

BEKUNA

Kuno Naumann

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> BEKUNA		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Kuno Naumann	August 13, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	BEKUNA	1
1.1	Begrüßungsprogramm BEKUNA	1
1.2	Eigenschaften	1
1.3	Anforderung	2
1.4	Installation	3
1.5	Eingabe	4
1.6	Eingabe-Geburtstage	4
1.7	Eingabe-Ereignisse	4
1.8	Eingabe-Ereignisse	4
1.9	Eingabe-Ereignisse	5
1.10	Eingabe-Fenster-Funktionen	5
1.11	Ausgabe	6
1.12	Anzeige-Feiertage	6
1.13	Anzeige-Geburtstage-Ereignisse	7
1.14	Anzeige-Fenster-Funktionen	7
1.15	Ereignis-Meldungen	7
1.16	Das Projekt-Menü	7
1.17	Einstellungen	8
1.18	Knöpfe	9
1.19	Zum Programm	9
1.20	Dank	10
1.21	Autor	10

Chapter 1

BEKUNA

1.1 Begrüßungsprogramm BEKUNA

Begrüßungsprogramm BEKUNA V1.4 (21.03.2002)

Was kann das Programm?

Was brauche ich?

Wie wird es installiert?

Daten Ein- und Ausgabe

Daten eingeben

Daten anzeigen

Das Hauptfenster

Ereignis-Meldungen

Das Projekt-Menü

Einstellungen

Schnellwahl-Knöpfe

Sonstiges

Zum Programm

Danksagung

Wer hat's gemacht?

1.2 Eigenschaften

Was kann das Programm?

- Begrüßung abhängig von der Tageszeit.
 - Aktuelle Anzeige von Datum, Uhrzeit, Sommerzeit, Mondphase und Sternzeichen.
 - Meldung von Geburtstagen und Ereignissen.
 - Berechnung und Meldung aller Feiertage und vieler Gedenktage.
 - Automatische Umschaltung auf Sommerzeit und zurück.
 - Tonmeldungen bei bestimmten Ereignissen.
-

- Start von Programmen, beim Auftreten von bestimmten Ereignissen.
- Kalender
- Mondgrafik
- viele Einstellmöglichkeiten

1.3 Anforderung

Was brauche ich?

- Einen Amiga mit OS3.0 oder höher.
- Für OS3.0 / OS3.1 wird ClassAct und AWNPIPE benötigt.
- RexxMast muss laufen, von der Startup-Sequence aus.
- Etwa 250KB freien Platz auf der Partition SYSTEM:
- Etwa 1-2MB freies RAM.
- 68020 CPU

Empfohlen:

- mind. OS3.5
- mind. 68030
- Grafikkarte
- mind. 8MB RAM

Ein Amiga mit OS3.9 und Boingbag39-1

Für OS3.0 und OS3.1

- ClassAct

Ich hab's getestet mit ClassAct2Demo aus dem AMINET.

Dabei treten ein paar kleine GUI-Fehler auf. Ist aber voll funktionstüchtig.

- AWNPIPE Version 2.54 (<http://web.ukonline.co.uk/awnpipe/>)

Für OS3.5

- AWNPIPE Version 2.54 (<http://web.ukonline.co.uk/awnpipe/>)
- RexxMathLib.library ab Version 38 (AMINET)
- RexxTricks.library ab Version 38 (AMINET)

Für OS3.9

- RexxTricks.library ab Version 38 (AMINET)

ACHTUNG!

BEKUNA läuft nur korrekt, bei einem vollständig installiertem Betriebssystem. Auch Startup-Sequence überprüfen!

Bei Path müssen die Einträge REXX: und SYS:Rexxc vorhanden sein!

RexxMast muss laufen, von der Startup-Sequence oder der User-Startup aus.

Es muss der Eintrag:

SYS:System/REXXMast >NIL: oder REXXMast >NIL:

vorhanden sein.

Nicht in der WB-Startup!

Erfolgreich Getestet auf folgenden Rechnern:

Amiga 1200

OS3.0

CPU 68020 28MHz + FPU

4 MB-FAST-RAM

PAL-Bildschirm + max. Overscan (Auflösung: 724x283)

mit Topaz/8-FONT

ClassAct2Demo

AWNPIPE V2.54

Amiga 4000

OS3.9

CPU 68040 25 MHz

16 MB-FAST-RAM

Grafikkarte (Auflösung: 824x618)

PC mit WINUAE

OS3.9

1.4 Installation

Wie wird es installiert?

