

**//Help/ÃeÓtina/ToolManager**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> //Help/ÃeÓtina/ToolManager		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 26, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>//Help/ÃeÓtina/ToolManager</b>	<b>1</b>
1.1	//Help/ÃeÓtina/ToolManager.guide	1
1.2	ToolManager.guide/Copyright	2
1.3	ToolManager.guide/GiftWare	3
1.4	ToolManager.guide/Future	4
1.5	ToolManager.guide/Author	4
1.6	ToolManager.guide/Requirements	5
1.7	ToolManager.guide/Installation	6
1.8	ToolManager.guide/Concepts	6
1.9	ToolManager.guide/Exec objects	7
1.10	ToolManager.guide/Image objects	8
1.11	ToolManager.guide/Sound objects	8
1.12	ToolManager.guide/Menu objects	8
1.13	ToolManager.guide/Icon objects	9
1.14	ToolManager.guide/Dock objects	9
1.15	ToolManager.guide/Preferences	10
1.16	ToolManager.guide/MainWindow	11
1.17	ToolManager.guide/ExecWindow	13
1.18	ToolManager.guide/ImageWindow	14
1.19	ToolManager.guide/SoundWindow	14
1.20	ToolManager.guide/MenuWindow	14
1.21	ToolManager.guide/IconWindow	15
1.22	ToolManager.guide/DockWindow	16
1.23	ToolManager.guide/GroupWindow	18
1.24	ToolManager.guide/ClipWindow	18
1.25	ToolManager.guide/GlobalWindow	19
1.26	ToolManager.guide/Hotkeys	19
1.27	ToolManager.guide/InputEvent classes	21
1.28	ToolManager.guide/Qualifiers	21
1.29	ToolManager.guide/Key codes	22

---

---

1.30	ToolManager.guide/rawkey key codes . . . . .	23
1.31	ToolManager.guide/rawmouse key codes . . . . .	23
1.32	ToolManager.guide/Hotkey examples . . . . .	23
1.33	ToolManager.guide/Questions . . . . .	24
1.34	ToolManager.guide/History . . . . .	26
1.35	ToolManager.guide/Credits . . . . .	31
1.36	ToolManager.guide/MUI . . . . .	32
1.37	ToolManager.guide/Index . . . . .	32

---

# Chapter 1

## //Help/ÃeÓtina/ToolManager

### 1.1 //Help/ÃeÓtina/ToolManager.guide

Dokumentace k programu ToolManager 3.1

\*\*\*\*\*

DĚleÚit\$ \times\$ informace:

Copyright

Copyright a jin\$ \times\$ právnĚ náleÚitosti

GiftWare

Pokud se vÁm ToolManager lĚbĚ...

Budoucnost

O budoucnosti programu ToolManager

Autor

Kam posĚlat hlÁoenĚ o chybÁch, návrhy a dÁrky

PouÚitĚ:

PoÚadavky

Co je nutn\$ \times\$ ke spuótAnĚ programu ToolManager ←  
?

Instalace

Jak nainstalovat ToolManager

Koncepty

PojetĚ programu ToolManager

NastavenĚ

Jak nakonfigurovat ToolManager

Dodatky:

Horkš\timesš klÁvesy	Jak si definovat horkou klÁvesu
OtÁzky	NejÁastÁji kladenš\timesš otÁzky (FAQ)
Historie	Historie programu ToolManager
PodÁkovÁnÉ	Autor by rÁd podÁkoval...
MUI	Informace o MUI
RejstòÉk	Obsah tohoto dokumentu

## 1.2 ToolManager.guide/Copyright

Copyright a jinš\timesš právnÉ náleÚitosti

\*\*\*\*\*

UdÁluje se povolenÉ k vÛrobÁ doslovnÛch kopiÉ tohoto manuÁlu a jejich distribuci s tÉm, Úe vÓechny kopie musÉ obsahovat prohlÁóenÉ o autorskÛch právech a toto prohlÁóenÉ.

COPYRIGHT

Copyright (C) 1990-1998 Stefan Becker

Program, dokumentace, datovš\timesš soubory nebo zdrojovÛ kÛd tohoto softwarovš\timesšho balÉku, ani vcelku ani po ÁÁstech, nesmÉ bÛt zahrnuty nebo pouÍity v jinÛch softwarovÛch balÉcÉch, pokud neobdrÛete pÉsemnš\timesš svolenÉ od autora.

BEZ ZÁRUKY

Na tento softwarovÛ balÉk neexistuje ÚÁdnÁ zÁruka. AÁkoli se autor snaÚil zabránit chybÁm, nemÛje vÁm garantovat, Úe software popsánÛ v tš\timesšto dokumentaci je 100% spolehlivÛ. PouÚevÁte ho tedy na vlastnÉ nebezpeÁÉ. Autora nelze vinit z jakš\timesšhokoli poókozenÉ, zpÉsobenš\timesšho pouÚevÁnÉm tohoto softwarovš\timesšho balÉku.

DISTRIBUCE

Tento softwarovÛ balÉk je volnÁ ÓiòitelnÛ. MÛje bÛt pÒenÁóen pomocí jakš\timesšhokoli mš\timesšdia, kterš\timesš se pouÚevÁ k ←  
distribuci  
volnš\timesšho software, jako diskovš\timesš kolekce Public Domain, CDROM, FTP servery nebo BBS.

Aby byla zajiótÁna celistvost tohoto softwarovš\timesšho balÉku,

distributoři by měli používat tyto originální archívy:

```
ToolManager3_1Binaries.lha (na Aminetu: ToolManagerBin.lha)
ToolManager3_1Developer.lha (na Aminetu: ToolManagerDev.lha)
ToolManager3_1Extras.lha (na Aminetu: ToolManagerExt.lha)
ToolManager3_1Locale.lha (na Aminetu: ToolManagerLoc.lha)
ToolManager3_1Sources.lha (na Aminetu: ToolManagerSrc.lha)
```

Autora nelze vinit, pokud se tento softwarový balík stane nepoužitelným v důsledku změny obsahu archívu nebo archívu samotného.

Pro tento balík neplatí úřední omezení co se týká poplatků vybraných distributorů, například za diskety, pásky nebo CDROM nebo za kopírování. Tato omezení se ukázala škodlivá myšlenkou volného softwaru, například místo toho, aby se dosáhlo snížení poplatku snížením ceny mnohdy, byl z něj odstráněn nějaký softwarový balík.

Ačkoli autor pro tyto poplatky nestanoví úřední omezení, rád by zde vyjádřil svůj názor na daný problém:

- \* Tento softwarový balík by měl být volně dostupný všem kdykoli je to možné.
- \* Pokud jste tento softwarový balík zakoupili na disketě za normálních podmínek od prodejce Public Domain za více než 5 DM nebo 5 US\$, pak jste skutečně zaplatili příliš mnoho. Nepodporujte dále tyto neslučivé, na myšlenku volného softwaru profitující prodejce prosím a zvolte si co nejdříve jiný.

#### OMEZENÉ POUŽITÍ

Program, dokumentace, datové soubory nebo zdrojové kódy tohoto softwarového balíku, ani vcelku ani po částech, nesmí být použity na jakýkoli počítač, který je využíván

- \* pro výzkum, vývoj, konstrukci, testování nebo výrobu zbraní nebo k jiným vojenským účelům. To zahrnuje i počítače, které se využívají pro výuku nácti z výše uvedených činností,
- \* lidmi, kteří přijímají, podporují nebo užívají násilně proti jiným lidem, například z cizích zemí.

## 1.3 ToolManager.guide/GiftWare

Pokud se vám ToolManager líbí...

\*\*\*\*\*

ToolManager je GiftWare, ne ShareWare!

Pokud se vám tento program líbí a používáte ho velmi často,

mÁli byste zVÁÚit poslÁnÉ malš\timesšho dÁrku nebo upomÉnkovš\timesšho pòedmÁtu k ocenÁnÉ práce, kterou jsem vloÚil do vÙvoje tohoto programu. Navrhuji dar cca. 10-20 US\$ nebo 10-20 DM. NeposÉlejte prosÉm Óeky nebo penÁÚnÉ pòÉkazy odjinud neÚ z Evropy, protoÚe jejich proplacenÉ stojÉ vÉc neÚ celÁ ÁÁstka.

Pokud si nemÉÚete dovolit poslat dárek, nemusÉte se cÉtit nÁjak ÓpatnÁ, Úe jste to neudÁlali. Ale musÉte mi poslat alespoÚ pohled nebo dopis, ve kterš\timesšm mi napiÓte, Úe ToolManager pouÚEvÁte atd. (opravdu rÁd dostÁvÁm poÓtu od fanouÓkÉ :-). Viz

Autor

.

