

XBaze_polski

Rafał Kaczmarczyk

Copyright © Copyright © 1997-2003 Rafał Kaczmarczyk

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> XBaze_polski		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Rafał Kaczmarczyk	January 13, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	XBaze_polski	1
1.1	Dokumentacja do programu XBaze 7.3	1
1.2	Prawa autorskie	1
1.3	Wprowadzenie	2
1.4	Instalacja na twardym dysku	2
1.5	Wymagania	3
1.6	Opis programu	3
1.7	Menu	4
1.8	Skróty	8
1.9	Obsługa pól wielolinijkowych	11
1.10	Uruchamianie programu	12
1.11	Tooltypey i argumenty programu	13
1.12	Definicja pola	14
1.13	Rodzaje pól	15
1.14	Etykieta pola	16
1.15	Edycja atrybutów pola tekstowego i numerycznego	17
1.16	Predefiniowane wartości	18
1.17	Edycja atrybutów pola cyklicznego	19
1.18	Edycja atrybutów pola logicznego	20
1.19	Edycja atrybutów pola typu Przycisk	21
1.20	Edycja atrybutów pola typu Tekst	21
1.21	Zmienna	22
1.22	Program ARexxa dla pola	22
1.23	Edycja widoku	23
1.24	Drukowanie projektu	25
1.25	Przeszukiwanie rekordów	26
1.26	Sortowanie rekordów	27
1.27	Przeglądanie rekordów	28
1.28	Statystyka	29
1.29	Ustawienia	29

1.30	Ustawienia projektu - Informacje	29
1.31	Ustawienia projektu - Zabezpieczenia	30
1.32	Ustawienia projektu - ARexx	30
1.33	Ustawienia projektu - Menu	31
1.34	Ustawienia programu	31
1.35	Kontakt z autorem	32
1.36	Podziękowania	33
1.37	Brak pomocy	33

Chapter 1

XBaze_polski

1.1 Dokumentacja do programu XBaze 7.3

XBaze 7.3 (xx.xx.2003)
Copyright © 1995-2003 Rafał Kaczmarczyk
All rights reserved.

Prawa autorskie

Wprowadzenie

Instalacja

Opis programu

Historia zmian

Kontakt z autorem

Podziękowania

1.2 Prawa autorskie

Prawa autorskie

Ten program podlega "Standard Amiga FD-Software Copyright Note".
Ten program jest CARDWARE, jak zostało to określone w punkcie 4c.
Jeśli szukasz więcej szczegółów, proszę przeczytać AFD-COPYRIGHT
(wersję 1.4 lub nowszą).

XBaze is Copyright © 1995-2003 Rafał Kaczmarczyk.
All rights reserved.

control.gadget is Copyright © 2001-2003 Rafał Kaczmarczyk.

textfield.gadget is Copyright © 1995 Mark Thomas.

popupmenu.library is Copyright © 2001 Henrik Isaksson
e-mail: henrik@boing.nu

openurl.library written by Troels Walsted Hansen
e-mail: troels@thule.no

titlebar.image written by Massimo Tantignone
e-mail: tanti@intercom.it

1.3 Wprowadzenie

Wprowadzenie

XBaze jest elastyczną bazą danych z bardzo prostym w użyciu edytorem pól i widoku (można skasować, dodać, przestawić pole w każdej chwili). Program korzysta z dynamicznego rezerwowania pamięci, to znaczy, że ilość rekordów i pól zależy od ilości wolnej pamięci.

CECHY:

- proste w użyciu GUI (font sensitivity, shortcuts, tooltips, appwindow, appicon ↔ iconification, full localization, popup menus)
- sześć rodzajów pól
- obsługa adresów URL za pomocą openurl.library
- wykorzystanie systemowego schowka
- w pełni konfigurowalne pola
- edytor widoku z drag&drop
- widok i definicja pól może być zmieniona w każdym momencie
- wiele rodzajów pól dla każdego projektu
- zlokalizowane sortowanie rekordów
- elastyczna opcja przeszukiwania i sortowania
- wzorzec albo inny operator może być wykorzystany przy przeszukiwaniu rekordów
- konfigurowalna opcja wydruku
- Zapisywanie/odczytywanie plików w formacie ASCII (CSV and TSV)
- port ARexxa (ponad 90 komend)
- możliwość dwupoziomowego zabezpieczenia projektu
- opcja statystyki
- on-line help
- ...

1.4 Instalacja na twardym dysku

Instalacja na twardym dysku

Aby zainstalować program na twardym dysku należy przenieść szipowany program do docelowego katalogu oraz zainstalować ikony (Add-ons/Icons/Install).

Aby skorzystać z możliwości popupmenu należy zainstalować bibliotekę popupmenu.library (Add-ons/PopupMenuUser/Install).

Aby skorzystać z możliwości wywoływania przeglądarki z poziomu programu, należy zainstalować bibliotekę openurl.library (Add-ons/OpenURL/Install).

Wymagania

1.5 Wymagania

Wymagania

Wymagane:

- Kickstart 3.0
- 1 MB RAM

Program korzysta z następujących bibliotek:

konieczne:

- asl.library (biblioteka systemowa)
- control.gadget (dołączone do archiwum)
- textfield.gadget (dołączone do archiwum)

zalecane:

- openurl.gadget (dołączone do archiwum)
- popupmenu.gadget (dołączone do archiwum)
- titlebar.image (dołączone do archiwum)
- locale.library (biblioteka systemowa)
- icon.library (biblioteka systemowa)
- diskfont.library (biblioteka systemowa)
- iffparse.library (biblioteka systemowa)
- rexxsyslib.library (biblioteka systemowa)

1.6 Opis programu

Opis programu

Uruchamianie

Menu

Skróty

Tworzenie nowego projektu

Edycja widoku

Drukowanie projektu

Przeszukiwanie

Sortowanie
Przeglądanie
Statystyka
Ustawienia
Format zapisu ARexx

1.7 Menu

Menu

*

Wczytaj ponownie
Wczytuje ponownie aktualny projekt.
<nazwa projektu>
Wczytuje ten projekt.

Projekt

Nowy...

Tworzenie nowego projektu

.

Wczytaj...
Wczytuje wybrany projekt.

Zamknij
Usuwa z pamięci aktualny projekt.

Definiuj...

Definiowanie pól bazy

.

Zapisz
Zapisuje aktualny projekt.

Zapisz jako...
Zapisuje aktualny projekt pod nową nazwą.

Wydrukuj...

Drukowanie projektu

.

Ustawienia...

Ustawieni projektu i programu

.

Ikonifikuj
Ikonifikuje program.

