

AM_MUI

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> AM_MUI		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 24, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	AM_MUI	1
1.1	AddressManager for MUI.guide	1
1.2	WICHTIG!	1
1.3	WAS IST ADDRESSMANAGER FOR MUI?	2
1.4	INSTALLATION	2
1.5	ARBEITEN MIT DEM ADDRESSMANAGER FOR MUI	3
1.6	ALLGEMEINES	4
1.7	STARTEN DES PROGRAMMS	4
1.8	KONFIGURIEREN	4
1.9	MUI-Prefs	5
1.10	Workbench Voreinsteller	5
1.11	Tooltypes	5
1.12	Interne Prefs	5
1.13	Editieren von Daten	7
1.14	Laden,Speichern,Drucken etc.	7
1.15	Die Suchfunktion	7
1.16	GESCHICHTE	8
1.17	PLÄNE FÜR DIE ZUKUNFT	8
1.18	CREDITS	8

Chapter 1

AM_MUI

1.1 AddressManager for MUI.guide

ADDRESSMANAGER FOR MUI 1.3 DOKUMENTATION

WICHTIG!

WAS IST ADDRESSMANAGER FOR MUI?

INSTALLATION

ARBEITEN MIT DEM ADDRESSMANAGER FOR MUI

ALLGEMEINES

STARTEN

KONFIGURIEREN

EDITIEREN VON DATEN

LADEN, SPEICHERN, DRUCKEN ETC.

DIE SUCHFUNKTION

GESCHICHTE

PLÄNE FÜR DIE ZUKUNFT

CREDITS

©1994 Michael Schikora

1.2 WICHTIG!

- AddressManager for MUI und die dazugehörigen Dateien dürfen weiterkopiert werden, solange sie unverändert sind. Alle Änderungen an den Dateien vom Autor genehmigt werden.

- Das Programm darf kostenlos kopiert und benutzt werden.
Wer will kann mir Geld/Geschenke oder Briefe/Postkarten schicken, um mir zu zeigen, daß sich die Entwicklung und Veröffentlichung von PD-Software lohnt, und mich zur Weiterentwicklung des Programm zu ermutigen.
- Komerzieller Gebrauch oder Vertrieb ohne Genehmigung des Autors ist nicht erlaubt!
- Das Programm darf in Public-Domain Sammlungen aufgenommen werden und in Mailboxen abgelegt werden, solange alle dazugehörigen Dateien unverändert mitvertrieben werden.
- Das Programm und die dazugehörigen Dateien wurden sorgfältig entwickelt und getestet, sie sollten also keine Probleme verursachen. Trotzdem :
ES WIRD KEINE HAFTUNG FÜR MÖGLICHE SCHÄDEN, DIE DURCH DEN GEBRAUCH DES PROGRAMMS ENTSTEHEN ÜBERNOMMEN! DER AUTOR ÜBERNIMMT KEINE VERANTWORTUNG FÜR SCHÄDEN AN IHRER HARD- ODER SOFTWARE!

1.3 WAS IST ADDRESSMANAGER FOR MUI?

AddressManager ist ein Programm welches zur Verwaltung von Adressen, Telefonnummern, Geburtstagen etc. von Personen, Firmen etc. dient.

AddressManager for MUI zeichnet sich gegenüber anderen ähnlichen Produkten vor allem durch den Gebrauch des Magic User Interface von Stefan Stuntz aus. Diese tolle Benutzeroberfläche ermöglicht es dem Benutzer die Applikation weitgehend frei zu konfigurieren.

