

Deutsch/FileX

COLLABORATORS

	TITLE : Deutsch/FileX		
ACTION	NAME	DATE	SIGNATURE
WRITTEN BY		July 26, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Deutsch/FileX	1
1.1	Deutsch/FileX.guide	1
1.2	FileX.guide/Was ist FileX?	1
1.3	FileX.guide/Starten von FileX	2
1.4	FileX.guide/Die Menus	3
1.5	FileX.guide/Die ARexxschnittstelle	11
1.6	FileX.guide/ToDo	12
1.7	FileX.guide/Zu beachten	12
1.8	FileX.guide/Danksagungen	12
1.9	FileX.guide/Nutzungsbedingungen	13
1.10	FileX.guide/Vertrieb	13
1.11	FileX.guide/Lokalisierung	15
1.12	FileX.guide/Kontaktadresse	15
1.13	FileX.guide/Geschichte	15

Chapter 1

Deutsch/FileX

1.1 Deutsch/FileX.guide

\$VER: FileXDokumentation 2.0 (2.5.94)

FileX - Ein Binäreditor

© Copyright 1993-1994 bei Klaas Hermanns

Shareware, alle Rechte vorbehalten.

Was ist FileX?
Starten von FileX
Die Menus
Die ARexxschnittstelle
Todo
Zu beachten
Danksagungen
Nutzungsbedingungen
Vertrieb
Lokalisierung
Kontaktadresse
Geschichte

1.2 FileX.guide/Was ist FileX?

Was ist FileX?

FileX ist ein sogenannter Binäreditor und bietet folgende Features:

- Mehrere Files können in mehreren Edierfenster und/oder Edieransichten gleichzeitig bearbeitet werden.
- Die Edierfenster können auf jedem öffentlichen Bildschirm

geöffnet werden und lassen sich beliebig in der Größe verändern.

- Taschenrechner
- Clipboardkonverter
- Fontsensitiv
- Localeunterstützung ab OS 2.1 (Deutsch, Englisch, Finnisch, Französisch, Swedisch (Niederländisch, Norwegisch (noch nicht dabei)))
- Undo und Redo (nur durch vorhandenen Speicher begrenzt)
- Suchen und Ersetzen
- Umfangreiche Blockfunktionen
- ARexxschnittstelle mit 77 Befehlen und asynchroner Kommandoshell
- Drucken als Hexdump
- 'Grab memory' zum Anzeigen und Verändern des Speichers
- AppWindow. Falls FileX auf der Workbench läuft, können Icons in die Edierfenster gezogen werden, wodurch die zugehörige Datei automatisch geladen wird.
- Iconify
- Wird weiterentwickelt

1.3 FileX.guide/Starten von FileX

Starten von FileX

Workbench-Start

=====

Beim Start von der Workbench werden folgende Tooltypes abgefragt:

COMMANDS

Name einer Datei, die die ARexxkommandoeinstellungen beinhaltet. Falls diese Tooltype nicht angegeben wird, wird als erstes versucht die Datei 'FileXARexxCommands.prefs' aus dem aktuellen Verzeichnis zu laden. Falls dies scheitert, wird versucht 'ENVARC:FileX/FileXARexxCommands.prefs' zu öffnen. Falls dies ebenfalls scheitert, bleiben die ARexxkommandos ungesetzt.

FILE

Datei, die beim Start eingeladen werden soll.

KEY

Name des Keyfiles. Falls hier kein Name angegeben wird, wird das Keyfile unter dem Namen "FileX.Key" im Programm-, im "l:"- und im "s:"-Verzeichnis gesucht.

LANGUAGE

Gibt die Sprache an, die FileX verwenden soll. Falls nicht angegeben, wird die in den Preferences eingestellte Sprache verwendet.

PORTNAME

Name des ARexxports von FileX. Sollte unter diesem Namen bereits ein Port existieren, wird an den Namen eine Zahl angehängen und diese solange erhöht bis ein noch nicht existierender Portname gefunden wurde ('NAME' -> 'NAME.1' -> 'NAME.2'). Standardname: 'FILEX'.

