

08cf2e50-0

Michał 'MaXyM' Kołuszniak

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> 08cf2e50-0		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Michaï 'MaXyM' Koûusznik	August 27, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	08cf2e50-0	1
1.1	MCP v1.32 (mcpguide v1.42PL)	1
1.2	Autorzy	2
1.3	Błędy	2
1.4	Developerzy	3
1.5	Dystrybucja	3
1.6	Wiącości MCP	3
1.7	FixJump	5
1.8	Polski guide i lokale	6
1.9	Instalacja	7
1.10	Wstęp	8
1.11	LIABILITY	9
1.12	MUI - informacja	10
1.13	Nowe pomysły!	10
1.14	Rejestracja	11
1.15	Registration Form	11
1.16	Wymagania systemowe	12
1.17	Skąd otrzyma MCP	12
1.18	Programy pomocnicze	15
1.19	Secret Part by Fli7e	15
1.20	Podziękowania	15
1.21	Rzeczy do zrobienia	17
1.22	Wykorzystanie	17
1.23	Mapa ôwiata	17
1.24	GURU - Historia alarmów	18
1.25	GURU - Czas wyłączenia alarmów	18
1.26	Zmiana ikon aplikacji	18
1.27	PRZYPISY	19
1.28	AssignWedge	20
1.29	AutoMount	20

1.30 Czarna ramka	21
1.31 Zapamiętywanie czcionek	21
1.32 CapsShift	21
1.33 Trackdisk - preferencje	21
1.34 CloseScreen Patch	22
1.35 CopyMemQuick	22
1.36 CrunchPatch	22
1.37 CycleToMenu	23
1.38 Standardowy Ekran Publiczny	24
1.39 Szukanie czcionek	24
1.40 Nowy wygląd Menu	24
1.41 Ustawienia HD	24
1.42 FrameIHack	25
1.43 Wysoka rozdzielczość wskaźnika	25
1.44 Mount Happy-ENV	25
1.45 Hotkeys	25
1.46 Myszka dla leworęcznych	28
1.47 Szukanie bibliotek	28
1.48 Listy	29
1.49 Lock Patch	29
1.50 Umlauty	29
1.51 Obsługa pamięci	29
1.52 Szybka myszka	30
1.53 Wypełnione okna - Przesuwanie	31
1.54 Nowe funkcje edycji tekstu	31
1.55 Nowy GadTools	32
1.56 Nieaktywny CapsLock	33
1.57 Bez ostrzeżeń (ScreenBeep)	33
1.58 Ikony bez ramek	33
1.59 GURU - Wyłączenie alarmów	33
1.60 Wyłączona czcionka Topaz	34
1.61 PatchMath	34
1.62 Popraw OpenWB	34
1.63 PatchRGB32	34
1.64 Wygaszacz wskaźnika myszki	35
1.65 Nowy wskaźnik myszki	35
1.66 PowerSaver	36
1.67 Procesor	36
1.68 Menadżer ekranów	37

1.69	Ekrany publiczne	42
1.70	Szybkie kreowanie linii	42
1.71	QuickLayers	42
1.72	RAM Patch	42
1.73	ReqTools Patch	43
1.74	Automatyczne requestery	43
1.75	ZAPISZ * UŹYJ * TESTUJ * PONIECHAJ	44
1.76	Automatyczna Aktywacja Ekranów	45
1.77	Wygaszacz ekranów	45
1.78	Œciemniacz ekranów	46
1.79	Menu ekranów	46
1.80	Set Quantum	46
1.81	ShapeShifter	47
1.82	Wypełnione okna - Skalowanie	48
1.83	Chwytnie tekstu	48
1.84	Snap Introduction	48
1.85	Snap Features	49
1.86	Snap Requirements	49
1.87	Snap Configuration	49
1.88	Snap Thanks	50
1.89	Snap History	51
1.90	Snap Todo	51
1.91	Snap FAQ	51
1.92	Snap Author	51
1.93	Chwytnie tekstu - Index	52
1.94	Opcje SUN	52
1.95	SysIHack	52
1.96	Tools Alias	53
1.97	Nowe Tooltype'y	53
1.98	Walidacja	54
1.99	O Workbenchu	54
1.100	Zegar	55
1.101	Wskaźnik WB	55
1.102	Zmiana 'tytułu' Workbenchu	55
1.103	Aktywna listwa tytułowa	57
1.104	DOS-Wildstar	57
1.105	Well Done!	57
1.106	Wzorce	57
1.107	INDEX	58

Chapter 1

08cf2e50-0

1.1 MCP v1.32 (mcpguide v1.42PL)

```

.....
::
_____ : _____ :
_\\_ (:_)_ _|_ _|_//_ ) _ _/_ )_ //_ :
_ _ | _ _ ; \\ Y Y \\_ / Y / | _ _
\\_ || \\_ ! _ | _ _ | _ | _ / ||_ //
| _____ ) : ( _____ | ( _____ | / _____ | :
_____ : _____ :
_ _ | _ ( _ ) _ _ / _ \\_ ( _ | _ // _ \\_ ( _ ) _ // _
| _ // Y \\_ / Y \_ Y Y \_ Y / |
| \ _ | _ | _ | _ _ | _ | | _ / |
| _____ ) ÷ f ! ÷ ( _____ | ( _____ | c S ! ( _____ | / _____ |
::

```

: ... pREZENTUJe .oO mCP v1.32 Oo. ... :

::

: ... mASTER cONTROL pROGRAM ... :

::

.....:

© Copyright 1994 - 1998 by ALIENDESIGN

Data ostatniej zmiany w dokumencie: 27 maja 1998

Wstęp Czym jest MCP i do czego służy.

Instalacja Jak to zrobić?

Wymagania Czego potrzebujesz aby MCP działał?

Wykorzystanie Przeczytaj - ważne!

Własności Przyciski i gaduety

[Autorzy Programiôci](#)
[Rejestracja Naleûnoôê!](#)
[Formularz Papierkowa robota!](#)
[Rozpowszechnianie Jak! Co! Gdzie!](#)
[Jak otrzymaê MCP 24 godziny/dobê!](#)
[Odpowiedzialnoê Towar legalny!](#)
[Swiatowa mapa MCP Gdzie uÿwajâ MCP](#)
[O MUI Dla programu konfiguracyjnego.](#)
[Programy pomocnicze PatchControl, ConvAM, ConvAP, FixJump](#)
[Developers Daj siê wciagnâê.](#)
[Nowe pomysÿ Pomôû nam!](#)
[Bïedy Sprawozdanie, problemy, nieszczêôcia!](#)
[Historia pliku Guide Gdzie bywaÿ guide do MCP?](#)
[Jeszcze do zrobienia Zawsze jest to "wiêcej"!](#)
[Podziêkowania Ludzie którzy pomogli.](#)
[INDEX Od A do Z](#)

1.2 Autorzy

AUTORZY:

Autorzy gïówni: -----

Stefan Sommerfeld Michael Knoke

Kaulbachstr. 3 Berliner Str. 33

14612 Falkensee 14612 Falkensee

Germany Germany

Tel.: +49-[0]3322-202452 tel.: +49-[0]3322-22440

E-Mail: zerocom@cs.tu-berlin.de E-Mail: knoke@cs.tu-berlin.de

Autorzy dodatkowi: -----

Vincent Schöttke Soeren Sonnenburg

tel.: +49-[0]3322-3202

BBS'y

Jeôli nie masz modemu czy adresu e-mailowego, moÿesz oczywiôcie do nas napisaê lub zadzwoniê. Niestety nie moÿemy wysyÿaê nowych wersji programu zwykÿâ pocztâ z powodów finansowych.

1.3 Bïedy

Sprawozdanie z bïedów:

Odkâd przestaliômy byê doskonali (a wszystkie pierwsze wersje majâ BÿEDY), pragnêlibyômy dowiedzieê siê o kaÿdym bïedzie. Oczywiôcie jesteômy bardzo zainteresowani poprawnym dziaÿaniem MCP na kaÿdym komputerze. To dlatego jesteômy wdziêczni za kaÿdâ obiektywnâ krytykê. Ale zanim wyôlesz nam raport o bïedach, proszê, odpowiedz sobie na nastêpujâce pytania:

- * Czy MCP zostaÅ zainstalowany prawidÅowo?
- * Czy wszystkie systemowe wymagania zostaÅy speÅnione?
- * Czy usunÅeÅ wszystkie programy robiÅce to samo, lub rzeczy podobne co MCP?
- * Czy plik konfiguracyjny MCP byÅ zmieniany tylko za pomocÅ programu preferencji?

(Zmiany rÅczne nie sÅ polecane i mogÅ byÅ "zabÅjczy" jeÅli nie sÅ wykonane prawidÅowo!)?

JeÅli na wszystkie pytania moÅesz odpowiedzieÅ "TAK", moÅesz powiadomiÅ nas o bÅedzie. Jego dokÅadny opis jest bardzo waÅny. Im dokÅadniejszy bÅdzie opis bÅedu, tym szybciej zostanie on naprawiony. JeÅli bÅad znajdzie osoba niezarejestrowana musi podaÅ dane o konfiguracji swojego sprÅtu (typ komputera, procesora, wersjÅ kickstartu; zobacz [Rejestracja](#)) i numer wersji MCP. Ten opis powinien byÅ wysÅany do jednego z [autorÅw](#).

UWAGA: Odpowiemy na kaÅdy list !!

1.4 Developerzy

DEVELOPERZY:

Zapraszamy wszystkich programistÅw do tworzenia fragmentÅw programu dla siebie i dla nas. Na przykÅad programu preferencji 16-kolorowego kursora czy innych funkcji MCP.

Niestety nie mamy czasu na pisanie sobie takich programÅw. To dlatego cieszymy siÅ z kaÅdej zaoferowanej pomocy. JeÅli ktokolwiek chciaÅby coÅ zaprogramowaÅ samo dzielnie, powinien skontaktowaÅ siÅ z jednym z [autorÅw](#) a my wyÅlemy Ci specjalnÅ informacjÅ dla developerÅw.

1.5 Dystrybucja

DYSTRYBUCJA:

MCP jest programem typu FreeWare! To naprawdÅ Åwietny program choÅ nie wydany jako ShareWare. Teraz wszyscy tworzÅ programy ShareWare. Co z Wami? Nie rÅbcie kasy tylko dobre programy!

MoÅesz dowolnie rozprowadzaÅ MCP dopÅki jego archiwum pozostaje nie zmienione. Komercyjne uÅycie lub zamieszczanie w pakietach wraz z innymi programami bez wczeÅniejszego porozumienia siÅ z [autorami](#) jest zabronione. Zabrania siÅ rozprowadzania MCP w celach zarobkowych, przy czym dopuszczalne jest pobieranie opÅaty za dyskietkÅ z MCP nie wiÅkszej jednak niÅ 5 USD lub rÅwnowartoÅci w innej walucie, za wyjÅtkiem dyskietek z magazynami komputerowymi.

1.6 WÅÅciwoÅci MCP

WÅÅCIWOÅCI MCP:

OGÅLNE LISTY MENADÅER KRAÅÓW HOTKEYS

ZAPISZ * UÅYJ * TESTUJ * PONIECHAJ

AKTYWACJA EKRAÅÓW

AKTYWNA LISTWA TYTUÅOWA

APPCHANGE

ASSIGNWEDGE

AUTOMATYCZNE REQUESTERY

AUTOMOUNT

BEZ OSTRZEÅEÅ

CAPSSHIFT
CHWYTANIE TEKSTU
CLOSESCREEN PATCH
COPYMEMQUICK
CRUNCHPATCH
CYCLETOMENU
CZARNA RAMKA
DOS-WILDSTAR
EKRANY PUBLICZNE
FRAMEIHACK
GURU - CZAS WYIĄCZANIA ALARMÓW
GURU - HISTORIA ALARMÓW
GURU - WYIĄCZENIE ALARMÓW
HOTKEYS
IKONY BEZ RAMEK
LOCK PATCH
MENADŪER EKРАНÓW
MENU EKРАНÓW
MYSZKA DLA LEWORĘCZNYCH
NIEAKTYWNY CAPSLOCK
NOWE FUNKCJE EDYCJI TEKSTU
NOWE TOOLTYPE'y
NOWY GADTOOLS
NOWY WSKAŪNIK MYSZKI
NOWY WYGLĀD MENU
O WORKBENCHU
OBSĪUGA PAMIĘCI
OCZEKIWANIE NA WALIDACJĒ
OPCJE SUN
OSZCZĘDZANIE ENERGII
PATCHMATH
PATCHRGB32
POPRAW OPENWB
PROCESSOR
PRZYPISY
QUICKLAYERS
RAMPATCH
REQTOOLS PATCH
SHAPESHIFTER

STANDARDOWY EKTRAN PUBLICZNY

SYSIHACK

SZUKANIE BIBLIOTEK

SZUKANIE CZCIONEK

SZYBKA MYSZKA

SZYBKIE KREÓLENIE LINII

TOOLALIAS

TRACKDISK - PREFERENCJE

UMLAUTY

USTAWIENIA HD

USTAW QUANTUM

WSKAŹNIK WB

WYGASZACZ EKRAŃÓW

WYGASZACZ WSKAŹNIKA MYSZKI

WYPEŁNIONE OKNA - PRZESUWANIE

WYPEŁNIONE OKNA - SKALOWANIE

WYSOKA ROZDZ. WSKAŹNIKA

WYŁĄCZONA CZCIONKA TOPAZ

ZAPAMIĘTYWANIE CZCIONEK

ZEGAR

ZMIANA 'TYTUŁU' WORKBENCHA

ÓCIEMNIACZ EKRAŃÓW

PoniŹsze dwie funkcje pozostały w ang. guide lecz nie ma ich juŹ w programie. Na wszelki wypadek zostawięm je.

MOUNT HAPPY-ENV

1.7 FixJump

FixJump V1.0

(C) Copyright 1997 by ALiENDESIGN

Wstępow:

Ten program poprawia wszystkie błędy ze związane skaczącymi boot-obrazami.

Instalacja:

Uruchom go przed wywołaniem Twojego boot-obrazka, ale po uruchomieniu potrzebnych monitorów ze startup-sequence. Nie można otwierać ekranu przed uruchomieniem komendy FixJump i dlatego zalecane jest uruchomienie potrzebnych sterowników monitorów, wywołanie FixJump a potem dopiero programu wywołującego obrazek.

Dla przykładu:

...

Devs:Monitors/Multiscan

C:FixJump

C:OpenAWS

.... pozostałe programy

Jak to działa:

Program ustawia prawidłową wartość overscanu we wszystkich uruchomionych sterownikach monitorów. Tylko on ładuje overscan.prefs spoza ENVARC:.

Autor:

Stefan Sommerfeld

Kaulbachstr. 3

14612 Falkensee

Germany

Tel.: +49-[0]3322-202452

E-Mail: zeroacom@cs.tu-berlin.de

1.8 Polski guide i lokale

Historia pliku guide w wer. PL

Autorem polskiego tłumaczenia guide'u jest Michał "MaXyM" Kołuszniak.

Ostateczna jego wersja powstała po uzgodnieniu terminologii z autorem lokalii, którym jest Piotr 'Sofcik' Smerda. Oczywiście podczas długich debat nastąpiła zmiana w oryginalnym tłumaczeniu jak i lokalach tak, aby każdy z nas jak i inni koledzy współpracujący z nami byli zadowoleni.

Podstawą pierwszej polskiej wersji guide'u do MCP jest jego angielska wersja 1.40, dołączana do MCP w wer. 1.30 B20. Obecna wersja jest zgodna z guidem do MCP 1.31 B8.

Obecnie nad całością polskiego pakietu pieczę trzymam ja, czyli MaXyM, jako, że Sofcik się wycofał z życia scenowosieciowego. Tak więc wszelkie uwagi i propozycje prosimy nadsyłać na poniższy adres. Równocześnie informuję, że nie będą rozpatrywane gotowe zmienione guide'y (komu będzie się chciało porównywać pliki???)

Michał "MaXyM" Kołuszniak

os. Stalowe 12/24

31-921 Kraków

Tel. +48 (0)12 644-18-76

E-mail: mxm_crd@student.uci.agh.edu.pl

Najnowsze wersje MCP wraz z adekwatnymi do nich lokaliami i guide'ami są

zawsze dostępne na mojej stronie www:

http://mops.uci.agh.edu.pl/~mxm_crd

UWAGA: Autorami angielskiej wersji guide'u będącej podstawą polskiego tłumaczenia, są Michael Gollmick (tłumaczenie z niemieckiego) oraz Hermes Trismegistus (guide).

HISTORIA (G=guide, L=lokale)

97.11.02 - G: posortowanie pozycji w sekcji "Własności" tak samo jak występują w MCPprefs.

L: skrócenie nazwy gadżetu "Dodaj przypisy systemowe" do "Dodaj systemowy" w celu uniknięcia rozciągania okna lub zmniejszania czcionki przez MUI

Zmiana tłumaczeń słów "QUIT" i "LATE"

98.01.04 - G: drobne zmiany w 'Formularzu' oraz w sekcji Blankera

L: nowa opcja w 'Wygaszaczu ekranów'

1.9 Instalacja

INSTALACJA:

Metoda automatyczna:

Najłatwiej jest zainstalować MCP korzystając z dołączonego skryptu instalacyjnego. Skrypt ten jest tak napisany aby nic nie nadpisywał! Usun wszystkie programy, które pełniã takie same lub podobne funkcje co MCP, aby potem nie mieć problemów. Po udanej instalacji musisz dopisać w startup-sequence wywołanie MCP. Aby było możliwe wykorzystanie w wszystkich funkcji, powinno ono znajdować się gdzieś na początku sekwencji startowej.

Fragment przykładowego Startup-Sequence:

```
C:SetPatch QUIET
```

```
C:PatchControl (dołączony od V1.02)
```

```
[...]
```

```
C:Copy ENVARC: RAM:ENV ALL QUIET NOREQ
```

```
C:Assign ENV: RAM:ENV
```

```
C:MCP
```

... I inne znajdujące się tu komendy

Nie zmieniaj hunków w MCP (np. przy pomocy Hunksmerge z Implodera)

```
*** LUB ***
```

Metoda ręczna:

Skopiuj wybranã wersję programu MCP (68000/68020+) do katalogu "C:".

Skopiuj program **PatchControl** do katalogu "C:".

Skopiuj "mcpsupport.library" do katalogu "LIBS:".

Skopiuj "mcpgfx.library" do katalogu "LIBS:".

Skopiuj program "MCPPrefs" do katalogu "Prefs:".

Skopiuj zawartość katalogu "ENVARC:" w odpowiednie miejsca w systemie.

Skopiuj "Reqtools.library" do katalogu "LIBS:".

Skopiuj "GuruHistory" i "MCP.gurudat" do katalogu "S:".

(upewnij się, że są ustawione ôcieñki dostępu dla tych plików w programie MCPPrefs)

Skopiuj dokumentację w wybrane przez Ciebie miejsce.

