

XBase

Rafał Kaczmarczyk

Copyright © CopyrightÂ©1997-2000 Rafał Kaczmarczyk

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> XBase		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Rafał Kaczmarczyk	January 23, 2025	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	XBase	1
1.1	Dokumentacja do programu XBase 6.5	1
1.2	Prawa autorskie i rozpowszechnianie	2
1.3	Wprowadzenie	2
1.4	Wymagania	3
1.5	Instalacja na twardym dysku	3
1.6	Uruchamianie programu	3
1.7	Tooltypey i argumenty programu	4
1.8	Klawiszologia	5
1.9	Tworzenie nowego projektu	6
1.10	Rodzaj	7
1.11	Edycja...	7
1.12	Gadûety dla pola tekstowego i numerycznego	8
1.13	Gadûety dla pola cyklicznego	9
1.14	Gadûety dla pola logicznego	9
1.15	Gadûety dla pola typu Przycisk	10
1.16	Gadûety dla pola typu Tekst	10
1.17	Zmienna	10
1.18	Edycja widoku	11
1.19	Drukowanie projektu	12
1.20	Przeszukiwanie rekordów	13
1.21	Sortowanie rekordów	15
1.22	Przeglądanie rekordów	15
1.23	Filtr	16
1.24	Ustawienia projektu	16
1.25	Ustawienia	17
1.26	Obsługa pól wielolinijkowych	18
1.27	Port ARexxa	19
1.28	Indeks rozkazów ARexxa	20
1.29	GETFIELD	22

1.30 TOGGLEMARKS	22
1.31 TRUEGETFIELD	22
1.32 GETFIELDTYPE	23
1.33 SEARCHONLYMARKED:	23
1.34 SETFIELD	23
1.35 SETSEARCHOPERATOR	23
1.36 SETSEARCHSTRING	23
1.37 CURRENTFIELD	23
1.38 FINDNEXTREORD	24
1.39 FINDPREVREORD	24
1.40 FINDRECORD	24
1.41 FIRSTFIELD	24
1.42 LASTFIELD	24
1.43 NEXTFIELD	24
1.44 PREVFIELD	25
1.45 RETRYINPUT	25
1.46 ACTIVATEFIELD	25
1.47 CURRENTRECORD	25
1.48 FIRSTRECORD	25
1.49 LASTRECORD	25
1.50 NEXTRECORD	26
1.51 PREVRECORD	26
1.52 DEL	26
1.53 CLRSEARCHCRT	26
1.54 CLRSORTCRT	26
1.55 COPY	26
1.56 PASTE	26
1.57 CUT	27
1.58 DELALL	27
1.59 DELMARKED	27
1.60 HIDE	27
1.61 ISBLANK	27
1.62 ISHIDDEN	27
1.63 ISMARKED	27
1.64 OPEN	28
1.65 OPENVIEW	28
1.66 DEFAULTVIEW	28
1.67 GETPROGRAMDIRNAME	28
1.68 GETPROGRAMNAME	28

1.69	GETPROJECTAUTHOR	28
1.70	GETPROJECTDIRNAME	28
1.71	GETPROJECTINFO	28
1.72	GETPROJECTVERSION	29
1.73	GETPUBSCRNAME	29
1.74	GETNROFRECORDS	29
1.75	GETNROFFIELDS	29
1.76	GETNROFVISFIELDS	29
1.77	GETNROFMARKEDRECORDS	29
1.78	GETFILENAME	29
1.79	GETSEARCHOPERATOR	29
1.80	GETSEARCHSTRING	30
1.81	GETVIEWFILENAME	30
1.82	GETPRJCREATIONDATE	30
1.83	GETPRJMODIFICATIONDATE	30
1.84	GETRECCREATIONDATE	30
1.85	GETRECMODIFICATIONDATE	30
1.86	MARK	30
1.87	UNMARK	30
1.88	MARKALL	31
1.89	UNMARKALL	31
1.90	GETLANGUAGENAME	31
1.91	LOCKGUI	31
1.92	QUIT	31
1.93	UNLOCKGUI	31
1.94	DISPLAYBEEP	31
1.95	GETPORTNAME	32
1.96	ACTIVATEWINDOW	32
1.97	WINDOWTOFRONT	32
1.98	SREENTOFRONT	32
1.99	REVEAL	32
1.100	SAVE	32
1.101	MERGE	32
1.102	REQUESTSTRING	32
1.103	REQUESTFIELD	33
1.104	REQUESTFILE	33
1.105	REQUESTDIR	33
1.106	REQUESTCHOICE	33
1.107	Historia programu	33