PUBSCREEN

Name eines öffentlichen Bildschirms, auf dem FileX geöffnet werden soll. Wird dieses Tooltype nicht angegeben wird FileX auf dem standard öffentlichen Bildschirm geöffnet.

SETTINGS

Name einer Einstellungsdatei, die beim Start geladen werden soll. Falls keine Einstellungsdatei angegeben wird, wird als erstes versucht die Datei 'FileX.prefs' aus dem aktuellen Verzeichnis zu laden. Falls dies scheitert, wird versucht 'ENVARC:FileX/FileX.prefs' zu öffnen. Falls dies ebenfalls scheitert, werden die eingebauten Einstellungen gebraucht.

STARTUP

Name eines ARexxscript, das bei Start ausgeführt werden soll.

CLI-Start

=====

Folgende Argumente werden abgefragt:

COMMANDS/K

KEY/K

LANGUAGE/K

PORTNAME/K

PUBSCREEN/K

SETTINGS/K

STARTUP/K

Entsprechen den Workbenchtooltypes.

SYNC/S

Veranlaßt FileX sich nicht von der Shell abzukoppeln.

1.4 FileX.guide/Die Menus

Die Menus

Die hier aufgelisteten Menunamen entsprechen den eingebauten

englischen Menunamen. In Klammern dahinter ist die deutsche Übersetzung angegeben, wie sie in der deutschen Katalogdatei zu finden ist.

Project (Projekt)
=====

New... (Neu...)
Löscht die aktuelle Datei aus dem Speicher.

Open... (Öffnen...)
Öffnet eine neue Datei in der aktuellen Ansicht.

Open previous loaded... (Öffne zuletzt geladene...)
Öffnet einen Requester, der die Namen aller Dateien anzeigt, die seit dem Start geladen wurden. Durch Anwählen eines Eintrages wird die zugehörige Datei erneut eingeladen.

Save (Speichern)
Speichert die aktuelle Datei unter ihrem aktuellen Namen. Falls noch kein Name existiert, öffnet sich ein Filerequester.

Save as... (Speichern als...)
Speichert die aktuelle Datei unter einem neuen Namen ab.

View (Ansicht)
New (Neue)
Falls noch genug Platz im Fenster ist, wird eine neue Ansicht erstellt. Dazu wird der Bereich der aktuellen Ansicht in zwei Bereiche aufgeteilt.

Split (Aufspalten)
Falls noch genug Platz im Fenster ist, wird die aktuelle Ansicht in zwei Ansichten aufgeteilt.

Next (Nächste)
Die nächste Ansicht wird aktiviert.

Previous (Vorherige)
Die vorherige Ansicht wird aktiviert.

Expand (Ausdehnen)
Die aktuelle Ansicht wird auf die maximal mögliche Größe gebracht. Alle anderen Ansichten sind nur noch eine Zeile hoch.

Grow (Vergrößern)
Falls es möglich ist, wird die aktuelle Ansicht, um eine Zeile vergrößert.

Shrink (Verkleinern)
Falls es möglich ist, wird die aktuelle Ansicht, um eine Zeile verkleinert.

Save and close (Speichern und schließen)
Die Datei der aktuellen Ansicht wird abgespeichert und die aktuelle Ansicht geschlossen. Falls keine weiteren Ansichten

oder Edierfenster vorhanden sind, wird FileX beendet.

Close... (Schließen...)

Die aktuelle Ansicht wird geschlossen. Falls es die letzte Ansicht einer Datei ist, kommt eine Sicherheitsabfrage. Falls es die letzte Ansicht war, wird FileX beendet.

Window (Fenster)

New (Neues)

Ein neues Fenster zum Edieren von Dateien wird geöffnet.

Split to (Aufspalten in)

Es öffnet sich ein neues Edierfenster mit einer Ansicht, in der die gleiche Datei wie die in der aktuelle Ansicht ediert werden kann.

Next (Nächstes)

Das nächste Edierfenster von FileX wird aktiviert.

Previous (Vorheriges)

Das vorherige Edierfenster von FileX wird aktiviert.

Close (Schließen)

Das Edierfenster wird geschlossen. Falls Änderungen an einer Datei gemacht worden sind, die verloren gehen würden, kommt vorher eine Sicherheitsabfrage.

