

//Help/srpski/ToolManager

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> //Help/srpski/ToolManager		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 22, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	//Help/srpski/ToolManager	1
1.1	//Help/srpski/ToolManager.guide	1
1.2	ToolManager.guide/Copyright	1
1.3	ToolManager.guide/GiftWare	3
1.4	ToolManager.guide/Buduánost	3
1.5	ToolManager.guide/Autor	4
1.6	ToolManager.guide/Zahtevi	4
1.7	ToolManager.guide/Instalacija	5
1.8	ToolManager.guide/Koncepti	5
1.9	ToolManager.guide/Izvráni objekti	6
1.10	ToolManager.guide/Objekti Slike	7
1.11	ToolManager.guide/Zvuàni objekti	7
1.12	ToolManager.guide/Meni objekti	7
1.13	ToolManager.guide/Objekti Ikone	7
1.14	ToolManager.guide/Dok objekti	8
1.15	ToolManager.guide/Podeãavanja	8
1.16	ToolManager.guide/GlavniProzor	9
1.17	ToolManager.guide/ProzorZaIzvrãne	10
1.18	ToolManager.guide/ProzorZaSlike	11
1.19	ToolManager.guide/ProzorZaZvuke	12
1.20	ToolManager.guide/ProzorZaMenije	12
1.21	ToolManager.guide/ProzorZaIkone	12
1.22	ToolManager.guide/ProzorZaDokove	13
1.23	ToolManager.guide/ProzorZaGrupe	15
1.24	ToolManager.guide/ProzorZaBeleãnicu	15
1.25	ToolManager.guide/GlobalniProzor	15
1.26	ToolManager.guide/Hotkey-evi	16
1.27	ToolManager.guide/InputEvent klase	17
1.28	ToolManager.guide/Kvalifikatori	17
1.29	ToolManager.guide/Kodovi tastera	18

1.30	ToolManager.guide/rawkey kodovi tastera	19
1.31	ToolManager.guide/rawmouse kodovi tastera	19
1.32	ToolManager.guide/Primeri hotkey-eva	19
1.33	ToolManager.guide/Pitanja	20
1.34	ToolManager.guide/Istorija	22
1.35	ToolManager.guide/Priznanja	26
1.36	ToolManager.guide/MUI	27
1.37	ToolManager.guide/Indeks	28

Chapter 1

//Help/srpski/ToolManager

1.1 //Help/srpski/ToolManager.guide

Dokumentacija za ToolManager 3.0

Vaäne informacije:

Copyright	Copyright i druge zakonske stvari
GiftWare	Ako Vam se sviâa ToolManager...
Buduánost	O buduánosti ToolManager-a
Autor	Gde poslati izveâtaje o bagovima, komentare i poklone

Upotreba:

Zahtevi	Åta je potrebno za startovanje ToolManager-a?
Instalacija	Kako instalirati ToolManager
Koncepti	Koncepti iza ToolManager-a
Podeãavanje	Kako konfigurirati ToolManager

Dodaci:

Hotkey-evi	Kako definisati Hotkey
Pitanja	Åesto postavljana pitanja
Istorija	Istorija ToolManager-a
Priznanja	Autor bi voleo da se zahvali...
MUI	Informacije o MUI-ju
Indeks	Indeks za ovaj dokument

1.2 ToolManager.guide/Copyright

Copyright i druge zakonske stvari

Daje se dozvola da se prave i distribuiraju istovetne kopije ovog uputstva uz uslov da se napomena o copyright-u i ova napomena o dozvoli

saàuvaju u svim kopijama.

Copyright

Copyright (C) 1990-1997 Stefan Becker

Nijedan program, dokument, fajl sa podacima ili izvorni kod iz ovog softverskog paketa, ne sme, u celini ili delimiàno, biti ukljuàen ili koriãàen u drugim softverskim paketima osim ako je to odobreno pismenom dozvolom autora.

NEMA GARANCIJE

Nema nikakve garancije za ovaj softverski paket. Mada je autor pokuãao da spreài greãke, on ne moãe garantovati da je softverski paket opisan u ovom dokumentu 100% pouzdan. Vi, dakle, koristite ovaj materijal na sopstveni rizik. Autor ne moãe biti odgovoran za bilo kakvu àtetu prouzrokovanu koriãàenjem ovog softverskog paketa.

DISTRIBUCIJA

Ovaj softverski paket se moãe slobodno redistribuirati. Moãe biti prenet na bilo koji medij koji se koristi za distribuciju besplatnog softvera, kao na primer Public Domain disk kolekcije, CDROM-ovi, FTP serveri ili BBS-ovi.

Da bi obezbedili celovitost ovog softverskog paketa, distributeri bi trebalo da koriste originalne arhive:

```
ToolManager3_0Binaries.lha (Ime fajla na Aminet-u: ToolManagerBin.lha)
ToolManager3_0Developer.lha (Ime fajla na Aminet-u: ToolManagerDev.lha)
ToolManager3_0Extras.lha (Ime fajla na Aminet-u: ToolManagerExt.lha)
ToolManager3_0Locale.lha (Ime fajla na Aminet-u: ToolManagerLoc.lha)
ToolManager3_0Sources.lha (Ime fajla na Aminet-u: ToolManagerSrc.lha)
```

Autor ne moãe biti odgovoran ako je ovaj softverski paket postao neupotrebljiv zbog promene sadrãaja arhiva ili samih arhiva.

Ne postoji granica za honorar koju uzimaju distributeri, npr. za troãkove za flopi diskove, strimere ili kompakt diskove, ili za proces duplikacije. Takve granice su se pokazale kao àkodljive po ideju o softveru koji se moãe slobodno distribuirati, npr. softverski paket bi bio izostavljen umesto da se smanji cena flopi diska ispod granice.

Mada autor ne nameãe nikakvu granicu za ovaj honorar, voleo bi da izrazi svoje liàno miãljenje po ovom pitanju:

- * Ovaj softverski paket bi trebalo da bude dostupan svima besplatno, kada god je to moguãe.
- * Ako ste kupili ovaj softverski paket pod normalnim uslovima od prodavca Public Domain softvera na flopi disku i platili viãe od 5 DM ili US \$5, onda ste definitivno platili suviãe. Molim Vas da viãe ne podrãavate nedoliàno sticanje profita i okrenete se jeftinijem izvoru àto pre.

