

App

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> App		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		January 19, 2025	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	App	1
1.1	App V1.00	1
1.2	addappmenu	1
1.3	addappwindow	2
1.4	appevent	2
1.5	appnumfiles	2
1.6	initapp	2
1.7	nextappfile	3
1.8	removeappmenu	3
1.9	removeappwindow	3

Chapter 1

App

1.1 App V1.00

Pure Basic - App library V1.00

'App' ist ein Begriff, welcher eine Zusammenstellung von Tools beinhaltet, die das AmigaOS mit einigen nützlichen Drag'n'Drop Funktionen aufwerten. Diese Library unterstützt den Bereich der Fenster- und Menü-App-Funktionen. Mit diesen können Sie z.B. dem Tool-Menü der Workbench ein cooles Feature nach dem Motto "Ziehe ein paar Icons auf mein Fenster und ich sage Dir, was sie darstellen" hinzufügen.

Befehlsübersicht in alphabetischer Reihenfolge:

```
AddAppMenu
AddAppWindow
AppEvent
AppNumFiles
InitApp
NextAppFile
RemoveAppMenu
RemoveAppWindow
```

Beispiel:

```
App window & menu
```

1.2 addappmenu

SYNTAX

```
Result.b = AddAppMenu(#AppID, &Title$)
```

COMMAND

Versucht dem "Tools"-Menü der Workbench einen Menüeintrag hinzuzufügen. Die #AppID Nummer ist die App Ident(ifizier)-Nummer, welche von AppEvent() zurückgegeben wird, wenn dieser Menüeintrag vom Benutzer ausgewählt wurde. Title\$ muß eine Variable sein, welche vor dem Aufrufen dieser Funktion

deklariert werden muß und die – solange das Menü aktiv ist – nicht verändert werden darf.

Beispiel:

```
AppMenuTitle$ = "Hehe, ich bin ein App Menü"  
AddAppMenu(1, &AppMenuTitle$)
```

1.3 addappwindow

SYNTAX

```
Result.b = AddAppWindow(#AppID, WindowID())
```

COMMAND

Versucht das Fenster in ein AppWindow umzuwandeln. Die #AppID Nummer ist die App Ident(ifizier)-Nummer, welche von AppEvent() zurückgegeben wird, wenn ein Ereignis (Event) in diesem Fenster passiert. Sie erhalten die WindowID mit Hilfe der WindowID() Funktion der Window Library.

1.4 appevent

SYNTAX

```
Event.l = AppEvent
```

FUNCTION

Gibt die #AppID Nummer eines Menüs oder Fensters zurück, wenn seit dem letzten Aufruf dieser Funktion ein Ereignis passierte.

1.5 appnumfiles

SYNTAX

```
NumFiles.l = AppNumFiles
```

FUNCTION

Gibt die Anzahl der Icons, welche auf das Fenster gezogen wurden, zurück und erlaubt dem Programmierer mit einer kleinen Schleife die Dateinamen einzulesen. Diese Funktion wird im Zusammenhang mit NextAppFile benutzt.

1.6 initapp

SYNTAX

```
result.l = InitApp
```

FUNCTION

Wird versuchen, die Workbench.library V36+ zu öffnen. Ist result gleich NULL, konnte sie nicht geöffnet werden, also testen Sie dies sorgfältig

am Anfang des Programms, um einem späteren Absturz vorzubeugen. Sie benötigen diese Funktion, wenn Sie die anderen App Befehle nutzen möchten.

Beispiel:

```
If InitApp(10) = 0
  NPrint("Konnte die Workbench.library V36+ nicht öffnen")
  End                                ; Beende das Programm oder deaktiviere
                                   ; Deine App Aufrufe.
EndIf
```

1.7 nextappfile

SYNTAX

File\$ = NextAppFile

FUNCTION

Diese Funktion gibt den vollen Dateipfad und Dateinamen (korrekt verknüpft) des nächsten (oder ersten, wenn dies der erste Aufruf ist) Icons zurück, welches auf das App-Fenster abgelegt wurde.

1.8 removeappmenu

SYNTAX

RemoveAppMenu #AppID

STATEMENT

Entfernt den angegebenen Menüeintrag vom Workench/Tools Menü.

1.9 removeappwindow

SYNTAX

RemoveAppWindow #AppID

STATEMENT

Entfernt die App-Funktionalitäten vom angegeben App-Fenster.