Skończ
Kończy pracę z programem.

Widok

Główny
Przywraca widok na ten, który był zapisany wraz z projektem.

Inny...

Wczytuje widok.

Edycja

Edycja widoku

.

Rekord

Cofnij

Cofa zmiany wprowadzone w rekordzie.

Wytnij

Wycina rekord do buforu.

Skopiuj

Kopiuje rekord do buforu.

Wklej

Wstawia rekord z buforu.

Wyczyść

Czyści wszystkie pola.

Resetuj

Ustawia we wszystkich polach wartości początkowe.

Wstaw

Jeden

Dodaje nowy rekord.

Wiele...

Dodaje określoną ilość rekordów.

Plik...

Wstawia rekordy z wybranego projektu

Skasuj

Bieżący

Kasuje aktualny rekord.

Zaznaczone

Kasuje tylko zaznaczone rekordy.

Niezaznaczone

Kasuje tylko niezaznaczone rekordy.

Z zakresu...

Kasuje rekordy z zdefiniowanego zakresu.

Wszystkie

Kasuje wszystkie rekordy.

Zaznacz

Bieżący

Zaznacza bieżący rekord.

Pasujące...

Zaznacza rekordy pasujące z wprowadzonym kryterium.

Odwróć

Odwraca zaznaczenia. Rekord, który nie był zaznaczony zostanie zaznaczony, a rekord, który był zaznaczony będzie miał skasowaną flagę zaznaczenia.

Wszystkie

Zaznacza wszystkie rekordy.

Zmów Zn.

Bieżący

Kasuje znacznik dla bieżącego rekordu.

Pasujące...

Kasuje znaczniki dla rekordów pasujących z wprowadzonym kryterium.

Odwróć

Odwraca zaznaczenia. Rekord, który nie był zaznaczony zostanie zaznaczony, a rekord, który był zaznaczony będzie miał skasowaną

flagę zaznaczenia.
Wszystkie
Kasuje znaczniki dla wszystkich rekordów.
Sortuj
Wg...

Sortowanie rekordów
.
Wg <nazwa pola>
Sortuje wg tego pola.

Pole
Cofnij
Cofa zmiany wprowadzone w polu.
Wytnij
Wycina zawartość pola do schowka.
Skopiuj
Kopiuje zawartość pola do schowka.
Wklej
Wstawia tekst ze schowka do pola.
Wyczyść
Czyści zawartość pola.
Resetuj
Ustawia w polu wartość początkową.
Przeładowaj...

Przeładowanie rekordów
.
Statystyka...

Statystyka wartości pól.
Sortuj

A-Z
Sortuj rosnąco.
Z-A
Sortuj malejąco.
Właściwości {UB}
Definicja...

Definicja pola
.
Atrybuty...
dla pola typu:

Ciąg
Numeryczne
Logicznego
Cyklicznego
Przycisk
Tekst
ARexx...

Ustawienia programu ARexxa dla pola
.
Etykieta...
Edycja etykiety
.
Nawigacja
Znajdú...
Przeszukiwanie projektu
.
Znajdú nast.
Przeszukuje projekt od aktualnego rekordu do ostatniego korzystając z
wcześniej wprowadzone kryterium przeszukiwania
Znajdú pop.
Przeszukuje projekt od aktualnego rekordu do pierwszego korzystając z
wcześniej wprowadzone kryterium przeszukiwania
Skocz do...
Przechodzi do rekordu o wybranym numerze.
Następny
Rekord
Przechodzi do następnego rekordu.
Zaznaczony
Przechodzi do następnego zaznaczonego rekordu.
Niezaznaczony
Przechodzi do następnego niezaznaczonego rekordu.
Poprzedni
Rekord
Przechodzi do poprzedniego rekordu.
Zaznaczony
Przechodzi do poprzedniego zaznaczonego rekordu.
Niezaznaczony
Przechodzi do poprzedniego niezaznaczonego rekordu.
Pierwszy
Rekord
Przechodzi do pierwszego rekordu.
Zaznaczony
Przechodzi do pierwszego zaznaczonego rekordu.
Niezaznaczony
Przechodzi do pierwszego niezaznaczonego rekordu.
Ostatni
Rekord
Przechodzi do ostatniego rekordu.
Zaznaczony
Przechodzi do ostatniego zaznaczonego rekordu.
Niezaznaczony
Przechodzi do ostatniego niezaznaczonego rekordu.
ARexx
Wykonaj program.....
Wykonuje wprowadzony program ARexxa.

1.8 Skróty

Skróty

Ogólna zasada

[LEWA AMIGA] [<klawisz>]
Skróty klawiaturowe dla gadżetów.

[PRAWA AMIGA] [<klawisz>]
Skróty klawiaturowe dla menu.

[HELP]
Otwiera dokument amigaguide z dokumentacją programu.

Operacje na rekordach:

[Num 9]/[KURSOR W LEWO]
Przechodzi do poprzedniego rekordu.

[Num 3]/[KURSOR W PRAWO]
Przechodzi do następnego rekordu.

[Num 7]/[Shift] [KURSOR W LEWO]
Przechodzi do pierwszego rekordu.

[Num 1]/[Shift] [KURSOR W PRAWO]
Przechodzi do ostatniego rekordu.

[Num 5]
Przechodzi do rekordu o wybranym numerze.

[PRAWY Alt] [Num 9]/[KURSOR W LEWO]
Przechodzi do poprzedniego zaznaczonego rekordu.

[PRAWY Alt] [Num 3]/[KURSOR W PRAWO]
Przechodzi do następnego zaznaczonego rekordu.

[PRAWY Alt] [Num 7]@[Shift] [KURSOR W LEWO]{UB}
Przechodzi do pierwszego zaznaczonego rekordu.

[PRAWY Alt] [Num 1]/[Shift] [KURSOR W PRAWO]
Przechodzi do ostatniego zaznaczonego rekordu.

[LEWY Alt] [Num 9]/[KURSOR W LEWO]
Przechodzi do poprzedniego niezaznaczonego rekordu.

[LEWY Alt] [Num 3]/[KURSOR W PRAWO]
Przechodzi do następnego niezaznaczonego rekordu.

[LEWY Alt] [Num 7]@[Shift] [KURSOR W LEWO]{UB}
Przechodzi do pierwszego niezaznaczonego rekordu.

[LEWY Alt] [Num 1]/[Shift] [KURSOR W PRAWO]
Przechodzi do ostatniego niezaznaczonego rekordu.

[Num 0]/[Num +]

Wstawia rekord.

[Shift] [Num 0]/[Num +]
Dodaje uadana iloê rekordów.

