

# **Sysopoberfläche**

<rl@ambo.in-berlin.DE>

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

	<i>TITLE :</i> Sysopoberfläche		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	<rl@ambo.in-berlin.DE>	August 22, 2024	

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

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>Sysopoberfläche</b>	<b>1</b>
1.1	Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau . . . . .	1
1.2	Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau . . . . .	2
1.3	Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau . . . . .	2
1.4	Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau . . . . .	2
1.5	Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau . . . . .	2
1.6	Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau . . . . .	3
1.7	Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau . . . . .	3
1.8	Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau . . . . .	3
1.9	Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau . . . . .	4
1.10	Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau . . . . .	4
1.11	Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau . . . . .	4
1.12	Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau . . . . .	5
1.13	Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau . . . . .	5
1.14	Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau . . . . .	5
1.15	Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau . . . . .	6
1.16	Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau . . . . .	6
1.17	Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau . . . . .	6
1.18	Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau . . . . .	6
1.19	Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau . . . . .	6
1.20	Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau . . . . .	7
1.21	Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau . . . . .	7
1.22	Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau . . . . .	7
1.23	Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau . . . . .	7
1.24	Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau . . . . .	8
1.25	Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau . . . . .	8
1.26	Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau . . . . .	9

---

## Chapter 1

# Sysopoberfläche

### 1.1 Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau

Suchfunktion

- Die SysopOberfläche -

Die Sysopoberfläche erreichen Sie per Tastaturkurzbefehl AMIGA+., oder mit der Menütaste Ihrer Maus. Die Sysopoberfläche kann auch aus einer Shell aufgerufen werden. Ohne Parameter hat man dann Zugriff unter den Namen der bei Sysopname eingetragen ist. Als Parameter kann ein beliebiger Username angegeben werden. Beispiel: so <name>. Nachdem die Sysopoberfläche gestartet wurde erscheinen zwei Verzeichnisfenster mit Rolleisten, sowie diverse Gadgets zum anklicken auf dem Bildschirm. Mit der Sysopoberfläche können Sie, in jedes der beiden Fenster, ein Verzeichnis eines beliebigen Amiga-Laufwerks oder ein Brett aus der Mailbox bzw. ein Postfach einlesen und anzeigen lassen. Sie können Verzeichnisse und Dateien, Artikel und PM(s) kreieren und manipulieren. Einträge löschen, kopieren, bewegen, edieren, packen und entpacken usw. Die Sysopoberfläche beinhaltet eine EMail-Adressenverwaltung. Die einzelnen Funktionen werden nun beschrieben:

Pfad

+

-

DH0

DH1

RAM

TYP

Parent

Root

Links

Rechts

Lesen	Offline-Mailreader	Editieren	Dateien edieren
Kopieren	Dateien kopieren	Name	Betreff/Filename ändern
Bewegen	Dateien bewegen	Alle	alle aktivieren
Löschen	Dateien löschen	Keine	alle deaktivieren
Kartei	Adressenverwaltung	Senden	Upload, ASC oder BIN
Entpacken	Archive entpacken	PM	private Nachricht
Packen	Archive packen	Konfig	Startpfade definieren
Makedir	Dir(s) kreieren	Ende	Sysopoberfläche beenden

## 1.2 Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau

- Pfad -

Nach einem Mausklick auf dieses Gadget öffnet sich ein Auswahlrequester. Sie können nun den Amiga-DOS-Verzeichnispfad anklicken, der später ins Anzeigefenster eingelesen werden soll.

## 1.3 Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau

- + -

Nach einem Mausklick auf dieses Gadget wird in das nächste Brett mit Neueinträgen gewechselt.

## 1.4 Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau

- - -

Nach einem Mausklick auf dieses Gadget wird in das vorige Brett mit Neueinträgen gewechselt.

## 1.5 Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau

- Konfig -

Hier können Sie die DOS-Gadgets und die Startpfade für das rechte und linke anzeigefenster sowie deren TYP definieren:

Bei Gadget Name (1 bis 3) tragen Sie einen für Sie bezeichnenden Namen ein, unter dem der Pfad den Sie bei dem gegenüberliegenden Eingabefeldern: Pfad definieren, erreichbar ist.

Zum Beispiel:

-----

1.Gadget Name MAILBOX Pfad HD1: = Mausklick auf MAILBOX liest HD1: ein.  
2.Gadget Name PRIVATE Pfad HD2: = Mausklick auf PRIVATE liest HD2: ein.  
2.Gadget Name RAMDISK Pfad RAM: = Mausklick auf RAMDISK liest RAM: ein.