OGRANIÀENJA UPOTREBE

Nijedan program, dokument, fajl sa podacima ili izvorni kod iz ovog softverskog paketa, ne sme, u celini ili delimično, biti korišćen na bilo kojoj mašini koja je upotrebljena

- * za istraživanje, razvoj, konstrukciju, testiranje ili proizvodnju oružja ili drugih vojnih aplikacija. Ovo takođe podrazumeva bilo koju mašinu koja se koristi za obrazovanje za bilo koju od gore navedenih svrha.
- * od strane ljudi koji prihvataju, podržavaju ili koriste nasilje protiv drugih ljudi, npr. stranih državljana.

1.3 ToolManager.guide/GiftWare

Ako Vam se sviđa ToolManager...

ToolManager je GiftWare, ne ShareWare!

Dakle, ako Vam se program dopada i koristite ga vrlo često, trebalo bi da razmislite o slanju male donacije ili poklona da biste uvažili rad koji sam uložio u ovaj program. Predlažem donaciju od US \$10-\$20 ili 10-20 DM. Molim Vas, ne šalžite čekove ili novčane uputnice izvan Evrope jer njihovo unovčavanje najčešće košta više nego što one vrede.

Ako ne možete da prihvatite slanje donacije, ne morate se loše osećati zbog toga. Ali, morate mi poslati barem razglednicu ili pismo u kome pišete da koristite ToolManager (volim da dobijam pisma obožavalaca :-). Pogledajte Autor.

1.4 ToolManager.guide/Budućnost

O budućnosti ToolManager-a

Od poslednjeg značajnog izlaska ToolManager-a 2.1 u maju 1993. godine, bilo je problematično vreme za Amigu i njenu zajednicu korisnika. U vreme pisanja ovoga, budućnost još uvek ne izgleda previše optimistično. Uprkos tome, odlučio sam da razvijem ovu novu verziju ToolManager-a 3.0 zbog ogromnog odziva koje sam dobio od stotine zadovoljnih korisnika.

Moja verna A3000 sada postaje stara i, sa trenutnom situacijom, nesigurno je kojim pravcem će Amiga krenuti. Nisam u mogućnosti da kupujem svaku nadgradnju ili bilo koju od (eventualno) novih mašina jer je ovaj projekat samo moj hobi. Prema tome, od Vašeg odziva i poklona zavisi da li ću biti u mogućnosti da radim na budućim verzijama ToolManager-a.

Ovo je takođe poziv kompanijama koje rade na budućim Amigama (Amiga Technologies, Phase5, ProDAD, VisCorp ili bilo ko ko je trenutno umećan). Ja sam samo FD autor i nisam u mogućnosti da kupim svaki moguć sistem ili da platim materijal za programere za svaki sistem. Dakle, treba mi Vaša podrška ako želite da vidite ToolManager na Vašem sistemu. Setite se da je ToolManager jedan od najkorisnijih (ako ne i najkorisniji) alat na Amigi i, prema tome, on će biti bonus za Vaš sistem.

Budućnost ToolManager-a zavisi od VAŠE podrške!

1.5 ToolManager.guide/Autor

Gde poslati izveštaje o bagovima, komentare i poklone

Sa autorom možete da kontaktirate putem sledeće adrese:

Poštanska adresa:

Stefan Becker
Bonner Ring 68
D-50374 Erfstadt
GERMANY

Elektronska pošta:

stefanb@yello.ping.de

Postoji takođe homepage ToolManager-a na World Wide Web-u:

<http://www.ping.de/sites/yello/toolmanager.html>

1.6 ToolManager.guide/Zahtevi

Šta je potrebno za startovanje ToolManager-a?

ToolManager zahteva najmanje:

AmigaOS 3.0 (V39)

ili bolji za memorijske pool-ove i picture.datatype.

WBStart 2.2

Ovo omogućava ToolManager-u da startuje Workbench programe.

DOSPath 1.0

Ovo omogućava ToolManager-u da rukuje sa AmigaDOS putanjama.

Dodatno, on podräava:

ScreenNotify 1.0

Ovaj paket omoguäava ToolManager-u da otvori i zatvori njegove dok prozore kada se javni ekrani otvore ili zatvore.

picture.datatype V43

Proäirenja ovog poboljäänog picture.datatype-a se automatski podrävavaju ako je on instaliran na Vaä sistem. Pogledajte Priznanja.

Editor podeävavanja zahteva:

AmigaOS 3.0 (V39)

ili bolji za memorijske pool-ove.

MUI 3.7

Objektno orijentisani GUI sistem. Pogledajte MUI.

Pophotkey, Popport, Popposition

MUI kastom klase za popup-e. Pogledajte Priznanja.

1.7 ToolManager.guide/Instalacija

Kako instalirati ToolManager

Molim Vas, upotrebite priloäenu Installer skriptu da biste instalirali ToolManager. On zahteva AmigaOS Installer V43.3. Ova verzija se moäe naái na Aminet-u.

Uverite se da ste prvo izaáli iz starog ToolManager-a pre nego äto instalirate novu verziju!

1.8 ToolManager.guide/Koncepti

Koncepti iza ToolManager-a

ToolManager je program koji Vam omoguäava da startujete Vaäe alate na vrlo lak naän. Moäete startovati program koristeái skraäenice sa tastature (pogledajte Hotkey-evi), birajuái stavku iz Workbench-ovog menija Razno (Tools) ili klikáuái na ikonu na Workbench-u ili u specijalnim dok prozorima. Moäete äak dovuái ikone sa direktorijuma na Workbench-u na te ikone da biste obezbedili fajlove programima. Uz to, moäete pridodati zvuk svakoj od ovih akcija.

Sve ove stvari kontroliäu ToolManager-ovi objekti. Svaki objekat ima specifiään zadatak i sadräi informaciju kako da obavi taj zadatak. Na primer, programi su predstavljeni kao Izvräni objekti i sadräe

informacije o imenu programa i veličini steka.

Postoje dve vrste objekata. Izvršni, objekti Slike i Zvučni objekti se nazivaju osnovni objekti jer sadrže informacije samo o jednom programu, jednoj slici i jednom zvuku.

Meni, Ikona i Dok tipovi objekta se nazivaju složeni objekti jer vezuju nekoliko osnovnih objekata da bi izvršili svoje zadatke. Na primer, ikona na Workbench-u se predstavlja kao objekat Ikone koji ima vezu sa objektom Slike, za izgled ikone, i vezu sa Izvršnim objektom koji će startovati program kada se ikona aktivira.

