

# **EvenMore - Documentación AmigaGuide®**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> EvenMore - Documentación AmigaGuide®		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 24, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>EvenMore - Documentación AmigaGuide®</b>	<b>1</b>
1.1	EvenMore - Documentación AmigaGuide® - por Johan Björnson	1
1.2	EvenMore - Documentación AmigaGuide® - por Johan Björnson	1
1.3	Ficheros del Archivo	2
1.4	Derechos de Copia	4
1.5	Advertencias	5
1.6	Requiere	5
1.7	Instalación	6
1.8	Características Básicas	6
1.9	Introducción	7
1.10	Uso	7
1.11	Ventana	7
1.12	Fuente	8
1.13	Pantallas	8
1.14	Editor	8
1.15	El menú Proyecto	9
1.16	El Menú Ver	11
1.17	El Menú Buscar	13
1.18	El Menú Ejecutar	14
1.19	El Menú Ajustes	15
1.20	El menú Historia	18
1.21	Puerto ARexx	18
1.22	Carga de Ficheros	19
1.23	Fallos	19
1.24	Por Hacer	20
1.25	Autor	20
1.26	Contacta conmigo	20
1.27	Ayuda	21
1.28	Agradecimientos	21
1.29	Actualizaciones	22

---



---

- Por hacer
- Advertencias
- Autor
- Características
- Ayuda
- Introducción
- Agradecimientos
- Sistema requerido
- Actualizaciones
  - Comenzando
- Instalación
- Uso
  - Preferencias
- Ventana
- Fuente
- Pantallas
- Editor
  - Menús
- Proyecto
- Ver
- Buscar
- Ejecutar
- Ajustes
- Historia
  - Programando
- Puerto Arexx
  - Controles Adicionales
- Cargar ficheros

### 1.3 Ficheros del Archivo

---

Los ficheros de este archivo son los siguientes:-

```

EvenMore (dir)
  rexx (dir)
    funnytalk.rexx
    testport.rexx
  libs (dir)
    reqtools.library
  Icons (dir)
    Standard (dir)
      closeicon.info
      infoicon.info
      nexticon.info
      openicon.info
      printicon.info
      reopenicon.info
      searchicon.info
    editoricon.info
    lasticon.info
    occurrenceicon.info
    prefsicon.info
    quickloadicon.info
    saveicon.info
    searchtemplate.info
    Program (dir)
      EM1.info
      program_icon.info
      EM2.info
      program_icon2.info
    MagicWB (dir)
      closeicon.info
      infoicon.info
      nexticon.info
      openicon.info
      printicon.info
      reopenicon.info
      searchicon.info
      template.info
    Dock (dir)
      EvenMore.brush
      Template.brush
    Transparent (dir)
      closeicon.info
      infoicon.info
      nexticon.info
      openicon.info
      printicon.info
      reopenicon.info
      searchicon.info
      template.info
    Ghosted (dir)
      closeicon.info
      infoicon.info
      nexticon.info
      openicon.info
      printicon.info
      reopenicon.info
      searchicon.info
      template.info
  Docs (dir)
    6days.doc
    6days.doc.info
    EvenMore-English.guide
    EvenMore-English.guide.info
    EvenMore-Español.guide
    EvenMore-Español.guide.info
    EvenMore.readme
    evenmore.readme.info
    FactsOfEvolution.quotes
    FactsOfEvolution.quotes.info
    GodsRemedy
    GodsRemedy.info

```

```

History.doc                      History.doc.info
Plugins.doc                      Plugins.doc.info
Catalogs (dir)
  norsk (dir)
    EvenMore.catalog             EvenMore.ct
  nederlands (dir)
    EvenMore.catalog            EvenMore.ct
  français (dir)
    EvenMore.catalog            EvenMore.ct
    EvenMore.ct.info
  español (dir)
    EvenMore.catalog            EvenMore.ct
EvenMore.cd
Classes (dir)
  Images (dir)
    titlebar.image
Plugins (dir)
  epo.m                          guide2text.plugin
  msword2text.plugin             wordworth2text.plugin
Docs.info                       emgrab.jpg
EvenMore                        EvenMore.config
EvenMore.info                   Icons.info
EvenMore.info

```

## 1.4 Derechos de Copia

El código fuente y ejecutables de EvenMore son copyright ©1996-2001 de Chris Perver ↔  
 y la ReqTools.library es copyright ©1991-1994 de Nico François y copyright ©1995 ↔  
 -1998  
 de Magnus Holmgren.

