.
- Een menu dat eindigde op een "Invisible" item werd bij inladen geweigerd.
- Wanneer een menu naamloze "Normal" items bevatte (zoals die met "Insert" worden aangemaakt...) dan werd het menu fout weggeschreven.

1.7 Snel-start voor gevorderden.

Hieronder volgt informatie die bedoelt is voor gevorderde Amiga ↔
gebruikers
met kennis van het besturingssysteem. Hetgeen hier staat vermeld, staat
(voor zover het belangrijk is) elders in deze guide uitvoeriger be-
schreven. Het lezen van deze pagina is niet van belang voor het bedienen
van de editor.

Opstarten van de editor =====

De editor mag zowel vanuit de CLI/SHELL worden gestart als van de Work-
Bench. Wanneer de editor wordt opgestart vanuit CLI of de SHELL,
dan zal de editor in een eigen proces gaan lopen.
Het menu dat wordt ingeladen om te worden aangepast komt dan uit de
HCMenu snapshot file.
Loopt er ergens een HCMenu op de achtergrond mee (en het menu staat ge-
woon niets te doen) dan zal de editor proberen dezelfde menufile in te
laden als die waar het menu zoet mee is.

Preference files =====

Er zijn drie verschillende typen preference files. Allen worden tijdens
het opstarten van de editor ingeladen. Wanneer er een van de drie files
ontbreekt (of meerdere) dan worden er defaults gebruikt. De files en de
bijbehorende informatie:

ENVARC:HCMenu.prefs -----

Wordt door zowel het HCMenu als de editor gebruikt. Deze file noem ik
de "general snapshot" of ook de "preferences" van het menu. Hij bevat
namelijk de instellingen van het menu: positie, afmetingen, het
gebruikte font, aantal items per regel gebruik van borders etc.
Via het

Pref
Window van de editor laten zich enkele
dingen instellen. Het wegschrijven van deze file geschied louter via
het eerder genoemde Pref Window.

ENVARC:HcMe.Prefs -----

Deze file wordt alleen door de editor gebruikt. Ik noem hem de "Settings"
file omdat daar de instellingen van de editor in worden bewaard. De
posities van alle windows (ook Asl) behalve het menuwindow (dat hoort
namelijk bij de snapshots). Namen, paden etc. Via het
settings
window
kan de file worden weggeschreven.

<MenuFile>.snap

 Enkele instellingen kunnen per menu verschillend worden ingesteld. Hieronder vallen de window posities en afmetingen en aantal items per regel. Deze instellingen worden opgeslagen in dezelfde directory als de menufile en met dezelfde naam maar met extensie ".snap". Deze file wordt tegelijk met het menu weggeschreven. In het eerder genoemde

settingswindow
 kan deze optie worden uitgeschakeld (opslaan)

door

Update Snap
 te de-activeren.

On-Line hulp

=====

Voor de

on-line

hulp maakt de editor gebruik van het vermaarde AmigaGuide systeem. Normaal gesproken is het voldoende de file "Me.Guide" in dezelfde directory te plaatsen als de Edit. Mochten er desondanks bij de editor problemen ontstaan tijdens het inladen van de helpfile dan kan het volgende wellicht helpen:

- Maak een directory aan waarin u de guides van verschillende software wilt opslaan. (bijvoorbeeld: "SYS:Guides").
- Kopieer hier uw .Guide files in (waaronder "Me.Guide").
- Maak mbv "SetEnv" een systeem variabele aan met de volgende naam: "ENVARC:AmigaGuide/Path" en vul deze gelijktijdig met het pad naar uw zojuist gemaakte guide-directory.
 (bijv: "SetEnv ENVARC:AmigaGuide/Path SYS:Guides")

De on-line hulp zou nu beschikbaar moeten zijn.

1.8 De on-line help onderdelen.

Dit zijn de onderdelen die tijdens executie van de editor on-line ←
 op
 te roepen zijn (mits de hele zwik juist is geinstaleerd).

Het Buildwindow

- Het automatisch genereren van een menu.

Het Clipboard

- Het gebruik van het prikbord.

De ItemEditor

- De functies en namen van de items aanpassen.

De MenuBalk

- De functies van de menubalk stuk voor stuk.

Het PrefWindow

- De "Look" van het menu in uw handen.

De Settings

- De editor instellen naar eigen smaak.

Het ToolWindow

- De verschillende functies binnen handbereik.

1.9 Het selecteren van items.

Door in het menu items aan te klikken worden deze geselecteerd. Deze selectering is te zien aan de kleursverandering in de items. Door er nog een tweede maal op te klikken zal de selectering ongedaan worden gemaakt.

Hierdoor ontstaat de mogelijkheid een functie op meerdere items tegelijk uit te voeren. Zo kunnen er in een slag meerdere items worden gewist met de functie "Delete" .

Of kunnen er op meerdere plaatsen lege items worden ingevoegd middels de functie "Insert", etc.

1.10 Het gebruik van het prikbord.

Het prikbord (Clipboard) is de plaats waar items verblijven tussen ← de verschillende
 Copy
 ,
 Cut
 en
 Paste
 acties in. Deze acties zijn terug te vinden
 in het
 ToolWindow
 .

Aan de linkerzijde van het prikbord bevindt zich een lijst. Deze lijst bevat de namen van de items die op het prikbord zitten. Het bovenste item van de lijst is het eerste item dat met "Paste" in het kan worden gevoegd. Wanneer items op het clipboard komen (door een "Cut" of "Copy" actie) dan worden deze bovenaan toegevoegd.

Het prikbord kan met het close-gadget weer worden gesloten. Het prikbord is ALTIJD aanwezig, of het window nu open is of dicht. Bij een gesloten prikbord-window zal het prikbord nog gewoon functioneren.

Top

Met de "Top" button kan een uit de lijst geselecteerd prikbord-item naar de bovenste plaats van het prikbord worden verplaatst. Hierdoor wordt dat item het eerste item dat met "Paste" in het menu zal worden geplaatst.

Edit

Roep de

ItemEditor

op om het geselecteerde prikbord item te "editten".

Een item in de lijst dubbel-klikken levert hetzelfde resultaat op.

Delete

Verwijder het geselecteerde item van het prikbord. Weg is weg!

Clear

Maak het volledige prikbord leeg. En ook hier geldt: weg is weg!

1.11 De Item Editor

Met behulp van de itemeditor kan de gebruiker de verschillende items aan- ↩
passen. Wanneer er meerdere items zijn
geselecteerd
voordat de itemeditor
wordt opgeroepen dan zal voor ieder item een editor verschijnen. (Natuurlijk niet in een keer, maar achter elkaar. Ahem..eeuh...je ziet wel).

De Editor kent de volgende hoofdorganen:

ItemNaam

- De naam van het menu item.

ItemActie

- De uit te voeren commando's.

ItemType

- Het type item.

