

# ShellScr

Kyzer/CSG

<b>COLLABORATORS</b>
----------------------

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

<b>REVISION HISTORY</b>
-------------------------

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>ShellScr</b>	<b>1</b>
1.1	Dokumentacija ShellScr v1.6 . . . . .	1
1.2	Predstavitev . . . . .	1
1.3	Uporaba ShellScr . . . . .	2
1.4	Možnosti ShellScr . . . . .	3
1.5	Možnost PUBNAME . . . . .	3
1.6	Možnost MODEID . . . . .	3
1.7	Možnost DEPTH . . . . .	4
1.8	Možnost FONT . . . . .	4
1.9	Možnost AUTOSCROLL . . . . .	5
1.10	Možnost SHANGHAI . . . . .	5
1.11	Možnost TITLE . . . . .	5
1.12	Možnost NOTITLE . . . . .	6
1.13	Možnost CONSPEC (WINDOW) . . . . .	6
1.14	Možnost COMMANDFILE (FROM) . . . . .	6
1.15	Možnost STACKSIZE . . . . .	7
1.16	Zgodovina ShellScr . . . . .	7
1.17	Prihodnji obeti za ShellScr . . . . .	8
1.18	Source notes . . . . .	8
1.19	Izračun velikosti okna . . . . .	9
1.20	Slovar pomembnih izrazov . . . . .	9
1.21	Zasluge . . . . .	10

# Chapter 1

## ShellScr

### 1.1 Dokumentacija ShellScr v1.6

ShellScr v1.6

```
Predstavitev
Splošna o uporabi
Možnosti ShellScr
Zgodovina ShellScr
Slovar pomembnih izrazov
Zasluge
```

ShellScr je program, ki odpre lupino v celotni velikosti na svojem javnem zaslonu.

Avtorske pravice (C) 1997–1999 Kyzer/CSG

Program je prosta programska oprema; dovoljeno je ponovno razporejanje in/ali spreminjanje pod pogoji splošne javne licence GNU, kot jo je objavila Free Software Foundation; bodisi različica licence 2 ali (čeelite) katerakoli novejša različica.

Program se razporeja v upanju, da bo uporaben, vendar BREZ KAKRNEGA KOLI ZAGOTOVILA; celo brez zagotovila, da je VREDEN LASTNE CENE in USTREZEN ZA KAKEN POSEBEN NAMEN. Za več podrobnosti pogledajte v splošno javno licenco GNU.

Poleg programa bi morali prejeti tudi izvod splošne javne licence GNU; če niste, pišite na Free Software Foundation, Inc., 59 Temple Place – Suite 330, Boston, MA 02111-1307, USA.

Kontaktiranje avtorja

### 1.2 Predstavitev

Zakaj ne bi, namesto da uporabljate lupino v oknu in tvegate zmedo na vašem Workbenchu, imela lupina svoj lasten zaslon?

ShellScr je program, ki odpre nov javni zaslon in odpre na njem lupino v

celotni velikosti. Ko zapremo vsa okna na javnem zaslonu, vključeno z lupino samo, se zaslon zapre.

ShellScr zna lupino pognati tudi z uporabo druge datoteke od običajne S:Shell-Startup, zato ga lahko uporabljate tudi kot nadomestek za IconX.

Kako uporabljati ShellScr?

## 1.3 Uporaba ShellScr

Zahteve:

ShellScr za delovanje potrebuje Workbench 2 (v37) ali bolj<sup>1</sup>si.  
 Če želite uporabljati druge pisave kot topaz, potrebujete knjižnico diskfont.library.

Neobvezna zahtevka ASL, s katerima lahko izbirate pisave in zaslonske načine, oba potrebujeta vsaj različico knjižnice asl.library iz Workbench 2.1 (v38) ali nadomestek/popravek, kot sta ReqTools in ReqPatch.

Razpošiljanje:

Prosim, posredujte drugim celoten arhiv, kakršnega ste prejeli sami, z izvirno kodo, primeri ikon in tem priročnikom. Hvala.

Namestitev:

Enostavno poženite namestitveni program.

Pogranjanje ShellScr:

Poženete lahko neomejeno število kopij ShellScr.  
 ShellScr je čist in ga lahko naredite pritajenega.