Ein Doppelklick auf "Install" installiert das Programm in die richtigen Schublade.

Auch für Update-Installation!

Bitte auch alle Installationshilfen lesen!

Was wird alles installiert?

Begrüßung --> WBStartup

Begrüßung.info --> WBStartup (Update)

(Auch Start über User-Startup möglich.)

BEKUNA.rexx --> REXX: (Update)

showtx --> REXX: (Update)

errord --> REXX:

frage --> REXX:

Verzeichnis Einfarbig --> Sys:Prefs/Presets/Patterns/

Verzeichnis REXX:Daten wird angelegt.

Smiley1 --> REXX:Daten

Smiley2 --> REXX:Daten

MondanimZ --> REXX:Daten

MondanimA --> REXX:Daten

Wenn nicht vorhanden:

Rexstricks.library V38 --> Libs:

Rexxmathlib.library V38 --> Libs:

REXX: ist Standardmäßig das Verzeichnis S:

kann aber auch, nach ändern der Startup-Sequence, ein eigenes Verzeichnis sein.

1.5 Eingabe

Daten eingeben

Die Dateneingabe erfolgt über das Menü "Daten eingeben".

Geburtstage

Vergangene Ereignisse

Kommende Ereignisse

Wiederkehrende Ereignisse

Funktionen des Dateneingabefensters

1.6 Eingabe-Geburtstage

Geburtstage

Hier muß zuerst Dein Vorname und Dein Geburtsdatum eingegeben werden.

(Deine eigenen Daten müssen unbedingt an 1. Stelle stehen!)

Nun können weitere Geburtstage eingegeben werden.

Die Reihenfolge der Eingabe muss nicht in der Reihenfolge der Geburtstage sein.

Es können auch mehrere Personen mit dem gleichen Geburtsdatum eingegeben werden.

Alle Eingaben müssen mit der RETURN-Taste bestätigt werden.

1.7 Eingabe-Ereignisse

Vergangene Ereignisse

Hier können vergangene Ereignisse (z.B. Verlobungstag, Hochzeitstag usw.) eingegeben werden.

Die Reihenfolge der Eingabe muss nicht in der Reihenfolge der Ereignisse sein.

Es können auch Ereignisse mit dem gleichen Datum eingegeben werden.

Alle Eingaben müssen mit der RETURN-Taste bestätigt werden.

1.8 Eingabe-Ereignisse

Kommende Ereignisse

Hier können kommende Ereignisse (z.B. Termine, Urlaub, Ferien usw.) eingegeben werden.

Die Reihenfolge der Eingabe muss nicht in der Reihenfolge der Ereignisse sein.

Es können auch Ereignisse mit dem gleichen Datum eingegeben werden.

Die Eingaben müssen mit der RETURN-Taste bestätigt werden.

Bei diesem Fenster kann das Datum, über das Datumsfeld oder den Kalender eingegeben werden. Das Datum darf nicht kleiner als das heutige Datum sein.

Ein Klick auf "K" öffnet den Kalender. Nun kann das Datum im Kalender ausgewählt werden. Nach schließen des Kalenders, wird das Datum in die Liste aufgenommen.

Wenn bei "Einstellungen", "Abgelaufene Löschen" aktiviert ist, so werden diese Daten in dieser Liste nicht mehr angezeigt. Gelöscht, werden sie erst wenn neue kommende Ereignisse eingegeben werden.

1.9 Eingabe-Ereignisse

Wiederkehrende Ereignisse

Hier können wiederkehrende Ereignisse (z.B. Müllabfuhr alle 14 Tage, Zahntag jeden Monat, usw.) eingegeben werden.

Die Reihenfolge der Eingabe muss nicht in der Reihenfolge der Ereignisse sein.

Es können auch Ereignisse mit dem gleichen Datum eingegeben werden.

Die Eingaben müssen mit der RETURN-Taste bestätigt werden.

Bei diesem Fenster kann das Datum, über das Datumsfeld oder den Kalender eingegeben werden. Das Datum darf nicht kleiner als das heutige Datum sein.

Ein Klick auf "K" öffnet den Kalender. Nun kann das Datum im Kalender ausgewählt werden. Nach schließen des Kalenders, wird das Datum in die Liste aufgenommen.

Es öffnet sich ein Fenster mit folgenden Funktionen:

Ereignis:

Hier wird das Ereignis eingegeben.

(z.B. Müllabfuhr)

Ab Datum:

Hier wird angegeben ab welchem Tag das Ereignis gültig ist.