## 1.4 ToolManager.guide/Future

O budoucnosti programu ToolManager

\*\*\*\*\*

V dobÁ uvedenÉ poslednÉ verze programu ToolManager (2.1), v kvÁtnu 1993, bylo velice tÁÚkš\timesš obdobÉ pro Amigu a celou komunitu jejÉch uÚivatelÉ. V Áase kdy tohle pÉÓi, situace stÁle nevypadÁ pòÉliÓ optimisticky. Navzdory tomu jsem se rozhodl vyvinout novou verzi programu ToolManager (3.0), protoÚe mÁm stÁle obrovskou podporu od stovek spokojenÙch uÚivatelÉ.

Moje vÁrnÁ a spolehlivÁ A3000 zastarÁvÁ a za stÁvajÉcÉ situace se stÁle nevé, kterÙm smÁrem se vÙvoj Amigy vydÁ. JÁ si prostÁ nemohu dovolit kupovat kaÚdÙ novÙ kus hardwaru nebo vÓechny (pokud budou) novš\timesš poÁÉtaÁe, protoÚe tento projekt je pouze mÉj konÉÁek. TakÚe vÓechno zÁvisÉ na vaÓé podpoÚe a dárcÉch, jestli vÉbec budu pokračovat ve vÙvoji programu ToolManager.

Toto je takš\timesš vÙzva vÓem spoleÁnostem, kterš\timesš pracujÉ na budoucÉch novÙch AmigÁch (Amiga Technologies, Phase5, ProDAD, VisCorp nebo kdo jeÓtÁ). JÁ jsem jen autor volnÁ ÓiÓitelnš\timesšho software a nemÉÚu si dovolit kupovat kaÚdÙ novÙ poÁÉtaÁ nebo platit za vÙvojÁoskou dokumentaci pro kaÚdÙ novÙ systš\timesšm. TakÚe potòebuji vaÓi podporu, pokud si pòejete, aby ToolManager bÁÚel na vaÓem systš\timesšmu. MÁjte na pamÁti, Úe ToolManager je jeden z nejpouÚÉvanÁjÓÉch (jestli ne ÓplnÁ nejpouÚÉvanÁjÓÉ) programÉ na Amize a jako takovÙ bude tedy velkš\timesš plus pro vÁÓ systš\timesšm.

Budoucnost programu ToolManager zÁvisÉ na VAÓé podpoÚe!

## 1.5 ToolManager.guide/Author

Kam poslat chybovÁ hlÁÓenÉ, komentÁÚe a dÁrky

\*\*\*\*\*



Autora mËÚete kontaktovat na nÄsledujÉcÉch adresÄch:

PoÓtovnÉ adresa:

Stefan Becker  
Bonner Ring 68  
D-50374 Erfstadt  
GERMANY

ElektronickÄ poÓta:

stefanb@yello.ping.de

Na Internetu mËÚete nal\$times\$zt domovskou strÄnku programu ToolManager zde:

<http://www.ping.de/sites/yello/toolmanager.html>

## 1.6 ToolManager.guide/Requirements

Co je potØeba ke spuÓtÄnÉ programu ToolManager?

\*\*\*\*\*

ToolManager potØebuje alespoÏ:

AmigaOS 3.0 (V39)

nebo vyÓÓÉ kvËli 'memory pools' a picture.datatype.

WBStart 2.2

Tento balÉk dovolÉ programu ToolManager spouÓtÄt programy z WB.

DOSPath 1.0

Tento balÉk dovolÉ programu ToolManager manipulovat s cestami v AmigaDOSu.

NavÉc podporuje:

ScreenNotify 1.0

Tento balÉk dovolÉ programu ToolManager otevØÉt a zavØÉt okna s liÓtami, kdyÚ se zÄroveÏ otevÉrajÉ a zavÉrajÉ veØejn\$times\$ obrazovky.

picture.datatype V43

Automaticky podporuje rozÓÈenÉ tohoto picture.datatype, pokud je nainstalovÄn ve vaÓem syst\$times\$mu. Viz

PodÄkovÄnÉ

.

Editor nastavenÉ vyÚaduje:

AmigaOS 3.0 (V39)

nebo vyÓÓÉ kvËli 'memory pools'.

MUI 3.7

---

ObjektovĀ orientovanĀ syst\$ \times\$ m uĀivatelsk\$ \times\$ ho rozhranĒ. Viz  
MUI

.

Pophotkey, Poport, Popposition  
ExternĒ tĀĒdy pro MUI. Viz  
PodĀkovĀnĒ

.

## 1.7 ToolManager.guide/Installation

Jak nainstalovat ToolManager  
\*\*\*\*\*

K instalaci programu ToolManager pouĀijte prosĒm dodĀvanĀ  
instalaĀnĒ skript. Ten vyĀaduje ke sv\$ \times\$ sprĀvn\$ \times\$ funkci Installer  
V43.3 pro AmigaOS. Pokud ho jeĀtĀ nemĀte, lze ho nal\$ \times\$ zt na Aminetu.

PĀed instalacĒ nov\$ \times\$ verze se ujistĀte, ŀe jste ukonĀili starĀ  
ToolManager!

## 1.8 ToolManager.guide/Concepts

PojetĒ programu ToolManager

\*\*\*\*\*

ToolManager je program, kterĀ vĀm velice zjednoduĀĒ spouĀtĀnĒ  
programĒ. MĒĀete je spouĀtĀt stiskem klĀvesov\$ \times\$ zkratky (viz

Hork\$ \times\$ klĀvesy

), volbou poloĀky z menu Tools (PomĒcky) WB nebo  
kliknutĒm na ikonu na ploĀe WB nebo ve speciĀlnĒch oknech, tzv.  
liĀtĀch. NavĒc mĒĀete programy spouĀtĀt i vhozenĒm ikon z WB,  
tzn. napĀ. pĀĒmo poslednĒm upravovanĀm dokumentem. Jako dodatek  
mĒĀe bĀt kaĀdĀ akce doprovĀzena zvukem.

VĀechny tyto funkce jsou ĀĒzeny objekty programu ToolManager.  
KaĀdĀ objekt vytvĀĀĒ svoji ŀlohu a obsahuje informace jak s nĒm  
pracovat. NapĀ. programy jsou reprezentovĀny objekty typu Program a  
obsahujĒ informace o nĀzvu programu a velikosti zĀsobnĒku.

ExistujĒ dva typy objektĒ. Objekty typu Program, ObrĀzek a Zvuk  
jsou nazĀvĀny zĀkladnĒ, protoĀe obsahujĒ informace pouze o jednom  
programu, jednom obrĀzku a jednom zvuku.

Objekty typu Menu, Ikona a LiĀta jsou nazĀvĀny sloĀenĀmi,  
protoĀe ke sv\$ \times\$ funkcĒ spojujĒ nĀkolik zĀkladnĒch objektĒ  
dohromady. NapĀ. ikona na ploĀe WB je reprezentovĀna objektem typu  
Ikona, kterĀ je tvoĀen objektem typu ObrĀzek a objektem typu Program.

Objekty typu Program  
Programy

Objekty typu Obrázek  
Obrázky

Objekty typu Zvuk  
Zvuky

Objekty typu Menu  
Poloúky menu Tools (PomĚcky) WB

Objekty typu Ikona  
Ikony na ploše WB

Objekty typu Lióta  
Okna s tlaĚtky

## 1.9 ToolManager.guide/Exec objects

Programy

=====

Objekt typu Program obsahuje informace o programu, kterŮ je spuótĀn pŮi aktivaci objektu. MĚÚe bŮt aktivovĀn pŮĚmo uŮivatelem pomocĚ

horkš\times\$ klĀvesy

nebo pomocĚ sloŮenš\times\$ho objektu.

PŮi aktivaci mĚÚe bŮt jako parametry pŮedĀna skupina souborĚ.

Konfigurace probĚhĀ v

oknĀ pro Őpravu

objektĚ typu Program.

ToolManager mĚÚe spouótĀt rĚznš\times\$ druhy programĚ:

Shell

Program je vykonĀn jako shellovŮ, prostĀ jako kdyby uŮivatel

napsal jeho nĀzev do pŮĚkazovš\times\$ho ŐĀdku shellu. V tomto mĚdu

je nutnš\times\$ spouótĀt skripty shellu. MĚÚete pouŮĚt obvyklš\times\$ znaky ←

[ ] k urĀenĚ

mĚsta, kam vloŮit argumenty danš\times\$ho programu.

Workbench

SpouótĀnĚ z WB je simulovĀno. VŮechny soubory jsou dodĀvĀny

jako argumenty WB. Programy pouze pro shell a skripty shellu v

tomto mĚdu nelze pouŮĚt.

ARexx

Je vykonĀn ARexxovŮ skript nebo pŮĚkaz.