De pijl-buttons links in het ItemEditor window dienen om een geselecteerd commando in de lijst omhoog of omlaag te schuiven. De "Del" button tussen deze twee pijl-buttons dient om een commando uit de lijst te wissen. De checkboxen horen bij de itemActie!

De editor kan door middel van de "Okay"-button worden gesloten. Eventuele veranderingen worden dan direct in het menu zichtbaar. Het sluiten van de editor door middel van de "Cancel"-button zal deze veranderingen verloren doen gaan.

Met de "Help"-button kan deze tekst worden opgeroepen.

1.12 De Item Naam aanpassen.

Het "ItemNaam" stringgadget is het bovenste gadget in het editor window. In dit gadget kunnen maximaal 80 karakters worden gebruikt voor de naam van het item.

het is niet toegestaan om een item naamloos te laten. Alleen een item van het type "invisible" is naamloos. Mocht de naam niet zijn ingevuld dan zal een requester hierop wijzen.

De naam van het Item is totaal niet van belang voor de werking van het menu. Uiteraard is het in uw voordeel wanneer u zo kort en bondig mogelijke namen kiest. Een zelfde naam mag meerdere malen worden gebruikt. Het menu houdt ze wel uit elkaar, maar of u dat nog lukt met drie gelijknamige items?

1.13 Het Item actie aanpassen.

Onder de "actie" van een item wordt datgene verstaan wat het menu ←
gaat

doen zodra een gebruiker het bijbehorende item heeft gedrukt. Er zijn twee soorten acties.

Wanneer het item een "submenu" item is, dan is de actie het inladen van een submenu. Als in: "S:/MenuData/Sub.Menu".

Is de item van het type "normal" dan zal na selectie in het menu een lijst commando's worden uitgevoerd door het menu. Deze lijst wordt getoond in het grote vierkant in het window. Een item van het type "SubMenu" heeft maar 1 action (naam en pad van het submenu) en geen lijst!

Een nieuw commando kan in de lijst worden opgenomen door te klikken op het "action" stringgadget en het daarna in dit gadget in te typen. Wanneer het typen met <enter> wordt afgesloten wordt het commando in de lijst opgenomen.

Het aanpassen van een commando is nog simpeler. Klik op het commando dat moet worden aangepast. Het commando zal nu in het stringgadget verschijnen. Verander het commando en toets <enter> wanneer u klaar bent.

De action button

De button links van het stringgadget bespaart een hoop intikwerk. Omdat de werking van de "action" afhangt van het type item hangt ook de werking van de action button af van het type item. Het is dus van belang om eerst het

itemtype
te bepalen alvorens de actionbutton te klikken.

Wanneer de action button wordt geklikt dan opent er zich een filerequester.

Menu type is "SubMenu":

Het filerequester gebruikt enkele instellingen uit het settings window.

De directory die wordt getoont is het ingestelde File Path
. De getoonde files beantwoorden aan het ingestelde Pattern

Als de settings juist zijn worden hier enkele menufiles getoond. Door er eentje te selecteren zal de naam (inclusief zoekpad) in de StringGadget worden ingevuld (geen tikwerk - alleen klikwerk!).

Menu type is "Normal":

Ook nu wordt er een filerequester geopend maar nu toont hij een directory en alle aanwezige files. Nu kan de file worden opgezocht die moet worden gestart wanneer de gebruiker op het "Normal" item klikt.

De checkboxen onder het stringgadget kunnen alleen bij "Normal" items worden gebruikt. Met deze checkboxes kan de vorm van de gemaakte action worden ingesteld:

- Met de "Cd Path" checkbox wordt ingesteld dat er een apart "cd" commando naar de gekozen directory moet komen. Wanneer de box niet is afgevinkt wordt de naam van de gekozen file voorzien van een complete pad-aanduiding.
- Met de "FileName" checkbox wordt ingesteld dat er een filenaam moet worden gekozen. Wanneer de "Run" checkbox is afgevinkt zal deze checkbox worden disabled!
- Met de "Run" checkbox wordt ingesteld dat de filenaam voorafgegaan moet worden van een "Run" commando. Omdat deze checkbox al aangeeft dat er een filenaam wordt verwacht is de "FileName" checkbox overbodig geworden en dus disabled (ghosted).

Voorbeelden:

Wanneer alleen "Cd path" is afgevinkt zal alleen de directory uit het filerequester worden gebruikt. Alleen "FileName" levert een filenaam met zoekpad op terwijl alleen "Run" ook nog het "Run" commando voor de file/pad combinatie zet.

Selectie van zowel "Cd Path" als "Run" levert op:

```
"cd <directory>"
```

```
"Run >NIL: <filenaam>"
```

Niets selecteren (= niets willen) en toch op de actionbutton klikken heeft totaal geen zin!

PS:

Om samenwerking met eventuele toekomstige versies van het HCMMenu te garanderen is het raadzaam een ItemActie alleen met een cijfer of een letter te laten beginnen. Tekens als het apestaartje ("@"), de procent ("%") worden namelijk voor speciale functies gebruikt, en ik kan niet overzien welke tekens er nog zullen volgen.

1.14 Het Item type aanpassen.

Het itemtype bepaald in grote mate de functie van een item in het menu, en daardoor ook de aanblik van het totale menu, mede doordat de kleuren van verschillende typen items verschillend kunnen worden ingesteld.

De volgende typen items zijn momenteel mogelijk:

"Normal"

Dit is het oudste type item dat bestaat in de ontwikkeling van het HCMenu. Dit item is het item dat programma's opstart en commando's uitvoert. Deze commando's worden met behulp van het action gadget gespecificeerd.

"SubMenu"

Dit type item maakt het mogelijk om een ander menu in te laden en dat te tonen. Dit item voert dus geen commando's uit maar zal een ander menu aan de gebruiker tonen. De menufile van het in te laden menu wordt in het action gadget gespecificeerd.

"Invisible"

Invisible is eigenlijk geen item, maar het ontbreken van een item. Met de hulp van het invisible item wordt aan de menuEditor kenbaar gemaakt dat op die plaats geen item mag komen. Omdat een invisible geen naam of actie kent, gaat de informatie hiervan verloren wanneer een gewoon item omgezet wordt naar invisible. Wanneer er meerdere items invisible gemaakt moeten worden is het handig om gebruik te maken van de optie "Make invisible" uit het EditMenu van de MenuBalk.

Met behulp van bovenstaande typen items moet het mogelijk zijn om een overzichtelijk menu te creeren. Zet bijvoorbeeld alle submenu's bij elkaar en scheid verschillende groepen van elkaar met behulp van invisibles.

1.15 Het menu-preferences window

In dit window kan de gebruiker het menuwindow geheel naar eigen smaak aanpassen. De instellingen die met dit window kunnen worden gemaakt hebben alleen invloed op het uiterlijk van het menu. Dit window kan tijdens het opstarten al voor gebruik worden geopend.

