

# **EFMUILib**

Andreas Håkansson Fouret

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> EFMUILib		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Andreas Håkansson Fouret	August 7, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>EFMUILib</b>	<b>1</b>
1.1	Welcome - Willkommen	1
1.2	Introduction	4
1.3	Disclaimer	5
1.4	Using	5
1.5	FAQ	6
1.6	Authors	7
1.7	Bugs	7
1.8	History	7
1.9	Future	9
1.10	About MUI	9
1.11	Vivid Imagination	10
1.12	MUISetMaximumTags max	10
1.13	MUIApplicationTitle title\$	11
1.14	MUIApplicationVersion version\$	11
1.15	MUIApplicationCopyright copyright\$	12
1.16	MUIApplicationAuthor author\$	12
1.17	MUIApplicationDescription description\$	13
1.18	MUIApplicationBase base\$	13
1.19	MUIAddApplicationTags &TagList   Tag,Value [,Tag,Value...]	14
1.20	MUICreateApplication	14
1.21	MUIRemoveApplication	15
1.22	MUIApplicationLoc	15
1.23	MUIApplicationObj To MUIObject#	16
1.24	MUIAddSubWindow MUIObject#	16
1.25	MUIFreeObject MUIObject#	17
1.26	MUICreateWindow MUIObject#,title\$ [,id\$ [,MUIObject#] ]	17
1.27	MUIOpenWindow MUIObject#	17
1.28	MUICloseWindow MUIObject#	18
1.29	MUICreateMenu MUIObject#,GTMenuItem#,Flags [,TitleUData1 [,...]]	18

1.30	MUISetMenu To MUIObject#,MUIObject#	19
1.31	MUIObjLoc (MUIObject#)	19
1.32	MUIRequest To MUIObject#,Flags,Title\$,Gadgets\$,Format\$ [,Param...]	19
1.33	MUIAddTags MUIObject#, &TagList   Tag,Value [,Tag,Value...]	20
1.34	MUINewObject MUIObject#,Class\$, &TagList   Tag,Value [,Tag,Value...]	20
1.35	MUIMakeObject MUIObject#,Type, &TagList   Tag,Value [,Tag,Value...]	20
1.36	MUIHVSpace MUIObject#	21
1.37	MUIHSpace MUIObject#,x	21
1.38	MUIVSpace MUIObject#,x	22
1.39	MUIString MUIObject#,Contents\$,MaxLen	22
1.40	MUIKeyString MUIObject#,Contents,MaxLen,ControlChar\$	22
1.41	MUICheckMark MUIObject#,Selected	23
1.42	MUIKeyCheckMark MUIObject#,Selected,ControlChar\$	23
1.43	MUISimpleButton MUIObject#,Name\$	23
1.44	MUIKeyButton MUIObject#,Name\$,Key\$	24
1.45	MUICycle MUIObject#, Entry\$ [,Entry\$...]   *Array	24
1.46	MUIKeyCycle MUIObject#,Key\$, Entry\$ [,Entry\$...]   *Array	25
1.47	MUIRadio MUIObject#,Name\$, Entry\$ [,Entry\$...]   *Array	25
1.48	MUIKeyRadio MUIObject#,Key\$,Name\$, Entry\$ [,Entry\$...]   *Array	25
1.49	MUISlider MUIObject#,Min,Max,Level	26
1.50	MUIKeySlider MUIObject#,Min,Max,Level,Key\$	26
1.51	MUILabel MUIObject#,Label\$,Flags	26
1.52	MUINumericButton MUIObject#,Format\$,Min,Max	27
1.53	MUIList MUIObject#,Format\$,Array\$()	27
1.54	MUIListHook OnlOff	28
1.55	MUIChangeList MUIObject# [,Array\$(),Position]	28
1.56	MUIListview To MUIObject#,MUIObject#	28
1.57	MUIPopButton MUIObject#,Image	29
1.58	MUIImageButton MUIObject#,Shape#	29
1.59	MUIBalanceObject MUIObject#	29
1.60	MUIBitmapObject MUIObject#,BitMap# [,Palette#]	30
1.61	MUIShapeObject MUIObject#,Shape# [,Palette#]	30
1.62	MUIChangeBitmap MUIObject#,BitMap# [,Palette#]	30
1.63	MUIChangeShape MUIObject#,Shape# [,Palette#]	31
1.64	MUIAddObjHGroup To MUIObject#,MUIObject#	32
1.65	MUICreateHGroup MUIObject#	32
1.66	MUIAddObjVGroup To MUIObject#,MUIObject#	32
1.67	MUICreateVGroup MUIObject#	33
1.68	MUIAddObjPage To MUIObject#,MUIObject#	33

---

1.69	MUICreatePage MUIObject# ,Page1\$ [,Page2\$...]   &Page\$(0)	33
1.70	MUIAddObjsHGroup To MUIObject#,MUIObject# [,MUIObject# [...]]	34
1.71	MUIAddObjsVGroup To MUIObject#,MUIObject# [,MUIObject# [...]]	34
1.72	MUIAddObjsPage To MUIObject#,MUIObject# [,MUIObject# [...]]	35
1.73	MUIInsertSingle MUIObject#,Position, Entry\$ [,Entry\$...]   *Array	35
1.74	MUIRemoveSingle MUIObject#,Position	36
1.75	MUIRedrawSingle MUIObject#,Position	36
1.76	MUIListTitle MUIObject#, Title\$ [,Title\$...]   *Array	36
1.77	MUISet MUIObject#, &TagList   Attr,Value [,Attr,Value...]	37
1.78	MUIGet (MUIObject#,Attribute)	37
1.79	MUIRedraw MUIObject#,Flags	38
1.80	MUIDoMethod MUIObject#, Method,Tag [,Tag]   &TagList	38
1.81	MUINotify MUIObject#,Tag,Value,MUIObject#, Tag [,Tag...]   &TagList	38
1.82	MUINotifyApp MUIObject#,Tag,Value,ReturnID	39
1.83	MUIEvent	40
1.84	MUIWaitEvent	40
1.85	MUIFindUData To MUIObject#,MUIObject#,UserData	40
1.86	MUIGetCM (MUIObject#)	41
1.87	MUIGetCycle (MUIObject#)	41
1.88	MUIGetString\$ (MUIObject#)	41
1.89	MUISetCM MUIObject#,Selected	42
1.90	MUISetCycle MUIObject#,Selected	42
1.91	MUISetString MUIObject#,String\$	42
1.92	stichworte	43
1.93	Uebersicht mit Kurzinfo (unsortiert)	45
1.94	Uebersicht mit Kurzinfo (sortiert)	51
1.95	Uebersicht mit Kurzinfo (alphabetisch sortiert)	56
1.96	Der Uebersetzer stellt sich vor	61
1.97	FREEWAY - Mailbox vom Uebersetzer dieses Guides	62

---

# Chapter 1

## EFMUILib

### 1.1 Welcome - Willkommen

Version 1.5 By Erwan Fouret  
CopyRight ©1997/98 By Vivid Imagination  
ins DEUTSCHE (German) uebersetzt von F.Hartung

=====

Introduction ger.

Erklaerung wichtiger Stichworte

Disclaimer

Uebersicht mit Kurzinfo (unsortiert)

Using ger.

Uebersicht mit Kurzinfo (sortiert)

FAQ ger.

Uebersicht mit Kurzinfo (alphasort)

Authors

Der Uebersetzer stellt sich vor

Bugs

History

Future

About MUI

Vivid Imagination

MUISetMaximumTags

---

MUIApplicationTitle  
MUIApplicationVersion  
MUIApplicationCopyright  
MUIApplicationAuthor  
MUIApplicationDescription  
MUIApplicationBase  
MUIAddApplicationTags  
MUICreateApplication  
MUIRemoveApplication  
MUIApplicationLoc  
MUIApplicationObj  
MUIAddSubWindow  
MUIFreeObject  
MUICreateWindow  
MUIOpenWindow  
MUICloseWindow  
MUICreateMenu  
MUISetMenu  
MUIObjLoc  
MUIRequest  
MUIAddTags  
MUINewObject  
MUIMakeObject  
MUIHVSpace  
MUIHSpace  
MUIVSpace  
MUIString  
MUIKeyString  
MUICheckMark

---

---

MUIKeyCheckMark  
MUISimpleButton  
MUIKeyButton  
MUICycle  
MUIKeyCycle  
MUIRadio  
MUIKeyRadio  
MUISlider  
MUIKeySlider  
MUILabel  
MUINumericButton  
MUIListHook  
MUIList  
MUIChangeList  
MUIListview  
MUIPopButton  
MUIImageButton  
MUIBalanceObject  
MUIBitmapObject  
MUIShapeObject  
MUIChangeBitmap  
MUIChangeShape  
MUIAddObjHGroup  
MUICreateHGroup  
MUIAddObjVGroup  
MUICreateVGroup  
MUIAddObjPage  
MUICreatePage

---



---

MUIAddObjsHGroup  
MUIAddObjsVGroup  
MUIAddObjsPage  
MUIInsertSingle  
MUIRemoveSingle  
MUIRedrawSingle  
MUIListTitle  
MUISet  
MUIGet  
MUIRedraw  
MUIDoMethod  
MUINotify  
MUINotifyApp  
MUIEvent  
MUIWaitEvent  
MUIFindUData  
MUIGetCM  
MUIGetCycle  
MUIGetString\$\br/>MUISetCM  
MUISetCycle  
MUISetString

## 1.2 Introduction

Introduction

Dies ist ein komplettes Paket fuer die einfache Entwicklung von MUI Anwendungen unter Benutzung von Blitz Basic 2.  
Es ist noch einfacher MUI Anwendungen zu erstellen als GadTools+Intuition Anwendungen.

---

## 1.3 Disclaimer

### Disclaimer

You use this software at your own risk! The authors accept NO responsibility for any damage caused to the user, his hardware or his software.

This is freeware! You can use and distribute it as long as you don't modify the distribution and you don't earn money with it (the price of a disk is a maximum).

If you use this lib in your program, please put our names somewhere in the doc and in the program itself! Thank you!

## 1.4 Using

### Using

Wenn Du eine MUI Applikation schreiben willst, vergiss nicht die Residentdatei mui.res einzufuegen.  
(blitzlibs:mui.res in den resident Teil der "compiler options" eingeben!)

Die Struktur einer standard MUI Applikation ist:

```

MUIxxx                               ;Objekte anlegen

MUIAddObjVGroup #g,#                 ;kann eine HGroup oder Page sein
;or
MUIAddObjsVGroup #G,#,#,...         ;kann eine HGroup oder Page sein

MUICreateVGroup #g

MUICreateWindow #w,"Title","BASE",#g ;die zweite Nummer ist das
                                       ;erste Objekt des Fensters

MUIAddSubWindow #w                   ;nicht vergessen!

If MUICreateApplication<>True Then End

MUINotifyApp #w,#MUIA_Window_CloseRequest,1,-1
;gibt -1 zurueck wenn der Benutzer das Fenster schliesst

MUIOpenWindow #w                     ;Fenster oeffnen/darstellen

Repeat                               ;schleife...
  ev.l=MUIWaitEvent
Until ev=-1                          ;wiederholen bis ev=-1

MUICloseWindow #w                   ;Fenster schliessen

;MUIRemoveApplication ;muss nicht sein das das Programm gleich mit End

```

;beendet wird.