Da bi pognali ShellScr, enostavno dvakrat kliknite na njegovo ikono ali vtipkajte "ShellScr" v odprto lupino. Potem se bo pojavila nova lupina na svojem zaslonu. Ta zaslon je sedaj privzeti in mnogo programov bo odprlo svoja okna na tem zaslonu namesto na Workbenchu.

Če s tipko Shift izberete datoteko ali predal v Workbenchu in potem poženete ShellScr, boste pognali lupino v tistem predalu. To deluje tudi, če izberete datoteko ali predal in poženete ShellScr na tem predalu s programom orodne vrstice, kot sta "ToolsDaemon" in "ToolManager".

Lupino lahko zaprete kadarkoli, če pritisnete CTRL+\, ali v njej natipkate EndShell. Vendar se bo zaslon zaprl šele, ko bodo vsa okna na njem zaprta. Običajno je lupina edino okno, tako da se zaslon zapre, ko zaprete lupino.

Kako prilagoditi zaslon in lupino, si pogledajte v možnostih ShellScr.

## 1.4 Možnosti ShellScr

Delovanje ShellScr lahko spremenite z uporabo naslednjih možnosti.

Lahko jih nastavite iz lupine, iz orodnih lastnosti programa ShellScr, iz orodnih lastnosti ikone, katere privzeto orodje je ShellScr, iz orodnih lastnosti ikone ali predala, ki je med izbranimi ob zagonu ShellScr, ali iz orodnih lastnosti ikone, ki je izbrana medtem, ko poženete ShellScr kot ukaz WB iz ToolsDaemon, ToolManager ali drugega podobnega programa.

Možnosti zaslona

PUBNAME  
MODEID  
DEPTH  
FONT  
AUTOSCROLL  
SHANGHAI

TITLE  
NOTITLE

Možnosti lupine

CONSPEC (WINDOW)  
COMMANDFILE (FROM)

STACKSIZE

## 1.5 Možnost PUBNAME

WB: PUBNAME  
Lupina: PUBNAME=NAME

To je javno ime, ki ga bo ShellScr dal ustvarjenemu zaslonu.

Običajno je javno ime SHELL\_XXXX, kjer je XXXX enolična prepoznavna koda posamezne lupine.

Svetujem vam, da te možnosti *\_ne\_* uporabljate, če ni nujno, kajti ko odprete eno lupino z imenom, druge z istim imenom ne morete odpreti istočasno. Prosim, oglejte si program MultiCX, ki ima možnosti za ustvarjanje 'čarobnega' imena javnega zaslona v ospredju, katerikoli če je.

Če želite nastaviti besedilo v naslovni vrstici, prosim uporabite možnost TITLE.

## 1.6 Možnost MODEID

WB: MODEID  
Lupina: MODEID=ID

---

To je zaslonski naèin, ki ga želite za odprti zaslon. Določa, kateri monitor in kakšna ločljivost naj uporablja zaslon ShellScr.

Zaslonski naèin lahko določite na kateregakoli izmed naslednjih naèinov:

- kot desetiško številko (združljivo s prejšnjimi zaslonskimi naèini ↔ ShellScr)
- kot šestnajstiško številko, ki se začne z '\$' ali '0x', npr. "0x29004"
- kot resnično ime zaslonskega naèina, npr. "PAL:Visoka prepletena".
- kot vprašaj, "?", ali prazen niz, "", kar bo priklicalo zahtevek ASL za zaslonski naèin in vam omogoèilo izbiro zaslonskega naèina.

Seznam "pravih imen" lahko najdete v urejevalniku nastavitev zaslonskega naèina ali zahtevku ASL za zaslonski naèin. Preverjanje pravih imen je obetljivo na velikost èrk, tako je "PAL:Visoka" pravilno, "pal:visoka" pa ne bo sprejeto.

Èe ne določite zaslonskega naèina ali določite neveljavnega, bo privzeto uporabljen isti zaslonski naèin kot za privzeti zaslon (običajno Workbench).

Za nastavljanje števila barv na zaslonu si pogledjte tudi možnost DEPTH.