[Ctrl] [Num 0]/[Num +]
Wstawia rekordy ze wskazanego pliku..

[Num .]/[Num -]
Kasuje aktualny rekord.

[PRAWY Alt] [Num .]/[Num -]
Kasuje wszystkie zaznaczone rekordy.

[LEWY Alt] [Num .]/[Num -]
Kasuje wszystkie niezaznaczone rekordy.

[Ctrl] [Num .]/[Num -]
Kasuje wszystkie rekordy.

[Shift] [Num .]/[Num -]
Kasuje rekordy z definiowanego zakresu.

Operacje na polach:

[TAB]
Następne pole.

[Shift] [TAB]
Poprzednie pole.

[<skrót pola>]/[Enter]/[SPACJA]
Aktywuje pole.

[Shift] [<skrót pola>]/[Enter]/[SPACJA]
CIÂG: Otwiera okno wartości predefiniowanych.

[LEWY Alt] [<skrót pola>]
Ustawia pole jako bierzâce bez jego aktywowania go.

[Alt] [Enter]/[SPACJA]
Wstawia do pola zawartoê pola z poprzedniego rekordu

[KURSOR W DÓI]
CIÂG: Wstawia następnâ wartoê z listy wartoêci predefiniowanych.
CIÂG WIELOLINIJKOWY: Skroluje w dói.
CYKLICZNE : Ustawia następnâ wartoê.

[KURSOR W GÓRÉ]
CIÂG: Wstawia poprzedniâ wartoê z listy wartoêci predefiniowanych.
CIÂG WIELOLINIJKOWY: Skroluje w górë.
CYKLICZNE : Ustawia poprzedniâ wartoê.

Jeêli pole jest aktywne (jest w nim kursor) to:

[Enter]/[TAB]

Następne pole.

[Shift] [Enter]/[TAB]
Poprzednie pole.

[LEWA AMIGA] [Q]
Przywraca poprzednią zawartość pola (UNDO).

[LEWA AMIGA] [X]
Czyści zawartość pola.

[Shift] [KURSOR W PRAWO]
Kursor skacze na koniec tekstu w polu.

[Shift] [KURSOR W LEWO]
Kursor skacze na początek tekstu w polu.

[Shift] [BACKSPACE]
Kasuje wszystkie znaki od kursora do początku.

[Shift] [Del]
Kasuje wszystkie znaki od kursora do końca.

Mysz:

[<dwuklik w pobliżu pola>]

Przeoglądanie
wg tego pola.

[Shift] [<dwuklik w pobliżu pola>]

Edycja pola
.

[Alt] [<dwuklik w pobliżu pola>]
Edycja atrybutów pola.

[Ctrl] [<dwuklik w pobliżu pola>]

Edycja etykiety
.

[Ctrl] [Shift] [<dwuklik w pobliżu pola>]
Schowanie pola.

[<prawy klawisz myszy na polu>]
Menu kontekstowe.

[Shift] [<prawy klawisz myszy na polu>]
Menu kontekstowe edycji zawartości pola.

[Alt] [<prawy klawisz myszy na polu>]
Ustawia pole jako bierzące bez jego aktywowania go.

Pola wielolinijkowe

1.9 Obsługa pól wielolinijkowych

Obsługa pól wielolinijkowych

Możesz dowolnie zaznaczać tekst w celu jego wycięcia, skopiowania lub skasowania. Przy wciśnięciu dowolnego klawisza alfanumerycznego zaznaczony tekst zostanie wymieniony na znak odpowiadający wciśniętemu klawiszowi. Wciśnięcie klawisza kursorów spowoduje przesunięcie kursora na koniec lub początek zaznaczonego tekstu.

Jeśli chcesz zaznaczyć fragment tekstu, to ustaw kursor w miejscu, gdzie ma być początek i trzymając klawisz SHIFT kliknij myszą w miejscu, gdzie ma być koniec.

Innym sposobem zaznaczenia tekstu jest, dwuklik na słowie które chcemy zaznaczyć. Jeśli dwuklikniemy na spacjach między wyrazami to zaznaczone zostaną wszystkie spacje między tymi wyrazami.

Skróty:

[TAB]

Aktywacja następnego pola.

[Shift] [TAB]

Aktywacja poprzedniego pola.

[Shift] [KURSOR W GÓRĘ]

Przesuwa kursor na szczyt bieżącej strony, albo przesuwa kursor na szczyt poprzedniej strony jeśli kursor jest na górze strony

[Shift] [KURSOR W DÓŁ]

Przesuwa kursor na dół bieżącej strony, albo przesuwa kursor na dół następną stronę, jeśli kursor jest na dole bieżącej strony.

[Ctrl]/[Shift] [KURSOR W PRAWO]

Przesuw kursor na koniec bieżącej linii.

[Ctrl]/[Shift] [KURSOR W LEWO]

Przesuwa kursor na początek bieżącej linii.

[Shift] [BACKSPACE]

Kasuje cały tekst od kursora do początku linii.

[Shift] [Del]

Kasuje cały tekst od kursora do końca bieżącej linii.

[Ctrl] [KURSOR W GÓRĘ]

Przesuwa kursor do pierwszej linii tekstu.

[Ctrl] [KURSOR W DÓŁ]

Przesuwa kursor do ostatniej linii.

[Alt] [KURSOR W PRAWO]

Przesuwa kursor na początek następnego słowa.

[Alt] [KURSOR W LEWO]

Przesuwa kursor na poczâtek poprzedniego sîowa.

[Alt] [KURSOR W PRAWO]

Przesuwa kursor na poczâtek tekstu.

[Alt] [KURSOR W DÓÎ]

Przesuwa kursor na koniec tekstu.

[Alt] [BACKSPACE]

Kasuje tekst od kursora do poczâtku sîowa.

[Alt] [Del]

Kasuje tekst od kursora do koïca sîowa.

[Ctrl] [X]

Kasuje caîã liniã na której znajduje siã kursor.

[PRAWA AMIGA] [E]

Kasuje caîy tekst z gadûetu.

[PRAWA AMIGA] [V]

Wstawia tekst ze schowka w bieûâcej pozycji kursora.

[PRAWA AMIGA] [A]

Zaznacza caîy tekst.

Kiedy tekst jest zaznaczony to:

[BACKSPACE]

Kasuje caîy zaznaczony tekst.

[Del]

Kasuje caîy zaznaczony tekst.

[PRAWA AMIGA] [X]

Wycina do schowka zaznaczony tekst.

[PRAWA AMIGA] [C]

Kopiuje zaznaczony tekst do schowka.