Zie hiervoor het

SettingsWindow

. Om het PrefsWindow weer te sluiten

hoeft alleen het close-gadget in de linkerbovenhoek te worden geklikt. eventuele veranderingen gaan dan wel verloren!

De volgende zaken kunnen worden ingesteld:

Item/Line

Met deze "slider" is het aantal items per regel in te stellen. Het minimum aantal Items is 1 en het maximum is vijftien. Op een scherm met een breedte van 640 pixels geeft dit maximum onbruikbaar kleine items, maar met (toekomstige) hogere resoluties zal dit later wel meevallen.

MenuWidth

Deze "slider" stelt de breedte van het menuwindow in, en daarmee indirect ook de breedte van de items. De breedte van de items houdt uiteraard ook nog direct verband met het antal items per regel.

De minimum breedte is 67 pixels. Deze waarde is volgens een heuristische methode vastgesteld (uit de duim dus...). De maximum breedte is gelijk aan de breedte van de workbench (inclusief "overscan").

Extra Size

Met deze "slider" kan de hoogte van een item worden vergroot. Dit kan met een waarde variërend tussen de nul en de twintig (extra) beeldlijnen.

MenuColor

Met behulp van de gekleurde "MenuColor" vlakjes is de gebruiker in staat de kleur van items met een sub-menu functie in te stellen.

Mochten deze items niet zichtbaar zijn, dan is de kans groot dat deze dezelfde kleur hebben als de achtergrond!

ItemColor

Hiermee kan de gebruiker de kleur van de tekst in de overige items instellen. Door hiervoor een andere kleur te kiezen dan voor de sub-menus is de scheiding van functie duidelijker geworden. Ook hier kan een item dezelfde kleur hebben als de achtergrond.

Font

Door op dit gadget te klikken wordt er een Asl font-requester opgeroepen waarmee de gebruiker het font kan selecteren dat voor de items in het menu zal worden gebruikt.

De naam en grootte van het actuele font zijn zichtbaar in het prefs-window.

Borders

Hiermee kan de gebruiker selecteren of de items in het menu borders hebben of niet. Invisible items hebben geen border! Desondanks zijn ze in de editor natuurlijk wel te selecteren.

Na de verschillende organen van het prefs-window waarmee de instellingen kunnen worden gemaakt, veranderd of bekeken komen uiteraard de overige organene aan bod:

Help

Hiermee kan deze tekst worden opgeroepen.

Use+Close

De instellingen zoals deze in het window actief zijn zullen worden gebruikt om het menuwindow opnieuw vorm te geven. Het menuwindow zal hiervoor even sluiten en gelijk weer openen in zijn nieuwe outfit. Mochten er enkele problemen zijn geweest met afmetingen o.i.d. dan zullen deze ook in het prefs-window worden bijgewerkt. Na "Use+Close" zal het prefswindow gesloten worden.

Use

De werking van het Use gadget is gelijk aan de werking van het "Use+Close" gadget behalve dat na het activeren van de instellingen het prefswindow open blijft. Hierdoor heeft de gebruiker de kans om net zo vaak te "use-en" tot alles naar wens is ingesteld.

Save+Close

De instellingen zoals deze in het window actief zijn zullen worden weggeschreven in de algemene snapshot van het HCMenu. ook zullen de veranderingen op het MenuWindow worden bijgewerkt. Ook na deze functie sluit het prefswindow (+Close!).

1.16 De functies van de MenuBalk.

De functies op de menubalk zijn onderverdeeld in verschillende ↵
groepen.

Deze groepen heb ik zoveel mogelijk aan laten sluiten op Commodore's Style Guide. Dit is een soort van norm voor de gebruikers interface van software.

Op de menubalk bevinden zich de volgende menu's:

Project
- Informatie, Instellingen, Opslaan en Beeindigen.

Edit
- Bewerkingen op het te editen menu uitvoeren.

Automatic
- Enkele geautomatiseerde bewerkingen.

Windows
- Oproepen van enkele windows.

PS: Als in deze help het woord "menu" wordt gebruikt dan wordt verder de te editen HCMMenu-File bedoeld, en niet de menubalk boven het programma (dat in deze paragraaf wordt behandeld).

1.17 Het Project menu van de MenuBalk.

Het project menu bevat de functies waarmee de gebruiker het programma de basisfunctie kan laten uitvoeren. ←
Deze basisfuncties zijn het inladen en opslaan van files, het maken van de gebruikers instellingen, de gebruiker van informatie voorzien en als laatste, het verlaten van het programma.

Hieronder volgen de verschillende punten uit het project menu:

New

Start een nieuw menu. Het Menu waar de gebruiker mee bezig is wordt gewist en er wordt een menu met een leeg item aangemaakt waar de gebruiker me aan de gang kan. Vergelijk deze optie met het pakken van een leeg vel papier voor een tekenaar.

Open

Inladen van een bestaand menu. Dit inladen zal via een ASL filerequester gebeuren waarmee de gebruiker een menufile kan selecteren. Het menu waar de gebruiker mee bezig is zal verdwijnen. Deze functie werkt exact gelijk aan de functie

Open
uit het
ToolWindow

.

Write

Hiermee kan een menu dat is ingeladen via "Open", worden weggeschreven.

Omdat de naam tijdens de "Open" is ingegeven hoeft hier niet meer om te worden gevraagd. Het menu wordt direct weggeschreven. Een andere (veel gebruikte) naam voor deze functie is "Update". Mocht er toevalligerwijs nog geen naam bekend zijn dan wordt de functie "Write As" gebruikt. Deze functie werkt gelijk aan

```
Write
    uit het ToolWindow.
```

Write As

Hiermee kan een menu met behulp van een file requester worden weggeschreven. Dit kan nodig zijn omdat het menu nog geen naam heeft, of omdat hij juist onder een andere naam moet worden weggeschreven.

Import menu

Het is dankzij deze functie mogelijk om MenuFiles van andere Menu programma's dan de HCMenu in te laden en te gebruiken in de editor. Zie ook de extra informatie over

```
importeren
```

.

Settings

Deze functie roept het

```
SettingsWindow
```

```
    op waarmee de gebruiker in staat
```

is de HCMMenuEditor geheel naar zijn smaak in te stellen.

Help Me

Start de online-help over de MenuBalk.

Information

Informatie over het systeem en de Editor. De systeem informatie beperkt zich tot de hoeveelheid vrije geheugen.

De informatie over de editor is onder andere de naam van de actuele menu en het aantal items in dit menu. Aan de hand van de informatie die de items bevatten wordt de filelengte geschat. Als laatste wordt de hoeveelheid geheugen geschat die de Editor voor het menu heeft gereserveerd.

About

Informatie over versienummers, de programmeur en aanverwante (on)zin.

Quit

Het verlaten van de Haute-Cuisine Menu Editor. Hetzelfde resultaat kan

worden bereikt door het close gadget op het menu-window te klikken.