Kann auch über den Kalender(K) eingegeben werden.

Das Datum darf nicht kleiner als das heutige Datum sein.

Bis Datum:

Hier wird angegeben bis zu welchem Tag das Ereignis gültig ist.

Kann auch über den Kalender(K) eingegeben werden.

Dieses Feld kann auch freigelassen werden.

Intervall:

Hier wird der Wiederholungszeitraum eingestellt.

(z.B. Jede 2. Woche)

In der Liste wird nur die Nummer angezeigt.

Beim Klick auf einen Eintrag in der Liste, zeigt dann das Cycle-Gadget den dazugehörenden Text an.

Bei neuen oder geänderten Einträgen, wird ein Minus vor der Zahl angezeigt.

Speichern:

Damit wird die Liste gespeichert. Der 1. Termin eines neuen Eintrags wird in die Liste der kommenden Ereignisse eingetragen.

Ist dieser Termin dann Abgelaufen, wird automatisch der nächste Termin berechnet und in die Liste der kommenden Ereignisse eingetragen.

Ebenso wird auch in der Liste der wiederkehrenden Ereignisse, bei "Ab Datum", immer der nächste Termin eingetragen und angezeigt.

1.10 Eingabe-Fenster-Funktionen

Die Funktionen des Eingabefensters

Das Menü

Über das Menü kann die Fenstergröße und die Fensterposition fixiert werden.

"Fenster-Größe fixieren" speichert nur die Größe und das Fenster wird immer in Bildschirmmitte geöffnet.

"Fenster-Größe & Position fixieren" speichert die Größe und die Position des Fensters.

"Fenster-Freigeben" löscht die gespeicherten Werte und das Fenster wird in Bildschirmmitte in minimaler Größe geöffnet.

"Fenster-Schließen" schließt das Fenster. Änderungen werden nicht gespeichert.

Hinzufügen:

Damit wird ein neuer Eintrag an die Liste angefügt.

Nun kann der Name und das Datum eingegeben werden. Die Eingaben müssen mit der RETURN-Taste bestätigt werden.

Das Datum ist im Format "TT.MM.JJJJ" (z.B. 04.08.1975 oder 4.8.1975) einzugeben.

Entfernen:

Damit kann ein Eintrag entfernt werden.

Zuerst einen Eintrag auswählen und dann auf "Entfernen" klicken.

Eintrag Ändern:

Um einen Eintrag zu Ändern, zuerst einen Eintrag auswählen und dann in den unteren Feldern ändern.

Speichern:

Speichert die Liste so, wie sie angezeigt wird und schließt das Fenster.

Abbrechen:

Schließt das Fenster ohne die Änderungen zu speichern.

1.11 Ausgabe

Daten anzeigen

Die Datenanzeige erfolgt über das Menü "Daten anzeigen".

Feiertage

Geburtstage und Ereignisse

Funktionen des Datenanzeigefensters

1.12 Anzeige-Feiertage

Feiertage (Jahr)

Damit werden alle vom Programm berechneten Feiertage, Festtage, Gedenktage und Sommerzeit-Anfang und -Ende in richtiger Reihenfolge für das aktuelle und das nächste Jahr angezeigt. Die Feiertage für das aktuelle Jahr, werden beim ersten Programmstart und bei Beginn eines neuen Jahres berechnet und gespeichert. Die Feiertage für das nächste Jahr, werden beim ersten Menüaufruf "Feiertage (nächstes Jahr)" berechnet und gespeichert.

Die Feiertagsliste habe ich sorgfältig mit mehreren Kalendern überprüft. Dennoch kann ich keine Garantie für die Richtigkeit geben.

1.13 Anzeige-Geburtstage-Ereignisse

Anzeige der eingegebenen Daten

Mit den darauf folgenden drei Menüpunkten, kann man sich alle eingegebenen Geburtstage und Ereignisse, nach Datum sortiert, anzeigen lassen.

Bei allen Fenstern wird auch der Wochentag zu jedem Datum angezeigt.

Bei Geburtstage, auch das Alter und das Sternzeichen.

Wenn bei "Einstellungen", "Abgelaufene kommende Ereignisse Löschen" aktiviert ist, so wird ein "X" vor bereits abgelaufene Ereignisse angezeigt. Diese werden erst gelöscht, sobald neue kommende Ereignisse eingegeben werden.

1.14 Anzeige-Fenster-Funktionen

Die Funktionen des Anzeigefensters

Das Menü

Über das Menü kann die Fenstergröße und die Fensterposition fixiert werden.