Grab memory (Speicher edieren)

Öffnet den 'Grab memory'-Requester. Hiermit ist es möglich den Speicher anzuzeigen und zu verändern. In den beiden Gadgets können Start- und Endadresse eines Speicherbereiches angegeben werden. Ein Klick auf 'Ok' zeigt den Speicherbereich in der aktuellen Ansicht an. Dieser kann wie eine normale Datei bearbeitet werden.

Print (Drucken)

Druckt die gesamte aktuelle Datei als Hexdump aus.

Iconify (Verbergen)

Versetzt FileX in den Iconifymodus. Alle Fenster werden geschlossen und ein Icon auf der Workbench erstellt. Durch Doppelklicken oder durch Ziehen eines anderen Icons auf das FileX Icon wird das Programm wieder aktiviert.

About... (Über...)

Gibt mehr oder weniger wichtige Informationen aus.

Quit... (Beenden...)

Beendet das Programm.

Edit (Edit)

=====

Mark block (Block markieren)

Schaltet die Blockmarkierung an/aus.

Cut (Ausschneiden)

Schneidet den aktuell markierten Block aus der Datei aus und setzt ihn in den Blockspeicher.

Copy (Kopieren)

Kopiert den aktuell markierten Block in den Blockspeicher.

Fill (Füllen)

Füllt den aktuell markierten Block. Der 'Fill'-Requester zur Eingabe eines Füllmusters erscheint.

Paste (Einfügen)

Überschreibt die Datei ab der aktuellen Cursorposition mit dem Block aus dem Blockspeicher. Ist der Block länger als der Platz zwischen aktueller Cursorposition und Dateiende erscheint ein Requester, der fragt, ob trotzdem der Anfang des Blockes kopiert werden soll.

Insert (Einsetzen)

Fügt an der aktuellen Cursorposition den Block aus dem Blockspeicher ein. Die Datei wird also verlängert.

Append (Anhängen)

Hängt den Block aus dem Blockspeicher an die Datei an.

Print (Drucken)

Druckt den Block aus dem Blockspeicher als Hexdump aus.

Load block... (Block laden...)

Lädt einen Block in den Blockspeicher.

Save block... (Block speichern...)

Speichert den Block aus dem Blockspeicher in einer Datei.

Undo

Führt einmal Undo aus. Die letzte Änderung wird wieder rückgängig gemacht.

Redo

Führt einmal Redo aus. Die letzte Zurücknahme einer Änderung wird rückgängig gemacht.

Switch (Wechsel)

Schaltet zwischen dem Editieren im Ascii- und im Hex-Bereich um.

Search and replace (Suchen und ersetzen)

=====

Search... (Suchen...)

Öffnet den 'Search'-Requester zum Suchen einer Zeichenkette oder Hexzahlenfolge. Im Requester sind zwei Stringgadgets vorhanden, um den Suchbegriff und den Ersatzbegriff einzugeben. Über vier Schalter lassen sich verschiedene Optionen bzw. Suchmodi einstellen:

Casesensitiv (Groß = Klein)

Falls gesetzt, wird bei der Textsuche zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden.

Wildcards (Muster)

Falls gesetzt, kann das Fragezeichen('?.') als Platzhalter gebraucht werden(nur bei Textsuche).

Stringsearch (Textsuche)

Falls der Schalter gesetzt ist, wird nach einem Text gesucht. Im anderen Fall wird der Inhalt der Stringgadgets als Hexzahlenfolge aufgefaßt und danach gesucht. Erlaubte Zeichen sind dabei 'A'-'F', Zahlen und das Leerzeichen. Beispiel: '46494c4558 0A'.

Replace (Ersetzen)

Falls dieser Schalter gesetzt ist, ist der Suchen- und Ersetzen- Modus aktiv. Wird die Zeichenkette bzw. die Hexzahlenfolge gefunden, erscheint ein Requester der fragt, ob man den Suchbegriff durch den Ersatzbegriff ersetzen will.

Durch die Gadgets Next(Nächstes) bzw. Previous(Vorheriges) wird der Suchvorgang gestartet.

Search and replace.. (Suchen und ersetzen...)

Öffnet den 'Search'-Requester zum Suchen und Ersetzen einer Zeichenkette oder einer Hexzahlenfolge.