1.18 Het importeren van andere formaten.

Bij het importeren van andere formaten heb ik het zwaartepunt vooral gelegd op het (correct) binnenhalen van de iteminformatie. Bij deze informatie hoort bijvoorbeeld ook de rangschikking van de items. De plaats van het menuwindow, de grootte en dat soort dingen kwam duidelijk op de tweede plek. Het was in geen geval de bedoeling om deze editor ook voor andere menu-applicaties toepasbaar te maken.

Nu volgt een opsomming van de ondersteunde menuformaten, welke versie van de software ik heb gebruikt voor de menu's en welke restricties er bij het importeren gelden:

MenuMaster V1.0

MenuMaster is een applicatie van Dave Matthewson uit 1990. De MenuMaster ondersteund geen submenu's en bevat altijd 32 items in twee rijen van 16 stuks. De naam van een item is gelimittleerd op 35 karakters. Per item kan maar een commando worden uitgevoerd van maximaal 128 tekens. Per item kan er nog een extra tekst worden meegegeven. Deze tekst wordt door de HCMMenuEditor genegeerd. De MenuFile van MenuMaster staat altijd in de root van de opstartdisk van het menu en heet "MenuMaster.data".

Menuts V1.71b

Menuts is een applicatie van ing. M. van Aalten uit 1993. De ontwikkeling van het HCMenu en Menuts liep vrijwel parallel. Dit doordat ik en ing. van Aalten nogal eens overlegden wat wij nieuw hadden in onze menu-systeemen. Daardoor lijken beide applicaties veel op elkaar. Doch, doordat enkele dingen anders worden opgelost is een Menuts-menufile nooit voor 100% om te zetten naar een HCMenu-file. Een menuts file kan op verschillende plaatsen staan en eindigt op ".List". Het hoofdmenu heet "menuts.list". Menuts ondersteund submenu's en meerdere commando's per item. Deze dingen worden dan ook volledig geconverteerd naar de HCMenu equivalenten. De lengte van de itemnamen is begrenst tot 12 karakters. De grootte van een item is altijd 128 pixels. De afmeting van het window is dan ook altijd een veelvoud van 128. Omdat vooral de plaats en afmeting van het menuts-window op een heel andere wijze wordt gedefinieerd dan bij het HCMenu, zal er hier bij de conversie wat verschil komen.

1.19 Het Edit menu van de MenuBalk.

Het edit menu bevat veelal de functies waar het programma voor is bedoeld, althans, in dit geval klopt dit aardig. Het edit menu bevat functie waarmee de gebruiker zijn HCMenu kan ver-

anderen, wat waarschijnlijk de reden is waarvoor de Editor werd gestart.

De functies grijpen altijd alleen aan op
geselecteerde
items!

De functies onder "Edit":

Edit Item

Deze functie roept de
itemeditor
op en is gelijk
aan de funcite
Edit
uit het
ToolWindow
.

Make Invisible

Deze functie maakt alle geselecteerde items van het type "Invisible".
De items van dit type zijn eigenlijk geen items maar meer een soort
van scheidingen tussen verschillende groepen. Met deze functie kan
de gebruiker in een keer de scheidingen tussen verschillende groepen
aanmaken.
Een Invisible Gadget heeft geen naam of actie. Wanneer een item per
ongeluk invisible wordt gemaakt zijn de gegevens van de naam en de
te ondernemen actie verdwenen!

Delete Item

Verwijder alle geselecteerde items van het menu. Items die zijn ver-
wijderd zijn weg! En zij komen nooit meer terug...{:-(
Deze functie is gelijk aan de functie
Delete
uit het ToolWindow.

Insert Item (Up)

Voeg een item in VOOR de geselecteerde items.

Insert Item (Down)

Voeg een item in NA de geselecteerde items. De functies Insert(Up) en
Insert(Down) zijn in het ToolWindow samengebracht onder
Insert
.

Cut Item

Verplaats een item naar het
 Clipboard
 (prikbord). Verplaatsen betekend
 verwijderen uit het menu en bewaren op het prikbord. Met de optie "paste"
 (zie onder) kan een item van het prikbord weer naar het menu worden
 geplaatst. Zie ook
 Cut
 op het ToolWindow.

Copy Item

Kopieer een item naar het
 Clipboard
 (prikbord). Het item zal dus in het
 menu blijven bestaan, maar er zal ook een versie op het prikbord komen
 dat ook met de functie paste weer op het menu kan worden geplaatst.
 Zie ook
 Copy
 op het ToolWindow.

Paste item

Ook van deze functie zijn een Up en Down versie. Deze werken gelijk aan
 de Up en Down van de Insert functie.
 Met de optie paste kan een item vanaf het ClipBoad naar het menu worden
 verplaatst. Meer informatie hierover bij de functie beschrijving van

Paste
 op het ToolWindow.

1.20 Het Automatic menu van de MenuBalk.

Dit menu bevat enkele functies die ook met behulp van de andere ↔
 functies
 zijn te verwezelijken maar dan veel meer tijd zullen kosten.

Wij hebben in de aanbieding:

Build Menu

Deze functie roept het
 BuildWindow
 op waarmee de gebruiker automatisch
 een menu kan genereren vanaf de inhoud van een directory of een complete
 diskette!

Sort Menu

Het menu laten sorteren via de instellingen van het
 SettingsWindow

.

CleanUp Menu

Verwijderen van alle items zonder functie (= Zonder "Action") uit het menu. Ook hier is verwijderen echt weg!

Use Capitals

Deze functie zal alle beginletters van de itemnamen veranderen in hoofdletters. Dit geeft een menu een gedistingeerd karakter...

1.21 Het Windows menu van de MenuBalk.

Met het "Windows" menu is het mogelijk enkele windows te besturen. Zo is het mogelijk om windows te openen, of (indien het gekozen window al is geopend) boven alle andere windows te leggen. Dit laatste is bijvoorbeeld handig wanneer het tool menu ergens onderop ligt. Door het nog eens te selecteren zal het window bovenop komen te liggen.

De volgende windows kunnen worden bestuurd:

MenuWindow

Dit window is *altijd* open. Het enige dat deze functie dus kan bereiken is dat het window bovenop het werkoppervalk wordt gelegd.

PrefsWindow

Deze functie roept het
 PeferencesWindow
 op waarmee de look-and-feel van
het menu zijn aan te passen.

ToolWindow

Deze functie roept het
 ToolWindow
 op waarin enkele veel gebruikte func-
ties zijn ondergebracht.

ClipBoard

Hiermee kan het
 Clipboard
 worden opgeroepen. Met behulp van dit window
kunnen knip en plak acties nog beter worden overzien.

