

in

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> in		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 23, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	in	1
1.1	E-DEVELOPER 1.0	1
1.2	Zu den externen Tools...	1
1.3	Anleitung zum E-DEVELOPER	2
1.4	So kompiliert man einen Source...	2
1.5	Wie beginnen ich ein neues Projekt?	3
1.6	Das Toolsmenü	3
1.7	Das Projekt-Menü	4
1.8	Der Manager	5
1.9	Installation	7
1.10	Fehlerprotokoll...	8
1.11	Adresse für Updates ect...	9
1.12	Befehle des AREXX-PORT	9

Chapter 1

in

1.1 E-DEVELOPER 1.0

E-DEVELOPER Version 1.0 (pd)

Installation

Anleitung

Zu den externen Tools...

Adresse für Updates ect...

1.2 Zu den externen Tools...

E-DEVELOPER Version 1.0

Zum E-DEVELOPER werden noch 3 externe Tools mit "geliefert", hier eine kurze Beschreibung zu deren Funktion:

Projekt2LIST - Dieses Tool wandelt ALLE Projekte in der eprojects: Schublade in eine Projektliste, welche zum drucken oder wandeln in ASCII-Text gebraucht wird,

außerdem wird in einer der nächsten Versionen in die Projektverwaltung eine SCHNELL-AUSWAHL für Projekte eingebaut welche diese Liste unbedingt benötigt.

Dieses Programm erfüllt die selbe Funktion wie der Button >MAKELIST< in der Projektverwaltung.

- List2TXT - Dieses Tool wandelt die Liste (welche zuvor mit Projekt2LIST oder mit dem >MAKELIST<-Button in der Projektverwaltung erstellt wurde) in ein ASCII-TextFile, welches im Ram unter dem Namen E-DEV_PROJEKTE.txt wiedergefunden werden kann.
- ShowProjekt - Mit diesem Programm kann man in Projekte (NICHT IN DIE PROJEKTLISTE!) einsehen, aber keine Daten ändern.

Zurück zum Menü

1.3 Anleitung zum E-DEVELOPER

E-DEVELOPER Version 1.0

Der Anfang - Der Manager

So fängt man ein neues Projekt an...

So Compiliert man Sources unter E-DEVELOPER

Befehle des Arexx-Port

Zurück zum Menü

1.4 So compilert man einen Source...

E-DEVELOPER Version 1.0

Zuerst wählt man den Button COMPILIEREN (der mit dem EC drauf in der ersten Spalte...), worauf sich ein Fenster öffnet...
Nun kann man die Optionen für den Compiler festlegen, diese entsprechen GENAU den Optionen des E-Compilers, deshalb entnehmen Sie die Informationen dazu bitte Ihrer E-Dokumentation..

Normalerweise muß man hier aber NICHTS einstellen (alles so lassen wie es ist!), dann wird aus dem Source (falls dieser keine Fehler hat!) ein Ausführbares Programm...

Falls man den Debugger einsetzen möchte, muß man jedoch die Option DEBUG aktivieren, worauf der Source ERNEUT Compiliert werden muß...

Das COMPILER-Menü hat in der unteren Reihe noch 2 Buttons denen man große Aufmerksamkeit schenken sollte, man kann mit Ihnen nämlich in den Modulcache des Compilers einsehen, und dieses gegebenenfalls leeren (falls man z.B. Module erzeugt oder neuere Versionen hat!)

Zurück zum Menü

1.5 Wie beginnen ich ein neues Projek?

E-DEVELOPER Version 1.0

- Zuerst müssen Sie einen Namen für den SOURCE-CODE angeben, dieser kann schon existieren, dann wird dieser Source benutzt.
- Nun sollten Sie IHREN Namen bei Name des Autors angeben...
- Bei Anfängen an muß das Datum rein (Format: TT:MM:JJJJ z.B. 16.10.1995) Bei um: (:-) muß die Uhrzeit rein (in einer der nächsten Versionen macht E-DEV das automatisch...) Format: HH:MM
- Nun können Sie eine 200 zeichen lange Beschreibung angeben...
Wenn Sie nun mir >WEITER MIT PROJEKT< bestätigen haben Sie ein neues Projekt begonnen, sie sollten nun das Projekt mit >PROJEKT SICHERN<, der 2.Button in der 2. Spalte (2 auf eine Disk zeigende Pfeile!!) abspeichern.