End ;MUI Applikation muss nicht mit RemoveApplication entfernt werden!

Achtung! Der Wert von TRUE fuer MUI ist nicht dasselbe wie der Wert von True fuer Blitz!

Der Erste ist 1 und der Zweite ist -1.

## 1.5 FAQ

FAQ

- F. Wenn ich mein Programm compiliere oeffnet sich das Fenster mit den richtigen Gadgets aber das System ist blockiert, ich kann nichts machen! Wo liegt das Problem?
- A. Du hast WaitEvent anstatt MUIWaitEvent verwendet.
- F. Wenn ich mein Programm compiliere oeffnet sich das Fenster nicht, egal wo ich MUIOpenWindow mit der richtigen Nummer aufrufe! Was kann ich tun?
- A. Du musst den Befehl MUIAddSubWindow # vergessen haben.
- F. Wo kann ich die autodocs zu MUI finden?
- A. Download Archiv mui38dev.lha (dev/mui) aus dem Aminet.
- F. Wo kann ich den Sourcecode der Library und den Installationsutilities bekommen ?
- A. Sie sind im Aminet verfuegbar: dev/basic/EFMUILibSrc.lha
- F. Die Library arbeitet trotz Installation ueber Installscript nicht! Warum?
- A. Ungluecklicherweise muss die Library die Nummer 8 haben. Ist diese Nummer bereits durch eine Deiner Libraries belegt kannst Du entweder Deine bisherige Library Nummer 8 auf eine andere Nummer setzen oder den Sourcecode (dev/basic/EFMUILibSrc.lha) nehmen und die Zeile #bbmuilib=8 auf #bbmuilib=# (das # ist eine freie Lib Nummer) aendern. Dann compiliere es (nicht vergessen unter "Compiler Options" mui.res und libmacs.res unter "residents" einzutragen(siehe MethodLib (dev/basic) doc fuer weitere Details wie eine Lib compiliert wird).
- F. Werde ich das alles je Begreifen?
- A. Aber Sicher - merke jedoch: 'Uebung macht den MUI-Meister' ! :)
-

## 1.6 Authors

Authors

The lib : Erwan Fouret (Erwan.Fouret@wanadoo.fr)  
The examples : Erwan Fouret and Andreas Håkansson (andy@bjuv.mail.telia.com)  
The docs :  
·English version : Erwan Fouret and Andreas Håkansson  
·German version : Frank Hartung (hardy@freeway.shnet.org)

IRC : If you want to chat with us, come to DALNet IRC (e.g. server irc.dal.net port 6667) on channels #Amiga and/or #Blitz. Our nicks are :

TJoMMe (Andreas Håkansson)  
WanOO (Erwan Fouret)

## 1.7 Bugs

Bugs

- Some problems reported with 68060
- Some problems with  
    MUIChangeShape  
    and  
    MUIChangeBitmap

## 1.8 History

History

Version 1.5 (08.03.98)

~~~~~

- MUIGetxxx commands added
- MUISetxxx commands added

Version 1.4a (13.02.98)

~~~~~

- Enforcer Hits removed for functions MUIHSpace and MUIVSpace.
- Not released in P.D.

Version 1.4 (01.02.98)

~~~~~

- MUIChangeBitmap  
    and  
    MUIChangeShape  
    added
- MUIRedraw

added  
.  
MUIList  
changed (now works)  
.  
MUIListHook  
and  
MUIChangeList  
added  
.  
MUIShapeObject  
bug removed  
·Max tags sets to 25 by default (was 16)

Version 1.3 (22.01.98)

~~~~~

·  
MUIBitmapObject  
added  
.  
MUIShapeObject  
added  
.  
MUICreateWindow  
ID bug removed  
·Not released in P.D.

Version 1.2 (14.12.97)

~~~~~

·  
MUIBalanceObject  
added  
.  
MUINotifyApp  
added  
.  
MUIAddObjsHGroup  
added  
.  
MUIAddObjsVGroup  
added  
.  
MUIAddObjsPage  
added

Version 1.1a (11.12.97)

~~~~~

·  
MUIImageButton  
: bug fixed.  
·Not released in P.D.

Version 1.1 (07.12.97)

~~~~~

·MUIApplicationxxx bugs removed  
.  
MUIDoMethod

```

        is now a command
·Menu support added :

        MUICreateMenu

        MUISetMenu

        MUIFindUDData
        ·Max objects sets to 50 by default

Version 1.0 (24.11.97)
~~~~~
·First release

```

## 1.9 Future

Future

- More examples (if necessary)
- More commands (again, if necessary)
- A french doc will be available, and perhaps others languages. If you want to traduce the doc into your language please contact us !

## 1.10 About MUI

About MUI

MUI - MagicUserInterface

(c) Copyright 1992-97 by Stefan Stuntz

MUI is a system to generate and maintain graphical user interfaces. With the aid of a preferences program, the user of an application has the ability to customize the outfit according to his personal taste.

MUI is distributed as shareware. To obtain a complete package containing lots of examples and more information about registration please look for a file called "muiXXusr.lha" (XX means the latest version number) on your local bulletin boards or on public domain disks.

If you want to register directly, feel free to send

DM 30.- or US\$ 20.-

to

Stefan Stuntz  
Eduard-Spranger-Straße 7  
80935 München  
GERMANY

Support and online registration is available at

<http://www.sasg.com/>

## 1.11 Vivid Imagination

Vivid Imagination

Vivid Imagination is an amiga development group, founded by Andreas Håkansson, and is run by him and his Co-Partner Erwan Fouret. The aim of Vivid Imagination is to produce high quality games and applications for the amiga.

Vivid Imagination is structured in a way, so that each member spends his time doing what he or she is best at, this is so that the result always will be at its best. This is also to keep the group organized, in the way that the rest of the group knows who does what. The way it's structured is so that the Coders only spend their time with the programming of the software, and the graphics artists spend their time doing graphics, etc etc.

If you would be interested of joining our team, then you should look at our homepage (<http://vivid.home.ml.org>), on the JOIN US page, to read more about how to join, and what rules you have to follow as a member of Vivid Imagination. We are looking for all kind of people. Story writers (for the storyboards of games etc.), coders (Blitz Basic or Assembler), graphics artists (both 2D and 3D), musicians (preferbly module makers) and people with other skills that may fit into our group.

You can get in touch with the founder (Andreas Håkansson) at [andy@bjuv.mail.telia.com](mailto:andy@bjuv.mail.telia.com)

Sincerely,

- Andreas Håkansson  
Founder of Vivid Imagination

## 1.12 MUISetMaximumTags max

MUISetMaximumTags

---

Modes : Amiga  
Syntax : MUISetMaximumTags max

Funktion : setzt max. moeglichen Tags, die bei Objekterstellung belegt werden koennen.

Beispiel :

```
MUISetMaximumTags 40
```

siehe auch:

MUIAddTags

MUINewObject

### 1.13 MUIApplicationTitle title\$

MUIApplicationTitle

Modes : Amiga  
Syntax : MUIApplicationTitle title\$

Funktion : setzt den Titel der MUI Applikation.

Beispiel :

```
MUIApplicationTitle "My OWN Application"
```

siehe auch:

MUIApplicationVersion

MUIApplicationCopyright

MUIApplicationAuthor

MUIApplicationDescription

MUIApplicationBase

### 1.14 MUIApplicationVersion version\$

MUIApplicationVersion

Modes : Amiga  
Syntax : MUIApplicationVersion version\$

Funktion : setzt die Version der MUI Applikation.

Beispiel :



```
MUIApplicationVersion "$VER: MyApp Version 1.0 (17.11.97) "
```

siehe auch:

```
MUIApplicationTitle
MUIApplicationCopyright
MUIApplicationAuthor
MUIApplicationDescription
MUIApplicationBase
```

## 1.15 MUIApplicationCopyright copyright\$

```
MUIApplicationCopyright
```

```
Modes      : Amiga
Syntax     : MUIApplicationCopyright copyright$
```

Funktion : setzt das Copyright der MUI Applikation.

Beispiel :

```
MUIApplicationCopyright "(c)1997 by Ich"
```

siehe auch:

```
MUIApplicationTitle
MUIApplicationVersion
MUIApplicationAuthor
MUIApplicationDescription
MUIApplicationBase
```

## 1.16 MUIApplicationAuthor author\$

```
MUIApplicationAuthor
```

```
Modes      : Amiga
Syntax     : MUIApplicationAuthor author$
```

Funktion : setzt den Autor der MUI Applikation.

Beispiel :

```
MUIApplicationAuthor "Ich, natuerlich"
```

---

siehe auch:

```
MUIApplicationTitle
MUIApplicationVersion
MUIApplicationCopyright
MUIApplicationDescription
MUIApplicationBase
```

## 1.17 MUIApplicationDescription description\$

```
MUIApplicationDescription
```

```
Modes      : Amiga
Syntax     : MUIApplicationDescription description$
```

Funktion : setzt die Beschreibung der MUI Applikation.

Beispiel :

```
MUIApplicationDescription "Dies ist eine Testprogramm"
```

siehe auch:

```
MUIApplicationTitle
MUIApplicationVersion
MUIApplicationCopyright
MUIApplicationAuthor
MUIApplicationBase
```

## 1.18 MUIApplicationBase base\$

```
MUIApplicationBase
```

```
Modes      : Amiga
Syntax     : MUIApplicationBase base$
```

Funktion : setzt die Basis der MUI Applikation, wird zur Verwaltung von MUI benoetigt.

Beispiel :

```
MUIApplicationBase "MYAPPLICATION"
```

siehe auch:

---

```
MUIApplicationTitle
MUIApplicationVersion
MUIApplicationCopyright
MUIApplicationAuthor
MUIApplicationDescription
```

## 1.19 MUIAddApplicationTags & TagList | Tag, Value [, Tag, Value...]

```
MUIAddApplicationTags
```

```
Modes      : Amiga
Syntax     : MUIApplicationTags &TagList | Tag, Value [, Tag, Value...]
```

Funktion : fuegt der Applikation Tags hinzu.

Beispiel :

```
MUIAddApplicationTags #MUIA_Application_SingleTask, 0
```

siehe auch:

```
MUICreateApplication
```

## 1.20 MUICreateApplication

```
MUICreateApplication
```

```
Modes      : Amiga
Syntax     : MUICreateApplication
```

Funktion : Erstellt die MUI Applikation. Rueckgabe True (-1) wenn die Applikation erfolgreich erstellt/aufgebaut werden konnte. Notiz: diese Funktion muss NACH MUIAddSubWindow aufgerufen werden.

