

XBaze_català

Rafal Kaczmarczyk, Mariusz Danilewicz PL, and Kamil Niesioruk PL

Copyright © Copyright 1997-2001 Rafal Kaczmarczyk

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> XBaze_català		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Rafal Kaczmarczyk, Mariusz Danilewicz PL, and Kamil Niesioruk PL	January 13, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	XBaze_català	1
1.1	Documentació de l'XBaze 7	1
1.2	Distribució de l'XBaze	1
1.3	Introducció a l'XBaze	2
1.4	Instal·lació en el disc dur	2
1.5	Requeriments de l'XBaze	3
1.6	Descripció del programa	3
1.7	Menús	4
1.8	Dreceres de teclat	8
1.9	Els camps multilínees	12
1.10	Execució de l'XBaze	13
1.11	Argumentes i tipus d'eines (tooltypes)	14
1.12	Finestra de definició de camps	15
1.13	Tipus de camps	17
1.14	Etiquetes dels camps	17
1.15	Atributs dels camps	18
1.16	Atributs dels camps de cadena i de quantitat	19
1.17	Valors predefinites	20
1.18	Atributs del camp cicle	21
1.19	Atributs del camp booleà	22
1.20	Atributs del camp botó	23
1.21	Atributs del camp text	24
1.22	Les variables	24
1.23	Guió ARexx per a un camp	25
1.24	Finestra de disseny	25
1.25	Imprimint...	27
1.26	Recerques pels registres	28
1.27	Ordenant registres	29
1.28	Navegant entre els registres	30
1.29	Estadístiques	31

1.30	Paràmetres	31
1.31	Paràmetres del projecte - Informació	32
1.32	Paràmetres del projecte - Protecció	32
1.33	Paràmetres del projecte - ARexx	33
1.34	Paràmetres del projecte - Menú	33
1.35	Paràmetres del programa	34
1.36	Contacte amb l'autor	35
1.37	Agraïments	35
1.38	L'ajuda no està disponible...	36

Chapter 1

XBaze_català

1.1 Documentació de l'XBaze 7

XBaze 7.1 (xx.xx.2001)

Copyright © 1995-2001 Rafal Kaczmarczyk (Rav/BlaBla)
Tots els drets reservats

Distribució

Introducció

Instal·lació

Requirements

Descripció

Història

Contacte

Agraïments

1.2 Distribució de l'XBaze

Copyrights

Aquest programari es troba subjecte a la nota de copyrights "Standard Amiga FD-
Software Copyright Note".

És CARDWARE tal i com consta definit en el paràgraf 4c.

Si l'empreu o us agrada si us plau envieu a l'autor una postal de la vostra ciutat

Per a més informació si us plau llegiu la nota AFD-COPYRIGHT (Versió 1.4 o posterior).

XBaze és Copyright © 1995-2001 Rafał Kaczmarczyk.
Tots els drets reservats.

control.gadget és Copyright © 2001 Rafał Kaczmarczyk.

textfield.gadget és Copyright © 1995 Mark Thomas.

popupmenu.library és Copyright © 2001 Henrik Isaksson
Correu electrònic: henrik@boing.nu

openurl.library és escrita per en Troels Walsted Hansen
Correu electrònic: troels@thule.no

titlebar.image és escrita per en Massimo Tantignone
Correu electrònic: tanti@intercom.it

1.3 Introducció a l'XBaze

Introducció

XBaze és una base de dades flexible i amb uns editors de camps i entorn molt fàcils d'emprar (pots esborrar, afegir o moure camps en qualsevol moment). Aquest programa administra dinàmicament la memòria, això permet que el número de registres i camps depengui únicament de la memòria lliure.

CARACTERÍSTIQUES:

- GUI fàcil d'usar (sensible als tipus de lletra, dreceres de teclat, tipus d'eina -tooltypes-, finestra app, icona app, iconificació, localització total, menús emergents,...)
- Sis tipus de camps
- Manipula adreces URL usant l'openurl.library
- Empra el portapapers del sistema
- Camps totalment configurables
- Editor d'entorn drag&drop
- La vista i definició dels camps es pot modificar en qualsevol moment
- Tipus de camps personalitzats mitjançant guions ARexx o programes externs
- Ordenació de registres localitzada
- Opció d'ordenació i recerca flexible
- Es pot emprar un patró o una altra operació en la recerca de registres
- Opció d'impressió configurable
- Permet guardar/obrir fitxers en format ASCII (CSV i TSV)
- Port ARexx amb 90 ordres
- Possibilitat de protegir els projectes a dos nivells
- Opcions estadístiques
- Ajuda en línia
- ...

1.4 Instal·lació en el disc dur

Instal·lació en el disc dur

Per a instal·lar el programa en el disc dur, només cal copiar el directori del programa i les icones d'instal·lació (Add-ons/Icons/Install) al directori destinació on es vulgui instal·lar.

Si es volen emprar menús emergents s'haurà d'instal·lar la llibreria `popupmenu.library` (Add-ons/PopupMenuUser/Install).

Si es vol ser capaç de cridar el navegador d'internet des del programa, cal instal·lar la llibreria `openurl.library` (Add-ons/OpenURL/Install).

Requeriments d'execució

1.5 Requeriments de l'XBaze

Requeriments

El programa necessita:

- Kickstart 3.0
- RAM d'1 Mb

El programa empra les següents llibreries, necessàries:

- `asl.library` (llibreria del sistema)
- `control.gadget` (inclós a l'arxiu)
- `textfield.gadget` (inclós a l'arxiu)

recomanades:

- `openurl.gadget` (inclós a l'arxiu)
- `popupmenu.gadget` (inclós a l'arxiu)
- `titlebar.image` (inclosa a l'arxiu)
- `locale.library` (llibreria del sistema)
- `icon.library` (llibreria del sistema)
- `diskfont.library` (llibreria del sistema)
- `iffparse.library` (llibreria del sistema)
- `rexxslib.library` (llibreria del sistema)

1.6 Descripció del programa

Descripció del programa

Execució

Menús

Drecceres de teclat
Creant un nou projecte
Edició de vistes
Imprimint
Recerques
Ordenació
Navegant
Estadístiques
Paràmetres
Ús de l'ARexx
Format del fitxer de dades

1.7 Menús

Menús

*

Reobriu
Rellegeix el projecte actual.

