

PopShell

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> PopShell		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		November 24, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	PopShell	1
1.1	PopShell Dokumentation	1
1.2	Einführung	1
1.3	Rechtliches	2
1.4	Wie man PopShell bedient	3
1.5	PopShell Objekte	3
1.6	PopScreen Objecte	4
1.7	Menüs	5
1.8	Kurzanleitung	6
1.9	Besonderheiten	6
1.10	Erläuterung der Konfigurationsdatei	7
1.11	Installation	8
1.12	Neues	8
1.13	Wie wird man registrierter Benutzer?	8
1.14	Autoren	9
1.15	Dankeschön!	10

Chapter 1

PopShell

1.1 PopShell Dokumentation

PopShell Version 6.9

* FreeWare Testversion *
* ShareWare registrierte Version *

PopShell ist ShareWare und wurde der Öffentlichkeit als eingeschränkte Testversion zur Verfügung gestellt. Die Einschränkungen sollen nur ein Anreiz sein, sich registrieren zu lassen.

Was für Einschränkungen hat die Testversion? Die Konfiguration kann nicht abgespeichert werden - dazu müssen Sie dann eben Ihren Texteditor zu Hilfe nehmen.

Darüberhinaus erscheint bei jedem Öffnen des Konfigurationsfensters ein Requester, um Sie daran zu erinnern, sich registrieren zu lassen. Das ist alles! Ist doch gar nicht so schlimm, oder? Aber hoffentlich störend genug, daß Sie sich registrieren lassen...

~~Einführung~~~	Was ist PopShell?
~Rechtliches~~~	Copyright und Vertrieb
~~~Benutzung~~~	Wie bedient man PopShell?
~Kurzanleitung~	Für die, die etwas ungeduldiger sind...
~Verschiedenes~	Verborgene Fähigkeiten
~Konfiguration~	Erläuterungen zur Konfigurationsdatei
~Installation~~	Wie installiert man PopShell?
Neues	Was sich zu früheren Versionen geändert hat
~Registrierung	Wie wird man ein registrierter Benutzer?
~~~Autoren~~~~~	Wer entwickelte PopShell?
~~Danksagung~~~	Wir danken...

1.2 Einführung

Einführung:

PopShell ermöglicht es Ihnen, jederzeit auf jedem beliebigen "Public Screen" eine Shell zu öffnen oder zu aktivieren. Darüber hinaus kann PopShell auch selbst "Public Screens" öffnen und diese auch anderen Programmen zur Verfügung stellen. Dies geschieht über einen Eingriff in LockPubScreen(), der allerdings auch abschaltbar ist. Dies ist vor allem für diejenigen unter Ihnen, die jegliche Eingriffe ins Betriebssystem für ein Werk des Teufels halten... :-))

Anmerkung:

Ja, dies ist wirklich schon die sechste Version von PopShell! Frühere Versionen wurden nicht veröffentlicht oder nur einem begrenzten Personenkreis zur Verfügung gestellt. Dies hat sich nun geändert.

Die lange Geschichte von PopShell:

Die ersten drei Versionen waren komplett in Assembler geschrieben.

V 1: (1991) einfaches Hilfsprogramm, das einen "Public Screen" öffnen kann.

V 2: (1991) zusätzliche Option, um die Shell von PopShell aus zu starten.

V 3: (1992) erste kleine Konfigurationsdateien für Farben etc...

Für V3 und V4 wurde PopShell von Grund auf neu geschrieben. Dabei wurde nahezu ausschließlich C verwendet.

V 4: (1992) kleine Benutzeroberfläche mit eingeschränkten Möglichkeiten.

V 5: (1993) Zweite, völlig neue Version mit aktuellem Konzept.

V 6: (1994) Komplett aufgeräumt, neue Optionen und Optimierungen.

1.3 Rechtliches

Copyright und Vertrieb:

PopShell ist geistiges Eigentum von Tobias Abt und Alexander Kneer. Die registrierte Version von PopShell darf nur von den Autoren selbst weitergegeben werden.