Beispiel :

```
If MUICreateApplication<>True Then End
```

siehe auch:

```
MUIAddApplicationTags
```

```
MUIRemoveApplication
```

```
MUIApplicationLoc
```

```
MUIApplicationObj
```

## 1.21 MUIRemoveApplication

MUIRemoveApplication

Modes : Amiga  
Syntax : MUIRemoveApplication

Funktion : Entfernt eine MUI Applikation. Da dies bei End automatisch(!) der Fall ist muss dies nur extra getan werden, wenn das Programm nicht beendet wird, aber die MUI Applikation entfernt werden soll.

Beispiel :

```
MUIRemoveApplication
```

siehe auch:

MUICreateApplication

## 1.22 MUIApplicationLoc

MUIApplicationLoc

Modes : Amiga  
Syntax : =MUIApplicationLoc

Funktion : Adresse der Applikationsstruktur.  
Diese Struktur ist die gleiche wie andere MUIObjects :

```
NEWTYPED.MUIObject
  adr.l           ;00 : Adresse des object
  kind.w         ;04 : Art des object
  tagl.l        ;06 : Adresse der taglist
  tagp.w         ;10 : Pointer der taglist
  size.w         ;12 : Groesse der taglist
  special.l      ;14 : Special Info
  spesize.w     ;18 : Special info size
  spe2.l        ;20 : Special Info 2 (Hook)
  spe2size.w    ;24 : Special Info 2 size
End NEWTYPE      ;26 : SizeOf
```

Die Art (04) ist :

```
#kind_noting=-1 ;nichts
#kind_app=0     ;Application Object
#kind_win=1     ;Window Object
#kind_menu=2    ;Menu Object (nicht verfuegbar!)
#kind_gadget=3 ;Gadget Object
#kind_label=4   ;Label Object
```

```
#kind_other=5 ;anderes Object
```

Beispiel :

```
*app.MUIObject=MUIApplicationLoc
```

siehe auch:

```
MUICreateApplication
```

```
MUIApplicationObj
```

## 1.23 MUIApplicationObj To MUIObject#

```
MUIApplicationObj
```

Modes : Amiga

Syntax : MUIApplicationObj To MUIObject#

Funktion : packt das Applikation object in das MUIObject#.

Beispiel :

```
MUIApplicationObj 11
```

```
MUINotify 10, #MUIA_Window_CloseRequest, 1, 11, #MUIM_Application_ReturnID, -1
```

N.B. : Das ist hier nicht sehr sinnvoll, besser ist

```
MUINotifyApp
```

.

siehe auch:

```
MUICreateApplication
```

```
MUIApplicationLoc
```

```
MUINotify
```

## 1.24 MUIAddSubWindow MUIObject#

```
MUIAddSubWindow
```

Modes : Amiga

Syntax : MUIAddSubWindow MUIObject#

Funktion : fuegt das Fenster MUIObject# zu der Applikation.

Notiz : diese Funktion muss VOR dem Erstellen mit  
MUICreateApplication aufgerufen werden.

Beispiel :

```
MUIAddSubWindow 10
```

siehe auch:

MUICreateWindow

MUICreateApplication

## 1.25 MUIFreeObject MUIObject#

MUIFreeObject MUIObject#

Modes : Amiga

Syntax : MUIFreeObject MUIObject#

Funktion : Loeschen des MUIObject#.

Notiz : Loeschen eines Object , loescht alle Children des Object.  
d.h. z.B. loesche die Applikation (mit  
MUIRemoveApplication  
oder End)  
loescht ALLE Objects.

Beispiel :

MUIFreeObject 0

siehe auch:

## 1.26 MUICreateWindow MUIObject#,title\$ [,id\$ [,MUIObject#] ]

MUICreateWindow

Modes : Amiga

Syntax : MUICreateWindow MUIObject#,title\$ [,id\$ [,MUIObject#] ]

Funktion : Erstellt ein MUI Fenster. Das zweite MUIObject# ist das erste  
Child von dem Fenster (meist eine Group).

Beispiel :

MUICreateWindow 10,"Mein Fenster","MYWI",0

siehe auch:

MUIOpenWindow

MUIAddSubWindow

## 1.27 MUIOpenWindow MUIObject#

### MUIOpenWindow

Modes : Amiga  
Syntax : MUIOpenWindow MUIObject#

Funktion : Oeffnet das als MUIObject# definierte Fenster.

Beispiel :

```
MUIOpenWindow 10
```

siehe auch:

MUICloseWindow

MUICreateWindow

## 1.28 MUICloseWindow MUIObject#

### MUICloseWindow

Modes : Amiga  
Syntax : MUICloseWindow MUIObject#

Funktion : Schliesst das als MUIObject# definierte Fenster.

Beispiel :

```
MUICloseWindow 10
```

siehe auch:

MUIOpenWindow

MUICreateWindow

## 1.29 MUICreateMenu MUIObject#,GTMenuItem#,Flags [,TitleUData1 [,...]]

### MUICreateMenu

Modes : Amiga  
Syntax : MUICreateMenu MUIObject#,GTMenuItem#,Flags [,TitleUData1 [,...]]

Funktion : Erstellt ein von der GTMenuItemList definiertes Menue.

Bugs : Das ist ein Fehler(BUG!) mit SubItem shortcuts, ein Problem der RIGTMenuItemLib - nicht der EFMUILib.

Beispiel :

```
MUICreateMenu 20,0,0,#MEN_PROJECT
```

siehe auch:

MUISetMenu

### 1.30 MUISetMenu To MUIObject#,MUIObject#

MUISetMenu

Modes : Amiga  
Syntax : MUISetMenu To MUIObject#,MUIObject#

Funktion : setzt ein Menue zu einem Fenster.

Beispiel :

```
MUISetMenu 10,20
```

siehe auch:

MUICreateMenu

### 1.31 MUIObjLoc (MUIObject#)

MUIObjLoc

Modes : Amiga  
Syntax : =MUIObjLoc (MUIObject#)

Funktion : Adresse des als MUIObject# angegebenen Object falls vorhanden oder eine 0 (Null) wenn nicht vorhanden.

Beispiel :

```
*obj.l=MUIObjLoc(0)
```

siehe auch:

### 1.32 MUIRequest To MUIObject#,Flags,Title\$,Gadgets\$,Format\$ [,Param...]

MUIRequest

Modes : Amiga  
Syntax : MUIRequest To MUIObject#,Flags,Title\$,Gadgets\$,Format\$ [,Param...]

Funktion : Oeffnet ein MUI Requester in dem Fenster MUIObject#.

Beispiel :

```
MUIRequest 10,0,"Infos","OK|Yes|Yeah","We have a=%ld",a
```



siehe auch:

MUICreateWindow

### 1.33 MUIAddTags MUIObject#, &TagList | Tag,Value [,Tag,Value...]

MUIAddTags

Modes : Amiga

Syntax : MUIAddTags MUIObject#, &TagList | Tag,Value [,Tag,Value...]

Funktion : fuegt Tags zum MUIObject# bevor der Erstellung.

Beispiel :

```
MUIAddTags 0, #MUIA_Frame, #MUIV_Frame_Group
```

siehe auch:

MUINewObject

MUISetMaximumTags

### 1.34 MUINewObject MUIObject#,Class\$, &TagList | Tag,Value [,Tag,Value...]

MUINewObject

Modes : Amiga

Syntax : MUINewObject MUIObject#,Class\$, &TagList | Tag,Value [,Tag,Value ↔ ...]

Funktion : Erstellt ein Object von der angegebenen Class.

Beispiel :

```
MUINewObject 1, "Balance.mui", #MUIA_CycleChain, 1
```

siehe auch:

MUIMakeObject

MUIAddTags

MUISetMaximumTags

### 1.35 MUIMakeObject MUIObject#,Type, &TagList | Tag,Value [,Tag,Value...]

### MUIMakeObject

Modes : Amiga  
Syntax : MUIMakeObject MUIObject#,Type, &TagList | Tag,Value [,Tag,Value ←  
...]

Funktion : Erstellt ein Object des angegebenen Typ.

Beispiel :

```
MUIMakeObject 2,#MUIO_HBar,10
```

siehe auch:

MUINewObject

## 1.36 MUIHVSpace MUIObject#

### MUIHVSpace

Modes : Amiga  
Syntax : MUIHVSpace MUIObject#

Funktion : Erstellt ein einfachen horizontal und vertical Leerraum.

Beispiel :

```
MUIHVSpace 3
```

siehe auch:

MUIHSpace

MUIVSpace

## 1.37 MUIHSpace MUIObject#,x

### MUIHSpace

Modes : Amiga  
Syntax : MUIHSpace MUIObject#,x

Funktion : Erstellt ein einfachen horizontal Leerraum der angegebenen  
Groesse.

Beispiel :

```
MUIHSpace 3,10
```

siehe auch:

MUIHVSpace

---

MUIVSpace

### 1.38 MUIVSpace MUIObject#,x

MUIVSpace

Modes : Amiga  
Syntax : MUIVSpace MUIObject#,x

Funktion : Erstellt ein einfachen vertical Leerraum der angegebenen Groesse.

Beispiel :

MUIVSpace 3,10

siehe auch:

MUIHVSpace

MUIHSpace

### 1.39 MUIString MUIObject#,Contents\$,MaxLen

MUIString

Modes : Amiga  
Syntax : MUIString MUIObject#,Contents\$,MaxLen

Funktion : Erstellt ein String Objekt.

Beispiel :

MUIString 4,"Dies ist ein Text",150

siehe auch:

MUIKeyString

### 1.40 MUIKeyString MUIObject#,Contents,MaxLen,ControlChar\$

MUIKeyString

Modes : Amiga  
Syntax : MUIKeyString MUIObject#,Contents\$,MaxLen,ControlChar\$

Funktion : Erstellt ein String Objekt, welches auf Tastendruck durch den Benutzer aktiviert wird.

---

Beispiel :

```
MUIKeyString 4,"Dies ist ein Text",150,"s"
```

siehe auch:

MUIString

## 1.41 MUICheckMark MUIObject#,Selected

```
MUICheckMark MUIObject#,Selected
```

Modes : Amiga

Syntax : MUICheckMark MUIObject#,Selected

Funktion : Erstellt ein CheckMark Objekt. Wird das gewaehlte Objekt auf true (1) gesetzt, wird der CheckMark aktiviert.

Beispiel :

```
MUICheckMark 4,1
```

siehe auch:

MUIKeyCheckMark

## 1.42 MUIKeyCheckMark MUIObject#,Selected,ControlChar\$

```
MUIKeyCheckMark
```

Modes : Amiga

Syntax : MUIKeyCheckMark MUIObject#,Selected,ControlChar\$

Funktion : Erstellt ein CheckMark Objekt. Wird das gewaehlte Objekt auf true (1) gesetzt, wird der CheckMark aktiviert. Der Benutzer kann den CheckMark mit der angegebenen Kontrolltaste umschalten.

Beispiel :

```
MUICheckMark 4,1,"c"
```

siehe auch:

MUICheckMark

## 1.43 MUISimpleButton MUIObject#,Name\$

MUISimpleButton

Modes : Amiga  
Syntax : MUISimpleButton MUIObject#,Name\$

Funktion : Erstellt ein simple button.