<nom del projecte>
Obre el projecte en qüestió.

Projecte

Nou...
Crea un projecte nou
Obriu...
Obre un projecte seleccionat.
Tanqueu
Tanca el projecte actual de la memòria.

Definiu-ne els camps...

Defineix o modifica els camps de la base de dades
Deseu

Desa el projecte actual.
Deseu com a...
Desa el projecte actual amb un nom nou o en un altre directori.

Imprimiu...

Imprimeix el projecte
Iconifiqueu

Iconifica el programa.
Sortiu
Finalitza l'execució de l'XBaze.

Edició

Desfeu
Desfà els últims canvis en el registre.
Refeu
Torna enrere els canvis fets en el registre per l'opció "Desfeu".

Retalleu el registre
Retalla el registre cap al búfer.
Copieu el registre
Copia el registre al búfer.
Enganxeu el registre
Insereix el registre del búfer a la posició actual.
Netegeu els camps
Esborra tots els camps del registre.
Poseu valors per defecte
Posa els valors per defecte a tots els camps del registre.

Inseriu

Un registre
Afegeix un registre nou.
Diversos registres...
Afegeix un número concret de registres.
Des de fitxer...
Afegeix els registres des d'un altre projecte.

Esborreu

Registre actual
Esborra el registre actual.
Assenyalats
Esborra tots els registres assenyalats.
Sense assenyalar
Esborra només els registres que es troben sense assenyalar.
Diversos...
Esborra els registres d'un rang i senyalització concrets.
Elimineu tots els registres
Esborra TOTS els registres del projecte.

Assenyaleu

Registre actual
Deixa el registre com a assenyalat.
Definiu...
Assenyala els registres emprant criteris de recerca en els camps.
Commuteu tots els assenyalats
Commuta tots els senyals. Els registres sense assenyalar seran assenyalats ↔

i els registres que estaven assenyalats ho deixaran d'estar.
Tots els registres
Assenyala tots els registres.

Treieu senyal

Registre actual
Deixa el registre com a no assenyalat.
Definiu...
Treu els senyals dels registres emprant criteris de recerca en els camps.

Commuteu tots els senyals

Commuta tots els senyals. Els registres sense assenyalar seran assenyalats ↔

,
i els registres que estaven assenyalats ho deixaran d'estar.

Tots els registres

Treu els senyals de tots els registres.

Ordeneu

per...

Ordena els registres

per <nom del camp>

Ordena pel nom del camp.

Navegació

Cerqueu...

Cerca elements a la base de dades
segons els criteris de recerca que

es defineixin.

Cerqueu següent

Fa la recerca des del registre actual fins el darrer registre del projecte
segons els criteris de recerca previament definits.

Cerqueu anterior

Fa la recerca des del registre actual fins el primer registre del projecte
segons els criteris de recerca previament definits.

Aneu a...

Salta al registre especificat.

Següent

Registre

Salta al següent registre.

Assenyalat

Salta al següent registre assenyalat.

Sense assenyalar

Salta al següent registre sense assenyalar.

Anterior

Registre

Salta al registre anterior.

Assenyalat

Salta al registre assenyalat anterior.

Sense assenyalar

Salta al registre sense assenyalar anterior.

Primer

Registre

Salta al primer registre de la base de dades.

Assenyalat

Salta al primer registre assenyalat a la base de dades.

Sense assenyalar

Salta al primer registre sense assenyalar a la base de dades.

Darrer

Registre

Salta al darrer registre de la base de dades.

Assenyalat

Salta al darrer registre assenyalat a la base de dades.

Sense assenyalar

Salta al darrer registre sense assenyalar a la base de dades.

Vista

Principal

Mostra aquest model de vista, el que va ser escrit amb el projecte.

Una altra...

Carrega una vista alternativa.

Dissenyeu...

Obre la finestra de
disseny de vista
Eines

Camp

Navegador...

Obre la finestra del
navegador de camps
Estadística...

Obre la finestra d'
estadístiques
Definiu camps...

Obre la finestra de
definició de camps
Atributs...

Obre la finestra de definició d'atributs segons el tipus de camp:

Cadena

Quantitat

Booleà

Cicle

Botó

Text

ARexx...

Especifica un guió ARexx a un camp

Etiqueta...

Obre la finestra de
definició d'etiqueta
ARexx

Executeu guió...

Executa el guió ARexx que es seleccioni.

Finestra

Al davant

Posa la finestra de l'XBaze al davant de les altres de la pantalla.

Centreu

Centra la finestra a la pantalla.

Ajusteu

Ajusta la mida de la finestra a la de la vista actual.

Commuteu

Commuta la mida de zoom de la finestra.

Minimitzeu
Minimitza la mida de la finestra.

Maximitzeu
Maximitza la mida de la finestra.

Iconifiqueu
Iconifica la finestra del programa.

Tanqueu
Tanca el programa.

Paràmetres

Informació...
Edita la
informació en referència al projecte
Protecció...
Especifica el nivell de
protecció del projecte
ARexx...
Canvia els
paràmetres d'execució dels guions ARexx
Menú...
Posa
guions ARexx i vistes alternatives al menú
Programa...
Modifica els
paràmetres de l'XBaze
?

Ajudeu-me!...
Obre l'ajuda en línia.

Dreceres...
Mostra informació quant a les dreceres de teclat.

Correu electrònic...
Obre un programa de correu electrònic.

Pàgina llar de l'XB...
Obre la pàgina d'internet de l'XBaze a través de l'OpenURL.

En referència al projecte...
Mostra informació sobre el projecte.

En Referència a XBaze...
Mostra informació
quant a l'XBaze

1.8 Dreceres de teclat

Dreceres

Regla general

[Amiga ESQUERRA] [<tecla>]
Dreceres pels botons.

[Amiga DRETA] [<tecla>]
Dreceres pels menús.

[Help]

Obre una finestra amb la documentació AmigaGuide.

Operacions en els registres (teclat numèric):

[9] / [Cursor ESQUERRA]

Salta al registre anterior.

[3] / [Cursor DRETA]

Salta al registre següent.

[7] / [Majúscules] [Cursor ESQUERRA]

Salta al primer registre.

[1] / [Majúscules] [Cursor DRETA]

Salta al darrer registre.