Später können Sie die Daten des Projekts NACHTRÄGLICH editieren, indem Sie nochmal auf den PROJEKT-Button klicken und die Daten so wie eben eingeben...

ACHTUNG: Mit >PROJEKT VERWERFEN< löschen Sie das Projekt aus dem Speicher!!!
Falls Sie nicht gespeichert haben ist das Projekt UNWIEDERRUFLICH verlohren!!!

Zurück zum Menü

1.6 Das Toolsmenü

E-DEVELOPER Version 1.0

Im Prinzip ist das Toolsmenü nichts anderes als der Manager, man kann hier Programme auswählen oder ansteuern...

Buttons:

1. Button - SHOWMODULE (Der mit dem Textfenster und der LUPE)

Hiermit kann man sich den Inhalt eines Modules anzeigen lassen...

2. Button - TEXTANZEIGER (Der mit dem normalen Fenster drauf...)

Hiermit aktiviert man den Textanzeiger (entweder den INTERNEN oder den bei >EINSTELLUNGEN< angegebene Textviewer)

3. Button - PROJEKTLISTE GENERIEREN (Wieder die Liste...:-)

Hiermit generiert man eine Projektliste, welche als Quickreferenz für die Projektauswahl (kommt noch!) dient, damit kann man dann aus einem Requester die aktuellen Projekte auswählen.

4. Button - PROJEKTLISTE AUSDRUCKEN (der Drucker mit der Liste...)

Hiermit wird die Liste AUSFÜHRLICH ausgedruckt.
ACHTUNG!!! E-DEV wird während des Druckvorgangs blockiert!!

5. Button - BACKUP (Festplatte mit dem auf eine Disk zeigenden Pfeil)

Hiermit wird ein BackUP veranlaßt, es werden ALLE Projekte und dazugehörigen Sources auf ein anderes Medium (vorzugsweise Diskette...) gespeichert.

6. Button NOCH UNBELEGT...

Zurück zum Menü

1.7 Das Projekt-Menü

E-DEVELOPER Version 1.0

Im Prinzip ist das Projekt-Menü nichts anderes als der Manager, man kann hier Programme auswählen oder ansteuern...

Buttons:

1. Button - PROJEKT ÄNDERN / NEU (großes P)

Hiermit beginnt man ein neues Projekt oder man kann hier die Daten eines bereits existierenden Projektes ansehen / ändern.

Siehe auch

Neues Projekt

2. Button - PROJEKT LADEN (Zwei von der Disk wegzeigende Pfeile ←)

Hiermit kann man ein vorher abgespeichertes Projekt wieder einladen.

3. Button - PROJEKT SPEICHERN (Zwei auf die Disk zeigende Pfeile)

Hiermit speichert man die bei >PROJEKT ÄNDERN / NEU< getätigten Einstellungen ab.

4. Button - QUICK-PROJEKT-REFERENZ (Der Kreis mit den 2 Pfeilen...)

Hiermit kann man sehr schnell und sehr bequem ein Projekt auswählen, dieses wird dann SOFORT in den Speicher geladen, allerdings benötigt man hierfür eine PROJEKTLISTE

.

5. Button - EXECUTE (Das Shellfenster mit EXE drin)

Hiermit kann man ein zuvor kompiliertes Programm ausführen lassen.

6. Button - DOKUMENTATION (Das fenster mit dem text und dem Stift drin!)

Hiermit öffnet sich eine GUI wo man dann eine ASCII oder eine GUIDE-Dokumentation, sowie eine History (nur in der PRO-Version) editieren kann und ein NoteBook aufrufen kann

Zurück zum Menü

1.8 Der Manager

E-DEVELOPER Version 1.0

Vom Manager aus werden ALLE aktivitäten gesteuert, er ist der Wichtigste Teil des E-DEVELOPERS.

Erklärung der Buttons:

Erste Spalte:

1. Button -

PROJEKT MENÜ

(mit einem großen P darauf)

Hiermit öffnet man das Projekt-Menü, in diesem Menü finden Sie alles, was man braucht um Projekte zu speichern, zu laden, verändern oder ähnliches...