Dodaj następujące linie do pliku startup-sequence.

```
C:SetPatch QUIET
```

```
C:PatchControl (dołączony od V1.02)
```

```
[...]
```

```
C:Copy ENVARC: RAM:ENV ALL QUIET NOREQ
```

```
C:Assign ENV: RAM:ENV
```

```
C:MCP
```

...I inne znajdujące się tu komendy

Wañne:

1) Jeñli uñywasz ARQ a chcesz mieć oba: ARQ i funkcję **Assignwedge** , musisz uruchomić MCP w następujący sposób:

c:Patchcontrol #?ARQ

c:MCP

.

.

RUN >NIL: ARQ

2) Jeŝli wiâczyiê funkcjê "No Iconborder" a ona nie dziaâa, oznacza to, ŝe inne programy przechwyujâ to wywoâanie. W wiêkszoœci przypadków jest to wina sterowników monitorów (na przykâad Piccolo). Wtedy powinieneŝ wpisaê nastêpujâcy tekst za Patchcontrol:

c:Patchcontrol #?Piccolo (lub inny sterownik monitora)

lub c:Patchcontrol #?ARQ #?Piccolo

1.10 Wstêp

WSTÊP:

Jakiŝ czas temu, w lipcu 1994 roku, powstał nowy projekt: program uŝytkowy wspomagajâcy Workbench posiadajâcy urozmaicony zestaw cech. Cech których jeszcze nikt nie ômiał umieœciê w jednym pakiecie. Początkowo, zaimplementowanych byŝo tylko parê niewielkich funkcji; ale wtedy MCP dopiero siê rozrastał. Teraz nastał czas kiedy caŝy ôwiat moŝe siê radowaê korzystajâc z MCP. Procedury sâ kompatybilne i uŝyteczne dla (miejmy nadziejê) wszystkich Amig. Przetestuj MCP a zobaczysz, ŝe nie moŝesz bez niego ŝyê!

Podczas projektowania, wyrzekliŝmy siê obsługi Kickstartu 1.x, odkâd kaŝdy powaŝny uŝytkownik Amigi pracuje na Kickstarcie 2.x lub 3.x. Bêdziemy szczêðliwi jeŝli MCP bêdzie uŝywany czêsto i obiecujemy kontynuowaê prace nad MCP.

MCP został stworzony aby zoptymalizowaê ôrodowisko pracy na Twojej Amidze. Bêdâc odpowiednikiem wielu pojedynczych programów uŝytkowych, efektywnie odciaâa on Twój startup-sequence. Dodatkowo podczas powstawania kodu MCP, zwracaliŝmy szczegôlnâ uwagê na efektywne, jak najbardziej profesjonalne wykorzystanie mikroprocesora.

Wszystkim uŝytkownikom MagicCX'a pragniemy przedstawiê nastêpujâce korzyœci ze stosowania MCP:

- jest on programem FreeWare !
- nie zajmuje duŝo pamiêci (w stosunku do funkcjonalnoœci)
- oferuje nadzwyczajne parametry, których nie znajdziecie w MagicCX

Funkcje MCP:

- SysIHack
- Wskaŝnik w wysokiej rozdzielczoœci
- Oczekiwanie na walidacje
- Nowe funkcje edycji tekstu
- Menadŝer przypisów
- Zegar
- ReqToolsPatch
- przesuwanie wypeŝnionych okien (w peŝni zgodne z systemem)
- skalowanie wypeŝnionych okien (w peŝni zgodne z systemem)
- PackerPatch (kaŝdy program moŝe ŝadowaê spakowane pliki)
- 16-kolorowy wskaŝnik myszy
- Nowy tytuł dla ekranu Workbench
- kompleksowy menadŝer ekranów

- Zabezpieczenie przed formatowaniem
 - ToolAlias (zmienia Default Tool w ikonach)
 - Zapamiętywanie czcionek
 - Nowe Tooltype'y (dodatkowe ToolType'y dla gier etc.)
 - Przyspieszacz wskaźnika myszy
 - Wyłączenie stukania stacji dysków
 - ustawianie kolorów DRI
 - AssignWedge
 - Automatyczna Aktywacja Ekranów
 - Automatyczne requestery
 - podmiana AppIcon
 - podmiana systemowej czcionki Topaz
 - Wygaszacz ekranu (współpracuje z Swaz- i GarshneBlankerem)
 - Ôciemniacz ekranu
 - Wygaszacz wskaźnika myszy
 - Historia Guru (zapisuje informacje o wszystkich zaistniałych Guru)
 - Wyłączenie alarmów GURU
 - PatchRGB32
 - Menu ekranów (dla łatwiejszego wybierania ekranów)
 - Przypisywanie rodzajów pamięci programom
 - DOS-wildstar (możliwość używania "*" zamiast "#?")
 - Nowy wygląd Menu
 - Skróty klawiszowe (hotkeys)
 - Program preferencji korzystający z MUI
 - W całości zakodowany w assemblerze
- i wiele innych.

1.11 LIABILITY

GWARANCJE/ODPOWIEDZIALNOŚĆ:

Używając MCP akceptujesz poniższe zasady:

NIE BIERZEMY ŹADNEJ ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA BŁĘDNE DZIAŁANIE NASZEGO PAKIETU PROGRAMOWEGO. WŁAŚCICIELE PRAW DO PROGRAMU, I/LUB INNE UPOWAŹNIONE OSOBY UDOSTĘPNIAJĄ TEN PROGRAM 'TAKI JAKI JEST' DO TWOJEJ DYSPOZYCJI BEZ ŹADNYCH GWARANCJI W JAKIEJKOLWIEK FORMIE (BEZPOŚREDNIEJ BĄDŹ POŚREDNIEJ). PEŁNE RYZYKO JAKOŚCI I DZIAŁANIA TEGO PROGRAMU PONOSISZ TY. JEŚLI PROGRAM DZIAŁA BŁĘDNIEM TWOJĄ SPRAWĄ JEST NAPRAWA SPRZĘTU BĄDŹ PONIESIENIE KOSZTÓW SERWISU. W ŹADNYCH OKOLICZNOŚCIACH POSIADACZE PRAW DO PROGRAMU, OSOBY

TRZECIE ROZPOWSZECHNIAJĄCE PROGRAM POD POWYŻSZYMI WARUNKAMI NIE SĄ ODPOWIEDZIALNE ZA JAKIEKOLWIEK ZNISZCZENIA WYNIKAJĄCE ZE ZWYKŁEGO, SPECYFICZNEGO BĄDŹ PRZYPADKOWEGO ZACHOWANIA PROGRAMU (DOTYCZY TO RÓWNIEŻ UTRACONYCH DANYCH BĄDŹ TEŻ NIEPRAWIDŁOWO WYŹWIETLANYCH DANYCH BĄDŹ STRAT WYWOJANYCH PRZEZ CIEBIE, OSOBY TRZECIE LUB NIEWIĄCZĄCE WSPÓŁPRACĘ PROGRAMU Z INNYMI APLIKACJAMI), A TAKŻE JEŚLI WIAŹCICIELE BĄDŹ OSOBY TRZECIE BĘDĄ WSKAZANE JAKO SPRAWCY ZNISZCZEŃ.

1.12 MUI - informacja

MUI:

Program MCPPrefs używa MUI - MagicUserInterface

(c) Copyright 1993-98 by Stefan Stuntz

MUI jest systemem generującym i zarządzającym interfejsem graficznym użytkownika. Za pomocą programu preferencji, użytkownik MUI ma możliwość zdefiniowania interfejsu graficznego programu w zależności od własnych potrzeb.

MUI jest rozprowadzane jako shareware. Aby uzyskać kompletny pakiet zawierający wiele przykładów oraz więcej informacji na temat rejestracji, rozglądnijcie się za plikiem muiXXusr.lha (gdzie XX oznacza numer wersji) przeszukując dyski public domain lub odwiedzając Aminet.

Jeśli zdecydowałeś się zarejestrować, przygotuj do wysłania 30 DM lub 20 USD na adres:

Stefan Stuntz

Eduard-Spranger-Straße 7

80935 München

GERMANY

Tel.: +49-89-313-1248

E-Mail: stuntz@informatik.tu-muenchen.de

Uwagi:

1)

Aby móc używać programu preferencji MCP nie jest wymagana rejestracja MUI, ale powinieneś to rozważyć abyś mógł zapisywać graficzny wygląd programu MCPPrefs.

2)

MUI jest wymagane tylko przez program "MCP Prefs". Główny MCP uruchamia się niezależnie od MUI i jego bibliotek.

3)

Do uruchomienia programu preferencji wystarczy mieć biblioteki MUI w katalogu 'LIBS:'

1.13 Nowe pomysły!

NOWE POMYSŁY:

Jeśli ktokolwiek ma nowe pomysły, takie których nie ma w sekcji [Jeszcze do zrobienia](#), powinien nam o tym powiedzieć. Spróbujemy zrealizować je w następnych wersjach MCP.

1.14 Rejestracja

REJESTRACJA:

MCP jest programem FreeWare i MailWare! Dlatego mamy nadzieję że wielu z Was będzie używać tego programu a dzięki waszym listom będziemy mogli usunąć wiele błędów, najszybciej jak to tylko możliwe. Jeśli napisacie swój własny program, byłibyśmy szczęśliwi gdybyś przesłał nam keyfile do niego.

Zapraszamy każdego, kto korzysta z MCP, do darmowego zarejestrowania się. Wszyscy zarejestrowani użytkownicy będą otrzymywać najnowsze wersje MCP za pomocą poczty elektronicznej oraz wersje testowe tego programu. Jeśli nie posiadasz skrzynki poczty elektronicznej, wyślij rejestrację zwykłą pocztą - pragniemy wiedzieć jak wielu ludzi używa MCP regularnie.

Zwróć uwagę na poprawne wypełnienie pól 'miasto' i 'kraj' w [formularzu rejestracyjnym](#), co jest bardzo ważne, gdyż zaznaczymy wszystkich użytkowników na dużej [mapie świata](#). Ta mapa będzie dodawana do kolejnych wersji MCP.

Dla tych, którzy nie posiadają adresu e-mailowego, najnowsze wersje są osiągalne za pomocą modemu z następujących [BBS-ów](#). Możesz także wysłać tam informacje dotyczące rejestracji, sugestie i inne pytania.

Jeśli nie posiadasz ani modemu ani adresu, możesz oczywiście napisać do nas ([autorzy](#)). Niestety nie możemy wysłać nowych wersji zwykłą pocztą ze względów finansowych.

1.15 Registration Form

- Registration Form:

Wyślij poniższy formularz lub jego odpowiednik E-mailem lub zwykłą pocztą na adres JEDNEGO z [Autorów](#).

Proponujemy skorzystać z naszej strony WWW

umożliwiającej rejestrację on-line

<http://www.aliendesign.net>

<http://mcp.home.pages.de>

----- wytnij -----

Rejestracja MCP

Wersja prog. : MCP V1.32

Imię, Nazwisko :

E-Mail :

Telefon :

Miasto, kraj :

komputer :

Kickstart :

Procesor :

Pamięć :

Karta graficzna:

Komentarz :

W JĘZYKU POLSKIM

Zgadzam na testowanie wybranych programów z ALiENDESIGN oraz nowych wersji MCP na moim komputerze.

ENGLISH

I do agree, that some programs from ALiENDESIGN or new habits of the MCP could be tested on my computer.

----- wytnij -----

Jeśli ktokolwiek życzyłby sobie wysłać nam pieniądze - nie pogniewamy się. Za te pieniądze będziemy popularyzować MCP przez rozprowadzanie go w większych ilościach zwykłą pocztą jak i wysyłając do różnych magazynów o tematyce komputerowej.

Wszelkie datki prosimy wysłać w listach na adres jednego z autorów.

1.16 Wymagania systemowe

WYMAGANIA:

- Komputer Amiga (Najlepszy komputer na świecie!)
- Kickstart V2.04 lub nowszy
- MC68000/MC68010 lub co najmniej MC68020 dla wersji 020 programu
- **MUI** (Magic User Interface) V2.1 lub nowszy

(wymagany przez program preferencji MCP)

UWAGA: Do skorzystania w programie preferencji z funkcji podnieś i upuść (drag & drop) oraz chmurek pomocy, wymagana jest wersja MUI 3.0 lub wyższa.

1.17 Skąd otrzymać MCP

- Skąd wziąć MCP

Najłatwiejszym sposobem otrzymania najnowszych wersji MCP (łącznie z wersjami testowymi) jest wysłanie e-maila na adres: zerocom@cs.tu-berlin.de o jednym z niżej wymienionych TYTUŁE:

MCP-REQUEST (wersja uuencode)

MCP-REQUEST-AT (binarny attachment)

MCP-REQUEST-SPLIT (archiwum podzielone na fragmenty 62kB)

Tytuł listu musi być napisany wielkimi literami i sam list powinien być pusty, ponieważ odpowiedź na list jest dokonywana automatycznie. Sprawdź także poprawność swego adresu zwrotnego, gdyż MCP będzie wysyłany na ten właśnie adres.

Możesz także odwiedzić MCP z naszej strony [www](http://www.aliendesign.net):

<http://www.aliendesign.net>

<http://mcp.home.pages.de>

Poniżej wymienione są BBS-y, w których także można znaleźć MCP:

1) Uphold The Law

(ALiENDESIGN wHQ)

Sysop : Ramses && Paso

Nodes 1,2: +49-(0)30-44730311 (USR V34+ Modem)

Nodes 3,4: +49-(0)30-44730312 (Euro ISDN)

User: update

Password: update

2)

Devils Coast

Nazwa : Devil

Domena : .Turboland.de

Sysop : Cybermaxx

Komputer : A3000/A3640

Modem : Port 0 - USR 33.6k

Port 1 - BSC ISDN-Master

Dostępny : Port 0 - 19:00-07:00

Port 1 - 24h

Oprogramowanie : Prometheus Version 1.9xxx

3)

AMIGA Center Porta

Adres: AMIGA Center Porta

Feldrain 3

32457 Porta Westfalica

Germany

Tel: 05722 / 23632

Fax: 05722 / 3743

Werja dyskowa: pełna wersja > 5\$ + koszt przesyłki

Update > 0\$ + koszt przesyłki

BBS: Blacky BBS in Bad Nendorf (Niemcy)

+49-[0]5723-74226 (28800 Bps)

System Amiga 2500 z PMBS

Lostalamour in Herford (Niemcy)

??? jeszcze powstaje ???

+49-[0]5221-689700 (28800 Bps)

+49-[0]5221-?????? (I S D N)

System Amiga 500 z FastCall

UWAGA: MCP znajduje się na poziomie ACP > MCP Support !

4)

FILDER BBS

Node1: +49-[0]7153/971192 (v.34 & v.FC)

Node2: +49-[0]7153/971193 (ISDN)

Login: GAST Lokacja: /SUPPORT-NET/WB/MCP

System: A3000 16MB-Ram RETINA ZIII

Napisz do: SYSOP@FILDER.gun.de

5)

Spaceland BBS

Bochum, Niemcy

+49-[0]2327-790677 (28800 Bps)

Login: GAST

System: A1200 z PMBS

Lokacja: 01-BINAER/01-AMIGA-PD/00-MASTER-CONTROL-PROGRAMM/MCP

01-BINAER/01-AMIGA-PD/00-MASTER-CONTROL-PROGRAMM/MCP-BETAS

6)

TurboLand SAAR BBS

Nazwa : TURBOLAND SAAR bbs

Node... : TLS

Domena : .TURBOLAND.de

Sysop.. : TURBO.B.

Komputer : Amiga 1200

Twarde dyski : 7.3 GB

Modem.. : TKR prolink ISDN + V.34

Port 0 : +49 (0)6897/842597

Port 1 : under construction

Dostępny : 9pm - 6am

Oprogramowanie : Prometheus 1.xx

Lokacja : MCP-SUPPORT/Betaversion (Free Download)

/Vollversion (Free Download)

LIMITOWANY CZAS POIĄCZENIA !

7)

Pleasure Station 9

Sysop : Tobias [fIZZ] Persson

Fidonet : 2:200/630.0

Dostępny : 24Hrs / day..

Telefon : 46+(0)44-53451

Modem : Usr Courier 33k6 (soon X2)

Oprogramowanie : Xenolink

Sprzęt : Amiga 4000/030 z 18mb fast ram, 2mb Chip,

GVPScsi controller, GVPIoExtender...

8)

Suicide BBS in Bielefeld (Niemcy)

Nazwa : Suicide

Domena : .Turboland.de (Domena-Server)

Sysop : Ravestar

Komputer : Amiga 3000 / o60 | 60 Mhz / 66 MB Ram

5,5 Gig HD + CD-Rom

Port #0 : 05205-4225 (Active 288UF V.34/FC)

Port #1 : 05205-4225 (Active 288UF V.34/FC)
Port #2 : 05205-4215 (BSC ISDN-Master II)
Port #3 : 05205-4215 (BSC ISDN-Master II)
Aktywny : 24 h
Oprogramowanie : Prometheus Version 2.X
Lokacja : 1>AMIGA-Area!/MCP-Support
Login : Gast or Sauger (dla darmowego MCP)

1.18 Programy pomocnicze

- Programy pomocnicze:

PatchControl: Ten program instaluje iatę systemowâ umoŕliwiającâ bezpieczne przejêcie chęci systemu do zresetowania komputera. MCP wymaga tego programu dla wielu swoich funkcji.

ConvertAP: Ten program konwertuje przypisy z programu "AssignmentPrefs" do formatu MCP. Po jego uruchomieniu MCP przejmie je a Ty moŕesz przestaê uŕywaê "AssignmentPrefs".

ConvertAM: Ten program konwertuje przypisy z programu "AssignmentManager" do formatu MCP. Po jego uruchomieniu MCP przejmie je a Ty moŕesz przestaê uŕywaê "AssignmentManagera".

FixJump: Ten program powstrzymuje nieprzyjemne przeskakiwanie obrazka przy bootowaniu, kiedy ŕadujâ siê Iprefs. Jest on rozprowadzany jako program dodatkowy i nie jest wewnêtrznâ czêdciâ MCP. Zaglâdnij do doŕâczonego paragrafu [FixJump](#) w celu zapoznania siê ze szczegôłami.

UWAGA: Skrypt instalacyjny automatycznie uruchamia ConvertAP i ConvertAM.

1.19 Secret Part by Fli7e

... Welcome to the SECRET PART of the MCP GUIDE ...

Well, Stefan & Vincent asked me to do a little MCP Grafix for the PREFS program placed on the left side ... After I finished the grafix work I decided to make a litte and fast handmade ASCII to be placed in top of the guide. Also finished!