[5]

Salta al registre especificat.

[Alt DRETA] [9]/[Cursor ESQUERRA]

Salta al registre anterior que es troba assenyalat.

[Alt DRETA] [3]/[Cursor DRETA]

Salta al registre següent que es troba assenyalat.

[Alt DRETA] [7]/[Cursor ESQUERRA]

Salta al registre primer que es troba assenyalat.

[Alt DRETA] [1]/[Cursor DRETA]

Salta al registre darrer que es troba assenyalat.

[Alt ESQUERRA] [9]/[Cursor ESQUERRA]

Salta al registre anterior que es troba sense assenyalar.

[Alt ESQUERRA] [3]/[Cursor DRETA]

Salta al registre següent que es troba sense assenyalar.

[Alt ESQUERRA] [7]/[Cursor ESQUERRA]

Salta al registre primer que es troba sense assenyalar.

[Alt ESQUERRA] [1]/[Cursor DRETA]

Salta al registre darrer que es troba sense assenyalar.

[0]/[+]

Insereix registre.

[Majúscules] [0]/[+]

Afegeix el número de registres sol·licitats.

[Ctrl] [0]/[+]

Insereix registres des del fitxer seleccionat.

[.]/[-]

Eborra el registre actual.

[Alt PRAWY] [.] / [-]
Esborra tots els registres assenyalats.

[Alt LEWY] [.] / [-]
Esborra tots els registres sense assenyalar.

[Ctrl] [.] / [-]
Esborra tots els registres.

[Shift] [.] / [-]
Esborra els registres del rang seleccionat.

Operacions en els camps:

[Tab]
Salta al camp següent.

[Majúscules] [Tab]
Salta al camp anterior.

[<Drecera del camp>] / [Return] / [ESPAI]
Activa el camp.

[Majúscules] [<Drecera del camp>] / [Return] / [ESPAI]
CADENA : Obre la finestra de valors predefinits.

[Alt esquerra] [<Drecera del camp>]
Defineix el camp com a actual però sense activar-lo.

[Alt] [Return] / [ESPAI]
Insereix al contingut del camp el del camp del registre anterior.

[Cursor AVALL]
CADENA : Insereix el valor següent de la llista de valors predefinits.
CADENA MULTILÍNEES : Baixa avall.
CICLE : Especifica el valor següent.

[Cursor AMUNT]
CADENA : Insereix el valor anterior de la llista de valors predefinits.
CADENA MULTILÍNEES : Puja amunt.
CICLE : Especifica el valor anterior.

Quan el camp és actiu (el cursor s'hi troba) aleshores:

[Return] / [Tab]
Salta al camp següent.

[Majúscules] [Return] / [Tab]
Salta al camp anterior.

[Amiga ESQUERRA] [Q]
Torna a deixar els últims continguts del camp -Com l'opció Desfeu- (UNDO).

[Amiga ESQUERRA] [X]

Neteja el contingut del camp.

[Majúscules] [Cursor DRETA]

El cursor salta fins al final del text del camp.

[Majúscules] [Cursor ESQUERRA]

El cursor salta fins a l'inici del text del camp.

[Majúscules] [Retrocés]

Eborra tots els caràcters des del cursor fins a l'inici de la línia.

[Majúscules] [Del]

Eborra tots els caràcters des del cursor fins al final de la línia.

Ratolí:

[<doble clic al damunt del nom d'un camp>]

Obre la finestra de
navegació
per a aquest camp.

[Majúscules] [<doble clic al damunt del nom d'un camp>]

Obre la finestra d'
edició de la definició del camp
.

[Alt] [<doble clic al damunt del nom d'un camp>]

Obre la finestra d'
edició dels atributs del camp
.

[Ctrl] [<doble clic al damunt del nom d'un camp>]

Obre la finestra d'
edició d'etiqueta
.

[Ctrl] [Majúscules] [<doble clic al damunt del nom d'un camp>]

Amaga el camp.

[<Polsació del botó dret al damunt del nom d'un camp>]

Obre el menú de context.

[Majúscules] [<Polsació del botó dret al damunt del nom d'un camp>]

Obre el menú de context per a l'edició del contingut del camp.

[Alt] [<Polsació del botó dret al damunt del nom d'un camp>]

Defineix el camp com a actual però sense activar-lo.

Camps multilínees

1.9 Els camps multilínees

Utilització dels camps multilínees

Es pot assenyalar lliurement el text per a retallar, copiar o esborrar. En premer qualsevol tecla alfanumèrica, el text assenyalat serà reemplaçat pel caracter premut. Premer les tecles de cursor fa moure el cursor cap a l'inici o el final del text assenyalat.

Si es vol assenyalar un fragment del text, cal posicionar el cursor en el lloc on es vulgui començar i mantenint premuda la tecla de MAJÚSCULES s'ha de picar amb el ratolí en el punt final que es vulgui assenyalar.

Una altra via per a seleccionar text és fent un doble clic al damunt de la paraula que es vol assenyalar. Si el doble clic es produeix al damunt d'un espai entre dues paraules, tot l'espai que hi hagi entre aquestes dues paraules serà assenyalat.

Drecceres:

[Tab]

Activa el camp següent.

[Majúscules] [Tab]

Activa el camp anterior.

[Majúscules] [Cursor AMUNT]

Mou el cursor a l'inici de la pàgina actual. Si el cursor ja es troba a l'inici de la pàgina actual saltarà fins a l'inici de la pàgina anterior.

[Majúscules] [Cursor AVALL]

Mou el cursor al final de la pàgina actual. Si el cursor ja es troba al final de la pàgina actual saltarà fins al final de la pàgina anterior.

[Ctrl]/[Majúscules] [Cursor DRETA]

Mou el cursor a la fi de la línia actual.

[Ctrl]/[Majúscules] [Cursor ESQUERRA]

Mou el cursor a l'inici de la línia actual.

[Majúscules] [Retrocés]

Esborra tot el text des del cursor fins a l'inici de la línia.

[Majúscules] [Del]

Esborra tot el text des del cursor fins a la fi de la línia.

[Ctrl] [Cursor AMUNT]

Mou el cursor fins a la primera línia del text.

[Ctrl] [Cursor AVALL]

Mou el cursor fins a la darrera línia del text.