## 1.7 Možnost DEPTH

WB: DEPTH

Lupina: DEPTH/N

To je desetiško številko bitnih ravnin, ki jih želite za zaslon, med 1 in 4, ali med 1 in 8 na računalnikih s èipovjem AGA ali podobno izboljšano grafièno kartico. Èe ste lastnik sodobne grafiène kartice, lahko izberete 16 bitnih ravnin (hicolour) ali 24 bitnih ravnin (truecolour).

Veè bitnih ravnin ko uporabljate, veè pomnilnika zaslon potrebuje.

Privzeti sta vedno dve bitni ravnini (4 barve). Uporabniki MagicWB bodo morda želeli zaslon s 3 bitnimi ravninami za njihovih 8 barv MWB, a veèina bo za lupino uporabljala običajni 2 bitni ravnini!

Èe za možnost MODEID izberete zahtevek za zaslonski naèin, lahko tam nastavite tudi globino zaslona.

Dejanske barve na samem zaslonu bodo prevzete s privzetega javnega zaslona.

## 1.8 Možnost FONT

WB: FONT

Lupina: FONT/K

Ta vam omogoèa izbiro nesorazmerne pisave za zaslon. Enostavno povejte ime pisave in velikost, "XEN/9" ali podobno. Èe želite uporabljati pisavo velikosti 8 toèk, velikosti niti ne potrebujete, napišite le "XEN" ali podobno.

Èe za pisavo doloèite "" ali "?", se bo odprl zahtevek ASL za pisavo, v katerem boste lahko izbrali pisavo in velikost.

Okna lupine obièajno prevzamejo nesorazmerno pisavo z zaslona, na katerem se nahajajo. Ni vzroka, da bi vas nasilno oviral, a ShellScr vas opozori, èe zahtevate sorazmerno pisavo, in najbrž boste opazili, da je lupina ne uporablja, ampak le naslov zaslona.

ShellScr je pameten pri izbiri privzete pisave. Èe privzeti zaslon uporablja nesorazmerno pisavo, bo uporabljal to. Sicer bo uporabljal privzeto sistemsko pisavo, ki je izbrana v urejevalniku nastavitev pisav.

## 1.9 Možnost AUTOSCROLL

WB: AUTOSCROLL  
Lupina: AUTOSCROLL/S

Èe nastavite to možnost, za zaslon omogoèite samodejno drsenje. To pomeni, da èe potegnete zaslon s prikaza, ga lahko pomaknete nazaj zgolj s premikanjem miške.

## 1.10 Možnost SHANGHAI

WB: SHANGHAI  
Lupina: SHANGHAI/S

Pred prihodom Workbencha 2 za Amigo so imeli programi 2 možnosti, ko so odpirali okno. Lahko so ga odprli na svojem uporabniškem zaslonu ali na zaslonu Workbencha.

V Workbenchu 2 se zdaj okna odprejo na privzetem zaslonu – ampak zaradi združivosti se stari programi še vedno odprejo na zaslonu Workbencha.

Amiga ima posebno globalno možnost za javne zaslone, ki se imenuje "naèin Shanghai". Èe je ta nastavljena, se stari programi odprejo na privzetem zaslonu kot njihovi sodobni dvojniki.

Enostavno nastavite to opcijo, èe æelite vkljuèiti naèin Shanghai.

## 1.11 Možnost TITLE

WB: TITLE  
Lupina: SCREENTITLE=TITLE

To je besedilo, ki bo vidno v naslovni vrstici zaslona. Ta možnost je tu zato, ker odprta lupina ne bo imela svoje naslovne vrstice.

Privzeto besedilo v naslovni vrstici je 'AmigaShell'.

---



Za popolno odstranitev naslovne vrstice si pogledjte možnost NOTITLE.

## 1.12 Možnost NOTITLE

```
WB:    NOTITLE
Lupina: NOTITLE=HIDETITLE/S
```

Ta določa, naj zaslon sploh nima naslovne vrstice, tako da dobite celoten zaslon. Izražen velikosti okna to upošteva. Vedite, da okno CON: s to možnostjo izgleda zelo grdo! Najbolje je, da jo uporabljate za rokovalnik, kot je VNC:, ki resnično uporablja ves zaslon.