And last not least this secret part .. harhar ... I dunno who ever will read this ...

signing: fli7e/sAD^cS!^hJB^kLF

1.20 Podziękowania

Podziękowania:

Podziękowania dla następujących ludzi:

- Mario Cattaneo za najlepszy beta-testing i przygotowanie całego archiwum MCP (oraz za zamęczanie skryptu instalacyjnego)
- Flite za bardzo ładne MCP-logo w programie preferencji
- Trevor Moris za ikonę szuflady MCP, MCP-logo i 16-kolorowy wskaúnik

- Torsten Bach (LSI) za testowanie, nowe pomysły, ikony i pierwszą niemiecką dokumentację
 - Hermes Trismegistus za stworzenie angielskiej i niemieckiej dokumentacji w postaci AmigaGuide oraz za gramatyczną korektę tłumaczenia angielskiego
 - Michaelowi Gollmick za stworzenie angielskiego tłumaczenia
 - Kamelowi Biskri za pomysł funkcji iconborder. (Wielkie dzięki)
 - Janowi 'One' Skypala za '_asl.library'
 - Eetu Ojanen za informacje o Gary, Ramsey
 - Walterowi Trautmann za pomoc finansową
 - Andre Jonsson za szwedzkie tłumaczenie pliku guide
 - Riccardo Varotto za włoskie tłumaczenie pliku guide
 - Davidowi Le Corfec za francuskie tłumaczenie pliku guide
 - Michałowi Kołusznikowi za polskie tłumaczenie pliku guide
 - Jasonowi Parker za pakiet NewIcons dla MCP
 - wszystkim tym, którzy bezinteresownie przesłali nam jakiegokolwiek pieniądze
 - wszystkim testerom programu MCP
 - wszystkim zarejestrowanym użytkownikom (w szczególności Mario Cattaneo za nieprzerwane testy i Martinowi Steigerwald za sprawdzanie nowości ;-)
 - wszystkim ludziom, którzy przesłali nam raporty o błędach i nowe sugestie
 - Ericowi Totel za jego wspaniałe MUI-Builder
 - Nico François i Magnusowi Holmgren za świetny ReqTools.library
 - T.F.A (specjalna nagroda) za rewelacyjny ASM-One V1.29
 - Stefanowi Stunz za MUI.
 - Commodore za Amigę, jeden z najlepszych komputerów kiedykolwiek zbudowanych!
 - Amiga Technologies za wskrzeszenie Amigi.
 - Jarkowi "Kwantowi" Bułatowi za korektę merytoryczną, stylistyczną i ortograficzną polskiego tłumaczenia.
 - Mironowi za rewelacyjny skrypt ARexxa do CEDa, porównujący dwa dowolne pliki tekstowe a umożliwiając szybkie nanoszenie poprawek na tłumaczony plik guide
- ... Baw się dobrze z MCP !
- The ALiENDESIGN Team
- Specjalne podziękowania dla ludzi, którzy przetłumaczyli pliki lokalizacji...
- Martinowi Caspersson i Fredrikowi Hallenberg za szwedzki katalog
 - Bo Thorsen za duński katalog
-

- Sinisa Lolic za chorwacki katalog
- Giovanniemu Addabbo za włoski katalog
- Davidowi Le Corfec za francuski katalog
- Ernesto Poveda Cortes za hiszpański katalog
- Misha Malyshev and Vlad Komkov za rosyjski katalog
- Sinan Gurkan za turecki katalog
- Eivindowi Olsen and Dag Stenstad za norweski katalog
- Ville Pispala za suomi katalog
- Ji Yong Dijkhuis za niderlandzki katalog
- Michałowi Kołusznikowi za polskie katalog i skrypt instalacyjny
- Janowi Dittrichowi za czeski katalog
- Efstathios Persidis za grecki katalog

1.21 Rzeczy do zrobienia

Do zrobienia:

Ta lista będzie teraz do użytku wewnętrznego. Będę pewien, że jest bardzo długa.

1.22 Wykorzystanie

WAŻNE INFORMACJE O UŻYWIANIU MCP:

Używaj programu preferencji do ustawiania konfiguracji. Zapamiętaj, że do uruchomienia programu preferencji potrzebujesz tylko biblioteki MUI w katalogu 'LIBS:', cały pakiet MUI nie jest konieczny.

MCP do uruchomienia wymaga programu **PatchControl**, w szczególności do poprawnego działania niektórych funkcji. Bez tego programu system może się wieszać podczas zmiany ustawień MCP. Patrz akapit **Instalacja** w celu zapoznania się ze szczegółami.

1.23 Mapa świata

- Mapa świata

Wybierz jeden z przycisków aby obejrzeć mapę świata ze wszystkimi zarejestrowanymi użytkownikami MCP.

Naciśnij * tu * jeżeli masz multiview.

Naciśnij * tu * jeżeli masz display.

Jeżeli nie ma Cię na mapie, to dłączego się nie rejestrujesz? **Rejestracja** jest za darmo!

UWAGA:

1)

Plik "Worldmap.iff" musi być w tym samym katalogu co plik guide aby wszystko działało poprawnie. Musisz mieć także programy "display" lub "multiview" w przeszukiwanym przez system katalogu.

2)

Ta funkcja może nie być jeszcze zaimplementowana w tej wersji instrukcji do MCP.

1.24 GURU - Historia alarmów

OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Historia alarmów GURU:

MCP może zapisywać każdy "pad" systemu do pliku 'GuruHistory'. Czasami, podczas uruchamiania programów, możesz być ciekaw który program spowodował zawieszenie się komputera i jaka była tego przyczyna. Schemat generowanego pliku jest następujący:

Date : Data wystąpienia błędu.

Task : Zadanie (task), które spowodowało "pad" (oraz jego adres).

Error : Numer występującego błędu.

By : Grupa wywołująca alarm.

Cause : Bardziej dokładny opis błędu.

MCP odczytuje Numer Guru i Zadania, które go spowodowało z adresów \$100 i \$104 więc nie jest niemożliwe aby w przypadku istnienia tej wartości MCP pobierał ją jako Numer Guru. Zwykle adresy te są wyzerowane (jeśli nie wystąpiło guru), ale niektóre karty turbo lub programy wpisują tam losowe wartości.

Zauważ, że Enforcer będzie sygnalizował próby odczytu wartości z tych adresów pamięci (Hits), lecz nie przejmuj się - wszystko jest w porządku. Nie ma innej możliwości pobrania numeru Guru po resecie.

UWAGA: Hity będą występować także jeśli wyłączysz funkcję Alarmu!!!

UWAGA: Aby uzyskać dokładniejsze dane o "padzie" systemu zaraz po jego wystąpieniu, powinieneś włączyć funkcję **GURU - Wyłączenie alarmów**. Jeśli jest ona wyłączona, zdarzenie będzie dodane do pliku 'GuruHistory' zaraz po resecie komputera.

1.25 GURU - Czas wyłączenia alarmów

OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Czas wyłączenia alarmów GURU:

Ta funkcja pozwala na zdefiniowanie czasu występowania komunikatu o "Guru" co oznacza, że po upływie tego czasu występujący requester będzie kasowany jeśli nie wybierzesz uadnej z oferowanych przez niego opcji. Czas musi być podawany w sekundach.

UWAGA: Ta funkcja działa tylko na komputerach z Kickstartem 3.x!

1.26 Zmiana ikon aplikacji

OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- AppChange:

Teraz masz możliwość zmiany ikon tworzonych przez programy (AppIcons). Wiesz, że niektóre programy tworzą brzydkie 4-kolorowe ikony które nienajlepiej wyglądają na ekranie z MagicWB (lub NewIcons). Dzięki tej opcji możesz użyć swoich własnych, według upodobań, ikon dla konkretnego programu. MCP przegląda katalog 'ENV:Sys/' w poszukiwaniu ikon o nazwie 'def_Appname.info' i podmienia nimi ikony oferowane przez programy.

Przykład:

Jeśli uruchomisz program 'PowerPlayer', MCP spróbuje znaleźć ikonę 'def_PowerPlayer.info' w 'ENV:Sys/' i podmieni ją dotychczasową ikonę 'PowerPlayera'.

1.27 PRZYPISY

OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

CRUNCHPATCH TOOL ALIAS PRZYPISY MEMORYPATCH AUTOMATYCZNE REQUESTERY

- Przypisy:

Używając tej funkcji można zrezygnować z wszystkich przypisów (assigns) w startup-sequence (z wyjątkiem ENV:) oraz user-startup wpisując je na stronie "Listy - Przypisy". Jeżeli dotychczas używałeś "AssignManagera" lub "AssignPrefs", możesz skonwertować tamte przypisy podczas instalacji za pomocą dołączonych programów. Skonwertowane przypisy zostaną automatycznie umieszczone w pliku konfiguracyjnym MCP. Bardzo ciekawą rzeczą jest opcja Przypis-Później. Jeżeli na swoim twardym dysku trzymasz wiele programów, pewnie lista przypisów jakie tworzą jest bardzo długa. Wymaga to od Ciebie uciążliwego przewijania za każdym razem kiedy używasz ReqTools-Requestera i naciskania prawego przycisku myszy aby zobaczyć wszystkie wolumeny. Funkcja Przypis-Później tworzy przypis tylko wtedy gdy jest on pierwszy raz wymagany. Jest to funkcja wykorzystująca wprost możliwość oferowaną przez system i zwykle jest często używana. Wszystkie katalogi wskazywane przez Przypis-Zablokuj są tworzone przez MCP automatycznie, więc nie musisz ich tworzyć własnoręcznie. Także wszystkie podkatalogi zostaną stworzone.

Dodatkowo dla paru przypisów możesz ustawić ogólną zmienną-ENV.

Jeżeli uruchomisz MCP i wcześniej określona zmienna-ENV jest ustawiona ('1', 'TAK' lub 'WI') wówczas następne przypisy zostaną wykonane.

Jeżeli zmienna-ENV nie jest ustawiona ('0', 'NIE', 'WYI') wówczas następne przypisy zostaną ominięte. Zmienna-ENV utrzymuje swą wartość aż do momentu wystąpienia kolejnej zmiennej tego typu.

Jeżeli chcesz udostępnić wszystkie zmienne musisz wybrać typ 'ZMIENNA' i nie możesz podać żadnej nazwy. Na liście pojawi się wówczas słowo 'za każdym razem'.

~~~

Poniżej znajduje się opis dodatkowych przycisków sterujących tą funkcją. Znajdują się one na stronie "Listy - Przypisy". Na niej to możesz wprowadzić wszystkie przypisy, które mają zostać stworzone podczas uruchamiania MCP. Aby ta strona była dostępna, funkcja 'Przypisy' musi być włączona. Pokazuje ona wszystkie wprowadzone przypisy.

Lista składa się z następujących kolumn:

Lewa - urządzenie do przypisania

Środkowa - rodzaj przypisu

Prawa - ôcieńka przypisu

Na przykład: Pinball --> PÓŹNE --> DH0:Games

Masz następujące możliwości stworzenia nowego przypisu:

1. Naciśnij przycisk 'Nowy'.

W linii po stronie lewej wpisz urządzenie, które ma być przypisane.

W linii po prawej stronie wpisz ôcieńkę przypisu lub wybierz ją za pomocą requestera. Za pomocą gaduetu wyboru wybierz rodzaj przypisu.

lub 2. Naciśnij "Nowy przypis systemowy".

Otworzy się nowe okno, skąd będziesz mógł wybrać przypis z listy przypisów systemowych. To bardzo ważne w połączeniu z funkcją 'AssignWedge', ponieważ przypis istnieje w systemie.

Do wyboru są następujące rodzaje przypisów:

Późne - przypis tworzony, podczas jego pierwszego wywołania

Ôcieńka - normalny przypis (nazwa do ôcieńki)



Blokada - normalny przypis z tym, że podkatalog do którego nastąpi przypis jest zabezpieczony przed skasowaniem. Jeśli taki podkatalog nie istnieje - zostanie stworzony.

Dodaj - dodanie przypisu do już istniejącego.

(istniejący przypis musi być typu 'BLOKADA'!)

Zmienna - Zmienna-ENV dla przypisów

Aby zmienić ustawienia przypisu, wystarczy kliknąć na niego w liście. Wtedy możesz zmienić jego nazwę, ôcieükê lub typ. Za pomocą przycisku 'Usuñ' możesz usunąć przypis z listy.

UWAGI:

1)

MCP koniecznie powinien być zainstalowany tak, jak to opisano w dokumencie [Instalacja](#) . Zalecane jest uruchomienie MCP przed przypisami mającymi powstać zanim uruchomi się IPrefs.

2)

Niepoûadane jest jedynie umieszczenie na liście przypisu "ENV:" jako, że MCP wczytuje stamtąd plik konfiguracyjny.

## 1.28 AssignWedge

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

- AssignWedge:

Komu nie przeszkadza, podczas instalacji nowego oprogramowania, uporczywe występowanie komunikatu:

'Please insert volume ??? into any drive.'

Zanim powstał 'AssignWedge', musiało otwierać shell'a i tworzyć przypisy lub uruchamiać nowe urządzenia, po czym odpalać program jeszcze raz. Te czasy się już minęły. Nowa funkcja rozszerza treść komunikatu przez dodanie dodatkowych przycisków:

Assign : Możliwość wyboru podkatalogu, do którego ma być stworzony przypis, za pomocą okna wyboru plików.

Mount : Próbuje zainstalować wymagane urządzenie.

Deny : Będzie likwidował pojawianie się informacji za każdym, kolejnym wywołaniem tego urządzenia.

UWAGA: Urządzenie dodane przez przycięcie przycisku 'Assign' może być dodane do Twoich [Przypisów](#) . Ten rozszerzony requester nie ma jeszcze możliwości lokalizacji. Jeśli używasz ARQ, powinieneś uruchomić go przed [PatchControl](#) (np. c:PatchControl #?ARQ)." link "supportprograms" 0} (np. c:PatchControl #?ARQ).

## 1.29 AutoMount

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

- AutoMount:

Ta funkcja umożliwia samoczynne uruchamianie się sterowników urządzeń przy pierwszym ich wywołaniu. MCP zwraca uwagę tylko na urządzenia, których wywołanie powoduje wyświetlenie informacji 'Please insert volume ... in any drive'. Nazwy wybranych urządzeń (bez dwukropka) musisz podać w odpowiedniej linii używając schematu jak dla wzorca.

Przykłady (RADIDEV) automatyczne uruchamianie urządzeń RAD: i DEV:

~(DEV) automatyczne uruchamianie wszystkich urządzeń

oprócz DEV:

## 1.30 Czarna ramka

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

- Czarna ramka:

Ustawia kolor ramki wokół ekranu na czarny.

UWAGA: Ta funkcja wymaga kołci ECS lub AGA.

## 1.31 Zapamiętywanie czcionek

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

- Zapamiętywanie czcionek:

Jełli wybierasz czcionkę z listy a w katalogu "FONTS:" masz ich duęo, zwykle zanim ukaę się ta lista, musisz dłuęszâ chwilę odczekaę. Koniec czekania! MCP potrafi stworzyę listę czcionek, którâ potem przekazuje systemowi jako funkcję 'AvailFonts'. "Zapamiętywanie czcionek" w 100% podmienia tę funkcję.

Aby wygenerowaę listę czcionek, musisz uýyę programu preferencji MCP. Otworzy się wtedy nowe okno z zapytaniem czy chcesz stworzyę tę listę.

UWAGA: Jełli do katalogu "FONTS:" dodaę nowe czcionki lub usunâ które z starych, naleý wygenerowaę nowâ listę.

## 1.32 CapsShift

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

- CapsShift:

Jełli masz wâczony CapsLock i naciñniesz klawisz Shift funkcja spowoduje pisanie maými literami.

## 1.33 Trackdisk - preferencje

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

- Trackdisk Prefs:

Tu moęsz wpisaę iloę powtórzei, opóúnienia kroku gówicy, regulacji i kalibracji napędu dla kaúdego napędu z osobna. Moęsz próbowaę róůnych wartołci ale jełli otrzymasz bñdu odczytu/zapisu, wróę do wczeđniejszych ustawiei.

NoClick : wyiâcza stukanie stacji dysków

Powtórzenia : Liczba powtórzei w wypadku wystâpienia bñdu

(normalnie 100). Moęsz wpisaę 3 lub 4 aby uniknâ

kolejnych powtórzei przy np. sprawdzaniu dyskietek

MS-DOS

Opóúnienie kroku : Opóúnienie kaúdego kroku gówicy (normalnie 3000)

Opóúnienie regulacji : Opóúnienie regulacji napędu (normalnie 15000)

Opóúnienie kalibracji : Opóúnienie kalibracji napędu (normalnie 4000)

## 1.34 CloseScreen Patch

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- CloseScreen Patch:

Jeśli będziesz chciał zamknąć ekran, na którym są otwarte jakieś okna, wtedy ukaże się requester z możliwością ich pozamykania. Zwykle, w podobnej sytuacji ekran nie może być zamknięty a niektóre programy powodują zawieszenie systemu.

Kod źródłowy nadesłał Jens Troeger.

## 1.35 CopyMemQuick

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- CopyMemQuick:

Ta "fata" podmienia systemowe funkcje 'CopyMem' i 'CopyMemQuick' na bardziej zoptymizowaną, używającą Movem- lub Move16-Copyloop (jeśli to możliwe).

UWAGA: Funkcja ta powinna być zawsze włączona dla maksymalnego przyspieszenia RAMu.

## 1.36 CrunchPatch

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

#### CRUNCHPATCH TOOL ALIAS PRZYPISY MEMORY PATCH AUTOMATYCZNE REQUESTERY

- CrunchPatch:

Tę funkcję uruchamia się na stronie "Listy - CrunchPatch". Powoduje ona możliwość rozpakowywania przez programy spakowanych plików. Powstanie tej funkcji jest konsekwencją niemożności ładowania plików spakowanych niektórymi 'packerami' do wielu programów.

Dostępna jest obsługa następujących formatów

- \* PowerPacker
- \* XPK (pakowane bez hasła)
- \* StoneCracker
- \* Imploder
- \* Crunchmania

Jeśli któreś z ww. pozycji są obsługiwane przez dany program, powinny zostać wyłączone. Zapobiega to podwójnemu rozpakowywaniu plików.

~~~

Na stronie 'Listy - CrunchPatch' możesz dodać wszystkie zadania (programy), które mają mieć możliwość rozpakowywania, lub przeciwnie - ta możliwość ma być zablokowana. W pierwszym przypadku wybierasz opcję 'Dołączyć', w drugim - 'Odłączyć'. Aby tego wszystkiego dokonać, na początku musisz wybrać zadanie, które ma być wspomóczone przez tę funkcję. W tym celu naciśnij przycisk 'DODAJ'. Teraz możesz wybrać program, który Cię interesuje z listy lub wpisać jego nazwę w zaznaczonej linii. Do tego celu możesz użyć także symboliki wzoru (np. #?). Tego ostatniego sposobu nie powinieneś stosować na wolnych maszynach lub jeśli na liście jest wiele zadań (programów).

Jeśli wybierzesz zadanie z listy, możesz to zmieniać korzystając z:

ZMIĘĆ - zmiana nazwy zadania

USUŃ - usunięcie zaznaczonego tasku

Jeśli wybierzesz 'Dołącz' wtedy wszystkie 'packery' z aktywnym znacznikiem będą rozpoznawane przez wybrany program, który sam rozpakuje sobie spakowany plik. Jeśli dany program/zadanie obsługuje już jeden lub więcej 'packerów', powinieneś wyłączyć znacznik. W przeciwnym razie stracisz czas na podwójne rozpakowywanie pliku.