Die eingeschränkte FreeWare Version darf aber unter der Voraussetzung, daß das Archiv vollständig erhalten bleibt und keine Dateien verändert werden, auf jedem beliebigen Weg verbreitet werden. Die Autoren gestatten ausdrücklich das Hinzufügen von BBS-Werbung im Rootverzeichnis des Archivs.

Folgende Files müssen im Archiv vorhanden sein:

- PopShell/PopShell
- PopShell/PopShell.config
- PopShell/catalogs/deutsch/PopShell.catalog
- PopShell/Docs.info
- PopShell/Docs/deutsch.info
- PopShell/Docs/deutsch/PopShell.guide
- PopShell/Docs/deutsch/PopShell.guide.info
- PopShell/Docs/english.info
- PopShell/Docs/english/PopShell.guide
- PopShell/Docs/english/PopShell.guide.info
- PopShell/icons/PopShell16.info

```
PopShell/icons/PopShell14.info
PopShell/Install-PopShell
PopShell/Install_Deutsch.info
PopShell/Install_English.info
PopShell.info
```

Disclaimer:

PopShell wurde mit aller nötigen Sorgfalt entwickelt. Es hat sich im dauerhaften Betrieb auf einer Vielzahl von Amigas sehr bewährt. Trotzdem kann für Datenverluste oder ähnliche Widrigkeiten keine Haftung übernommen werden.

1.4 Wie man PopShell bedient

Die grafische Benutzeroberfläche PopShells besteht aus drei wichtigen Komponenten:

- die PopShell Objekte,
- die PopScreen Objekte und
- die Menüs .

Das Konzept mit PopShell und PopScreen Objekten ermöglicht völlige und schnelle Kontrolle über die gesamte Konfiguration. Auf diese Weise kann der Benutzer leicht Shells und "Public Screens" seinen Wünschen und Bedürfnissen anpassen.

1.5 PopShell Objekte

PopShell Objekte beschreiben die Zusammenhänge zwischen den verschiedenen "Public Screens", den Tastenkürzeln und den dazugehörenden Shells. Konfigurationsparameter sind:

- Objektname: nur für Sie als Gedächtnisstütze.
 - PopScreen: Name des dazugehörenden "Public Screens". In der Liste der PopScreens den gewünschten Schirm auswählen und dann das Gadget anklicken. Der Name erscheint dann in dem Textfeld rechts davon.
 - Tastenkürzel: Dies ist die Tastenkombination für dieses PopShell Objekt. Sie können entweder das Gadget anklicken, um das Eingabefenster zu erhalten, oder sie direkt in das Stringgadget rechts vom Button eintippen.
 - Fenstertitel: Name des Konsolenfensters beim Start. Voreingestellt ist "AmigaShell".
 - Name der Shell: ... Voreingestellt ist "NewShell".
 - Name der Konsole: ... Voreingestellt ist "CON:"
-

- Konsolenoptionen: Zusätzliche Optionen für das Konsolenfenster.
- Immer neue Shell: Hier wird eingestellt, ob das Drücken der Tastenkombination immer eine neue Shell startet, oder ob zuerst versucht werden soll, eine alte Shell auf diesem PopScreen zu aktivieren.

Die Shells werden so gestartet:

```
<shell cmd> "<con hnd>X/Y/W/H/<Wintitle>/CLOSE/<con opts>/SCREEN<PScName>"
```

1.6 PopScreen Objecte

PopScreen Objekte werden benutzt, um die "Public Screens", auf denen Shells geöffnet werden sollen, einzustellen. Hier können folgende Eigenschaften eingestellt werden:

- Objektname: Dies ist der Name des "Public Screens". Wenn Sie auf den Button klicken, dann erscheint ein Auswahlfenster, in dem Sie einen der augenblicklich geöffneten "Public Screens" auswählen können. Die Namen sind sensitiv bezüglich Groß-/Kleinschreibung! Ein besonderer Name ist "#FrontMost#", er symbolisiert den im Augenblick des Zugriffs vordersten "Public Screen". Dies ist sehr nützlich für Batchdateien und ARexx-Skripte.
- Schirmtyp: (benötigt asl.library V38+) öffnet Auswahlfenster für den Schirmtyp. Sie können hier Breite, Höhe, Tiefe und Auto-Rollen einstellen. Voreingestellt ist 'HIRES'.
- Farben: Öffnet Farbeinstellfenster auf aktiven PopScreen. Hier können bis zu 16 Farben eingestellt werden (der Rest kann nicht vorkonfiguriert werden). Über das Menü können IFF-Paletten (z.B. von DPaint) geladen und gespeichert werden. Farben können natürlich nur auf eigenen Schirmen eingestellt werden. Voreingestellt sind die Workbenchfarben.
- Stifte: Öffnet Fenster, um die Zuteilung der Farben zur graphischen Benutzeroberfläche auf diesem Schirm zu erlauben. Dies funktioniert natürlich auch nur auf eigenen Schirmen. Voreingestellt sind die Standardsystempens.
- Shells: Hier können Sie bis zu vier verschiedene Fenster einrichten, die dann in der Reihenfolge geöffnet werden. Über das Menü können Sie verschieden Vorgaben auswählen und wenn Sie mit Ihrer Wahl zufrieden sind, den augenblicklichen Stand merken. Voreingestellt ist ein Fenster, das den gesamten Schirm ohne Menüzeile einnimmt.
- Zeichensatz: Hiermit können Sie den Zeichensatz auswählen, den der Schirm- und die Fenstertitel haben sollen. Der Name wird im Textfeld rechts davon dargestellt (z.B. "Courier.13.b" für einen fetten Courier-Font mit 13

Punkten Höhe. Vorgabe ist Topaz 8.

- Extern: Hier wählen Sie, ob es sich bei diesem PopScreen um einen handelt, den PopShell öffnet und verwaltet, oder ob es ein von einem anderen Programm geöffneter Schirm ist. Beispile für externe PopScreens: "Workbench" und "#FrontMost#". Vorgabe: eigener Schirm
- Raster: Dieser Schalter ermöglicht es (unter KickStart 3.0 oder besser), den Schirm mit einem Raster zu hinterlegen. Dies funktioniert natürlich nur mit eigenen Schirmen...
- Uhr: Hier können Sie die Uhr und die Speicheranzeige in der Titelleiste des PopScreens einschalten. Auch dies funktioniert nur mit eigenen Schirmen.

Die PopScreens, die nicht 'extern' deklariert sind, werden von PopShell bei Bedarf geöffnet und werden dann von einem separaten Task verwaltet, der die Uhr steuert und den Schirm schließt, sobald das letzte Fenster darauf geschlossen wird. Dadurch kann PopShell beendet werden, auch wenn noch PopScreens offen sind. Die Uhr läßt sich auch während dem Betrieb an- und ausschalten.

1.7 Menüs

Die Menüs sind für globale Einstellungen:

- Projekt:
 - Öffnen ...: Neue Konfiguration laden.
 - Speichern: Konfiguration unter zuletzt benutztem Namen speichern. Vorgabe ist "PopShell.config". Dies kann im Icon von PopShell eingestellt werden. Gespeichert werden kann nur in der registrierten Version!
 - Speichern als ...: Ähnlich wie Speichern, nur wird hier zuerst nach einem Namen für die Datei gefragt.
 - Über PopShell: Öffnet Fenster mit ein paar Informationen.
 - Beenden: PopShell beenden. Aber wer will das schon?
- Spezial:
 - PopShell aktiv: Hiermit kann der Commodities Broker von PopShell komplett deaktiviert werden, das heißt, die Tastenkürzel sind abgeschaltet.
 - Auto PubScreen: Schaltet den LockPubScreen()-Patch ein oder aus. Dieser ermöglicht es, auch anderen Programmen, die sich auf "Public Screens" umlenken lassen, solche bei Bedarf zu öffnen. Desweiteren erscheinen dann auch die PopScreens, die nicht 'extern' sind, in der globalen Liste von "Public Screens". Dies hat zur Folge, daß diese PopScreens auch für andere Programme bekannt werden. Dies ermöglicht es dann auch, Programme, die ein Auswahlfenster mit "Public Screens" zur Verfügung stellen, komfortabel umzulenken.