Izvršni objekti	Programi
Objekti Slike	Slike
Zvučni objekti	Zvuci
Meni objekti	Stavke u Workbench-ovom meniju Razno (Tools)
Objekti Ikone	Ikone u Workbench-ovom prozoru
Dok objekti	Prozori sa gadjetima

1.9 ToolManager.guide/Izvršni objekti

Programi

=====

Izvršni objekat sadrži informacije o programu koji se startuje kada je taj objekat aktiviran. Objekat se može aktivirati direktno ili kada korisnik upotrebi hotkey ili preko složenog objekta. Po aktivaciji se može obezbediti skup fajlova koji se prosleđuju programu kao startni parametri. Izvršni objekti se konfiguriraju uz pomoć prozora za editovanje Izvršnih objekata.

ToolManager može da izvrši razne vrste programa

Šel

Program se izvršava kao šel program, upravo kao da je korisnik otkačio komandnu liniju u šel. Šel skripte moraju da se startuju u ovom modu. Možete upotrebiti uobičajene [] naznake da odredite gde bi argumenti trebalo da se postave u komandnoj liniji.

Workbench

Simulira se start iz Workbench-a. Svi fajlovi se obezbeđuju kao Workbench argumenti. Programi koji se samo mogu startovati iz šela i šel skripte neće raditi kada se startuju kao Workbench programi.

ARexx

Izvršava se ARexx skripta ili komanda.

Dok

Komanda određuje ToolManager Dok objekat koji bi trebalo da se aktivira. Možete upotrebiti ovaj tip programa da kreirate dokove koji su ugrađeni u druge dokove.

Hotkey

Generiše se hotkey. Ovo se može iskoristiti da se kontroliše drugi program iz ToolManager-a.

1.10 ToolManager.guide/Objekti Slike

Slike

=====

Objekat slike sadrži informacije o slici koju koristi složeni objekat. ToolManager može da uita Workbench-ove ikone koje koriste objekti Ikone. Kada Dok objekat koristi objekat Slike, podaci se uitaavaju korišćenjem sistema tipova podataka. Zato ToolManager može da koristi bilo koju sliku za koju imate važeći tip podatka instaliran na Vaš sistem. Objekti Slike se konfigurišu uz pomoć prozora za editovanje objekata Slike.

1.11 ToolManager.guide/Zvučni objekti

Zvuci

=====

Zvučni objekat sadrži informacije o komandi za zvuk. Ova komanda za zvuk se šalje kao AREXX komanda eksternom plejeru za zvuk. Objekti Zvuka se konfigurišu uz pomoć prozora za editovanje Zvučnih objekata.

1.12 ToolManager.guide/Meni objekti

Stavke u Workbench-ovom meniju Razno (Tools)

=====

Meni objekat je složeni objekat koji povezuje Izvršni objekat i Zvučni objekat da bi kreirao stavku u Workbench-ovom meniju Razno (Tools). Kad god se ova stavka iz menija izabere, aktiviraju se Izvršni objekat i Zvučni objekat. Svaka selektovana ikona na Workbench-u se koristi kao startni parametar za program. Meni objekti se konfigurišu uz pomoć prozora za editovanje Meni objekata.

1.13 ToolManager.guide/Objekti Ikone

Ikone u Workbench-ovom prozoru

=====

Objekat Ikone je sloaeni objekat koji povezuje Izvrani objekat, objekat Slike i Zvuani objekat da bi kreirao ikonu u Workbench-ovom prozoru. Objekat Slike se koristi da bi se kreirala slika na ikoni. Objekti Ikone se konfiguriraju uz pomoć prozora za editovanje objekata Ikone.

Ikone se mogu aktivirati na dva naaina. Korisnik moae da dva puta klikne na ikonu ili moae selektovati ikone na Workbench-u i spustiti ih na ikonu. Kad god se ikona aktivira, aktiviraju se Izvrani objekat i Zvuani objekat. Ikone koje su bile spuätene na ikonu se koriste kao startni parametri za program.

1.14 ToolManager.guide/Dok objekti

Prozori sa gadäetima

=====

Dok objekat je sloaeni objekat koji korisniku prikazuje prozor sa nizom gadäeta. Svaki gadäet povezuje Izvrani objekat, objekat Slike i Zvuani objekat. Svaki gadäet moae da prikazuje tekst, sliku ili oboje. Ime Izvranog objekta se koristi za tekst. Objekat Slike se koristi za sliku. Dok objekti se konfiguriraju uz pomoć prozora za editovanje Dok objekata.

Svaki gadäet moae biti aktiviran na dva naaina. Korisnik moae da klikne na gadäet ili moae da selektuje ikonu na Workbench-u i spusti je na gadäet. Kad god se ikona aktivira, aktiviraju se Izvrani objekat i Zvuani objekat. Selektovane ikone se koriste kao startni parametri za program.

Dok objekat moae biti "aktiviran" uz pomoć hotkey-a. Kada je dok prozor zatvoren i korisnik unese hotkey, onda se dok prozor otvara i obrnuto.

Ako je instalirana screennotify.library, onda ToolManager moae da otvara i zatvara prozore automatski. Kad god ekran treba da se zatvori, prvo se zatvaraju svi dok prozori na tom ekranu. Kada se javni ekran ponovo otvori, svi dok prozori tog ekrana se ponovo otvaraju.

1.15 ToolManager.guide/Podeãavanja

Kako konfigurisati ToolManager

ToolManager editor podeãavanja se koristi za konfigurisanje ToolManager-a.

GlavniProzor

Glavni prozor

Prozori za editovanje objekata:

ProzorZaIzvrane	Kako konfigurisati Izvrane objekte
ProzorZaSlike	Kako konfigurisati objekte Slike
ProzorZaZvuke	Kako konfigurisati Zvuane objekte
ProzorZaMenije	Kako konfigurisati Meni objekte
ProzorZaIkone	Kako konfigurisati objekte Ikone
ProzorZaDokove	Kako konfigurisati Dok objekte

Razni prozori:

ProzorZaGrupe	Kako preimenovati grupu objekata
ProzorZaBeleanicu	Beleanica za objekte
GlobalniProzor	Globalne opcije ToolManager-a

Editor podeavanja razume standardne Workbench-ove tool type-ove i komandne parametre aela:

FROM (samo u aelu)

Precizira ime fajla iz koga bi editor trebalo da uaita konfiguraciju.

EDIT (ako niata drugo nije stavljeno)

Menjanje konfiguracije.

USE

Privremeno koriacanje odreene konfiguracije.

SAVE

Trajno koriacanje odreene konfiguracije.

CREATEICONS

Kreiraj ikone za konfiguracione fajlove kada se snime. Kada se startuje iz Workbench-a, editor podeavanja kreira ikone sem ako se to ne promeni. Kada se startuje iz aela, ne kreiraju se ikone sem ako se to ne promeni.