Jeśli wybierzesz 'Odłącz' wtedy wszystkie programy po lewej stronie będą miały zablokowaną opcję rozpakowywania plików, ale inne programy nadal będą mogły to robić. Niestety nie można wyłączyć pojedynczych packerów.

UWAGA: Aby użyć funkcji CrunchPatch musisz posiadać biblioteki dla każdego z użytych 'packerów'. Jeśli jakiejś biblioteki nie będzie, dany format nie będzie obsługiwany.

1.37 CycleToMenu

OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Cycle To Menu:

Jeśli uaktywnisz tę funkcję możesz skorzystać z małego menu dla gadżetów wyboru. Oto opis ustawień dla tej funkcji:

MagicWB - Tu możesz zdefiniować wygląd menu jeśli ekran

korzysta z kolorów MagicWB

bez MagicWB - Tu możesz zdefiniować wygląd menu jeśli ekran

nie korzysta z kolorów MagicWB

Możesz wybrać wygląd i kolor dla zaznaczonej lub niezaznaczonej pozycji w menu przez naciśnięcie odpowiedniego elementu graficznego. Naciskając element 'Ramka' możesz wybrać z menu wygląd ramki a naciskając 'Kolor czcionki' - kolor czcionek w menu.

Dodatkowo możesz wybrać opcje:

Min. liczba pozycji - Wartość definiująca przy ilu pozycjach menu się

ukazuje. Jeśli ustawisz wartość 3 wtedy menu się

ukazuje kiedy gadżet wyboru będzie miał 3 pozycje.

Jeśli będzie miał tylko dwie, gadżet ten zadziała

jak dawniej.

Wysokość - Wysokość pozycji w menu.

0 = wysokość równa wysokości przycisku

1-10 = wysokość równa wysokości czcionki plus

podwojona ustawiona wartość

Poniżej - Jeśli zaznaczona, menu pojawia się pod

przyciskiem i aktywna ostatnio pozycja nie

znajduje się pod wskaźnikiem.

Lepki - Włącz to jeśli chcesz uaktywniać menu pierwszym

naciśnięciem myszy i zamykać kolejnym. W czasie

pomiędzy obydwoma naciśnięciami możesz przesuwać

wskaźnik bez trzymania przycisku myszy.

Poprawny rozmiar ramki - To powoduje niewielkie powiększenie menu aby

menu miało tę samą szerokość co gadżet wyboru.

Wyrównanie górne - Włącz to jeśli chcesz aby ostatnio wybrana pozycja

ukazywała się na samej górze (jeśli Below jest

wyłączony). W przeciwnym razie pozycja ta będzie

się znajdowała pod wskaźnikiem.

UWAGA: Upewnij się, że nie masz uruchomionego innego programu o podobne funkcji.

1.38 Standardowy Ekran Publiczny

OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Standardowy Ekran Publiczny:

Ta funkcja umożliwia będącemu "na wierzchu" ekranowi publicznemu, bycie głównym ekranem publicznym (jeśli będzie jedynym). Odtąd wszystkie requestery będą się pojawiać na tym właśnie ekranie a nie na Workbench'u. Jeśli "wierzchni" ekran nie jest ekranem publicznym, jako główny zostanie ustawiony ekran Workbench'a.

1.39 Szukanie czcionek

OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Szukanie czcionek:

Jeśli czcionka nie może być otwarta, MCP próbuje otworzyć ją z katalogu systemowego. Jest to przydatne w wypadku używania niektórych programów, które poszukują czcionek tylko w katalogu z którego zostały uruchomione.

UWAGA: Poszukiwane są tylko zwykłe czcionki (#?.font). Nie np. czcionki PS.

1.40 Nowy wygląd Menu

OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Nowy wygląd Menu:

Za pomocą tej funkcji kolory wszystkich menu będą ustawione jak w 'NewLook' (standard 3.xx). Działa ona tylko na komputerach z Kickstartem 3.x i nie może być używana równocześnie z MagicMenu używającym własnych kolorów.

1.41 Ustawienia HD

OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Ustawienia HD:

Możesz włączyć parę funkcji dla wpisanych urządzeń (w wypadku tych ustawień ma znaczenie zastawienie dużych lub małych znaków!!). Użyj zaznaczenia 'Commodore AT Device' aby zdefiniować czy wybrane urządzenie jest zarządzane przez scsi.device wprowadzone przez Commodore (np. dyski AT-BUS - przyp. tñ.) czy nie.

Trzy przyciski pozwalają Ci zabezpieczyć urządzenie przed pomyłkowym sformatowaniem. Te możliwości także pozwolą zabezpieczyć się przed niektórymi wirusami. 'Zabronione formatowanie' zabezpiecza urządzenie przed normalnym formatem. 'Zabronione szybkie formatowanie' zabezpiecza przed tzw. QuickFormatem' a 'Zabronione formatowanie BootBlocku' zabezpiecza bootblock.

Jeśli chcesz wyłączyć silnik urządzenia po podanym czasie, wpisz czas w sekundach w pole 'Czas wyłączenia'. Urządzenie zostanie zatrzymane po podanym czasie od momentu otrzymania ostatniego rozkazu a następnie uruchomione przy kolejnym wywołaniu. Wpisanie liczby '0' wyłączy tę własność!

WAŻNE: Jeśli używasz NSDPatch, musisz dodać słowo "SINGLEPATCHONLY" do tego urządzenia w pliku NSDPatch.cfg !

UWAGA: Używaj tych funkcji na własne ryzyko i nie wpisuj zbyt małych wartości jako czasu wyłączenia.

1.42 FramelHack

OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- FramelHack:

Ta funkcja podmienia ramki (i ich elementy) tworzone przez system (np. Przyciski). Szerokość linii zostanie zmieniona dla ich lepszego wyglądu w rozdzielczościach 1:1.

Sprawdź rozdzielczość : Rozdzielczość ekranu zostanie sprawdzona przed podmienieniem ramki. Jeśli stosunek nie będzie równy 1:1, nic nie zostanie podmienione.

1.43 Wysoka rozdzielczość wskaźnika

OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Wysoka rozdzielczość wskaźnika:

Ta funkcja ustawia wskaźnik myszy w wysoką rozdzielczość, co spowoduje, że już nigdy nie zobaczysz wskaźnika w niskiej rozdzielczości. A jest to irytujące na maszynach z AGA, w szczególności kiedy stare programy korzystają z wskaźnika w niskiej rozdzielczości.

UWAGA: Jedynie z programami przyjaznymi dla systemu funkcja ta będzie na pewno działać.

1.44 Mount Happy-ENV

OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Happy ENV:

Jeśli w katalogu 'L:' będzie się znajdował HappyENV.Handler a ENV: nie zostanie przypisany przez startup MCP to zostanie on stworzony automatycznie.

Aby użyć tej funkcji, będziesz potrzebować oryginalnego pakietu Martina Giericha (Aminet: disk/misc/HappyENV.lha).

1.45 Hotkeys

OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Hotkeys:

Za pomocą tej funkcji można m.in. sterować wewnętrznymi własnościami

MCP (np. Okna - na wierzch), jak również zdefiniować nowe dla innych programów.

W występującej tu liście znajdują się jak następuje:

Blokada wskaźnika

Uniemożliwia przesuwanie wskaźnika w jakimkolwiek kierunku

Blokada współrzędnej X / Blokada współrzędnej Y :

Blokuje przesuwanie wskaźnika odpowiednio w poziomie i pionie.

Blokada współrzędnej X lub Y :

Uniemożliwia przesuwanie wskaźnika w kierunkach w jakich

się wskaŹnik ostatnio nie przesuwaŹ.

Chwywanie tekstu :

Tu moŹesz zdefiniowaŹ klawisze, ktŹre bŹdŹ uŹyte w kombinacji z lewym przyciskiem myszy w celu chwycenia tekstu.

NIE WOLNO CI DEFINIOWAŹ PRZYCISKŲ MYSZY !!!

Ekran - wymiana :

PrzeŹacza kolejne ekran -

Klawisz Shift :

Emulacja klawisza Shift. Na przykŹad moŹesz go emulowaŹ naciŹniŹciem Źrodkowego przycisku myszy.

MemPatch WŹ/WyŹ :

WŹacza/wyŹacza MemPatch rŹwnoczeŹnie o tym informujŹc.

DZIAŹIA TYLKO WTEDY, GDY FUNKCJA MEMORYPATCH JEST WŹACZONA NA STRONIE GŹŲWNEJ !!!

Okna - Aktywacja :

Ten 'Hotkey' aktywuje okno pod wskaŹnikiem

Okna - Aktywne na spŲd

Ten skrŲt przesuwa aktywne okno pod wszystkie inne

Okna - Aktywne na wierzch

Ten skrŲt przesuwa aktywne okno ponad inne

Okna - Zamykanie aktywnego :

Zamyka aktywne okno.

Okna - Zamykanie pod wskaŹnikiem :

Zamyka okno znajdujŹce siŹ pod wskaŹnikiem myszy.

Niestety po tej operacji Źadne okno nie staje siŹ aktywnym.

Okna - Zamiana okien :

PrzeŹacza kolejne okna.

Okna - Minimalizowanie :

Emuluje przycisk zmiany wielkoŹci okna

Reset - Szybki start :

Prosty i szybki(!) RESET (specjalnie dla A1200)

Reset - Zimny start :

HARD RESET Twojej Amigi. Likwiduje wszystkie programy przeŹywajŹce zwykŹy RESET a takŹe wyŹacza MMU (jeŹli takowe istnieje).

RozpoczŹcie przyciemniania :

WŹacza Źciemniacz ekranu.

SCSI-Eject :

Za pomocŹ tego skrŲtu moŹesz wyrzuciŹ noŹniki z napŹdŲw np.

CDRom, SyQuest. Jeŝli to moŝliwe, noŝnik zostanie zaŝadowany po nastŝpnym wywoŝaniu zdefiniowanej kombinacji (np. CDRomy).

MCP nie potrafi sprawdziŝ czy noŝnik jest poza napŝdem, dlatego kolejno wysyŝa komendy 'load' i 'eject'.

Start DPMS PowerOFF :

Wŝacza opcjŝ PowerOFF Monitorów wyposaŝonych w PowerSaver

Start DPMS Standby :

Wŝacza opcjŝ Oczekiwania Monitorów wyposaŝonych w PowerSaver

Start DPMS Suspend :

Wŝacza opcjŝ Suspend Monitorów wyposaŝonych w PowerSaver

Umlauty jako...

Wŝacza/wyŝacza funkcje zamiany znaków 'umlaut'

Umlauty Wŝ/Wyŝ :

(De)Aktywuje funkcjŝ Umlauty.

Uruchom program WB

Uruchamia podany program WB, umoŝliwiajŝc odczytanie tooltypów z ikony

Ustawienia poczŝtkowe (procesor,AGA) :

Resetuje system, jeŝli zmieniŝeŝ parametry systemu za pomocŝ

ToolType-ów MCP

Wprowadŝ ASCII :

Kiedy przytrzymasz zdefiniowane tu klawisze bŝdziesz mŝgŝ na numerycznej klawiaturze wpisaŝ wartoŝŝ ASCII majŝcego siŝ wypisaŝ znaku. Normalnie powinieneŝ wpisaŝ 3 cyfry (0-255, ale jeŝli pierwsza liczba jest wiŝksza niŝ 2 - wystarczy wpisaŝ tylko dwie.

Wstaw do ciŝgu wejŝciowego :

Ten Hotkey umoŝliwia emulacjŝ naciŝniŝcia wybranych klawiszy.

Obsŝuguje nastŝpujŝce formaty:

Test: {} {foofoo}

Wciŝniŝcie klawisza: <> <CTRL LALT A>

Puszczenie klawisza: [] [CTRL RALT A]

Przykiad: wpisz 'Podwŝjne naciŝniŝcie lewej myszy'

(zrŝb odstŝp miedzy definicjami wartoŝci wejŝciowych)

<lbutton mouse_leftpress>

[lbutton mouse_leftpress]

<lbutton mouse_leftpress>

[lbutton mouse_leftpress]

Wstaw Schowek :

Wstawia tekst znajdujący się w schowku (clipboard) w miejsce wskazane przez kursor.

Wygaszanie ekranów :

Włącza wygaszacz ekranu.

Wykonanie rozkazu AmigaDOS :

Za pomocą tej funkcji możesz uruchomić programy potrafiące wystartować z shella. Programy te definiuje się naciskając przycisk 'Opcje'.

Aby utworzyć nowy Hotkey dla wybranej funkcji, musisz nacisnąć 'NOWY' i w otwartym wtedy oknie, zdefiniować zdarzenie: 'Hotkey', 'Dysk' lub 'Timer'. Wybrane zostanie ustawienie dla zdarzenia ostatnio aktywnego!

Dla zdarzenia typu 'Hotkey' musisz nacisnąć 'Sample' i wtedy nacisnąć dowolny klawisz (również klawisz myszy). Musisz wprowadzić oddzielnie definicję naciśniętych klawiszy i przycisków myszy.

Rozdaj - Powoduje, że inne programy nie zarejestrują użycia

Hotkeya, choć czasami dobrze jest pozwolić rozpoznać go przez nie.

Powtórzenie - Ta funkcja spowoduje wielokrotne wywoływanie jeżeli

hotkey będzie przytrzymany. Ma to znaczenie przy

'Wstaw do ciągu wejściowego', ponieważ tekst lub

naciśnięcia klawiszy mogą być wywoływane wielokrotnie.

Jeśli masz aktywną akcję 'Dysk', możesz wywoływać wybraną funkcję przez wkładanie lub wyciąganie dyskietki. (Spróbuj włożyć lub wyciągnąć dyskietkę kiedy ta opcja jest aktywna :)

Za pomocą akcji 'Odliczanie' możesz uruchomić wybraną funkcję po czasie podanym jako 'Rozpoczęcie' i powtórnie po czasie 'Powtórzenie'. 'StartTime' określa czas jaki ma upłynąć od startu MCP do wywołania funkcji po raz pierwszy a 'RepeatTime' jest czasem powtórnego jej uruchomienia.

1.46 Myszka dla leworęcznych

OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Myszka dla leworęcznych:

Lewy i prawy przycisk zostaną podmienione. Jest to ważne dla osób leworęcznych, gdyż bez tego nie jest dla nich możliwa sensowna praca.

1.47 Szukanie bibliotek

OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Szukanie bibliotek:

Niestety, niektóre programy potrzebują swoich własnych katalogów z bibliotekami skąd je chcą łączyć. Za pomocą tej 'fity' możesz przenieść wszystkie biblioteki do katalogu 'LIBS:' aby zapobiec dublowaniu się bibliotek. Jest także możliwe stworzenie katalogu 'Libs:' w katalogu uruchamianego programu. Funkcja 'Szukanie bibliotek' przeszukuje także katalog 'PROGDIR:libs/'. W ten sposób możesz podzielić biblioteki między programy i kasując program pozbyć się także bibliotek przez niego używanych.

UWAGA: Najpierw program będzie próbował załadować bibliotekę z miejsca jakiego wymaga a dopiero w wypadku niepowodzenia, MCP uruchomi bliźniaczka bibliotekę z katalogu 'LIBS:'.

1.48 Listy

OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

CRUNCHPATCH TOOL ALIAS PRZYPISY MEMORYPATCH AUTOMATYCZNE REQUESTERY

1.49 Lock Patch

OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

- Lock Patch:

Ta "íta" sprawdza parametr funkcji DOS - Lock aby zabezpieczyê jã przed nieprawidłowymi wartoóciami. Niektóre programy wywoújã funkcjê Lock z niedozwolonymi parametrami mimo, ũe prawidłowe sã tylko dwa.

1.50 Umlauty

OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

- Umlauty:

Ta funkcja konwertuje automatycznie niemieckie umlauty na dwuznakowe ciãgi lub do formatu HTML

Ciãgi dwuznakowe: 'ae', 'oe', 'ue' or 'ss'.

Format HTML: 'ä', 'ö', 'ü', 'ß'.

JeŃli napiszesz jakikolwiek "umlaut" (lub skorzystasz z funkcji Chwywanie tekstu) otrzymasz skonwertowane znaki.

1.51 Obsúga pamieci

OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

CRUNCHPATCH TOOL ALIAS PRZYPISY MEMORYPATCH AUTOMATYCZNE REQUESTERY

- Obsúga pamieci:

Za pomocã tej funkcji moúesz przypisaê typ pamieci do danego zadania. Moúesz przypisaê wybranemu zadaniu tylko jeden z rodzajów pamieci: CHIP lub FAST.

PONIEWAŹ FUNKCJA TA NIE DZIAŹA Z CHIPSET'EM AMIGI, UŹYWAJ JEJ TYLKO JEŹLI POSIADASZ KARTĚ GRAFICZNã !!! (Wszystkie ekrany Amigi wymagajã pamieci typu Chip, dlatego niemoúliwe jest wyŃwietlanie ich z pamieci Fast).

Uruchamianie programów tylko z pamieci Chip moúe dziaŹaê na wszystkich Amigach

Funkcja jest bardzo uúyteczna dla uúytkowników kart graficznych, poniewaŹ procesory kart majã dostĕp tylko do pamieci FAST. Przy dobrej emulacji Workbenchã moúesz przydzieliê FAST Ram dla wiĕkszooci programów, czerpiãc z tego nastĕpjàce korzyoci:

- bĕdziesz móŹt otwieraê duúe 256-kolorowe ekrany, nawet jeŃli masz maŹo pamieci CHIP

- maksymalnie przyspiesza niektóre fragmenty systemu (na przykiãd niewiele czasu procesora zajmujã User-Programs EaglePlayera umieszczone w FAST Ramie)

Ta funkcja ukazuje jak dobrze może działać emulacja ekranu WB na kartach graficznych bez pamięci Chip. Jeżeli tej funkcji używasz, przeczytaj co następuje:

Musisz wybrać 'Odłącz' i wtedy wprowadzić następujące programy:

- Jeżeli chcesz mieć wskaźnik myszy na ekranach Amigi (zwykle tak),

musisz dodać zadanie '« IPrefs »' do listy i przypisać mu Fast-

i Chipmemory

- Wszystkie programy które odwołują się do osprzętu muzycznego (np.

wszystkie odtwarzacze dźwięku) muszą mieć oba typy pamięci.

Na ekranach Amigi funkcja Obsługa pamięci (Odłącz) będzie automatycznie wyłączana.

