

**guimake.hyper**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> guimake.hyper		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		September 19, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>guimake.hyper</b>	<b>1</b>
1.1	main	1
1.2	GuiMake`s ARexx-Port	1
1.3	Zukunft	2
1.4	Special-Codes	3
1.5	Installation von GUIMake	3
1.6	Konfigurationsfenster	3
1.7	Create Icon	5
1.8	Pass 0	5
1.9	Pass <0>	5
1.10	AUTOJUMP	5
1.11	F	5
1.12	?	5
1.13	Ok	6
1.14	Cancel	6
1.15	Add	6
1.16	Del	6
1.17	Up	6
1.18	Down	6
1.19	Load	6
1.20	Save	7
1.21	New	7
1.22	Modus	7
1.23	Executable	7
1.24	Arguments	7
1.25	Output	8
1.26	ObjectDir	8
1.27	Compiler	8
1.28	Linker	8
1.29	README	8

---

---

1.30 FailExecutable . . . . .	8
1.31 TrueExecutable . . . . .	9
1.32 Sonstige Tastatursteuerungen . . . . .	9
1.33 Über GUIMake . . . . .	9
1.34 BUILD . . . . .	10
1.35 COMPILE . . . . .	10
1.36 RUN . . . . .	10
1.37 FILE . . . . .	11
1.38 FIRST . . . . .	11
1.39 CONFIG . . . . .	11
1.40 LAST . . . . .	12
1.41 MODULES . . . . .	12
1.42 NEW . . . . .	12
1.43 NEXT . . . . .	12
1.44 NEXTE . . . . .	13
1.45 PREV . . . . .	13
1.46 PREVE . . . . .	13
1.47 QUERY . . . . .	14
1.48 QUIT . . . . .	14
1.49 SAVE . . . . .	15
1.50 SET . . . . .	15
1.51 SWITCH . . . . .	15
1.52 TOGGLE . . . . .	16
1.53 OPTIONS . . . . .	16

---

# Chapter 1

## guimake.hyper

### 1.1 main

GoldED Project Manager \$VER 1.2  
©Rico Krasowski

I N H A L T

Über GUIMake  
Installation von GUIMake  
Konfigurationsfenster  
GUIMake`s ARexx-Port  
Zukunft

### 1.2 GuiMake`s ARexx-Port

GuiMake`s ARexx-Port

PortName: GUIMAKE

Hauptfunktionen

Compilierung

FILE

BUILD

SAVE

COMPILE

CONFIG

```
RUN
MODULES
OPTIONS
QUIT
    Fehlerbehandlung          Manipulierung
NEW
SET
FIRST
QUERY
LAST
SWITCH
NEXT
TOGGLE
PREV
NEXTE
PREVE
```

## 1.3 Zukunft

Vorwort:

Mit der jetzigen Version von GUIMake bin ich noch lange nicht zufrieden. Ich strebe an dieses Programm noch für andere Compiler interessant zu machen, aber zur Zeit habe ich noch keine Testmöglichkeit diesbezüglich gefunden. Außerdem wird die Oberfläche noch verbessert werden (zu kleine ListView's etc.). Darum benachrichtigt mich bitte wenn euch irgendetwas nicht passt ! Ich bin nämlich relativ leicht zu überzeugen ;)

- Namen in den Listen werden vom Filenamen endend angezeigt nicht vom Pfadnamen beginnend  
(zb: ALT: [DH0:Programmieren/C-Sour] NEU: [<<mmieren/Sources/Test.c] )
  - Prüfen auf Änderung der HeaderFiles
  - leichtere Auswahl von Projekdateien
  - Files einzeln nach Auswahl compilierbar
-

Für sonstige Futures bin ich IMMER zu haben !!!

## 1.4 Special-Codes

Diese Codes haben zweideutige Funktionen ;)  
(ich weis ich weis ..... das wird auch noch verbessert werden)

CompilerOptions:

=====

#s - Sources

Es werden alle Sourcefiles eingefügt (\*.c|\*.a|\*.asm)

#o - Objectfiles

Hier werden die Objectfiles eingefügt, die durch die compilation entstehen. zb: aus Main.c wird Main.o

#e - Errorfile

An dieser Stelle wird der Name und Pfad des Errorfiles eingefügt, das der Compiler erzeugt sobald ein Fehler auftritt.