"Fenster-Größe fixieren" speichert nur die Größe und das Fenster wird immer in Bildschirmmitte geöffnet.

"Fenster-Größe & Position fixieren" speichert die Größe und die Position des Fensters.

"Fenster-Freigeben" löscht die gespeicherten Werte und das Fenster wird in Bildschirmmitte in minimaler Größe geöffnet.

"Fenster-Schließen" schließt das Fenster. Änderungen werden nicht gespeichert.

1.15 Ereignis-Meldungen

Ereignis-Meldungen

Die Ereignis-Meldungen sind in vier Bereiche eingeteilt und habe folgende Kennzeichnung:

- 1. "G" Geburtstage und vergangene Ereignisse
- 2. "E" Kommende Ereignisse
- 3. "F" Feiertage und Gedenktage
- 4. ohne Kennzeichnung sind allgemeine Meldungen

Wenn mehrere Ereignisse in einem der Bereiche 1 bis 3, im Vorräumelzeitraum auftreten, so erscheint rechts ein Cycle-Gadget und die Meldungen werden automatisch Durchgeblättert (Wenn Einschaltet). Bei Betätigen eines Cycle-Gadgets wird das automatische Durchblättern gestoppt.

Maximal können 20 Meldungen pro Bereich angezeigt werden.

Alle Meldungen, außer Feiertage, werden auch in das kommende Jahr hinein gemeldet. Feiertage werden erst ab dem 1. Januar des Folgejahres, neu berechnet und gemeldet.

1.16 Das Projekt-Menü

Das Projekt-Menü

Vorletzter Systemstart

Hier wird das Datum und die Zeit des vorletzten Systemstartes angezeigt.

Damit kann kontrolliert werden, ob jemand den Rechner in Deiner Abwesenheit benutzt hat.

Fensterposition fixieren

Damit kann die Position des Hauptfensters fixiert werden (Nicht die Größe!).

Ein Fixieren der Größe ist nicht möglich, da sich das Fenster automatisch den Meldungen anpasst.

Fensterposition freigeben

Damit wird die Position des Hauptfensters wieder freigegeben und das Fenster öffnet in Bildschirmmitte.

Einstellungen

1.17 Einstellungen

Einstellungen

Dieses Fenster besitzt eine Sprechblasenhilfe.

Hintergrund

Hier können Hintergrundmuster für die einzelnen Fenster festgelegt werden.

Bei Aktivierung von Standard wird das bei Reaction-Prefs eingestellte Hintergrundmuster verwendet.

Bei einfarbigem Hintergrund werden die Fenster etwas schneller geöffnet, als bei vielfarbigen Hintergrundmustern.

Zeichensatz

Hier können Zeichensätze für die Anzeige gewählt werden.

Wer nur eine geringe Bildschirmauflösung benutzt, sollte hier nur kleine und schmale Fonts wählen.

Die Einstellung der Schriftstile (Fett und Kursiv) funktioniert nur bei Outline-Fonts (GCTimes/GCTriumvirate/LetterGothic).

Tonmeldung

Hier kann zu verschiedenen Ereignissen eine Sound-Datei gewählt werden.

Nur kurze Geräusche wählen! Lange Geräusche werden nach einer Sekunde abgebrochen.

Programmstart

Hier kann beim Auftreten eines Ereignisses ein Programm gestartet werden.

Es können nur Programme gewählt werden, die sich auch von der Shell aus Starten lassen.

Mit Test kann der Start getestet werden.

Der Start erfolgt dann so, wie bei "Vorausmeldungen" eingestellt und nur beim Beenden von Bekuna.

Verschiedenes

Bei "Vorausmeldungen" kann eingestellt werden, wie weit im Voraus Ereignisse gemeldet werden. Wird "Nicht im Voraus" eingestellt, so wird das Ereignis nur am betreffenden Tag gemeldet.

Alle Einstellungen für "Kommende Ereignisse", gelten auch für "Wiederkehrende Ereignisse".

Wird "Programmstart nur am eingestellten Tag" aktiviert, so werden Programme nur am eingestellten Tag gestartet. Ansonsten jeden Tag, ab dem eingestellten Tag.

Beispiel:

1 Tag vor einem Geburtstag soll eine EMail geschrieben werden (mit YAM).

Dazu bei "Programmstart" das Häkchen bei "Anderer Geburtstag" setzen.

Jetzt "YAM" auswählen. Beim Klick auf "Test" wird nun "YAM" gestartet.