[Alt] [Cursor DRETA]

Mou el cursor a l'inici de la paraula següent.

[Alt] [Cursor ESQUERRA]

Mou el cursor a l'inici de la paraula anterior.

[Alt] [Cursor AMUNT]

Mou el cursor a l'inici del text.

[Alt] [Cursor AVALL]

Mou el cursor a la fi del text.

[Alt] [Retrocés]

Eborra el text des del cursor fins a l'inici de la paraula.

[Alt] [Del]

Eborra el text des del cursor fins a la fi de la paraula.

CTRL [X]

Eborra tota la línia on es troba el cursor.

[Amiga DRETA] [E]

Eborra tot el text de la cadena.

[Amiga DRETA] [V]

Enganxa el text des del portapapers a la posició actual del cursor.

[Amiga DRETA] [A]

Assenyala tot el text.

Quan el text és assenyalat:

[Retrocés]

Eborra tot el text assenyalat.

[Del]

Eborra tot el text assenyalat.

[Amiga DRETA] [X]

Retalla el text assenyalat cap al portapapers.

[Amiga DRETA] [C]

Copia el text assenyalat cap al portapapers.

[Amiga DRETA] [V]

Reemplaça el text assenyalat pel que hi ha al portapapers.

[<qualsevulla tecla alfanumèrica>]

Reemplaça el text assenyalat pel caràcter premut.

1.10 Execució de l'XBaze

Executant el programa

Es pot iniciar l'XBaze des del Workbench, fent un doble clic a la seva icona, o des del Shell. En aquest cas es poden especificar

arguments (en el Shell) o tipus d'eines

.

1.11 Arguments i tipus d'eines (tooltypes)

Arguments i tipus d'eines

FILE

Nom del fitxer que serà carregat automàticament quan el programa s'iniciï (només des del Shell).

PUBSCREEN

Nom de la pantalla pública a on l'XBaze obrirà la finestra principal. Si el programa no troba la pantalla pública especificada, la finestra principal serà oberta a la pantalla del Workbench.

FONT

Tipus de lletra que serà emprada pel programa, sintaxi:
<nom de font/mida de font>

NOICONS

Desconnecta l'escriptura d'icones pels projectes.

LOCALESORT

Si aquesta opció és connectada, totes les cadenes seran comparades a través d'una funció a la llibreria locale.library del sistema. Si ordeneu les bases de dades en els idiomes anglés o polonès no cal que especifiqueu aquesta opció.

IGNSAVEDWINPOS

El programa ignorarà les posicions desades de les finestres.

DATADIR

És el directori dels fitxers del qual aniran especificats en el menú "*". Això fa més fàcil l'obertura dels projectes més usats.

VIEWFILE

Fitxer amb la vista que es vol emprar per a la base de dades que carregueu. Cal especificar el paràmetre FILE (només des del Shell).

STARTICONIFIED

El programa s'inicia iconificat.

PROGRESSINDICATOR

Activa l'indicador de progrés.

USESCREENFONTINREQS

La font seleccionada només es farà servir a la finestra principal.

STATPRECISION

L'Atribut d'aquesta paraula clau és el número de dígit després de la coma usat a l'opció d'estadística (els decimals emprats).

LEFTTOOLBAR

La barra d'eines serà posicionada al cantó esquerre de la finestra. Si aquest tipus d'eina es troba desconnectat, la barra d'eines serà posada

al cantó inferior de la finestra

NOSIZEABLE

La finestra principal no tindrà botó de redimensió.

NONAVBUTTS

Els botons per a navegar entre els registres no seran mostrats.

3DLOOK

Els botons de navegació tindran aparença 3D.

També es poden canviar els paràmetres a dalt esmentats des del programa, emprant l'opció del menú

Eines|Paràmetres|Programa...

.

1.12 Finestra de definició de camps

Finestra de definició de camps

Com cridar-la:

Finestra principal:

menú: Projecte|Nou...

Eines|Camps|Definiu camps...

menú emergent: Definiu camps...

dreuera: [Majúscules] [<doble clic en el nom del camp>]

Disseny de vista:

menú: Eines|Definiu camps...

menú emergent: Definiu camps...

dreuera: [<doble clic en el camp>]

Descripció:

Els elements bàsics en una base de dades són els camps i els registres (contenint els camps). En aquesta finestra es poden editar els camps, Això permet que es puguin crear, modificar o esborrar els camps.

Precaucions:

En un projecte cal que hi hagi un o més camps visibles amb l'opció "Desable" connectada.

Dreueres:

[Amiga DRETA] [Del]

Eborra el camp.

[Alt] [Cursor AMUNT]/[Cursor AVALL]

Mou la posició del camp amunt/avall.

[Cursor AMUNT]/[Cursor AVALL]

Mou el cursor una posició amunt/avall.

Botons:

Camp

En aquesta caixa es pot veure la llista de tots els camps. Es pot seleccionar qualsevol camp de la llista per a modificar-lo, per exemple: canviar-ne el nom, esborrar-lo o canviar-ne els atributs.

La caixa de sota d'aquesta llista és usada per a escriure el nom del camp seleccionat. El nom d'un camp no és exclussiu, això permet que es puguin especificar diversos camps amb el mateix nom. Emprar camps amb el mateix nom pot complicar l'escriptura de guions ARexx.

Els botons de la part esquerra de la llista són emprats per a canviar la successió dels camps.

Afegiu

Afegeix un camp nou a la llista.

Esborreu

Esborra el camp de la llista.

Tipus

Selecciona el
tipus de camp
.

Etiqueta...

Defineix l'
etiqueta del camp
.

Atributs...

Segons el tipus de camp:

Cadena

Quantitat

Booleà

Cicle

Botó

Text

ARexx...

Defineix un

Guió ARexx

Ocult

Quan aquest botó es troba seleccionat, aquest camp és invisible, però es poden cercar i ordenar els registres per aquest camp.

Desable

Aquí s'especifica si el contingut del camp serà desat en el registre especificat o no. Desconnectar aquesta possibilitat és útil amb els

guions ARexx en els que és important que el contingut del camp no canviï quan canvia el registre.

Nova línia

Posiciona el camp en una línia nova a la vista.