Search(and replace) next (Nächstes suchen(und ersetzen))

Wiederholt die letzte Suchen(und Ersetzen)-Aktion zum Ende der Datei hin.

Search(and replace) previous (Vorheriges suchen(und ersetzen))

Wiederholt die letzte Suchen(und Ersetzen)-Aktion zum Anfang der Datei hin.

Settings

=====

Adjust Windowsize (Windowgröße anpassen)

Das Fenster wird ggf. so verkleinert, daß es keine Zwischenräume mehr zwischen den Darstellungsboxen und dem Fensterrahmen gibt. Falls mehrere Ansichten im Fenster vorhanden sind, kann es durch unterschiedliche Einstellungen dieser passieren, daß trotzdem noch ein freier Bereich übrigbleibt.

Display (Darstellen)

Einstellung mit welcher Übersetzungstabelle die Ascii-Zeichen im Ascii-Bereich angezeigt werden:

Characters (Buchstaben)

Nur Buchstaben anzeigen. Rest Leerzeichen.

Ascii (\$20-\$7F) (Ascii (\$20-\$7F))

Nur hexdezimal 20 bis 7f anzeigen.

All (Alles)

Alle Zeichen mit ihren entsprechenden ASCII-Zeichen anzeigen.

User defined (Benutzer definiert)

Die frei bestimmbare Umwandlungstabelle zur Anzeige
gebrauchen.

Load... (Laden...)

Laden der frei bestimmbaren Umwandlungstabelle. Hierbei
handelte es sich um eine 256 Bytes lange Datei, die jedem
Byte ein Ascii-Zeichen zuordnet, d.h. das erste Bytes der
Datei bestimmt die Nummer des Ascii-Zeichens, das das Byte 00
in der Ascii-Anzeige bekommt. Das zweite Byte bestimmt den
Ascii-Wert des Wertes 01 usw.

Font... (Zeichensatz...)

Öffnet einen Fontrequester zur Auswahl des zu gebrauchenden
Fonts. Dieser Font wird im aktuellen Edierfenster als neuer Font
gesetzt. Jedes neue Edierfenster bekommt auch diesen Font. Andere
schon offene Edierfenster behalten ihren alten Font.

Screen (Bildschirm)

Einstellung des Screens, auf dem FileX geöffnet werden soll:

Default public (Standard öffentlicher Bildschirm)

Der standard öffentliche Bildschirm.

Workbench (Workbench)

Der Workbenchbildschirm.

Public... (öffentlicher Bildschirm...)

Ein öffentlicher Bildschirm. Ein Requester zur Auswahl von
diesem erscheint.

Own public... (Eigener...)

Ein eigener öffentlicher Bildschirm von FileX. Ein
Requester zur Auswahl des Screenmodus erscheint. Falls weder
OS 2.1 noch Regtoolslibrary vorhanden, muß leider auf diese
Funktion verzichtet werden.

Palette... (Farben...)

Öffnet einen Palettenrequester zur Einstellung der Farben.
Benötigt die Regtoolslibrary! Die eingestellten Farbwerte werden
nur gespeichert, wenn man sich auf einem eigenen Screen befindet.

Miscellaneous... (Verschiedenes...)

Öffnet den 'Miscellaneous'-Requester zur Einstellung
verschiedener anderer Sachen:

Altjump (Altsprung)

Anzahl Zeilen, um die sich der Cursor bei
Alt-Cursorhoch/runter bewegen soll.

Scroll border (Scrollrand)

Abstand zum oberen/unteren Rand, ab dem die Anzeige gescrollt
werden soll.

Max undo level (Maximale Undoanzahl)

Maximale Anzahl der Undoschritte.

Max undo mem (Maximaler Undospeicher)

Maximaler Speicher, der für Undo/Redo gebraucht werden soll.

Clipboard unit (Clipboardunit)

Clipboardunit, die für den Blockspeicher benutzt werden soll.

Program priority (Programmpriorität)

Priorität des Programms. Sinnvoll sind meistens nur Werte im Bereich von -20 bis 20.