## 1.13 Možnost CONSPEC (WINDOW)

```
WB:    CONSPEC
Lupina: CONSPEC=WINDOW
```

To je najbolj tehnična nastavitev ShellScr. Če ne želite uporabljati te možnosti, vam je ni potrebno!

To je določilo za okno konzole, ki se bo odprlo na javnem zaslonu. Vsebovalo naj bi dva znaka "%s", ki ju bo ShellScr nadomestil z določenimi vrednostmi. Prvi "%s" bo spremenjen v koordinate in velikost okna v formatu "l/g/\$^1\$/v", npr. "0/3/640/253" na zaslonu velikosti 640x256. Drugi "%s" bo spremenjen v ime javnega zaslona, ki ga uporabljamo. Okno naj bi bilo ozadno, brez okvirja, brez orodij in brez naslova. Privzeto je na primer "CON:%s//BACKDROP/NOBORDER/SCREEN%s". Če uporabljate paket VINCEd, je dobra nastavitev naslednja:

```
VNC:%s//SCREEN%s/BACKDROP/NOBORDER/NOCLOSE/NOSIZE/NODRAG/NODEPTH/
NOPROPX/NOPROPY/NOBUTTONS/NOICONIFY/SHELL/MENU
```

Morda si želite prebrati podatke o izraženosti velikosti okna.

## 1.14 Možnost COMMANDFILE (FROM)

```
WB:    COMMANDFILE
Lupina: COMMANDFILE=FROM
```

Ta v bistvu omogoča nastavitev skripta, ki naj bo poganjan ob zagonu ShellScr.

Lupina navadno počne S:Shell-Startup, a ta možnost vam omogoča, da nastavite, kateri skript naj se počne ob zagonu. Ravno tako kot parameter 'FROM' programa NewShell (res je, natanko tako je narejeno). Poleg nekaj manjših razlik je to isto, kot naredi IconX. Tako ta možnost omogoča mnogo smešnih stvari, kot to pokaže tudi primer.

## 1.15 Možnost STACKSIZE

WB: STACKSIZE

Lupina: STACKSIZE=STACK/N

Običajno nova lupina prevzame velikost sklada programa ShellScr (privzeto – ignoriran bo očitni ukaz 'Stack' v Amigini lupini, ki ga lahko date v svoj S:shell-startup, da enostavno povečate velikost sklada). Torej, da bi dobili velik sklad v lupini, morate dati velik sklad programu ShellScr, ki potrebuje le 1 KB? Ni tako – zdaj lahko uporabite to možnost in date ShellScr majhen sklad in istočasno velik sklad lupini.

Velikost sklada za novo lupino določite v bajtih, ki so zaokroženi navzgor k najbližjim 4 bajtom. Najmanjša velikost za lupino je 1600 bajtov (1,5 KB), največja pa je omejena le z razpoložljivim pomnilnikom. Privzeta velikost sklada za novo lupino je 4096 bajtov (4 KB).

## 1.16 Zgodovina ShellScr

1.0: Prva objava

1.1: Dodane možnosti PUBNAME, MODEID, DEPTH, TITLE in CONSPEC.

Uporaba System() namesto Execute().

Nekoliko poenostavljena izvorna koda.

1.2: Narejenih še nekaj kontrol.

Dodana možnost NOTITLE.

Boljši izračun velikosti okna

Sedaj iz Workbench-a pravilno nastavi trenutni predal in poti.

1.3: Zdaj razčlenjuje orodne lastnosti ikon.

Zdaj uporablja barve privzetega zaslona.

Poenostavljena dokumentacija.

1.4: Zahtevka za zaslonski način in pisavo.

Dodana možnost FONT.

Dodana možnost COMMANDFILE.

Popravljeni conspec zdaj pravilno deluje.

Zdaj razloži napake mnogo bolje, še posebej "ne morem odpreti zaslona".

Popravljen razčlenjevanje parametrov. V bistvu so predali in ikone brez ikon povzročali sesuvanje/zmrzovanje/nasmeten pomnilnik/itd... ni več.

Zdaj lahko naredite ShellScr pritajen.