Wer ein professionelles, flexibles Datenbanksystem sucht, sollte ruhig weiter suchen, denn so etwas ist AddressManager nicht. Trotzdem hat AddressManager viele Vorteile für Leute die einfach die Daten über ihre Verwandte, Freunde, Feinde, Geschäftspartner, Haustiere etc. verwalten wollen:

- AddressManager ist einfach und übersichtlich. Alle Funktionen können in wenigen Minuten erlernt werden.
- AddressManager for MUI benutzt MUI und deshalb ist seine Benutzeroberfläche frei konfigurierbar
- AddressManager for MUI besitzt:
 - Online-Hilfe
 - Commodity-Unterstützung
 - AppIcons und AppWindows
 - Wahlweise Reqtools oder Asl-Requester
 - ab WB 2.1 kann man ihn dank der Locale.library wahlweise in Englisch oder Deutsch benutzen.
- AddressManager ist PD. Sie können ihn legal kopieren und benutzen. Die "Belohnung" des Autors für seine Arbeit ist völlig freiwillig. (Mehr darüber im Kapitel CREDITS)

1.4 INSTALLATION

Um mit AddressManager for MUI arbeiten zu können, brauchen Sie einen AMIGA mit Kickstart und Workbench 2.0 oder höher. Da das Programm nur mit MUI arbeiten kann, muß MUI 2.0 oder höher bereits auf Ihrer System-Disk installiert sein.

Wenn Sie kein MUI besitzen können Sie:

- sich MUI besorgen. Mehr darüber finden Sie in der Datei ReadMe.MUI
- sich AddressManager 2.2 besorgen. Dieses Programm hat fast die gleichen Funktionen und kommt ohne MUI aus. Dafür müssen Sie auf einiges verzichten, wenn es um die Benutzer-Oberfläche geht, so z.B. Online-Hilfe oder Font-Anpassung.

AddressManager for MUI unterstützt optional die Reqtools.library (v38 oder höher).

Wenn Sie denn Commodore-INSTALLER besitzen finden Sie in der Schublade INSTALL einen Script (in Deutsch und Englisch), der die ganze Arbeit für Sie erledigen kann.

Ansonsten müssen Sie folgendes tun:

AddressManager for MUI und die DOCS können in einem beliebigen Verzeichnis untergebracht werden.

Wenn Sie WB2.1 oder höher besitzen können Sie AddressManager auch in Deutsch benutzen. Dazu sollten Sie die Datei

```
Catalogs/deutsch/am_mui.catalog
```

ins Verzeichnis

```
LOCALE:catalogs/deutsch kopieren.
```

Wenn Sie die Amigaguide.library installiert haben, können Sie die Online-Help Funktion des Programms benutzen. Dazu müssen Sie die Datei

```
Help/xxx/AM_Mui.help
```

ins Verzeichnis

```
Help:xxx
```

kopieren.

XXX steht dabei für die Sprache in der Sie AddressManager for MUI benutzen. (English oder Deutsch)

1.5 ARBEITEN MIT DEM ADDRESSMANAGER FOR MUI

ALLGEMEINES

STARTEN

KONFIGURIEREN

EDITIEREN VON DATEN

LADEN, SPEICHERN, DRUCKEN ETC.

DIE SUCHFUNKTION

1.6 ALLGEMEINES

Wenn Sie in dem Hauptfenster von AddressManager for MUI arbeiten, so steht Ihnen (vorausgesetzt Sie haben die Amigaguide.library in Ihrem System, und Sie haben die Datei Am_Mui.help in der entsprechenden Sprache ins HELP: Verzeichnis kopiert) eine sehr leistungsfähige Hilfsfunktion zur Verfügung. Wenn Sie Informationen zu einem bestimmten Gadget brauchen, bringen Sie einfach den Maus-Pfeil über dieses Gadget und drücken die HELP-Taste. Es erscheint ein neues Fenster mit Erläuterungen, und möglicherweise auch Querverweisen zu anderen Gadgets. Sind Sie mit dem Lesen fertig, schließen Sie einfach dieses Fenster um mit AddressManager weiter zu arbeiten.

AddressManager for MUI ist ein Commodity. Sie können es mit dem Programm EXCHANGE steuern.

Das Hauptfenster von AddressManager for MUI ist ein AppWindow. Sie können Dateien über dem Fenster loslassen, sie werden dann automatisch erkannt (ob es Daten, Parameter oder Einstellungen) und an der entsprechenden Stelle geladen. Das gleiche gilt für das AppIcon (nur im iconifiziertem Zustand). Als Appicon wird benutzt:

1. env:AMM_AppIcon.info, oder wenn nicht vorhanden
2. Am_Muil.3.info, oder wenn nicht vorhanden
3. DEFAULT

1.7 STARTEN DES PROGRAMMS

- von der Workbench:

Das Programm wird einfach mit einem Doppelklick gestartet. Das Programm akzeptiert auch Argumente, d.h Sie können das Icon des AddressManagers anklicken, SHIFT gedrückt halten und nun das Icon einer vorher gespeicherten Datei doppelklicken um zu erreichen, daß das Programm nach dem Start direkt diese Datei ladet.