[PRAWA AMIGA] [V]

Wymienia zaznaczony tekst na tekst znajdujâcy siã w schowku.

[<dowolny znak alfanumeryczny>]

Zastãpuje zaznaczony tekst znakiem odpowiadajâcym wciõniãtej literze.

1.10 Uruchamianie programu

Uruchamianie programu

XBazea moûna uruchomiã z workbencha i z shella.

Przy uruchamianiu moûna podaã

argumenty (SHELL i tootypey)

Program można uruchomić także poprzez kliknięcie na ikonie projektu XBazea.

1.11 Tooltypey i argumenty programu

Tooltypey i argumenty programu

FILE

Nazwa pliku, który będzie automatycznie wczytany zaraz po uruchomieniu XBazea (tylko SHELL).

PUBSCREEN

Nazwa ekranu publicznego na którym XBaze otworzy swoje okno. Jeżeli program ekranu nie znajdzie okno zostanie otwarte na ekranie Workbencha.

FONT

Czcionka jaką będzie używał program, składnia:
<nazwa czcionki/rozmiar czcionki>

NOICONS

Wyłącza zapisywanie ikon dla każdego projektu.

LOCALESORT

Przy włączonej tej opcji, ciągi znaków będą porównywane poprzez funkcję zawartą w bibliotece locale.library. W przypadku sortowania baz danych w języku polskim nie ma potrzeby włączenia tej opcji.

IGNSAVEDWINPOS

Program będzie ignorował zapisane współrzędne okna.

DATADIR

Katalog z którego pliki zostaną umieszczone w menu "*". Ułatwia to wczytywanie często używanych projektów.

VIEWFILE

Plik z widokiem (tylko SHELL). Musi być podany parametr FILE.

STARTICONIFIED

Program uruchomi się zikonifikowany.

PROGRESSINDICATOR

Włącza wskaźnik postępu pracy programu.

USESCREENFONTINREQS

Powoduje, że wybrana w ustawieniach czcionka będzie używana tylko w głównym oknie.

STATPRECISION

Wartością dla tego klucza jest liczba oznaczająca ilość miejsc po przecinku dla opcji liczenia statystyk dla pól.

LEFTTOOLBAR

Toolbar będzie umiejscowiony po lewej stronie na ramce okna. Przy

wyłączonej tej opcji toolbar będzie umiejscowiony na dolnej krawędzi okna.

NOSIZEABLE

Główne okno nie będzie miało gadżetu do zmiany rozmiaru okna.

NONAVBUTTS

U dołu okna nie zostaną umieszczone przyciski do poruszania się po rekordach.

3DLOOK

Przyciski nawigacyjne będą miały wygląd "3D".

Wyżej wymienione ustawienia można zmienić także z poziomu programu, menu

```
projekt|Ustawienia...
```

.

1.12 Definicja pola

Definicja pola

Wywołanie:

Główne okno programu:

```
menu:      Projekt|Nowy...
           Pole|Właściwości|Definicja...
popupmenu: Właściwości|Definicja...
skrót:     [Shift] [<dwuklik w pobliżu pola>]
```

Okno edycji widoku:

```
menu:      Pole|Definicja...
popupmenu: Definicja...
skrót:     [<dwuklik na polu>]
```

Opis:

Podstawowymi elementami bazy danych są pola oraz rekordy, które się z nich składają. W tym oknie dokonuje się edycji pól, czyli ich tworzenia, kasowania lub modyfikowania.

Uwagi:

W projekcie musi znajdować się przynajmniej jedno widoczne pole o ustawionej fladze "Zapisywalne".

Skróty:

```
[PRAWA AMIGA] [Del]
Kasowanie pola
```

```
[Alt] [KURSOR W GÓRĘ]/[KURSOR W DÓŁ]
Przesuwanie pola w górę/dół o jedną pozycję
```

```
[KURSOR W GÓRĘ]/[KURSOR W DÓŁ]
Przemieszczanie w górę/dół kursora jedną pozycję
```

Gadżety:

Pole

W tym gaduêcie w postaci listy przedstawione sã wszystkie pola. Kaùde pole z tej listy moùa wybraê, w celu dokonywania na nim róznych operacji np. zmieniania nazwy, skasowania lub zmienienia atrybutów. Gaduêt poniùej sùuý do wpisywania nazwy dla wybranego pola. Nazwa pola nie jest nazwã unikalnã, to znaczy, ùe jest dopuszczalne istnienie dwóch pól o tych samych nazwach. Nie jest to jednak wskazane, poniewaù moùe to skomplikowaê pisanie programów ARexxa. Gaduêt po prawej stronie listy sùuý do zmieniania kolejnoêci pól.

Dodaj

Dodaje nowe pole do listy.

Skasuj

Kasuje pole.

Rodzaj

Rodzaj pola
Etykieta...

Etykieta pola
Atrybuty...

dla pola typu:

Ciãg

Numeryczne

Logicznego

Cyklicznego

Przycisk

Tekst
ARexx...

Program Arexxa
Schowane

Ustawienie tej~flagi~powoduje, ùe pole nie bédzie widoczne, ale bédzie moùna wedùg niego sortowaê i wyszukiwaê.

Zapisywalne

Tu ustalamy czy wartoêê tego pola bédzie zapamiétywana w danym rekordzie. Wyêłączenie tej flagi jest przydatne przy programach ARexxa w których waùne jest, aby zawrtoêê~pola nie zmieniaia sië wraz ze zmianã rekordu.

Nowa linia

Pole zostanie umiejscowione w nowej linii.

1.13 Rodzaje pól

Rodzaje pól

Ciąg

Można wpisywać ciągi alfanumeryczne. Możliwe jest tworzenie pól wieloliniowych, a także stworzenie listy wartości najczęściej wpisywanych do danego pola (wartości predefiniowane), w celu prostego wstawienia ich do danego pola poprzez, wybór z listy wywołanej przyciskiem znajdującym się obok pola. Pole umożliwia stosowanie wartości początkowej, która jest ustawiana w polu podczas dodania nowego rekordu oraz wartości domyślnej, która jest wstawiana do pola, gdy użytkownik pozostawi pole puste. Można stosować zmienne, umożliwia to wstawianie do pól aktualnego czasu, daty itp.

Numeryczne

J.w. z tą różnicą, że przy sortowaniu zawartość pola będzie traktowana jako liczba.

Logiczne

Zrealizowane za pomocą gadżetu CHECKBOX, pole przyjmuje dwa stany. Można zdefiniować osobny tekst dla stanu FAŁSZ i PRAWDA. W przypadku ich niezdefiniowania program przyjmie teksty domyślne (TRUE, FALSE). Można ustalić wartość początkową.