1.22 Het settings Window.

Het settings window is bedoeld om allerhande zaken in te stellen die te maken hebben met de MenuEditor. Dit window heeft dan ook alleen invloed op de Editor zelf, en niet op het te editen menu. De settings worden opgeslagen in de zgn settings-file. Deze file wordt alleen door de Editor gebruikt en niet door het Menu. Het opslaan van de instellingen geschiedt door het klikken op het "Save" GadGet linksonder in het window. Door op het GadGet "Use" te drukken worden de instellingen wel actief gemaakt maar niet opgeslagen. Het GadGet "Cancel" zal de instellingen ongewijzigd laten waardoor eventuele wijzigingen verloren zullen gaan.

Hieronder volgt een opsomming van de verschillende elementen in het settingswindow:

- File Path
 - Het zoekpad naar de Menu-File's.
- Pattern
 - Het patroon van de Menu-File's.
- Log File
 - Het zoekpad naar de Menu-File's.
- Update Snap
 - Moet de snapshot worden vernieuwd?
- Sort: Submenu
 - Welk sorteer algoritme?
- Messages to:
 - Waarheen met de mededelingen?
- Requesters:
 - Onderdrukken van requesters.
- Crunching:
 - Hoe wordt de menu-file gecomprimeerd?
- CrunchBuffer:
 - Hoe groot wordt het buffer gekozen?

In de lijst hierboven zijn de volgende elementen overgeslagen:

Custom Screen, Prefs Window, Tool Window en ClipBoard.

Deze elementen geven aan hoe de Editor de volgende keer zal opstarten. Met

het element "Custom Screen" geeft aan of de Editor een eigen scherm moet gebruiken (een "Custom screen") of gewoon op het WorkBench scherm moet openen.

De elementen "ClipBoard", "Prefs Window" en "Tool Window" geven aan of de gelijknamige windows bij het opstarten automatisch moeten worden geopend. De status van deze twee elementen hangt af van de status van beide windows tijdens het openen van het settings window.

1.23 De settings-file en inhoud.

De settings file is te vinden in "ENVARC:" en heet "HcMe.prefs". ←

In de file

worden directe en indirecte instellingen opgeslagen. De file wordt door een "checksum" beveiligd tegen fouten. Dit betekent dat wanneer de file is beschadigd dit door de editor wordt gedetecteerd. De Editor zal in dat geval de gebruiker middels een requester waarschuwen. In dit requester kan de gebruiker kiezen tussen standaard ("Default") instellingen en de instellingen zoals die ingeladen zijn.

Omdat de checksum niet klopte kan het zijn dat de instellingen corrupt zijn. Dit kan weer leiden tot vastlopen of vreemde instellingen.

Bij het installeren van een nieuwe Editor kan het ook voorkomen dat de checksum niet klopt, maar in dit geval kan de gebruiker rustig de ingeladen instellingen gebruiken.

Indirecte instellingen

Deze worden door de gebruiker geheel onbewust gemaakt. Hieronder vallen dingen als window-posities/afmetingen (Ook van ASL-requesters).

Door deze instellingen op te slaan zal kan de gebruiker de plaats waar windows verschijnen zelf bepalen opdat de gebruikersinterface het beste is ingericht.

Directe instellingen

Deze worden door de gebruiker bewust gemaakt alvorens de file wordt weggeschreven. Onder de directe instellingen vallen alle dingen die via het settings window en het

build window

zijn ingesteld.

Hieronder vallen dus onder andere de file -en padnamen en de filepatronen.

1.24 Instellen van het zoekpad in het settingswindow.

Het zoekpad ("File Path") geeft aan in welke directory de Editor moet zoeken naar de menu-files.

Hierdoor hoeft de gebruiker niet steeds de juiste directory op te zoeken

om een menufile in te laden of weg te schrijven.

Het zoekpad kan op verschillende manieren worden ingesteld. De Editor houdt bijvoorbeeld bij uit welke directory de ingeladen menufile komt, en bewaart deze als zoekpad. Dit is een indirecte methode. In het settingswindow kan de gebruiker zelf het zoekpad instellen. Dit kan op twee manieren:

- Via het string-GadGet. Hierin kan de gebruiker het zoekpad direct intypen. Uiteraard dient dit zonder type-fouten te geschieden!
- Via een Asl-Zoekpad-requester. Links van het string Gadget zit een "normaal" gadget (rond de tekst "File Path"). Door hierop te klikken verschijnt er een zoekpad requester waarmee de gebruiker eenvoudig de juiste directory kan kiezen. PAS OP: Het requester toont *alleen* directorys en GEEN files dus schrik niet wanneer een directory niets lijkt te bevatten.

1.25 Instellen van het file-patroon.

Met behulp van het file-patroon kan de gebruiker instellen welke files hij wel of niet wil zien in de filerequester. Dit patroon werkt identiek aan het patroon dat bij de "Dir" opdracht wordt gebruikt. Een bekend voorbeeld hiervan is het onderdrukken van de ".info" files.

Voor het samenstellen van een patroon kunnen Wildcards (jokers) worden gebruikt. Hieronder een aantal voorbeelden over het gebruik van deze wildcards. Verder verwijst ik u naar uw AmigaDos handboek:

? Invullen voor een willekeurige letter. bijv: "1234?67". Nu zullen zowel "1234567" als "1234A67" etc. worden getoond.

"Een of meer". Met het pattern "#E" zullen alle files met namen die uit louter E's bestaan worden getoond ("EE", "EEEE", "E" etc). In samenwerking met het vraagteken wordt de betekenis "meerdere willekeurige letters". Het pattern "#?" zal dus alle files tonen, en het pattern "#?.info" alleen alle files eindigend op .info. "#?" komt dus overeen met "*" op sommige andere systemen.

~() "Niet". Hiermee kan worden aangegeven dat de files juist NIET moeten worden getoond. "~(#?.info)" laat de hele directory zien behalve de files eindigend op .info. (vergeet de haken niet!).

(|) "Of". Twee opties gescheiden door de staande streep '|' geven een Of functie aan. "(#?.info|#?.bak)" laat in dit geval alleen de filenamen zien die op .info OF op .bak eindigen. In combinatie met het vorige punt: "~(#?.info|#?.bak)" zal zowel de .info files als de .bak files onderdrukken (niet tonen).

1.26 Instellen van de LogFile naam.

Tijdens gebruik van de HCMMenuEditor zal de editor berichten ← produceren.

Mocht de gebruiker via
 Messages to
 uit het settingswindow hebben gekozen
 voor messages naar file, dan kan de gebruiker in dit string-gadget de
 gewenste file naam specificeren. (Bijv "RAM:Me.Log").

De Editor zal verschillende soorten berichten produceren. De belangrijkste
 hiervan zijn uiteraard de foutmeldingen zodat de gebruiker weet dat er
 iets anders is gebeurd dan verwacht.
 Ook wanneer iets is gelukt wordt dat gemeldt ("File written successfully").

Sommige mededelingen kunnen fors uitpakken. Een voorbeeld hiervan is het

BuildWindow
 tijdens het recursief doorzoeken van een harddisk.
 Aangezien deze informatie nogal snel voorbij komt kan het handig zijn
 dat deze ook als file ("RAM:me.Log") voorhanden is zodat de gebruiker deze
 rustig met een tekstviewer kan na lezen.