Wszystkie nie wprowadzone zadania będą łądowane do pamięci FAST !!!

~~~

Aby dodać nowe zadanie, wybierz edycję tej funkcji i naciśnij na przycisk 'DODAJ'. Otworzy się nowe okno, skąd z listy wybierzesz zadanie lub gdzie wpiszesz ręcznie jego nazwę.

Jeżeli wybierzesz zadanie z listy, otrzymasz do dyspozycji następujące przyciski:

EDIT - edycja nazwy zadania

DELETE - usunięcie zaznaczonego zadania z listy

UWAGI:

1)

Jeżeli po resecie będziesz miał szary ekran - zrobięo błąd w liście

2)

"Ńata" NoChipRam działa bez problemów z emulacją Picasso, ale w tej chwili nie z emulacją P96. Działa także z emulacją CybergraphX od ver. 2.14 jeżeli ustawisz zmienną ENV 'NOCHIPSCREEN' i wyłączysz zmienną 'PLANESTOFAST'. Funkcje przewijania ekranu (np. przewijanie strony w CygnusEd) będą dwukrotnie szybsze.

3)

Jeżeli wpiszeo zadanie do listy, które używa TYLKO FAST Ramu musisz dodać do listy zadanie 'WBL'. To zadanie systemowe łąduje programy i dekoduje hunki. Ponieważ niektóre programy zawierają hunki ChipRam zadanie 'WBL' musi być dołączone do listy.

## 1.52 Szybka myszka

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Szybka myszka:

Ta funkcja przyspiesza wskaźnik myszy. Aby zmienić ustawienia, musisz wyłączyć (jeżeli był włączony) a następnie włączyć przycisk kontrolny. Nowe okno zostanie otwarte, gdzie możesz ustawić:

Próg działania:

Jest to rozdzielczość przyspieszacza: jak daleko wskaźnik

będzie przesunięty w zależności od przesunięcia myszy.

(Aby skorzystać z przyspieszacza, wartość ta musi być większa

lub równa 2).

Przyspieszenie:

Jest to współczynnik przyspieszenia.

## 1.53 Wypełnione okna - Przesuwanie

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

- Wypełnione okna - Przesuwanie:

Umożliwia (w pełni zgodnie z systemem) przesuwać wypełnione okna. Szybkość działania funkcji zależy od następujących parametrów:

- wielkości okna,
- ilości okien leżących na pozostałych,
- prędkości blitera i procesora.

W celu ustawienia parametrów funkcji, należy wcisnąć przycisk "Edycja" i w otwartym oknie zmienić następujące wartości:  
max. Surfacesize:

Tu wpisujesz maksymalną wielkość okna, które będzie przesuwane jako wypełnione. Jeśli okno będzie większe, będzie ono przesuwane normalnie (sama ramka). Wartość opisującą wielkość okna definiuje się jako iloczyn jego szerokości i wysokości (np. 200\*100=20000).

only WB-Windows:

Tylko okna Wokbench (z ikonami w środku) będą przesuwane jako wypełnione. Okna programów będą przesuwane normalnie.

Oczywiście, dla wybranych okien możesz włączyć lub wyłączyć funkcję ich wypełniania. Spójrz na przykład na stronie [Wzorce](#).

UWAGA: Na systemach z szybkimi kartami graficznymi (np. Cybervision64) okna będą przesuwane prawie w czasie rzeczywistym.

## 1.54 Nowe funkcje edycji tekstu

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

- Nowe funkcje edycji tekstu:

Teraz będzie Ci łatwiej pisać teksty. MCP rozpoznaje następujące kombinacje klawiszy:

- 'ALT' + 'Cursor left' - przesunięcie kursora jedno słowo w lewo
- 'ALT' + 'Cursor right' - przesunięcie kursora jedno słowo w prawo
- 'ALT' + 'Backspace' - skasowanie słowa po lewej stronie kursora
- 'ALT' + 'Delete' - skasowanie słowa po prawej stronie kursora
- 'RCOMMAND' + 'l' - zamienia całą linię na małe znaki
- 'RCOMMAND' + 'SHIFT' + 'l' - zamienia całą linię na duże znaki
- 'RCOMMAND' + 'c' - kopiuje linię do schowka (clipboard)
- 'RCOMMAND' + 'v' - wkleja zawartość schowka
- 'RCOMMAND' + 'SHIFT' + 'v' - nadpisuje linię zawartością schowka
- 'LCOMMAND' - działa jak dawniej 'RCOMMAND'

## 1.55 Nowy GadTools

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Nowy GadTools:

Ta funkcja jest bardzo pożyteczna. Zmienia ona wygląd gadżetów wszystkich typów zawartych w gadtols.library. Ponieważ wiele programów i cały system używa tych gadżetów, możesz zmienić wygląd całego swojego środowiska graficznego. Niestety niektóre programy używają swoich własnych gadżetów (np. Reqtools), które nie będą podmieniane ;-(

Oto mały opis jak zmienić wygląd gadżetów:

1) W większości przypadków możesz wybrać wygląd ekranu z kolorami MagicWB i innych. (Oczywiście możesz wyłączyć jeden z typów, który odtąd nie będzie zmieniany.)

2) W lini Pattern-String możesz podać wzór dla zadań, które mają być zabezpieczone przed zmianami. Przykład możesz zobaczyć na stronie [Wzorce](#) .

Button - Wygląd

Cycle - Wygląd

XEN-Style/Standard rodzaj wyglądu

gadżetu wyboru

Slider - Wygląd

NewLook rodzaj podkładu suwaka

(NewLook=raster, dowolny kolor)

Knob/noImage suwak z małym punktem pośrodku

Scroller - Look

NewLook rodzaj podkładu suwaka

(NewLook=raster, dowolny color)

Knob/noImage suwak z małym punktem

pośrodku

Arrows - Look

XEN-Style/Standard wygląd gadżetów strzałek

FixSize dopasowanie wielkości strzałek

(Screen 2:1 (Pal Hires, Ntsc Hires) X=1 Y=0)

(Screen 1:1 (Hires Interlaced) X=1 Y=0)

(Screen 1:1 (1024\*768) X=1 Y=1)

Checkmark - Look

XEN-Style/Standard wygląd gadżetu znaku

kontrolnego

ListView - Look

Text / Number - Look

Radiobut. - MagicWB RadioButton powinien

być w stylu MagicWB

Dzięki opcja 'Małe podkreślenia" podkreślenia będą nieco mniejsze co czasami poprawi wygląd.

## 1.56 Nieaktywny CapsLock

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRA NÓW HOTKEYS

- Nieaktywny CapsLock:

Wyłącza przycisk Capslock. JeŹli go naciŹniesz a funkcja będzie aktywna - nic się nie stanie. Jest to dobre rozwiązanie dla tych z Was, którzy mimo woli, często naciskają klawisz Capslock podczas pisania.

## 1.57 Bez ostrzeżeń (ScreenBeep)

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRA NÓW HOTKEYS

- Bez ostrzeżeń (ScreenBeep):

Wyłącza systemowy alarm (sygnał dŹwiękowy oraz mignięcie ekranu).

## 1.58 Ikony bez ramek

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRA NÓW HOTKEYS

- Ikony bez ramek:

Usuwa ramkę ze wszystkich ikon Workbencha aby uzyskać lepszy wygląd NewIcons.

Pomysłu dostarczył Kamel Biskri (autor programu NoFillNoDraw)

(Aminet: util/wb/NoFillNoDraw.lha).

## 1.59 GURU - Wyłączenie alarmów

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRA NÓW HOTKEYS

- Wyłączenie alarmów GURU:

Ta funkcja poszerza informację systemową o "padzie" systemu oraz daje do wyboru więcej możliwości. JeŹli program się zawiesi, ukazuje się okno z następującą zawartością:

górna część:

Task : Adres i nazwa powieszzonego zadania.

Error : Numer Guru.

By : Grupa wywołująca alarm.

Cause : Dokładniejszy opis Guru

PC : Adres wskazany przez Licznik Programu (PC)

D0-D7 : Zawartość rejestrów danych

A0-A7 : Zawartość rejestrów adresowych

dolna część:

Continue - Kontynuacja wykonywania programu

Suspend - Zamrożenie programu (nadal pozostanie w pamięci)

Remove - Usunięcie programu z pamięci jak i okien oraz ekranów naleŹących do niego.

Change PC - Zmiana adresu Licznika Programu (PC).

Jump to RTS - Skok do RTS.

Reboot - Reset systemu.

Jeśli Guru ma być zapisywane, możesz wpisać opóźnienie, aby zabezpieczyć się przed zawieszeniem systemu dopuki nie zostanie zapisany plik 'GuruHistory'. Wtedy najpierw zostanie zapisane Guru, a dopiero po upłynięciu zdefiniowanego czasu ukaże się o nim informacja. Możesz to ustawić edytując parametry funkcji. Jeśli Guru nie ma być zapisywane nic się nie stanie jeśli także podasz czas opóźnienia.

UWAGA: Jeśli funkcja **Historia alarmów GURU** jest włączona, każde Guru będzie zapisane do pliku 'GuruHistory' w wybranym katalogu. Jeśli znasz większą ilość komunikatów Guru - prosimy o informacje!

## 1.60 Wyłączona czcionka Topaz

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Wyłączona czcionka Topaz:

Za pomocą tej funkcji, standardowa czcionka Topaz może być wymieniona na inną. Aby tego dokonać naciśnij przycisk 'Edycja' i w otwartym wtedy oknie wybierz odpowiednią czcionkę.

UWAGA:

- 1) Czcionka musi mieć wysokość 8 punktów i taką samą szerokość. Nie może to być czcionka proporcjonalna.
- 2) Na liście wyboru fontów w MCP ukażą się wszystkie czcionki o wysokości 8 punktów. Może się więc zdać pojawienie informacji mówiącej że wybrana czcionka nie jest wymiaru 8x8.

## 1.61 PatchMath

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- PatchMath:

Ta funkcja poprawia błąd w 'mathieesingbas.library' w systemach z procesorem 68040 i Kickstartem 3.1. Funkcje IEEEESP\_Mul() i IEEEESPDiv() tej biblioteki, podają niewłaściwe instrukcje do FPU.

Autorem pierwowzoru jest Matthias Scheler i jest on dostępny jako 'MathPatch.lha' w archiwum Aminetu.

## 1.62 Popraw OpenWB

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Popraw OpenWB:

Ta poprawka jest konieczna tylko w wypadku Kickstartów 3.x. Błąd w systemie, który może wystąpić podczas otwierania programu Workbench zostanie usunięty. Jeśli zadanie z ujemnym priorytetem uruchomi jakiś program Workbench, system powiesi się. Jeśli funkcja ta będzie włączona, priorytet zostanie zmieniony na 1, Workbench uruchomiony i na końcu priorytet ustawiony do wartości oryginalnej.

## 1.63 PatchRGB32

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- PatchRGB32:

---

Ta "łata" jest użyteczna tylko w wypadku korzystania z karty graficznej, Kickstartu 3.x i braku kołci AGA. (np. A2000/Kickstart3.x/Pica). Usuwa ona BŁĄD w Kickstarcie 3.x, więc teraz paleta 24-bitowa będzie zawsze używana.

UWAGA: Korzystanie z tej funkcji na innych maszynach nie ma sensu. Jakkolwiek nie jest ona używana w połączeniu z ww. sprzętem, może się zdarzyć, że występujące kolory będą złe.

## 1.64 Wygaszacz wskaźnika myszki

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

- Wygaszacz wskaźnika myszki:

Wskaźnik myszy będzie wyłączony po upływie zdefiniowanego czasu lub po wciśnięciu dowolnego klawisza. Zostanie on ponownie włączony przy poruszeniu myszką. Dobrze jest mieć włączoną tę funkcję, w szczególności jeśli piszesz tekst, jako że wskaźnik czasami przeszkadza w czytaniu tekstu pod nim. Wskaźnik będzie wyłączony dopóty, dopóki nie przestaniesz pisać na klawiaturze.

Jeśli zaznaczona jest opcja 'Wyłącz dla nowego okna', wskaźnik myszy zniknie jeśli pojawi się nowe okno.

UWAGA: Jeśli chcesz aby wskaźnik zniknął tylko podczas pisania, musisz wpisać wartość zero jako czas wygaszenia.

## 1.65 Nowy wskaźnik myszki

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

- Nowy wskaźnik myszki:

To kolejna, wyjątkowo pożyteczna własność MCP. Teraz, po raz pierwszy jest możliwe używanie 16-kolorowego wskaźnika myszy. Aby ustawić parametry tej funkcji naciśnij "Edycja" a otworzy się nowe okno. Korzystając z przycisku Wygeneruj, wybierz 16-kolorowy rysunek w formacie IFF (najpierw dla wskaźnika w stanie normalnym, potem w zajęty).

Aby prawidłowo wygenerować wskaźnik musisz zwrócić uwagę na:

- Jeśli posiadasz maszynę z OCS/ECS: wskaźnik nie może przekroczyć

wymiarów: 16 punkty szerokości i 24 wysokości

- Jeśli posiadasz maszynę z AGA: wskaźnik nie może przekroczyć

wymiarów: 32 punkty szerokości i 48 wysokości

Większe wymiary nie są obsługiwane przez system! Jeśli obrazek jest większy, MCP dotnie go do wymaganych rozmiarów przyjmując z współrzędną (0,0) lewy, górny róg. Ponadto za pomocą opcji 'Flicker Delay' możesz wyłączyć miganie na niektórych maszynach choć w większości przypadków nie jest to konieczne.

UWAGI:

1)

Do działania funkcji wymagany jest KickStart w wer. przynajmniej 3.0

2)

16-kolorowy wskaźnik nie działa ze sterownikiem VGA-Only, ponieważ na nim może występować tylko jeden sprajt. Niemniej jednak, jeśli chciałbyś skorzystać z tej opcji, powinieneś użyć własnych sterowników monitora.

3)

Ta funkcja nie działa z kartami graficznymi, ponieważ wszystkie znane karty mają tylko jednego 3 kolorowego sprajta.

4)

Zapraszamy do wysyłania na nasz adres wszystkich ładnych obrazków wskaźnika. Byłoby bardzo fajnie, jeśli otrzymalibyśmy zezwolenie na rozprowadzanie ich. Jeśli nie chcesz rysować własnego wskaźnika, możesz użyć któregoś z dołączonych.



## 1.66 PowerSaver

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Oszczędzanie energii:

Ta opcja zapewnia trzystopniowe zarządzanie mocą monitora. (ang. Powermanagement). Czas dla wszystkich typów może być podany z następującymi opcjami:

Standby: Ten typ redukuje zużycie energii przez monitor do 15W i mniej.

Suspend: Ten typ redukuje zużycie energii przez monitor do 7W i mniej

PowerOff: Ten typ jest porównywalny do prawdziwego wyłączenia zasilania i redukuje zużycie energii przez monitor do wartości bliskiej zero.

DMA: Ten typ wyłącza DMA ekranów. Procesor może wtedy pracować szybciej na pamięci Chip a ekran jest czarny.

(działa tylko na Ekranach Amigi.)

Lewy znacznik (gadulet wyboru) umożliwi wybranie systemu, który będzie zawiadywał 'Oszczędzaniem Energii'. Wybranie opcji 'Najlepszy' spowoduje użycie systemu graficznego przedniego ekranu.

Jeśli prawy znacznik będzie zaznaczony, system oszczędzania energii zostanie wyłączony w wypadku otwarcia nowego okna.

Jedyny tu gadulet wyboru uniemożliwia włączenie się systemu DPMS, kiedy wskaźnik myszy znajduje się na krawędzi białej w rogu wierzchniego ekranu. Grubość tej krawędzi także można zdefiniować.

UWAGA:

1)

Wymagane są przynajmniej kości ECS, karta graficzna CyberGraphX lub Retina.

2)

Sprawdzenie ruchu joysticka działa tylko z lowlevel.library z systemu 3.1 i jest wykonywane co sekundę z czego tylko o ruchy joystickiem podłączonym do portu joysticka będą rejestrowane.

WAŻNE: Zwróć szczególną uwagę, czy Twój monitor obsługuje Powermanagement (DPMS), ponieważ nie bierzemy żadnej odpowiedzialności za jakiegokolwiek uszkodzenia. Ta funkcja wyłącza odchylenie poziome i pionowe !!!

## 1.67 Procesor

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Procesor:

Za pomocą tej funkcji mogą być włączone opcje procesora umieszczone po prawej stronie okna edycji.

Pojedyncze opcje mają następujące znaczenie:

VBR w pamięci FAST : przenosi VectorBaseRegister do FastRAMu (010+)

Podręczna pamięć rozkazów : włącza CPU Instruction Cache (020+)

Podręczna pamięć danych : włącza CPU Data Cache (030+)

Copyback : włącza CPU CopybackMode (tylko 040)

Tryb BURST rozkazów : włącza CPU Instruction Burst (tylko 030)

Tryb BURST danych : włącza CPU Data Burst (tylko 030)

(od 040/060 Burst nie jest przełączalny,

odkąd nie posiada sterowania programowego)

Branch Cache : włącza CPU Branch Cache. (060)

SuperScalar : włącza CPU SuperScalar Cache. (060)

StoreBuffer : włącza CPU Store Buffer. (060)

HalfInstrCache : zmniejsza CPU Instruction Cache do 1/2 (060)

HalfDataCache : zmniejsza CPU Data Cache do 1/2 (060)

Wyłącz koprocessor : wyłącza FPU. (060)

SSP w pamięci Fast : Kopiuje SystemStackpointer do pamięci FAST.

(Jest to tylko możliwe na komputerach z procesorami

68000 lub 68EC020 dopalonymi kartami turbo z pamięcią

FAST na pokładzie). Dodatkowo RAD nie będzie

już rezydentny

Speed Ramsey : Przełącza układ Ramsey (tylko A4000) w tryb 60ns RAM

System działa tylko, jeśli pamięć CHIP posiada

wystarczające parametry.

UWAGA: Jeśli komputer wiesz się zaraz po

starcie MCP, znaczy prędkość pamięci nie jest

wystarczająca i powinieneś wyłączyć tę funkcję.

FastGary : Wyłącza cykl oczekiwania w przypadku wystąpienia

błędu na szynie BUS. Błąd ten występuje, jeśli

procesor nieprawidłowo odwołuje się do pamięci

(co oznacza Enforcer-Hit).

(Konieczne dla każdej A4000/030 !!!).

MapROM : MCP ładuje zewnętrzny plik Kickstartu i resetuje

komputer. Działa tylko na komputerach z MMU

(lub na dowolnej A4000/040).

FastROM : Copiuje Kickstart z ROMu do FastRamu. Użyteczne

tylko w starszych Amigach z 16-bitowym ROMem

(A500, 600,1000,2000). (Konieczne MMU)

UWAGA: Funkcja MapROM jest ciągle w fazie ulepszenia i nie może być na razie ani włączana ani wyłączana.

## 1.68 Menadżer ekranów

### OGÓLNE LISTY MENADŻER EKRAŃÓW HOTKEYS

Menadżer ekranów

Menadżer ekranów jest świetnym promotorem, który dla Ciebie zrobi prawie wszystko, jeśli tylko wiesz jak :-)

Najważniejsze: Menadżer ekranów potrafi zmieniać (prawie) wszystkie występujące atrybuty ekranów, ale jeśli program, który używa zmienianego ekranu działa 'po swojemu' mimo zmian zależy to od zmian których dokonał i czego oczekuje od swojego ekranu. Oznacza to, że czasami testowanie jest potrzebne aby uzyskać najlepsze rezultaty.

A teraz jak to działa: Jak w każdym przyzwoitym języku programowania i w tym przypadku użyto konstrukcji IF/THEN aby wyznaczyć gdzie i co należy zmienić.

Jeśli właśnie patrzysz na ekran ScreenManagera w preferencjach MCP, napewno widzisz trzy listy.

Pierwsza definiuje nazwy dla różnych par IF/THEN, które ustawisz. Znaczą to, że nazwy te są tylko dla Ciebie i MCP nic one nie obchodzi.

Druga lista definiuje wszystkie warunki IF muszą być spełnione aby uruchomić trzecią (THEN) listę. Oznacza to, że wszystkie warunki IF (jednej nazwy) są połączony ze sobą iloczynem logicznym (AND).

Pierwszy przykład: Jeśli potrzebujesz zmienić pojedynczy ekran wybranego programu postępuj krok po kroku jak poniżej:

Pierwsza lista (Naciśnij DODAJ i wpisz nazwę.):

Nieprawdopodobnie\_Wiele\_Znacząca\_Nazwa\_Aby\_Wiedzieć\_Co\_Się\_Dzieje

UWAGA !! Lista nazw jest zawsze wykonywana od góry do dołu, bez znaczenia czy warunek IF tej danej pozycji jest spełniony czy też nie. Jeśli Ci to nie odpowiada, czytaj poniżej (THENs - przerwanie).

Druga lista (Naciśnij DODAJ, wybierz rodzaj, który ma być sprawdzony (tu: 'Screenname') i wstaw go wpisując ręcznie lub korzystając z listy wyboru. (Lista wyboru pokazuje wszystkie atrybuty uruchomionych programów dotyczące nazw ekranów, zadań... lub inne dostępne atrybuty dla tagów, ids ...)

Screenname: RawSpeed Controller Performance Test v1.10 by Russel Miranda

Trzecia lista (Kolejny przycisk DODAJ do naciśnięcia i kolejna rzecz do wybrania za pomocą pokazującej się listy (czytaj poniżej w celu wyjaśnienia).

DisplayID Name:CVision: 8Bit 640 x 480

Więc co tu dotąd osiągniemy? To: JEŚLI nazwa ekranu jest dana jak wyżej WTEDY ustawionym trybem wyświetlania jest CVision...

Zobacz. Czy tu podstawowe funkcje innych promotorów są tak łatwe?

Ale to nie wszystko. Pozostało omówienie innych (może dziwnych) sposobów. Na przykład czy możliwe jest poprawienie jeśli otwierane zadanie ekranu jest naprawdę RSCP i nie wie, że otwiera ekran o tej samej nazwie. Jedyne co należy zrobić, to dodać warunek IF (wiesz, przez naciśnięcie DODAJ) wybrać Taskname i wpisać go (lub wybrać za pomocą listy jeśli RSCP jest w tej chwili uruchomiony). Ale co się stanie, jeśli RSCP zmądrzeje i będzie otwierał tryb graficzny karty na swoim własnym ekranie, może nawet w wyższej rozdzielczości, a my nadal będziemy go forsować takim małym ekranem?

Profilatka! :) Stwórzmy inny warunek IF: Display ID Name:

~(#{CVision#?}), co znaczy, że tylko jeśli nazwy ekranu nie zawierają "CVision" są przepuszczane i powodują wykonanie listy THEN

Jak widzisz, możliwe jest używanie wzorców, ale nie wszystkich występujących w Amiga-DOS, gdy w tym celu użyta jest nasza własna, mała procedura, która robi to trochę łatwiej i szybciej. Oto obsługiwane wzorce: normalny joker dowolnej ilości znaków '#?' i joker pojedynczego znaku '?' - możesz łączyć wzorce za pomocą iloczynu logicznego używając '!'. Na przykład to?eln#?ttob?) - aby zanegować cały wzorec użyj tyldy '~', np. ~(to?eln#?ttob?).

To wszystko. Bezpieczniej jest nie używać jokerów. Wzorce są nie rozróżniają wielkości liter.

Wszystkim co powinieliśmy poznać są wszystkie kombinacje warunków IF i THEN ale w tym celu musisz się dowiedzieć co to są 'Tagi'. Tagi są używane do ustawiania atrybutów ekranu. Wszystkie tagi ekranu są predefiniowane przez oryginalne ustawienia systemu, ale mogą być zmieniane przez wywołujący program. Ponieważ standardowe ustawienia systemu nie gwarantują niezmienności podczas gdy sam system ewoluował, tagi mogą być włączane lub wyłączane. Można to sprawdzić w warunku IF, jeśli tag jest ustawiony lub nie. W warunku THEN - mogą być ustawione.

Spójrz na wszystkie warunki IF

ScreenName

Porównuje podany wzorzec z nazwą ekranu, który ma być otwarty.

TaskName

Sprawdza czy nazwa zadania ekranu zawiera podany wzorzec.

DisplayID

Sprawdza czy ID otwieranego ekranu pasuje do któregoś z podanych.

Mogą być wyświetlone i zaznaczone wszystkie ID w Twoim systemie.

Dodatkowo (dla doświadczonych użytkowników) można zdefiniować maskę do promowania wszystkich trybów w obrębie jednego sterownika do innego trybu, np. PAL --> DblPAL. Maskę podaje się w postaci ośmiocyfrowej liczby szesnastkowej zaraz po ID ekranu, jak poniżej:

DisplayID: '00021000 ffff1000'

Podany ID ekranu oraz ID ekranów mających się otworzyć są połączone relacją logicznego iloczynu (AND) z tą maską i wtedy porównywane ze sobą. Znaczący to, że tylko bity ustawione w masce będą porównywane. Dlatego więc możliwa jest zamiana sterowników bez zmiany rozdzielczości.

Ponieważ to nie jest proste, podamy Ci najwańsze:

AmigaMonitors (np. PAL) ffff1000

HAM & EHB ffffccf

Przykłady:

PAL-Monitor: DisplayID: '00021000 ffff1000'

NTSC-Monitor: DisplayID: '00011000 ffff1000'

PAL-Monitor (wszystkie ekrany HAM): DisplayID: '00021000 ffffccf'

zobacz także THEN - DisplayID

I również wiele - THEN

DisplayID

Zmienia tryb ekranu do podanego przez jego ID. Można skorzystać ze specjalnej własności 'Like First Screen ID', która umożliwia nadanie trybu graficznego pierwszego (najwyższego) ekranu w tym momencie. Jest to użyteczne np. kiedy wykorzystujemy głupie wygaszacze ekranu (np. niektóre Garshneb.), otwierające się z własnymi ustawieniami ekranu na innym. W wypadku, gdy ten drugi ma inny tryb graficzny następuje roz synchronizowanie monitora.

Tu można także podać maskę (patrz także IF - DisplayID) aby ogólnie promować monitory. Ta maska jest także połączona z ID trybu graficznego iloczynem logicznym (AND), który ma być otwarty przez program i wszystko co nie jest zerem będzie podmienione na parametry nowego trybu graficznego. Normalnie, maska ma wartości odpowiadające zanegowanym wartościom podanym przez IF-DisplayID.

Odpowiednie maski dla poniższych trybów:

AmigaMonitor 0000efff

HAM & EHB 00000330

Przykłady:

DblPAL-Monitor: DisplayID: '000a1000 0000efff'

DblNTSC-Monitor: DisplayID: '00091000 0000efff'

DblPAL-Monitor (HAM-Screen) DisplayID: '000a1000 00000330'

Mapowanie różnych Driverów monitorów Amigi jest możliwe, ponieważ bardziej znaczące bity determinują rodzaj drivera (PAL, NTSC, MULTISCAN...) a mniej znaczące - atrybuty takie jak rozdzielczość, przepłot etc. Niestety mapowanie różnych systemów kart graficznych nie jest takie łatwe.

### DisplayID Name

Służy do wybrania trybu graficznego po jego nazwie.

### Autoscroll

Włącza automatyczne przesuwanie się ekranu. Możesz więc przesuwać ekran za pomocą myszki jeżeli nie cały jest widoczny np. przesunięte poza ekran okna.

### Overscan

Umożliwia wybór rodzaju overscanu.

### Kolory DRI

Tu możesz ustalić kolor piór (występujących w palecie ekranu), mających być użytych wraz z elementami GUI. Za pomocą tej funkcji możesz zastąpić inną funkcję MCP: SetDRI-Pens.

Jak tu:

IF: Tag niedostępny: 8000003a THEN: DRI-Pens: -1 (default).

Ten wpis powinien znajdować się w pierwszej linii aby był zawsze wykonywany.

### Break

WAŻNE! Przerwywa wykonywanie pierwszej (Name-) listy. Normalnie każdy element jest sprawdzany, dopóki pary warunków dają wynik 'Prawda'.

### LockPens

Blokuje kolory (dobre w połączeniu z równoczesnym użyciem SharePens). Umożliwia zablokowanie wybranego koloru lub elementu palety.

Element w liście kolorów ma postać: <NumerElementuPalety lub -1> <czerwony> <zielony> <niebieski>. Jeżeli pierwszą liczbą jest -1 nastąpi zaalokowanie nowego koloru. Jeżeli nie, element palety zostanie zablokowany i zmieni kolor na podany. Ta opcja może podmieniać kolory definiowane przez MagicWB-Demon lub inne tego typu programy.

Aby rozwiązać problem równoczesnego korzystania z kolorów MagicWB i NewIcons zmiany kolorów NewIcons w momencie zamknięcia i ponownego otwarcia ekranu, każdy powinien zabezpieczyć wszystkie kolory NewIcons wpisując "-1" a kolory MWB ustawić: 0 149 149 149, -1 59 103 162, 4 123 123 123, 5 175 175 175, 6 170 144 124, 7 255 169 151. Te ostatnie ustawienia kolorów ustawiają i zabezpieczają kolory standardowego MWB dla jego ikon nawet jeżeli nie ustawisz kolorów MWB w programie ustawiającym paletę systemu.

### Órodkowanie ekranów

Ta funkcja będzie órodkowała ekrany otwierane w overscanie ale w mniejszej rozdzielczości. Np. jeżeli ekran jest otwierany w rozdzielczości 640\*480 ale w trybie VideoOverscan (656\*495), będzie umieszczony na órodku tego ostatniego a nie w jego lewym górnym rogu.

### Tag

Kolejne tagi mogą być ustawiane lub kasowane. Jest możliwe, że program naprawdę nie będzie lubił jakiegoś atrybutu, który możesz ustawić. Także nie każda kombinacja tagów ma sens.

### Left

Definiuje przesunięcie lewej krawędzi ekranu.

### Top

Definiuje przesunięcie górnej krawędzi ekranu.

### Width

Definiuje szerokość ekranu.

### Height

Definiuje wysokość ekranu.

### Depth

Definiuje 'głębokość' ekranu w bitach, czyli liczbę dostępnych kolorów.

#### Detail Pen

Definiuje pióro używane wraz z elementami na listwie tytułowej ekranu i w menu.

#### Block Pen

Definiuje pióro używane wraz z wypełnionymi polami na listwie tytułowej ekranu i w menu.

#### Title

Tekst mający wystąpić w miejscu nazwy ekranu.

#### Type

Customscreen, jeśli ekran może być używany przez program, który ten ekran otwiera, jeśli inne programy mogą otwierać swoje okna na nim. Workbenchscreen, nieużyteczny, wiesz dlaczego.

#### Public Screenname

Nazwa ekranu.

#### Showtitle

ON: Listwa tytułowa ekranu będzie pokazana.

#### Screen Behind

ON: Ekran będzie otwarty w tle co oznacza, że po otwarciu nie będzie wysunięty przed inne ekrany.

#### Quiet

ON: Ekran nie będzie miał widocznej listwy tytułowej, choć nadal będzie go można przesuwać i zmieniać jego głębokość.

#### Full Palette

ON: Inicjuje paletę kolorów aby ustawić jej preferencje (32 kolory są osiągalne od ver.36), raczej używać wraz z ver. 34 i wcześniejszymi).

Wszystkie tagi wyjaśnione poniżej tej linii są dostępne tylko dla wersji 39 (OS 3.0) i wyższych !!! Nie korzystaj z nich w innych systemach !!!

#### Draggable

ON: Ekran może być przesuwany.

#### Exclusive

ON: Ekran nie będzie widoczny jeśli inny ekran jest (częściowo) widoczny.

Nie musi być przesuwalny czy widoczny pod przesuwanymi ekranami.

#### SharePens

ON: Każdy nieustawiony kolor (via DRI\_pens) nie może być zablokowany, ale może być wykorzystany przez dowolny program (np. Magic Menu). Lecz jeśli program nie alokuje takiego koloru i nie umieszcza go w statycznej paletce, możesz otrzymać złe kolory jeśli inne programy zaalokują i zmienią elementy palety.

#### Interleaved

ON: Tworzy dla danego ekranu bitmapy z przeplotem, co jest szybsze, wygodniejsze przy przesuwaniu, ale może stworzyć problemy w starych programach.

#### LikeWorkbench

ON: Tworzy tryb graficzny jak najbardziej zbliżony do Workbencha w kolorach, rozmiarze ...

Wszystkie tagi wyjaśnione poniżej tej linii są dostępne tylko dla wersji 40 (OS 3.1) i wyższych !!! Nie korzystaj z nich w innych systemach !!!

---

MinimizeISG ON: Odstępy między ekranami (przy przesuwaniu) będą minimalizowane.  
OFF: standardowe, najmniej trzy linie bez przelotu pomiędzy dwoma ekranami

## 1.69 Ekran publiczne

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Tryby Ekranów Publicznych:

Dwie opcje tej funkcji determinują tryb ekranów publicznych.

Shanghai - Nowe Okno Publiczne zawsze otwiera się na aktualnym Ekranie publicznym

PopPubScreen - jeżeli okno otwiera się na ekranie publicznym, zostanie ono przełożony na wierzch

## 1.70 Szybkie kreślenie linii

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Szybkie kreślenie linii:

Ta funkcja używa systemowej funkcji RectFill() (kreślącej wypełnione czworokąty) do rysowania poziomych i pionowych linii. Na normalnych Amigach i większości kart graficznych przyspiesza to rysowanie linii o ok. 50 procent i powinno działać z wszystkimi programami.

## 1.71 QuickLayers

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- QuickLayers:

Przyspiesza wszystkie operacje na oknach. Podmienia niektóre funkcje z "layers.library" powodując zauważalny wzrost szybkości przesuwania, powiększania, zmniejszania, otwierania i zamykania okien.

## 1.72 RAM Patch

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- RAM Patch:

Ta łata zmienia RAM-Handler tak, aby był możliwy odczyt prawdziwej wielkości wolnego RAMu. Normalnie wielkość ta jest równa zero. Działa ze wszystkimi programami!

## 1.73 ReqTools Patch

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

- ReqTools Patch:

Ta funkcja zmienia wektory systemowe tak, aby wszystkie komunikaty i requestery były otwierane za pomocą 'reqtools.library'. Jest ona zamiennikiem dla programów "RTPatch" oraz "ReqChange". Nie posiada tak wielu poważnych błędów jak te ostatnie (w szczególności RTPatch). Funkcja AssignWedge z "ReqChange" jest zaimplementowana w MCP! Aby zdefiniować parametry ReqTools Patch należy ją najpierw włączyć na stronie głównej preferencji. Możesz wtedy zaznaczyć, które biblioteki: 'Intuition-', 'Asl-', 'Arp-' i 'Req-' będą podmieniane. Dodatkowo możliwe jest otwieranie requesterów w tym samym rozmiarze jaki jest zdefiniowany przez program preferencji ReqTools. Tryb ARQ pozwala na używanie 'ReqTools Patch' wraz z 'ARQ'.

Opcja 'Odwołanie' zawsze odwołuje zawartość katalogu ale gorzej

radzi sobie z wyświetlaniem po nazwie plików.

UWAGI:

1)

Jeśli chcesz używać ARQ musisz dodać opcję ARQ do PatchControl.

2)

ARQ jest pakietem animowanych requesterów napisanym przez Martina Laubacha. Najnowsza wersja (ARQ183.lha) jest dostępna na AmiNecie i wielu BBS-ach.

3)

RTPatch jest pakietem rozszerzającym możliwośći requesterów, napisanym przez Nico François. Req Change jest narzędziem ułatwiającym używanie requesterów, upodabniając je do Reqtoolsów. Został on stworzony przez Magnusa Holmgrena i także jest dostępny na Aminecie i wielu BBS-ach.

## 1.74 Automatyczne requestery

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

#### CRUNCHPATCH TOOLALIAS PRZYPISEY MEMORYPATCH AUTOMATYCZNE REQUESTERY

- Automatyczne requestery:

Ta funkcja pozwala na automatyczne odpowiadanie różnym requesterom po upływie określonego czasu. Requestery mogą być rozpoznawane po następujących elementach:

Title: wzorzec tytułu requestera

BodyText: wzorzec tekstu wewnątrz requestera

Gadget: wzorzec dla występujących przycisków.

Jeśli requester zostanie przez MCP zidentyfikowany, wówczas zostanie odczekany czas określony w polu TimeOut, po czym nastąpi 'wciśnięcie' gadżetu zdefiniowany jako "Numer gadżetu".