Cykliczne

Zrealizowane za pomocą gadżetu cyklicznego. Wybiera się pozycję z listy. Można ustalić wartość początkową.

Przycisk

Jest to zwykły przycisk (BUTTON), którym można uruchomić inny program, pokazać obrazek bądź odegrać muzykę za pomocą zewnętrznego programu.

Tekst

Pole tylko do odczytu. Dzięki systemowi zmiennych można za pomocą tego pola pokazać czas stworzenia rekordu, projektu, czas ich zmodyfikowania oraz wiele innych rzeczy. Tekst w tym polu można zmienić tylko za pomocą ARexxa.

1.14 Etykieta pola

Etykieta pola

Wywołanie:

Okno definicji pola:
gadżet: Etykieta...

Główne okno programu:

menu: Pole|Właściwości|Etykieta...
popupmenu: Właściwości|Etykieta...
skrót: [Ctrl] [<dwuklik w pobliżu pola>]

Okno edycji widoku:

menu: Pole|Etykieta...

popupmenu: Etykieta...
skrót: [Ctrl] [<dwuklik na polu>]

Opis:

Tu określa się etykiety pola oraz jej atrybuty.
Etykieta dla pola może być dwójakiego rodzaju lub może być wyłączone.
Ustala się to pierwszym z góry gaduetem cyklicznym. Gaduety znajdujący się poniżej służy do wpisywania nazwy etykiety. Domyślną etykieta jest nazwa pola.

Gaduety:

Wytłuszczona
Etykieta będzie napisana "wytłuszczonym" krojem pisma.

Pochylona
Etykieta będzie napisana pochylonym krojem pisma.

Podkreślona
Etykieta będzie podkreślona.

1.15 Edycja atrybutów pola tekstowego i numerycznego

Edycja atrybutów pola tekstowego i numerycznego

Wywołanie:

Okno definicji projektu:
gaduet: Atrybuty...

Główne okno programu:
menu: Pole|Właściwości|Atrybuty...
popupmenu: Właściwości|Atrybuty...
skrót: [Alt] [<dwuklik w pobliżu pola>]

Okno edycji widoku:
menu: Pole|Atrybuty...
popupmenu: Atrybuty...
skrót: [Alt] [<dwuklik na polu>]

Opis:

Edycja dodatkowych cech pola.

Gaduety:

Wyrównuj
Ustala sposób formatowania tekstu w polu.

Maksymalnie znaków
Maksymalna ilość znaków jaką użytkownik będzie mógł wpisać do pola.

Rozmiar
Szerokość pola liczonej w znakach.

Ilość linii

Ilość linii.

Skrót

Znak alfanumeryczny klawisza, który będzie uaktywniał dane pole.

Wartość

Wartość ta za każdym razem jest wprowadzana do pola automatycznie przez program przy każdym dodaniu nowego rekordu. Możliwe jest stosowanie

zmiennych

.

Wartość domyślna

Jest to wartość jaka będzie automatycznie wstawiana do pola w przypadku, gdy użytkownik pozostawi puste pole. Możliwe jest stosowanie

zmiennych

.

Akceptowane znaki

Tylko znaki wpisane w tym gaduście, będą mogły być wpisywane do pola.

Nieakceptowane znaki

Znaki tu wpisane nie będą mogły być wpisywane do pola.

Predefiniowane wartości...

Edycja wartości predefiniowanych

Tryb nadpisywania

Włącza tryb nadpisywania.

Adres URL

Zaznaczenie tego gaduśtu powoduje, że do pola zostanie dodany gaduśtu, którego wciśnięcie spowoduje, uruchomienie przeglądarki internetowej z zawartością pola jako adresem URL.

1.16 Predefiniowane wartości

Predefiniowane wartości

Wywołanie:

Okno edycji atrybutów pola:

gaduśtu: Predefiniowane wartości...

Opis:

Tu tworzymy listę wartości jakie najczęściej wprowadzamy do pola.

Wartości te będą dostępne, gdy zostanie wciśnięty gaduśtu "«", znajdujący się po prawej stronie pola.

Skróty:

[PRAWA AMIGA] [Del]

Kasowanie elementu

[Alt] [KURSOR W GÓRĚ]/[KURSOR W DÓĪ]

Przesuwanie elementu w górę/dół o jedną pozycję

[KURSOR W GÓRĚ]/[KURSOR W DÓĪ]

Przemieszczanie w górę/dół kursora jedną pozycję

Gadûety:

Wartoœci

W tym gadûecie w postaci listy przedstawione sã wszystkie elementy listy wartoœci predefiniowanych. Kaûdã wartoœci z tej listy moûa wybraæ, w celu skasowania bãdù zmienienia nazwy. Gadûet poniûej sãuûy do edycji nazwy. Gadûet po prawej stronie listy sãuûy do zmieniania kolejnoœci elementów.

Dodaj

Dodaje nowy element do listy.

Skasuj

Kasuje wybrany element.

1.17 Edycja atrybutów pola cyklicznego

Edycja atrybutów pola cyklicznego

Wywołanie:

Okno definicji projektu:

gadûet: Atrybuty...

Głównie okno programu:

menu: Pole|Wiaœciwoœci|Atrybuty...

popupmenu: Wiaœciwoœci|Atrybuty...

skrót: [Alt] [<Dwuklik w pobliûu pola>]

Okno edycji widoku:

menu: Pole|Atrybuty...

popupmenu: Atrybuty...

skrót: [Alt] [<dwuklik na polu>]

Opis:

W tym oknie edytuje siã atrybuty pola oraz tworzy listã, z ktorej bêdzie siã wybieraæ wartoœci w polu cyklicznym.

Skróty:

[PRAWA AMIGA] [Del]

Kasowanie elementu

[Alt] [KURSOR W GÓRĚ]/[KURSOR W DÓĪ]

Przesuwanie elementu w górę/dół o jedną pozycję

[KURSOR W GÓRĚ]/[KURSOR W DÓĪ]

Przemieszczanie w górę/dół kursora jedną pozycję

Gadûety:**Wartoœê**

W tym gadûecie w postaci listy przedstawione sã wszystkie elementy listy wartoœci pola cyklicznego. Kaûdã wartoœê z tej listy moûa wybraê, w celu skasowania bãdù zmienienia nazwy. Gadûet poniûej sîuûy do edycji nazwy. Gadûet po prawej stronie listy sîuûy do zmieniania kolejnoœci elementów.

Dodaj

Dodaje nowy element do listy.