1.13 Tipus de camps

Tipus de camps

Cadena

Es poden escriure cadenes alfanumèriques en aquest tipus de camp. Es poden crear camps multilínies i també una llista dels valors més emprats en aquest camp (els valors predefinits) per a especificar fàcilment el contingut del camp només triant-lo de la llista que és cridada amb el botó del cantó dret del camp. Es pot especificar el contingut inicial del camp, aquest serà el contingut del camp que hi serà posat automàticament quan sigui creat un registre nou i l'usuari deixi aquest camp en blanc. També es poden usar variables

gràcies a això és possible posar en el camp: data actual, hora, etc.

Quantitat

Com l'anterior però aquest només pot contenir quantitats numèriques.

Booleà

És mostrat com un botó "CHECKBOX", aquest camp només pot tenir dos estats. Es poden especificar diferents texts pels estats VERTADER i FALS. Si no són especificats, el programa farà servir el text per defecte (TRUE, FALSE). També es pot especificar el valor inicial.

Cicle

És mostrat com a botó cicle. Es pot seleccionar una posició de la llista. Es pot especificar un valor inicial.

Botó

Aquest és un simple botó amb el que pots executar un altre programa, mostrar imatges o reproduir música emprant programes externs.

Text

Camp de només lectura. Gràcies al sistema de variables en aquest

camp s'hi pot mostrar: hora de la creació del registre, del projecte o l'actual o moltes altres coses. Només es pot canviar el text d'aquest camp via el port ARexx.

1.14 Etiquetes dels camps

Etiquetes dels camps

Com cridar-les:

Finestra de definició de camp:
botó: Etiqueta...

Finestra principal:

menú: Eines|Camp|Etiqueta...
menú emergent: Etiqueta...
dreccera: [Ctrl] [<doble clic al damunt del nom del camp>]

Disseny de vista:

menú: Eines|Etiqueta...
menú emergent: Etiqueta...
dreccera: [Ctrl] [<doble clic al damunt del camp>]

Descripció:

Aquí es poden especificar l'etiqueta del camp i els atributs de l'etiqueta. L'etiqueta del camp pot ser: Ressaltada, normal o sense etiqueta. Es pot definir el tipus emprant el botó cicle. En el camp de sota s'hi especifica el nom de l'etiqueta del camp. L'etiqueta per defecte d'un camp és el propi nom del camp.

Etiqueta normal - El seu color és negre
Ressaltada - El seu color és blanc
Sense etiqueta - Oculta l'etiqueta

Botons:

Negreta
L'etiqueta es mostrarà en estil negreta.

Cursiva
L'etiqueta es mostrarà en estil cursiva.

Subratllat
L'etiqueta es mostrarà subratllada.

1.15 Atributs dels camps

Atributs dels camps

Atributs segons el tipus de camp:

Cadena

Quantitat

Booleà

Cicle

Botó

Text

1.16 Atributs dels camps de cadena i de quantitat

Atributs dels camps de cadena i quantitat

Com cridar-los:

Finestra de definició de camps:
botó: Atributs...

Finestra principal:

menú: Eines|Camp|Atributs...
menú emergent: Atributs...
dreccera: [Alt] [<doble clic al damunt del nom del camp>]

Finestra de disseny:

menú: Eines|Atributs...
menú emergent: Atributs...
dreccera: [Alt] [<doble clic al damunt del camp>]

Descripció:

Edita les característiques addicionals del camp.

Botons:

Alineació
Especifica l'aliniació en el camp.

Caràcters com a màxim

És el número màxim de caràcters que l'usuari pot posar en aquest camp.

Mida

Amplada del camp comptada en caràcters.

Número de línies

Número de línies.

Dreccera

Caràcter de la tecla que activarà aquest camp.

Valor inicial

Aquest valor serà inserit automàticament pel programa en tots els registres nous. Es poden emprar

Variables

.

Valor per defecte

Aquest és el valor per defecte que serà especificat en el camp quan l'usuari deixi aquest camp buit. També s'hi poden usar

Variables

.

Accepteu els caràcters

Els caràcters especificats en aquest botó seran acceptats per aquest camp.

Rebutgeu els caràcters

Els caràcters especificats en aquest botó seran rebutjats per aquest camp.

Màscara

Aquesta opció no es troba actualment implementada.

Valors predefinits...

Edita els

valors predefinits

.

Mode reemplaceu

Activa el mode de reemplaç dels caràcters.

Adreça URL

Connectar aquest botó provoca que aquest camp tingui un botó afegit que permetrà cridar el navegador d'internet amb el valor d'aquest camp com a adreça URL.

1.17 Valors predefinits

Predefinició de valors

Com cridar-la:

Finestra dels atributs del camp:

botó: Valors predefinits...

Descripció:

Aquí es pot fer una llista dels valors que es vol que siguin inserits en el camp. Aquests valors estaran disponibles quan es premi el botó "«" del costat dret del camp. És molt útil per a especificar-hi valors que es fan servir molt sovint.

Drecceres:

[Amiga DRETA] [Del]

Remou l'element.

[Alt] [Cursor AMUNT]/[Cursor AVALL]

Mou l'element una posició amunt/avall

[Cursor AMUNT]/[Cursor AVALL]

Mou el cursor una posició amunt/avall

Botons:

Valor

En aquesta caixa s'hi poden veure tots els valors predefinits en forma de llista. Es pot seleccionar qualssevol d'aquests valors per a esborrar o canviar el nom. Es pot modificar el nom a la caixa que hi ha a sota de la llista. El botó de la dreta de la llista és emprat per a canviar la successió dels elements.

Afegiu

Afegeix un element nou a la llista.

Esborreu

Elimina de la llista l'element seleccionat.

1.18 Atributs del camp cicle

Atributs del camp cicle

Com cridar-los:

Finestra de projecte nou:
botó: Atributs...

Finestra principal:

menú: Eines|Camp|Atributs...
menú emergent: Atributs...
dreccera: [Alt] [<doble clic al damunt del nom del camp>]

Finestra de disseny:

menú: Eines|Atributs...
menú emergent: Atributs...
dreccera: [Alt] [<doble clic al damunt del camp>]

Descripció:

En aquesta finestra es poden especificar els atributs del camp cicle i fer una llista amb els valors disponibles en aquest camp.

Drecceres:

[Amiga DRETA] [Del]
Remou l'element.

[Alt] [Cursor AMUNT]/[Cursor AVALL]
Mou l'element una posició amunt/avall.