Este archivo puede ser distribuido por compañías comerciales, sacando beneficio, ↔  
 siempre  
 que se apliquen las siguientes normas:

- 1) Para distribuir este archivo, o cualquiera de sus partes, debes pedir permiso expreso y consentimiento por parte del autor escribiéndome. Prefiero el E-mail pero también se aceptan cartas ordinarias si es necesario.
- 2) Los contenidos del archivo permanecerán intactos. Se puede distribuir el ↔  
 archivo  
 así como todos sus ficheros siempre que no se encuentren malformados, editados, o modificados de alguna manera, por accidente o intencionadamente.
- 3) La versión distribuída deberá ser la última que se lanzó. (Mira en Aminet o envíame un e-mail).
- 4) Si el programa lo distribuye alguna compañía que se ajuste a los términos ↔  
 anterior-  
 mente expuestos (Incluyendo pero no limitado a revistas impresas, discos de ↔  
 revistas,

revistas en internet, etc...) por medio de cualquier método de distribución (CD, ←  
disquete,  
FTP, e-mail, etc..), esta deberá enviarme una copia gratuita de la distribución ←  
en  
particular tan pronto como se publique.

- 5) Este archivo puede distribuirse y anunciarse en librerías de Dominio Público, ←  
siempre  
que no se obtenga beneficio alguno por el programa y que el precio no sobrepase ←  
el  
coste del medio de almacenaje, copiado y distribución. ! Es gratuito ; No debes ←  
cobrar  
nada por él.

--- EXCEPCIONES ←

-----

- 1) Se puede distribuir gratuitamente este archivo en los discos de Aminet, ←  
archivos de  
Internet, Aminet BBS y discos FredFish sin ningún permiso necesario.

## 1.5 Advertencias

POR LA PRESENTE, DECLINO CUALQUIER TIPO DE RESPONSABILIDAD POR EL USO O MAL USO  
DE ESTE SOFTWARE

ESTE SOFTWARE SE PROPORCIONA TAL Y COMO ES Y SE ENCUENTRA SUJETO A CAMBIOS SIN ←  
AVISO

PREVIO. NO SE GARANTIZA QUE ESTE SOFTWARE FUNCIONE, QUE NO TENGA FALLOS, Y QUE NO  
DAÑE TU EQUIPO U OTRO SOFTWARE ETC. AL USAR ESTE SOFTWARE, ASUMES QUE CUALQUIER ←  
DAÑO

PROVOCADO ES BAJO TU RESPONSABILIDAD. EL AUTOR NO SE RESPONSABILIZARÁ DE NINGÚN  
DAÑO CAUSADO, DIRECTA O INDIRECTAMENTE POR EL USO DE ESTE SOFTWARE.

ANTES DE USAR EL PROGRAMA, HAZ UN COPIA DE SEGURIDAD DE TODOS TUS FICHEROS Y  
SOFTWARE IMPORTANTE, Y LEE EL MANUAL ANTES DE CUALQUIER OTRO PROCEDIMIENTO PUES  
NUNCA CUBRIRÉ LOS DAÑOS (INCLUYENDO, PERO NO LIMITADO A LA PÉRDIDA DE UN NEGOCIO,  
PERDIDA DE SOFTWARE/HARDWARE O PÉRDIDA DE SALUD O CABELLO). HAZ UNA COPIA DE  
SEGURIDAD O CÁLLATE LA BOCA.!

---+= USA ESTE SOFTWARE Y ASUME EL RIESGO =+-----

## 1.6 Requiere

- o Kickstart 39+ (requerido)
- o Asl.library 37+ (opcional)
- o ReqTools.library 37+ (requerido)
- o XPK libraries 2+ (opcional)
- o NewIcon.library (opcional)
- o EvenMore.library (requerido)

## 1.7 Instalación

Simplemente, ejecuta el script instalador que se proporciona, o hazlo manualmente mediante los siguientes pasos:

- 1) Copia 'libs/reqtools.library' al cajón 'Libs:' del sistema, si acaso no la tienes ya o la que tienes es anterior a la V.37 ←
- 2) Copia el directorio EvenMore entero en tu disco duro o en un disquete.
- 3) Ejecuta EvenMore, y configura las preferencias a tu gusto.