- von der Shell:

```
AM_Muil.3 [BeispielDatei]
```

Auch hier können Sie ein Argument übergeben, um zu erreichen, daß das Programm eine Datei direkt nach dem Start automatisch ladet.

1.8 KONFIGURIEREN

Es gibt mehrere Wege AddressManager for MUI zu konfigurieren:

MUI-Prefs

Workbench-Voreinsteller

Tooltypes

Interne Prefs

1.9 MUI-Prefs

Mit diesem Programm, welches ein Bestandteil des MUI-Pakets ist können Sie die Benutzeroberfläche jeder MUI-Applikation, also auch die von AddressManager for MUI frei konfigurieren. Hier können Sie bestimmen welche Schriftarten verwendet werden, wie die Rahmen der einzelnen Gadgets aussehen sollen etc.

1.10 Workbench Voreinsteller

AddressManager for MUI übernimmt viele Einstellungen der Workbench, z.B die Printer-Prefs oder die Locale-Prefs.

1.11 Tooltypes

Wenn Sie das Icon von AddressManager for MUI einmal anklicken, und dann den Menüpunkt INFORMATIONEN aus dem PIKTOGRAM-Menü der Workbench auswählen, erscheint ein Fenster, in dem Sie u.A. die Tooltypes ("Merkmale") des Programms einstellen können. Neben Standard-Tooltypes wie z.B DONOTWAIT unterstützt AddressManager for MUI 2 eigene Tooltypes:

- ASL_FILEREQ zwingt das Programm den Filerequester der Asl.library zu verwenden. Ist dieses Tooltype nicht gesetzt, so wird AddressManager for MUI Asl nur dann verwenden, wenn die Reqtools.library nicht vorhanden ist.
- STD_MSGREQ zwingt das Programm EasyRequest der Intuition.library zum Anzeigen von Meldungen zu verwenden. Sonst wird wenn möglich die Reqtools.library verwendet.

1.12 Interne Prefs

Diese Einstellungen können auf der EINSTELLUNGEN-Seite im Fenster von AddressManager for MUI konfiguriert werden. Wenn Sie mit den Einstellungen zufrieden sind, können Sie mit dem Gadget BENUTZEN dem Programm mitteilen sie zu übernehmen. Die Einstellungen bleiben dann bis zu einem Neustart des Systems erhalten. Sollen die Einstellungen auch nach einem Neustart verfügbar sein, so müssen Sie sie mit dem SPEICHERN-Gadget bestätigen.

Wenn Sie mehrere verschiedene Einstellungen speichern wollen, können Sie sie

mit dem Gadget SPEICHERN ALS sichern, und mit dem Gadget LADEN wiederherstellen. Auch geladene Einstellungen müssen mit BENUTZEN oder SPEICHERN aktiviert werden. Mit SPEICHERN ALS gespeicherte Einstellungen werden nicht automatisch vom Programm übernommen. Sollte Sie bestimmte Änderungen wieder rückgängig machen wollen, können Sie es mit dem Gadget RÜCKSETZEN tun. Diese Funktion bringt die Einstellungen wieder auf den gleichen Stand, in dem Sie waren, als Sie zuletzt BENUTZEN oder SPEICHERN gedrückt haben.