[Cursor AMUNT]/[Cursor AVALL]
Mou el cursor una posició amunt/avall.

Botons:

Valor

En aquesta caixa s'hi poden veure tots els valors predefinits en forma de llista. Es pot seleccionar qualssevol d'aquests valors per a esborrar o canviar el nom. Es pot modificar el nom a la caixa que hi ha a sota de la llista. El botó de la dreta de la llista és emprat per a canviar la successió dels elements.

Afegiu

Afegeix un element nou a la llista.

Esborreu

Remou de la llista l'element seleccionat.

Mida

Amplada del camp en caràcters.

Drecera

Tecla que fa de drecera per a activar aquest camp.

Empreu valor antic

Quan s'afegeix un registre nou, aquest camp del nou registre contindrà el mateix valor que l'especificat en el camp del registre anterior.

1.19 Atributs del camp booleà

Atributs del camp booleà

Com cridar-los:

Finestra de projecte nou:
botó: Atributs...

Finestra principal:

menú: Eines|Camp|Atributs...
menú emergent: Atributs...
drecera: [Alt] [<doble clic al damunt del nom del camp>]

Finestra de disseny:

menú: Eines|Atributs...
menú emergent: Atributs...
drecera: [Alt] [<doble clic al damunt del camp>]

Descripció:

En aquesta finestra es poden especificar els atributs del camp.

Botons:

Text per a vertader

Text per a l'estat "Vertader", aquest és el contingut del camp quan es troba assenyalat.

Text per a fals

Text per a l'estat "Fals", aquest és el contingut del camp quan es troba

sense assenyalar.

Drecera

Tecla que fa de drecera per a activar aquest camp.

Valor inicial

Valor que agafarà per defecte aquest camp quan es creï un registre nou.

Empreu valor antic

Quan s'afegeix un registre nou, aquest camp del nou registre es posarà en el mateix estat que el corresponent al mateix camp del registre anterior.

1.20 Atributs del camp botó

Atributs del camp botó

Com cridar-los:

Finestra de projecte nou:
botó: Atributs...

Finestra principal:

menú: Eines|Camp|Atributs...
menú emergent: Atributs...
drecera: [Alt] [<doble clic al damunt del nom del camp>]

Finestra de disseny:

menú: Eines|Atributs...
menú emergent: Atributs...
drecera: [Alt] [<doble clic al damunt del camp>]

Descripció:

Aquest camp no emmagatzema cap valor. Només és emprat per a executar altres programes externs a l'XBaze.

Botons:

Ordre AmigaOS

Nom del programa que serà llançat. Es poden especificar variables, per a definir els arguments del programa des de qualsevol camp.

Consola

Consola del Shell, a on es mostraran els missatges que retornarà el programa.

Mida

Mida del camp en caràcters.

Drecera

Tecla que fa de drecera per a activar aquest camp.

1.21 Atributs del camp text

Atributs del camp text

Com cridar-los:

Finestra de projecte nou:
 botó: Atributs...

Finestra principal:
 menú: Eines|Camp|Atributs...
 menú emergent: Atributs...
 dreccera: [Alt] [<doble clic al damunt del nom del camp>]

Finestra de disseny:
 menú: Eines|Atributs...
 menú emergent: Atributs...
 dreccera: [Alt] [<doble clic al damunt del camp>]

Descripció:

Aquest és un camp de només lectura. Només es poden canviar els continguts d'aquest camp mitjançant guions ARexx.

Botons:

Text

És el text que es mostrarà en aquest camp. Es poden emprar variables

.

Mida

Amplada del camp en caràcters.

Aliniació

Especifica l'aliniació del text contingut en el camp.

Sense marges

Quan aquest atribut és seleccionat, el camp serà mostrat sense sanefa.

1.22 Les variables

Variables

Variable és una cadena de text que comença amb el caràcter "%". La variable és substituïda posteriorment pel valor escaient. A les caixes de text, en les quals es poden emprar variables, en el costat dret de les caixes es pot veure el botó "«", que crida a la

l·lista que conté totes les variables i les seves descripcions.

1.23 Guió ARexx per a un camp

Assignació d'un guió ARexx a un camp

Com crear-la:

Finestra de projecte nou:
botó: ARexx...

Finestra principal:
menú: Eines|Camp|ARexx...
menú emergent: ARexx...

Finestra de disseny:
menú: Eines|ARexx...
menú emergent: ARexx...
dreuera: [Majúscules] [<doble clic al damunt del camp>]

Descripció:

Un guió ARexx serà executat quan s'especifiqui qualsevol contingut en aquest camp.

Botons:

Guió
Guió ARexx que serà executat.

Console

Consola del Shell, a on es mostraran els missatges que retornarà el guió.

1.24 Finestra de disseny

Finestra de disseny de vista

Com cridar-la:

Finestra principal:
menú: Vista|Dissenyeu...

Descripció:

Es pot modificar el disseny de la finestra principal mitjançant el teclat i el ratolí. Es pot canviar l'amplada dels camps movent el punter del ratolí fins a un dels cantons i arrossegant-los fins a la nova dimensió. També es poden moure els camps emprant el ratolí i arrossegant-los fins a la nova posició.

Drecceres:

[Cursor DRETA]/[Cursor ESQUERRA]

Mou el cursor al següent/anterior camp

[Cursor AMUNT]/[Cursor AVALL]

Mou el cursor a la següent/anterior línia

[Return]

Depén d'on es trobi situat el cursor, mou el camp a una línia nova o afegeix espai entre dues línies de camps

[Tab]

Insereix un TAB entre dues línies

[<caràcter subratllat>]

Mou el cursor fins el camp en qüestió

[Majúscules] [<caràcter subratllat>]

Edita la

definició del camp

[Ctrl] [Majúscules] [<caràcter subratllat>]

Mostra/oculta el camp

[<doble clic al damunt del camp>]

Edita la

definició del camp

[Alt] [<doble clic al damunt del camp>]

Edita els atributs del camp

[Ctrl] [<doble clic al damunt del camp>]

Edita l'

etiqueta del camp

[Ctrl] [Majúscules] [<doble clic al damunt del camp>]

Mostra/oculta el camp

[Ctrl] [Majúscules] [Return]

Mostra tots els camps

Menú:

Vista

Restatureu

Restaura la vista al seu disseny original

Obriu vista...