## 1.8 Características Básicas

### Características Principales

---

- o La ventana con Scroll permite un mejor movimiento de los documentos.
  - o AppWindow, AppIcon, y AppMenu facilitan la apertura de ficheros. No sólo puedes lanzar ficheros en ellos, también cajones, y así aparecerá un requester.
  - o Fuentes totalmente configurables.
  - o Ficheros de preferencias y Tooltypes para configurar el programa.
  - o Puede abrir su pantalla en cualquier pantalla pública y moverla dentro de ella.
  - o Puede crear su propia pantalla pública.
  - o Puerto Arexx para control remoto.
  - o Supports the numeric keypad, mouse and wheel mouse movement.
  - o Scroll suave y limpio.
  - o String and pattern finding functions with search highlighting, including file and directory search.
  - o Agenda para recordar posiciones en un documento.
  - o Listado de carga rápida para abrir documentos con mayor celeridad.
  - o GUI configurable para un acceso más fácil a las opciones.
  - o Uso de AsyncIO en la carga de ficheros para una mayor velocidad.
  - o Puede abrir muchos ficheros. Puede almacenar cerca de 1000 en memoria.
  - o Ayuda disponible oprimiendo la tecla Help.
  - o Burbujas de ayuda sobre los Gadgets.
  - o Filetypes configurables por el usuario, para redirigir ficheros a otros programas. ←
  - o Automatic conversion of AmigaGuide files to plain text.
  - o Supports ANSI escape code sequences!
  - o Emplea EasyGUI, el mejor GUI en la historia mundial.
  - o Puede usar tanto la ASl como la Reqtool.library para los requester de ficheros.
  - o Puede hacer Zoom sobre el texto tanto hacia fuera como hacia adentro.
  - o Opción de grabar el fichero.
  - o Manda el fichero a un editor de textos.
  - o Imprime ficheros.
  - o Barra de información configurable.
  - o Ejecuta comandos y puede abrir una Shell en su ventana.
  - o Soporta compresión XPK.
  - o Menú con historia de ficheros visualizados.
  - o Soporta Localización.
  - o Soporte para Clipboard
-

o Supports plugin modules! (AmigaGuide, MSWord conversion)  
y más...

## 1.9 Introducción

El AmigaOS es un excelente sistema operativo. Incluso el último OS antes de la quiebra de Commodore, (OS3.0) es muy superior a Windoof y otros operativos. Así que por qué echarlo a perder. Commodore también incluyó características como fuentes para iconos y pantallas, que podían ser proporcionales, y las fuentes proporcionales tienen mejor aspecto. Por ello pensé en crear un visualizador de textos agradable para acompañar al WorkBench. Esta es una de las razones, la otra es que quería programar...pensé entonces en C y fue cuando miré lo que se podía hacer con E y aluciné. Bueno, esta es mi contribución a la comunidad Amiga :)

## 1.10 Uso

EvenMore detecta dos argumentos si lo ejecutas desde CLI y uno si lo haces desde el WorkBench (Cajones o ficheros).

- o Puedes especificar múltiples paths y/o para el argumento.
- o EL segundo argumento usa la clave 'PREFS' y te permite especificar el fichero de preferencias que quieras emplear. Asegúrate de que usas 'PREFS=<config file>'

CLI:  
----

Si no especificas ningún fichero, aparecerá un requester que te permitirá hacerlo. Cuando lo hayas seleccionado, una ventana se abrirá y verás el documento.

Ejemplos    EvenMore S:User-startup PREFS=BigHD:EvenMore.prefs  
            EvenMore Docs:EvenMore S:User-startup S:Startup-sequence

Workbench:  
-----

Puedes seleccionar varios ficheros o cajones con EvenMore. (Manteniendo la tecla ←  
Shift  
apretada, haz click con el botón izquierdo del ratón sobre el icono de EvenMore y ←  
un  
requester te permitirá elegir el fichero.

## 1.11 Ventana

La posición por defecto de la ventana (640X200) es la parte superior izquierda de la pantalla pública por defecto en ese momento.

Este es el formato de la barra de información

Clave...	Reemplazado con...
%fs	Tamaño del fichero
%fl	Primera línea en la ventana
%ll	Ultima línea en la ventana
%tl	Líneas totales del documento
%pg	Página
%zm	Zoom

The string gadget at the bottom of the window holds the path of the current file opened. You can click in this gadget, and type in a path or file, and EvenMore will attempt to open the file you have typed.

## 1.12 Fuente

Si la fuente que seleccionaste no se puede abrir, EvenMore te lo indicará y volverá a la fuente por defecto del sistema. Si no pudiera abrir la fuente por defecto del sistema, entonces habrá problemas ;). Puedes seleccionar una fuente para la visualización después de haber cargado EvenMore.

Las fuentes en color no son soportadas, y si lo intentas sólo verás una fuente de color negro mezclado con otros colores. No haré remapeado en color de las fuentes ni nada semejante. Además, es muy lento....y las fuentes proporcionales no tendrán soporte en el futuro. Es complicado hacer el scroll cuando cada carácter presenta diferente anchura.

## 1.13 Pantallas

Si especificas una pantalla pública que no existe en la que abrir la ventana, la ventana aparecerá en la pantalla pública por defecto (WorkBench o DOpus :)) Si activaste la opción de pantalla propia, entonces se creará una nueva pantalla con los ajustes de la pantalla propia, y la fuente de la pantalla pública por defecto.

## 1.14 Editor

Ten en cuenta que la cadena que insertes aquí será básicamente un línea de comando ←  
 .  
 Así que puedes incluir opciones aparte del path del editor.

Clave...	Reemplazado con...
%s	Nombre completo del fichero

%1                    Parte superior del fichero en la ventana.

