

Default

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Default	
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>
WRITTEN BY		January 18, 2023
<i>SIGNATURE</i>		

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Default	1
1.1	Archie	1
1.2	Was ist Archie?	1
1.3	Installation	2
1.4	Bedienung	2
1.5	Erstellen	2
1.6	Laden	3
1.7	Eingeben	3
1.8	Ändern	4
1.9	Suchen	4
1.10	Speichern	4
1.11	Beenden	5
1.12	Geschichtliches	5
1.13	Rechtliches	6
1.14	Credits	7
1.15	Ich 8-)	7

Chapter 1

Default

1.1 Archie

```
                Archie - Das Zeitschriften-Archiv
                - FREeware -
(c) 1996 by PDS Peters Daten-Systeme
```

1. Was ist Archie?
2. Installation
3. Bedienung
4. Geschichtliches
5. Rechtliches
6. Credits
7. Der Autor

1.2 Was ist Archie?

1. Was ist Archie?

Archie ist eine Datenbank, mit der die Inhaltsverzeichnisse von Zeitschriften archiviert werden können, um in den Artikeltiteln nach verschiedenen Rubriken getrennt nach Begriffen

suchen
zu

können.

Nach der

Eingabe

der Inhaltsverzeichnisse lassen sich so gesuchte Artikel zu bestimmten Themen schnell finden

1.3 Installation

2. Installation

Archie wurde in ARexx geschrieben und benutzt die ReqTools- und RexxReqTools-Libraries, die im Verzeichnis LIBS/ der Distribution untergebracht sind. Weiterhin befinden sich dort die ARexxport.library
Außerdem benutzt es VARexx, daß sich im Verzeichnis VARexx/ befindet.

Zum Installieren ist die Schublade mit dem Namen "Archie" einfach per Drag & Drop auf der Workbench in das gewünschte Verzeichnis zu kopieren.

Archie sollte nach einem Doppelklick auf das Icon mit dem Namen "Archie.rexx" sofort laufen.

1.4 Bedienung

3. Bedienung

Nachdem das Programm durch einen Doppelklick auf sein Icon gestartet wurde, muß eine Archivdatei ausgewählt werden:

3.1

Erstellen einer neuen Archivdatei

3.2

Laden einer Archivdatei

Danach kann man eine von den folgenden, durch entsprechenden Schalter angebotene Funktionen wählen:

3.3

Eingeben von Daten

3.4

Ändern von Daten

3.5

Suchen nach Einträgen

3.6

Speichern der Archivdatei

3.7

Beenden des Programmes

1.5 Erstellen

3.1 Erstellen einer Archivdatei

Zum Erstellen einer Archivdatei genügt es, im Hauptfenster das Symbol rechts neben dem Feld "Archiv" anzuklicken.

Im daraufhin erscheinenden Dateirequester sind Pfad und Namen der Datei einzugeben und der "Laden"-Schalter zu betätigen.

Wenn diese Datei nicht existiert, wird sie neu angelegt.

Nun müssen noch die Rubriken, denen die Artikel später zugeordnet werden sollen, eingegeben werden.

Dazu erscheint ein Eingabefenster, in dem man durch Auswahl des Schalters "Neu" neue Rubrikenamen eingeben kann.

Es MUß mindestens eine Rubrik eingegeben werden. Da die Rubriken später nicht mehr geändert werden können, empfiehlt es sich, hier genau zu überlegen, in welche Kategorien man die einzelnen Artikel aufteilen will.

Außerdem empfehle ich, immer eine Rubrik mit dem Namen "Sonstiges" oder so anzulegen, in der man die nicht anderweitig zuzuordnenden Artikel aufnimmt.

(Diese Rubrik wächst immer am schnellsten 8-))

Nachdem man alle Rubriken erstellt und mit den "/\" und "\/" Schaltern sortiert hat, gelangt man mit dem "Okay"-Schalter zurück ins Hauptfenster, wo man noch eine Information zur Datei im Feld "Info" eintragen kann. (muß nicht sein)

1.6 Laden

3.2 Laden einer Archivdatei

Zum Laden einer existierenden Datei ist das Symbol rechts neben dem Feld "Archiv" im Hauptfenster anzuwählen.