1.16 ToolManager.guide/GlavniProzor

Glavni prozor

=====

Glavni prozor sadrai liste objekata. Klikanjem na vrstu objekta moete odabrati koja lista je trenutno vidljiva. Svaka lista moe da sadrai nekoliko grupa. Svaka grupa moe da sadrai nekoliko objekata.

Dupli klik na ime grupe otvara prozor za editovanje grupa. Klikanje na simbol levo od imena grupe otvara i zatvara grupu. Ako je grupa otvorena moete videti sve objekte u toj grupi. Dupli klik na ime objekta otvara prozor za editovanje objekta.

Da biste pomerili grupu morate prvo da odaberete jednu, dovuate je do novog poloaja draeai levo dugme miia, a onda otpustite dugme miia. Moete takoae da pomerate objekte izmeau grupa ovom metodom.

Àetiri gadäeta su nadovezana na listu:

Nova grupa

Kreira novu praznu grupu. Otvoriäe se prozor za editovanje grupa da biste mogli da odredite ime nove grupe.

Novi objekat

Kreira novi objekat u odabranoj grupi. Otvoriäe se prozor za editovanje da biste mogli da promenite osobine novog objekta.

Obriäi

Briäe odabranu grupu ili objekat. Ako je odabrana grupa, svi objekti u toj grupi äe takoäe biti obrisani.

Sortiraj

Ako je odabran objekat ili otvorena grupa, sadräaj te grupe se sortira po abecedi. U suprotnom, grupe se sortiraju po abecedi.

Uz pomoä gadäeta na dnu glavnog prozora, moäete odrediti editoru podeäavanja gde da snimi konfiguraciju. Ime konfiguracionog fajla je ToolManager.prefs.

Snimi

Snimi konfiguraciju u ENVARC: i ENV:. Nova konfiguracija äe automatski biti upotrebljena i preäiveäe reset. Poäto se snime podeäavanja, izlazi se iz editora.

Koristi

Snimi konfiguraciju u ENV:. Nova konfiguracije äe automatski biti upotrebljena, ali neäe preäiveti reset. Poäto se snime podeäavanja, izlazi se iz editora.

Testiraj

Snimi konfiguraciju u ENV:. Nova konfiguracije äe automatski biti upotrebljena, ali neäe preäiveti reset. Poäto se snime podeäavanja, ne izlazi se iz editora.

Prekini

Izlazi se iz editora. Sve promene koje nisu bile snimljene äe biti zanemarene.

1.17 ToolManager.guide/ProzorZalzvraëe

Kako konfigurisati Izvraëe objekte

=====

Izvraëni objekti sadräe informacije o programima. Prozor za editovanje ima sledeäe gadäete:

Ime

Ime objekta.

Tip komande

Tip programa. Možete da izaberete između Āel, Workbench, ARexx, Dok, Hotkey i Mreāa. Tip Mreāa trenutno nije podrāan.

Komanda

Ime programa. Ovo je ime fajla, ime doka ili opis hotkey-a u zavisnosti od tipa komande.

Hotkey

Opis hotkey stringa koji aktivira Izvrāni objekat.

Stek

Veliāina steka za program. ToolManager āe zahtevati minimalno 4096 bajtova.

Prioritet

Prioritet programa. Obiāno biste trebali samo da koristite standardnu vrednost 0.

Argumenti

Ako je ovaj gadāet selektovan, fajlovi se prosleāuju programu kao startni argumenti. U suprotnom, fajlovi se ignoriāu.

Napred

Ako je ovaj gadāet selektovan, navedeni javni ekran se pomera napred pre startovanja programa.

Trenutni direktorijum

Program se startuje iz ovog direktorijuma.

Putanja

Ovde moāete navesti spisak direktorijuma (odvojenih taākom i zarezom) koji koriste āel programi da traāe druge programe.

Izlazni fajl

Izlaz āel programa je preusmeren u ovaj fajl. Ako ovde izaberete prozor konzole, izlaz i ulaz āel programa se preusmerava na ovaj prozor.

Javni ekran

Odreāuje javni ekran koji āe biti pomeren napred pre startovanja programa.

1.18 ToolManager.guide/ProzorZaSlike

Kako konfigurisati objekte Slike

=====

Objekti Slike sadrāe informacije o slikama. Prozor za editovanje ima sledeāe gadāete:

Ime

Ime objekta

Fajl

Ime fajla iz koga će se učitati podaci za sliku. Obično ćete morati da odstranite nastavak .info ako hoćete da učitete fajl sa ikonom.

1.19 ToolManager.guide/ProzorZaZvuke

Kako konfigurisati Zvučne objekte

=====

Zvučni objekti sadrže informacije o zvucima. Prozor za editovanje ima sledeće gadäte:

Ime

Ime objekta.

Komanda

ARexx komanda koja bi trebalo da se pošalje eksternom plejeru zvuka.

ARexx port

Ime ARexx porta eksternog plejera zvuka. Ako ništa ne stavite, podrazumeva se PLAY koga koristi program upd.

1.20 ToolManager.guide/ProzorZaMenije

Kako konfigurisati Meni objekte

=====

Meni objekti sadrže informacije o stavkama u Workbench-ovom meniju Razno (Tools). Prozor za editovanje ima sledeće gadäte:

Ime

Ime objekta. Takođe se koristi da bi se napravila stavka u meniju.

Izvršni objekat

Veza sa pridruženim Izvršnim objektom. Prevucite i otpustite objekat iz glavnog prozora ili iz beležnice da biste pridružili objekat. Pridruženi objekat možete editovati tako što kliknete na njega.

Zvučni objekat

Veza sa pridruženim Zvučnim objektom. Prevucite i otpustite objekat iz glavnog prozora ili iz beležnice da biste pridružili objekat. Pridruženi objekat možete editovati tako što kliknete na njega.

1.21 ToolManager.guide/ProzorZaKone

Kako konfigurirati objekte Ikone

=====

Objekti Ikone sadrže informacije o ikonama u Workbench-ovom prozoru. Prozor za editovanje ima sledeće gadäte:

Ime

Ime objekta.

Izvršni objekat

Veza sa pridruženim Izvršnim objektom. Prevucite i otpustite objekat iz glavnog prozora ili iz beležnice da biste pridružili objekat. Pridruženi objekat možete editovati tako što kliknete na njega.

Objekat Slike

Veza sa pridruženim objektom Slike. Prevucite i otpustite objekat iz glavnog prozora ili iz beležnice da biste pridružili objekat. Pridruženi objekat možete editovati tako što kliknete na njega.

Zvučni objekat

Veza sa pridruženim Zvučnim objektom. Prevucite i otpustite objekat iz glavnog prozora ili iz beležnice da biste pridružili objekat. Pridruženi objekat možete editovati tako što kliknete na njega.