Beispiel :

```
MUISimpleButton 4, "Button1"
```

siehe auch:

MUIKeyButton

## 1.44 MUIKeyButton MUIObject#,Name\$,Key\$

MUIKeyButton MUIObject#,Name\$,Key\$

Modes : Amiga  
Syntax : MUIKeyButton MUIObject#,Name\$,Key\$

Funktion : Erstellt ein simple button, der aktiviert wird, wenn der Benutzer die angegebene Taste drueckt.

Beispiel :

```
MUIKeyButton 4, "Button1", "b"
```

siehe auch:

MUISimpleButton

## 1.45 MUICycle MUIObject#, Entry\$ [,Entry\$...] | \*Array

MUICycle

Modes : Amiga  
Syntax : MUICycle MUIObject#, Entry\$ [,Entry\$] | \*Array

Funktion : Erstellt ein cycle Objekt.

Beispiel :

```
MUICycle 5, "Eins", "Zwei", "Drei", "..."
```

siehe auch:

MUIKeyCycle

---

## 1.46 MUIKeyCycle MUIObject#,Key\$, Entry\$ [,Entry\$...] | \*Array

MUIKeyCycle

Modes : Amiga

Syntax : MUIKeyCycle MUIObject#,Key\$, Entry\$ [,Entry\$] | \*Array

Funktion : Erstellt ein cycle Objekt welches das Gadget weiterschaltet, wenn die angegebene Taste vom Benutzer gedreuekt wird.

Beispiel :

```
MUIKeyCycle 5,"c","Eins","Zwei","Drei","..."
```

siehe auch:

MUICycle

## 1.47 MUIRadio MUIObject#,Name\$, Entry\$ [,Entry\$...] | \*Array

MUIRadio

Modes : Amiga

Syntax : MUIRadio MUIObject#,Name\$, Entry\$ [,Entry\$] | \*Array

Funktion : Erstellt ein radio Objekt.

Beispiel :

```
MUIRadio 5,"Mein Radio","Eins","Zwei","Drei","..."
```

siehe auch:

MUIKeyRadio

## 1.48 MUIKeyRadio MUIObject#,Key\$,Name\$, Entry\$ [,Entry\$...] | \*Array

MUIKeyRadio

Modes : Amiga

Syntax : MUIKeyRadio MUIObject#,Key\$,Name\$, Entry\$ [,Entry\$] | \*Array

Funktion : Erstellt ein radio Objekt welches auf das naechste Gadget umschaltet, wenn der Benutzer die angegebene Taste drueckt.

Beispiel :

```
MUIKeyRadio 5,"r","Mein Radio","Eins","Zwei","Drei","..."
```

siehe auch:

MUIRadio

---

## 1.49 MUISlider MUIObject#,Min,Max,Level

MUISlider

Modes : Amiga  
Syntax : MUISlider MUIObject#,Min,Max,Level

Funktion : Erstellt ein slider Objekt. "level" uebergibt die aktuelle Einstellung des slider.

Beispiel :

```
MUISlider 5,0,100,99
```

siehe auch:

MUIKeySlider

## 1.50 MUIKeySlider MUIObject#,Min,Max,Level,Key\$

MUIKeySlider

Modes : Amiga  
Syntax : MUIKeySlider MUIObject#,Min,Max,Level,Key\$

Funktion : Erstellt ein slider Objekt. "level" uebergibt die aktuelle Einstellung des slider. Wenn der Benutzer die angegebene Taste drueckt, aendert sich die Einstellung des slider.

Beispiel :

```
MUIKeySlider 5,0,100,99,"s"
```

siehe auch:

MUISlider

## 1.51 MUILabel MUIObject#,Label\$,Flags

MUILabel

Modes : Amiga  
Syntax : MUILabel MUIObject#,Label\$,Flags

Funktion : Erstellt ein label. Die Parameter sind in autodoc MUI\_Label.doc nachzulesen.

Beispiel :

```
MUILabel 6,"Mein Label",#MUIO_Label_Centered
```

siehe auch:

---

MUIKeySlider

## 1.52 MUINumericButton MUIObject#,Format\$,Min,Max

MUINumericButton

Modes : Amiga  
Syntax : MUINumericButton MUIObject#,Format\$,Min,Max

Funktion : Erstellt ein Numeric Button. Format\$ muss folgendes beinhalten :  
"%ld" : dezimales Standardformat  
"%4ld" : nur 4 Zeichen  
"%x" : In Hexadezimal

Beispiel :

```
MUINumericButton 6,"Rating : %3ld %%",95,250
```

siehe auch:

## 1.53 MUIList MUIObject#,Format\$,Array\$()

MUIList

Modes : Amiga  
Syntax : MUIList MUIObject#,Format\$,Array\$()

Funktion : Erstellt ein einfaches list Objekt welches in einem Listview benutzt werden kann. Format\$ uebergibt Dinge wie die Spaltentiefe ...bitte in autdoc MUI\_List.doc nachlesen.

Beispiel :

```
Dim entries$(10)
entries$(0)="Hello"
entries$(1)="World"
entries$(2)="!!!"

MUIListHook Off
MUIList 6,"WEIGHT=150",entries$()
MUIListView 7,6
```

siehe auch:

MUIListHook

MUIChangeList

MUIListview

MUIInsertSingle



MUIRemoveSingle

MUIRedrawSingle

MUIListTitle

Fuer Multi-columns lists, siehe EFListMulti-  $\leftrightarrow$   
Beispiel.

## 1.54 MUIListHook On|Off

MUIListHook

Modes : Amiga

Syntax : MUIListHook On|Off

Funktion : Should be called before lists creation to  
specify if a Display Hook should or not be installed.

Note : for a multi-columns list, a Hook is required.

By default, MUIListHook is Off.

Beispiel :

MUIListHook On

siehe auch:

MUIList

Fuer Multi-columns lists, siehe EFListMulti-  $\leftrightarrow$   
Beispiel.

## 1.55 MUIChangeList MUIObject# [,Array\$( ),Position]

MUIChangeList

Modes : Amiga

Syntax : MUIChangeList MUIObject# [,Array\$( ),Position]

Funktion : Loescht (falls kein Parameter nach MUIObjekt#  
angegeben wurde) oder aendert den Inhalt von der list.

Falls spezifisch, sollte die Postion normalerweise  
durch Tag #MUIV\_List\_Insert\_Bottom uebergeben werden.

Beispiel :

MUIChangeList 6

siehe auch:

MUIList

## 1.56 MUIListView To MUIObject#,MUIObject#

### MUIListview

Modes : Amiga  
Syntax : MUIListview To MUIObject#,MUIObject#

Funktion : Erstellt ein listview fuer die angegebene list.

Beispiel :

```
MUIListview 7,6
```

siehe auch:

MUIList

## 1.57 MUIPopButton MUIObject#,Image

### MUIPopButton

Modes : Amiga  
Syntax : MUIPopButton MUIObject#,Image

Funktion : Erstellt pop button von dem angegebenen image (MUII\_XXX).

Beispiel :

```
MUIPopButton 8,#MUII_PopFile
```

siehe auch:

## 1.58 MUIImageButton MUIObject#,Shape#

### MUIImageButton

Modes : Amiga  
Syntax : MUIImageButton MUIObject#,Shape#

Funktion : Creates a button showing the shape specified.

Beispiel :

```
MUIImageButton 8,0
```

siehe auch:

## 1.59 MUIBalanceObject MUIObject#

### MUIBalanceObject

---

Modes : Amiga  
Syntax : MUIBalanceObject MUIObject#  
Funktion : Erstellt eine simple Balance bar.

Beispiel :

```
MUIBalanceObject 8
```

siehe auch: EFBalancing-Beispiel

## 1.60 MUIBitmapObject MUIObject#,BitMap# [,Palette#]

MUIBitmapObject

Modes : Amiga  
Syntax : MUIBitmapObject MUIObject#,BitMap# [,Palette#]

Funktion : Erstellt ein Objekt das die angegebene Bitmap darstellt.

Beispiel :

```
MUIBitmapObject 8,0,0
```

siehe auch:

MUIShapeObject

MUIChangeBitmap

## 1.61 MUIShapeObject MUIObject#,Shape# [,Palette#]

MUIShapeObject

Modes : Amiga  
Syntax : MUIShapeObject MUIObject#,Shape# [,Palette#]

Funktion : Erstellt Objekt das das angegebene Shape darstellt.

Beispiel :

```
MUIShapeObject 8,0,0
```

siehe auch:

MUIBitmapObject

MUIChangeShape

## 1.62 MUIChangeBitmap MUIObject#,BitMap# [,Palette#]

---

### MUIChangeBitmap

Modes : Amiga  
 Syntax : MUIChangeBitmap MUIObject#,BitMap# [,Palette#]

Funktion : Aendert die Bitmap welche in einem  
 BitmapObject  
 dargestellt wird.

Beispiel :

```
MUIChangeBitmap 8,1,1
```

Bugs : · The bitmap doesn't change if the object was created with a ↔  
 palette.  
 · The palette doesn't change at all!

These bugs seem to come from the Bitmap.mui class, so perhaps ↔  
 they won't  
 be fixed in a next release of EFMUILib but in a next release of MUI ↔  
 . (I'm  
 not sure!).

siehe auch:

MUIBitmapObject

## 1.63 MUIChangeShape MUIObject#,Shape# [,Palette#]

### MUIChangeBitmap

Modes : Amiga  
 Syntax : MUIChangeShape MUIObject#,Shape# [,Palette#]

Funktion : Aendert das Shape welches in einem  
 ShapeObject  
 dargestellt wird.

Beispiel :

```
MUIChangeShape 8,1,1
```

Bugs : · The object doesn't redraw itself, you have to use  
 MUIRedraw  
 ·

This bug seems to come from the Bitmap.mui class, so perhaps it ↔  
 won't  
 be fixed in a next release of EFMUILib but in a next release of MUI ↔  
 . (I'm  
 not sure!).

siehe auch:

MUIShapeObject

## 1.64 MUIAddObjHGroup To MUIObject#,MUIObject#

MUIAddObjHGroup

Modes : Amiga

Syntax : MUIAddObjHGroup To MUIObject#,MUIObject#

Funktion : fuegt das MUIObject# zur Horizontal Group (MUIObject#) hinzu.

Beispiel :

```
MUIAddObjHGroup 0,5
```

siehe auch:

MUICreateHGroup

MUIAddObjSHGroup

## 1.65 MUICreateHGroup MUIObject#

MUICreateHGroup

Modes : Amiga

Syntax : MUICreateHGroup MUIObject#

Funktion : Erstellt eine Horizontal Group.

Beispiel :

```
MUIAddObjHGroup 0,5
```

```
MUICreateHGroup 0
```

siehe auch:

MUIAddObjHGroup

MUIAddObjSHGroup

## 1.66 MUIAddObjVGroup To MUIObject#,MUIObject#

MUIAddObjVGroup

Modes : Amiga

Syntax : MUIAddObjVGroup To MUIObject#,MUIObject#

Funktion : fuegt das MUIObject# der Vertical Group (MUIObject#) zu.