"YAM" schließen und bei "Verschiedenes", "Programmstart im Voraus", "Anderer Geburtstag" wählen und "1 Tag" einstellen.

Wird das Häkchen bei "Programmstart nur am eingestellten Tag" gesetzt, so wird "YAM" 1 Tag vor einem Geburtstag beim Schließen von Bekuna gestartet.

Wird das Häkchen nicht gesetzt, so wird "YAM" auch am Geburtstag gestartet.

Sonstiges

Wird "Abgelaufene, kommende Ereignisse löschen" aktiviert, so werden automatisch alle Einträge aus der Liste der kommenden Ereignisse entfernt bzw. markiert, die bereits abgelaufen sind. Bei der Eingabe von neuen, kommenden Ereignissen, werden diese dann gelöscht.

Wird "Automatisch blättern" aktiviert, so werden, beim gleichzeitigen Auftreten von Meldungen, automatisch alle Meldungen durchgeblättert.

Wird "Tonmeldungen blättern" aktiviert, so wird beim Blättern zu jeder Meldung die dazugehörige Tonmeldung abgespielt.

Bei "Mondgrafik benutzen", wird statt der Balkenanzeige für die Mondphase, eine Mondgrafik angezeigt.

Speichern

Speichert alle Einstellungen.

Einstellungen, die das Hauptfenster betreffen, werden erst nach einem neuen Programmstart wirksam.

Benutzen

Übernimmt alle Einstellungen.

Einstellungen, die das Hauptfenster betreffen, müssen Gespeichert werden und sind erst nach einem neuen Programmstart wirksam.

Abbrechen

Schließt das Fenster ohne die geänderten Einstellungen zu Übernehmen.

1.18 Knöpfe

Schnellwahl-Knöpfe

Die Funktionen der Schnellwahl-Knöpfe:

"K" öffnet den Kalender (nur zur Information).

"F" zeigt die Feiertage für das aktuelle Jahr.

"A" Anzeige von kommenden Ereignissen.

"E" Eingabe von kommenden Ereignissen.

1.19 Zum Programm

Zum Programm

Sollte das Programmhauptfenster längere Zeit oder über Mitternacht geöffnet bleiben, so ist zu Beachten, dass nur die Uhrzeit aktualisiert wird. Alles andere wird erst nach einem erneuten Programmstart aktualisiert.

"Begrüßung" ist das Startprogramm für Bekuna.rexx.

Es kann beliebig oft kopiert werden und somit kann Bekuna, von mehreren Stellen aus gestartet werden.

Die beigefügte Mondgrafik benutzt 256 Farben. Auf Bildschirmen <64 Farben sieht sie nicht mehr schön aus.

Wer eigene Mondgrafiken benutzen möchte, sollte folgendes Beachten:

Die Mondgrafik muß aus 2 Streifen bestehen.

Zuerst einen Streifen erstellen von Schwarz bis Vollmond. Alle Einzelbilder müssen ohne Zwischenraum direkt aneinandergereiht werden.

Wenn ein Einzelbild 40x40 groß ist und der Streifen aus 17 Bildern besteht, so muss er eine Gesamtgröße von 680x40 haben.

Der Streifen wird gespeichert als "MondanimZ".

Nun den Streifen als Pinsel und ohne Transparenz in ein Zeichenprogramm laden, um 180 Grad drehen und als "MondanimA" speichern.

Am Programm-Anfang werden nun die Daten der eigenen Mondgrafik angegeben:

```
brate=17 /*Anzahl der Mondbilder (Bilder pro Streifen)*/  
mogrbr=40 /*Breite der einzelnen Mondbilder (in Bildpunkten)*/  
mogrhr=40 /*Höhe der einzelnen Mondbilder (in Bildpunkten)*/  
-----
```

Ich wünsche Euch viel Spaß mit diesem Programm und bin dankbar für Kritik, Fehlermeldungen, Verbesserungsvorschläge und Hinweise zum Programmieren.

Wer von Euch weis, wo ich eine Tags-Liste für Gadget-Interconnection herbekomme?

1.20 Dank

Mein Dank an:

- William Parker für AWNPIPE
- Jürgen Kohrmeyer für REXXTricks.library
- Thomas Richter für REXXMathLib.library

und alle die mir Fehlermeldungen und Vorschläge geschrieben haben.

1.21 Autor

Wer hat's gemacht?

Kuno Naumann

63739 Aschaffenburg

Schloßgasse 14

EMAIL:

kuno-n@freenet.de