Pozicija

Precizira X i Y koordinate ikone, npr. za X = 100 i Y = 55, uneli biste 100/55. Koordinate su relativne u odnosu na gornji levi ugao Workbench-ovog prozora.

Prikaži ime

Ako je ovaj gadät selektovan, onda se ime objekta prikazuje ispod ikone.

1.22 ToolManager.guide/ProzorZaDokove

Kako konfigurirati Dok objekte

=====

Dok objekti sadrže informacije o dok prozorima. Prozor za editovanje ima sledeće gadäte:

Ime

Ime objekta. Ovo se takođe koristi kao ime prozora.

Hotkey

Opis hotkey stringa kojim se otvara i zatvara dok prozor.

Javni ekran

Određuje javni ekran na kome se dok prozor pojavljuje. Morate odrediti važeće ime javnog ekrana ako hoćete da koristite

mogućnost automatskog otvaranja i zatvaranja dok prozora.

Font

Ovaj font se koristi za tekst u gadäetima.

Kolone

Broj kolona gadäeta u dok prozoru. Kolone äe biti popunjene sa gadäetima sa leva na desno. Ako je zadnja kolona u redu popunjena, onda se dodaje novi red gadäeta. Svi gadäeti äe imati istu äirinu i duäinu.

Pozicija

Precizira X i Y koordinate ikone, npr. za X = 150 i Y = 200, uneli biste 150/200. Koordinate su relativne u odnosu na gornji levi ugao Workbench-ovog prozora.

Elementi

Svaki element ove liste kreira jedan gadäet. Leva kolona sadräi vezu sa pridruäenim Izvränim objektom, srednja kolona vezu sa pridruäenim objektom Slike, a desna kolona vezu sa pridruäenim Zvuänim objektom. Prevucite i otpustite objekat iz glavnog prozora ili iz beleänice da biste pridruäili objekat. Pridruäeni objekat moäete editovati tako äto dva puta kliknete na njega. Moäete koristiti prevlaäenje i otpuätanje da sortirate elemente liste. Kada pritisnete gadäet Obriäi, element koji je trenutno odabran se briäe sa liste. Sami pridruäeni objekti se ne briäu.

Aktiviran

Dok prozor äe se otvoriti kada se uäita konfiguracija.

Bekdrop (backdrop)

Dok prozor se pomera u pozadinu poäto se otvori.

Okvir

Kada je ovaj gadäet selektovan, dok prozor izgleda kao normalan prozor sa okvirom i prozorskim gadäetima. U suprotnom uopäte neäe imati okvir. Dok prozor moäete pomerati samo ako ima okvir.

Meni

Dok prozoru se pridruäuje meni. Meni Vam omoguävava da zatvorite dok prozor, pokrenete editor podeävavanja ili da izaäete iz ToolManager-a.

Ispred svih

Kada je ovaj gadäet selektovan, dok prozor äe se uvek otvoriti na javnom ekranu koji je ispred svih.

Pop ap

Dok prozor se automatski zatvara poäto se izabere gadäet.

Centriran

Dok prozor se otvara centriran u odnosu na trenutnu poziciju miäa.

Lepljiv

Obiäno dok prozor zapamti njegovu poziciju kada ga zatvorite. Ako ga opet otvorite, otvoriäe se na toj poziciji. Ako je ovaj gadäet

selektovan, dok prozor áe se uvek otvarati na istoj poziciji.

Slike

Gadæeti u dok prozoru áe prikazivati slike. U tom sluàaju morate da elementima doka pridruáite objekte Slike.

Tekst

Gadæeti u dok prozoru áe prikazivati ime pridruæenog Izvrånog objekta. U tom sluàaju morate da elementima doka pridruáite Izvråne objekte.

1.23 ToolManager.guide/ProzorZaGrupe

Kako preimenovati grupu objekata

=====

Moæete promeniti ime grupe sa string gadæetom za ime.

1.24 ToolManager.guide/ProzorZaBeleånicu

Beleånica za objekte

=====

Ovaj prozor sadrâi listu sa pridruæenim Izvrånim objektima, objektima Slike i Zvuånim objektima. Moæete prevuái objekte iz ove liste i spustiti ih na prozore za editovanje. Moæete editovati pridruæene objekte tako áto dva puta kliknete na njih. Kada pritisnete gadæet Obriâi, element koji je trenutno odabran se briåe sa liste. Sami pridruæeni objekti se ne briáu.

Beleånica se moæe otvoriti iz menija u glavnom prozoru. Moæete imati nekoliko istovremeno otvorenih beleånica.

1.25 ToolManager.guide/GlobalniProzor

Globalne opcije ToolManager-a

=====

Ovaj prozor Vam dopuåta da menjate globalne opcije ToolManager-a. On se moæe otvoriti iz menija u glavnom prozoru. Ima sledeáe gadæete:

Trenutni direktorijum

Odreâuje trenutni direktorijum za ToolManager-ov proces. Svi fajlovi bez apsolutne putanje áe biti otvoreni relativno u odnosu na ovaj direktorijum. Ako niåta ne promenite, podrazumeva se disk sa koga je boot-ovano.

Program za podešavanja

Putanja ToolManager-ovog programa za podešavanja. Ako ništa ne promenite, podrazumeva se SYS:Prefs/ToolManager.

Aktiviraj mrežu

Trenutno nije podržano.

Aktiviraj remapiranje

Aktivira se remapiranje boja za picture.datatype. Deaktivirajte ovo samo ako se slike u dok prozorima pojavljuju u pogrešnim bojama.

Preciznost remapiranja

Određuje preciznost remapiranja boja. Možda ćete hteti da pokušate menjanje ove vrednosti ako je izbor boja algoritma za remapiranje nezadovoljavajuć na Vašem sistemu.

1.26 ToolManager.guide/Hotkey-evi

Kako definisati hotkey

Ovo poglavlje opisuje kako definisati hotkey tj. string koji ga opisuje, koga tada tumače Commodity-ji. Svaki put kad se aktivira hotkey, Commodity-ji generiše "događaj" (event) koga koristi ToolManager da aktivira Izvršni objekat ili uključi/isključi Dok objekte. String koji opisuje hotkey ima sledeću sintaksu:

```
[<klasa>] {[<kvalifikator>]} [-][upstroke] [<kod tastera>]
```

Za sve ključne reči nije bitno da li su napisane malim ili velikim slovima.

klasa opisuje InputEvent (događaj pri unosu). Ovaj parametar je opcionalan i ako nedostaje, koristi se rawkey. Pogledajte InputEvent klase.