## LiÓta

PÒÉkaz urĀuje objekt programu ToolManager typu LiÓta, kterŮ má bŮt aktivovĀn. Tato volba slouĀÍ k vytvĀŮenĀ tzv. vnoĀenŮch liÓt, tzn. napÒ. z hlavnĀ liÓty si zavolĀte nĀjakou dalĀÍ atd.

## HorkĀ klĀvesa

Je vygenerovĀna horkĀ klĀvesa. Toto je moŮnĀ\times\$ vyuĀÍt k ŀĀzenĀ jinĀ\times\$ho programu pomocĀ programu ToolManager.

## 1.10 ToolManager.guide/Image objects

### ObrĀzky

=====

Objekt typu ObrĀzek obsahuje informace o obrĀzku, kterŮ je pouĀÍvĀn sloŮenŮm objektem. ToolManager mĀŮe pouĀÍt i ikony WB, kterĀ\times\$ jsou reprezentovĀny

objekty typu Ikona  
. Pokud vyuĀijete

objektĀ typy ObrĀzek v

objektu typu LiÓta  
, jsou obrĀzky naĀĀtĀny

pomocĀ datatypĀ. Tak mĀŮe ToolManager pouĀÍt kaŮdŮ formĀt obrĀzkĀ, pro kterŮ mĀte nainstalovĀn pŀĀsluŮnŮ datatyp.

Konfigurace se provĀdĀ v

oknĀ pro ŀpravu  
objektĀ typy ObrĀzek.

## 1.11 ToolManager.guide/Sound objects

### Zvuky

=====

Objekt typu Zvuk obsahuje informace o pŀĀkazu ke spuĀtĀnĀ zvuku. Tento pŀĀkaz je poslĀn pomocĀ ARexxu externĀmu pŀehrĀvaĀi zvukĀ. Konfigurace se provĀdĀ v

oknĀ pro ŀpravu  
objektĀ typy Zvuk.

## 1.12 ToolManager.guide/Menu objects

PoloÚky v menu Tools (PomĚcky) WB

=====

Objekt typu Menu je sloÚenÙ objekt, kterÙ je tvoØen dohromady

objekty typu Program

a

objekty typu Zvuk

. VÙsledkem je novÁ poloÚka

v menu Tools (PomĚcky). PØi kaÚdš\timesš volbÁ tš\timesšto poloÚky se danš\timesš objekty aktivujĚ. Zvolenš\timesš ikony na WB jsou pØi spouótÁnĚ považovány za parametry. Konfigurace se provÁdĚ v

oknÁ pro Őpravu

objektĚ typu Menu.

### 1.13 ToolManager.guide/Icon objects

Ikony na ploÓe WB

=====

Objekt typu Ikona je sloÚenÙ objekt, kterÙ je tvoØen dohromady

objekty typu Program

,

objekty typu ObrÁzek

a

objekty typu Zvuk

.

VÙsledkem je ikona na ploÓe WB. Objekt typu ObrÁzek pØedstavuje na WB bÁÚnou ikonu. Konfigurace se provÁdĚ v

oknÁ pro Őpravu

objektĚ typu Ikona.

Ikony lze aktivovat dvÁma zpĚsoby. UÙivatel na nÁ mĚÚe buÄ dvakrÁt kliknout nebo zvolit ikony na WB a vhodit je na danou ikonu. PØi kaÚdš\timesš jejĚ volbÁ se aktivujĚ objekty typu Program a Zvuk. Ikony, kterš\timesš byly vhozeny, jsou pØi spouótÁnĚ považovány za parametry.

### 1.14 ToolManager.guide/Dock objects

Okna s tlaĚĚtky

=====

Objekt typu LiÓta je sloÚenÙ objekt, kterÙ ukazuje okno s Őadami tlaĚĚtek. KaÚdš\timesš tlaĚĚtko je tvoØeno dohromady

objekty typu Program

,  
objekty typu Obrázek  
a  
objekty typu Zvuk  
. MĚÚe

zobrazit text, obrázek nebo oboje. Pòitom text tlaĀĚtka je odvozen z nĀzvu objektu typu Program. Obrázek pòedstavuje objekt typu Obrázek. Konfigurace se provĀdĚ v  
oknĀ pro Őpravu  
objektĚ typu

Lióta.

Kaŭd\$\\times\$ tlaĀĚtka lze aktivovat dvĀma zpĚsoby. Uŭivatel na nĀ mĚÚe buĀ kliknout nebo zvolit ikony na WB a vhodit je na dan\$\\times\$ tlaĀĚtka. Pòi kaŭd\$\\times\$ jeho volbĀ se aktivujĚ objekty typu Program a Zvuk. Ikony, kter\$\\times\$ byly vhozeny, jsou pòi spouótĀnĚ povaŭovĀny za parametry.

Objekt typu Lióta lze "aktivovat" pomocĚ  
hork\$\\times\$ klĀvesy  
. Kdyŭ

je okno lióty zavòeno a uŭivatel stiskne dohodnutou kombinaci klĀves, pak se otevòe a naopak.

Pokud je nainstalovĀna knihovna screennotify.library, mĚÚe ToolManager otevĚrat a zavĚrat okna s lióty automaticky. Pòi kaŭd\$\\times\$m zavĚrĀnĚ obrazovky se nejdŔve zavòou okna s lióty. Kdyŭ se pak znovu otevĚrĀ veòejnĀ obrazovka, jsou vŔechna okna s lióty otevòena znovu.

## 1.15 ToolManager.guide/Preferences

Jak nakonfigurovat ToolManager

\*\*\*\*\*

Editor nastavenĚ pouŭijete ke konfiguraci programu ToolManager.

HlavnĚ okno

HlavnĚ okno editoru nastavenĚ

Okna pro Őpravu objektĚ:

Okno s programy

Jak nakonfigurovat objekty typu Program

Okno s obrĀzky

Jak nakonfigurovat objekty typu Obrázek

Okno se zvuky

Jak nakonfigurovat objekty typu Zvuk

Okno s menu

Jak nakonfigurovat objekty typu Menu

Okno s ikonami

Jak nakonfigurovat objekty typu Ikona

Okno s liÓtami

Jak nakonfigurovat objekty typu LiÓta

OstatnĚ okna:

Okno se skupinami

Jak pĚejmenovat skupiny objektĚ

Okno se schrĀnkou

SchrĀnka pro objekty

GlobĀlnĚ okno

GlobĀlnĚ nastavenĚ programu ToolManager

Editor nastavenĚ rozeznĀvĀ nĀsledujĚcĚ standardnĚ Ődaje pro program WB a pĚĚkazov\$\\times\$ parametry shellu:

FROM (pouze pro shell)

UrĀuje nĀzev souboru, ze kter\$\\times\$ho by mĀl editor naĀĚst konfiguraci.

EDIT (vŮchozĚ)

ĥprava konfigurace.

USE

UrĀenĀ konfigurace bude pouŮita doĀasnĀ.

SAVE

UrĀenĀ konfigurace bude pouŮita trvale.

CREATEICONS

VytvĀĚ ikony pro uklĀdĀn\$\\times\$ soubory s konfiguracĚ. PĚi spouŔtĀnĚ z WB jsou ikony standardnĀ vytvĀĚeny, zatĚmco pĚi spouŔtĀnĚ ze shellu ne.

## 1.16 ToolManager.guide/MainWindow

HlavnĚ okno editoru nastavenĚ

HlavnĚ okno obsahuje seznam jednotlivŮch objektĚ. KliknutĚm na danŮ typ objektu si vyberete, se kterŮm se mĀ pracovat. KaŮdŮ seznam mĚŮe obsahovat nĀkolik skupin. KaŮdĀ skupina se mĚŮe sklĀdat z nĀkolika objektĚ.

Dvojitým kliknutím na název skupiny se otevře okno pro Őpravu skupiny. Kliknutím na symbol nalevo od názvu skupiny se skupina otevĚrá a zavĚrá. Pokud je otevĚna, mĚete vidĚt vŔechny objekty, kterŔ obsahuje. Dvojitým kliknutím na název objektu se otevĚ okno pro Őpravu objektu.

K pĚsunutĚ danŔ skupiny ji prostĚ oznaĚte, uchopte (podrŔte zmĚknutŔ levŔ tlaĚtko myŔi) a pĚetĚhnĚte na novou pozici (uvolnĚte levŔ tlaĚtko myŔi). TĚmto zpĚsobem lze pĚesouvat i objekty.

TĚmto seznamĚm pĚĚsluŔĚ ŔtyŔi tlaĚtka:

#### NovĚ skupina

VytvoĚ novou, prĚzdnou skupinu. OtevĚ se okno pro Őpravu skupiny, takŔe je moŔnŔ zmĚnit jejĚ název.