Carrega una vista nova

Deseu vista...

Desa la vista

Apliqueu

Accepta tots els canvis de la vista i retorna a la finestra principal

Cancel·leu

Cancel·la totes les modificacions i retorna a la finestra principal

Edició

Retalleu

Retalla el camp cap al búfer

>Copieu

Copia el camp al búfer

Enganxeu
Enganxa el camp del búfer en el lloc on es troba el cursor
Inseriu camp...
Va a la finestra de
 definició de camps
 per a inserir-ne un a la vista
Esborreu camp
Remou el camp seleccionat de la vista actual

Eines

Definiu camps...
Modifica la
 definició de camps
 Etiqueta...
Modifica l'
 etiqueta del camp
 Atributs...
Segons el tipus de camp:

 Cadena

 Quantitat

 Booleà

 Cicle

 Botó

 Text
 ARexx...
Defineix un
 guió ARexx
 pel camp
Mida del Tabulador...
Defineix la mida del tabulador

1.25 Imprimint...

Impressió

Com cridar-la:

Finestra principal:
menú: Projecte|Imprimiu...

Descripció:

Amb aquesta opció es pot imprimir o exportar el fitxer del projecte actual en diferents formats.

Botons:

Sortida a
Aquí es pot especificar a on s'imprimirà el projecte. El botó de la dreta

permet definir el fitxer cap a on es vol imprimir el projecte.

Imprimiu

Quins registres seran imprimits. El botó de la dreta és emprat per a especificar els registres que s'imprimiran (tots els del rang, només els assenyalats o només els que no ho estan).

Format

Defineix el format d'impressió.

Capçalera

Nom del fitxer que serà imprimit abans de tots els registres, a l'inici de la impressió.

Peu

Nom del fitxer que serà imprimit després de tots els registres, al final de la impressió.

Capçalera de registres

Text que serà imprimit abans de cada un dels registres.

Es poden emprar
variables
.

Peu de registres

Text que serà imprimit després de cada un dels registres.

Es poden emprar
variables
.

Imprimiu camps ocults

Si s'activa, també s'imprimirà els camps ocults.

Imprimiu

Inicia la impressió.

1.26 Recerques pels registres

Recerca en registres

Com cridar-la:

Finestra principal:
menú: Navegació|Cerqueu...
menú emergent: Cerqueu...

Si és seleccionada aquesta opció des del menú o amb la drecera mantenint premuda la tecla [Majúscules], la finestra de recerques s'obrirà sense les dades de l'última recerca.

Descripció:

Per a tots els tipus de camps es pot introduir un patró de recerca. Són acceptats tots els patrons de l'AmigaDOS (excepte camps quantitat), per exemple: el patró (#?ó|#?ona) agafarà totes les paraules que

acabin amb els caràcters "ó" o "ona". Si en voleu saber més, si us plau consulteu el manual de l'AmigaDOS.

En els camps cicle i booleans no és necessari entrar un text de recerca, es pot emprar el botó "«" de la dreta per a seleccionar el valor que voleu trobar.

Si es vol fer una recerca emprant el mateix criteri de recerca que l'utilitzat a l'última recerca es pot usar "Recerques|Cerqueu següent" o "Recerques|Cerqueu anterior". La recerca s'inicia des del registre actual amb una sola diferència: en el primer cas la recerca de la base de dades es farà des del registre actual fins el darrer, en el segon cas serà des de l'actual fins el primer.

Dreceres:

[Return]

Inicia la recerca.

[Majúscules] [Return]

Inicia la recerca. Tots els registres coincidents seran llistats a la

finestra de navegació

.

Botons:

Criteri

En aquesta caixa s'hi mostra la llista de tots els camps en els que es pot definir un patró de recerca. La caixa de text que hi ha a sota de la llista és emprada per a introduir-hi el patró de recerca. El botó del cantó esquerre és emprat per a indicar l'operador de comparació a utilitzar. Els dos últims, marcats amb (maj/min), són sensibles a les diferències entre majúscules i minúscules.

Cerqueu

Aquí es pot especificar el rang de recerca:

- Tot - Es buscarà en tots els registres
- Amunt - Es buscarà només des de l'actual fins a l'últim
- Avall - Es buscarà des de l'actual fins al primer
- .
- En els registres del rang especificat

Cerqueu tots

Inicia la recerca. Tots els registres coincidents seran llistats a la

finestra de navegació

.

1.27 Ordenant registres

Ordenació de registres

Com cridar-la:

Finestra principal:

menú: Edició|Ordeneu|per...

Si és seleccionada aquesta opció des del menú o amb la drecera mantenint premuda la tecla [Majúscules], la finestra de recerques s'obrirà sense les dades de l'última classificació.

Botons:

Posició

Emprant aquest botó o prement els camps en un determinat ordre es pot especificar l'ordre d'ordenació dels camps i registres, per exemple: si el projecte conté els camps: Nom, 1r cognom, 2n cognom i Adreça i especifiqueu el criteri:

Nom	A-Z	3
1r cognom	A-Z	1
2n cognom	A-Z	2
Adreça	Z-A	4

El programa ordenarà els registres pel camp "1r cognom", però si el programa troba 2 o més registres amb el mateix "1r cognom", el camp "2n cognom" decidirà quant a l'ordre, i així successivament...

Ordre

És emprat per a especificar l'ordre d'ordenació:

A-Z - creixent, Z-A - decreixent.

Removeu

Remou el camp seleccionat del criteri de classificació.

1.28 Navegant entre els registres

Navegació pels registres

Com cridar-la:

Finestra principal:

menú: Eines|Camp|Navegador...
 menú emergent: Navegador...
 drecera: Doble clic aprop del camp

Descripció:

Emprant el botó cicle de la part superior de la finestra es pot seleccionar el camp mitjançant el qual es vol navegar per la base de dades.

Dreceres:

[Cursor AMUNT]/[Cursor AVALL]
 Salta al registre següent/anterior

[Return]
 Tanca la finestra

[<doble clic en qualsevulla posició>]
 Tanca la finestra

Menú:

Navegador

Només assenyalats

Mostra només els registres assenyalats.

Darrers trobats

Mostra només els registres trobats emprant l'opció "Tot" a la finestra de

Recerques

.