Pojavi se zahtevek 'Zapiranje zaslona', če ShellScr ne more takoj zapreti svojega zaslona.

1.4b: Poskus odpravljanja hroščev.

Vsekakor args.m ne povzroča več zadetkov programa Enforcer.

Odstranitev napačnih klicev, če se asl.library \_ni\_ mogel odpreti.

Majhno popravilo razčlenjevanja za zaslon in pisave.

1.5: Dodane možnosti STACKSIZE, AUTOSCROLL in SHANGHAI.

Nastavitev globine/samodejnega drsenja iz zahtevka za zaslonski način.

Preklic zahtevka za zaslonski način sedaj prekine izvajanje programa.

Zahtevek 'Zapiranje zaslona' ima sedaj možnost 'Prekliči'.

Zdaj se ob odprtju sam nastavi za privzeti javni zaslon.  
 Dodano prepoznavanje 'resničnega imena' zaslonskega načina.  
 Odstranjeno 'sesutje', ki se pojavi, če ukaz NewShell ne uspe.  
 Sporočilo napake, če ukaz NewShell ne uspe.  
 Popravljeni hrošči pri izbiri pisav.  
 @tevilne poëistitve, preureditve in stvari, ki sem jih pozabil.

1.6: Popravlil dobro opisan hrošč  
 Dodal lokalizacijo.  
 Dodal veseli namestitveni skript.  
 Pisavo se lahko določi v formatu 'mojapisava.24'.  
 Odstranjen zahtevek 'Zapiranje zaslona', ker se je izkazalo, da ga je zelo težko priklicati. Uporabnik lahko sedaj ShellScr po\$^l\$je CTRL+C in tako ponovno poskusi z zaprtjem, če mehanizem Intuition spodleti.  
 Zdaj je knjižnica asl.library odprta le, če je res potrebno.

Prihodnji razvoj

## 1.17 Prihodnji obeti za ShellScr

Zmanjkalo mi je novih idej

Če res tako mislite, bom odstranil lastnosti, ki jih ne marate, nočete ali ne potrebujete. Dober stari scrsh je imel le malo več kot 1KB, veste. (ne pozabi na 'z napakami zasut in trdo zakodiran' -Ed.)

Katerikoli drugi predlogi so \_tudi\_ dobrodošli. Po\$^l\$ljite mi jih.

## 1.18 Source notes

Makefile je oblikovana tako, da teče le na mojem računalniku in ne bo zgradila ShellScr. Ker so vsi prevedeni gradniki prisotni, naj to ne bi bil problem; vtipkajte le 'ec opti ShellScr.e'.

Vsi gradniki in njihove izvirne kode so na voljo. Vse najdete v mojem arhivu na Aminetu, 'dev/e/kyz.lha'. V bistvu lahko sami uporabite katerikoli gradnik v celoti ali spremenjen, če me le omenite.

Gradniki v zbirniku uporabljajo globalne spremenljivke E s pomočjo datoteke include, ki jo je ustvaril eglobs.e

Ne sprostim vseh nizov in seznamov, ki jih ustvarim, to sem prepustil zagonski kodi. To naredi kodo za izpis manjšo in izvirno kodo enostavnejšo, kar skorajda nadomesti zapravljen pomnilnik medtem, ko program teče.

Velik grd hrošč:

V rutini clr() je bila napaka enojnega zamika, ki je poëistila prvi bajt naslova, ki je sledil strukturi parametrov. Nisem je videl na svoji 24 bitni EC020, vsi ostali pa so jo. @al mi je zato.

## 1.19 Izraèun velikosti okna

Izraèun velikosti okna za ShellScr je naslednji:

©irina okna je vedno celotna \$^l\$irina zaslona.

Èe ste zadovoljni s privzetim oknom CON: in ne doloèite drugaènega CONSPEC, potem bo navpièna vi\$^l\$ina okna vi\$^l\$ina\_zaslona - 3 zaradi dejstva, da CON: najboljše izgleda s to nastavitvijo, njena neuporabna naslovna vrstica je tako prekrita z zaslonsko naslovno vrstico.