#### NovŔ objekt

VytvoĚ ve zvolenŔ skupinĚ novŔ objekt. OtevĚ se okno pro Őpravu objektu, takŔe je moŔnŔ mĚnit jeho parametry.

#### Smazat

SmaŔe zvolenou skupinu nebo objekt. Pokud je zvolena skupina, jsou smazĚny i objekty, kterŔ obsahuje.

#### TĚĚdit

Pokud je zvolen objekt nebo otevĚnĚ skupina, bude jejĚ obsah abecednĚ setŔĚdnĚn. Jinak jsou abecednĚ setŔĚdnĚny celŔ skupiny.

PomocĚ tlaĚtek na dolnĚm okraji hlavnĚho okna mĚete urĚit kam se mĚ uloŔit soubor nastavenĚ. Jeho název je ToolManager.prefs.

#### UloŔit

UloŔĚ nastavenĚ do ENVARC: a ENV:. ZmĚny se projeví okamŔitĚ a budou platnŔ i pŔi novŔm spuŔtĚnĚ poĚĚtaĚe. Po zmĚknutĚ tohoto tlaĚtka se editor nastavenĚ ukonĚĚ.

#### PouŔĚt

UloŔĚ nastavenĚ do ENV:. ZmĚny se projeví okamŔitĚ, ale nebudou platnŔ pŔi novŔm spuŔtĚnĚ poĚĚtaĚe. Po zmĚknutĚ tohoto tlaĚtka se editor nastavenĚ ukonĚĚ.

#### VyzkouŔet

UloŔĚ nastavenĚ do ENV:. ZmĚny se projeví okamŔitĚ, ale nebudou platnŔ pŔi novŔm spuŔtĚnĚ poĚĚtaĚe. Po zmĚknutĚ tohoto tlaĚtka se ale editor nastavenĚ neukonĚĚ.

#### ZruŔit

Editor nastavenĚ se ukonĚĚ. VŔechny provedenŔ zmĚny, kterŔ nebyly uloŔeny, budou ztraceny.



## 1.17 ToolManager.guide/ExecWindow

Jak nakonfigurovat objekty typu Program

=====

Objekty typu Program

obsahujÉ informace o programech. Okno pro  
 Őpravu tÅchto objektŔ má tato tlaÅÉtka:

NÁzev

NÁzev objektu.

Typ programu

Typ programu. MŔÚete si zvolit nÅkterŔ z tÅchto: Shell,  
 Workbench, ARexx, LiÓty, HorkÁ klÁvesa a SÉÔ. V souÅasnosti  
 nenÉ jeŔtÅ typ SÉÔ podporovÁN.

PŔÉkaz

NÁzev pŔÉkazu. MŔÚe to bŔt buÄ nÁzev souboru, nÁzev  
 liÓty nebo klÁvesovÁ zkratka, zÁvisÉ to na typu programu.

HorkÁ klÁvesa

ZÁpis

hork\$ \times\$ klÁvesy  
 , kterÁ aktivuje objekt typu Program.

ZÁsobnÉk

Velikost zÁsobnÉku pro danŔ program. ToolManager doplnÉ vŔdy  
 jako minimum alespoŔ 4096 bytŔ.

Priorita

Priorita programu. Obvykle by mÅla bŔt nastavena 0.

Argumenty

Pokud je zatrŔena tato volba, jsou jako parametry pŔedÁvÁny  
 spouŔtÁN\$ \times\$mu programu soubory, jinak jsou ignorovÁny.

Do popŔedÉ

Pokud je zatrŔena tato volba, je pŔed spuŔtÁNĚm programu  
 pŔesunuta do popŔedÉ urÅenÁ veĎejnÁ obrazovka.

AktuÁlnÉ adresÁŔ

Z tohoto adresÁŔe je spouŔtÁN zvolenŔ program.

Cesta

Zde mŔÚete vloŔit seznam adresÁŔŔ (oddÁlenŔch  
 stŔednĚkem), kter\$ \times\$ se pouŔĚvajÉ shellovŔmi programy k  
 vyhledÁvÁNĚ jinŔch programŔ.

VŔstupnÉ soubor

Do tohoto souboru je pŔesmÁrovÁN vŔstup shellovŔch programŔ.  
 Pokud zde urÅĚte okno (CON:), bude vstup i vŔstup  
 pŔesmÁrovÁN do tohoto okna.

VeĎejnÁ obrazovka

UrĀĒ veĀejnou obrazovku, kterĀ bude pĀesunuta do popĀedĒ pĀed spuĀtĀnĒm programu.

## 1.18 ToolManager.guide/ImageWindow

Jak nakonfigurovat objekty typu ObrĀzek

=====

Objekty typu ObrĀzek obsahujĒ informace o obrĀzcĒch. Okno pro Āpravu tĀchto objektĒ mĀ nĀsledujĒcĒ tlaĀĒtka:

NĀzev

NĀzev objektu.

Soubor

NĀzev souboru, ze kterĚho se obrĀzek naĀte. Pokud si pĀejete pouĀĒt ikonu, obvykle budete muset odstranit koncovku .info.

## 1.19 ToolManager.guide/SoundWindow

Jak nakonfigurovat objekt typu Zvuk

=====

Objekty typu Zvuk obsahujĒ informace o zvucĒch. Okno pro Āpravu tĀchto objektĒ mĀ nĀsledujĒcĒ tlaĀĒtka:

NĀzev

NĀzev objektu.

PĀĒkaz

ARexxovĀ pĀĒkaz, kterĀ by mĀl bĀt poslĀn externĒmu pĀehrĀvaĀi zvukĒ.

ARexxovĀ port

NĀzev ARexxovĤ portu danĤho externĒho pĀehrĀvaĀe zvukĒ. StandardnĀ je uvedeno PLAY, kterĤ platĒ pro program upd.

## 1.20 ToolManager.guide/MenuWindow

---

Jak nakonfigurovat objekt typu Menu

=====

Objekty typu Menu

obsahujĀ informace o poloŪkĀch menu WB Tools  
(PomĀcky). Okno pro Őpravu tĀchto objektĀ mĀ nĀsledujĀcĀ  
tlaĀĀtka:

NĀzev

NĀzev objektu. Tento nĀzev je shodnŪ s poloŪkou v menu.

Objekt typu Program

Odkaz na pŕiĀazenŪ  
objekt typu Program  
. PŕidĀte jej pomocĀ  
funkce 'Uchopit a tĀhnout' z  
hlavnĀho okna  
nebo ze  
schrĀnky

.  
PŕiĀazenŪ objekt mĀŪete upravovat pouhŪm kliknutĀm.

Objekt typu Zvuk

Odkaz na pŕiĀazenŪ  
objekt typu Zvuk  
. PŕidĀte jej pomocĀ  
funkce 'Uchopit a tĀhnout' z  
hlavnĀho okna  
nebo ze  
schrĀnky

.  
PŕiĀazenŪ objekt mĀŪete upravovat pouhŪm kliknutĀm.

## 1.21 ToolManager.guide/IconWindow

Jak nakonfigurovat objekty typu Ikona

=====

Objekty typu Ikona

obsahujĀ informace o ikonĀch na ploŀe WB. Okno  
pro Őpravu tĀchto objektĀ mĀ nĀsledujĀcĀ tlaĀĀtka:

NĀzev

NĀzev objektu.

Objekt typu Program

Odkaz na pŕiĀazenŪ  
objekt typu Program  
. PŕidĀte jej pomocĀ  
funkce 'Uchopit a tĀhnout' z

hlavnĚho okna  
nebo ze  
schrĀnky

.  
PŕiĀazenĚ objekt mĚĚete upravovat pouhĚm kliknutĚm.

Objekt typu ObrĀzek

Odkaz na pŕiĀazenĚ  
objekt typu ObrĀzek  
. PŕidĀte jej pomocĚ  
funkce 'Uchopit a tĀhnout' z  
hlavnĚho okna  
nebo ze  
schrĀnky

.  
PŕiĀazenĚ objekt mĚĚete upravovat pouhĚm kliknutĚm.

Objekt typu Zvuk

Odkaz na pŕiĀazenĚ  
objekt typu Zvuk  
. PŕidĀte jej pomocĚ  
funkce 'Uchopit a tĀhnout' z  
hlavnĚho okna  
nebo ze  
schrĀnky

.  
PŕiĀazenĚ objekt mĚĚete upravovat pouhĚm kliknutĚm.

UmĚstĀnĚ

UrĀuje x-ovou a y-ovou souĀadnici ikony, napŕ. pŕejete si X = 100 a Y = 55, vloĚte tedy 100/55. SouĀadnice jsou relativnĚ vzhledem hornĚmu levš\times\$mu rohu plochy WB.