Skasuj

Kasuje wybrany element.

Rozmiar

Szerokoœê pola liczonã w znakach.

Skrót

Znak alfanumeryczny klawisza, który bêdzie uaktywniaê dane pole.

Uûywaj starych wartoœci

W przypadku utworzenia nowego rekordu pole to bêdzie miaê ustawionã wartoœê jak w poprzednim rekordzie.

1.18 Edycja atrybutów pola logicznego

Edycja atrybutów pola logicznego

Wywoêanie:

Okno definicji projektu:
gadûet: Atrybuty...

Główne okno programu:

menu: Pole|Wiaœciwoœci|Atrybuty...
popupmenu: Wiaœciwoœci|Atrybuty...
skrót: [Alt] [<dwuklik w pobliûu pola>]

Okno edycji widoku:

menu: Pole|Atrybuty...
popupmenu: Atrybuty...
skrót: [Alt] + [<dwuklik na polu>]

Opis:

Edycja dodatkowych cech pola.

Gadûety:**Prawda**

Tekst dla stanu prawda, czyli, gdy pole jest zaznaczone.

Faîsz

Tekst dla stanu faîsz, czyli, gdy pole nie jest zaznaczone.

Skrót

Znak alfanumeryczny klawisza, który będzie uaktywniał dane pole.

Wartość

Wartość jaką pole będzie miało ustawioną w nowym rekordzie.

1.19 Edycja atrybutów pola typu Przycisk

Edycja atrybutów pola typu Przycisk

Wywołanie:

Okno definicji projektu:
gadulet: Atrybuty...

Główne okno programu:

menu: Pole|Właściwości|Atrybuty...
popupmenu: Właściwości|Atrybuty...
skrót: [Alt] [<dwuklik w pobliżu pola>]

Okno edycji widoku:

menu: Pole|Atrybuty...
popupmenu: Atrybuty...
skrót: [Alt] [<dwuklik na polu>]

Opis:

Pole to nie przechowuje żadnych wartości. Służy ono do uruchamiania innych programów.

Gadulety:**Komenda**

Program jaki będzie uruchamiany. Można stosować @ {"zmienna" LINK VAR}, co umożliwi podanie jako argument programowi wartości z dowolnego pola.

Konsola

Konsola, gdzie będą~wyprowadzane wyniki działania programu.

Rozmiar

Szerokość pola liczona w znakach.

Skrót

Znak alfanumeryczny klawisza, który będzie uaktywniał dane pole.

1.20 Edycja atrybutów pola typu Tekst

Edycja atrybutów pola typu Tekst

Wywołanie:

Okno definicji projektu:
gadûet: Atrybuty...

Główne okno programu:
menu: Pole|Wiaôciwoôci||Atrybuty...
popupmenu: Wiaôciwoôci|Atrybuty...
skrót: [Alt] [<dwuklik w pobliûu pola>]

Okno edycji widoku:
menu: Pole|Atrybuty...
popupmenu: Atrybuty...
skrót: [Alt] [<dwuklik na polu>]

Opis:

Jest pole tylko do odczytu. Zawartoôê tego pola moûna zmieniaê poprzez programy ARexxa.

Gadûety:

Tekst
Tekst jaki bédzie wyôwietlany w tym polu. Moûliwe jest stosowanie
zmiennych
.

Rozmiar
Szerokoôê pola liczona w znakach.

Wyrównuj
Ustala sposób formatowania tekstu w polu.

Bez ramki
Pole nie bédzie posiadaêo ramki.

1.21 Zmienna

Zmienna jest to ciâg znaków poprzedzony znakiem "%".
Zmienna podczas dalszego dziañania programu jest zamieniana na odpowiedniâ wartoê.

W tych gadûetach tekstowych, gdzie jest moûliwe stosowanie zmiennych obok gadûetu tekstowego dostêpny jest gadûet "<<", który wywoûuje listê zawierajacâ wszystkie zmienne wraz z ich opisem.

1.22 Program ARexxa dla pola

Program ARexxa dla pola

Wywoñanie:

Okno definicji projektu:
gadûet: ARexx...

Główne okno programu:

menu: Pole|Właściwości|ARexx...
popupmenu: Właściwości|ARexx...

Okno edycji widoku:

menu: Pole|ARexx...
popupmenu: ARexx...
skrót: [Shift] [<dwuklik na polu>]

Opis:

Program ARexxa będzie uruchamiany w przypadku ustawienia jakiejś wartości pola.

Gadulety:

Program
Program jaki będzie uruchamiany.

Konsola

Konsola, gdzie będą~wyprowadzane wyniki działania programu.

1.23 Edycja widoku

Edycja widoku

Wywołanie:

Główne okno programu:
menu: Widok|Edycja...

Opis:

Edycji widoku dokonuje się operując myszą oraz klawiaturą.
Zmiany wielkości pól można dokonać myszą przesuwając mysz nad odpowiednią krawędź pola, klikając na niej i ustawiając żądaną wielkość.
Pola można przestawiać~myszą, "chwytać" oraz "puszczając"~w żądanym miejscu.

Skróty:

[KURSOR W PRAWO]/[KURSOR W LEWO]
skok kursora do następnego/poprzedniego pola

[KURSOR W GÓRĘ]/[KURSOR W DÓŁ]
skok kursora do następnej/poprzedniej linii

[Enter]
w zależności od miejsca w którym znajduje się kursor, przesuwa pole do nowej linii, albo wprowadza odstępek między dwoma liniami

[TAB]
wprowadza znak TAB między dwoma polami

[<podkreślona litera>]
skok kursora do tego pola

[Shift] [<podkreślona litera>]

definicja pola
[Ctrl] [Shift] [<podkreślona litera>]
schowanie/pokazanie pola

[<dwuklik na polu>]

definicja pola
[Alt] [<dwuklik na polu>]
edycja atrybutów pola

[Ctrl] [<dwuklik na polu>]

edycja etykiety
[Ctrl] [Shift] [<dwuklik na polu>]
schowanie/pokazanie pola

[Ctrl] [Shift] [Enter]
pokazanie wszystkich pól

Menu:

Widok

Przywróć

Przywraca pierwotny wygląd widoku.

Wczytaj...

Wczytuje widok.

Zapisz...

Zapisuje widok.

Tabulator...

Ustawianie rozmiaru tabulatora.

Zastosuj

Zatwierdza dokonane zmiany w widoku i powraca do trybu edycji rekordów.

Anuluj

Powoduje powrót do trybu edycji rekordów oraz zostaje przywrócony pierwotny wygląd widoku.