In den Eingabefeldern L-Startpfad und R-Startpfad definieren Sie den Startpfad der defaultmäßig in den jeweiligen Anzeigefenster aufgelistet werden soll. Mit den Druckknopfsymbolen bestimmen Sie den Anzeigemodus. DOS - BBS.

Zum Beispiel:

-----

---

L-Startpfad PM = linkes Fenster listet beim Start das Postfach  
R-Startpfad RAM: = rechtes Fenster listet beim Start das Laufwerk RAM:

L-Startpfad /FASTCALL = linkes Fenster listet beim Start das Brett /FASTCALL  
R-Startpfad RAM: = rechtes Fenster listet beim Start das Laufwerk RAM:

Ein Mausklick auf das Druckknopfsymbol Bezug immer setzen schaltet vor dem Beenden der Sysopoberfläche die Frage nach dem Bezugsdatum aus. Das aktuelle Bezugsdatum wird bei abgeschalteter Abfrage automatisch gesetzt.

Ist das Druckknopfsymbol für EB bei PM automatisch aktiviert, wird beim schreiben einer privaten Nachricht mit der Sysopoberfläche immer eine Empfangsbestätigung angefordert.

## 1.6 Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau

- Typ -

Mit diesem Gadget können Sie den Anzeigemodus in den beiden Verzeichnisfenstern verändern. In der Standardeinstellung präsentiert sich die Sysopoberfläche so, daß in dem linken Fenster die Mailboxebene und in dem rechten Fenster ein Amiga-Laufwerk aufgelistet wird. Die Amiga-Laufwerksangaben sind konfigurierbar. Es gibt zwei Anzeigetypen: BBS und DOS.

## 1.7 Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau

- Parent -

Parent bedeutet "Ursprung" in dem Fall jedoch "Mutter" bzw. Mutterverzeichnis. Wenn das im Anzeigefenster angezeigte Verzeichnis oder das Brett ein Unterverzeichnis oder ein Unterbrett ist, besteht die Möglichkeit, ins Mutterverzeichnis bzw. ins Mutterbrett zurückzugelangen. Klicken Sie hierfür auf das Gadget Parent und das jeweils eine Ebene höher befindliche Verzeichnis oder Brett wird in dem Anzeigefenster aufgelistet unter dem das entsprechende Gadget mit der Maus angeklickt wurde. Rechtes Parent-Gadget ist für das rechte Anzeigefenster zuständig und umgekehrt.

## 1.8 Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau

- Root -

Root soll "Hauptinhaltsverzeichnis" bedeuten. Wenn das im Anzeigefenster angezeigte Verzeichnis oder das Brett ein Unterverzeichnis oder ein Unterbrett ist, besteht die Möglichkeit, ins Hauptinhaltsverzeichnis bzw. zu den Oberbretter zurückzugelangen. Klicken Sie hierfür auf das Gadget Root und das Hauptinhaltsverzeichnis oder die Oberbretter werden in dem Anzeigefenster aufgelistet unter dem das entsprechende Gadget mit der Maus angeklickt wurde. Rechtes Root-Gadget ist für das rechte Anzeigefenster zuständig und umgekehrt.

---

## 1.9 Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau

- Lesen -

Nachdem Sie in einem Anzeigefenster eine Nachricht per Mausklick selektiert haben, wird diese mit einem (\*) Sternchen gekennzeichnet. Mit einem weiteren Mausklick auf das Gadget Lesen wird die selektierte Nachricht in einem Offline-Mailreader dargestellt. Neueinträge (Bretter oder Nachrichten) sind mit einem - markiert! Sie haben Sie verschiedene Möglichkeiten die dargestellten Nachrichten zu bearbeiten:

Gadgetname:    Aktion:

Auslag.	Die Nachricht wird komplett mit allen Headerinformationen auf das gewünschte Laufwerk gespeichert (ausgelagert).
Drucken	Die Nachricht wird ausgedruckt.
Reply	öffentliche Antwort schreiben.
PM	private Antwort schreiben.
Löschen	Die Nachricht wird gelöscht.
->Kartei	Die eMail-Adresse des Verfassers der selektierten Nachricht wird in die Adresskartei mit eingebunden.
Bezug	Es wird die Bezugsnachricht (Ursprungsnachricht) angezeigt.
Abbruch	Verzweigt wieder zurück zur Sysopoberfläche.
OK	Verzweigt wieder zurück zur Sysopoberfläche.