Daraufhin öffnet sich ein Dateirequester, in dem eine Archivdatei ausgewählt werden kann.

1.7 Eingeben

3.3 Eingeben von Daten

Zum Eingeben eines Inhaltsverzeichnisses ist im Hauptfenster der Schalter "Eingeben" anzuwählen.

Daraufhin öffnet sich ein Eingabefenster.

Im Eingabefenster werden die erforderlichen Daten des Artikels in die Textfelder eingetragen und eine passende Rubrik gewählt.

Wenn man alle Daten eingetragen hat, wird der Datensatz durch Betätigung des "Okay"-Schalters in die Datei übernommen, und der

nächste Datensatz kann eingegeben werden.

ACHTUNG: Das Programm übernimmt auch leere Eingabefelder

Nach der Eingabe gelangt man mit dem "Eingabe-Ende"-Schalter zurück in das Hauptfenster.

1.8 Ändern

3.4 Ändern von Daten

Hierzu dient der "Editieren"-Schalter im Hauptfenster. Nach seiner Betätigung öffnet sich ein entsprechendes Fenster, in dem man die bereits eingegebenen Datensätze (durch ihre Nummer, oben rechts, oder durch die "+" und "-" Schalter unten) auswählen und ändern kann.

Die Änderungen werden erst übernommen, wenn der "Okay"-Schalter betätigt wird.

1.9 Suchen

3.5 Suchen nach Einträgen

Um das Suchfenster zu aktivieren, ist der "Suchen"-Schalter im Hauptfenster anzuwählen.

Im Suchfenster können im oberen Teil die Suchkriterien eingegeben werden.

Ein "*" ist keine Wildcard, sondern steht für "Alle Einträge", wenn er nicht mit anderen Zeichen zusammen eingegeben wird.

In Verbindung mit anderen Zeichen bedeutet ein "*" soviel wie "*" (das Pattern-Matching funktioniert nämlich noch nicht :)

Um die Suche zu starten, ist der Schalter "Suchen" zu betätigen.

In der unteren Fensterhälfte erscheinen dann Informationen zu den gefundenen Einträgen.

Mit den "+" und "-" Schaltern und über die "Aktuell"-Nummer kann man einen der gefundenen Datensätze auswählen.

Mit dem "Vergessen"-Schalter kann man entweder den aktuellen oder alle gefundenen Datensätze aus der Gefunden-Liste streichen.

Mit dem "Drucken"-Schalter kann man den aktuellen oder alle gefundenen Datensätze ausdrucken, und mit dem "Speichern"-Schalter kann man den aktuellen oder alle gefundenen Datensätze als ASCII-Datei abspeichern.

1.10 Speichern

3.6 Speichern der Archivdatei

Nach der Betätigung des "Speichern"-Schalters wird die Archivdatei unter ihrem bisherigen Namen automatisch abgespeichert. Die alte Version wird in <Datei>.BAK umbenannt und bleibt somit erhalten.

1.11 Beenden

3.7 Beenden des Programmes

Im Gegensatz zu allen anderen Funktionen gestaltet sich das Beenden von Archie doch wesentlich umständlicher:

Nach dem
Speichern
der Datei kann das Programm mit der Tastenkombination

[Ctrl] - [Amiga rechts] - [Amiga links]

schnell und gründlich verlassen werden.

Für alle, die es nicht schätzen, ein Programm per RESET :-) verlassen zu müssen, habe ich den "Quit"-Schalter im Hauptfenster installiert.

1.12 Geschichtliches

4. Geschichtliches

Als hauptberuflicher Sammler von Gebrauchtwagen älteren Baujahres (Audi 100 Coupé S und Limousine, NSU Ro 80, DKW 3=6) und nebenberuflicher Maschinenbaustudent an der TU Braunschweig drohte ich

in einem Berg von Zeitschriften (Computer, Oldtimer etc.) zu er-

sticken.

Um aber mal schnell Informationen zu einem bestimmten Fahrzeug auffinden zu können, wollte ich die Inhaltsverzeichnisse der Zeitschriften in irgendeine Datenbank füttern.