Zobrazit nĀzev

Pokud je zatrĚena tato volba, je pod ikonou zobrazen jejĚ nĀzev.

## 1.22 ToolManager.guide/DockWindow

Jak nakonfigurovat objekty typu Liŕta

=====

Objekty typu Liŕta

obsahujĚ informace o oknech s liŕtami. Okno pro  
Ŕpravu tĀchto objektĚ mĀ nĀsledujĚcĚ tlaĚĚtka:

NĀzev

NĀzev objektu. Tento nĀzev je shodnĚ s nĀzvem okna liŕty.

HorkĀ klĀvesa

ZĀpis  
horkš\times\$ klĀvesy  
, kterĀ otevĚrĀ a zavĚrĀ okno liŕty.

### VeòejnÁ obrazovka

UrÁuje veòejnou obrazovku, na kter\$\\times\$ okno liÓty objevÉ. MusÉte vloÚit platnÙ nÁzev veòejn\$\\times\$ obrazovky, pokud chcete vynuÚevat automatick\$\\times\$ho otevÉrÁnÉ a zavÉrÁnÉ liÓt.

### PÉsmo

PÉsmo, kter\$\\times\$ se pouÚije pro texty tlaÁÉtek.

### SloupcÉ

PoÁet sloupcÉ (tlaÁÉtek) v oknÁ liÓty. Sloupce se vyplňujÉ jednotlivÙmi tlaÁÉtky zleva doprava. V pÒÉpadÁ, Úe jsou vyplnÁny vÓechny sloupce, vytvoÈe se novÙ ÓÁdek. VÓechna tlaÁÉtka budou mÉt stejnou ÓÉòku a vÙòku.

### UmÉstÁnÉ

UrÁuje x-ovou a y-ovou souòadnici okna liÓty, napÒ. pÒejete si  $X = 150$  a  $Y = 200$ , vloÚíte tedy 150/200. Souòadnice jsou relativnÉ vzhledem hornÉmu lev\$\\times\$mu rohu dan\$\\times\$ obrazovky.

### PoloÚky

KaÚdou poloÚku tohoto seznamu tvoÈÉ jedno tlaÁÉtko. LevÙ sloupec obsahuje odkaz na pÒiòazen\$\\times\$ objekty typu Program

prostòednÉ sloupec odkaz na pÒiòazen\$\\times\$ objekt typu ObrÁzek

a pravÙ sloupec odkaz na pÒiòazen\$\\times\$ objekty typu Zvuk  
. Nov\$\\times\$

pÒidÁte pomocÉ funkce 'Uchopit a tÁhnout' z hlavnÉho okna  
nebo

ze

schrÁnky  
. PÒiòazen\$\\times\$ objekty mÉÚete upravovat pouhÙm kliknutÉm, zmÁÁknutÉm tlaÁÉtka Smazat dojde ke smazÁnÉ zvolen\$\\times\$ poloÚky ze seznamu. Samotn\$\\times\$ pÒiòazen\$\\times\$ objekty ←  
ale  
nejsou smazÁny.

### Aktivace

Okno liÓty se otevÈe ihned pÒi naÁtenÉ konfigurace.

### PozadÉ

Okno liÓty se pÒesune do pozadÉ hned po otevÈenÉ.

### Okraj

Pokud je zatrÚena tato volba, vypadÁ okno liÓty ÓplnÁ stejnÁ jako normÁlnÉ okno s okraji a tlaÁÉtky. V opaÁn\$\\times\$m pÒÉpadÁ nebude mÉt okraj vÈbec ÚÁdnÙ. Je tÒeba upozornit, Úe okno je moÚn\$\\times\$ libovolnÁ pÒesouvat jen v prvnÉm pÒÉpadÁ.

### Menu

K oknu liÓty je pÒiòazeno menu. To vÁm umoÚnÉ zavÒét liÓtu, spustit

editor nastavenÉ  
 programu ToolManager nebo ho  
 ukonÁit.

#### Do popòedÉ

Pokud je zatrÚena tato volba, okno liÓty se otevÒe vÚdy na  
 veòejnŠ\timesŠ obrazovce, kterÁ je v popòedÉ.

#### Zmizet

Okno liÓty se zavÒe automaticky po volbÁ tlaÁÉtka.

#### Vystòedit

Okno liÓty se otevÒe vystòedÁnŠ\timesŠ pod Óípkou myÓi.

#### StejnÁ pozice

Obvykle si okno liÓty 'pamatuje' svou pozici pÒi zavÒenÉ. Na  
 tŠ\timesŠto pozici se pak objevÉ pÒi pÒÉÓtÉm otevÒenÉ. Pokud je  
 tato volba zatrÚena, okno liÓty se vÚdy otevÒe na stejnŠ\timesŠ  
 pozici.

#### ObrÁzky

TlaÁÉtka v liÓtÁ budou zobrazena jako obrÁzky. Je tÒeba  
 upozornit, Úe v tomto pÒÉpadÁ musÉte pÒiÒadit danŠ\timesŠ liÓtÁ

objekty typu ObrÁzek

.

#### Text

TlaÁÉtka v liÓtÁ budou zobrazovat nÁzev pÒiÒazenÙch

objektÈ typu Program

. Je tÒeba upozornit, Úe v tomto pÒÉpadÁ  
 musÉte pÒiÒadit danŠ\timesŠ liÓtÁ objekty tohoto typu.

## 1.23 ToolManager.guide/GroupWindow

Jak pÒejmenovat skupinu

=====

NÁzev skupiny mÈÚete zmÁnit pomocÉ pÒÉsluónŠ\timesŠho requesteru.

## 1.24 ToolManager.guide/ClipWindow

SchrÁnka pro objekty

=====

Toto okno obsahuje seznam pÒiÒazenÙch objektÈ  
 typu Program

,

typu Obrázek  
 a  
 typu Zvuk  
 . Z nÁj je moún\$\\times\$ danÙ objekt uchopit a  
 pòetÁhnout na okna pro Őpravy. Objekty mÈÚete tak\$\\times\$ upravovat  
 pÒÉmo, prostÁ na nÁ kliknÁte dvakrát. ZmÁÁknutÈm tlaÁÉtka  
 Smazat dojde ke smazÁNÈ zvolen\$\\times\$ poloÚky ze seznamu. Samotn\$\\times\$  
 pÒiòazen\$\\times\$ objekty ale nejsou smazÁny.

SchrÁnku lze otevÈt z menu hlavnÈho okna. Je moún\$\\times\$ mÈt jich  
 otevÈeno vÈce najednou.

## 1.25 ToolManager.guide/GlobalWindow

GlobÁlnÈ nastavenÈ programu ToolManager

=====  
 Toto okno vÁm umoÚuje mÁnit globÁlnÈ nastavenÈ programu  
 ToolManager. Lze je otevÈt z menu hlavnÈho okna. Obsahuje  
 nÁsledujÈcí tlaÁÉtka:

AktuÁlnÈ adresÁò

NastavÈ aktuÁlnÈ adresÁò procesu. VÓechny soubory bez  
 uveden\$\\times\$ absolutnÈ cesty budou otevÈeny relativnÁ vzhledem k  
 tomuto adresÁòi. StandardnÁ je to disk, ze kter\$\\times\$ho startujete  
 syst\$\\times\$m.

Editor nastavenÈ

Cesta k  
 editoru nastavenÈ  
 programu ToolManager. StandardnÁ je  
 SYS:Prefs/ToolManager.

Povolit pouÚitÈ sÈtÁ

V souÁasnosti nenÈ podporováno.

Povolit pÒemapovÁNÈ

PovolÈ barevn\$\\times\$ pÒemapovÁNÈ pro picture.datatype. VypnÁte to  
 pouze v pÒÈpadÁ, kdyÚ majÈ obrÁzky v liÓtÁch Ópatn\$\\times\$  
 barvy.

VÁrnost pÒemapovÁNÈ

NastavÈ vÁrnost pÒemapovÁVÁNÈ barev. Zde se mÈÚete pokusit  
 zmÁnit nastavenÈ vÁrnosti v pÒÈpadÁ, Úe vÙsledky  
 aktuÁlnÈho nejsou dobr\$\\times\$.