#x - ExeName

\_\_\_\_\_ keine Funktion \_\_\_\_\_

LinkerOptions:

=====

#s - Sources

Hier werden die Objectfiles eingefügt, die durch die compilation entstehen. zb: aus Main.c wird Main.o

#o - Objectfiles

Es werden hier die Files eingefügt die in der Liste mit der Endung (\*.o|\*.lib) enden.

#x - ExeName

Hier wird der Name für compilierte und gelinkte ausführbare Programm eingefügt.

## 1.5 Installation von GUIMake

Die Installation findet bereits im GOLDED-Installer-Script statt.

## 1.6 Konfigurationsfenster

```
# About #### More ##### ++ MENU ++ ↵
#####
```

README

FailExecutable

TrueExecutable

Pass <0>

-----  
 Create Icon

| +-----++ |

Executable

| |           | | |

Arguments

| |           | | |

Output

| |           | | |

F

ObjectDir

| |           | | |

?

Compiler

| +-----++ |

?

Linker

|

ADD  
 DEL  
 UP  
 DOWN

|

Load

Save

New

|  
 AUTOJUMP

Modus

Pass 0

|

Ok  
 Cancel

| ON/OFF   NONE/DICE/DICE-R   ON/OFF |

+-----+



---

Sonstige Tastatursteuerungen

## 1.7 Create Icon

Create Icon

Ist dieser Menueintrag aktiviert wird automatisch ein Icon zum Projektfile generiert.

## 1.8 Pass 0

Pass 0

Ist dieses Cycle-Gadget auf "ON", so wird vor der compilierung noch ein Kommando ausgeführt, welches im

Pass <0>  
-Window eingetragen ist.

(KEY 'P')

## 1.9 Pass <0>

Pass <0>

Öffnet ein Fenster in dessen Stringgadget ein Kommando eingetragen werden kann, welches vor dem Compilieren ausgeführt wird.

## 1.10 AUTOJUMP

AUTOJUMP

Ist das Checkbox-Gadget aktiviert, springt der Cursor nach einer compilierung automatisch zur 1.Zeile mit einem Fehler.

(KEY 'U')

## 1.11 F

Damit wird ein Filerequester aufgerufen !

## 1.12 ?

Öffnet ein Hilfe-Window in dem man die  
Special-Codes  
auswählen kann

---

## 1.13 Ok

Ok

Merkt sich alle Einstellungen und schließt das Fenster.  
(KEY 'RETURN')

## 1.14 Cancel

Cancel

Alle vorher getätigten Einstellungen werden nicht berücksichtigt.  
(KEY 'ESC')

## 1.15 Add

Add

Es wird ein Multiselect-Filerequester aufgerufen. Die angewählten Files werden sofern sie noch nicht vorhanden sind in das ListView-Gadget übernommen. (KEY: 'A')

## 1.16 Del

Del

Der angewählte Eintrag wird aus der Liste gelöscht.  
(KEY: 'D')

## 1.17 Up

Up

Der angewählte Eintrag wird eine Zeile nach oben geschoben.

## 1.18 Down

Down

Der angewählte Eintrag wird eine Zeile nach unten geschoben.

## 1.19 Load

Load

Es wird ein Filerequester geöffnet, indem man ein Projekt-File auswählen kann, welches anschließen geladen wird.  
(KEY: 'L')

---

## 1.20 Save

Save

Es wird ein Filerequester geöffnet. Die Einstellungen werden unter dem angegebenen Namen gespeichert.

(KEY: 'S')

## 1.21 New

New

Die Einstellungen werden gelöscht:

Einfacher Klick auf "NEW": Die Liste, Exename und Exeargs werden gelöscht.

Doppelter Klick: Alles wird gelöscht. Im Output-Gadget wird der CON:-String vom GoldED eingetragen und im Compiler/Linker gegebenenfalls die Compilerspezifischen Argumente.