- auf Vorgaben zurücksetzen:
hiermit kann die Standardkonfiguration hergestellt werden. Dies beinhaltet einen PopScreen mit zwei PopShell Objekten.

1.8 Kurzanleitung

Kurzanleitung:

Installieren und starten Sie PopShell (vorzugsweise von der Workbench). Um das Konfigurationsfenster zu öffnen, starten Sie PopShell nochmal, drücken Sie das entsprechende Tastenkürzel (voreingestellt ist 'lcommand p') oder benutzen Sie "CX Exchange". Wenn Sie PopShell korrekt installiert haben, sehen Sie nun in der oberen Hälfte des Fensters zwei PopShell Objekte ("GoShell" und "NewShell") sowie ein PopScreen Objekt in der unteren Fensterhälfte (PopScreen). Klicken Sie mal ein bißchen rum, um ein Gefühl für die Konfiguration zu bekommen...

Kreieren Sie neue Objekte, löschen Sie die, die Sie nicht mehr wollen... Dies sollte eigentlich für niemand, der schon etwas mit dem Amiga gearbeitet hat, ein Problem darstellen.

Nehmen wir mal an, daß Sie eine Shell auf der Workbench einrichten wollen. Dazu richten wir zuerst unter ein PopScreen Objekt ein. Klicken Sie bitte einmal auf "Neu". Nun sollte ein "Neues Screenobjekt" erstellt worden sein. Klicken Sie bitte nun auf "Objektnamen". Es erscheint ein Fenster, in dem auch "Workbench" erscheinen sollte, was Sie nun auswählen. Das PopScreen Objekt heißt nun "Workbench". Nun können Sie verschiedene Fenster für Shells definieren. Dazu wählen Sie bitte "Shells". Über das Menü können Sie dann Fenster dazugeben, löschen oder einfach den aktuellen Zustand merken.

Jetzt erzeugen Sie noch ein PopShell Objekt (obere Fensterhälfte). Wählen Sie "Neu" (oben!) und geben Sie dem Kind einen Namen, damit Sie sich später daran erinnern können, wofür das PopShell Objekt da ist... Drücken Sie auf "PopScreen", dann sollte jetzt rechts davon "Workbench" erscheinen, ansonsten müssen Sie erst unten dieses Objekt aktivieren. Nun klicken Sie bitte auf Tastenkürzel, worauf sich ein Fenster öffnet, um das Tastenkürzel einzugeben (ein beliebtes Kürzel ist z.B. 'Amiga'+ 'Esc'). Nun ist dieses Objekt schon einsetzbar. Sie können aber noch weitere Parameter einstellen, wozu Sie aber besser erst mal die Anleitung durchlesen.

Wenn Sie fertig konfiguriert haben, können Sie nun, falls Sie die Version für registrierte Benutzer besitzen, Ihre Einstellungen speichern.

1.9 Besonderheiten

Besondere Fähigkeiten von PopShell:

- Im Spezial-Menü des Konfigurationsfensters gibt es den Eintrag "Auto PubScreen", der je nach Schalterstellung einen Patch für LockPubScreen() aktiviert. Falls aktiviert, wird bei Aufruf von LockPubScreen(xyz) der PubScreen 'xyz' bei Bedarf geöffnet, falls er noch nicht offen ist und es einen Eintrag in der PopScreen-Liste namens 'xyz' gibt, der kein "Alien Screen" ist. Anwendung z.B. für AmigaGuide: 'Pubscreen=AmigaGuide' setzen, dann kommt AmigaGuide auf einem diesem Schirm hoch, falls es einen Eintrag namens AmigaGuide gibt. Darüberhinaus bieten dann auch einige Programme die Möglichkeit, PopScreens direkt auszuwählen.
- Doppelklick auf einen Eintrg in der PopShell-Liste bewirkt den Aufruf des dazugehörenden Objekts.
- Wenn die Shell schon vorne ist, wenn Sie das Tastenkürzel erneut tippen, dann wird der Schirm mit der Shell nach hinten gelegt. Dies ermöglicht es, "mal kurz" auf einem anderen Schirm etwas nachzuschauen.
- Beim Start über CLI können Sie außer den gleichen Argumenten wie bei den Icon-ToolTypes darüberhinaus auch noch den Namen eines PopShell Objektes angeben. Dieses wird dann nach dem Start sofort gestartet.