Beispiel :

```
MUIAddObjVGroup 0,5
```

---

siehe auch:

MUICreateVGroup

MUIAddObjsVGroup

## 1.67 MUICreateVGroup MUIObject#

MUICreateVGroup

Modes : Amiga

Syntax : MUICreateVGroup MUIObject#

Funktion : Erstellt eine Vertical Group.

Beispiel :

MUIAddObjVGroup 0,5

MUICreateVGroup 0

siehe auch:

MUIAddObjHGroup

MUIAddObjsVGroup

## 1.68 MUIAddObjPage To MUIObject#,MUIObject#

MUIAddObjPage

Modes : Amiga

Syntax : MUIAddObjPage To MUIObject#,MUIObject#

Funktion : fuegt das MUIObject# dem Register Page (MUIObject#) zu.

Beispiel :

MUIAddObjPage 0,5

siehe auch:

MUICreatePage

MUIAddObjsPage

## 1.69 MUICreatePage MUIObject# ,Page1\$ [,Page2\$...] | &Page\$(0)

MUICreatePage

Modes : Amiga

---

Syntax : MUICreatePage MUIObject# ,Page1\$ [,Page2\$...] | &Page\$(0)

Funktion : Erstellt die Page (Seite).

Achtung: besteht die Seite nur aus EINER Page dann  
ist ein Dummy durch ,"" anzufuegen z.B.:  
MUICreatePage 5,"Seite", ""

Beispiel :

```
MUIAddObjPage 0,5
MUIAddObjPage 0,6
MUICreatePage 0,"Seite1","Seite2"
```

or

```
MUIAddObjsPage 0,5,6
MUICreatePage 0,"Seite1","Seite2"
```

siehe auch:

MUIAddObjPage

MUIAddObjsPage

## 1.70 MUIAddObjsHGroup To MUIObject#,MUIObject# [,MUIObject# [...]]

MUIAddObjsHGroup

Modes : Amiga

Syntax : MUIAddObjsHGroup To MUIObject#,MUIObject# [,MUIObject# [...]]

Funktion : fuegt ein oder mehrere Objekte einer Horizontal  
Group (MUIObject#) zu.

Beispiel :

```
MUIAddObjsHGroup 0,1,2,3,4,5,8
```

siehe auch:

MUICreateHGroup

MUIAddObjHGroup

## 1.71 MUIAddObjsVGroup To MUIObject#,MUIObject# [,MUIObject# [...]]

MUIAddObjsVGroup

Modes : Amiga

Syntax : MUIAddObjsVGroup To MUIObject#,MUIObject# [,MUIObject# [...]]

Funktion : fuegt ein oder mehrere Objekte einer Vertical

Group (MUIObject#) zu.

Beispiel :

```
MUIAddObjsVGroup 0,1,2,3,4,5,8
```

siehe auch:

MUICreateVGroup

MUIAddObjVGroup

## 1.72 MUIAddObjsPage To MUIObject#,MUIObject# [,MUIObject# [...]]

MUIAddObjsPage

Modes : Amiga

Syntax : MUIAddObjsPage To MUIObject#,MUIObject# [,MUIObject# [...]]

Funktion : fuegt ein oder mehrere Objekte einer Register  
Page (MUIObject#) zu.

Beispiel :

```
MUIAddObjsPage 0,1,2,3,4,5,8
```

siehe auch:

MUICreatePage

MUIAddObjPage

## 1.73 MUIInsertSingle MUIObject#,Position, Entry\$ [,Entry\$...] | \*Array

MUIInsertSingle

Modes : Amiga

Syntax : MUIInsertSingle MUIObject#,Position, Entry\$ [,Entry\$...] | \*Array

Funktion : Einsetzen von Zeile(n) in der list.

Beispiel :

```
MUIInsertSingle 6,5,"Col#1","And #2","Here : #3"
```

siehe auch:

MUIList

MUIRemoveSingle

MUIRedrawSingle



MUIListTitle

## 1.74 MUIRemoveSingle MUIObject#,Position

MUIRemoveSingle

Modes : Amiga

Syntax : MUIRemoveSingle MUIObject#,Position

Funktion : Entfernt eine Zeile aus der list.

Beispiel :

```
MUIRemoveSingle 6,4
```

siehe auch:

MUIList

MUIInsertSingle

MUIRedrawSingle

MUIListTitle

## 1.75 MUIRedrawSingle MUIObject#,Position

MUIRedrawSingle

Modes : Amiga

Syntax : MUIRedrawSingle MUIObject#,Position

Funktion : Stellt die Zeile in der list neu dar.

Beispiel :

```
MUIRedrawSingle 6,5
```

siehe auch:

MUIList

MUIInsertSingle

MUIRemoveSingle

MUIListTitle

## 1.76 MUIListTitle MUIObject#, Title\$ [,Title\$...] | \*Array

### MUIListTitle

Modes : Amiga  
Syntax : MUIListTitle MUIObject#, Title\$ [,Title\$...] | \*Array

Funktion : Aendert den/die Titel der list.

Beispiel :

```
MUIListTitle 6, "Erste", "Zweite", "Dritte..."
```

siehe auch:

MUIList

MUIInsertSingle

MUIRemoveSingle

MUIRedrawSingle

## 1.77 MUISet MUIObject#, &TagList | Attr,Value [,Attr,Value...]

### MUISet

Modes : Amiga  
Syntax : MUISet MUIObject#, &TagList | Attr,Value [,Attr,Value...]

Funktion : Changes an attribute of an object.

Beispiel :

```
MUISet 4, #MUIA_ShowMe, 0
```

siehe auch:

MUIGet

## 1.78 MUIGet (MUIObject#,Attribute)

### MUIGet

Modes : Amiga  
Syntax : MUIGet (MUIObject#,Attribute)

Funktion : Returns the value of the attribute.

Beispiel :

```
act.l=MUIGet (6, #MUIA_List_Active)
```

---

siehe auch:

MUISet

## 1.79 MUIRedraw MUIObject#,Flags

MUIRedraw

Modes : Amiga  
 Syntax : MUIRedraw MUIObject#,Flags

Funktion : Redraw (erneute Darstellung) des angegebenen Objekt.  
 moegliche Flags :  
 · #MADE\_DRAWUPDATE - update(erneuert) Objekt  
 · #MADE\_DRAWOBJECT - draw(zeichnet) Objekt

Beispiel :

```
MUIRedraw 8, #MADE_DRAWUPDATE
```

N.B. : Normal ist dies nicht noetig seit MUI die Objekt von selbst neuzeichnet, aber insbesondere (siehe MUIChangeShape ) muss dieser Befehl gegeben werden.

siehe auch:

## 1.80 MUIDoMethod MUIObject#, Method,Tag [,Tag] | &TagList

MUIDoMethod

Modes : Amiga  
 Syntax : MUIDoMethod MUIObject#, Method,Tag [,Tag] | &TagList

Funktion : Executes the method specified for the object.

Beispiel :

```
MUIDoMethod 10, #MUIM_Window_ToBack
```

siehe auch:

## 1.81 MUINotify MUIObject#,Tag,Value,MUIObject#, Tag [,Tag...] | &TagList

MUINotify

Modes : Amiga  
 Syntax : MUINotify MUIObject#,Tag,Value,MUIObject#, Method,Tag [,Tag...] | ↔  
 &TagList

Funktion : When the value of the tag of the first object is equal to Value, then MUI will executes the Method for the second object.

Beispiel :

```
MUINotify 4, #MUIA_Pressed, 0, 11, #MUIM_Application_ReturnID, #ID_BUTTON

Repeat
  ev.l=MUIWaitEvent
  If ev=#ID_BUTTON
    MUIRequest 10, "Info", "OK", "Button has been released"
  EndIf
Until ev=-1
```

N.B. : For this example, MUINotifyApp is better.

siehe auch:

```
MUIEvent
MUIWaitEvent
MUINotifyApp
```

## 1.82 MUINotifyApp MUIObject#, Tag, Value, ReturnID

```
MUINotifyApp
```

Modes : Amiga  
Syntax : MUINotifyApp MUIObject#, Tag, Value, ReturnID

Funktion : When the value of the tag of the first object is equal to Value, then The ReturnID will be sent to the application.

Beispiel :

```
MUINotifyApp 4, #MUIA_Pressed, 0, #ID_BUTTON

Repeat
  ev.l=MUIWaitEvent
  If ev=#ID_BUTTON
    MUIRequede 10, "Info", "OK", "Button wurde losgelassen"
  EndIf
Until ev=-1
```

siehe auch:

```
MUIEvent
MUIWaitEvent
MUINotify
```

## 1.83 MUIEvent

MUIEvent

Modes : Amiga  
Syntax : =MUIEvent

Funktion : Genauso wie Event aber fuer MUI:  
gibt den Ereigniswert der Application zurueck.  
Trat kein Ereignis ein, wird eine 0 zurueck-  
gegeben. Der Typ des Wert ist uebrigens Long.

Beispiel :

```
ev.l=MUIEvent
```

siehe auch:

MUIWaitEvent

## 1.84 MUIWaitEvent

MUIWaitEvent

Modes : Amiga  
Syntax : =MUIWaitEvent

Funktion : Genauso wie WaitEvent aber fuer MUI:  
haelt den Programmablauf an und wartet auf ein  
Ereignis. WaitEvent haelt den Programmablauf  
nicht total an: innerhalb einer Schleife  
stellt er eine angemessene Verzoegerung dar.  
Trat kein Ereignis ein, wird nach einer  
Verzoegerung, eine 0 zurueckgegeben.  
Der Typ des Wert ist uebrigens Long.

Beispiel :

```
ev.l=MUIWaitEvent
```

siehe auch:

MUIEvent

## 1.85 MUIFindUDData To MUIObject#,MUIObject#,UserData

MUIFindUDData

Modes : Amiga  
Syntax : MUIFindUDData To MUIObject#,MUIObject#,UserData

Funktion : Bitte im autodoc MUI\_Notify nachlesen.

---

Beispiel :

```
MUIFindUData 21,20,#MEN_PROJECT
```

siehe auch:

## 1.86 MUIGetCM (MUIObject#)

MUIGetCM

Modes : Amiga  
Syntax : res=MUIGetCM (MUIObject#)

Funktion : gibt den Status von einem CheckMark zurueck  
(1 wenn abgehakt, 0 wenn nicht)

Beispiel :

```
If MUIGetCM(4)=1
  NPrint "Checked"
Else
  NPrint "Not Checked"
EndIf
```

siehe auch:

MUISetCM

## 1.87 MUIGetCycle (MUIObject#)

MUIGetCycle

Modes : Amiga  
Syntax : res=MUIGetCycle (MUIObject#)

Funktion : gibt Status eines CycleGadgets zurueck  
(0 ist die Erste Wahlmoeglichkeit, 1...)