Por ejemplo...

```
EDITORSTR=c:ged "%s" LINE=%1
```

## 1.15 El menú Proyecto

```
[ Proyecto ]
Ver
Buscar
Ejecutar
Ajustes
Historia

Cerrar fichero

Cerrar todo

Abrir fichero...

Reabrir fichero

Carga rápida

Grabar fichero..

Grabar fichero..(XPK)

Editar fichero

Imprimir fichero

Información...

Ayuda

Iconificar

Menuficar

Quitar
  Cerrar Fichero:
```

-----  
El fichero que muestra la pantalla será liberado.

Cerrar Todo:

-----  
Todos los ficheros que estén abiertos en ese momento serán cerrados.

Abrir fichero:

-----

---

Aparecerá un fichero que te permitirá seleccionar el nuevo fichero que quieres mostrar. El fichero anterior se mantendrá en la memoria. Si el fichero que has seleccionado ya estaba seleccionado en la memoria, en su lugar se verá el fichero contenido en memoria. Si los contenidos del fichero han variado y deseas ver los cambios, usa la función reopen (reabrir).

Reabrir fichero:

-----

Te permite rápidamente reabrir el fichero que se muestra en ese momento en caso de que sus contenidos hayan cambiado. La posición del texto en la que te encontrabas será conservada.

Carga rápida:

-----

Si seleccionaste List en el sub menú, aparecerá una ventana. Puedes almacenar paths o ficheros que veas regularmente, así puedes verlos velozmente sin tener que buscar el path de nuevo. El botón 'Abrir' abrirá el documento seleccionado, y el botón 'Añadir' te permitirá seleccionar el fichero para añadir a la lista. EL botón 'Borrar' borrará el documento seleccionado de la lista. Los botones 'Arriba' y 'Abajo' moverán el nombre iluminado arriba y abajo en la lista de carga rápida.

Grabar fichero:

-----

Aparecerá un requester que permite indicar donde quieres grabar el documento en ese momento.

Grabar fichero con compresión XPK:

-----

Lo mismo que lo anterior pero con compresión XPK.

Editar Fichero:

-----

El documento será traspasado a un editor de textos para su modificación, etc...

Imprimir Fichero:

-----

El documento será impreso.

Información:

-----

Surgirá una ventana con varias páginas de información:

o Sobre

Muestra información sobre el programa.

---

o Autor

Información sobre cómo contactar conmigo, y sobre la gente que colaboró en la creación de este programa.

o Fichero

Estadísticas del fichero, número de palabras, de caracteres, de dígitos, etc ↔  
...

Ayuda:

-----

La ventana mostrará los atajos para muchas de las funciones de EvenMore.

Iconificar:

-----

La ventana de EvenMore se cerrará, y en la ventana del WorkBench aparecerá un ↔  
icono.

Con un doble click sobre el icono, volverás a ver la ventana, y si lanzas algún fichero sobre el icono la ventana también reaparecerá. También puedes lanzar ↔  
cajones

sobre el icono y entonces aparecerá un requester mostrando los contenidos del cajón.

Menuficar:

-----

La ventana de EvenMore se cerrará, y un ítem aparecerá en el menú Tools del WorkBench o DOpus. Seleccionando ese ítem, la pantalla de EvenMore reaparecerá y abrirá los ficheros que hayas especificado, incluso puedes seleccionar cajones con el ítem del menú y verás un requester que mostrará los contenidos de ese cajón.

Quitar:

-----

El programa se cerrará

## 1.16 El Menú Ver

Proyecto  
[ Ver ]  
Buscar  
Ejecutar  
Ajustes  
Historia

Ir a la línea...

Ir a la página...

Ir al porcentaje...

Inicio de fichero  
Subir página  
Bajar página  
Final del fichero  
Almacén de preferidos  
Volver a llamar preferidos  
Marcar texto  
Ir a la línea..:

-----

Te mueve directamente a una línea concreta del documento actual. Observa que este número será tomado como la línea superior de la ventana. Así que si introduces 4, EvenMore mostrará las líneas inferiores a la cuarta línea.

Ir a la página..:

-----

Ve directamente a la página que quieras del documento.

Ir al porcentaje:

-----

Ve directamente al porcentaje que quieras del fichero visualizado.

Si insertas 50 irías al 50% del texto (la mitad).

Con 50%, EvenMore mostrará líneas del 50% en adelante. 100% mostrará el final del fichero ←  
y 0% mostrará el comienzo del fichero.

Inicio del fichero:

-----

Ir al principio del fichero.

Subir página:

-----

Subir la altura de una ventana que corresponde a una página en EvenMore.

Bajar página:

-----

Bajar la altura de una ventana que es el equivalente a una página de EvenMore

Final del fichero:

-----

Desplazarte hasta el final del fichero de texto.

Almacén de posiciones:

-----

Este ítem, cuenta con 5 sub ítems. Usa estos sub ítems to para almacenar varias posiciones del texto. Por ejemplo, si estás visualizando un documento largo ← y hay varias piezas de texto a leer, puedes almacenar fácilmente las posiciones de estas piezas de texto, para luego poder encontrarlas más fácilmente.