## 1.10 Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau

- Kopieren -

Nachdem Sie in einem Anzeigefenster eine Datei per Mausklick selektiert haben, wird diese mit einem (\*) Sternchen gekennzeichnet. Mit einem weiteren Mausklick auf das Gadget Kopieren wird die selektierte Datei in die DOS-Ebene des gegenüberliegenden Anzeigefensters kopiert.

## 1.11 Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau

- Links / Rechts -

Die beiden Auswahlfelder auf der Sysopoberfläche zeigen an, welches von den beiden Anzeigefenstern gerade aktiv ist. Ist ein Auswahlfeld aktiviert erhält das Feld ein Häkchen; ansonsten ist leer. Ein Mausklick auf eines der Auswahlfelder ändert die Einstellung, sodaß die aktiven Anzeigefenster gewechselt werden. Machen Sie zum Beispiel eine manuelle Ein-

gabe in einem Eingabefeld unter dem Anzeigefenster ändern sich die Auswahlfelder automatisch, je nach dem auf welcher Seite Sie gerade arbeiten.

## 1.12 Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau

- Bewegen -

Nachdem Sie in einem Anzeigefenster eine Datei per Mausklick selektiert haben, wird diese mit einem (\*) Sternchen gekennzeichnet. Mit einem weiteren Mausklick auf das Gadget Bewegen wird die selektierte Datei oder Nachricht im Quellverzeichnis gelöscht und ins Zielverzeichnis reinkopiert. Haben Sie im Quellverzeichnis eine Nachricht aus der Mailbox bewegt, so wird das K-Flag gesetzt. Die Datei oder Nachricht wird später vom Cruncher gelöscht.

## 1.13 Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau

- Löschen -

Nachdem Sie in einem Anzeigefenster eine Datei per Mausklick selektiert haben, wird diese mit einem (\*) Sternchen gekennzeichnet. Mit einem weiteren Mausklick auf das Gadget Löschen wird die selektierte Datei oder Nachricht im Quellverzeichnis gelöscht.

## 1.14 Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau

- Kartei -

Das Programm Kartei ist ein Adressenverwaltungsprogramm. Sie können eMail Adressen abspeichern und löschen. Nach einem Mausklick auf das Gadget Neu können Sie eine eMail-Adresse neu eintragen. Löschen Sie hierfür in dem Eingabefeld den String (NEU) und tragen die gewünschte eMail-Adresse dafür ein. In dem zweiten Eingabefeld auf der rechten Seite ist Platz für einen Kommentar bzw. für den Realnamen des Besitzer dieser eMail-Adresse. Nachdem die Eingabe der eMail-Adresse mit Return bestätigt wurde, erscheint in dem Anzeigefenster (ganz oben) die Adresse, so wie diese von Ihnen eingetragen wurde. Ein Mausklick auf das Gadget OK speichert die Adresskartei auf Ihrer Festplatte im Verzeichnis: Prometheus:Daten/kartei.dat ab. Ein Mausklick auf das Gadget Löschen eliminiert die aktivierte eMail-Adresse aus dem Anzeigefenster.

Die Adresskartei bzw. die Datei Prometheus:daten/kartei.dat kann auch beim senden von privaten Nachrichten PM benutzt werden. Genau hier liegt auch der eigentliche Anwendungsbereich. Nämlich aus einer integrierten Adressen-kartei eMail-Adressen zu selektieren und die Besitzer ggf. anzuschreiben.



## 1.15 Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau

### - Entpacken -

Nachdem Sie ein Archiv mittels Mausklick selektiert haben und dann das Gadget Entpacken anklicken, wird das Archiv in das Zielverzeichnis entpackt. Die Packer können Sie bei Konfigurationen definieren. Anhand der 10-Byte Erkennung bzw. Extension kommt automatisch der richtige Packer zur Anwendung.

## 1.16 Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau

### - Packen -

Nachdem Sie in einem Anzeigefenster eine Datei oder mehrere Dateien per Mausklick selektiert haben, werden diese mit einem (\*) Sternchen gekennzeichnet. Mit einem weiteren Mausklick auf das Gadget Packen können Sie nun per Auswahlrequester den gewünschten Packer per Mausklick auswählen. Zur Verfügung stehen die Packer, die bei der Packerkonfiguration unter Prometheus eingestellt wurden. Anschließend werden die selektierten Dateien ins Zielverzeichnis mittels ausgewählten Packer gepackt.