Dies hatte jedoch einen Nachteil: entweder war die Bedienung zu kompliziert, mein Rechner nicht schnell genug, oder das Programm war Shareware und speicherte die Daten nicht (und ich merkte es erst NACH dem Eingeben eines größeren Datenbestandes)

Die Lösung hies also selbermachen, und da ich zwar des Programmierens im Allgemeinen mächtig bin, aber nicht die Zeit besitze,

um z.B. die Rom-Kernel-Manuals auswendig zu lernen, sollte es eine Programmiersprache sein, die jeder hat, die leicht zu benutzen ist und die die GUI-Programmierung ohne kryptische Befehle erlaubt.

Daher entschied ich mich für die Kombination

ARexx	(c) Commodore Business Machines (r.i.p.)
GadToolsBox	(c) Jan van den Baard
ReqTools.library	(c) Nico Francois
RexxReqTools.library	(c) Rafael d'Halleweyn
VArexx	(c) Andrew Cook

mit der Archie an einem langweiligen Samstagnachmittag (Anke hat nicht angerufen...) zusammengeschustert wurde.

Hier jetzt die eigentliche Programm-History:

Archie v1.2 10.03.96

- Fehler beim löschen von Einträgen und beim "vergessen" von gefundenen Einträgen behoben
- Installation jetzt mit Drag & Drop

Archie v1.1 01.03.96

- jetzt arbeitet auch der Version-Befehl im Shell richtig
- die Slider im Editieren- und Suchen-Fenster funktionieren
- die interne Umwandlung von Strings in Integer-Variablen und umgekehrt wurde (entscheidend) verbessert

Archie v1.0

- erste öffentliche Version

1.13 Rechtliches

5. Rechtliches

Archie ist Freeware.

Dies bedeutet, daß eine Weitergabe erlaubt und erwünscht ist, solange dafür keine weiteren Kosten als die Kopier- bzw. Herstellungs- und Benutzungskosten für die Verbreitung verlangt werden.

Trotzdem freue ich mich über JEDE Aufmerksamkeit, die mir als Dank für meine Mühe zuteil wird.

(Ich suche noch einen Porsche 911 Carrera 3.0 :-)

Ich erlaube die Modifikation des Programmes für persönlichen Gebrauch, modifizierte Versionen von Archie sollten aber NICHT weitergegeben werden.

Weiterhin übernehme ich KEINERLEI Verantwortung für die Funktion oder Nichtfunktion des Programmes. Jegliche Haftung für Schäden, die durch die Benutzung meines Programmes entstehen, wird ABGELEHNT !

ANDERS GESAGT: DIE BENUTZUNG ERFOLGT AUF EIGENE GEFAHR UNTER
AUSSCHLUß JEDLICHER GARANTIEN ODER ZUSAGEN!

1.14 Credits

6. Credits

DIE ENTWICKLUNG DIESES PROGRAMMES HAT NICHT VIEL ZEIT UND
ARBEIT GEKOSTET, ABER OHNE EUCH WÄRE ES NICHT GEGANGEN.

Danke an:

AMIGA Inc.

- für einen Rechner, der nicht totzukriegen ist

Andrew Cook

- für VARExx, ohne daß es Archie nie gegeben hätte

Commodore

- für eine gelungene Selbstmordinszenierung

Dreieinhalb Hard- und Software (Braunschweig)

- für die Geduld bei Fragen nach der neuesten Aminet-CD

Dominik

- du machst doch das Betatesting?

Escom bzw. Amiga Technologies

- für den netten Versuch...

Jan van den Baard

- für die GadToolsBox

Nico Francois

- für seine ReqTools.library

Rafael d'Halleweyn

- dafür, daß er die ReqTools.library für ARExx zugänglich machte

1.15 Ich 8-)

7. Der Autor

Archie entstand nach exakt 16 h 34 min fruchtbarer Arbeit
am Sonntag, den 25.01.1996, morgens um 04:22 Uhr

Der gestreßte Schöpfer ist

Peter Habermehl
Schlippental 35
36251 Bad Hersfeld

eMail P.Habermehl@TU-BS.DE (für die nächsten 16 Semester)

Support the freeware idea - why to pay for something that does not do what you wanted it for ;-)