Beispiel :

```
cyc=MUIGetCycle(5)
```

siehe auch:

MUISetCycle

## 1.88 MUIGetString\$ (MUIObject#)

MUIGetString\$

Modes : Amiga

---

Syntax : res\$=MUIGetString\$ (MUIObject#)

Funktion : gibt den Inhalt eines String zurueck

Beispiel :

```
s$=MUIGetString$(4)
```

siehe auch:

MUISetString

## 1.89 MUISetCM MUIObject#,Selected

MUISetCM

Modes : Amiga

Syntax : MUISetCM MUIObject#,Selected

Funktion : setzt den Status eines CheckMark

Beispiel :

```
MUISetCM 4,1
```

siehe auch:

MUIGetCM

## 1.90 MUISetCycle MUIObject#,Selected

MUISetCycle

Modes : Amiga

Syntax : MUISetCycle MUIObject#,Selected

Funktion : setzt den Status eines CycleGadgets

Beispiel :

```
MUISetCycle 5,2
```

siehe auch:

MUIGetCycle

## 1.91 MUISetString MUIObject#,String\$

MUISetString

Modes : Amiga

Syntax : MUISetString MUIObject#,String\$

Funktion : setzt den Inhalt eines String

Beispiel :

```
MUISetString 4, "Hello"
```

siehe auch:

```
MUIGetString$
```

## 1.92 stichworte

F.Hartung erklart wichtige Stichworte:

Tags ...

dies sind Konstante (wie Variable nur fest!) die bei der Definition von Objekten verwendet werden um dessen Anwendung/Karakter zu bestimmen.

Page ...

uebersetzt Seite, eine MUI-Typische Darstellung von mehreren Seiten von denen jeweils eine , die aktive, sichtbar ist.

Objects ...

so heissen die Einzelteilchen die zusammen nachher das MUI-Fenster ergeben (sollen) :)

Application ...

die MUI-Anwendung als Gesamtes wird so genannt.

Children ...

MUIObject#'s die einem MUIObject# angehoren.

Group ...

Zusammenschluss (Gruppe) von MUIObject#'s.

Window ...

das Fenster, welches eingerahmt dargestellt wird.

Requester ...

Fenster welches eine Antwort auf eine Frage/Problem/Meldung erwartet um entsprechend fortzufahren.

Class ...

kein standard MUIObjekt - sondern ein als Zusatz erhaeltliches MUIObjekt welches als Class speziell eingebunden werden kann. Setzt voraus das dieses Class in MUI installiert ist!

horizontal ...

man denke an den Horizont (bei Sonnenuntergang) die Teilung zwischen Himmel und Erde - also etwas zwischen oben und unten! Wird zum Definieren von Objekten oder Leerraum untereinander verwendet.

vertical ...

man denke an ein senkrecht zeigendes Lot (beim Maurer) - etwas zwischen links und rechts! Wird zum Definieren von Objekten

---



nebeneinander bzw. Leerraum dazwischen verwendet.

simple ...

einfach, standard.

size ...

Groesse, Laenge.

String ...

Zeichenkette, ueblicherweise Text.

Key ...

Schluessel, Taste.

Entry ...

Eintrag, ueblicherweise auch Zeichenkette.

Button ...

Schalter aehnlich Gadget.

Cycle ...

Kreislauf, Zyklus, wiederholende Gadgeteinstellungen, nur das aktuelle ist sichtbar.

Radio ...

Objekt welches mehrere Einstellungen (Knoepfe) bietet , alle sind dargestellt, wobei das aktuelle markiert ist.

Slider ...

Schieberegler zum verschieben von potenziell nummerisch dargestellten Daten.

oder

Rollbalken zum verschieben, ueblicherweise bei Listview-Handling sowie nummerischen Einstellung/Darstellung.

Label ...

Bezeichnung, Beschriftung eines Objekt.

Flags ...

Einstellungen, Parameter.

Attribute ...

Einstellung, Eingabe.

Format ...

Darstellungsart und -weise.

Numeric ...

nummerisch, Zahlen.

Decimal ...

dezimale Zahlen, z.B. 5,10 oder 32

Hexadecimal ...

Hexadezimale Zahlen, z.B. 05,0a,20

Columns ...

---

Spalten.

List ...

Liste, Folge von sichtbaren Daten (Text)...man stelle sich eine Liste im handschriftlichen Stile vor, dessen Daten ein bestimmten Format einhalten.

ListView ...

die Anzeige einer Liste, meist verbunden mit einem Rollbalken zum verschieben des sichtbaren Teiles der Liste.

PopButton ...

kleiner Knopf mit symbolischer Repraesentation von z.B. "Datei" oder "Verzeichnis".

ImageButton ...

Schalter der durch ein Shape dargestellt wird.

Notify ...

auf was die MUI-Anwendung reagieren soll.

Event ...

was passierte - ein Ereignis.

WaitEvent ...

wartet auf das was passiert - auf ein Ereignis.

DoMethod ...

MUI-Umsetzung einer Reaktion.

CheckMark ...

MUI-Objekt welches aus einem Kaestchen besteht der durch anklicken ein Haekchen erhaelt.

"Ghost'et" ...

Objekte die fuer den Anwender sichtbar deaktiviert werden sollen werden mit z.B. "... #MUIA\_Disabled,1" auf "Ghost'et" geschaltet.

## 1.93 Uebersicht mit Kurzinfo (unsortiert)

Uebersicht mit Kurzinfo (unsortiert):

...die original Reihenfolge...

unsortiert :

MUISetMaximumTags ..setzt max. moeglichen Tags, die bei ↔ Objekterstellung belegt werden koennen.

MUIApplicationTitle ..setzt den Titel der MUI Applikation.

MUIApplicationVersion ..setzt die Version der MUI Applikation.

MUIApplicationCopyright ..setzt das Copyright der MUI Applikation ↔  
.

MUIApplicationAuthor ..setzt den Autor der MUI Applikation.

MUIApplicationDescription ..setzt die Beschreibung der MUI ↔  
Applikation.

MUIApplicationBase ..setzt die Basis der MUI Applikation, wird ↔  
zur Verwaltung von MUI benoetigt.

MUIAddApplicationTags ..fuegt der Applikation Tags hinzu.

MUICreateApplication ..erstellt die MUI Applikation.

MUIRemoveApplication ..Entfernt eine MUI Applikation.

MUIApplicationLoc ..Adresse der Applikationsstruktur.

MUIApplicationObj ..packt das Applikation object in das ↔  
MUIObject#.

MUIAddSubWindow ..fuegt das Fenster MUIObject# zu der ↔  
Applikation.

MUIFreeObject ..Loeschen des MUIObject# samt ↔  
untergeordneter MUIObject#'s.

MUICreateWindow ..Erstellt ein MUI Fenster. Das zweite ↔  
MUIObject# ist das erste Child von dem Fenster (meist eine ↔  
Group).

MUIOpenWindow ..Oeffnet das als MUIObject# definierte ↔  
Fenster.

MUICloseWindow ..Schliesst das als MUIObject# definierte ↔  
Fenster.

---

---

MUICreateMenu ..Erstellt ein von der GTMenuList ←  
definiertes Menue.

MUISetMenu ..setzt ein Menue zu einem Fenster.

MUIObjLoc ..Adresse des als MUIObject# angegebenen ←  
Object falls vorhanden oder eine 0 (Null) wenn nicht vorhanden ←  
.

MUIRequest ..Oeffnet ein MUI Requester in dem Fenster ←  
MUIObject#.

MUIAddTags ..fuegt Tags zum MUIObject# bevor der ←  
Erstellung.

MUINewObject ..Erstellt ein Object von der angegebenen ←  
Class.

MUIMakeObject ..Erstellt ein Object des angegebenen Typ.

MUIHVSspace ..Erstellt ein einfachen horizontal und ←  
vertical Leerraum.

MUIHSpace ..Erstellt ein einfachen horizontal Leerraum ←  
der angegebenen Groesse.

MUIVSpace ..Erstellt ein einfachen vertical Leerraum ←  
der angegebenen Groesse.

MUIString ..Erstellt ein String Objekt.

MUIKeyString ..Erstellt ein String Objekt, welches auf ←  
Tastendruck durch den Benutzer aktiviert wird.

MUICheckMark ..Erstellt ein CheckMark Objekt. Wird das ←  
gewaehlte Objekt auf true (1) gesetzt, wird der CheckMark ←  
aktiviert.

MUIKeyCheckMark ..Erstellt ein CheckMark Objekt welches auf ←  
Tastendruck reagiert.

MUISimpleButton ..Erstellt ein simple button.

---

MUIKeyButton ..Erstellt ein simple button, der aktiviert wird, wenn der Benutzer die angegebene Taste drueckt. ↔

MUICycle ..Erstellt ein cycle Objekt.

MUIKeyCycle ..Erstellt ein cycle Objekt welches das Gadget weiterschaltet, wenn die angegebene Taste vom Benutzer gedrueckt wird. ↔

MUIRadio ..Erstellt ein radio Objekt.

MUIKeyRadio ..Erstellt ein radio Objekt welches auf Tastendruck reagiert. ↔

MUISlider ..Erstellt ein slider Objekt. "level" uebergibt die aktuelle Einstellung des slider. ↔

MUIKeySlider ..Erstellt ein slider Objekt welches auf Tastendruck reagiert. ↔

MUILabel ..Erstellt ein label. Die Parameter sind in autodoc MUI\_Label.doc nachzulesen. ↔

MUINumericButton ..Erstellt ein Numeric Button.

MUIListHook ..schaltet ListHook on/off.

MUIList ..Erstellt ein einfaches list Objekt welches in einem Listview benutzt werden kann. ↔

MUIListview ..Erstellt ein listview fuer die angegebene list. ↔

MUIPopButton ..Erstellt pop button von dem angegebenen image (MUII\_XXX). ↔

MUIImageButton ..Creates a button showing the shape specified. ↔

MUIBalanceObject ..Creates a simple Balance bar.