Kvalifikatori su "signali" koji moraju biti uključeni ili isključeni do vremena kada se hotkey aktivira; u suprotnom, neće se generisati nikakav događaj. Za svaki kvalifikator koji mora biti podešen, obezbeđujete njegovu ključnu reč. Očekuje se da svi ostali kvalifikatori ne budu uključeni. Ako želite da ignorišete kvalifikator samo dodajte - ispred njegove ključne reči. Pogledajte Kvalifikatori.

Hotkey događaj se obično generiše kada se pritisne neki taster. Ako bi događaj trebalo da se generiše kada se taster otpusti, dodajte ključnu reč upstroke. Kada bi i jedno i drugo, i pritisak i otpuštanje tastera, trebalo da generiše događaj, upotrebite -upstroke.

Kod tastera zavisi od InputEvent klase. Pogledajte Kodovi tastera.

InputEvent klase

Kvalifikatori
Kodovi tastera
Primeri hotkey-eva

Napomena: Birajte Vaše hotkey-eve pažljivo jer Commodity-ji imaju visok prioritet u lancu rukovalaca InputEvent-ima, tj. on će nadjačati postojeće definicije (hotkey-eva).

1.27 ToolManager.guide/InputEvent klase

InputEvent klase
=====

Commodity-ji podržavaju većinu InputEvent klasa koje generiraju input.device. Ovaj deo opisuje te klase koje su najkorisnije za ToolManager-ove hotkey-eve.

rawkey

Ovo je klasa koja se podrazumeva ako ne stavite neku drugu i pokriva sve događaje sa tastature. Na primer, rawkey a ili a kreira događaj svaki put kada se taster "a" pritisne. Morate odrediti kod tastera za ovu klasu. Pogledajte rawkey.

rawmouse

Ova klasa opisuje sve događaje sa dugmadi miša. Morate odrediti kod tastera za ovu klasu. Pogledajte rawmouse.

diskinserted

Događaji ove klase se generiraju kada se disk ubaci u drajv. Ova klasa nema kodove tastera.

diskremoved

Događaji ove klase se generiraju kada se disk izbacuje iz drajva. Ova klasa nema kodove tastera.

1.28 ToolManager.guide/Kvalifikatori

Kvalifikatori
=====

Commodity-ji podržavaju sledeće kvalifikatore:

lshift, left_shift

Levi shift taster

rshift, right_shift

Desni shift taster

shift

Bilo koji shift taster

capslock, caps_lock
Caps lock taster

caps
Ili shift ili caps lock taster

control, ctrl
Control taster

lalt, left_alt
Levi alt taster

ralt, right_alt
Desni alt taster

alt
Bilo koji alt taster

lcommand, lamiga, left_amiga, left_command
Levi Amiga/Command taster

rcommand, ramiga, right_amiga, right_command
Desni Amiga/Command taster

numericpad, numpad, num_pad, numeric_pad
Ova ključna reč mora biti upotrebljena za bilo koji taster na
numeričkoj tastaturi.

leftbutton, lbutton, left_button
Levo dugme miša

midbutton, mbutton, middlebutton, middle_button
Srednje dugme miša

rbutton, rightbutton, right_button
Desno dugme miša

repeat
Ovaj kvalifikator je uključen kada je aktivno ponavljanje
tastera. Ovo je jedino korisno za InputEvent klasu rawkey.

1.29 ToolManager.guide/Kodovi tastera

Kodovi tastera
=====

Svaka InputEvent klasa ima svoje kodove tastera:

rawkey
rawmouse

1.30 ToolManager.guide/rawkey kodovi tastera

Kodovi tastera za InputEvent klasu rawkey

a-z, 0-9, ...

ASCII karakteri

f1, f2, ..., f10, f11, f12

Funkcijski tasteri

up, cursor_up, down, cursor_down

left, cursor_left, right, cursor_right

Kursorski tasteri

esc, escape, backspace, del, help

tab, comma, return, space, spacebar

Specijalni tasteri

enter, insert, delete

page_up, page_down, home, end

Tasteri sa numeriàke tastature. Svaki od ovih kodova tastera se mora koristiti sa kljuànom reà kvalifikatora numericpad!

1.31 ToolManager.guide/rawmouse kodovi tastera

Kodovi tastera za InputEvent klasu rawmouse

mouse_leftpress

Pritisak na levo dugme miãa

mouse_middlepress

Pritisak na srednje dugme miãa

mouse_rightpress

Pritisak na desno dugme miãa

Napomena: Da biste upotrebili jedan od ovih kodova tastera, morate takoãe da unesete odgovarajuáu kljuànu reà kvalifikatora, npr.

rawmouse leftbutton mouse_leftpress

1.32 ToolManager.guide/Primeri hotkey-eva

Primeri za hotkey-eva

=====

ralt t

Drãite desni Alt taster i pritisnite "t"

ralt lalt t
 Dräite levi i desni Alt taster i pritisnite "t"

alt t
 Dräite bilo koji Alt taster i pritisnite "t"

rcommand f2
 Dräite desni Amiga taster i pritisnite drugi funkcijski taster

numericpad enter
 Pritisnite Enter taster na numeriàkoj tastaturi

rawmouse midbutton leftbutton mouse_leftpress
 Dräite srednje dugme miãa i pritisnite levo dugme miãa

diskinserted
 Ubacite disk u bilo koji drajv.

1.33 ToolManager.guide/Pitanja

Àesto postavljana pitanja

Evo odgovora na najäeãae postavljana pitanja o ToolManager-u:

- Kada startujem editor podeãavanja ToolManager-a, pojavi se samo upitnik sa tekstom "Program initialization failed". Åta nije u redu?

Editor podeãavanja proverava osnovne zahteve pre nego äto otvori prvi prozor. Molim Vas, proverite da li su ovi zahtevi ispunjeni! Vaãem sistemu, takoãe, moãda nedostaje memorije. Moãda äete morati da izaãete iz nekih drugih programa pre nego äto je dovoljno memorije dostupno da se startuje editor ToolManager-ovih podeãavanja. Takoãe, istovremeno moãe da bude startovan samo jedan editor podeãavanja.

- Kako mogu da startujem editor ToolManager-ovih podeãavanja na nekom drugom javnom ekranu sem Workbench-ovog ekrana?

Iz menija Opcije izaberite stavku MUI... iz menija u glavnom prozoru. Sada izaberite stranu sa System podeãavanjima i unesite ime javnog ekrana u string gadäet. Za dalje detalje, molim Vas, konsultujte dokumentaciju za MUI.