Volver a llamar posiciones:

-----

En este ítem del menú, hay 5 sub ítems. Emplea estos sub ítems para desplazarte hacia el fragmento de texto que has memorizado previamente usando el almacén de índices.

In this menu item, there are 5 sub items. Use these sub items to move to a piece of text you have previously stored using Bookmark store.

Marcar texto:

-----

La primera vez que seleccionas el sub-ítem Línea, la primera línea de la ventana será marcada. La segunda vez que seleccionas Línea, la última línea de la ventana aparecerá marcada. Si seleccionas línea más veces, el segundo marcador cambiará a la última línea que aparece en la ventana en ese momento. Borrar mostrará los marcadores permitiéndote volver a seleccionarlos. Apretando RAMIGA C copias el texto marcado al clipboard.

## 1.17 El Menú Buscar

```

Proyecto
Ver
[ Buscar ]
Ejecutar
Ajustes
Historia

Encontrar lo seleccionado...

Encontrar anterior

Encontrar siguiente

Encontrar n° de apariciones
Encontrar lo seleccionado:
-----

```

Aparecerá un requester que te permitirá insertar, o modificar una cadena que quieras buscar en el documento, o saber el número de veces que aparece una cadena en un documento.

Si seleccionas Siguiente o Anterior, EvenMore tratará de ir hacia la siguiente o anterior cadena en el documento que se ajusta a lo que insertaste. EvenMore hará un scroll que te conducirá a esa línea

Si haces un doble click sobre Apariciones, EvenMore analizará el documento

para detectar cuantas veces surge esa cadena en el documento.

Además, dispones de gadgets para indicar si importan las mayúsculas, si quieres seleccionar patrones y si importan las palabras. Este último gadget no funcionará con la opción de patrones activada, y viceversa.

EvenMore recordará la posición de la última búsqueda, y cualquier búsqueda nueva comenzará desde dicha posición. Se dirigirá hacia la primera línea del documento cuando hagas un scroll sobre el texto.

Now you can also enter a directory and file pattern to enable you to scan through files and directories for the search word.

Encontrar anterior:

-----

Esto es lo mismo que 'Encontrar lo selccionado', aunque no verás ningún requester. En su lugar, la búsqueda comenzará inmediatamente usando para ello la última cadena insertada.

Encontrar siguiente:

-----

Lo mismo que lo anterior pero en la otra dirección.

Encontrar número de apariciones:

-----

EvenMore escaneará el documento buscando el número de veces que la cadena actual aparece en el documento.

## 1.18 El Menú Ejecutar

```

Proyecto
Ver
Buscar
[ Ejecutar ]
Ajustes
Historia

Ejecutar...

Shell...
Ejecutar:
-----

```

EvenMore mostrará una ventana que te permitirá insertar una cadena, bien una ↵ cadena

o bien un comando, para que sea ejecutada bajo AmigaDOS o ARexx. Hay un gadget que te permitirá selccionar el fichero a ejecutar.

Shell:

-----

Abre una nueva Shell en la ventana/pantalla de EvenMore.

## 1.19 El Menú Ajustes

```

Proyecto
Ver
Buscar
Ejecutar
[ Ajustes ]
Historia

Ir a la pantalla...

Ajustes del GUI

Cambiar ajustes...

Cargar ajustes...

Cargar ajustes por defecto

Grabar ajustes

Grabar ajustes como...

Grabar como por defecto
Ir a la pantalla:
-----

```

Se abrirá una ventana con una lista de nombres de todas las pantallas públicas. Selecciona alguna y aprieta el Gadget 'Ir'. Si la pantalla no existiera, entonces la ventana no se cerraría. Apretando en el gadget 'Leer lista' obtendrás la última lista de pantallas públicas abiertas.

Ajustes del GUI:

-----

En este menú encontrarás algunos de los ajustes establecidos para el GUI.

Cambiar ajustes:

-----

Se abrirá una ventana que te permitirá establecer estas preferencias:

o Appitem

Puedes ajustar las posiciones del Appicon de Evenmore, si EvenMore se debería iconificar o menuficar al arrancar o al apretar el gadget de cierre, y si quieres un requester para confirmar la conclusión del programa.

o Compresión

Aquí eliges el tipo de compresión XPK que quieres emplear a la hora de grabar.

Se te presentará una lista configurable. Mediante un slider decides los parámetros de eficiencia del método de compresión seleccionado.

- o Fichero

You can enter filetypes into the listview. Click the + gadget to add a node to the list. You can now enter text into the pattern and command strings, which will update the currently selected node. To edit another node, just select it in the listview, and edit the pattern and command strings. To remove a node, select the node you wish to remove and hit the - gadget. Here are some examples of filetypes you can enter...

```
#?.guide/multiview "%s"  
#?.readme/c:ed "%s"
```

You can set whether EvenMore will use these filetypes or open files as normal using the Use filetypes check box.