1.10 Erläuterung der Konfigurationsdatei

Die Konfigurationsdatei ist eine einfach lesbare Textdatei und ist folgendermaßen aufgebaut:

Jede Zeile ist ein Eintrag in einem der folgenden Formaten:

```
-AUTOOPENSCREEN=TRUE/FALSE: für LockPubScreen-Patch ,
-"POPSCREEN:...":           für PopScreen-Objekte ,
-"POPSHELL:...":           für PopShell-Objekte .
-"#...":                   für Kommentare...
```

Jeder Eintrag muß in genau eine Zeile (wegen ReadArgs())!

Die ReadArgs()-Templates und ihre Beschreibung:

```
-----
POPSCREEN:      NAME=N/K/A, MODE=M/K, WIDTH=W/N/K, HEIGHT=H/K/N,
                  DEPTH=D/K/N, AUTOSCROLL=AS/S, PALETTE=P/K, PENS/K,
                  FONT=F/K, CLOCK/S, ALIEN/S, BACKFILL/S, SHELLS/K
POPSHELL:       NAME=N/K/A, SCREEN=SC/K/A, HOTKEY=H/K/A,
                  WINDOWTITLE=WT/K, SHELLNAME=SN/K, CONNAME=CN/K,
                  CONPARA=CP/K, NEW/S
```

Beispiel-Konfigurationsdatei (das sind auch gleich die Vorgaben)

```
-----
# $VER: PopShell.config V1.0 written by PopShell V6.9
# PopShell configuration file
#
AUTOOPENSCREEN=TRUE
```

```

POPSCREEN:NAME="PopScreen" MODE=$8000 WIDTH=-1 HEIGHT=-1 DEPTH=2 AUTOSCROLL ↔
    PALETTE="" PENS="1" FONT="topaz.8" CLOCK BACKFILL SHELLS="-1,-1,-1,-1"
POPSHELL:NAME="GoShell" SCREEN="PopScreen" HOTKEY="lcommand esc" WINDOWTITLE="" ↔
    SHELLNAME="" CONNAME="" CONPARA=""
POPSHELL:NAME="NewShell" SCREEN="PopScreen" HOTKEY="lalt esc" WINDOWTITLE="" ↔
    SHELLNAME="" CONNAME="" CONPARA="" NEW
-----

```

1.11 Installation

Installation:

PopShell ist ein Commodity welches am besten im 'SYS:WBStartup'-Verzeichnis ihrer Workbench aufgehoben ist. Das beiliegende Installationsskript (benötigt den 'Installer' von Commodore, welcher auf der Installationsdiskette Ihrer Workbench zu finden ist) nimmt Ihnen praktisch alles ab. Dieses stellt auch automatisch alle ToolTypes richtig ein, weshalb es wirklich zu empfehlen ist, dieses auch zu benutzen!

ToolTypes:

In den ToolTypes kann man außer den Standardeinträgen für Commodities (CX_PRIORITY, CX_POPUP, CX_HOTKEY) und den Einträgen für WBStartup-Programme (DONOTWAIT, STARTPRI) noch den Eintrag CONFIGNAME benutzen, der den Namen der Konfigurationsdatei festlegt (voreingestellt ist: PopShell.config).

1.12 Neues

Was sich zwischen den einzelnen Versionen von PopShell geändert hat:

V6.9: erste Veröffentlichung auf Aminet

V6.10-

V6.12: nicht veröffentlicht

V6.13: (NEU) Shells werden jetzt asynchron gestartet, damit PopShell nicht blockiert ist, bis die Shell beim Start die Kontrolle wieder abgegeben hat.

(NEU) In vorherigen Versionen wurden die verschiedenen Positionen zyklisch geöffnet, nun wird die erste "freie" Position geöffnet, d.h. wenn kein Fenster mit identischen Parametern (Position und Größe) existiert. Auf diese Weise besitzen die Positionen nun abnehmende Prioritäten.