## 1.26 ToolManager.guide/Hotkeys

Jak nadefinovat horkš\times\$ klÁvesy

\*\*\*\*\*

Tato kapitola popisuje jak nadefinovat horkš\times\$ klÁvesy jako tzv. znakovš\times\$ ōetĀzce popisujĀcĀ vstup, kterš\times\$ jsou dĀle zpracovĀvĀny systš\times\$mem komodit. PŌi kaŪdš\times\$ aktivaci danš\times\$ horkš\times\$ klÁvesy Ā generuje systš\times\$m komodit udĀlost, kterou ToolManager pouĀije pro aktivaci objektu typu Program nebo LiŌta. ZĀpis tohoto ōetĀzce je nĀsledujĀcĀ:

```
[<class>] {[-][<qualifier>]} [-][upstroke] [<key code>]
```

Pro vŌechna klĀĀovĀ slova platĀ, Ūe nenĀ rozdĀl mezi malŪmi a velkŪmi pĀsmeny.

class popisuje tŌĀdu vstupnĀch udĀlostĀ, tzv. InputEvent. Tento parametr je volitelnŪ a pokud nenĀ uveden, je pouĀita standardnĀ klĀvesa, tzv. rawkey. Viz

```
TŌĀdy InputEvent
```

.

PŌeŌaĀovaĀe (qualifiers) jsou "signĀly", kterš\times\$ musĀ bŪt nastaveny nebo vynulovĀny bĀhem aktivace horkš\times\$ klÁvesy; v opaĀnš\times\$m pŌĀpadĀ nebude generovĀna ŪĀdnĀ udĀlost. Pro kaŪdŪ nastavenŪ pŌeŌaĀovaĀ je nutnš\times\$ vloŪit pŌĀsluŌnš\times\$ klĀĀovš\times\$ slovo. VŌechny ostatnĀ se standardnĀ berou jako vynulovanš\times\$. Pokud si pŌejete, aby byl danŪ pŌeŌaĀovaĀ ignorovĀn, napiŌte pŌed klĀĀovš\times\$ slovo znak -. Viz

```
PŌeŌaĀovaĀe
```

.

Pro horkou klĀvesu se obvykle vygeneruje pŌĀsluŌnĀ udĀlost po stisku nĀjakš\times\$ klÁvesy. Pokud si pŌejete vygenerovĀnĀ udĀlosti aŪ pŌi uvolnĀnĀ danš\times\$ klÁvesy, je nutnš\times\$ dodat klĀĀovš\times\$ slovo upstroke. V pŌĀpadĀ, Ūe uvedete -upstroke, bude udĀlost generovĀna i pŌi stisku i pŌi uvolnĀnĀ.

KĀd zĀvisĀ na tŌĀdĀ vstupnĀ udĀlosti. Viz

```
KĀdy
```

.

```
TŌĀdy InputEvent
```

```
PŌeŌaĀovaĀe
```

```
KĀdy
```

```
PŌĀklady horkŪch klÁves
```

```
UpozornĀnĀ: Horkš\times$ klÁvesy volte opatrnĀ, protoŪe Ā komodity majĀ
```

vysokou prioritu pŌi zpracovĀvĀnĀ handlerem InputEvent, tzn. existujĀcĀ definice horkŪch klÁves, kterš\times\$ kolidujĀ, budou pŌehlĀĀeny.



## 1.27 ToolManager.guide/InputEvent classes

TÒÉdy InputEvent

=====

Komodity podporujÉ vÄtÓinu tÒÉd InputEvent, kterš\times\$ jsou generovány zaÒÉzeném input.device. Tato ÄÄst se zabÛvÁ popisem tÄch tÒÉd, kterš\times\$ jsou uÚiteÄnš\times\$ pro horkš\times\$ klÁvesy v programu ToolManager.

rawkey

Toto je zÁkladné tÒÉda a starÁ se o vÓechny vstupy z klÁvesnice. NapÒ. rawkey a nebo a vytvÁÒÉ udÁlost pÒi kaÚdš\times\$m stisku klÁvesy "a". Pro tuto tÒÉdu je nutno urÄit kÿd. Viz

rawkey

.

rawmouse

Tato tÒÉda popisuje vÓechny udÁlosti vyvolanš\times\$ tlaÄÉtky myÓi. Takš\times\$ zde je nutno urÄit kÿd. Viz

rawmouse

.

diskinserted

UdÁlosti tš\times\$to tÒÉdy jsou generovány pÒi vloúenÉ disku do zaÒÉzenÉ. Zde nenÉ tÒeba urÄit kÿdy.

diskremoved

UdÁlosti tš\times\$to tÒÉdy jsou generovány pÒi vyjmutÉ disku ze zaÒÉzenÉ. Zde nenÉ tÒeba urÄit kÿdy.

## 1.28 ToolManager.guide/Qualifiers

PÒeÒaÄovaÄe

=====

Komodity podporujÉ nÄsledujÉcÉ pÒeÒaÄovaÄe:

lshift, left\_shift

KlÁvesa levÛ shift

rshift, right\_shift

KlÁvesa pravÛ shift

shift

JakÁkoli z klÁves shift

capslock, caps\_lock  
KlÁvesa Caps lock

caps  
BuÄ jakÁkoli z klÁves shift nebo caps lock

control, ctrl  
KlÁvesa control

lalt, left\_alt  
KlÁvesa levÛ alt

ralt, right\_alt  
KlÁvesa pravÛ alt

alt  
JakÁkoli z obou klÁves alt

lcommand, lamiga, left\_amiga, left\_command  
KlÁvesa levÁ Amiga

rcommand, ramiga, right\_amiga, right\_command  
KlÁvesa pravÁ Amiga

numericpad, numpad, num\_pad, numeric\_pad  
Toto klÉÄov\$ \times\$ slovo musÉ bÛt uvedeno v pÒÉpadÅ pouÛitÉ  
jak\$ \times\$koli klÁvesy z numerick\$ \times\$ho bloku.

leftbutton, lbutton, left\_button  
Lev\$ \times\$ tlaÄÉtko myÓi

midbutton, mbutton, middlebutton, middle\_button  
StÒednÉ tlaÄÉtko myÓi

rbutton, rightbutton, right\_button  
Prav\$ \times\$ tlaÄÉtko myÓi

repeat  
Tento pÒeÒaÄovaÄ je nastaven, pokud je zapnuto opakovan\$ \times\$  
generovÁNÉ znaku na klÁvesnici. MÄ vÛznam pouze pro tÒÉdu  
InputEvent rawkey.

## 1.29 ToolManager.guide/Key codes

Křidy

====

KaÚdá tÒÉda InputEvent má sv\$ \times\$ vlastnÉ křidy:

rawkey

---

rawmouse

### 1.30 ToolManager.guide/rawkey key codes

Kĭdy pro tĀÉdu InputEvent rawkey

a-z, 0-9, ...  
Znaky ASCII

f1, f2, ..., f10, f11, f12  
FunkĀnĒ klĀvesy

up, cursor\_up, down, cursor\_down  
left, cursor\_left, right, cursor\_right  
Kurzorov\$ \times\$ klĀvesy

esc, escape, backspace, del, help  
tab, comma, return, space, spacebar  
SpeciĀlnĒ klĀvesy

enter, insert, delete  
page\_up, page\_down, home, end  
KlĀvesy numerick\$ \times\$ho bloku. KaŭdĀ z nich musĒ bŭt uvedena spolu s klĒĀovŭm slovem numericpad!

### 1.31 ToolManager.guide/rawmouse key codes

Kĭdy pro tĀÉdu InputEvent rawmouse

mouse\_leftpress  
ZmĀĀknutĒ lev\$ \times\$ho tlaĀĒtka myÓi

mouse\_middlepress  
ZmĀĀknutĒ stĀednĒho tlaĀĒtka myÓi

mouse\_rightpress  
ZmĀĀknutĒ prav\$ \times\$ho tlaĀĒtka myÓi

UpozornĀnĒ: Abyste mohli pouŭĒt tyto kĭdy, musĒte dodat i pĀĒsluón\$ \times\$ klĒĀov\$ \times\$ slovo, napĀ.

rawmouse leftbutton mouse\_leftpress

### 1.32 ToolManager.guide/Hotkey examples

PÒÉklady horkÛch klÁves

=====

ralt t

Je tÒeba podrÛet zmÁÄknutou klÁvesu pravÛ Alt a stisknout "t"

ralt lalt t

Je tÒeba podrÛet zmÁÄknut $\times$  klÁvesy levÛ a pravÛ Alt a stisknout "t"

alt t

Je tÒeba podrÛet zmÁÄknutou jednu z klÁves Alt a stisknout "t"

rcommand f2

Je tÒeba podrÛet zmÁÄknutou klÁvesu pravÁ Amiga a stisknout "f2"

numericpad enter

Je tÒeba zmÁÄknout klÁvesu Enter na numerick $\times$ m bloku

rawmouse midbutton leftbutton mouse\_leftpress

Je tÒeba podrÛet zmÁÄknut $\times$  stÒednÉ tlaÄÉtko myÓi a stisknout lev $\times$  tlaÄÉtko

diskinserted

Je tÒeba vloÛit disk do jak $\times$ hokoli ze zaÒÉzenÉ

### 1.33 ToolManager.guide/Questions

NejÄastÄji kladen $\times$  otÁzky

\*\*\*\*\*

Zde jsou nejÄastÄji kladen $\times$  otÁzky ohlednÁ programu ToolManager:

- KdyÛ spouótém editor nastavenÉ pro ToolManager, objevÉ se pouze requester s hlÁóeném "Program initialization failed". Co je ópatnÁ?