Use asl.library (asl.library gebrauchen)

Falls gesetzt, wird die Asllibrary für die File- und den Fontrequester gebraucht. Alle Informationrequester werden mittels der Intuitionlibrary erstellt. Normalerweise wird die Reqtoolslibrary für alle Requester verwendet.

Overwrite (Überschreiben)

Falls gesetzt, erscheint kein Requester, falls eine schon vorhandene Datei überschrieben werden soll.

Command shell window (Kommandoshellfenster)

Einstellung für das Kommandoshellfenster.

Command window (Kommandofenster)

Einstellung für das Fenster, das bei der Ausführung von ARexxscripten gebraucht werden soll.

Display (Anzeige)

Bestimmt, ob die Daten sowohl in hexadezimaler Form und in Ascii oder nur in einem von beiden dargestellt werden sollen.

Spaces (Lücken)

Bestimmt, nach wieviel Bytes bei der hexadezimalen Darstellung jeweils ein Leerzeichen eingefügt wird. Nach einem Langwort (4 Bytes), nach einem Wort (2 Bytes), nach einem Byte oder gar keine.

Load settings... (Einstellungen laden...)

Lädt eine Einstellungsdatei ein. Als Standardeinstellung wird beim Start von FileX versucht, die Einstellungen aus den Dateien "FileX.prefs" und "ENVARC:FileX/FileX.prefs" zu laden.

Save settings (Einstellungen speichern)

Speichert die aktuellen Einstellungen unter dem aktuellen Namen ab.

Save settings as... (Einstellungen speichern als...)

Speichert die aktuellen Einstellungen unter einem neuen Namen ab.

Move (Bewegen)

=====

Jump to byte... (Springe zu Byte...)

Setzt den Cursor an eine bestimmte Stelle in der aktuellen Datei.

Mark location... (Position merken...)

Setzt an der aktuellen Cursorposition eine Marke. Durch einen Requester wird abgefragt, unter welcher Nummer die Marke gemerkt werden soll (1-10). Jede Datei hat 10 ihr zugehörige Marken.

Jump to mark... (Springe zu Position)

Setzt den Cursor an eine vorher gemerkte Stelle. Durch einen Requester muß die Nummer(1-10) ausgewählt werden.

ARexx (ARexx)

=====

Command shell... (Kommandoshell...)

Öffnet eine Kommandoshell. Hier können auf einfache Weise ARexxbefehle an FileX geschickt werden. Die Ergebnisse werden direkt ausgegeben. Gleichzeitig kann mit FileX weitergearbeitet werden.

Execute command... (Kommando ausführen...)

Führt ein ARexxscript aus. Ein Filerequester zur Auswahl des Namens wird geöffnet.

Assign command... (Kommando zuweisen...)

Belegt einen der folgenden 10 Menupunkte mit einem ARexxscript. Ein Filerequester zur Auswahl des Namens und ein Requester zur Auswahl der Position(0-9) erscheinen.

Empty command #x (Leeres Kommando #x)

10 Menupunkte, die mit ARexxscripts belegt werden können, um schnell oft benutzte Scripts zu starten.

Load commands... (Kommandos laden...)

Lädt eine Belegung der zehn ARexxscriptmenupunkte. Als Standardeinstellung wird beim Start von FileX versucht, die Menupunkte aus den Dateien "FileXARexxCommands.prefs" und "ENVARC:FileX/FileXARexxCommands.prefs" zu laden.

Save commands (Kommandos speichern)

Speichert diese unter dem aktuellen Namen.

Save commands as... (Kommandos speichern als...)

Speichert diese unter einem neuen Namen.

Misc (Tools)

=====

Open Calculator... (Öffne Taschenrechner...)

Öffnet einen kleinen Taschenrechner, der sich fast genauso wie ein normaler Taschenrechner verhält. Über das Cyclegadget oder die Cursorhoch/runtertasten läßt sich die Zahlenform in hexadezimal, dezimal, octal und binär einstellen. Die Gadgets '>' und '<' dienen dazu den aktuellen Wert ins Clipboard zu schreiben('<') bzw. eine sich im Clipboard befindende Zahl in den Taschenrechner einzufügen. Das Plus/Minus(\pm)-Gadget bzw. die Punktaste ändern das Vorzeichen des Wertes. Die Backspace-Taste löscht die letzte eingegebene Ziffer, die DEL-Taste die gesamte Eingabe. Über die Leertaste kann das aktuelle Edierfenster wieder aktiviert werden.