1.27 Verversen van de plaatselijke snapshot.

Enkele instellingen kunnen per menu verschillend worden ingesteld ↔
 . Deze
 instellingen zijn:

- Window posities (gezoomed en normaal).
- Window breedte.
- Aantal items per regel.
- SubMenu/Item kleur.

Deze zaken kunnen door de gebruiker middels het
 prefwindow
 worden inge-
 steld. Door de optie "update snap" in te schakelen (standaard instelling)
 zal de MenuEditor bij het wegschrijven van een menu meteen ook de actuele
 plaatselijke snapshot wegschrijven.
 Wegschrijven van de algemene snapshot kan alleen via het al eerder ge-
 noemde PrefWindow.

1.28 Het sorteer algoritme instellen.

In de menubalk van de HCMMenuEditor zit onder de kop "Automatic" ↔
 het item
 "Sort Menu". Hiermee kan de gebruiker het menu sorteren. Dit kan vooral
 handig zijn na het automatisch genereren van een menu via het
 BuildWindow
 .

De volgende algoritmes zijn mogelijk:

First

Alle submenu's worden eerst in het menu verzameld waarna de overige items volgen. De volgorde van de submenu's onderling wordt niet aangetast. Dit geldt ook voor de overige items zodat items die bij elkaar horen nog steeds in de zelfde volgorde zitten.

First+Alpha

Alle submenu's worden naar boven gesorteerd en daaronder volgen de overige items. Beide groepen worden op alfabet gesorteerd. Houdt er rekening mee dat eventuele "Invisible"items allemaal boven de A worden gesorteerd. Het sorteren is verder onafhankelijk voor hoofd en kleine letters.

Last

Alle submenu's worden nu als laatste in het menu verzameld. De overige items zullen nu boven in verschijnen. De onderlinge volgorde blijft gehandhaafd. Deze optie is het tegenovergestelde van "First".

Last+Alpha

Dit is de tegenhanger van "First+Alpha": Alle submenu's worden als laatste in het menu gesorteerd. Beide groepen worden ook nu op alfabet gesorteerd.

Mixed

Alle soorten items worden op een grote hoop gegooid en alfabetisch gesorteerd. In de praktijk zullen dan de submenus tussen de andere items komen te staan.

PS: Het sorteren gebeurt altijd via de itemnaam. Wanneer er twee items dezelfde naam hebben is uiteraard na het sorteren niet na te gaan wie nu wie is zonder het
 EditWindow
 op te roepen.

1.29 Instellen van message medium.

Zoals de meeste software zal ook de HCMMenuEditor het een en ander te melden hebben voor de gebruiker. Het medium waarmee de gebruiker wordt geïnformeerd is door de gebruiker zelf in te stellen:

Sreen - Alle meldingen zijn direct leesbaar op het scherm.

LogFile - De meldingen worden opgeslagen in de door de gebruiker ingestelde

LogFile

Scr&Log - De meldingen worden opgeslagen in de eerder genoemde LogFile EN zijn direct zichtbaar op het scherm.

None - De meldingen worden onderdrukt.

Wanneer een melding van hogere prioriteit is (foutmeldingen bijvoorbeeld) den zal de MenuEditor een

Requester

gebruiken om de gebruiker te informeren.

Daardoor is de optie "None" minder gevaarlijk dan hij lijkt.

Wanneer de mogelijkheden "Screen" of "None" wordt geselecteerd kan de gebruiker de LogFile niet instellen. Dit omdat er dan toch geen LogFile wordt gebruikt en de instelling in feite overbodig is geworden.

1.30 Het onderdrukken van requesters.

Wanneer er iets onverwachts gebeurt (disk fouten) of zodra de gebruiker ←

een wat gevaarlijkere functie kiest (delete) reageert de Editor met een requester. Omdat niet alle requesters even interessant zijn kan de gebruiker kiezen welke categorie requesters hij liever niet ziet. Dit zijn de mogelijkheden:

All - Verreweg de veiligste keuze. Deze wordt dan ook vooral de wat minder ervaren gebruiker aangeraden. In het geval van twijfel zal de Editor altijd met een "Are you sure?" vraag komen.

Some - Dit is wat voor de meer geroutineerde gebruiker. Alle "are you sure" vragen worden niet meer gesteld. Eventuele foutmeldingen zullen nog wel blijven komen.

None - ALLE requesters worden onderdrukt! Dit is echt wat voor de purist. Belangrijke mededelingen zullen toch via de gewone

message media

beschikbaar blijven.

PS: Mocht de gebruiker zowel "None" messages als "None" Requesters hebben geselecteerd dan zal hij verstoken blijven van elke vorm van informatie! Schrijffouten op disks e.d. zullen onbekend blijven. Weet wat je doet als je beide "None" kiest!

1.31 Comprimatie efficiency instellen.

Deze optie is eigenlijk voor de volledigheid geïmplementeerd. Het ←
com-

primeren van MenuFiles is niet iets waarmee kilobytes te winnen zijn. Aan de andere kant kost het comprimeren en decomprimeren van menufiles weinig tot geen merkbare tijd.

De efficiency is een soort compromis tussen de benodigde tijd om een file te comprimeren en de uiteindelijke winst in file grootte. Hoe groter de efficiëntie des te kleiner de uiteindelijke file en de langer het comprimeren heeft geduurd.

Zoals hierboven al vermeld kost het comprimeren van een menufile geen merkbare tijd. Het instellen van de verschillende efficiënties heeft dan ook weinig consequenties.

Een mogelijke optie is "None". uiteraard is dit geen efficiëntie doch heeft de gebruiker afgezien van filecomprimering. Hierdoor zullen de menufiles als gewone tekstfiles worden weggeschreven en zijn de files ook met gewone teksteditors (zoals "Ed" van de WorkBench disk) aan te passen.

Wanneer de optie "None" is gekozen kan de gebruiker de
buffergrootte
niet meer instellen daar deze instelling overbodig wordt wanneer ←
er
niet wordt gecomprimeerd.

1.32 Instellen van de grootte van het comprimeer buffer.

Net zoals de
efficiëntie
is de grootte van de gebruikte buffer van invloed op de uiteindelijk benodigde comprimatietijd.
Hoe groter het buffer des te sneller het comprimeren gaat. De gemiddelde menufile is kleiner dan het kleinste buffer dat kan worden gebruikt, dus erg veel zal het niet uitmaken...

1.33 Het ToolWindow

Het toolwindow is een klein window dat vooral is bedoeld om enkele ←
veel
gebruikte functies snel toegankelijk te maken. Het window kan worden geopend via het

Windows
menu in de menubalk, optie "Tool window".
Het toolwindow bevat de volgende functies:

Open
- Openen van een nieuw menu.

Write
- Wegschrijven van het actuele menu.