Nun zu den eigentlichen Voreinstellungen:

- in dem Teil VERZEICHNIS können Sie das Arbeitsverzeichnis des Programms festlegen
- in dem Teil WAS DRUCKEN können Sie die Parameter für einzelne Elemente eines Datensatzes, d.h. NACHNAME, VORNAME, GEBURTSTAG etc. festlegen. Mit dem obersten Cycle-Gadget wählen Sie dabei, welches Element konfiguriert werden soll. Mit dem nächsten Gadget können Sie festlegen ob dieses Element überhaupt gedruckt wird, und wenn ja ob fett oder normal. Das nächste Gadget bestimmt (nur im HORIZONTAL-Modus) ob das aktivierte Element vom nächsten durch " " (NICHT TRENNEN) oder durch " | " (TRENNEN) getrennt werden soll. ZEICHEN (nur bei aktiviertem HORIZONTAL) bestimmt wieviele Zeichen einer Zeile dem Element zugeteilt werden. Dabei kann die Summe aller Elemente und der Zeichen die sie trennen nicht größer werden als die Zeilenlänge des Druckers (diese können Sie mit dem PRINTER-Voreinsteller ändern)

BEISPIEL:

Ihre PRINTER-Einstellungen sehen so aus:

Pica (10cpi)

Linker Rand : 2

Rechter Rand: 78

Es bleiben also 76 Spalten für den eigentlichen Ausdruck übrig.

Nachname	Vorname	Straße	Ort	Telefon
Xxxx	Xxxxx	Xxxxx Xxx x	XXXXX XXXXXX	XXXX/XXXXXX
Yyyyyyy	Yyyyyy	YYYY Yyy y	YYYYY Yyyyyyyy	YYYYY/YYY
10	10	^ 20	15	^ 12
		Trennung	Trennung	

Um den obigen Ausdruck zu erreichen sollten Sie das NICHT DRUCKEN GEBURTSTAG, LAND und SONSTIGES wählen. Für ZEICHEN sollten Sie folgende Werte einsetzen:

Nachname: 10

Vorname: 10

Straße: 20

Ort: 15

Telefon: 12

Zusätzlich sollte bei VORNAME und ORT TRENNUNG aktiviert sein.

HORIZONTAL bestimmt ob die Elemente unter- oder nebeneinander gedruckt werden. NACHNAME ZUERST bewirkt, daß der Nachname vor dem Vornamen gedruckt wird. VORSPANN entscheidet ob jede Zeile bzw. Spalte mit NAME:, TELEFON: etc. anfängt.

Das NUR VORHANDENE EINTRÄGE DRUCKEN-Gadget verhindert, daß leere Zeilen wie

Sonstiges:

gedruckt werden. (nur im VERTIKAL-Modus)

1.13 Editieren von Daten

- Hinzufügen: Die Daten einer Person werden in den String-Gadgets auf der EDITIEREN-Seite eingegeben. Sind Sie mit den Eingaben fertig, drücken Sie einfach das NEUE PERSON Gadget. Die Person wird nun der Liste hinzugefügt und der Vor- und Nachname sind im Listview-Gadget zu sehen
- Anzeigen: Person einfach im Listview-Gadget anklicken
- Ändern: Person in der Liste anklicken. Dann ändern Sie die Daten in den String-Gadgets, und wenn Sie fertig sind, drücken Sie einfach das ÜBERNEHMEN Gadget.
- Löschen: Selektieren Sie eine oder mehrere Personen, die gelöscht werden sollen in der Liste. Dann drücken Sie einfach LÖSCHEN.
- Möchten Sie eine neue Person eintippen, so können Sie mit dem ENTFERNEN Gadget den Inhalt der String-Gadgets löschen. Die aktive Person wird dabei NICHT aus der Liste entfernt.

1.14 Laden,Speichern,Drucken etc.

- Mit der Funktion NEU können Sie alle vorhandenen Daten löschen.
- Mit der Funktion LADEN können Sie abgespeichert Daten laden. Sind bereits Daten vorhanden, so können Sie wählen ob die neuen Daten die alten ersetzen oder ergänzen sollen.
- Mit den Funktionen SPEICHERN ALS und SPEICHERN können die Daten gesichert werden. Der Unterschied besteht darin, daß SPEICHERN versucht unter dem alten Dateinamen zu Speichern, während SPEICHERN ALS immer einen File-Requester öffnet. Außerdem können Sie mit SPEICHERN ALS wahlweise auch einen selektierten Bereich der Liste sichern können.
- DRUCKEN stellt Sie vor die Auswahl, ob Sie alle Personen, oder nur die selektierten Drucken wollen. Der Ausdruck sieht dabei so aus, wie Sie in auf der

EINSTELLUNGEN-Seite
konfiguriert haben.