1.108	Kontakt z autorem	40
1.109	Podziękowania	41
1.110	Co to jest BlaBla?	41
1.111	HIGHLABEL	42
1.112	Opis menu	42
1.113	Menu Projekt	42
1.114	Menu Edycja	43
1.115	Menu Widok	43
1.116	Menu Rekord	43
1.117	Menu ARexx	44
1.118	Menu Ustawienia	44

Chapter 1

XBase

1.1 Dokumentacja do programu XBase 6.5

XBase 6.5 (31.05.2000)

Copyright © 1995-2000 Rafał Kaczmarczyk (Rav/BlaBla)

All rights reserved.

Prawa autorskie i rozpowszechnianie

Wprowadzenie

Wymagania

Instalacja na twardym dysku

Historia programu

Kontakt z autorem

Podziękowania

Co to jest BlaBla?

Uruchamianie programu

Tooltipey i argumenty programu

Opis menu

Klawiszologia

Tworzenie nowego projektu

Edycja widoku

Drukowanie projektu

Przeszukiwanie rekordów

Sortowanie rekordów

Przeglądanie rekordów

Ustawienia projektu

Ustawienia programu

Port ARexxa

Indeks rozkazów ARexxa

Rodzaje pól

Format zapisu danych

1.2 Prawa autorskie i rozpowszechnianie

Prawa autorskie i rozpowszechnianie

~~~~~

XBase is Copyright © 1995-2000 Rafał Kaczmarczyk. All rights reserved.

textfield.gadget is Copyright © 1995 Mark Thomas.

popupmenu.library is Copyright © 2000 Henrik Isaksson

e-mail: henrik@boing.nu

openurl.library written by Troels Walsted Hansen

e-mail: troels@thule.no

Ten program podlega "Standard Amiga FD-Software Copyright Note".

Ten program jest CARDWARE, jak zostało to określone w punkcie 4c.

Jeśli szukasz więcej szczegółów, proszę przeczytać AFD-COPYRIGHT

(wersje 1 lub nowszą).

## 1.3 Wprowadzenie

Wprowadzenie

~~~~~

XBase jest elastyczną bazą danych z bardzo prostym w użyciu edytorem pól i widoku (można skasować, dodać, przestawić pole w każdej chwili). Program korzysta z dynamicznego rezerwowania pamięci, to znaczy, że ilość rekordów i pól zależy od ilości wolnej pamięci.

CECHY:

- przyjazny w użytkowaniu GUI (font sensitivity, tooltypes, template, appwindow, appicon, ikonifikacja, lokalizacja, newlook menus, scaled checkbox, iconify size-only)
- funkcja filtru
- nielimitowana ilość pól i rekordów
- program potrafi zapisywać/odczytać pliki w formacie ASCII
- opcja sortowania korzysta z locale.library
- opcja wyszukiwania wykorzystuje filtry AmigaDOSu
- konfigurowalne pola
- elastyczne opcje wyszukiwania i sortowania
- edytor widoku z drag&drop
- możliwość wydruku
- port ARexxa
- różne rodzaje pól

...

1.4 Wymagania

Wymagania

~~~~~

Wymagane:

- Kickstart 3.0
- 1 MB RAM
- asl.library (biblioteka systemowa)

Zalecane:

- textfield.gadget (dołączane do archiwum)
- openurl.gadget (dołączane do archiwum)
- popupmenu.gadget (dołączane do archiwum)
- locale.library (biblioteka systemowa)
- icon.library (biblioteka systemowa)
- diskfont.library (biblioteka systemowa)
- iffparse.library (biblioteka systemowa)
- reqtools.library (biblioteka systemowa)
- rexsyslib.library (biblioteka systemowa)

## 1.5 Instalacja na twardym dysku

Instalacja na twardym dysku

~~~~~

Aby zainstalować program na twardym dysku należy przenieść szufladę programu do docelowego katalogu.