---

---

|                  |                                                                           |   |
|------------------|---------------------------------------------------------------------------|---|
| MUIBitmapObject  | ..Erstellt ein Objekt das die angegebene Bitmap darstellt.                | ↔ |
| MUIShapeObject   | ..Erstellt Objekt das das angegebene Shape darstellt.                     | ↔ |
| MUIChangeBitmap  | ..Aendert Bitmap eines BitmapObjekts.                                     |   |
| MUIChangeShape   | ..Aendert Shape eines ShapeObjekts.                                       |   |
| MUIAddObjHGroup  | ..fuegt das MUIObject# zur Horizontal Group (MUIObject#) hinzu.           | ↔ |
| MUICreateHGroup  | ..Erstellt eine Horizontal Group.                                         |   |
| MUIAddObjVGroup  | ..fuegt das MUIObject# der Vertical Group (MUIObject#) zu.                | ↔ |
| MUICreateVGroup  | ..Erstellt eine Vertical Group.                                           |   |
| MUIAddObjPage    | ..fuegt das MUIObject# dem Register Page (MUIObject#) zu.                 | ↔ |
| MUICreatePage    | ..Erstellt die Page (Seite).                                              |   |
| MUIAddObjsHGroup | ..fuegt eine oder mehrere Objekte einer Horizontal Group (MUIObject#) zu. | ↔ |
| MUIAddObjsVGroup | ..fuegt eine oder mehrere Objekte einer Vertical Group (MUIObject#) zu.   | ↔ |
| MUIAddObjsPage   | ..fuegt eine oder mehrere Objekte einer Register Page (MUIObject#) zu.    | ↔ |
| MUIInsertSingle  | ..Einsetzen von Zeile(n) in der list.                                     |   |
| MUIRemoveSingle  | ..Entfernt eine Zeile aus der list.                                       |   |
| MUIRedrawSingle  | ..Stellt die Zeile in der list neu dar.                                   |   |
| MUIListTitle     | ..Aendert den/die Titel der list.                                         |   |

---

---

|              |                                                                                                                                       |
|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| MUISet       | ..Changes an attribute of an object.                                                                                                  |
| MUIGet       | ..Returns the value of the attribute.                                                                                                 |
| MUIRedraw    | ..Redraw (erneute Darstellung) eines Objekts ↔                                                                                        |
| .            | .                                                                                                                                     |
| MUIDoMethod  | ..Executes the method specified for the ↔<br>object.                                                                                  |
| MUINotify    | ..When the value of the tag of the first ↔<br>object is equal to Value, then MUI will executes the Method ↔<br>for the second object. |
| MUINotifyApp | ..When the value of the tag of the first ↔<br>object is equal to Value, then The ReturnID will be sent to ↔<br>the application.       |
| MUIEvent     | ..Ereigniswert der Application zurueckgeben.                                                                                          |
| MUIWaitEvent | ..auf Ereignis der Application warten und ↔<br>als Wert zurueckgeben.                                                                 |
| MUIFindUData | ..Bitte im autodoc MUI_Notify nachlesen.                                                                                              |
| MUIGetCM     | ..gibt Status eines CheckMark zurueck                                                                                                 |
| MUIGetCycle  | ..gibt Status eines CycleGadgets zurueck                                                                                              |
| MUIGetString | ..gibt String eines Objekt zurueck                                                                                                    |
| MUISetCM     | ..setzt Status eines CheckMark                                                                                                        |
| MUISetCycle  | ..setzt Status eines CycleGadgets                                                                                                     |
| MUISetString | ..setzt String eines Objekt                                                                                                           |

---

## 1.94 Uebersicht mit Kurzinfo (sortiert)

Uebersicht mit Kurzinfo (sortiert):

...hier eine der Logik nach sortierte Uebersicht...

Tags :

MUISetMaximumTags ..setzt max. moeglichen Tags, die bei ↔  
Objekterstellung belegt werden koennen.

MUIAddApplicationTags ..fuegt der Applikation Tags hinzu.

MUIAddTags ..fuegt Tags zum MUIObject# bevor der ↔  
Erstellung.

Application :

MUIApplicationTitle ..setzt den Titel der MUI Applikation.

MUIApplicationVersion ..setzt die Version der MUI Applikation.

MUIApplicationCopyright ..setzt das Copyright der MUI Applikation ↔  
.

MUIApplicationAuthor ..setzt den Autor der MUI Applikation.

MUIApplicationDescription ..setzt die Beschreibung der MUI ↔  
Applikation.

MUIApplicationBase ..setzt die Basis der MUI Applikation, wird ↔  
zur Verwaltung von MUI benoetigt.

MUICreateApplication ..erstellt die MUI Applikation.

MUIRemoveApplication ..Entfernt eine MUI Applikation.

MUIApplicationLoc ..Adresse der Applikationsstruktur.

MUIApplicationObj ..packt das Applikation object in das ↔  
MUIObject#.

Window :

---



MUIAddSubWindow ..fuegt das Fenster MUIObject# zu der Applikation. ↔

MUICreateWindow ..Erstellt ein MUI Fenster. Das zweite MUIObject# ist das erste Child von dem Fenster (meist eine Group). ↔

MUIOpenWindow ..Oeffnet das als MUIObject# definierte Fenster. ↔

MUICloseWindow ..Schliesst das als MUIObject# definierte Fenster. ↔

## Menu :

MUICreateMenu ..Erstellt ein von der GTMenuList definiertes Menue. ↔

MUISetMenu ..setzt ein Menue zu einem Fenster.

## Group :

MUIAddObjHGroup ..fuegt das MUIObject# zur Horizontal Group (MUIObject#) hinzu. ↔

MUICreateHGroup ..Erstellt eine Horizontal Group.

MUIAddObjVGroup ..fuegt das MUIObject# der Vertical Group (MUIObject#) zu. ↔

MUICreateVGroup ..Erstellt eine Vertical Group.

MUIAddObjsHGroup ..fuegt eine oder mehrere Objekte einer Horizontal Group (MUIObject#) zu. ↔

MUIAddObjsVGroup ..fuegt eine oder mehrere Objekte einer Vertical Group (MUIObject#) zu. ↔

## Page :

MUIAddObjPage ..fuegt das MUIObject# dem Register Page (MUIObject#) zu. ↔

MUICreatePage ..Erstellt die Page (Seite).

MUIAddObjsPage ..fuegt eine oder mehrere Objekte einer Register Page (MUIObject#) zu. ↔

Space :

MUIHVSpace ..Erstellt ein einfachen horizontal und vertical Leerraum. ↔

MUIHSpace ..Erstellt ein einfachen horizontal Leerraum der angegebenen Groesse. ↔

MUIVSpace ..Erstellt ein einfachen vertical Leerraum der angegebenen Groesse. ↔

Object :

MUIFreeObject ..Loeschen des MUIObject# samt untergeordneter MUIObject#'s. ↔

MUIObjLoc ..Adresse des als MUIObject# angegebenen Object falls vorhanden oder eine 0 (Null) wenn nicht vorhanden. ↔

MUINewObject ..Erstellt ein Object von der angegebenen Class. ↔

MUIMakeObject ..Erstellt ein Object des angegebenen Typ.

MUIChangeBitmap ..Aendert Bitmap eines BitmapObjekts.

MUIChangeShape ..Aendert Shape eines ShapeObjekts.

Objekte :

MUIString ..Erstellt ein String Objekt.

MUIKeyString ..Erstellt ein String Objekt, welches auf Tastendruck durch den Benutzer aktiviert wird. ↔

MUISimpleButton ..Erstellt ein simple button.

---

---

MUIKeyButton ..Erstellt ein simple button, der aktiviert wird, wenn der Benutzer die angegebene Taste drueckt. ↔

MUICycle ..Erstellt ein cycle Objekt.

MUIKeyCycle ..Erstellt ein cycle Objekt welches das Gadget weiterschaltet, wenn die angegebene Taste vom Benutzer gedrueckt wird. ↔

MUIRadio ..Erstellt ein radio Objekt.

MUIKeyRadio ..Erstellt ein radio Objekt welches auf Tastendruck reagiert. ↔

MUISlider ..Erstellt ein slider Objekt. "level" uebergibt die aktuelle Einstellung des slider. ↔

MUIKeySlider ..Erstellt ein slider Objekt welches auf Tastendruck reagiert. ↔

MUICheckMark ..Erstellt ein CheckMark Objekt. Wird das gewaehlte Objekt auf true (1) gesetzt, wird der CheckMark aktiviert. ↔

MUIKeyCheckMark ..Erstellt ein CheckMark Objekt welches auf Tastendruck reagiert. ↔

MUILabel ..Erstellt ein label. Die Parameter sind in autodoc MUI\_Label.doc nachzulesen. ↔

MUINumericButton ..Erstellt ein Numeric Button.

MUIPopButton ..Erstellt pop button von dem angegebenen image (MUII\_XXX).

MUIImageButton ..Creates a button showing the shape specified. ↔

MUIBalanceObject ..Creates a simple Balance bar.

MUIBitmapObject ..Erstellt ein Objekt das die angegebene Bitmap darstellt. ↔

---

MUIShapeObject ..Erstellt Objekt das das angegebene Shape darstellt. ↔

List :

MUIListHook ..schaltet ListHook on/off.

MUIList ..Erstellt ein einfaches list Objekt welches in einem Listview benutzt werden kann. ↔

MUIListview ..Erstellt ein listview fuer die angegebene list. ↔

MUIListTitle ..Aendert den/die Titel der list.

MUIInsertSingle ..Einsetzen von Zeile(n) in der list.

MUIRemoveSingle ..Entfernt eine Zeile aus der list.

MUIRedrawSingle ..Stellt die Zeile in der list neu dar.

MUIChangeList ..Loescht/Aendert Inhalt der list.

Aktion :

MUIRequest ..Oeffnet ein MUI Requester in dem Fenster MUIObject#. ↔

MUISet ..Changes an attribute of an object.

MUISetCM ..setzt Status eines CheckMark

MUISetCycle ..setzt Status eines CycleGadgets

MUISetString ..setzt String eines Objekt

MUIGet ..Returns the value of the attribute.

MUIGetCM ..gibt Status eines CheckMark zurueck

|                        |                                                                                                                                       |
|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| MUIGetCycle            | ..gibt Status eines CycleGadgets zurueck                                                                                              |
| MUIGetString           | ..gibt String eines Objekt zurueck                                                                                                    |
| MUIDoMethod<br>object. | ..Executes the method specified for the ←<br>object.                                                                                  |
| MUINotify              | ..When the value of the tag of the first ←<br>object is equal to Value, then MUI will executes the Method ←<br>for the second object. |
| MUINotifyApp           | ..When the value of the tag of the first ←<br>object is equal to Value, then The ReturnID will be sent to ←<br>the application.       |
| MUIEvent               | ..Ereigniswert der Application zurueckgeben.                                                                                          |
| MUIWaitEvent           | ..auf Ereignis der Application warten und ←<br>als Wert zurueckgeben.                                                                 |
| MUIFindUDData          | ..Bitte im autodoc MUI_Notify nachlesen.                                                                                              |
| MUIRedraw              | ..Redraw (erneute Darstellung) eines Objekts ←<br>.                                                                                   |

## 1.95 Uebersicht mit Kurzinfo (alphabetisch sortiert)

Uebersicht mit Kurzinfo (alphabetisch sortiert):

alphabetisch sortiert :

|                                                       |                                               |
|-------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|
| MUIAddApplicationTags                                 | ..fuegt der Applikation Tags hinzu.           |
| MUIAddObjHGroup<br>(MUIObject#) hinzu.                | ..fuegt das MUIObject# zur Horizontal Group ← |
| MUIAddObjPage<br>MUIObject#) zu.                      | ..fuegt das MUIObject# dem Register Page ( ←  |
| MUIAddObjsHGroup<br>Horizontal Group (MUIObject#) zu. | ..fuegt eine oder mehrere Objekte einer ←     |

---

MUIAddObjsPage ..fuegt eine oder mehrere Objekte einer Register Page (MUIObject#) zu. ↔

MUIAddObjsVGroup ..fuegt eine oder mehrere Objekte einer Vertical Group (MUIObject#) zu. ↔

MUIAddObjVGroup ..fuegt das MUIObject# der Vertical Group (MUIObject#) zu. ↔

MUIAddSubWindow ..fuegt das Fenster MUIObject# zu der Applikation. ↔

MUIAddTags ..fuegt Tags zum MUIObject# bevor der Erstellung. ↔

MUIApplicationAuthor ..setzt den Autor der MUI Applikation.