~~~

Strona 'Automatyczne requestery' definiuje requestery, które będą obsługiwane. Jeśli chcesz dodać nowy, naciśnij przycisk 'Nowy'. Requester definiuje się wypełniając następujące pola:

Title: tekst wzorca dla listwy tytułowej requestera

BodyText: tekst wzorca dla tekstu requestera

(Wszystkie <RETURNY> muszą być zamienione na '#?').

Musisz także pamiętać, że znaku '"' nie można wykorzystać

we wzorcu. Musi być on zamieniony na '#?'. (Wystarczy mały fragment tego tekstu do rozpoznania requestera.)

Gadgets: Tekst wzorca dla przycisków (Przyciski łączą się za pomocą '#?!')

Nie musisz wpisywać wszystkich pozycji, jeśli requester może być rozpoznawany tylko na podstawie pozycji, które wpisałeś. WSZYSTKIM requesterom odpowiadającym wzorcowi będzie udzielana odpowiedź po upływie ustalonego czasu. Czas ten wpisuje się w sekundach w pole 'TimeOut'. Jeśli wpiszesz '0', requester w ogóle się nie pokaże, gdy odpowiedź nastąpi natychmiast. Wartość w polu 'Gadget' jest synonimem naciskanego przycisku. Wartość '0' reprezentuje przycisk pierwszy od prawej. Pozostałe poczynając od pierwszego od lewej, posiadają numery od 1 wzwyż.

Przykład:

```

_____
| Request |
|_____|
| Demo Requester |
|_____|
|| ZAPISZ || UŹYJ || PONIECHAJ ||
|_____|
_____

```

'Automatyczne requestery' może symulować naciśnięcie następujących przycisków:

ZAPISZ: Numer przycisku = 1

UŹYJ: Numer przycisku = 2

PONIECHAJ: Numer przycisku = 0

UWAGA:

1)

Tylko requestery tworzone przez ReqTools mogą być obsługiwane przez tę funkcję. To dla tego jest zalecane używanie [ReqTools Patch](#).