- Posle konvertovanja moje stare ToolManager 2.x konfiguracije, neke slike nedostaju u dok prozorima, a neki dok prozori se uopãe ne pojavljuju!

ToolManager 3.0 u dok prozorima podräava samo fajlove sa slikama kojima se moãe pristupiti preko picture.datatype-a. U Vaãoj staroj konfiguraciji pridruãili ste neke objekte Slike Dok objektima koji se odnose na fajlove sa ikonama. Da biste koristili

fajlove sa ikonama, morate da instalirate tip podatka za ikone na Vaš sistem. Možete naći takav tip podatka npr. na Aminet-u. Možete ih takođe konvertovati u npr. IFF braćeve.

- Posle konvertovanja moje stare ToolManager 2.x konfiguracije, neke od ikona u Workbench-ovom prozoru nedostaju!

ToolManager 3.0 podržava samo fajlove sa ikonama za objekte Ikone. U Vašoj staroj konfiguraciji pridružili ste neke objekte Slike objektima Ikone koje se odnose na IFF braćeve. Morate da ih konvertujete u fajlove sa ikonama da biste ih koristili sa objektima Ikona ToolManager-a 3.0.

- Kada koristim fajlove sa ikonama za slike u dok prozorima, tada ima dodatnog teksta nadovezanog na sliku ili ona ima debeo okvir. Šta nije u redu?

Na Vaš sistem ste instalirali icon.datatype koji ubacuje dodatne informacije iz ikone na sliku. Molim Vas, proverite dokumentaciju za icon.datatype da biste videli kako se ove informacije mogu izbeći. Ako Vam se ne sviđa debeo okvir, takođe ćete morati da obavestite icon.datatype da ne generiše uobičajeni okvir oko ikone.

- Zašto ToolManager ne može da kreira menije ili podmenije "Razno" (Tools) sa više grana?

Meniji ili podmeniji sa više grana trenutno nisu podržani od strane Workbench-a. Da bi bili kreirani, moraju se hakovati u AmigaOS, što može rezultovati nestabilnim sistemom. Zbog toga ih neću uneti u ToolManager.

- Kako mogu da napravim horizontalni dok prozor?

Samo postavite broj kolona na broj elemenata u dok objektu.

- Kako mogu da kreiram izlazni prozor za žel programe?

Izlazni prozori mogu da se kreiraju koristeći CON: device. Upotrebite sledeće ime fajla da biste kreirali prozor koji se automatski otvara, koji ima gadet za zatvaranje i koji se ne zatvara pošto je program završen.

```
CON:10/10/640/100/IzlazniProzor/AUTO/CLOSE/WAIT
```

Device CON: ima mnoge opcije. Molim Vas, konsultujte Vaše AmigaDOS uputstvo za dalje informacije.

- Kako mogu da navedem argumente u sredini žel/ARexx komandne linije?

Obično se svi argumenti navode na kraju komandne linije. Da biste ubacili argumente bilo gde u komandnoj liniji, ToolManager koristi istu [] sintaksu koju koristi komanda AmigaShell-a alias. Tako, na primer

```
Dir [] all
```

će ubaciti argumente pre ključne reči all.

- Kako mogu da kreiram poddokove?

Morate upotrebiti Izvršne objekte tipa Dok. Stavite takav objekat u elemente Vašeg glavnog doka i oni će otvarati/zatvarati druge dokove.

- Dok prozori nestaju kada se Workbench-ov ekran zatvori i ponovo otvori.

Zaboravili ste da podesite ime javnog ekrana za dok prozor na Workbench. ToolManager će zatvoriti dok prozore kada se javni ekran zatvori. Ali, on mora da zna na kom javnom ekranu dok prozori treba da se pojave da bi ih otvorio automatski kada se javni ekran ponovo otvori.

1.34 ToolManager.guide/Istorija

Istorija ToolManager-a

Ovo poglavlje je preuzeto iz originalne engleske dokumentacije.

3.0, Release date 23.02.1997

- Again rewritten (almost) from scratch :-)
 - Old object system removed, TM objects are now BOOPSI objects
 - Now uses memory pools
 - Delay parameter removed from Exec Objects
 - Animation support removed from Image Objects
 - Picture.datatype V43 support added to Image Objects
 - Only icon images supported for Icon Objects
 - Only images loadable via picture.datatype are supported in Dock Objects
 - Pattern & Vertical flags and Title parameter removed from Dock Objects
 - Dock Objects can now display text and images
 - Dock Objects can now be completely borderless
 - New preferences file format, hopefully more flexible
 - Converter for the ToolManager 2.x format
-

- Events are now checked while the configuration is read
- Preferences is now a MUI application: resizable window, multiple open edit windows and Drag&Drop support
- Changing an object name automatically updates all references to the object.
- Support for grouping objects.
- All dock objects get the screen notifications
- Added support for DOSPath 1.0
- CLI command lines are not limited to 4KB anymore
- Installer script

2.1b, Release date 13.03.1996

- Minor update to 2.1
- Added support for WBStart 2.0

2.1a, Release date 26.03.1995

- Minor update to 2.1
- Added support for ScreenNotify 1.0
- Included newer version of WBStart-Handler
- Included missing AutoDocs for toolmanager.library

2.1, Release date 16.05.1993, Fish Disks #872 & #873

- New Exec object types: Dock, Hot Key, Network
- New Dock object flags: Backdrop, Sticky
- New object type: Access
- Network support
- Editor main window is now an AppWindow
- Gadget keyboard shortcuts in the preferences editor
- New tooltypes for the preferences editor
- Several bug fixes
- Enhanced documentation

2.0, Release date 26.09.1992, Fish Disk #752

- Complete new concept (object oriented)
 - (Almost) Complete rewrite
 - ToolManager is now split up into two parts
-

- Main handler is now embedded into a shared library
- Configuration is now handled by a Preferences program
- Configuration file format has changed again :-) It is an IFF File now and resides in ENV:
- Multiple Docks and multi-column Docks
- Docks with new window design
- Dock automatically detects largest image size
- Sound support
- Direct ARexx support for Exec objects
- ToolManager can be used without the Workbench. If the Workbench isn't running, it won't use any App* features.
- Locale support
- Path from Workbench will be used for CLI tools
- Separate Handler Task for starting WB processes