Edit
- Aanpassen van een item met de itemeditor.

Delete
- Verwijderen van een item.

Insert
- Toevoegen van een item.

Cut

- Item naar het prikbord verplaatsen.

Copy

- Item naar het prikbord kopiëren.

Paste

- Item van het prikbord invoegen.

<-

- Insert / Paste richting.

- Aantal Inserts / Pastes.

In het

SettingsWindow

kunt u instellen of het window tijdens het starten van de editor open of gesloten moet zijn.

1.34 Het ToolWindow, optie: Open.

Met de optie "Open" kan een nieuw menu worden geopend. Na het activeren zal er een file-requester verschijnen waarmee u het menu dat u wilt gaan editen kunt selecteren.

Wanneer u op "Cancel" klikt zal het requester verdwijnen en zal er aan de editor niets veranderen

Wanneer u dubbelklikt op een filenaam, of eenmaal klikt op een filenaam en daarna op "Okay" klikt zal de editor de file inladen. Wanneer deze file een menuprofile is zal dit menu gelijk zichtbaar worden.

1.35 Het ToolWindow, optie: Write.

De optie "Write" stelt de gebruiker in staat om zijn werk weg te schrijven.

Na activering van deze functie zal er nog een laatste requester verschijnen waarmee de gebruiker nog kan stoppen ("Cancel").

Kiest de gebruiker middels de knop "Write" voor doorgaan, dan zal het actuele menu weg worden geschreven onder de naam waarmee het werd ingeladen.

Is er geen naam bekend, dan opend er zich een file-requester waarmee de gebruiker alsnog een filenaam kan invoeren of selecteren.

1.36 Het ToolWindow, optie: Edit.

Met de optie "Edit" kan de gebruiker items aanpassen ("Editeren").

De optie "Edit" zal de

ItemEditor

oproepen. Hiermee is de gebruiker in staat om een item de naam en functie te geven die de gebruiker wenst. De optie "Edit" grijpt alleen aan op de items die zijn geselecteerd

.

Wanneer de gebruiker meerdere items heeft geselecteerd, zal de ItemEditor voor ieder item apart worden opgeroepen. Het is niet mogelijk om een stel items te selecteren om die allemaal middels de ItemEditor dezelfde aanpassing te geven.

Hiervoor kan beter dan de optie

Copy
en
Paste
worden gebruikt.

1.37 Het ToolWindow, optie: Delete.

Met de optie "Delete" kan de gebruiker items van het menu ← verwijderen.

Na activering wordt de gebruiker nog een mogelijkheid geboden om te stoppen middels het "Cancel" gadget in het dan geopende requester.

Door de actie met "Delete" te bevestigen zullen de items uit het menu worden verwijderd. Verwijderde items zijn weg. Die komen nooit meer terug tenzij u ze nog eens maakt, maar een undelete o.i.d. bestaat niet.

De optie "Delete" grijpt alleen aan op de items die zijn geselecteerd

.

1.38 Het ToolWindow, optie: Insert.

Met de optie "Insert" kan de gebruiker lege items toevoegen.

Omdat de optie "Insert" alleen aan aangrijpt op items die geselecteerd

zijn, komt de editor nog informatie te kort: Waar moet het nieuwe ← item

worden ingevoegd? Boven of onder de geselecteerde items?

Dit vraagstuk is opgelost door middel van het richtings gadget

, dat ook op

het toolwindow kan worden gevonden. De slider

onder het richtings

gadget geeft aan hoeveel items er per selectie worden toegevoegd.

Het nieuwe item is altijd van het type "normaal" en heeft nog geen naam of commando's. Dat kan met de

ItemEditor

worden verholpen...

1.39 Het ToolWindow, optie: Cut.

Met de optie "Cut" (knippen) kan de gebruiker items naar het prikbord verplaatsen.

Met verplaatsen wordt in dit geval dan ook bedoeld: Weghalen uit het menu en bewaren op het (denkbeeldige) prikbord. Omdat de verplaatste items nog op het prikbord bestaan en via de functie

Paste
kunnen worden teruggehaald

is er geen laatste waarschuwing.

Met behulp van het

Clipboard window
krijgt u een overzicht van de items

in het prikbord en kunt u wat handelingen verrichten op de items op het prikbord.

De optie "Cut" grijpt alleen aan op de items die zijn geselecteerd

.

1.40 Het ToolWindow, optie: Copy.

Met de optie "Copy" kan de gebruiker items naar het prikbord kopiëren.

De optie "Copy" grijpt alleen aan op de items die zijn geselecteerd

.

Na uitvoering van de functie "Copy" zal er aan het menu niets zijn veranderd: Er zijn geen items bij of af gegaan. Dit in tegenstelling tot het prikbord. Hierop zijn namelijk de geselecteerde items ook verschenen.

Met behulp van het

Clipboard window
krijgt u een overzicht van de items

in het prikbord en kunt u wat handelingen verrichten op de items op het prikbord.

Wanneer de items met behulp van "Copy" op het prikbord kwamen, en u in de tussentijd niet van menu bent veranderd, dan zult u dubbele items krijgen. Niet dat dit de werking van het menu zal schaden, maar wel de efficiëntie.

1.41 Het ToolWindow, optie: Paste.

Met de optie "Paste" (plakken) kan de gebruiker items vanaf het prikbord toevoegen.

Omdat de optie "Paste" alleen aan aangrijpt op items die geselecteerd zijn, komt de editor nog informatie te kort: Waar moet het nieuwe item worden ingevoegd? Voor of na de geselecteerde items? Dit vraagstuk is opgelost door middel van het richtings gadget, dat ook op het toolwindow kan worden gevonden. De slider onder het richtings gadget geeft het aantal items aan dat wordt toegevoegd, beginnend bij de top van het prikbord.

1.42 Het ToolWindow, Paste/Insert richting.

Met het gadget "Paste/Insert richting" kan de gebruiker instellen waar een item in het menu moet worden ingevoegd. Voor of na het geselecteerde item.

Het gadget heeft twee standen: \diagup <- - Boven of voor.
 \diagdown -> - Onder of na.

Boven of voor

Alle items die worden ingevoegd zullen voor het geselecteerde item worden geplaatst. Voor een menu met een kolom (een item per regel) betekend dit boven het geselecteerde item.

Voor een menu met maar een regel met (bijvoorbeeld) een stuk of tien items betekend dit links van het geselecteerde item.

Onder of na

Alle items die worden ingevoegd zullen na het geselecteerde item worden geplaatst. Voor een menu met een kolom (een item per regel) betekend dit onder het geselecteerde item.

Voor een menu met maar een regel met (bijvoorbeeld) een stuk of tien items betekend dit rechts van het geselecteerde item.

1.43 Het ToolWindow, Aantal Pastes/Inserts.

Met de slider onderaan het ToolWindow wordt het aantal items ingesteld dat per insert/paste wordt ingevoegd.