2)

Ta funkcja nie może być używana do automatycznego kasowania Shareware-requestów.

1.75 ZAPISZ * UŹYJ * TESTUJ * PONIECHAJ

OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

- ZAPISZ:

Ustawienia zostaną zachowane, zapisane do "ENVARC:" a preferencje MCP zostaną zamknięte.

- UŹYJ:

Ustawienia zostaną zachowane a preferencje MCP zamknięte.

- TESTUJ:

Ustawienia zostaną zachowane ale preferencje MCP pozostaną nadal otwarte, aby mógł je nadal testować.

- PONIECHAJ:

Preferencje MCP zostaną zamknięte bez dokonywania żadnych zmian.

1.76 Automatyczna Aktywacja Ekranów

OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Aktywacja Ekranów:

Któr z nas nie był zmuszany do ręcznej aktywacji właśnie co przeniesionego na wierzchu okna, kiedy to np. nie chce działać menu lub wpisywany tekst się nie ukazuje. Powodem jest nieaktywny ekran. Ta funkcja automatycznie aktywuje ekran będący na samym wierzchu.

UWAGA: MCP zapamiętuje ostatnie aktywne okno i ostatni aktywny gadżet na każdym z ekranów i kiedy ten przechodzi na wierzchu, aktywuje je automatycznie (tak jakby zawsze były aktywne).

1.77 Wygaszacz ekranów

OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Wygaszacz ekranów:

Ta funkcja umożliwia użycie wygaszacza ekranu. W tej chwili współpracuje z wszystkimi Swaz- i Garshneblankerami. Dodatkowo posiada prosty wygaszacz tworzący na samym wierzchu czarny ekran.

Niestety preferencje ww. Blankerów muszą być ustawiane za pomocą programu Blankera. Wszystkie informacje o tych ustawieniach są odczytywane podczas startu MCP. Jeśli coś zmienisz w blankerach kiedy MCP już działa, będziesz musiał przeinstalować moduły za każdym razem, kiedy wystąpi konieczność wygaszenia ekranu lub zrestartować MCP. Niestety tego dodatkowego kroku nie da się ominąć.

Większą ilość możliwych ustawień wygaszaczy ekranu znajdziesz w oknie otwieranym po naciśnięciu 'Edycja'. Tam możesz zdefiniować czas w sekundach po jakim ma zadziałać wygaszacz a z listy wybrać jego typ. 'Losowy' wygaszacz wybiera losowo blankery z listy. Wygaszacz 'Black' tworzy tylko czarny ekran.

Oczywiście możesz likwidować lub dołączać poszczególne zadania dla wygaszacza.

Opcja 'Wyłącz dla nowego okna' będzie powodowała wyłączenie blankera za każdym razem, kiedy zostanie otwarte nowe okno. Opcja działa tylko w połączeniu z wbudowanym wygaszaczem.

Jedyny tu gadżet wyboru uniemożliwia włączenie się wygaszacza ekranu, kiedy wskaźnik myszy znajduje się na krawędzi białej w rogu wierzchniego ekranu. Grubość tej krawędzi także można definiować

Dodatkowo do ostatnich dwóch pól tego okna możesz wpisać nazwę skryptu ARexx'a. Skrypty te będą wykonywane podczas odpowiednio aktywacji i deaktywacji wygaszacza.

UWAGA:

1)

Jeśli procesor jest zbyt przeciążony aby obsłużyć wygaszacz, ten ostatni na chwilę zatrzyma się po czym zostanie zastąpiony wewnętrznym wygaszaczem!

2)

Jeśli używasz 'Executive' musisz dodać zadanie 'PingTask' do Executive ponieważ zadanie to jest niezbędne dla Garshneblankera i musi posiadać priorytet 5 !!!

3)

Do uruchomienia skryptu ARexx'a wymagana jest komenda 'rx' w aktualnie przeszukiwanej ścieżce

4)

Sprawdzanie ruchu joysticka działa tylko z lowlevel.library z systemu 3.1 i jest wykonywane co sekundę z czego tylko ruchy joystickiem podłączonym do portu joysticka będą rejestrowane. Tak więc ruch joysticka wykonany w czasie pomiędzy momentami sprawdzania nie będzie wykrywany.

1.78 Ôciemniacz ekranów

OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- ScreenDimmer:

Funkcja ta powoduje łagodne ôciemnianie ekranu znajdujãcego siã na wierzchu, do chwili poruszenia myszkã lub naciœnienia klawisza. Wyjãtkowo dobrze wyglãda to na maszynach z AGA. Ponadto ma moŹliwoœæ kontrolowania niektórych akcji (np. Error-Requestery)

Po naciœnieniu 'Edycja' otworzy siã nowe okno, gdzie bédziesz mógŹ zdefiniowaæ:

Czas - Czas po jakim funkcja zacznie dziaãaæ

Głębokoœæ - Stopieñ ôciemnienia (od 0% do 100%)

0% = brak ôciemniania 100% = czarny

Opóœnienie - Opóœnienie pomiãdzy kolejnymi krokami ôciemniania w

1/50 czãœciach sekundy

0 = brak opóœnienia 255 = 255/50 sekund opóœnienia

Krok - Liczba kroków ôciemnienia za jednym razem

1 = 1 krok 255 = 255 kroków (jeœli moŹliwe)

Wyłãcz dla - nastãpi wyłãczenie œciemniacza jeœli otwarte zostanie

nowego okna nowe okno

Jedyny tu gaduœet wyboru uniemoŹliwia włãczenie siã ôciemniacza ekranu, kiedy wskaŹnik myszy znajduje siã na krawãdzi bãdu w rogu wierzchniego ekranu. Gruboœæ tej krawãdzi takŹe moŹna zdefiniowaæ

UWAGA:

1)

Aby osiãgnãæ łagodne ôciemnianie, wartoœæ DimmStep powinna byæ równa 1 dla maszyn AGA, natomiast 4 dla kart graficznych. W przeciwnym wypadku tylko tryby WB bãdã ôciemniane (brak trybów 24-bitowych).

2)

Sprawdzanie ruchu joysticka dziaãa tylko z lowlevel.library z systemu 3.1 i jest wykonywane co sekundã z czego tylko o ruchy joystickiem podłãczonym do portu joysticka bãdã rejestrowane.

1.79 Menu ekranów

OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Menu ekranów:

Jeœli naciœniesz prawym przyciskiem myszy na przycisku przełãczania ekranów, otworzy siã menu ze wszystkimi dostãpnymi ekranami. MoŹesz teraz wybraæ ten, który ma znaleúæ siã na wierzchu. Ta funkcja jest bardzo przydatna, jeœli masz wiele otwartych ekranów, gdyŹ pozwala na natychmiastowe "wskoczenie" na wybrany ekran. MoŹliwe jest zdefiniowanie maksymalnej szerokoœci tego menu.

1.80 Set Quantum

OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Ustaw Quantum:

Dzięki tej funkcji możesz zmieniê wartoœæ quantum struktury execbase. Pozwala to zmieniê maksymalny czas uruchomienia zadania po tym, jak zostało uruchomione wcześniejsze zadanie o tym samym priorytecie. Standardowa wartoœæ 4 dla systemów 2.x/3.x i 16 dla systemu 1.3 jest obliczona dla wolniejszych konfiguracji, wiêc powinna byê ustawiona na 1 w celu szybszego przeŝarczania zadañ.

Oto niektóre informacje z RKM:

Obecnie uruchomione zadanie kontrolowało CPU przez wiêkszoœæ ustawionego okresu nazwanego quantum a obok jest gotowy do uruchomienia inne zadanie o identycznym priorytecie. W takim wypadku, Exec bedzie zajmował ten pierwszy dla tego drugiego. Zjawisko to nazwane zostało time-slicing. (ang. dzielenie czasu na plasterki :)

Kiedy na szczycie listy gotowych to startu zadañ istnieje ich grupa o takich samych priorytetach, Exec bédzie przeŝarczał je pozwalajac jednemu z nich wykorzystaê CPU przez chwilê (quantum) bédac małym fragmentem (plasterkiem) czasu.

Błąd w KS 1.3:

Kickstart 1.3 zawiera dwa taski przeŝarczajace błedy. Po przerwaniu, zadanie moŝe straciê moŝliwoœæ korzystania z CPU na rzecz innego zadania o tym samym priorytecie, nawet jeŝli czas tego pierwszego siê nie skończył.

Drugi błąd pozwala zadaniu, którego czas juŝ minął zatrzymaê dla siebie if the first task's time was not up. The second bug allowed a task whose time was up to hold on to the CPU either forever, or until a higher priority task was scheduled.

Dwa zajête/czekajace zadania o wysokim priorytecie nigdy nie zwolniã CPU. Poniewaŝ input.device działa z priorytetem 20, zwykle efekty rych błędów sã demaskowane przez zadania o niskim priorytecie. Z powodu rych błędów, Pole Quantum daje mały efekt.

Quantum field had little effect because of the bugs. For 2.x/3.x, a task runs until either its Quantum is up, or a higher priority task preempts it.

When the Quantum time is up, the task will now lose the CPU. The Quantum was set to 16/60 second for 1.3, and 4/60 second for 2.x/3.x.

1.81 ShapeShifter

OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

- ShapeShifter:

Ta funkcja daje kilka ulepszeñ jeŝli uŝywasz programu ShapeShifter.

Jeŝli naciœniesz 'Edycja', bédziesz mógł zdefiniowaê nastêpujace parametry:

Zablokuj zadanie - Jeŝli Ekran Amigi jest na wierzchu, wtedy

ShapeShifter bédzie zamroŝony aby zabezpieczyê

ekran Amigi przed nadpisaniem co siê moŝe zdaŝyê

jeŝli korzystasz z karty graficznej.

1.82 Wypełnione okna - Skalowanie

OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

- Skalowanie wypełnionych okien:

Ta funkcja umożliwia powiększanie/zmniejszanie okien wypełnionych

(w pełni zgodnie z systemem).

Niektóre programy, przed zmianą wielkości okna, wymagają informacji aby tę zmianę przygotować. MCP wysyła takie informacje bardzo szybko co powoduje, że wiele programów nie może ich przyjąć. W takim wypadku musisz włączyć opcję 'Sizeverify windows' aby umożliwić zmianę wielkości okna.

W celu zapoznania się ze szczegółami zglądaj do sekcji [Wypełnione okna - Przesuwanie](#). Dla tej funkcji parametr definiujący wielkość przesuwanej płaszczyzny nie jest osiągalny.

1.83 Chwywanie tekstu

OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

MCP Snap Documentation Chwywanie tekstu został napisany przez [Sörena Sonnenburga](#) 1995-98.

[Wstęp](#)

[Wiadomości](#)

[Wymagania](#)

[Konfiguracja](#)

[Podziękowania](#)

[Historia](#)

[Do zrobienia](#)

[Pytania i odpowiedzi](#)

[Autor](#)

1.84 Snap Introduction

- Chwywacz tekstu:

Jeszcze tego nie robiłeś? To spróbuj a nigdy nie przestaniesz z tego korzystać.

Jest to coś więcej niż tylko wycinanie i wklejanie tekstu.

Opis:

Dzięki funkcji chwytania tekstu możesz zaznaczyć tekst na ekranie i pozwolić komputerowi korzystać z niego wiele razy. Zaznaczony tekst jest kopiowany do schowka (clipboard) i dlatego inne programy mogą go wklejać. Aby ta opcja działała musisz zdefiniować w sekcji [hotkeys](#) klawisze odpowiedzialne za 'Chwywanie tekstu' oraz 'Wklejanie schowka'.

Upewnij się, że dla "Chwywania tekstu" zdefiniowałeś tylko klawisz klawiatury, ponieważ kliknięcie lewym przyciskiem myszy jest samoczynnie dodawane przez program.

1.85 Snap Features

MCP łączy MOC programu Powersnap z PRĘDKOŚCIĄ starego, dobrego programu Snap. Obecnie posiada on następujące właściwości:

- chwywanie czcionek o szerokości ≤ 16 i wysokości < 1024
- chwywanie tekstu napisanego wprost na obrazie/grafice (spróbuj w DPaincie)
- chwywanie tekstu pogrubionego/podkreślonego/w negatywie/wielokolorowego
- pierwsza próba chwycenia tekstu poszukuje jak najmniejszych liter (spróbuj złapać kropkę)
- świetnie konfigurowalny
- działanie na ekranach > 8 bitów
- opcjonalne sprawdzanie fontów nieproporcjonalnych
- opcjonalne sprawdzanie wybranych fontów przez użytkownika obok fontu głównego.

1.86 Snap Requirements

Do działania tej funkcji wymagana jest Amiga z systemem 2.0 lub nowszym. Sugeruję używanie jej na maszynach z procesorem 68020+ w połączeniu ze zoptymizowaną pod ten procesor procedurą.

1.87 Snap Configuration

Lista czcionek:

Chwytnacz próbuje wszystkich czcionek z tej listy (w podanej kolejności) dopiero po próbie znalezienia fontu standardowego. Powinno wprowadzić tutaj najczęściej używane przez Ciebie czcionki. Pamiętaj, że tylko utworzone czcionki będą testowane co znaczy, że długa lista nie koniecznie musi powodować dłuższy czas chwytania tekstu (za wyjątkiem błędnego chwytania, kiedy masz wiele czcionek w pamięci).

Chwywanie kolorowe:

Włącza chwywanie tekstu z obrazów kolorowych. Znaczy to, że jeśli w polu chwytania jest więcej niż 2 kolory, będzie sprawdzany każdy kolor a nie zostanie rozpoznany znak lub nie pozostanie już żaden kolor. Nie powinno używać tej funkcji na słabszych maszynach (poniżej 68030). Ja wykorzystuję tę funkcję do chwytania nazw ikon z mojego WB. Zwróć uwagę, że chwywanie tekstu działa na pełnokolorowych ANSI bez włączenia tej funkcji.

Roszerzenie obszaru:

Jeśli podczas chwytania puścisz lewy przycisk myszy i wtedy przystąpisz do zaznaczania obszaru, obszar ten się powiększy. W przeciwnym wypadku jeden z rogów selekcji będzie zablokowany przy pierwszym zaznaczonym znaku.

Wszystkie czcionki:

Chwytnacz będzie próbował sprawdzić wszystkie czcionki po sprawdzeniu czcionki głównej i tych wymienionych w liście.

Bez ostrzeżenia:

Nie rozpoznanie żadnego znaku nie będzie sygnalizowane dźwiękiem.

Zignorowanie błędu EOL:

Wszystkie nierozpoznane znaki na końcu linii będą odrzucane.

Czcionki pogrubione:

Chwytnacz będzie próbował rozpoznać także czcionki pogrubione (Bold). Aby to działało musisz i tak najpierw wskazać na znak bez atrybutu 'bold'. Jeśli chcesz aby czcionki pogrubione były rozpoznawane na początku przeczytaj akapit 'Pierwsze czcionki pogrubione'.

Najpierw pogrubione:

Jako pierwsze będą poszukiwane czcionki pogrubione, następnie inne czcionki we wszystkich kolorach.

Znak błędu:

Znak, który będzie wypisywany w miejscu znaków nierozpoznanych.

Tryb działania:

Możesz skonfigurować jak funkcja chwytania tekstu ma działać w zależności od ilości kliknięć:

-Normalny pierwsze kliknięcie: zaznaczone pole prostokątne

podwójne kliknięcie: zaznaczony wyraz

następne kliknięcie: zaznaczona cała linia

kolejne kliknięcia powtarzają cyklicznie tryby

-Chwytnia pola podwójne kliknięcie: zaznaczony wyraz

następne kliknięcie: zaznaczona cała linia

pierwsze kliknięcie: zaznaczone pole prostokątne

kolejne kliknięcia powtarzają cyklicznie tryby

-Chwytnia linii następne kliknięcie: zaznaczona cała linia

pierwsze kliknięcie: zaznaczone pole prostokątne

podwójne kliknięcie: zaznaczony wyraz

kolejne kliknięcia powtarzają cyklicznie tryby

Kierunek pełzania:

Determinuje kierunek pełzania mrówek (w lewo lub prawo)

Prędkość pełzania:

0= brak 1-7=prędkość (im większa liczba tym szybciej)

Kolor:

Kolor pełzającej mrówki (zwykle kolor 0=czarny

kolor 1=biały

kolor 2=niebieski)

Wzorzec chwytacza:

Patern pełzania mrówek (3333 jest dobrym pomysłem).

1.88 Snap Thanks

Chciałbym podziękować:

Frankowi Fenn

Stefanowi Sommerfeld

Andreasowi Wenzel

Uwaga: Kto potrzebuje być sławnym ?

1.89 Snap History

97-03-7 Snap V1.0 pierwsza wersja

<bardzo duŕo nie udokumentowanej pracy>

Wszystko zaczęło się od pomysłu w 1995 r.

1.90 Snap Todo

Hmm... Jest tego naprawdę duŕo. Ale nie zapominaj, ŕe nie mam z tego ŕadnych zysków. Jeŕli chcesz, moŕesz mi coŕ podesłaê.

* Chwywanie tekstu:

-fontów proporcjonalnych (ta funkcja jest pomyŕlana do dziaŕania z fontami proporcjonalnymi. Ale nie widzê ŕadnego sensu aby to zmieniaê)

-fontów pochyŕych (italic)

* Chwywanie na belce tytuŕowej ekranu

* Chwywanie asynchroniczne

* z obrazków

* MutliSnap (ala Powersnap)

* FLI (flexible line distance - dopasowujący się do odstępow między liniami -> Czy kiedykolwiek próbowaê chwytaê tekst pod Multiview? *WKRÓTCE*)

1.91 Snap FAQ

Obecnie ta lista jest pusta. Mam nadzieję, ŕe takâ pozostanie.

1.92 Snap Author

Jeŕli chcesz wyraziê opiniê na temat funkcji Snap, skontaktuj się ze mnâ:

Adres:

Sören Sonnenburg

Fischerinsel 2

10179 Berlin

Email: sonne@hoshi.in-berlin.de

Tytuŕ: SNAP:<Twój tytuŕ> (Mogę nie zauwaŕyê Twojego listu jeŕli nie będzie tak zatytuowany)

Telefon: +49 (0)30 20450337

FAX/BBS: +49 (0)30 20450338 (leave a message to sonne)

1.93 Chwytnacz tekstu - Index

Indeks

[Autor](#)

[Konfiguracja](#)

[Do zrobienia](#)

[Historia](#)

[Podziękowania](#)

[Pytania i odpowiedzi](#)

[Wiąsnoœci](#)

[Wstępn](#)

[Wymagania](#)

1.94 Opcje SUN

OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

- Opcje SUN:

Dziękni tej funkcji moŹna uaktywniê następnjåce opcje:

SunMouse - aktywnuje okno znajdujåce siê pod wskaŹnikiem

SunPoptoFront - przekłåda okno pod wskaŹnikiem na wierzch

SunKey - aktywnuje okno pod wskaŹnikiem jeŹli naciœnięty

jest klawisz.