Èe uporabljate lasten CONSPEC, ShellScr ne privzema nièesar in za navpièno velikost uporabi velikost\_zaslona - velikost\_naslovne\_vrstice. Èe uporabite možnost NOTITLE, potem naslovne vrstice ni in za lupino dobite celoten zaslon.

## 1.20 Slovar pomembnih izrazov

Prikaz

Slika, ki jo va\$^l\$a Amiga prika¾e na va\$^l\$i TV ali monitorju.

Zaslon

Grafièno podroèje, ki je prikazano na prikazu.

Zaslone lahko vleèete z in na prikaz ter jih razporejate pred in za drug drugega. Odprtih imate lahko toliko zaslonov, kolikor imate pomnilnika.

Zaslon Workbenga

To je temeljni zaslon Amige. To je prvi zaslon, ki ga uporabnik vidi ob zagonu Amige, in obièajno ostane zaslon, ki ga aplikacije uporabljajo, kadar ne uporabljajo svojega uporabni\$^l\$kega zaslona. Zaslon Workbenga je javni zaslon in ob zagonu je privzeti zaslon.

Uporabni\$^l\$ki zaslon

To je zaslon, ki ga aplikacija odpre zase. Nobena druga aplikacija na njem ne more (legalno) odpreti okna.

Javni zaslon

Zaslon, ki ga lahko obi\$^l\$èe vsaka aplikacija. Javni zaslon ima ime (javno ime zaslona Workbenga je 'Workbench') in aplikacije se lahko nanj sklicujejo, èe ob odprtju okna navedejo toèno ime. Èe imena ne navedejo, bo okno odprto na privzetem zaslonu.

Privzeti zaslon

To je obièajno zaslon Workbenga, a to lahko spremenijo aplikacije ali uporabnik z ustrezno programsko opremo. Vsak javni zaslon lahko postane privzeti zaslon.

---

ShellScr prevzame privzete vrednosti za mnoge nastavitve z javnega zaslona. Na primer, če ne navedete nastavitve za MODEID, bo ShellScr odprl enak zaslon, kot je privzeti.

Na privzetem zaslonu se odprejo okna, če aplikacija ne določi drugega zaslona. V tem pravilu je izjema – iz razlogov združljivosti bo stara programska oprema vedno odprta na zaslonu Workbench. To združljivost lahko izključite z načinom Shanghai.

Sklad

Del pomnilnika, ki ga vsaka aplikacija dobi za shranjevanje prehodnih podatkov. Aplikacije za UNIX so na slabem glasu zaradi potrebe po velikem obsegu sklada.

## 1.21 Zasluge

ShellScr je priredba programa v zbirniku 'scrsh' avtorja Kyzer/CSG.

ShellScr je napisal Kyzer/CSG v Amiga E 3.3a, temelji na izvorni kodi scrsh.asm avtorja Kyzer/CSG, izvorni kodi iz RKM clonescreen.c in izvorni kodi knjižnice dospath.library avtorja Stefana Beckerja. V ničemer več ne spominja na kateregakoli izmed njih.

Prevod vsega materiala programa ShellScr v druge jezike je opravila Amiga Translators Organisation.

Najlepše želje naj prejmejo:

(DE) Walter Haidinger in deJoker, ki sta prosila za možnost COMMANDFILE.  
(AU) Frank Bunton, ki je prosil za boljše barve.  
(DE) Thomas Richter, za 'popravilo' WBLoad in za ViNCed!  
(NL) Wouter van Oortmerssen, za jezik E.  
(DE) Frank Wille, za PhxAss.  
(US) Free Software Foundation, za licenco GNU in za GNU make.

Zahvale:

IconX je (C) Amiga International (tako piše tu...)  
MultiCX je (C) Martin Berndt.  
PubChange je (C) Steve Koren.  
ReqTools in ReqPatch sta (C) Nico François, Magnus Holmgren in Dave Jones.  
ToolManager je (C) Stefan Becker  
ToolsDaemon je (C) Nico François  
ViNCed in VNC: sta (C) Thomas Richter.  
XEN je (C) Martin Huttenloher

Kontakt:

Kyzer/CSG,  
49 Fairview Road,  
AB22 8ZG, Scotland.

ali e-pošta: kyzer@4u.net

<http://zap.to/kyz>

---