Editor nastavenÉ testuje pÒed otevøeném okna, zda jsou splnÁny zÁkladnÉ poÛadavky. Zkontrolujte prosém, jestli vÈbec vÁÓ syst $\times$ m vyhovuje danÛm

poÛadavkÈm

. Jinou pÒÉÄinou

mÈÛe bÛt nedostatek pamÁti. Pak musÈte ukonÄit nÁkter $\times$  programy a zkusit to znovu. UpozorÛuji, Ûe editor nelze spustit vÈcekrÁt najednou.

- Jak mÁm spustit editor nastavenÉ pro ToolManager na jin $\times$  veøejn $\times$  obrazovce neÛ je Workbench?

Zvolte poloÛku MUI... z menu NastavenÉ

hlavnÉho okna

. Pak

zvolte stránku Syst\$\\times\$m a vložte název veřejn\$\\times\$ obrazovky do pòesluón\$\\times\$ho tlačítka pro òetázce. Dalòe detaily naleznete v dokumentaci k

MUI

.

- Po provedení konverze m\$\\times\$ho star\$\\times\$ho nastavení z programu ToolManager 2.x mi chybí nákteř\$\\times\$ obrázky v liótách a nákteř\$\\times\$ lióty se neobjeví vĚbec!

ToolManager 3.1 podporuje v liótách pouze ty obrázky, kter\$\\times\$ lze naĚst pomocí picture.datatype. A vy máte zòejmĀ ve sv\$\\times\$m star\$\\times\$m nastavení pòiòazeny k liótám objekty typu Obrázek, kter\$\\times\$ pòedstavují ikony. Abyste je mohli vyuĚvat, je nutn\$\\times\$ nainstalovat datatype pro ikony. Naleznete jej napò. na Aminetu. MĚsto toho tak\$\\times\$ mĚute dan\$\\times\$ ikony zkonvertovat napò. na ótátec typu IFF.

- Po provedení konverze m\$\\times\$ho star\$\\times\$ho nastavení z programu ToolManager 2.x mi chybí nákteř\$\\times\$ z ikon na ploše WB!

ToolManager 3.1 podporuje v objektech typu Ikona pouze ikony. Vy máte zòejmĀ ve sv\$\\times\$m star\$\\times\$m nastavení pòiòazeny k objektĚm typu Ikona objekty typu Obrázek (napò. ótátcce ve formátu IFF). Pak je tedy musĚte zkonvertovat na ikony, aby se daly znovu pouĚvat v objektech typu Ikona programu ToolManager 3.1.

- Pokud pouĚvám jako obrázky v liótách ikony, objevují se tam nájak\$\\times\$ nadbyteĀn\$\\times\$ texty nebo má ta ikona tlustĚ okraj. Co je ópatná?

Máte ve sv\$\\times\$m syst\$\\times\$mu nainstalován icon.datatype, kterĚ pòidává dodateĀn\$\\times\$ informace k ikonĀ. V dokumentaci k dan\$\\times\$mu datatypu naleznete, jak tyto informace odstranit. To sam\$\\times\$ platĚ i pro tlust\$\\times\$ okraje - je nutn\$\\times\$ sdĀlit datatypu, ťe si nepòejete generovat obvykl\$\\times\$ okraje ikon.

- ProĀ nemĚje ToolManager vytváòet vĚcenĀsobná menu nebo podmenu?

VĚcenĀsobná menu nebo podmenu nejsou v souĀasnosti podporována operaĀnĚm syst\$\\times\$mem. Aby se dala vytvořit, je nutn\$\\times\$ prov\$\\times\$st nelegĀlnĚ Őpravu AmigaOS, kterĀ mĚje zpĚsobovat nestabilnĚ syst\$\\times\$m. Z tohoto dĚvodu je nebudu implementovat.

- Jak mám vytvořit horizontĀlnĚ liótu?

ProstĀ nastavte poĀet sloupcĚ roven poĀtu poloťek v dan\$\\times\$ liótĀ.

- Jak mám vytvořit vĚstupnĚ okno pro shellov\$\\times\$ programy?

VĚstupnĚ okna lze vytvořit pomocí zaòezenĚ CON:.. NĀsledujĚcĚm zĀpisem dosĀhnete automaticky se otevĚrajĚcĚho okna se zavĚracĚm tlaĚtkem, kter\$\\times\$ nebude zavĚeno po ukonĀenĚ programu:

CON:10/10/640/100/VÛstupnÉ-okno/AUTO/CLOSE/WAIT

ZaòÉzenÉ CON: má mnoho voleb, podrobnÛ popis naleznete ve sv\$\\times\$m manuÁlu k AmigaDOSu.

- Jak máÁm vloÛit argumenty pro shell/ARexx doprostòed ÒÁdku?

Obvykle jsou vÓechny argumenty pÒipojeny na konec ÒÁdku. Aby se daly vloÛit doprostòed, ToolManager pouÚÉvÁ stejnÛ zÁpis [], jakÛ pouÚÉvÁ v AmigaDOSu pÒÉkaz alias. NapÒ.

Dir [] all

vloÚÉ vÓechny argumenty pÒed klÉÁov\$\\times\$ slovo all.

- Jak máÁm vytvořit pod-lióty?

V oknÁ pro Òpravu objektÛ typu Program, nabÉdce typÛ programÛ, musÉte zvolit Lióty. Pokud pak vloÚÉte tyto objekty do vaÓÉ hlavnÉ lióty, budou se jejich aktivacÉ otevÉrat/zavÉrat pod-lióty.

- Lióty stÁle znovu mizÉ pÒi otevÉránÉ a zavÉránÉ obrazovky WB.

Pro danou liótu jste zapomnÁli nastavit název veòejn\$\\times\$ obrazovky na Workbench. ToolManager danou liótu zavòe, pokud se zavòe i pÒÉsluónÁ veòejnÁ obrazovka. Ale musÉ navÉc vÁdÁt, na kter\$\\times\$ se má potom otevÒét, aby mohl liótu automaticky otevÒét pÒi nov\$\\times\$m otevÈnÉ dan\$\\times\$ veòejn\$\\times\$ obrazovky.

## 1.34 ToolManager.guide/History

Historie programu ToolManager

\*\*\*\*\*

3.1, Release date 01.06.1998

- Clipboard list also shows the object type now
- Only requires locale.library V38 now
- Icon drop corrected for dock windows with borders
- The \_\_geta4 qualifier was missing for some BOOPSI dispatchers. This might correct some strange bugs which were reported?
- Installer script now checks for required libraries

3.0, Release date 23.02.1997

- Again rewritten (almost) from scratch :-)

- Old object system removed, TM objects are now BOOPSI objects
- Now uses memory pools
- Delay parameter removed from Exec Objects
- Animation support removed from Image Objects
- Picture.datatype V43 support added to Image Objects
- Only icon images supported for Icon Objects
- Only images loadable via picture.datatype are supported in Dock Objects
- Pattern & Vertical flags and Title parameter removed from Dock Objects
- Dock Objects can now display text and images
- Dock Objects can now be completely borderless
- New preferences file format, hopefully more flexible
- Converter for the ToolManager 2.x format
- Events are now checked while the configuration is read
- Preferences is now a MUI application: resizable window, multiple open edit windows and Drag&Drop support
- Changing an object name automatically updates all references to the object.
- Support for grouping objects.
- All dock objects get the screen notifications
- Added support for DOSPath 1.0
- CLI command lines are not limited to 4KB anymore
- Installer script

2.1b, Release date 13.03.1996

- Minor update to 2.1
- Added support for WBStart 2.0

2.1a, Release date 26.03.1995

- Minor update to 2.1
  - Added support for ScreenNotify 1.0
  - Included newer version of WBStart-Handler
-

- Included missing AutoDocs for toolmanager.library

#### 2.1, Release date 16.05.1993, Fish Disks #872 & #873

- New Exec object types: Dock, Hot Key, Network
- New Dock object flags: Backdrop, Sticky
- New object type: Access
- Network support
- Editor main window is now an AppWindow
- Gadget keyboard shortcuts in the preferences editor
- New tooltypes for the preferences editor
- Several bug fixes
- Enhanced documentation