MUIApplicationBase ..setzt die Basis der MUI Applikation, wird zur Verwaltung von MUI benoetigt. ↔

MUIApplicationCopyright ..setzt das Copyright der MUI Applikation . ↔

MUIApplicationDescription ..setzt die Beschreibung der MUI Applikation. ↔

MUIApplicationLoc ..Adresse der Applikationsstruktur.

MUIApplicationObj ..packt das Applikation object in das MUIObject#. ↔

MUIApplicationTitle ..setzt den Titel der MUI Applikation.

MUIApplicationVersion ..setzt die Version der MUI Applikation.

MUIBalanceObject ..Creates a simple Balance bar.

MUIBitmapObject ..Erstellt ein Objekt das die angegebene Bitmap darstellt. ↔

---

---

MUIChangeBitmap ..Aendert Bitmap eines BitmapObjekts.

MUIChangeList ..Loescht/Aendert Inhalt der list.

MUIChangeShape ..Aendert Shape eines ShapeObjekts.

MUICheckMark ..Erstellt ein CheckMark Objekt. Wird das gewaehlte Objekt auf true (1) gesetzt, wird der CheckMark aktiviert. ↔

MUICloseWindow ..Schliesst das als MUIObject# definierte Fenster. ↔

MUICreateApplication ..erstellt die MUI Applikation.

MUICreateHGroup ..Erstellt eine Horizontal Group.

MUICreateMenu ..Erstellt ein von der GTMenuList definiertes Menue. ↔

MUICreatePage ..Erstellt die Page (Seite).

MUICreateVGroup ..Erstellt eine Vertical Group.

MUICreateWindow ..Erstellt ein MUI Fenster. Das zweite MUIObject# ist das erste Child von dem Fenster (meist eine Group). ↔

MUICycle ..Erstellt ein cycle Objekt.

MUIDoMethod ..Executes the method specified for the object. ↔

MUIEvent ..Ereigniswert der Application zurueckgeben.

MUIFindUData ..Bitte im autodoc MUI\_Notify nachlesen.

MUIFreeObject ..Loeschen des MUIObject# samt untergeordneter MUIObject#'s. ↔

MUIGet ..Returns the value of the attribute.

---

---

|                 |                                                                                                                                 |
|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| MUIGetCM        | ..gibt Status eines CheckMark zurueck                                                                                           |
| MUIGetCycle     | ..gibt Status eines CycleGadgets zurueck                                                                                        |
| MUIGetString    | ..gibt String eines Objekt zurueck                                                                                              |
| MUIHSpace       | ..Erstellt ein einfachen horizontal Leerraum ←<br>der angegebenen Groesse.                                                      |
| MUIHVSpace      | ..Erstellt ein einfachen horizontal und ←<br>vertical Leerraum.                                                                 |
| MUIImageButton  | ..Creates a button showing the shape ←<br>specified.                                                                            |
| MUIInsertSingle | ..Einsetzen von Zeile(n) in der list.                                                                                           |
| MUIKeyButton    | ..Erstellt ein simple button, der aktiviert ←<br>wird, wenn der Benutzer die angegebene Taste drueckt.                          |
| MUIKeyCheckMark | ..Erstellt ein CheckMark Objekt welches auf ←<br>Tastendruck reagiert.                                                          |
| MUIKeyCycle     | ..Erstellt ein cycle Objekt welches das ←<br>Gadget weiterschaltet, wenn die angegebene Taste vom Benutzer ←<br>gedrueckt wird. |
| MUIKeyRadio     | ..Erstellt ein radio Objekt welches auf ←<br>Tastendruck reagiert.                                                              |
| MUIKeySlider    | ..Erstellt ein slider Objekt welches auf ←<br>Tastendruck reagiert.                                                             |
| MUIKeyString    | ..Erstellt ein String Objekt, welches auf ←<br>Tastendruck durch den Benutzer aktiviert wird.                                   |
| MUILabel        | ..Erstellt ein label. Die Parameter sind in ←<br>autodoc MUI_Label.doc nachzulesen.                                             |
| MUIList         | ..Erstellt ein einfaches list Objekt welches ←<br>in einem Listview benutzt werden kann.                                        |

---



---

|                                    |                                                                                                                               |
|------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| MUIListHook                        | ..schaltet ListHook on/off.                                                                                                   |
| MUIListTitle                       | ..Aendert den/die Titel der list.                                                                                             |
| MUIListView<br>list.               | ..Erstellt ein listview fuer die angegebene list. ↔                                                                           |
| MUIMakeObject                      | ..Erstellt ein Object des angegebenen Typ.                                                                                    |
| MUINewObject<br>Class.             | ..Erstellt ein Object von der angegebenen Class. ↔                                                                            |
| MUINotify                          | ..When the value of the tag of the first object is equal to Value, then MUI will executes the Method for the second object. ↔ |
| MUINotifyApp                       | ..When the value of the tag of the first object is equal to Value, then The ReturnID will be sent to the application. ↔       |
| MUINumericButton                   | ..Erstellt ein Numeric Button.                                                                                                |
| MUIObjLoc                          | ..Adresse des als MUIObject# angegebenen Object falls vorhanden oder eine 0 (Null) wenn nicht vorhanden . ↔                   |
| MUIOpenWindow<br>Fenster.          | ..Oeffnet das als MUIObject# definierte Fenster. ↔                                                                            |
| MUIPopButton<br>image (MUII_XXX) . | ..Erstellt pop button von dem angegebenen image (MUII_XXX) . ↔                                                                |
| MUIRadio                           | ..Erstellt ein radio Objekt.                                                                                                  |
| MUIRedraw                          | ..Redraw (erneute Darstellung) eines Objekts . ↔                                                                              |
| MUIRedrawSingle                    | ..Stellt die Zeile in der list neu dar.                                                                                       |
| MUIRemoveApplication               | ..Entfernt eine MUI Applikation.                                                                                              |

---

|                              |                                                                                        |
|------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| MUIRemoveSingle              | ..Entfernt eine Zeile aus der list.                                                    |
| MUIRequest<br>MUIObject#.    | ..Oeffnet ein MUI Requester in dem Fenster ↔                                           |
| MUISet                       | ..Changes an attribute of an object.                                                   |
| MUISetCM                     | ..setzt Status eines CheckMark                                                         |
| MUISetCycle                  | ..setzt Status eines CycleGadgets                                                      |
| MUISetMaximumTags            | ..setzt max. moeglichen Tags, die bei Objekterstellung belegt werden koennen. ↔        |
| MUISetMenu                   | ..setzt ein Menue zu einem Fenster.                                                    |
| MUISetString                 | ..setzt String eines Objekt                                                            |
| MUIShapeObject<br>darstellt. | ..Erstellt Objekt das das angegebene Shape ↔                                           |
| MUISimpleButton              | ..Erstellt ein simple button.                                                          |
| MUISlider                    | ..Erstellt ein slider Objekt. "level" uebergibt die aktuelle Einstellung des slider. ↔ |
| MUIString                    | ..Erstellt ein String Objekt.                                                          |
| MUIVSpace                    | ..Erstellt ein einfachen vertical Leerraum der angegebenen Groesse. ↔                  |
| MUIWaitEvent                 | ..auf Ereignis der Application warten und als Wert zurueckgeben. ↔                     |

## 1.96 Der Uebersetzer stellt sich vor

Ich, Frank Hartung, habe das Guide anfangs fuer mein  
persoenliches  
Verstaendnis uebersetzt da ich dies selbst als Nachschlagewerk benutzen  
wollte. ↔

Sicherlich gibt es aber dort draussen bb2-Programmierer die von meiner Uebersetzung nutzen haben koennten - daher also fuer alle.

Bei der Uebersetzung habe ich nicht alles uebersetzt , nur das was wichtig fuer das Verstaendnis ist. Typische englische Fachbegriffe aus dem Developerbereich habe ich absichtlich nicht erklart, da das Wissen um deren Bedeutung einfach grundsaeztlich erlangt werden muss. Aus diesem Grunde habe ich solche Stichworte speziell erklart.

Fehler(Bugs) in meiner Uebersetzung bitte ich zu melden, aktuelle Versionen kann man direkt von mir bekommen...

Bugreports sind in ordentlicher Form direkt an mich zu richten:

sysop@

FREEWAY  
.shnet.org

Verbesserungsvorschlaege und Ideen sind willkommen.

Sollte etwas dringendes anliegen, so bin ich via VOICE fast taeglich unter 0431 338375 ab 21 uhr bis 23 uhr erreichbar.

Ansonsten kann man mich stets ueber meine Box

FREEWAY  
erreichen....

Dieses Guide wurde von mir nach BESTEM Wissen \_und\_ Gewissen uebersetzt!  
Trotzdem spreche ich mich zum Schutz meiner eigenen Person frei von Haftung und Garantie ;

Ich gebe keine Garantie fuer irgendetwas!

Ich kann nicht haftbar gemacht werden fuer Schaeden, welche durch Anwendung des in diesem Guide beschriebenen entstehen koennten.

Die Verantwortung fuer die Verwendung der hierin enthaltenen Informationenen uebernimmt der Benutzer.

Die Benutzung geschieht also auf Dein eigenes Risiko !

## 1.97 FREEWAY - Mailbox vom Uebersetzer dieses Guides

```

____  ____  ____  ____  _  _  ____  _  _
||__  ||_)  //__  //__  //  ||  ||__\  \\\//
||   || \ \ \ \__  \ \__  \ \_||  ||  ||  ||

```

FREEWAY - Privates Kommunikationsmedium,  
freundlich und NICHT kommerziell  
Online seit 08.07.1990  
Betreiber: Frank Hartung alias Hardy  
(hardy@freeway.shnet.org)

0431 338382 -> analog V.34 28800  
0431 338310 -> analog V.32terbo 19200  
0431 338352 -> analog V.34 28800  
0431 335668 -> analog V.34+ 33600 & x2 56000  
0431 335669 -> analog V.34+ 33600 & x2 56000  
0431 338310 ---> iSDN X.75 64000  
0431 335668 ---> iSDN X.75 64000  
0431 335669 ---> iSDN X.75 64000

Login-User: GAST  
Support-Brett: /!FILES/SUPPORT/UBP-SUPPORT

Prometheus-Mailboxbetreiber koennen das UploadBonusPro-Support-Netz  
nach Absprache auch ueber direkte Netcall-Verbindung fest beziehen:

Support-Netzbretter: /UBP-Support/UBP-!WiCHTiG  
/UBP-Support/UBP-BETATEST  
/UBP-Support/UBP-BiNAER  
/UBP-Support/UBP-BUGREPORTS  
/UBP-Support/UBP-DiSKUSSiONEN  
/UBP-Support/UBP-SYSTEM

Die Support-Netzbretter werden z.B. an folgende Systeme geroutet:  
INOUT, FILDER, CIRCUS, NCC1701D, CCASTLE2, BLUE, BBRANDES