- o Fuente

Usa el requester para escoger una fuente del requester. Los botones de 'Sistema' y 'Pantalla' insertarán los ajustes de fuentes del sistema y de la pantalla en los gadgets. La barra de scroll permite seleccionar la cantidad de píxeles que habrá entre cada una de las líneas del texto.

- o Gadgets

Oprime el nombre de un Gadget en el listado y verás un requester para la selección del icono que deseas usar en la ventana principal para ese gadget. Puedes elegir si quieres que los gadgets aparezcan arriba o abajo. You can set all the gadgets at once to use a set of icons in a certain drawer by clicking on Select icon set.

- o GUI

You can set the style of each border of each gadget in the GUI, you can set the amount of pixels between the window edge, borders and gadgets. You can also select whether the border/gadget gaps should be filled, and whether the fill should be dithered, and you can set the pens to be used for text, borders, etc.

- o Caminos

Puedes indicar el camino/fichero por defecto para cuando abras EvenMore sin especificar un fichero, el documento que debe aparecer al oprimir la tecla de ayuda, y la cadena o camino del Editor que quieres emplear para la edición del documento.

- o Impresora

Puedes ajustar los márgenes izquierdo y derecho, el tipo de fuente, el grosor y espaciado y si deseas texto apaisado. También puedes resetear la impresora.

- o Requesters

Seleccionas si quieres que los requesters sean creados por Reqtools o por la librería Asl. Reqtools es necesario para otros requesters. La posición del requester Asl será grabada en las preferencias.

---

o Pantalla

Aquí insertas el nombre de la pantalla que vas a usar. Cuando activas el gadget 'Usar pantalla propia', EvenMore creará su propia pantalla si no encuentra el nombre de alguna pantalla.

El nombre de la pantalla propia que insertes aparecerá ahora en el requester de pantalla, incluso si la pantalla propia no se abrió todavía., así puedes cambiar fácilmente entre pantallas públicas y la pantalla propia.

También hay un requester para el modo de pantalla. Apretando el Gadget 'Paleta' verás un requester que te permitirá seleccionar los colores de la pantalla propia.

o Texto

Puedes seleccionar el número de píxeles entre uno de los bordes de la ventana y el texto. También puedes ajustar el número de líneas de sobreposición de página y activar o desactivar el scroll suave.

o Ventana

Puedes editar las posiciones y dimensiones de la ventana, y decidir si la ventana debería aparecer centrada, o en la esquina superior izquierda de la pantalla al comenzar EvenMore.

Aprieta Ok, y las preferencias seleccionadas quedarán grabadas.

El botón 'Grabar' grabará las preferencias en el fichero de preferencias con el que arrancaste EvenMore.

El botón 'Grabar como' te permitirá seleccionar el fichero en el que grabar las preferencias.

Cargar ajustes:

-----

Un requester te permitirá elegir el fichero de preferencias que deseas cargar.

Cargar ajustes por defecto:

-----

Las preferencias serán tomadas del fichero 'EvenMore.config' en el directorio de EvenMore.

Grabar ajustes:

-----

Las preferencias se grabarán en el fichero de preferencias con el que cargaste ↔  
EvenMore

Grabar ajustes como:

-----

Mediante un requester podrás especificar el fichero en el que grabar las ↔  
preferencias.

Grabar ajustes por defecto:

-----

Las preferencias serán grabadas como el fichero 'EvenMore.config' en el directorio

---

EvenMore.

## 1.20 El menú Historia

```

Proyecto
Ver
Buscar
Ejecutar
Ajustes
[ Historia ]

```

Este ítem mostrará una lista con los ficheros recientemente cargados. Seleccionando uno de estos ficheros lo cargarás de nuevo.

## 1.21 Puerto ARexx

Podrás usar el puerto ARexx de EvenMore remotamente. El nombre del puerto es 'EvenMore' mas un número. Este número se incrementará si encuentra un puerto de nombre similar, por ejemplo si cargas dos copias de EvenMore. La primera copia se denominará 'EvenMore.1' y la segunda tendrá como nombre para su puerto 'EvenMore.2'. Podrás saber qué puerto está usando EvenMore mirando en el requester del ítem 'Sobre' del menú Proyecto.