Tots

Mostra tots els registres.

Estadística...

Mostra l'

estadística dels valors dels camps

.

Tanqueu

Tanca la finestra.

Ordre

Amb aquestes opcions es pot especificar l'ordre de classificació.

Botons:

Patró

Aquí es pot especificar un patró per a que només siguin mostrats els registres de la base de dades en que el contingut del camp de navegació es corresponguin amb el patró definit.

1.29 Estadístiques

Estadístiques

Com cridar-les:

Finestra principal:

menú: Eines|Camp|Estadística...

menú emergent: Estadística...

Descripció:

El camp del qual se'n calcularà l'estadística és seleccionat pel botó cicle, que es troba al damunt de la llista amb els resultats.

Botons:

Deseu...

Desa l'estadística en format ASCII tal i com és mostrada.

Deseu TSV...

Desa l'estadística en format de fileres ASCII TSV.

1.30 Paràmetres

Paràmetres

Paràmetres del projecte:

Informació

Protecció

ARexx

Menú

Paràmetres del programa

1.31 Paràmetres del projecte - Informació

Paràmetres del projecte - Informació

Com cridar-los:

Finestra principal:

menú: Eines|Paràmetres|Informació...

Descripció:

Modifica la informació en referència al projecte.

Botons:

Autor

Autor del projecte.

Versió

Versió del projecte.

Descripció:

Informació curta en referència al projecte.

Mostreu 'En referència al projecte...' a l'inici

Si aquesta opció està activada quan algú carregui el projecte, el programa mostrarà una requista amb la informació bàsica quant al projecte.

1.32 Paràmetres del projecte - Protecció

Paràmetres del projecte - Protecció

Com cridar-los:

Finestra principal:

menú: Eines|Paràmetres|Protecció...

Descripció:

Protegeix el projecte mitjançant una clau d'accés.

Botons:

Clau d'accés

Clau d'accés amb la qual es protegirà el projecte.

Verifiqueu

Verificació de la clau d'accés (per a que no hi hagin errors d'escriptura)

Si us plau reescriu la clau d'accés un altre cop.

Comproveu la clau d'accés només abans de desar

La clau d'accés no serà comprovada quan algú obri el fitxer, només serà comprovada si algú selecciona l'opció "Deseu".

Aquesta és una protecció només contra modificacions.

1.33 Paràmetres del projecte - ARexx

Paràmetres del projecte - ARexx

Com cridar-los:

Finestra principal:

menú: Eines|Paràmetres|ARexx...

Descripció:

Paràmetres del projecte per a l'interfície ARexx.

Botons:

Nom del port

Nom del port ARexx pel projecte. Si aquest camp es deixat en blanc, el projecte tindrà el port ARexx "XBAZE".

Consola

Consola del Shell, a on es mostraran els missatges que retornarà el programa.

Guardeu guions a 'T:'

Tots els guions ARexx per aquest projecte seran emmagatzemats a la unitat lògica "T:" per a una execució més ràpida.

1.34 Paràmetres del projecte - Menú

Paràmetres del projecte - Menú

Com cridar-los:

Finestra principal:

menú: Eines|Paràmetres|Menú...

Descripció:

Assigna guions ARexx i vistes als menús corresponents.

Botons:**Menú**

Selecciona el menú en el qual afegirem els guions o les vistes.

Drecera

Amb la qual es podrà cridar la nova opció especificada.

Nom

Nom que serà mostrat en el menú.

Nom del fitxer

Camí fins el fitxer que hi serà assignat.

1.35 Paràmetres del programa

Paràmetres del programa**Com cridar-los:****Finestra principal:**

menú: Eines|Paràmetres|Programa...

Botons:**Pantalla pública**

Nom de la pantalla pública on s'obrirà la finestra principal de l'XBaze. Si el programa no pot trobar la pantalla especificada, la finestra principal serà oberta a la pantalla del Workbench.

Tipus de lletra

El tipus de lletra que serà emprada pel programa, sintaxi:
<nom de font/mida de font>

Directori de dades

És el directori els fitxers del qual aniran especificats en el menú "*". Això fa més fàcil l'obertura dels projectes més usats.

Precisió de les estadístiques (decimals després de la coma)

És la precisió amb la que seran calculades totes les estadístiques. El número seleccionat són el número de digits després de la coma.

Creeu icones

Connecta l'escriptura d'icones pels projectes.

Ordeneu emprant Locale

Si aquesta opció és connectada, totes les cadenes seran comparades a través d'una funció a la llibreria locale.library del sistema. Si ordeneu les bases de dades en els idiomes anglés o polonès no cal que especifiqueu aquesta opció.

Ignoreu posició de les finestres

El programa ignorarà les posicions desades de les finestres.

Indicador de progrés

Activa l'indicador de progrés en les operacions.

Inicieu l'XBaze restant en forma iconificada

El programa s'inicia iconificat.

Empreu el tipus de lletra de pantalla en requestes i finestres subordinades

La font seleccionada només es farà servir a la finestra principal.

Barra d'eines al cantó esquerre

La barra d'eines serà posicionada al cantó esquerre de la finestra.

Si aquest tipus d'eina es troba desconnectat, la barra d'eines serà posada al cantó inferior de la finestra

Sense botó de redimensió

La finestra principal no tindrà botó de redimensió.

Sense botons de navegació

Els botons per a navegar entre els registres no seran mostrats.

1.36 Contacte amb l'autor

Contacte amb l'autor

Tots els suggeriments i notificacions d'errors si us plau envieu-los a:

Rafal Kaczmarczyk
ul. Rogowska 10/22
54-440 Wroclaw
POLAND

Correu electrònic:

xbaze@amiga.pl
kajo-79@tlen.pl

WWW:

<http://www.xbaze.prv.pl>

Si fas bases de dades interessants, icones, traduccions o guions ARexx i vols compartir-los amb d'altres usuaris, si us plau, envia-me'ls per correu electrònic.

1.37 Agraïments

Agraïments

A tothom que m'ha enviat postals.

Gràcies a:

Traductors:

d'ATO

Dámaso D. Estévez

Virginio Savani

Massimo Tantignone

I a:

Michel 'DMX' Bagmeijer

1.38 L'ajuda no està disponible...

L'ajuda per a aquesta finestra no es troba disponible.