2. Button - ICONOFY (mit den Worten EDEV und Iconofy drauf)

Hiermit geht der E-DEVELOPER in den Iconifizierte Zustand (er schließt den Schirm und öffnet ein Icon auf der Workbench, wenn man nun dieses Icon 2 mal anklick (Doubleklick), dann öffnet der E-DEV sich wieder und das Icon auf der WB wird wieder entfernt)

3. Button - EINSTELLUNGEN (Mit 2 Fragezeichen drauf)

Hier tätigen Sie die wichtigsten Einstellungen, so wie bei der

INSTALLATION
schon kurz beschrieben

4. Button - NEUE SHELL (mit einem CLI/SHELL-Fenster darauf)

Hiermit öffnen Sie eine neue Shell auf dem Screen von E-DEV...
ACHTUNG!!! Es müssen alle Shell und Cli-Fenster geschlossen sein, bevor man den E-DEV verlassen sollte!

5. Button - COMPILIEREN (mit den Buchstaben EC darauf)

Hiermit steuert man den E-Compiler, hier kann man alle wichtigen OPTIONEN und Einstellungen tätigen...
Näheres finden Sie unter
Compilieren

6. Button - GUICREATOR (der Button mit dem Puzzle drauf)

Hier können Sie den bei Einstellungen eingetragenen Oberflächen-Generator aufrufen...

2. Spalte

1. Button - TOOLSMENÜ (der Button mit den vielen sachen drauf :-))

Hiermit aktivieren Sie das
Toolsmenü
2. Button - FREI (Das leere Feld)

Dieser Button ist für spätere Erweiterungen vorgesehen (in den nächsten 2-3 Versionen wird dieser Button wieder eine Funktion besitzen...

3. Button - ONLINEHILFE (der Button mit der taste drauf...)

Hiermit aktivieren Sie die Online-Hilfe, oder falls diese schon aktiviert ist schalten Sie diese wieder ab.

4. Button - EDITOR (Der Button mit dem Fenster drauf...)

Hiermit rufen Sie den Editor auf, Sie können dann den bei >PROJEKT NEU/ÄNDERN< angegebenen Source editieren.

5. Button - DEBUGGER (Der Chip mit dem Ausrufezeichen)

Hiermit aktivieren Sie den Debugger, sie müssen aber zuvor den Source mit der Option >DEBUG< und gegebenenfalls noch mit der Option >LINEDEBUG<

Compiliert
haben.

6. Button - BUILDER (Der mit dem Hammer und dem Schraubenschlüssel)

Hiermit aktivieren Sie den Buidler.
Näheres entnehmen Sie bitte DESSEN Anleitung (liegt dem Amiga-E Paket bei!)

Zurück zum Menü

1.9 Installation

E-DEVELOPER Version 1.0

1. Zum installieren betätigen Sie einfach das Icon des Installers (einfach 2 mal anklicken) und folgen dann den Anweisungen im Installations-Fenster.
2. Nun muß man nur noch in E-DEV selbst einige Einstellungen machen:
 - E-DEV durch einen Doppelklick starten...
 - Auf den Prefs-Button gehen (der mit den 2 Fragezeichen)
 - Das Checkgadget für den Externen Editor aktivieren (Da der interne Editor von E-DEV ja noch nicht nutzbar ist muß man einen Externen benutzen...)
 - Nun bei NAME: (hinter dem Checkgadget des Editors) den Namen Ihres bevorzugten Editors eintragen. (geprüft wurden: CygnusED 3.5, GoldED 3.x, Frexx-Ed, MegaED und der Standart WB-Editor...)
 - Die Felder für den externen Debugger frei lassen, da wir normalerweise den Standart E-Debugger benutzen...
 - Bei externer Textviewer können Sie nun wählen, ob sie den Internen Textviewer (geht zwar, hat aber KEINE Sonderfunktionen!!) oder einen Externen Textviewer benutzen möchten (getestet wurden: MOST und MUCHMORE) Falls ja, aktivieren Sie das Check-Gadget und tragen den Namen des Textanzeigers ein.
 - Bei Pfad/Name des Guicreators tragen Sie Ihren bevorzugten Oberflächengenerator ein (Pfad und name, z.B.