Es ist auch möglich den Ausdruck in eine Datei umzuleiten, indem Sie das "In Datei.."-Gadget des Requesters benutzen.

Zusätzlich haben Sie die Möglichkeit Briefumschläge zu bedrucken. Der Ausdruck ist dann Zentriert, und besteht nur aus dem Namen und der Adresse. Das Land wird, wenn Sie es nicht bei den Einstellungen auf NICHT DRUCKEN gesetzt haben auch ausgedruckt.

1.15 Die Suchfunktion

- Auf der SUCHPARAMETER-Seite können Sie in den String-Gadgets die Parameter für die Suchfunktion eingeben. Auf Groß-/Kleinschreibung wird nicht geachtet. Die Parameter dürfen auch Joker-Zeichen wie #? enthalten (mehr über Joker-Zeichen in Ihrem AMIGA-Handbuch)
Die Suchparameter können hier auch geladen und gespeichert werden. Ferner können Sie mit dem ENTFERNEN-Gadget den Inhalt der String-Gadgets löschen.
- Mit dem Gadget SUCHEN auf der EDITIEREN-Seite beginnen Sie die Suche nach den vorher eingestellten Parametern. Die Suche beginnt immer bei der ersten Person der Liste. Wird eine Person gefunden, die alle Parameter erfüllt, wird sie in den String-Gadgets angezeigt. Mit dem Gadget WEITER können Sie die Suche ab der letzten gefundenen Person fortsetzen.

1.16 GESCHICHTE

- AddressManager for MUI V1.0 (04.07.1994):
 - die erste veröffentlichte Programmversion
 - ist im Grunde genommen eine auf MUI umgestellte und erweiterte Version des Programms AddressManager (letzte Version: 2.1 vom 04.07.1994)
 - AddressManager for MUI V1.1 (27.07.1994):
 - ein Bug in der Druck-Funktion, und mehrere kleine in den Prefs beseitigt
 - AddressManager for MUI V1.2 (20.08.1994):
 - ein übler Bug in der Namen-Liste ist nun beseitigt
 - Aufbau der Liste beschleunigt
 - verbesserter Installer-Script
 - AddressManager for MUI V1.3 (27.09.1994) (Änderungen vorgeschlagen von Eirik Bogsnes):
 - Fehler in der Druckfunktion beseitigt
 - AppIcon kann frei definiert werden (env:AMM_AppIcon.Info)
 - Ausdruck kann in eine ASCII-Datei umgeleitet werden
- @endnode

1.17 PLÄNE FÜR DIE ZUKUNFT

- gute Vorschläge, die ich von Ihnen (hoffentlich) bekomme ↔
verwirklichen
- ein AREXX-Port mit allen Funktionen des Programms
- Bearbeitung von mehreren Dateien gleichzeitig.

Selbstverständlich werde ich mich mehr bemühen das Programm zu entwickeln und zu verbessern, wenn ich erfahre, daß es Leute gibt, die es benutzen. Wie Sie es mir mitteilen können, erfahren Sie im Kapitel

CREDITS

.

1.18 CREDITS

AddressManager for MUI V1.2, und alle dazugehörigen Dateien wurden von

MICHAEL SCHIKORA

CHEMNITZER WEG 1
53119 BONN
DEUTSCHLAND

erstellt.

Vorschläge, Kritik, Bug-Reports schicken Sie bitte an die oben genannte Adresse.

Wenn Sie AddressManager for MUI mögen, können Sie mir gern eine Postkarte oder einen Brief schicken. Auch über ein kleines Geschenk oder einen Geldbetrag als "Belohnung" für die Arbeit und "Ermutigung" zur Weiterentwicklung des Programms wäre ich sehr erfreut.

Tester:

THORSTEN SCHULZ
MICHAEL SCHIKORA

Danke an:

NORBERT PÜSCHEL für seine Hilfe