Pole

Wytnij

Kopiuje pole do buforu i je kasuje.

Skopiuuj

Kopiuje pole do buforu.

Wklej

Wstawia pole z buforu.

Wstaw...

Wstawia nowe pole.

Skasuj

Kasuje pole.

Definicja...

Definicja pola

.

Etykieta...

Edycja etykiety

.

Atrybuty...

dla pola typu:

Ciąg

Numeryczne

Logicznego

Cyklicznego

Przycisk

Tekst

ARexx...

Ustawienia programu ARexxa dla pola

.

1.24 Drukowanie projektu

Drukowanie projektu

Wywołanie:

Główne okno programu:

menu: Projekt|Wydrukuj...

Opis:

Opcja ta umożliwi wydrukowanie lub wyeksportowanie do pliku projektu w różnych formatach.

Gadûety:

Wydrukuj do

Tu ustalamy, gdzie ma być wydrukowany projekt.

Gadûet po prawej stronie sîuûy do wybrani pliku do którego ma być wydrukowany projekt.

Wydrukuj

Które rekordy będą drukowane.

Gadûet po prawej stronie sîuûy do określenia zakresu rekordów oraz, które rekordy będą drukowane (wszystkie z wybranego zakresu, tylko zaznaczone czy tylko niezaznaczone)

Format

Format wydruku.

Nagłówek

Nazwa pliku którego zawartość będzie wydrukowana przed rekordami.

Stopka

Nazwa pliku którego zawartość będzie wydrukowana po wszystkich rekordach.

Nagłówek rekordu

Tekst jaki będzie poprzedzał wydruk każdego rekordu. Można stosować

zmienne

.

Stopka rekordu

Tekst jaki będzie wydrukowany po każdym rekordzie. Można stosować

zmienne

.

Drukuj ukryte pola

Przy drukowaniu będą brane pod uwagę ukryte pola.

Wydrukuj

Rozpoczyna drukowanie.

1.25 Przeszukiwanie rekordów

Przeszukiwanie rekordów

Wywołanie:

Główne okno programu:

menu: Szukaj|Znajdź...

popupmenu: Znajdź...

Jeśli ta opcja lub jej shortcut będą wybrane wraz z przytrzymanym klawiszem [Shift] to okno wyszukiwania będzie otwarte bez korzystania z poprzednio wprowadzonego kryterium wyszukiwania.

Opis:

Dla każdego pola możesz wprowadzić wzorzec przeszukiwania. Akceptowane są wszystkie wzorce AmigaDOSu (pod warunkiem, że nie jest to pole numeryczne) np.: wzorzec (#?ski|#?ska) będzie pasował do wszystkich wyrazów kończących się na litery "ski" i "ska". Aby dowiedzieć się więcej o wzorcach zajrzyj do instrukcji AmigaDOSu.

W przypadku pól cyklicznych i logicznych nie trzeba wpisywać poszukiwanego tekstu, można skorzystać z gadżetu "«" po prawej stronie gadżetu tekstowego. Po wybraniu tego gadżetu należy wybrać pozycję którą chcemy odnaleźć.

Jeżeli chcesz wznowić przeszukiwanie, wykorzystując wcześniej wprowadzone wzorce to wybierz opcję "Szukaj|Znajdź nast." lub "Szukaj|Znajdź pop.". W obu przypadkach przeszukiwanie rozpocznie się od bieżącego rekordu z tą różnicą, że w pierwszym przypadku program będzie przeszukiwał do przodu czyli od bieżącego rekordu do ostatniego, a w drugim przypadku od bieżącego rekordu do pierwszego rekordu.

Skróty:

[Enter]

Rozpoczyna przeszukiwanie.

[Shift] [Enter]

Rozpoczyna przeszukiwanie. Wszystkich znalezione rekordy zostaną umieszczone w oknie przeglądania rekordów.

Gadûety:

Kryterium

W tym gadûecie wylistowane sã wszystkie pola dla których moûna wprowadziê wzorzec przeszukiwania. Do wpisywania wzorca siûuý gadûet tekstowy znajdujãcy siê poniûej tego gadûetu. Po prawej stronie znajduje siê gadûet do wybierania operatora porównania. Dwa ostatnie operatory (oznaczone RW) rozrôniajã wielkoœê liter.

Przeszukuj

Tu ustalasz zakres przeszukiwaï:

- Wszystkie - Bêdã przeszukane wszystkie rekordy.
- W górê - Wszystkie rekordy od bieûãcego do pierwszego.
- W dól - Wszystkie rekordy od bieûãcego do ostatniego.
- . - Rekordy z wybranego zakresu

Wszystkie

Rozpoczyna przeszukiwanie. Wszystkich znalezione rekordy zostaną umieszczone w oknie przeglądania rekordów.

1.26 Sortowanie rekordów

Sortowanie rekordów

Wywoïanie:

Główne okno programu:

menu: Rekord|Sortuj|Wg...

Jeðli ta opcja lub jej shortcut bêdã wybrane wraz z przytrzymanym klawiszem SHIFT to okno sortowania bêdzie otwarte bez korzystania z poprzednio wprowadzonego kryterium sortowania.

Gadûety:

Pozycja

Tym gadûetem lub klikajãc na kolejnych polach okreðlasz kolejnoœci porównywania pól rekordów np. jeðli projekt skïada siê z nastêpujãcych pól: Imiê, Nazwisko, Adres i ustawimy takie kryterium:

Imiê	A-Û 2
Nazwisko	A-Û 1
Adres	Û-A 3

to program posortuje rekordy wedlug pola "Nazwisko", ale jeðeli trafiã siê dwa rekordy o takich samych nazwiskach to o kolejnoœci tych dwóch rekordów zadecyduje pole "Imiê" itd.

Porzãdek

Siûuý do ustalenia porzãdku sortowania, A-Û - rosnãcy Û-A - malejãcy.

Usuï

Wyklucza wskazane pole z kryterium sortowania.

1.27 Przeglądanie rekordów

Przeglądanie rekordów

Wywołanie:

Główne okno programu:

menu: Pole|Przeglądaj...
popupmenu: Przeglądaj...
skrót: Dwuklik w pobliżu pola

Opis:

Polw wg którego będą~przełdane rekordy wybiera siê gaduêtem cykliczym znajdujâcym siê na samej górze okna.

Skróty:

[KURSOR W DÓÎ]/[KURSOR W GÓRË]
nastêpny/poprzedni rekord

[Enter]
zamyka okno

[<dwuklik na dowolnej pozycji>
zamyka okno

Menu:

Przglądanie

Tylko zaznaczone

Zostanâ pokazane tylko zaznaczone rekordy.