#### 2.0, Release date 26.09.1992, Fish Disk #752

- Complete new concept (object oriented)
- (Almost) Complete rewrite
- ToolManager is now split up into two parts
- Main handler is now embedded into a shared library
- Configuration is now handled by a Preferences program
- Configuration file format has changed again :-) It is an IFF File now and resides in ENV:
- Multiple Docks and multi-column Docks
- Docks with new window design
- Dock automatically detects largest image size
- Sound support
- Direct ARexx support for Exec objects
- ToolManager can be used without the Workbench. If the Workbench isn't running, it won't use any App\* features.
- Locale support
- Path from Workbench will be used for CLI tools
- Separate Handler Task for starting WB processes

#### 1.5, Release date 10.10.1991, Fish Disk #551

- Status Window: New/Open/Append/Save As menu items for config file
-



- Edit Window: File requesters for file string gadgets
- Added a Dock Window (a la NeXT)
- Added a DeleteTool
- A list of all active HotKeys can be shown
- Tools can be moved around in the list
- Icon positioning in the edit window added
- Name of the program icon can be set
- CLI tools can have an output file and a path list
- Uses UserShell for CLI tools
- Maximum command line length for CLI tools is now 4096 Bytes
- AppIcons without a name are supported now
- Workbench screen will be moved to front if you pop up the Status window
- Workbench screen can be moved to front before starting a tool via HotKey
- TM will wait up to 20 seconds for the workbench.library
- Added a DELAY switch which causes TM to wait <num> seconds before adding any App\* stuff
- renamed some tooltypes/parameters
- some visual cues added
- some internal changes

#### 1.4, Release date 09.07.1991, Fish Disk #527

- Keyboard short cuts for tools
  - AppIcons for tools
  - Menu item can be switched off
  - Configuration file format completely changed (hopefully the last time)
  - CLI commandline parsing is now done by ReadArgs()
  - Status & edit window updated to new features
  - Safety check before program shutdown added
  - Menu item "Open TM Window" only appears if the program icon is
-

disabled

- WB startup method changed. Now supports project icons
- several internal changes

### 1.3, Release date 13.03.1991, Fish Disk #476

- Now supports different configuration files
- Format of the configuration file slightly changed
- Tool definitions can be changed at runtime
- Now supports CLI & Workbench startup method
- Selected icons are passed as parameters to the tools
- Now uses the startup icon as program icon if started from Workbench
- The position of the icon can now be supplied in the configuration file
- The program icon can now be disabled
- New menu entry "Show TM Window"
- Every new started ToolManager passes its startup parameters to the already running ToolManager process

### 1.2, Release date 12.01.1991, Fish Disk #442

- Status window changed to a no-GZZ & simple refresh type (this should save some bytes)
- Status window remembers its last position
- New status window gadget "Save Configuration": saves the actual tool list in the configuration file
- Small bugs removed in the ListView gadget handling
- Name of the icon hard-wired to "ToolManager"

### 1.1, Release date 01.01.1991

- Icons can be dropped on the status window
- Status window contains a list of all tool names
- Tools can be removed from the list

### 1.0, Release date 04.11.1990

- Initial release
-

## 1.35 ToolManager.guide/Credits

Autor by rÁd podÁkoval...

\*\*\*\*\*

ToolManager proÓel od sv\$\\times\$ prvnÉ implementace nÁkdy v l\$\\times\$tÁ roku 1990 mnoha vÛvojovÛmi etapami. Jeho vytvÁÓenÉ by nebylo moÚn\$\\times\$ bez obrovsk\$\\times\$ podpory a pomoci mnoha uÚivatelÉ. Velk\$\\times\$ mnoÚstvÉ novÛch myÓlenek a nÁvrhÉ na zdokonalenÉ jsem dostal prÁvÁ z tÁchto zdrojÉ...

RÁd bych tedy podÁkoval:

Za alfa/beta testovÁNÉ, nÁpady a chybovÁ hlÁÓenÉ:

Osmá Ahvenlampi, Stephane Barbaray, Olaf Barthel, Fionn Behrens, Mario Cattaneo, Michael van Elst, Michael Hohmann, Markus Illenseer, Frank Mariak, Klaus Melchior, Bernhard Moellemann, Matthias Scheler, Ralph Schmidt, Tobias Walter.

Za pÒeklady:

Amiga Translators Organization (ATO). V souboru Readme.Locale naleznete seznam pÒekladatelÉ.

Matthew Dillon

Bez tv\$\\times\$ho vynikajÉcÉho vÛvojov\$\\times\$ho syst\$\\times\$mu DICE C a ←  
jinÛch  
dalÓÉch programÉ by ToolManager prostÁ nikdy neexistoval!

VÓem uÚivatelÉm, kteÒÉ mi poslali penÉze:

VaÓe podpora mi pomohla dÁle vyvÉjet novou verzi.

VÓem uÚivatelÉm, kteÒÉ mi poslali pozdrav:

SkuteÁNÁ rÁd Átu vaÓe dopisy a e-maily!

ToolManager pouÚEvÁ nÁsledujÉcÉ balÉky:

picture.datatype V43

Copyright (C) 1995–1996 Ralph Schmidt, Frank Mariak & Matthias Scheler

WBStart 2.2

Copyright (C) 1991–1996 Stefan Becker

ScreenNotify 1.0

Copyright (C) 1995 Stefan Becker

DOSPath 1.0

Copyright (C) 1996 Stefan Becker

MUI

Copyright (C) 1993–1997 Stefan Stuntz  
DomovskÁ strÁnka na World Wide Web: <http://www.sasg.com/>.

Pophotkey.mcc, Popport.mcc, Popposition.mcc

Copyright (C) 1996–1997 Klaus Melchior

---

Ikony

Copyright (C) 1995 Michael W. Hohmann

## 1.36 ToolManager.guide/MUI

Informace o MUI

\*\*\*\*\*

Tento program pouÚévÁ

MUI - MagicUserInterface

(c) Copyright 1993-97 Stefan Stuntz

MUI je syst\$ \times\$m, slouÚécÉ ke generovÁNÉ a sprÁvÁ grafick\$ \times\$ho uÚivatelsk\$ \times\$ho prostòedÉ. PomocÉ programu pro nastavenÉ MUI si mÉÚe uÚivatel pòizpÈsobit danŮ program pòesnÁ svŮm poÚadavkÈm a sv\$ \times\$mu cÈtÁNÉ. ←

MUI je distribuovÁno jako shareware. Kompletné balÉk, obsahujÉcÉ mnoÚstvé pÒÈkladÈ a dalÓech informacÉ, zÈskÁte na vaÓÉ lokÁlnÉ BBS nebo mÈstÁ prodeje PD diskÈ v archÉvu s nÁzvem "muiXXusr.lha" (kde XX znamenÁ ÅÈslo posledné verze).

Pokud si pòejete se zaregistrovat pÒÈmo, prostÁ poÓlete

30.- DM nebo 20.- US\$

na

Stefan Stuntz  
Eduard-Spranger-Strase 7  
80935 MÈnchen  
GERMANY

Podpora a pÒémÁ registrace pòes sÈÔ je dostupná na

<http://www.sasg.com/>

## 1.37 ToolManager.guide/Index

RejstòÈk

\*\*\*\*\*

---

Adresy	Author
Autor	Author
Budoucnost	Future
Copyright	Copyright
DÁrky	GiftWare
DÉky	Credits
Datotypy	Requirements
Diskinserted	InputEvent classes
Diskremoved	InputEvent classes
Distribuce	Copyright
Domovská stránka	Author
DOSPath	Requirements
E-Mail	Author
GiftWare	GiftWare
Hork\$ \times\$ klÁvesy	Hotkeys
Instalace	Installation
Installer V43.3	Installation
Kĭdy pro rawkey	rawkey key codes
Kĭdy pro rawmouse	rawmouse key codes

---

Koncepty	Concepts
KontaktnĀ adresy	Author
MUI	MUI
NastavenĀ	Preferences
Objekt typu Ikona	Icon objects
Objekt typu LiÓta	Dock objects
Objekt typu Menu	Menu objects
Objekt typu Zvuk	Sound objects
Objekty typu ObrĀzek	Image objects
Objekty typu Program	Exec objects
OS 3.0	Requirements
PĀklady horkŪch klĀves	Hotkey examples
PĀovaĀe	Qualifiers
PictDT V43	Requirements
PĀtovnĀ adresa	Author
PĀadavky	Requirements
PodĀkovĀnĀ	Credits
Pophotkey	Requirements
Popis horkŪch klĀves	Hotkeys

---

---

Popport	Requirements
Poposition	Requirements
PrÁvnÉ nÁleÚitosti	Copyright
Rawkey	InputEvent classes
Rawmouse	InputEvent classes
ScreenNotify	Requirements
SvolenÉ	Copyright
TÒÉdy InputEvent	InputEvent classes
V39	Requirements
WBStart	Requirements
Word Wide Web	Author
ZÁkazy	Copyright

---