1.5, Release date 10.10.1991, Fish Disk #551

- Status Window: New/Open/Append/Save As menu items for config file
 - Edit Window: File requesters for file string gadgets
 - Added a Dock Window (a la NeXT)
 - Added a DeleteTool
 - A list of all active HotKeys can be shown
 - Tools can be moved around in the list
 - Icon positioning in the edit window added
 - Name of the program icon can be set
 - CLI tools can have an output file and a path list
 - Uses UserShell for CLI tools
 - Maximum command line length for CLI tools is now 4096 Bytes
 - AppIcons without a name are supported now
 - Workbench screen will be moved to front if you pop up the Status window
 - Workbench screen can be moved to front before starting a tool
-

via HotKey

- TM will wait up to 20 seconds for the workbench.library
- Added a DELAY switch which causes TM to wait <num> seconds before adding any App* stuff
- renamed some tooltypes/parameters
- some visual cues added
- some internal changes

1.4, Release date 09.07.1991, Fish Disk #527

- Keyboard short cuts for tools
- AppIcons for tools
- Menu item can be switched off
- Configuration file format completely changed (hopefully the last time)
- CLI commandline parsing is now done by ReadArgs()
- Status & edit window updated to new features
- Safety check before program shutdown added
- Menu item "Open TM Window" only appears if the program icon is disabled
- WB startup method changed. Now supports project icons
- several internal changes

1.3, Release date 13.03.1991, Fish Disk #476

- Now supports different configuration files
 - Format of the configuration file slightly changed
 - Tool definitions can be changed at runtime
 - Now supports CLI & Workbench startup method
 - Selected icons are passed as parameters to the tools
 - Now uses the startup icon as program icon if started from Workbench
 - The position of the icon can now be supplied in the configuration file
 - The program icon can now be disabled
 - New menu entry "Show TM Window"
-

- Every new started ToolManager passes its startup parameters to the already running ToolManager process

1.2, Release date 12.01.1991, Fish Disk #442

- Status window changed to a no-GZZ & simple refresh type (this should save some bytes)
- Status window remembers its last position
- New status window gadget "Save Configuration": saves the actual tool list in the configuration file
- Small bugs removed in the ListView gadget handling
- Name of the icon hard-wired to "ToolManager"

1.1, Release date 01.01.1991

- Icons can be dropped on the status window
- Status window contains a list of all tool names
- Tools can be removed from the list

1.0, Release date 04.11.1990

- Initial release

1.35 ToolManager.guide/Priznanja

Autor bi voleo da se zahvali...

ToolManager je prošao kroz mnoge značajne evolucione faze od svoje prve implementacije sredinom devedesetih. Ovaj razvoj bi bio nemoguć da nisam primio ogroman odziv od raznih korisnika ToolManager-a. Mnoge ideje i karakteristike su proistekle iz ovog izvora...

Zato bih hteo da zahvalim:

Za alfa/beta testiranje, ideje i izveštaje o bagovima:

Osma Ahvenlampi, Stephane Barbaray, Olaf Barthel, Fionn Behrens, Mario Cattaneo, Michael van Elst, Michael Hohmann, Markus Illenseer, Frank Mariak, Klaus Melchior, Bernhard Moellemann, Matthias Scheler, Ralph Schmidt, Tobias Walter.

Matthew-u Dillon-u

Bez Vašeg izvrsnog DICE sistema za razvoj u C-u i raznih drugih alata, ToolManager ne bi postojao!

Svim korisnicima koji su mi poslali novac:

Vaša podrška je omogućila ovu verziju.

Svim korisnicima koji su mi poslali poruke:

Zaista sam uživao čitajući vaša pisma i E-Mail poruke!

ToolManager koristi sledeće pakete:

- picture.datatype V43
Copyright (C) 1995-1996 Ralph Schmidt, Frank Mariak & Matthias Scheler
- WBStart 2.2
Copyright (C) 1991-1996 Stefan Becker
- ScreenNotify 1.0
Copyright (C) 1995 Stefan Becker
- DOSPath 1.0
Copyright (C) 1996 Stefan Becker
- MUI
Copyright (C) 1993-1997 Stefan Stuntz
World Wide Web home page: <http://www.sasg.com/>.
- Pophotkey.mcc, Popport.mcc, Popposition.mcc
Copyright (C) 1996-1997 Klaus Melchior
- Ikone
Copyright (C) 1995 Michael W. Hohmann

1.36 ToolManager.guide/MUI

Informacije o MUI-ju

This application uses

MUI - MagicUserInterface

(c) Copyright 1993-97 by Stefan Stuntz

MUI is a system to generate and maintain graphical user interfaces. With the aid of a preferences program, the user of an application has the ability to customize the outfit according to his personal taste.

MUI is distributed as shareware. To obtain a complete package containing lots of examples and more information about registration please look for a file called "muiXXusr.lha" (XX means the latest version number) on your local bulletin boards or on public domain disks.

If you want to register directly, feel free to send

DM 30.- or US\$ 20.-

to

Stefan Stuntz
 Eduard-Spranger-Straße 7
 80935 München
 GERMANY

Support and online registration is available at

<http://www.sasg.com/>

1.37 ToolManager.guide/Indeks

Index

Adrese	Autor
Autor	Autor
Buduánost	Buduánost
Copyright	Copyright
Diskinserted	InputEvent klase
Diskremoved	InputEvent klase
Distribucija	Copyright
Dok objekti	Dok objekti
DOSPath	Zahtevi
Dozvole	Copyright
EMail	Autor
GiftWare	GiftWare
Homepage	Autor
Hotkey-evi	Hotkey-evi
Hvala	Priznanja
InputEvent klase	InputEvent klase
Instalacija	Instalacija
Installer V43.3	Instalacija
Izvráni objekti	Izvráni objekti
Kodovi tastera za rawkey	rawkey kodovi tastera
Kodovi tastera za rawmouse	rawmouse kodovi tastera
Koncepti	Koncepti
Kontakt adrese	Autor
Kvalifikatori	Kvalifikatori
Meni objekti	Meni objekti
MUI	MUI
Objekti Ikone	Objekti Ikone
Objekti Slike	Objekti Slike
OS 3.0	Zahtevi
PictDT V43	Zahtevi
Poátanska adresa	Autor
Podeáavanja	Podeáavanja
Pokloni	GiftWare
Pophotkey	Zahtevi
Popport	Zahtevi
Popposition	Zahtevi
Primeri za hotkey-eva	Primeri hotkey-eva
Priznanja	Priznanja

Rawkey	InputEvent klase
Rawmouse	InputEvent klase
ScreenNotify	Zahtevi
Tipovi podataka	Zahtevi
Uvod u hotkey-eve	Hotkey-evi
V39	Zahtevi
WBStart	Zahtevi
Word Wide Web	Autor
Zabrane	Copyright
Zahtevi	Zahtevi
Zakonske stvari	Copyright
Zvuàni objekti	Zvuàni objekti