Ostatnio znalezione

Zostanâ pokazane rekordy, które zostaïy odnalezione przy wykorzystaniu opcji "Wszystkie" z okna pezeszukiwania rekordów

.

Wszystkie

Pokazuje wszystkie rekordy

Statystyka...

Statystyka wartoœci pól.

Zamknj

Zamyka okno.

Porzâdek

Sposób w jaki bêdâ posortowane rekordy w oknie przeglâdarki.

Gaduety:

Filtr

Tu wpisujesz wzorzec. W oknie bêdâ bêdâ pokazane tylko rekordy pasujâce do wzorca.

1.28 Statystyka

Statystyka

Wywołanie:

Główne okno programu:
menu: Pole|Statystyka...
popupmenu: Statystyka...

Opis:

Pole którego będzie liczona statystyka wybiera się gadużetem cyklicznym, który znajduje się powyżej gadużetu w którym prezentowane są wyniki.

Gadużety:

Zapisz...
Zapisuje statystykę.

Zapisz TSV...

Zapisuje statystykę w formacie ASCII TSV.

1.29 Ustawienia

Ustawienia

Ustawienia Projektu:

Informacje
Zabezpieczenia
ARexxa
Menu
Ustawienia programu

1.30 Ustawienia projektu - Informacje

Ustawienia projektu - Informacje

Wywołanie:

Główne okno programu:
menu: Projekt|Ustawienia...

Opis:

Edycja informacji o projekcie.

Gadużety:

Autor
Autor projektu.

Wersja

Wersja projektu.

Opis:

Krótką informacją nt. projektu.

Pokazuj "O projekcie..." po wczytaniu

Po zaznaczeniu tej opcji po wczytaniu projektu będzie pokazywany requester z podstawowymi informacjami o projekcie.

1.31 Ustawienia projektu - Zabezpieczenia

Ustawienia projektu - Zabezpieczenia

Wywołanie:

Główne okno programu:

menu: Projekt|Ustawienia...

Opis:

Zabezpieczenie projektu na hasło.

Gadulety:

Hasło

Hasło jakim będzie zabezpieczony projekt.

Weryfikacja

Weryfikacja hasła. Należy jeszcze raz wpisać hasło.

Sprawdzaj tylko przy zapisie

Hasło nie będzie sprawdzane podczas próby otwarcia pliku, tylko wtedy, gdy użytkownik wybierze opcję zapisu.

1.32 Ustawienia projektu - ARexx

Ustawienia projektu - ARexx

Wywołanie:

Główne okno programu:

menu: Projekt|Ustawienia...

Opis:

Ustawienia projektu dotyczące ARexxa.

Gadulety:

Nazwa portu

Nazwa portu ARexxa dla projektu. Jeśli to pole będzie puste to projekt będzie miał port ARexxa o nazwie "XBASE".

Konsola

Konsola dla wyników pracy programów ARexxa.

Przechowuj programy ARexxa w "T:"

Programy ARexxa powi azane z tym projektem b d  przechowywane w urz dzeniu logicznym "T:", w celu szybszego ich uruchamiania.

1.33 Ustawienia projektu - Menu

Ustawienia projektu - Menu

Wywo anie:

G wne okno programu:
menu: Projekt|Ustawienia...

Opis:

Przypisywanie program w ARexxa i widok w do menu.

Gad ety:

Menu
Wyb r menu do kt rego b d  przypisywane pliki.

Skr t

Klawisz, kt ry b dzie wywo ywa  dany plik.

Nazwa

Ta nazwa b dzie podana w menu.

Plik

Lokalizacja pliku, kt ry ma by  przypisany.

1.34 Ustawienia programu

Ustawienia programu

Wywo anie:

G wne okno programu:
menu: Projekt|Ustawienia...

Gad ety:

Ekran publiczny
Nazwa ekranu publicznego na kt rym XBaze otworzy swoje okno. Je li program ekranu nie znajdzie okno zostanie otwarte na ekranie Workbencha.

Czcionka

Czcionka jak  b dzie u ywa  program, sk adnia:
<nazwa czcionki/rozmiar czcionki>.

Katalog danych

Katalog z kt rego pliki zostan  umieszczone w menu "*". U atwia to wczytywanie cz sto u ywanych projekt w.

Precyzja Statystyk (ilo  liczb po przecinku)

Precyzja z jak  b d  obliczane statystyki dla p l. Ustawiona liczba oznacza ilo  miejsc po przecinku.

Zapisuj ikonki

Włącza zapisywanie ikon dla każdego projektu.

Korzystaj z lokalizacji przy sortowaniu

Przy włączonej tej opcji, ciągi znaków będą porównywane poprzez funkcję zawartą w bibliotece locale.library. W przypadku sortowania baz danych w języku polskim nie ma potrzeby włączenia tej opcji.

Ignoruj zapisane współrzędne okien

Program będzie ignorował zapisane współrzędne okna.

Wskaźnik postępu

Włącza wskaźnik postępu pracy programu.

Wystartuj zikonifikowany

Program uruchomi się zikonifikowany.

Używaj czcionki ekranowej w requesterach i innych oknach

Powoduje, że wybrana w ustawieniach czcionka będzie używana tylko w głównym oknie.

Toolbar po lewej stronie

Toolbar będzie umiejscowiony po lewej stronie na ramce okna. Przy wyłączonej tej opcji toolbar będzie umiejscowiony na dolnej krawędzi okna.

Bez gadżetu zmiany wielkości okna

Główne okno nie będzie miało gadżetu do zmiany rozmiaru okna.

Bez przycisków nawigacyjnych

U dołu okna nie zostaną umieszczone przyciski do poruszania się po rekordach.

1.35 Kontakt z autorem

Kontakt z autorem

Sugestie i informacje o błędach proszę kierować na mój adres:

Rafał Kaczmarczyk
ul. Rogowska 10/22
54-440 Wrocław

e-mail:

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

WWW:

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

Jeżeli stworzyłeś fajną bazę, ikonki, tłumaczenie i chcesz się tym podzielić z innymi użytkownikami to przyślij ją na powyższy e-mail.

1.36 Podziękowania

Podziękowania

Dla wszystkich którzy przysłali kartki pocztowe.

Podziękowania dla:

Tłumacze:

ATO

Dámaso D. Estévez

Michel 'DMX' Bagmeijer

Roman Brychta

Virginio Savani

Oraz:

Alex Dillenseger

Henrik Isaksson

Massimo Tantignone

NTE <n-te@icom.pl>

1.37 Brak pomocy

Brak pomocy dla tego okna.