(KEY: 'N')

## 1.22 Modus

Modus

Es stehen 3 Modes zur Verfügung :

NONE: Einstellung für einen Compiler der noch nicht im CycleGadget existiert

DICE: Einstellung für die unregistrierte - also Net-Version - vom DICE

DICE2: Einstellung für den registrierten DICE

(KEY: 'M')

## 1.23 Executable

Executable

Name und Pfad des Programmes compilierten Programmes.

z.B.: 'T:Test'

(KEY: 'E')

## 1.24 Arguments

Arguments

Argumente die bei dem Start des Programmes mit angegeben werden sollen.

Z.B.: 'SCREEN TERM'

(KEY: 'R')

---

## 1.25 Output

Output

Ausgabegerät in dem alle vom Compiler und 'GUIMake' ausgegebenen Meldungen ausgegeben werden sollen.

(KEY: 'O')

## 1.26 ObjectDir

ObjectDir

Directory worin alle zwischenzeitlich erzeugten ObjektDateien gelagert werden sollen. (KEY: 'J')

## 1.27 Compiler

Compiler

Aufruf des Compilers mit Angabe der Platzhalter (  
Special-Codes  
).

(KEY: 'C')

## 1.28 Linker

Linker

Aufruf des Linkers mit Angabe der Platzhalter (  
Special-Codes  
).

(KEY: 'I')

## 1.29 README

README --- Information zum Programm

## 1.30 FailExecutable

FailExecutable

Kommando welches bei fehlerhafter compilation aufgerufen werden soll (z.B.: Sampleplayer, ARexx-Script usw ...).

---

### 1.31 TrueExecutable

TrueExecutable

Kommando welches bei ordnungsgemäßer compilierung aufgerufen werden soll.

### 1.32 Sonstige Tastatursteuerungen

Sonstige Tastatursteuerungen

CURSOR UP - wählt einen Eintrag über den aktuellen an  
 CURSOR DOWN - wählt einen Eintrag unter den aktuellen an

ESC - schließt Fenster und 'vergisst alle Änderungen'  
 RETURN - schließt Fenster  
 SPACE - läd angewählten Eintrag in den GoldED (nur im KonfigWnd)

Info: Die Positionen aller Fenster werden bei verlassen von GUIMake gespeichert und bei Start wieder hergestellt !

### 1.33 Über GUIMake

>>>> GUIMake ist Freeware. <<<<<

Dietmar Eilert darf dieses Programm mit dem GoldED vertreiben.  
 Ich erhebe keinerlei Ansprüche an Anteile zb.: der Sharewaregebühr etc.  
 Die Benutzeroberfläche wurde mit der GadToolsBoxV2.0b von Jan van den Baard  
 und der ARexx-Port mit der ARexxBoxV1.12 von Michael Balzer erzeugt.  
 Vielen Dank für diese wirklich tollen Programmier-Werkzeuge !

Dank gilt auch Dietmar Eilert für seinen wirklich tollen GoldED !!!  
 Auch danken möchte ich Olaf Bartel für das Mammut-Werk 'TERM' !!  
 (Ohhhh ich hab ja noch gar kein Geschenk geschickt (Schäm..))  
 Dank auch an C= für das tolle OS2.x/OS3.x !

Warum GUIMake entstand ...

Bevor der GoldED rauskam programmierte ich mit dem TDS. Mich störten aber nach anfänglicher Begeisterung diese Requester die nach der Compilierung usw erschienen. Ich wollte mich schon dran machen einen Projekt-Manager für den Amok-ED zu schein (ähnl.DME). Dann saugte ich mir den GoldED und war sofort begeistert (bis auf die Blockmarkierung ;) ). (Ich habe mich aber inzwischen an die Markierungsart gewöhnt ... und ausserdem gibts ja noch PowerSnap).

Über den Autor ...