Voorbeeldje: Staat de slider op 4, en klikt de gebruiker daarna op

"Paste", dan worden er bij ieder geselecteerd item vier items vanaf het prikbord ingevoegd. Mochten er niet genoeg items in het prikbord zitten dan wordt dit nog gemeld. Uiteraard worden de bovenste vier items van het prikbord gebruikt.

1.44 Het automatic menubuilding Window

Dit window is bedoeld om vanuit een gegeven directory een menu op te bouwen. Omdat niet alle files in een directory interessant zijn om in een menu te worden opgenomen kan de gebruiker een keuze maken uit verschillende typen van files.

Alle instellingen die in dit window worden gemaakt worden in de settings bewaard. Deze kunnen via het SettingsWindow worden weggeschreven.

Door het afvinken van de checkboxes links van de stringgadgets worden de stringgadgets vrijgegeven. Zodra een filetype is afgevinkt dan doet deze mee tijdens het opbouwen van een menu.

De volgende typen worden ondersteund:

Execute

SubMenu

IFF

.....

De Pattern-stringgadgets.

Achter de checkboxes komen de stringgadgets. De eerste van links wordt gebruikt voor het zoekpatroon. Voor gebruik van een zoekpatroon verwijst ik naar de paragraaf

Pattern

over het settingswindow.

Met dit patroon geeft u aan welke files u in aanmerking laat komen om te worden meegenomen (bijvoorbeeld alle files eindigend op .IFF voor het IFF filetype).

De Prefix-stringgadgets.

De prefix geeft de gebruiker de mogelijkheid om een commando mee te geven dat bij alle actions voor een filetype wordt meegegeven. Zo kunt u voor het filetype "IFF" bijvoorbeeld de prefix "SYS:Utilities/MultiView" gebruiken. Hierdoor zal er een item ontstaan wat ervoor zal zorgen dat MultiView de juiste tekening zal tonen.

Het Selecteren van het zoekpad.

Het is mogelijk om de af te zoeken directory in te voeren in het string-gadget, maar de gebruiker kan ook op de "Path" button klikken. Dan verschijnt er een filerequester waarmee de gebruiker eenvoudig het gewenste pad kan selecteren.

De overige checkboxes.

Onder de zoekpad gadgets bevinden zich nog een tweetal checkboxes. De eerste is "New Menu" en zorgt ervoor dat het gebouwde menu nieuw is. Wanneer deze box niet is afgevinkt zal de MenuEditor alle nieuw gemaakte items aan het actuele menu toevoegen.

De tweede checkbox is "Recursive" en bepaald of alle sub-directorys ook moeten worden na gezocht. Op deze wijze kan een volledige disk in een keer worden nagezocht. Wanneer deze box niet is afgevinkt zal de Editor alleen in de aangegeven directory zoeken.

Het Buffer cycle-gadget.

Hiermee kan de grootte van het gebruikte directory buffer worden ingesteld. Bij gebruik van het recursieve algoritme kunnen er zeeën van geheugen worden geconsumeerd. Door het gebruik van een klein buffer blijft de "schade" beperkt. Eigenlijk maakt het niet zo heel veel uit waarop dit gadget staat ingesteld. Zodra ik voor een andere functie ruimte nodig mocht hebben in het window, dan is de kans groot dat dit gadget het veld moet ruimen.

1.45 Het Execute filetype.

Het execute filetype beslaat alle op te starten programmas/commandos. De Editor controleert inderdaad of de file in kwestie wel opstartbaar is. Doordat dit gebeurt door de eerste vier bytes van de file te controleren is deze test verre van waterdicht.

Sommige systeem files zijn ook opstartbaar zonder dat dit enig nut heeft. Een voorbeeld hiervan zijn de .library files en font files. Deze worden dus door de Editor als opstartbaar gemeld en kunnen door de gebruiker eventueel worden verwijderd uit het menu. Ook kan uiteraard door middel van het zoekpatroon worden voorkomen dat deze files in het menu verschijnen; met " ~(.library|.device) " worden zowel de files die eindigen op ".library" geweerd als wel de files eindigend op ".device"...

De action

De action van een executable wordt als volgt ingevuld:

```
cd <Pad>; <Prefix>; Run >NIL: <File>
```

De prefix was door de gebruiker gespecificeerd en mag uit meerdere commandos bestaan mits deze met een ";" zijn gescheiden.

Het Pad is de plaats waar de Editor de file heeft gevonden.

1.46 Het SubMenu filetype.

Door de editor ook naar menuFiles te laten speuren is het mogelijk om een overkoepelend menu te fabriceren dat toegang biedt tot alle andere menu's. Omdat een menu een tekstfile is, is er geen verdere controle of de file wel voldoet.

Het zoekpatroon dat wordt gebruikt om een menu te specificeren is het zelfde als datgene dat in de Settings was gespecificeerd.

Omdat een MenuFile niet hoeft te worden opgestart o.i.d. is het ook niet nodig om er een of andere prefix aan te verbinden. Bij een submenu kan de gebruiker dan ook geen Prefix specificeren.

De action

De action van een SubMenu wordt als volgt ingevuld:

```
<Pad>/<MenuFile>
```

Uiteraard is het type van het item "SubMenu".
Het Pad is de plaats waar de Editor de MenuFile heeft gevonden.

1.47 Het IFF filetype.

De Editor kan ook speuren naar IFF files. De Editor controleert alleen of de files van het type IFF zijn. Verder zijn alle IFF files Okay! Dus niet alleen tekeningen maar ook animaties en samples gelden bijvoorbeeld als IFF.

Omdat het menu de IFF-files niet zelf behandelt moet de gebruiker ook nog opgeven welk programma iets met de IFF-jes moet gaan doen. Met behulp van de prefix kan dit worden opgegeven.

De action

De action van een IFF wordt als volgt ingevuld:

```
<Prefix> <Pad>/<IFFFile>
```

Het Pad is de plaats waar de Editor de IFFFile heeft gevonden. Had de gebruiker bijvoorbeeld "Sys:Utilities/MultiView" als Prefix opgegeven dan zou het resultaat kunnen zijn:

Sys:Utilities/MultiView DH1:Grafiek/Plaatjes/JSW_Background2

1.48 Het filetype.

Tja, dat is een raar filetype. Eigenlijk betekent het dat de gebruiker dit zelf maar moet specificeren. Uiteraard kan het filetype niet worden gecontroleerd, maar kan de gebruiker met behulp van de zoekpatronen ervoor zorgen dat alleen de juiste files als item verschijnen.

De action

De action van een wordt als volgt ingevuld:

<Prefix> <Pad>/<.....File>

Het Pad is de plaats waar de Editor deFile heeft gevonden. Had de gebruiker bijvoorbeeld "Sys:C/Delete" als Prefix opgegeven, en als patroon "#?.info" dan zou het resultaat kunnen zijn:

Sys:C/Delete DH1:Grafiek/Plaatjes/JSW_Background2.info