Los comandos son:-

'r' indica que el comando devuelve un valor

```

CLOSE . . . . . Cerrar fichero actual
CLOSEALL . . . . . Cerrar todos los ficheros abiertos
r GETFILENAME . . . . . Obtener el nombre y camino del fichero abierto
r GETFILESIZE . . . . . Obtener el tamaño del fichero abierto
OPEN <nombre> . . . . . Abrir fichero
VIEWFILE (número) . . . . . Ver ael fichero abierto en ese momento.
r CURRENTFILE . . . . . Obtener el número del fichero visualizado en ese momento ↔
SAVE <nombre> . . . . . Grabar fichero actual
PRINT . . . . . Imprimir el fichero actual

r GETLINE <nº de línea> . . . . . Devolver texto de una línea
r GETFIRSTLINE . . . . . Obtener el número de la primera línea de la ventana ↔
r GETLASTLINE . . . . . Obtener el número de la última línea de la ventana ↔
r GETFIRSTCOL . . . . . Obtener el número de la primera columna de la ventana ↔
r GETLASTCOL . . . . . Obtener el número de la última columna de la ventana ↔
r GETTOTALLINES . . . . . Obtener el número de líneas del documento
r GETTOTALCOLS . . . . . Obtener el número de columnas del documento

SCROLLTOCOL <nº de columna> . Scroll hasta la columna<X> de la ventana
SCROLLTOLINE <nº de línea> . Scroll hasta la línea<X> de la ventana

```

```

SCROLLTOPAGE <nº de página> . Scroll hasta la página<X> de la ventana
SCROLLTOPERCENT <porcentaje>. Scroll hasta el porcentaje determinado de la ↔
    ventana

BOOKMARKSTORE <number> . . . Almacenar las posiciones actuales del documento
BOOKMARKRECALL <number> . . . Scroll hasta la posición almacenada

r GETFONT . . . . . Obtener nombre y puntos de la fuente empleada
SETFONT <nombre/tamaño> . . . Usar esta fuente en la ventana

r SEARCH <cadena> . . . . . Buscar una cadena en el documento
r OCCURANCE <cadena>. . . . . Encontrar el número de veces que aparece una ↔
    cadena

GOTOSCREEN <nombre> . . . . . Mover la ventana a esta pantalla

ICONIFY . . . . . Activar la Iconificación
QUIT . . . . . Quitar

```

Para usar uno de estos comandos desde una shell, escribe lo siguiente:

```
RX "ADDRESS 'EvenMore.1'; OPEN 's:startup-sequence'"
```

Observa que las comillas deben rodear algunas cadenas cuando están presentes caracteres como ':' en ellas. Si no indicas el nombre del fichero que quieres abrir, o si especificas un camino, se abrirá un requester.

## 1.22 Carga de Ficheros

Un modo muy fácil de abrir ficheros, es lanzar iconos desde la pantalla del DOpus o WorkBench en la ventana. Entonces EvenMore abrirá esos ficheros. También puedes lanzarlos sobre el icono de Evenmore (cuando está iconificado). También, puedes seleccionar iconos y luego activar el item del menú Herramientas llamado EvenMore para abrir estos ficheros. Puedes en su lugar seleccionar cajones y un requester te mostrará los contenidos de ese cajón. The string gadget at the bottom of the main window holds the path of the current file opened. You can click in this gadget, and type in a path or file, and EvenMore will attempt to open the file you have typed.

## 1.23 Fallos

- o El texto en *itálica* ensuciará los bordes, no hace scroll correctamente, etc.
- o El fichero se abrirá aunque pongas una barra '/' después de él. Esto es porque empleé Examine() para comprobar si es un fichero o cajón.
- o EL requester de ficheros no te permitirá seleccionar un cajón sólomente como camino para el fichero de preferencias por defecto.
- o Desaparece bastante memoria si cierras una ventana y la vuelves a abrir.
- o An enforcer hit occurs when the AREXX port is used. Can't find this one.

Ayudadme con los errores. Nunca puedes liberar un programa de todos sus fallos, por eso necesito ayuda para solventarlos. Avisadme de cualquier fallo con el que

os topéis. Si EvenMore actúa de forma inesperada, por favor, dímelo....

## 1.24 Por Hacer

EvenMore es muy simple por el momento. Espero que pronto, consiga añadir otras características, pero sólo si encuentro cómo hacer las cosas más complicadas. Pero esto sólo son consideraciones. Tampoco he pensado qué es lo que voy a hacer con todo esto. (Hazme una donación de software o libros para educarme :)

- o Crear un código más compacto y optimizado.
- o Hacer el programa auto-separable desde el CLI.
- o Hacer un scroll que se mueve pixel a pixel. Algo complicado, pues implica muchos cálculos matemáticos. Quizá si mi diéseis algún ejemplo.
- o Conseguir la detección de ficheros binarios. pero recuerda, sólo es un ↔ visualizador!  
No hace nada más, y no evolucionará nunca hacia algo semejante a un editor.  
; Estoy poniendo empeño en mi creación! Estoy haciendo todo el trabajo, no la evolución!