Anmerkung: Falls jemand eine ON oder AC Taste vermißt, sollte er das Gleichzeichen benutzen, da dies die gleiche Funktion hat mit

dem kleinen Unterschied, daß die Anzeige nicht gelöscht wird.

Open clipboard converter... (Öffne Clipboardkonverter...)

Der Clipboardkonverter ist ein mächtiges, aber trotzdem einfach zu bedienendes Werkzeug. Es dient dazu Zahlen in Bytefolgen und umgekehrt zu wandeln.

Mit dem oberen Cyclegadget kann man einstellen, als was der aktuelle Clipboardinhalt aufgefaßt werden soll. Im Anzeigefeld rechts daneben wird der Inhalt angezeigt. Zur Auswahl stehen 'Bin' für eine Binärzahl, 'Dez' für eine Dezimalzahl, 'Hex' für eine Folge von Hexwerten, 'Oct' für eine Octalzahl, 'Roh' für den reinen, d.h. nicht interpretierten, Wert und 'Text' für einen Text. Der einzige Unterschied zwischen 'Roh' und 'Text' liegt in der Anzeige. Bei 'Roh' wird der Inhalt als Hexzahlenfolge, bei 'Text' als Text dargestellt.

Das untere Cyclegadget bestimmt, in was der aktuelle Clipboardinhalt gewandelt werden soll. Das Anzeigefeld rechts daneben, zeigt schon das Ergebnis an, das eine Wandlung erzeugen würde. Durch einen Druck auf Convert (Konvertieren) wird der Inhalt gewandelt.

Über die Cursortasten lassen sich die Cyclegadgets umstellen, über die Return Taste die Konvertierung durchführen.

Wie wär's mit einem Anwendungsbeispiel:

Im Clipboard befindet sich die Zeichenkette "6265 7374". Ein Einfügen des Clipboardinhaltes in der Shell würde den Text "6265 7374" sichtbar machen. Ein Einfügen bei FileX würde auf der rechten Seite im ASCII-Bereich ebenfalls den Text "6265 7374" sichtbar. Wenn man nun aber diese Bytefolge auf der linken Seite eingefügt haben will, kann man den Clipboardkonverter dazu benutzen. Man stellt als Clipboardinhalt 'Hex' und als Ziel 'Roh' ein und drückt dann auf Convert (Konvertieren). Daß der Inhalt konvertiert wurde erkennt man sofort daran, daß in der oberen Anzeige "Nicht gültig!" steht, da sich im Clipboard ja jetzt keine Hexzahlenfolge mehr befindet. Ein Einfügen bei FileX läßt den Wert "62657374" auf der linken Seite erscheinen.

1.5 FileX.guide/Die ARexxschnittstelle

Die ARexxschnittstelle

FileX verfügt über eine ARexxschnittstelle mit 77 Befehlen. Die Dokumentation zu diesen ist in der Datei 'FileXARexx.dok' bzw. 'FileXARexx.guide' zu finden. Beispielpprogramme sind im Verzeichnis "rex" zu finden.

1.6 FileX.guide/ToDo

Schon geplant für die nächste Version:

- Onlinehilfen
- XPK-Unterstützung
- Edit on device

1.7 FileX.guide/Zu beachten

Zu beachten:

Für die Filerequester, den Fontrequester, den Screemoderequester, den Palettenrequester und die normalen Requester wird ggf. die Reqtoolslibrary gebraucht. Diese ist Copyright © bei Nico François.

Das Programm ARexxBox von Michael Balzer wurde zur Erzeugung des Grundstocks der ARexxschnittstelle gebraucht.

1.8 FileX.guide/Danksagungen

Mein Dank gilt

Thomas Hornik, Thomas Hertz und Jörg Groenewald
für das Betatesting

Benjamin Schörner und Robert Gorthmanns
Die es irgendwie geschafft haben, die Anleitung ins Englische zu
übersetzten, obwohl sie dafür eigentlich keine Zeit hatten.

Reinhard Geisler
für die COCUNI(02832/80861, die beste Box am Niederrhein)!