>work:gadtoolsbox/gadtoolsbox< für den GadTools-Box-Creator, natürlich müssen Sie den Pfad auf Ihre Konfiguration abstimmen...)
 - Das Feld ARGS bleibt vorerst leer!!

Nun sollten Sie noch die Suchpfade einstellen, hierfür müssen Sie den Button >SEITE 2< anwählen, worauf sich einen NEUE GUI öffnet, Hier sollten sie die angegebenen Pfade einstellen.

Das wars eigentlich, doch für Anfänger würde ich empfehlen das Checkgadget >Ausführliche Hilfe ausgeben?< zu aktivieren, Sie erhalten dann eine Kurze beschreibung zu den einzelnen Buttons im Manager, um diese zu aktivieren gehen sie im Manager auf den HELP-Button (das 1. Checkgadget von oben)

Die Buttons >ZEICHENSATZ EINSTELLEN< und >BILDSCHIRMFARBEN ÄNDERN< sind nur teilweise mit Funktionen belegt.
 Zwischen diesen Buttons sehen Sie einige Zahlen, welche die Konfiguration Ihres Amigas anzeigen:

xx-yyyyy/zzzzz

Wobei xx für die KickstartVersion steht
 (36=1.3 / 37=2.04 / 38=2.1 / 39=3.0 / 40=3.1)
 yyyyy gibt den Hauptprozessor an (kann 68000 bis 68040 sein...)
 zzzzz gibt den Coprozessor an (0= kein Koprozessor, sonst:
 68881, 68882, 68851, 68040 für den internen des 68040)

Die Installation ist hiermit beendet!

Zurück zum Menü

1.10 Fehlerprotokoll...

E-DEVELOPER Fehlerprotokoll

Version von E-DEV: ____ BETA : nein
 Ja, Beta-Version _____

Art des Fehlers:

GURU : Nummer: _____
 Absturtz OHNE GURU!
 Funktion geht nicht richtig...
 Sonstiges...

Fehlerbeschreibung (wann ist der Fehler aufgetreten, was wurde getan ect...)

[] Enforcer-HIT (Textausgaben vom Enforcer liegen bei) Enf.Version: __. __

Zurück zum Menü

<Adresse>

1.11 Adresse für Updates ect...

E-DEVELOPER Version 1.0

Updates + Registrierungen:

SUPPORTBOX:	SCHNEE-3.pfalz.de +49(0)-7274 8546 STARBASE.inka.de +49(0)-6347 ?????? bis...	(Bis 01.01.1996) V.34 + V.FC + V.32bis... (Ab 01.01.1996) ISDN + V.34 + V.FC + V.32 ←
E-Mail:	agent_orange@schnee-3.pfalz.de agent_orange@starbase.inka.de	(Bis 01.01.1996) (Ab 01.01.1996) :-)
Snail-Mail:	-> FRONTIER - Softwareentwicklung <- Grundler Mathias Am Hofgraben 2 67378 Zeiskam in der Pfalz -> GERMANY <=-	

ACHTUNG:

Ich übernehme keine Haftung gegenüber Schäden und Datenverlußt, welche durch ein Programm von mir oder durch auswirkungen eines Programmes von mir entstehen / entstanden sind.

Zurück zum Menü

1.12 Befehle des ARexx-Port

E-DEVELOPER Version 1.0

ARexx-Befehle:

QUIT	Beendet den E-DEVELOPER
ICONOFY	Iconifiziert den E-DEVELOPER

MAKELIST	Generiert eine Projektliste
LIST2TXT	Generiert einen ASCII-Text mit den wichtigsten Projekt-Daten
SAVEPREFS	Speichert die Einstellungen ab (fest)
USEPREFS	Speichert die Einstellungen ab (bis zum Reset)
LOADCURRPREFS	Läd die AKTUELLEN Preferences ein

Beispiele:

Es liegen zur Zeit 4 Beispiele im Rexx-Verzeichnis bei (Iconofy, Projektliste generieren, Liste in ASCII-Wandeln und Beenden per ARexx...)