## 1.17 Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau

### - Makedir -

Mit einem Mausklick auf das Gadget Makedir wird ein neues Verzeichnis auf Ihrer Festplatte eingerichtet. Sie werden nach dem Directory Namen gefragt.

## 1.18 Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau

### - Editieren -

Nachdem Sie in einem Anzeigefenster eine Datei oder eine Nachricht per Mausklick selektiert haben, wird diese mit einem (\*) Sternchen gekennzeichnet. Mit einem weiteren Mausklick auf das Gadget Editieren kann eine im DOS selektierte Datei ediert werden. Diese wird in den definierten Texteditor eingeladen. Versuchen Sie eine Nachricht aus einem Brett der BBS-Ebene zu edieren, erscheint eine Fehlermeldung: Editieren geht nur im DOS.

## 1.19 Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau

### - Name -

Nachdem Sie in einem Anzeigefenster eine Datei oder eine Nachricht per Mausklick selektiert haben, wird diese mit einem (\*) Sternchen gekennzeichnet.

---

Mit einem weiteren Mausklick auf das Gadget Name kann entweder der Betreff einer Nachricht geändert oder ein Dateiname geändert werden. Sie können also Betreff/Filename ändern. Tragen Sie von Hand die Namensänderung in dem Eingabefeld ein und bestätigen mit Return oder per Mausklick auf das Gadget OK. Ein Mausklick auf Abbruch verzweigt wieder zur Sysopoberfläche.

## 1.20 Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau

- Alle -

Ein Mausklick auf das Gadget Alle selektiert sämtliche Einträge in dem aktiven Anzeigefenster auf der Sysopoberfläche. Den selektierten Einträgen wird ein (\*) Sternchen zur Kennzeichnung vorangestellt. Auf alle selektierten Einträge wirken nun etwaige Operationen.

## 1.21 Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau

- Keine -

Ein Mausklick auf das Gadget Keine deselektiert alle angewählten Einträge in dem aktiven Anzeigefenster auf der Sysopoberfläche. Den deselektierten Einträgen wird ein ggf. vorangestelltes (\*) Sternchen entzogen.

## 1.22 Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau

- Senden -

Für welchen Nachrichtentyp ?

Ascii Binär Abbruch

## 1.23 Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau

- PM -

Mit einem Mausklick auf das Gadget PM erscheint ein Aktionsdialogfenster. Sie entscheiden nun, ob die zu versendende Nachricht Ascii oder Binär sein soll.

Mit einem Mausklick auf Abbruch gelangen Sie wieder auf die Sysopoberfläche.

Klicken Sie auf Ascii gelangen Sie in einen Mail- und Newswriter. Hier können Sie private oder öffentliche Nachrichten schreiben, löschen und bearbeiten. Klicken Sie auf Binär gelangen Sie in einen Mail- und Newswriter. Hier können Sie private oder öffentliche Nachrichten schreiben, löschen, bearbeiten und Dateien und Archive direkt uploaden.

---

## 1.24 Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau

- PM (Ascii) -

Auf dem Bildschirm des Mail- und Newswriters präsentieren sich ganz oben fünf Gadgets darunter befindet sich ein Auswahlfenster in dem dann die eMail-Adressen der Teilnehmer die Sie anschreiben wollen erscheinen. Nach Aktivierung eines dieser fünf Gadgets passiert folgendes:

Gadgetname:    Aktion:

Userliste	Ein Auswahlfenster mit einer Userliste erscheint. Wählen Sie den Usernamen an den Sie eine Nachricht schreiben wollen, oder klicken Sie auf Abbruch.
Brettliste	Ein Auswahlfenster mit einer Brettliste erscheint. Wählen Sie das Brett in das Sie eine Nachricht schreiben wollen, oder klicken Sie auf Abbruch.
Kartei	Das Adressenverwaltungsprogramm wird gestartet.
Zufügen	Manuelles hinzufügen von Usernamen bzw. eMail-Adressen. Diese erscheinen dann in dem Auswahlfenster. Als Platzhalter erscheint der String (NEU) in dem entsprechenden Eingabefeld. Dieser soll dann von Ihnen durch die eMail-Adresse des Empfängers Ihrer Nachricht ersetzt werden.
Löschen	Löschen von Usernamen bzw. eMail-Adressen. Ein Mausklick auf dieses Gadget löscht den aktiven Usernamen aus dem Auswahlfenster.