Michael Balzer
für seine ARexxBox.

Nico François
für die Reqtoolslibrary.

SAS
für ihr hervorragendes C-Entwicklungssystem.

1.9 FileX.guide/Nutzungsbedingungen

Nutzungsbedingungen

Das Copyright auf FileX verbleibt in jedem Fall beim Autor!

FileX ist *NICHT* Public Domain! FileX ist Shareware. Wenn man das Programm länger als über einen Zeitraum von zwei Wochen gebraucht, muß man sich bei mir registrieren lassen. Für 20 DM oder 15 US Dollar erhält man eine sogenannte Schlüsseldatei(Keyfile), die erst alle Funktionen von FileX freigibt und auch den Nervrequester beim Start unterbindet. Diese registrierte Version darf ohne besondere Genehmigung vom Autor nur von der Person gebraucht werden, auf die sie registriert ist.

Zur Registrierung bitte ich das Formular aus der Datei 'FileX.reg' zu gebrauchen. Entweder mittels normaler Post oder EMail an mich schicken. EMail ist nur möglich, falls das Geld an mich überwiesen wird.

1.10 FileX.guide/Vertrieb

Vertrieb

Die Verbreitung der Schlüsseldatei ist ausdrücklich untersagt.

Die unregistrierte Version darf nur zusammen mit den folgenden Dateien weitergegeben werden:

FileX.info
FileX/MagicWBIcons.info
FileX/FileX
FileX/MagicWBIcons
FileX/FileX.info
FileX/Docs
FileX/Docs.info
FileX/Catalogs
FileX/ARexx
FileX/ARexx.info
FileX/Install
FileX/Install.info
FileX/FileX.020
FileX/FileX.020.info
FileX/MagicWBIcons/FileX_tool.info
FileX/MagicWBIcons/FileX.info
FileX/MagicWBIcons/Drawer.info
FileX/MagicWBIcons/FileX.doc.info
FileX/MagicWBIcons/FileX.guide.info
FileX/MagicWBIcons/FileX.reg.info
FileX/Docs/Deutsch
FileX/Docs/Deutsch.info
FileX/Docs/English

FileX/Docs/English.info
FileX/Docs/Deutsch/FileX.dok
FileX/Docs/Deutsch/FileXARexx.dok
FileX/Docs/Deutsch/FileX.guide
FileX/Docs/Deutsch/FileXARexx.guide
FileX/Docs/Deutsch/FileX.reg
FileX/Docs/Deutsch/FileX.dok.info
FileX/Docs/Deutsch/FileXARexx.dok.info
FileX/Docs/Deutsch/FileXARexx.guide.info
FileX/Docs/Deutsch/FileX.guide.info
FileX/Docs/Deutsch/FileX.reg.info
FileX/Docs/English/FileX.doc
FileX/Docs/English/FileXARexx.doc
FileX/Docs/English/FileX.guide
FileX/Docs/English/FileXARexx.guide
FileX/Docs/English/FileX.reg
FileX/Docs/English/FileX.doc.info
FileX/Docs/English/FileXARexx.doc.info
FileX/Docs/English/FileXARexx.guide.info
FileX/Docs/English/FileX.guide.info
FileX/Docs/English/FileX.reg.info
FileX/Catalogs/deutsch
FileX/Catalogs/français
FileX/Catalogs/suomi
FileX/Catalogs/svenska
FileX/Catalogs/FileXCats.lha
FileX/Catalogs/deutsch/FileX.catalog
FileX/Catalogs/français/FileX.catalog
FileX/Catalogs/suomi/FileX.catalog
FileX/Catalogs/svenska/FileX.catalog
FileX/ARexx/Spezialsuchen.filex
FileX/Install/ReadMe
FileX/Install/LiesMich.info
FileX/Install/Install
FileX/Install/ReadMe.info
FileX/Install/Deutsch.info
FileX/Install/LiesMich
FileX/Install/English.info

Falls keine dieser Dateien weggelassen oder verändert wird, darf FileX sowohl auf CDs, Disketten und anderen Datenträgern als auch auf elektronischem Weg verbreitet werden. Für Disketten darf nicht mehr verlangt werden als 5 DM. Dies gilt selbstverständlich auch für deutsche Händler.