Ich bin seit 1975 erst 18 Jahre auf der Erde. Ich hatte als FirstComp einen ATARI 800 XL, mit dem ich nur programmierte.  
 Dann natürlich einen C64, mit dem ich 1. Erfahrungen mit Assembler sammelte (man war das damals umständlich). Und wie die logische Schlußfolgerung daraus ist, habe ich jetzt einen Amiga und zwar von der

Gattung 500 ;) . Ich habe mir noch eine 60`Platte einen 30`er TurboWarp-Antrieb mit 4MB Lagerraum angeschafft. Dazu noch nen 1496`er TKR MessageBeamer. Die Gehörgang-schädigende Dampfpresse möchte ich auch noch erwähnt haben. Anfangs habe ich gleich in Assembler programmiert. Das wurde mir dann aber zu umständlich und ich stieg im April`93 auf `C` um. Ich bin gerade in der Ausbildung als Strippenzieher tätig (Elektroinstallateur). Ich bin ein hoffnungsloser Fall was Computer angeht (ich komme einfach nicht davon los). Spielen tue ich seltenerweise - und wenn dann gerne Flugzeug/Raumschiff Simulationen. Außerdem bin ich noch ein StarTrek Fan. So ich würd meinen das reicht fürs erste ....

ADRESSE:

-----

Rico Krasowski  
 Brückenhofstraße 62                      Z-NETZ: RICO@HEAVEN.ZER  
 34132 Kassel  
 Tel: 0561-408737

## 1.34 BUILD

BUILD

Beschreibung des ARexx-Kommandos  
 Kommandoname: BUILD

Option	Beschreibung
(keine Option)	Compiliert und Linkt alle Files und Objects unter Beachtung der letzten Änderung
ALL/S	Compiliert und Linkt alles Files und Objects

## 1.35 COMPILE

COMPILE

Beschreibung des ARexx-Kommandos  
 Kommandoname: COMPILE

Option	Beschreibung
(keine Option)	Compiliert alle Files

## 1.36 RUN

---

RUN

Beschreibung des ARexx-Kommandos  
Kommandoname: RUN

Option	Beschreibung
--------	--------------

-----  
(keine Option) startet kompiliertes Programm mit den Argumenten

## 1.37 FILE

FILE

Beschreibung des ARexx-Kommandos  
Kommandoname: FILE

Option	Beschreibung
--------	--------------

-----  
NAME läd angegebenes ProjectFile

## 1.38 FIRST

FIRST

Beschreibung des ARexx-Kommandos  
Kommandoname: FIRST

Option	Beschreibung
--------	--------------

-----  
(keine Option) springt zur 1.Zeile in der ein Fehler aufgetreten ist

## 1.39 CONFIG

CONFIG

Beschreibung des ARexx-Kommandos  
Kommandoname: KONFIG

Option	Beschreibung
--------	--------------

-----  
(keine Option) Öffnet das Konfigurationsfenster

---

## 1.40 LAST

LAST

Beschreibung des ARexx-Kommandos

Kommandoname: LAST

Option	Beschreibung
--------	--------------

-----  
(keine Option) Springt zur letzten Zeile in der ein Fehler aufgetreten ist

## 1.41 MODULES

MODULES

Beschreibung des ARexx-Kommandos

Kommandoname: MODULES

Option	Beschreibung
--------	--------------

-----  
(keine Option) Öffnet Modulesfenster zur Auswahl der einzelnen Module

## 1.42 NEW

NEW

Beschreibung des ARexx-Kommandos

Kommandoname: NEW

Option	Beschreibung
--------	--------------

-----  
(keine Option) Lädt die vom Compiler erzeugte Fehlerdatei zur Aktualisierung

## 1.43 NEXT

NEXT

Beschreibung des ARexx-Kommandos

Kommandoname: NEXT

Option	Beschreibung
--------	--------------

-----

---



(keine Option) springt zur nächsten Zeile in der ein Warning/Error aufgetreten ist

## 1.44 NEXTE

NEXTE

Beschreibung des ARexx-Kommandos  
Kommandoname: NEXTE

Option	Beschreibung
--------	--------------

(keine Option)	springt zur nächsten Zeile in der ein Error aufgetreten ist
----------------	---

## 1.45 PREV

PREV

Beschreibung des ARexx-Kommandos  
Kommandoname: PREV

Option	Beschreibung
--------	--------------

(keine Option)	springt zur vorhergehenden Zeile in der ein Warning/Error aufgetreten ist
----------------	---