1.13 Wie wird man registrierter Benutzer?

Es gibt mehrere Wege, registrierter Benutzer von PopShell zu werden:

a) Senden Sie uns Geld!

Erforderlicher Betrag für die Registrierung und Zusendung der Version für registrierte Benutzer: DM 15. Updates kosten DM 5. Benutzer, die

über EMail erreichbar sind, bekommen Updates umsonst zugemailt. Falls Sie AssignZ per EMail zugeschickt haben wollen, sagen Sie bitte, ob Sie das ganze Archiv oder aber nur das Programm wollen (wegen dem geringeren Datenaufkommen).

Sie können uns diesen Betrag auf mehrere Arten zukommen lassen:
- Senden Sie Euroschecks oder Schecks von deutschen Banken oder
- Überweisen Sie den Betrag auf das Konto von Tobias~Abt, Sparkasse Ulm, BLZ 630 500 00, Kto. 256 861 und senden Sie mir (Tobias Abt) dazu noch einen Brief mit Ihrer Adresse und einem Hinweis auf die Überweisung, damit ich diese identifizieren kann.

- b) Übersetzen Sie PopShell (inklusive Dokumentation und Installations-skript) in eine noch nicht unterstützte Sprache. Klären Sie dies bitte vorher ab, damit nicht fünf Leute für die gleiche Sprache übersetzen...
- c) Bieten Sie uns registrierte Versionen Ihrer eigenen Programme an. Dies gilt darüberhinaus auch für FreeWare. Die Absicht hinter diesem Angebot ist, jene, die selbst schon etwas für den Amiga auf die Beine gestellt haben, zu belohnen. Wir behalten uns allerdings das Recht vor, Ihr Programm abzulehnen, da auch wir nicht alles brauchen können und es wirklich massenhaft unnütze Programme gibt... Also bitte erst mit uns abklären!
- d) Sie sind jemand, der auf andere Art und Weise etwas für den Amiga getan hat? Wenn Sie sich dafür halten und wir Ihnen zustimmen, dann können auch Sie umsonst registrierter Benutzer werden.

Wenn Sie mit uns Kontakt aufnehmen wollen, dann verwenden Sie doch bitte EMail! EMail wird schneller transportiert und bearbeitet und verursacht Ihnen und uns selbst weniger Kosten...

1.14 Autoren

Diese Seite ist den Autoren von PopShell gewidmet...

PopShell wurde von

Tobias Abt
Bessererstraße 9
89073 Ulm
Deutschland
Telefon: ++49/731/63366 (nur am Wochenende)
EMail: zcjc1121@rpool1.rus.uni-stuttgart.de
IRC: tabt@#AmigaGer

und

Alexander Kneer
Masurenweg 6a
89233 Neu-Ulm Pfuhl
Deutschland
Telefon: ++49/731/712490
EMail: leider keine vorhanden wegen der Unfähigkeit der System-

administratoren in der Fakultät Informatik der Uni Ulm.

entwickelt.

PopShell basiert auf einer Idee von Ralph Mayer, der auch an den ersten Versionen mitgearbeitet hat.

Weitere erhältliche Programme der Autoren:

- AssignZ, ein sehr komfortabler Assign- und Mountmanager,
- PatchPens, welches allen Besitzern von Workbench 3.x ermöglicht, alle oder auch nur einen Teil der Farben der Workbench komfortabel einzustellen.

1.15 Dankeschön!

Unser Dank gilt:

unseren Betatestern (in alphabetischer Reihenfolge):

Angela, Felix, Günther, Ingmar, Jens, Lothar, Mats, Michael, Oly, Ralph, Thomas und jenen, die ich vergessen habe;

Commodore Amiga für den Amiga (schade daß es so ausging...),

SAS für Ihren guten C-Compiler,

Michael D. Bayne für seinen GarshneBlanker und dafür, daß er die englische Dokumentation überarbeitet hat,

Oliver Bausch und Frank Sautter für das oMniBus VGA system

und allen anderen, die mit Ihren Programmen den Amiga so einzigartig gemacht haben und auch immer noch machen.
