

Dokumentation für GED-Hexedit

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Dokumentation für GED-Hexedit	
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>
WRITTEN BY		August 24, 2022
		<i>SIGNATURE</i>

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Dokumentation für GED-Hexedit	1
1.1	Dokumentation für GED-Hexedit	1
1.2	Einleitung	1
1.3	Installation	2
1.4	Anwendung	2
1.5	Bekannte Fehler	3
1.6	Versionsgeschichte	3
1.7	Rechtliches	3
1.8	Author	4

Chapter 1

Dokumentation für GED-Hexedit

1.1 Dokumentation für GED-Hexedit

GED-Hexedit Version 0.90 von Wolfgang Morgeneier

Es handelt sich hier um eine Betaversion!

Einleitung
Installation
Anwendung
Bekannte Fehler
Versionsgeschichte
Rechtliches
Author

1.2 Einleitung

Einleitung:

Für den Amiga gibt es nur sehr wenig Hexeditoren. Eines Tages fand ich dann im Aminet ein Programm namens <BinHex>. Dies brachte mich auf die Idee, ein ähnliches Programm und eine Umgebung für hexadezimalen Editieren für den Editor GOLDED von Dietmar Eilert zu schreiben. Dies ist das noch nicht fertige Ergebnis hiervon.

Das Programm ist im Beta-Stadium!

Es wird keine Haftung für Fehlfunktionen und Datenverluste übernommen!

Um Datenverluste zu vermeiden, sollte nur mit Kopien von Dateien gearbeitet werden ↔

.

Wenn jemand Interesse daran hat, daß ich dieses Programm weiterentwickle, sollte er mir eine EMail schreiben.
Weiterhin bin ich für Fehlerbeschreibungen und Anregungen dankbar.

1.3 Installation

Installation des Programms:

Das Programm wird mit Hilfe des Amiga-Installers installiert.
Hierzu muß das Icon <Install_Deutsch> doppelt angeklickt werden.
Danach läuft die Installation automatisch ab.

Folgendes ist für das Programm erforderlich:

- Golded 4.6.0+ von Dietmar Eilert
- Regedit (für die Installation)
- der Amiga-Installer im Suchpfad (für die Installation)
- delete, copy und rename im Verzeichnis c:
- ARexx
- Das Verzeichnis t: muß existieren

1.4 Anwendung

Anwendung und Funktion des Programms:

Das Programm installiert ein neues Icon am Ende der Toolbar mit der Aufschrift <HEX>. Durch Anklicken dieses Icons kann man in einem Dateirequester eine Datei zum hexadezimalen Editieren auswählen.

Hierzu wird im Verzeichnis <tools/hex> ein ARexx-Programm namens <OpenAsHex.ged> aufgerufen. Dieses Programm erstellt zuerst eine Sicherungskopie des Originals (Original + Endung .bak.hex).

Dann wird das Programm <hexbin> aufgerufen, welches aus dem Original eine ← temporäre hexcodierte Datei namens <t:gedhex> erzeugt. Diese wird dann vom Editor eingeladen. Jetzt werden die Titelanzeige im Editor geändert, so daß der richtige Dateiname angezeigt und an die temporäre Datei die Nummer des aktuellen Editorfensters angehängt.

Die Datei im Editor besteht aus 3 Teilen, der Adresse, der Hexadezimaldarstellung und der ASCII-Darstellung (von links nach rechts).

Im Bereich der Hexadezimaldarstellung können alle Ziffern und die Buchstaben a-f eingegeben werden. Die anderen Tastendrücke (außer Cursorbewegungen) werden verschluckt. Im Bereich der ASCII-Darstellung werden Ziffern, Buchstaben und Sonderzeichen angenommen.

Mit der Tabulatortaste kann zwischen Hexadezimal- und ASCII-Darstellung hin und hergesprungen werden.

Beim Speichern mit dem ARexx-Programm <tools/hex/SaveAsBin.ged> wird die Datei wieder in die temporäre hexcodierte Datei gespeichert. Anschließend wird das Programm <hexbin> aufgerufen, welches wieder die Originaldatei im Verzeichnis t:

erzeugt. Am Schluß wird diese Datei noch an ihren ursprünglichen Ort kopiert.

Im Menü <Extras> wurde ein Abschnitt "Suchen" aufgenommen. Hiermit kann man im ASCII-Bereich nach Zeichenfolgen und im Hexadezimalbereich nach Bytefolgen suchen. Weiterhin läßt sich einstellen, ob Groß- und Kleinschreibung unterschieden wird oder nicht.

1.5 Bekannte Fehler

Bekanntester größerer Fehler des Programms:

Wenn das Editfenster mittels des Closegadgets geschlossen wird, so erscheint ein Requester, wenn die Datei geändert wurde. Drückt man hier auf speichern, so wird die Originaldatei mit dem Hexformat der Datei überschrieben. Da ich keine Möglichkeit habe, das Betätigen des Closegadgets zu überwachen, kann ich diesen Fehler nicht beheben.

1.6 Versionsgeschichte

Versionsgeschichte:

Version 0.8: erste Version, Upload ins Aminet

Version 0.9: zweite Version, Upload ins Aminet

Folgendes wurde geändert:

- Programm kann nun mit Leerzeichen im Dateinamen umgehen
- zur besseren Übersicht wurden im Hex-Bereich zwischen Langwortgrenzen Leerzeichen eingefügt
- suchen im Hexbereich und im ASCII-Bereich wurde hinzugefügt
- die ARexx-Skripts wurden mit dem Programm Rextopt von Ulrich Sibiller gepackt
- kleinere Veränderungen

Vielen Dank an Mario Kemper für seine Bugreports!

Für Version 1.0 ist geplant (ohne Gewähr):

- suchen mit Wildcards
- einfügen und löschen von Bytes
- Bugreports von Usern einarbeiten
- vollständige Anleitung für das Programm schreiben

1.7 Rechtliches

Rechtliches:

Das Programm ist Freeware. Es darf frei kopiert werden, solange alle Dateien unverändert weitergegeben werden. Die Verbreitung des Programms auf Shareware-CDs und Shareware-Disketten ist erlaubt. Eine weitergehendere kommerzielle Verwertung des Programms ist ohne meine Einwilligung jedoch nicht erlaubt.

Sie benutzen das Programm auf eigenes Risiko. Ich übernehme als Author keinerlei Haftung für Schäden, die durch die Verwendung des Programms entstehen. Denken Sie daran, daß es sich um eine Betaversion handelt!

Für eventuelle Verbesserungsvorschläge und Fehlerbeschreibungen bin ich jedoch dankbar.

1.8 Author

Name und Anschrift des Authors:

Wolfgang Morgeneier
Kurfürstenstr. 22
D-92637 Weiden

E-Mail: Wolfgang.Morgeneier@t-online.de