Ustawienia s¸ dostępnne po naciœnięciu "Edycja". Po lewej stronie znajduj¸ siê znaki kontrolne słuŹåce do w¸åczania pojedynczych opcji. Za pomoc¸ suwaka po prawej, moŹesz ustawiê opóŹnienie dla SunMouse i SunPoptoFront. JeŹli chcesz skorzystaê z opcji SunPoptoFront, musisz mieê takŹe aktywn¸ SunMouse. Pozwala to na natychmiastow¸ aktywnacjê okna ale przekłåda go na wierzch sekundę póŹniej.

Oczywiêcie moŹesz w¸åczyê lub wy¸czyê okna dla których maj¸ dzia¸åê opcje 'SunMouse' i 'SunPoptoFront'. Przykł¸d znajdziesz na stronie [Wzorce](#).

UWAGA: OpóŹnienie jest podawane w 1/10 sekundy.

1.95 SysIHack

OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

- SysIHack:

Wygl¸d standardowych gadŹetów systemowych będnie zamieniony na bardziej trójwymiarowy. Ta funkcja nie jest pełnym równowaŹnikiem programu "SysIHack", poniew¸Ź oryginalny SysIHack oferuje wiêcej funkcji niŹ ten.

Dodatkowo, w porównaniu do normalnego SysIHacka, moŹesz stworzyê 4 gadŹety występnjåce na listwie tytułowej MUI oraz gadŹet ikonifikacji KingCONa o ładnym trójwymiarowym wygl¸dzie.

W¸åczaj¸c opcjê 'Bez gadŹetów systemowych' moŹesz wy¸czyê dzia¸ånie funkcji na gadŹetach systemowych i pozwoliê patchowaê tylko gadŹety KingCONa i MUI.

Opcja 'Nowy Propadget' zmienia wygl¸d suwaka w oknach Workbencha na bardziej trójwymiarowy.

Teraz niektóre dodatkowe gaduety umoŹliwâ Ci zmieniaê wielkoœê gaduetu skalowania okien i strzaŹek. JeŹli zwiêkszysz wartoœci, wyglâd na ekranach 1:1 bêdzie lepszy. Optymalnymi wartoœciami dla gaduêtów leŹących na ekranie 1:1 sâ Szerokoœê gaduetu skalowania=18, Wysokoœê gaduetu skalownia=16, Szerokoœê strzaŹki=18, Wysokoœê strzaŹki=16. Jest to takê korzystne, gdy umoŹliwia zwiêkszenie dolnej czêœci ramki okna na ekranach 1:1. Normalnymi wartoœciami dla ramki sâ Top=2, Left=4, Right=4, Bottom=2, ale teraz moŹesz ustawiê dla BottomBorder wartoœê 4!. MoŹesz wyâciŹyê dziaŹanie opcji zmieniajàcej wielkoœci ramki, ustwiajàc wartoœci na zero!. UWAGA! JeŹli zmienisz górnâ czêœê ramki, gaduety na listwie tytuŹowej bêdâ za maê. Jest to wina bêdu w systemie operacyjnym!

Opcja REARRANGE dodana w wersji 1.30 beta 20 programu. Dziêki niej moŹesz nakazaê MCP automatycznâ zmianê pozycji gaduêtów na prawej czêœci ramki okna. Rozwiâzuje to problem wystêpujàcy podczas uŹywania duŹych gaduêtów. Nie dziaŹa zawsze, poniewaŹ niektóre programy dodajâ strzaŹki i suwak dopiero po otwarciu okna.

UWAGA: Nie uruchamiaj oryginalnego programu "SysIHack" jeŹli ta funkcja jest wâczona!

1.96 Tools Alias

OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŹÓW HOTKEYS

CRUNCHPATCH TOOLALIAS PRZYPISY MEMORYPATCH AUTOMATYCZNE REQUESTERY

- ToolAlias:

Kto nie byê irytowany niemoŹnoœciâ (np.) otworzenia dokumentacji przez klikniêcie na jej ikonê, poniewaŹ nieodpowiednia byêa œcieŹka dostêpu w "Default Tool"? Ta funkcja umoŹliwia zmianê ustawieŹ w Default Tools ikon bez fizycznego w nie ingerowania, na inne, zdefiniowane na stronie "List - ToolAlias" (np. #?more --> C:PPMore). "Default Tool" jest zmieniany wirtualnie w momencie, gdy program odczytuje tooltype'y. Nowy "Default Tool" bêdzie widoczny tylko gdy program jest uruchomiony z ikony lub ikona jest widoczna (WBInfo, Swazinfo ...)

~~~

Dodatkowe gaduety dla tej funkcji znajdujâ siê na stronie: Lists - ToolAlias" w programie preferencji MCP. Na tej stronie wpisuje siê wszystkie pary "Default Tools", które majâ byê ze sobâ zamieniane. Aby dodaê kolejnâ pozycjê, naciœnij 'Nowy'. Teraz, w polu po lewej stronie, bêdziesz mŹgê wprowadziê nazwê Narzêdzia, które ma byê podmienione. Pole po prawej sŹuŹy do wprowadzenia narzêdzia, które bêdzie podmieniaê to wczeœniejsze. W tym celu moŹesz skorzystaê z listy plikŹw. Przycisk "Usuê" sŹuŹy do usuwania pozycji z listy. Nazwa Narzêdzia do podmienienia moŹe (a nawet powinna) zawieraê wzorzec (np. #?)

UWAGA: Tylko Default Tool bêdzie zmieniany. W przeciwiêstwie do innych programŹw, programy wpisane po lewej stronie mogâ byê nadal wykorzystywane (np. z poziomu shella).

## 1.97 Nowe Tooltype'y

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŹÓW HOTKEYS

- Nowe Tooltype'y:

Ta funkcja jest doskonaŹa jeŹli pragniesz uruchamiaê gry lub dema wprost z Workbencha, a te nie lubiâ konfiguracji Twojego sprzêtu. WprowadŹ nowe funkcje jako normalne tooltype'y AmigaDosu.

MoŹesz korzystaê z nastêpujàcych Tooltype'Źw :

MCPNOVBR: ustawia VBR do adresu 0

MCPNOCACHES: wyâacza wszystkie pamieci typu CACHE

MCPNOICACHE: wyâacza InstructionCache CPU

MCPNODCACHE: wyâacza DataCache CPU

MCPNOIBURST: wyâacza tryb InstructionBurst CPU

MCPNODBURST: wyâacza tryb DataBurst CPU

MCPNOCOPYBACK: wyłącza tryb CopyBack procesora 68040

MCPNOCYBER: przełącza CyberVision64 GfxBoard na AmigaScreen

MCPNOAGA: przełącza kości AGA do trybu OCS (KillAGA)

MCPPAL: przełącza tryb graficzny w PAL

MCPNOMEMPATCH: wyłącza funkcję 'Obsługa pamięci'

MCPNOBCACHE: wyłącza Branch Cache procesora 68060

MCPNOSSCALAR: wyłącza SuperScalar Cache procesora 68060

MCPNOSTOREBUF: wyłącza Store Buffer procesora 68060

MCPHALFINST: zmniejsza dwukrotnie Data Cache procesora 68060

MCPHALFDATA: zmniejsza dwukrotnie Instruction Cache procesora 68060

MCPTIMEROFF: wyłącza wewnętrzny zegar MCP; Dimer i blanker  
nie wystąpią.

MCPDISABLEFPU: wyłącza FPU procesora 68060

MCPFLUSH: usuwa z RAMu nieużywane biblioteki i urządzenia  
(wymagany Kickstart 3.x)

MCPASSIGN0: Tworzy przypisy do systemu

(np. MCPASSIGN0=Games,DH0:Games)

(przypisy muszą być zliczane od 0 do 9, np.

MCPASSIGN0, MCPASSIGN1, MCPASSIGN2,...)

System będzie przełączony powtórnie do oryginalnych ustawień automatycznie, lub przez naciśnięcie hotkey'a "SystemRestore".  
(Spójrz do [Hotkeys](#)).

UWAGA: Otrzymujemy wiele listów informujących nas, że 'Ambermoon' nie działa z MCP. Błąd nie leży w MCP. Jest to wina VBR w FastRAM. W tej grze (i wielu innych też) należy wpisać 'MCPNOVBR' do ikony lub wyłączyć go ręcznie.

## 1.98 Walidacja

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Oczekiwanie na walidację:

Jeśli MCP się uruchomi a dysk twardy będzie wymagał walidacji, wtedy MCP będzie czekał, aż proces ten się zakończy, nie pozwalając na dalsze wykonywanie startup-sequence. Komputer uruchomi się bez żadnych requesterów. Funkcja jest użyteczna tylko, jeśli MCP jest uruchamiany ze Startup-sequence.

## 1.99 O Workbenchu

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- O Workbenchu:

Jeśli ta opcja jest włączona, MCP pokazuje zamiast dotychczasowego - nowy requester 'About', który zawiera dodatkowe informacje o systemie (CPU i pamięć), a także umożliwia wyczyszczenie pamięci z niepotrzebnych bibliotek etc. (tylko Kick3.x) oraz zresetowanie komputera.

Jeśli przycisk 'More' jest dostępny, wtedy możesz odczytać nazwiska twórców Twojego kickstartu.

UWAGA: Ten rozszerzony 'About' nie działa z ARQ i KeyReq. Dzieje się tak, ponieważ te programy nie wywołują systemowej procedury po swojej własnej.

## 1.100 Zegar

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Zegar:

Jest to dowolnie konfigurowalny zegar umieszczany na listwie tytułowej Workbencha. Po naciśnięciu "Edytuj" możesz przystąpić do konfiguracji. W pierwszej linii możesz wybrać sposób ukazywania się zegara. W liniach poniższych możesz wpisać pozycję zegara (x;y) w stosunku do lewej lub prawej krawiedzi ekranu (bez ramki). Może się zdarzyć, że po wpisaniu zbyt dużej wartości "Przesunięcie Y" zegar nie będzie widoczny. Możesz także wybrać czcionkę, w tym proporcjonalną. Jeśli uładnej nie wybierzesz, zostanie użyta czcionka tytułu ekranu. Ostatni znacznik służy do wyboru ekranów, na których zegar ma się ukazywać (Ekran Workbencha i/lub Wszystkie Ekran Publiczne). Możesz także skorzystać z wzorca, który służy do definiowania bądź wykluczania wyświetlania zegara na niektórych ekranach.

Przykład zastosowania wzorca znajdziesz na stronie [Wzorce](#) .

## 1.101 Wskaźnik WB

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Wskaźnik WB:

Jest to wskaźnik, który na oknach Workbencha pokazuje zajętość miejsca w urządzeniach takich jak HDD, FDD, RAM etc. Występuje on tylko na oknie głównym (ROOT) urządzenia.

Możesz zdefiniować wygląd i szerokość wskaźnika.

UWAGA: W odróżnieniu od innych programów tego typu, ten pokazuje realne wypełnienie urządzeń. Tak więc RAM: nie zawsze będzie zajęty w 100% , gdyż jest to nieprawda.

## 1.102 Zmiana 'tytułu' Workbencha

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Zmiana 'tytułu' Workbencha:

Ta funkcja umożliwia poszerzenie informacji znajdujących się na listwie tytułowej Workbencha, według Twoich własnych upodobań. Aby skonfigurować tę funkcję, naciśnij "Edytuj". W nowo otwartym oknie możesz zmienić wpisane wartości. Jak wiele informacji Ci się zmieści na listwie zależy od użytej czcionki (najlepszą jest proporcjonalna) oraz szerokości ekranu (rozdzielczości).

Można wykorzystać następujące parametry:

%os = Wersja Kickstartu (np. 3.0)

%wb = Wersja Workbencha (np. 3.0)

%ov = Właściwa wersja Kickstartu (np. 39.106)

%wv = Właściwa wersja Workbencha (np. 39.29)

%ft = Wolna pamięć (B)

%fc = Wolna pamięć Chip (B)

%ff = Wolna pamięć Fast (B)

%Ft = Wolna pamięć (kB)

%Fc = Wolna pamięć Chip (kB)

%Ff = Wolna pamięć Fast (kB)

%FT = Wolna pamięć (MB)  
 %FC = Wolna pamięć Chip (MB)  
 %FF = Wolna pamięć Fast (MB)  
 %fr = Wolna pamięć Retiny (B)  
 %Fr = Wolna pamięć Retiny (kB)  
 %FR = Wolna pamięć Retiny (MB)  
 %fv = Wolna pamięć wirtualna (VMM) (B)  
 %Fv = Wolna pamięć wirtualna (VMM) (kB)  
 %FV = Wolna pamięć wirtualna (VMM) (MB)  
 %pt = Wolna pamięć (%)  
 %pc = Wolna pamięć Chip (%)  
 %pf = Wolna pamięć Fast (%)  
 %PT = Zajętość pamięci (%)  
 %PC = Zajętość pamięci Chip (%)  
 %PF = Zajętość pamięci Fast (%)  
 %lt = Największy blok pamięci  
 %lf = Największy blok pamięci Fast  
 %lc = Największy blok pamięci Chip  
 %rc = Fragmentacja pamięci Chip (%)  
 %rf = Fragmentacja pamięci Fast (%)  
 %nt = Liczba zadań (Tasks)  
 %nl = Liczba bibliotek (Libraries)  
 %ns = Liczba ekranów (Screens)  
 %np = Liczba portów (Ports)  
 %nd = Liczba urządzeń (Devices)  
 %pr = Procesor  
 %cp = Koprocesor  
 %cs = Rodzaj układów graficznych (AGA/ECS/OCS)  
 %wp = Liczba wolnych kolorów WB  
 %ev = Zawartość zmiennej ENV. Nazwa zmiennej ENV musi znajdować się po prawej stronie symbolu %ev a ostatnim znakiem musi być znak zapytania (np. %evENVNAME?)

Pomiędzy powyższymi wartościami możesz wstawić dowolny tekst.

Zmieniona listwa tytułowa może wyglądać na przykład tak:

AmigaOS V%os %pr/%cp/%cs Chip:%fc(%pc) Fast:%ff(%pf) T:%nt S:%ns

Dla lepszej czytelności, pomiędzy wartościami powinieneś umieścić odpowiednią ilość spacji.

UWAGA:

1)

MCP próbuje zidentyfikować dotychczasową listwę tytułową WB przez poszukiwanie słowa 'Amiga' na początku tytułu ekranu. Jeżeli nie znajdzie - funkcja nie przyniesie rezultatu.

2)

Dla programu Dopus5 musisz ustawić zmienną env "WorkbenchTitle" z katalogu ENV:Dopus

## 1.103 Aktywna listwa tytułowa

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Aktywna listwa tytułowa:

Jeśli Twój Workbench jest otwarty w małej rozdzielczości (takiej jak 640x256 punktów) a używasz wielu programów naraz, może się zdarzyć, że ich okna nie pozwolą na aktywację ekranu Workbench'a a tym samym użycie jego menu. Dzięki tej "łacie" możliwa stała się aktywacja Workbench'a przez kliknięcie na listwę tytułową, a ta zwykle nie jest przysłaniania oknami.

UWAGA: Ta funkcja jest bardzo pożyteczna jeśli używasz ToolsDeamona.

## 1.104 DOS-Wildstar

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- DOS-Wildstar:

Jeśli ta funkcja jest aktywna, możesz używać znaku "\*" zamiast "?" jako wzorca dla plików.

## 1.105 Well Done!

You have found the Secret Part Of This Guide !

May The Force Be With You, And Don't Forget AMIGA THE RULING QUALITY

## 1.106 Wzorce

Kody Wzorców

----- Opis znaku -----

? oznacza pojedynczy znak

#<p> oznacza, że <p> występuje od 0 do n razy

<p1>|<p2> pasuje jeśli <p1> lub <p2> są prawdą

~<p> pasuje dla wszystkich ciągów oprócz <p>

(<p1><p2>...) grupa elementów

% występuje dla pustego lub zerowego ciągu

[<p>-<p>] definiuje tablicę znaków

Przykłady:

Wszystkie ekrany oprócz 'Workbench' : ~(Workbench)

Tylko ekran 'Shell' : (Shell)

Wszystkie ekrany 'Shell' : (Shell#?)

tylko ekrany "one" i "two" : (onetwo)

We wszystkich listach programu preferencji możesz podawać ciągi znaków z wykorzystaniem wzorców i nie ważne jest czy użyjesz dużych czy małych znaków !!!

## 1.107 INDEX

-INDEX

Aktywna listwa tytułowa

AssignWedge

Automatyczna Aktywacja Ekranów

Automatyczne requestery

AutoMount

Autorzy

Błędy

Bez ostrzeżeń (ScreenBeep)

CapsShift

Chwytnik tekstu - Index

Chwytnik tekstu

CloseScreen Patch

CopyMemQuick

CrunchPatch

CycleToMenu

Czarna ramka

Developerzy

DOS-Wildstar

Dystrybucja

Ōciemniacz ekranów

Ekran publiczne

FixJump

FrameIHack

GURU - Czas wyłączenia alarmów

GURU - Historia alarmów

GURU - Wyłączenie alarmów

Hotkeys

Ikony bez ramek

Instalacja

Kolory piór DRI

LIABILITY

Listy

Lock Patch

Mapa ōwiata

MCP v1.30 (mcpguide v1.40PL)

Menadżer ekranów

---

---

Menu ekranów  
Mount Happy-ENV  
MUI - informacja  
Myszka dla leworęcznych  
Nieaktywny CapsLock  
Nowe funkcje edycji tekstu  
Nowe pomysły!  
Nowe Tooltype'y  
Nowy GadTools  
Nowy wskaźnik myszki  
Nowy wygląd Menu  
O Workbenchu  
Obsługa pamięci  
Opcje SUN  
PatchMath  
PatchRGB32  
Podziękowania  
Polski guide i lokale  
Popraw OpenWB  
PowerSaver  
Procesor  
Programy pomocnicze  
Przypisy  
QuickLayers  
RAM Patch  
Registration Form  
Rejestracja  
ReqTools Patch  
Rzeczy do zrobienia  
Secret Part by Fli7e  
ShapeShifter  
Skąd otrzymaê MCP  
Standardowy Ekran Publiczny  
SysIHack  
Szukanie bibliotek  
Szukanie czcionek  
Szybka myszka  
Szybkie kreœlenie linii  
Tools Alias

---



Trackdisk - preferencje

Umlauty

Ustawienia HD

Wiaôciwoôci MCP

Walidacja

Well Done!

Wskaúnik WB

Wstöp

Wyîaczona czcionka Topaz

Wygaszacz ekranów

Wygaszacz wskaúnika myszki

Wykorzystanie

Wymagania systemowe

Wypeînione okna - Skalowanie

Wypeînione okna - Przesuwanie

Wysoka rozdzielczoê wskaúnika

Wzorce

Zapamietywanie czcionek

ZAPISZ \* UÛYJ \* TESTUJ \* PONIECHAJ

Zegar

Zmiana 'tytuú' Workbencha

Zmiana ikon aplikacji