Nicht erlaubt ist der kommerzielle oder gewerbliche Nutzen von FileX ohne meine schriftliche Genehmigung.

Für *jegliche* Schäden, die durch FileX eventuell verursacht werden, übernehme ich *keine* Haftung. Ich kann aber versichern, daß das Programm ausgiebig getestet worden ist, so daß größere Fehler eigentlich auszuschließen sind.

1.11 FileX.guide/Lokalisierung

Lokalisierung

Unter OS 2.1 oder höher ist es möglich FileX zu lokalisieren, d.h. alle Programmtexte können in eine andere Sprache übersetzt und ins Programm eingebunden werden. Die dazu notwendigen Katalogdateien und die zugehörigen Quelldateien sind im Verzeichnis 'Catalogs' zu finden. Zurzeit existieren deutsche, englische, niederländische, finnische, norwegische und schwedische Texte. Falls jemand die Texte in eine andere Sprache übersetzt, bitte ich mir die zugehörigen CD-Dateien zu schicken, damit ich sie in der nächsten Version veröffentlichen kann.

1.12 FileX.guide/Kontaktadresse

Kontaktadresse:-)

Für Bugreports!, Postkarten, Verbesserungsvorschläge, neue Ideen, Probleme, Spenden und alles andere kann man mich über die folgenden Adressen erreichen:

Sackpost: Klaas Hermanns
Weberstraße 42
47533 Kleve
Deutschland

E-mail: dalton@cocuni.GUN.de

Kontonummer 539 7088, BLZ 324 500 00, Sparkasse Kleve.

1.13 FileX.guide/Geschichte

Geschichte

Was gibt's neues in Version...

V1.1:

- Localeunterstützung (deutsch/englisch)
 - Die Fensterbreite läßt sich nun endlich beliebig verändern.
 - Zusätzlich zur gemischten Hex/Ascii-Darstellung kann nun auch nur Hex oder nur Ascii dargestellt werden.
 - Bei der Hexdarstellung kann man nun einstellen, ob immer 4 Bytes, 2 Bytes oder nur ein Byte einen Block bilden, oder, ob gar keine Blöcke gebildet werden sollen.
-

V2.0:

- Mehrere Files können gleichzeitig ediert werden. Dazu läßt sich zum einen das Fenster in mehrere Edierbereiche (wie bei CED) aufteilen oder es können sogar mehrere Fenster (wie bei TheEdge oder GoldEd) geöffnet werden.
 - Endlich gibt es eine Statuszeile, in der die aktuelle Cursorposition, der Name und die Länge einer Datei angezeigt werden.
 - Keyfiles für registrierte Benutzer. Dadurch ist es auch möglich Updates oder registrierte Versionen einfach und schnell über DFÜ zu beziehen.
 - In Stringgadgets kann man nun mit der rechten Amigataste Gadgetshortcuts anwählen.
 - Das Clipboard wird nun direkt unterstützt. Es ist nicht mehr nötig "Load from Clip" bzw. "Save to Clip" aufzurufen.
 - Ein kleiner Taschenrechner ermöglicht einfache Rechnungen in hexadezimaler, octaler, dezimaler und binärer Form.
 - Der Suchrequester wurde ein wenig vereinfacht. Es gibt nur noch zwei Eingabegadgets. Eins für den zu suchenden Wert und eins für den Ersatzwert. Über einen Schalter läßt sich zwischen nur Suchen und Suchen und Ersetzen wechseln. Eine Historyfunktion wie in der Shell merkt sich alte Suchwerte.
 - Ein Clipboardkonverter ermöglicht es, den Inhalt des Clipboards auf verschiedene Weise zu wandeln. Beispielsweise läßt sich eine Zeichenkette, die eine Zahl beinhaltet, in die entsprechende Zahl umwandeln.
 - FileX merkt sich die Namen aller Dateien, die es seit dem Start eingeladen hat. Über einen Listrequester lassen sich bequem alte Dateien anwählen und einladen.
 - Der ARexxport wurde erweitert, um die neuen Funktionen zu unterstützen. Außerdem arbeitet die Kommandoshell jetzt asynchron.
-