## 1.46 PREVE

PREVE

Beschreibung des ARexx-Kommandos  
Kommandoname: PREVE

Option	Beschreibung
--------	--------------

(keine Option)	springt zur vorhergehenden Zeile in der ein Error aufgetreten ist
----------------	---

## 1.47 QUERY

QUERY

Beschreibung des ARexx-Kommandos

Kommandoname: QUERY

Option	Beschreibung
EXENAME/S	Name des endgültigen kompiliert und gelinkten Programmes
EXEARG/S	Argumente für den Aufruf des fertigen Programmes
OUTPUT/S	Ausgabegerät für die Anzeige der Compilerausgabe (zb.: CON:.,SPEAK:.,s:shit)
OBJECTDIR/S	Directory worin die kompilierten Sources gelagert werden sollen
COMPILEROPT/S	Optionen für den Compileraufruf
LINKEROPT/S	Optionen für den Linkeraufruf
ERRORTYPE/S	Typeneinstellung der Fehlerdatei
WARNINGS/S	Warnings ignorieren oder nicht
SOURCES/S	(PTR) der Liste der SourcesFiles (struct List *)
TRUEEXE/S	Programm welches bei einer erfolgreichen compilation ausgeführt wird
FAILEXE/S	Programm welches bei einer fehlerhaften compilation ausgeführt wird
PRJNAME/S	Pfad/Name des ProjectFiles
COMPILER/S	Compilername
AUTOJUMP/S	AutoJump aktiviert ?
PASS_0/S	Pass <0> aktiviert ?

Beispiele:

```
QUERY OUTPUT
say results
>CON:0/0/640/200/Test/SCREEN GOLDED.1
```

```
QUERY PASS_0
say results
>0
```

## 1.48 QUIT

QUIT

Beschreibung des ARexx-Kommandos

Kommandoname: QUIT

Option	Beschreibung
(keine Option)	Beendet dieses Prg

## 1.49 SAVE

SAVE

Beschreibung des ARexx-Kommandos  
 Kommandoname: SAVE

Option	Beschreibung
NAME	speichert Project unter dem angegebenen Namen

## 1.50 SET

SET

Beschreibung des ARexx-Kommandos  
 Kommandoname: SET

Option	Beschreibung
EXENAME/S	Name des endgültigen kompiliert und gelinkten Programmes
EXEARG/S	Argumente für den Aufruf des fertigen Programmes
OUTPUT/S	Ausgabegerät für die Anzeige der Compilerausgabe (zb.: CON:,SPEAK:,s:shit)
OBJECTDIR/S	Directory worin die kompilierten Sources gelagert werden sollen
COMPILEROPT/S	Optionen für den Compileraufruf
LINKEROPT/S	Optionen für den Linkeraufruf
SOURCES/S	(PTR) der Liste der SourcesFiles (struct List *)
TRUEEXE/S	Programm welches bei einer erfolgreichen compilation ausgeführt wird
FAILEXE/S	Programm welches bei einer fehlerhaften compilation ausgeführt wird
PRJNAME/S	Pfad/Name des ProjectFiles
COMPILER/S	Compilername
AUTOJUMP/S	AutoJump aktivieren (ON/OFF)
PASS_0/S	Pass <0> zulassen (ON/OFF)

Beispiele:

```
SET OBJECTDIR "T:"
SET AUTOJUMP ON
SET COMPILER 2
```

## 1.51 SWITCH

SWITCH

Beschreibung des ARexx-Kommandos  
Kommandoname: SWITCH

Option	Beschreibung
--------	--------------

---

(keine Option)	aktualisiert das GED PRJ-Sourcefile-Requester
----------------	---

## 1.52 TOGGLE

TOGGLE

Beschreibung des ARexx-Kommandos  
Kommandoname: TOGGLE

Option	Beschreibung
--------	--------------

---

SWITCHING/S	schaltet automatische Listenübergabe an GED`s PRJ-Sourcefilerquester an/aus
-------------	--

## 1.53 OPTIONS

OPTIONS

Beschreibung des ARexx-Kommandos  
Kommandoname: OPTIONS

Option	Beschreibung
--------	--------------

---

(keine Option)	Öffnet ein Optionsrequester für den DICE-Compiler
----------------	---

---