## 1.25 Autor

Si piensas que el programa tiene una mínima utilidad, o por el contrario no es más que una basura, o si parece mostrar potencial, por favor mándame un e-mail (si quieres...pero quiero respuesta sobre lo que pensáis, cuántos usuarios lo han probado, etc..). Si tienes alguna sugerencia o me quieres informar de que un paquete de 12 latas de Pepsi está en camino, (por favor escíbeme). Venga, ¡VAMOS!. Aminet no sería tan grande como es, si no hubiese muchos como vosotros. Mandadme e-mail. Este programa sólo sobrevive por vuestro aliento.

Cualquier usuario que mande un E-mail conseguirá estar en el libro de direcciones de mi cliente e-mail. Cualquiera usuario que quiera hacerse beta-tester puede hacerlo, y podrá probar los añadidos al programa (aunque son pocos), y probar cualquier lanzamiento que vaya a subir a Aminet.

Contacta conmigo

## 1.26 Contacta conmigo

```
[O]##Contacta#conmigo#####|\textdegree{}|B]
|-----|:
| Dirección postal: |::
| Chris Perver, |::
| 6, Gransha Road, / // / |::
| Bangor, / // / |::
| Co. Down, / // / |::
| N. Irlanda, / // / |::
| BT20 4TG. \ \ \ / // / |::
```

```

|                                     \ \ / / / / | ::
|                                     \ v /v /   | ::
|      EMAIL: [chris@evenmore.co.uk   ]      v_/v_/ | ::
|      -----                           | ::
|                                     | ::
|      URL: [www.evenmore.co.uk       ]      | ::
|      -----                           | ::
|                                     | ::
|      Y recuerda siempre que:  Windows es basura! | ::
|                                     | ::
|      -----                           | ::
|#####|/| ::
|-----| ::
|:::| ::
|:::| ::

```

No creo que siga desarrollando este programa mucho tiempo, pues soy Cristiano y creo que Jesu-Cristo volverá pronto. Si no respondo a un mensaje durante meses, es que el desarrollo de este programa ha cesado.

## 1.27 Ayuda

Si alguno queréis ayudar con los ficheros de distribución, mandadme un mail. Podrías diseñar unos NewIcons, iconos para el magicWB, iconos Iconographics, o cualquier cosa.

Si tenéis sugerencias o queréis contribuir con ficheros de distribución, deberéis mandarme un e-mail.

Las sugerencias para el programa (no demasiadas, por lo menos hasta acabar las secciones principales), serán bienvenidas. Decidme lo que queréis ver en un visualizador de textos.

Programadores! Ayudadme por favor. Quizá algunos tutoriales o códigos de ejemplo para el Workbench en E, parsing, trucos de raster, procesos de division, trucos de optimización, ventanas con scroll, etc. serían de gran ayuda. Quizá documentación sobre librerías también sería util al menos hasta que ahorrarse lo suficiente para comprar los manuales RKRM.

## 1.28 Agradecimientos

Este programa lo creamos:

Yo	- Todo :)
Mamá y papá	- Manuales RKRM, Amiga 3000... (provisto por ellos)
Johan Björnson	- AmigaGuide, iconos...
Per Reidar Verlo	- Traducción del script de instalación al Noruego
Girish Nath	- Iconos del programa
Raul Silva	- Português locale translation

Locale translators:

Per Reidar Verlo (prbverlo@online.no) - Norsk  
Roland de Herder (macron@multiweb.nl) - Nederlands  
Victor Gutiérrez (masone@ctv.es) - Español  
Jerome Chesnot (jchesnot@noname.fr) - Français

Sin las siguientes personas, crear este programa habría sido virtualmente ↔  
imposible...

Nico François - ReqTools  
Magnus Holmgren  
Dietmar Eilert - GoldEd  
Wouter van Oortmerssen - AmigaE y EasyGUI  
J R Hulance - AmigaE y ayuda de EasyGUI  
  
Ilan Sharoni - ayuda con Word wrapping  
Marco Talamelli - ayuda con ReqTools  
Eric Sauvageau - ayuda con el modo de pantalla  
Victor Ducedre - plugin dclistview para EasyGUI  
Ralph Wermke - plugin register para EasyGUI  
Ali Graham - plugin multitext para EasyGUI  
Sven Steiniger - patternStringF, módulos runback  
Will Harwood - gadgetinfo module  
A.F.C. - Arexxador, localizador ([www.intercom.it/~fsoft/afc.html](http://www.intercom.it/~fsoft/afc.html) ↔  
)  
Massimo Tantignone - Titlebar.image class

Si no apareces en la lista y me has ayudado en la producción de EvenMore, quizá te haya olvidado :). Tranquilo, dame un toque y házmelo saber..

## 1.29 Actualizaciones

Las actualizaciones Beta las encontrarás regularmente en los sitios web de EvenMore, o directamente por E-mail:

Espacios Web

[www.evenmore.co.uk](http://www.evenmore.co.uk) (Sitio principal)

Email

[chris@evenmore.co.uk](mailto:chris@evenmore.co.uk)

---