Wenn Sie also eine Nachricht an einen anderen Teilnehmer schreiben möchten, dann tragen Sie zuerst in dem entsprechenden Eingabefeld seine eMail-Adresse ein oder wählen Sie eine eMail-Adresse oder ein Brett (für öffentliche Nachrichten) aus den diversen Auswahlfenstern aus. Nun tragen Sie einen Betreff für die aktuelle Nachricht in dem dafür vorgesehen Eingabefeld ein. Möchten eine Empfangsbestätigung vom Empfänger, nach Erhalt der Nachricht, haben so können Sie diese Funktion per Mausklick auf das Gadget Empfangsbestätigung einleiten. Nachdem Sie nun alle Empfänger und ggf. den Erhalt einer Empfangsbestätigung definiert haben können Sie mit dem definierten Texteditor eine Nachricht schreiben. Diese Funktion aktivieren Sie mittels Mausklick auf das Gadget Text eingeben.

Schreiben Sie nun in dem gestarteten Editor die betreffende Nachricht und speichern diese ab. Wenn Sie sich nun sicher sind, daß diese Nachricht versendet werden soll, klicken Sie mit der Maus auf das Gadget Senden. Die Nachricht wird nun gesendet und verteilt.

## 1.25 Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau

- PM (Binär) -

Auf dem Bildschirm des Mail- und Newswriters präsentieren sich ganz oben fünf

Gadgets darunter befindet sich ein Auswahlfenster in dem dann die eMail-Adressen der Teilnehmer an die Sie eine Binäre Nachricht senden wollen erscheinen. Nach Aktivierung eines dieser fünf Gadgets passiert folgendes:

Gadgetname:    Aktion:

Userliste	Ein Auswahlfenster mit einer Userliste erscheint. Wählen Sie den Usernamen an den Sie eine Nachricht schreiben wollen, oder klicken Sie auf Abbruch.
Brettliste	Ein Auswahlfenster mit einer Brettliste erscheint. Wählen Sie das Brett in das Sie eine Nachricht schreiben wollen, oder klicken Sie auf Abbruch.
Kartei	Das Adressenverwaltungsprogramm wird gestartet.
Zufügen	Manuelles hinzufügen von Usernamen bzw. eMail-Adressen. Diese erscheinen dann in dem Auswahlfenster. Als Platzhalter erscheint der String (NEU) in dem entsprechenden Eingabefeld. Dieser soll dann von Ihnen durch die eMail-Adresse des Empfängers Ihrer Nachricht ersetzt werden.
Löschen	Löschen von Usernamen bzw. eMail-Adressen. Ein Mausklick auf dieses Gadget löscht den aktiven Usernamen aus dem Auswahlfenster.

Wenn Sie also eine binäre Nachricht an einen anderen Teilnehmer senden möchten, dann tragen Sie zuerst in dem entsprechenden Eingabefeld seine eMail-Adresse ein oder wählen Sie eine eMail-Adresse oder ein Zielbrett aus den diversen Auswahlfenstern aus.

Nun haben Sie die Möglichkeit das Gadget File wählen anzuklicken. Dadurch wird ein Dateiauswahlfenster aktiviert. Sie können nun die zu versendende Datei per Mausklick auswählen. Der Dateiname wird automatisch in dem dafür vorgesehenen Eingabefeld Filename übernommen und als Betreff ausgewertet. In dem Feld: File wird der komplette Pfad und der Dateiname angezeigt. Dieses ist kein Eingabefeld und dient nur als Prüfmöglichkeit für die Richtigkeit des Pfades und der aktivierten Datei die versendet werden soll. Die Dateilänge wird automatisch übernommen und im Feld Länge angezeigt.

Möchten eine Empfangsbestätigung vom Empfänger können Sie diese per Mausklick auf das Gadget Empfangsbestätigung anfordern. Nachdem Sie nun alle Empfänger und ggf. die Anforderung einer Empfangsbestätigung definiert haben können Sie mit einem Mausklick auf das Gadget Senden die binäre Nachricht senden.

## 1.26 Prometheus Explorer 1994-96 © Rudolf Lau

- Ende -

Ein Mausklick auf dieses Gadget beendet die Sysopoberfläche und verzweigt wieder in den Prometheus Server. Vorher wird gefragt, ob das Bezugsdatum neu gesetzt werden soll. Wenn ja gilt das aktuelle Datum als Vergleichszeit für Neueinträge. So wie beim Logoff aus der Box. Das aktuelle Bezugs-

datum wird bei abgeschalteter Abfrage jedoch automatisch gesetzt.