Aby skorzystać z możliwości popupmenu należy zainstalować bibliotekę popupmenu.library. Instalator znajduje się w katalogu "PopupMenuUser", plik "Install".

Aby skorzystać z możliwości wywoływania przeglądarki z poziomu programu, należy zainstalować bibliotekę openurl.library. Instalator znajduje się w katalogu "OpenURL", plik "Install OpenURL".

1.6 Uruchamianie programu

Uruchamianie programu

~~~~~

XBasea można uruchomić z workbench'a i z shell'a.

Przy uruchamianiu można podać **argumenty (SHELL i tooltypey)**.

Program można uruchomić także poprzez kliknięcie na ikonie projektu XBase'a.

## 1.7 Tooltypey i argumenty programu

Tooltypey i argumenty programu

~~~~~

FILE - Nazwa pliku, który będzie automatycznie wczytany zaraz po uruchomieniu XBasea (tylko SHELL).

PUBSCREEN - Nazwa ekranu publicznego na którym XBase otworzy swoje okno.

Jeśli program ekranu nie znajdzie okno zostanie otwarte na ekranie Workbench.

FONT - Czcionka jaką będzie używał program, składnia:

<nazwa czcionki/rozmiar czcionki>

NOICONS - Wyłącza zapisywanie ikon dla każdego projektu.

LOCALESORT - Przy włączonej tej opcji, ciągi znaków będą porównywane poprzez funkcję zawartą w bibliotece locale.library.

W przypadku sortowania baz danych w języku polskim nie ma potrzeba włączać tej opcji.

NOHIGHLABEL - Wyłącza tryb HIGHLABEL dla wszystkich pól.

NOBORDER - Pole będzie bez ramek.

IGNSAVEDWINPOS - Program będzie ignorować zapisane współrzędne okna.

DATADIR - Katalog z którego pliki zostaną umieszczone w menu "*".

Ułatwia to wczytywanie często używanych projektów.

VIEWFILE - Plik z widokiem (tylko SHELL). Musi być podany parametr FILE.

STARTICONIFIED - Program uruchomi się zikonifikowany.

PROGRESSINDICATOR - Włącza wskaźnik postępu pracy programu.

RXPORTNAME - Nazwa portu ARexxa. Bez podania nazwy program tworzy port o nazwie XBASE.

USESCREENFONTINREQS - Powoduje, że wybrana w ustawieniach czcionka będzie używana tylko w głównym oknie.

STATPRECISION - Wartością dla tego klucza jest liczba oznaczająca ilość miejsc po przecinku dla opcji liczenia statystyk dla pól.

Wyżej wymienione ustawienia można zmienić tekście z poziomu programu, menu "UstawieniaEdycja...".

1.8 Klawiszologia

Klawiszologia

~~~~~

Ogólna zasada:

LEWA AMIGA + KLAWISZ - skróty klawiaturowe dla gadżetów

PRAWA AMIGA + KLAWISZ - skróty klawiaturowe dla menu

Poruszanie się po rekordach:

kursor w górę/lewo - poprzedni rekord

kursor w dół/prawo - następny rekord

SHIFT + kursor w górę/lewo - pierwszy rekord

SHIFT + kursor w dół/prawo - ostatni rekord

ALT + kursor w górę/lewo - skok o dziesięć rekordów do przodu

ALT + kursor w dół/prawo - skok o dziesięć rekordów do tyłu

Inne:

CTRL + podkreślona litera - **przeglądanie** wg tego pola

ENTER/RETURN - aktywacja pierwszego pola tekstowego

SHIFT + ENTER/RETURN - aktywacja ostatniego pola tekstowego

CTRL + SHIFT + podkreślona litera - schowanie/pokazanie pola

CTRL + SHIFT + ENTER/RETURN - pokazanie wszystkich pól

Jeżeli pole jest aktywne (jest w nim kursor) to:

ENTER/RETURN/TAB - następne pole

SHIFT + ENTER/RETURN/TAB - poprzednie pole

LEWA AMIGA + Q - przywraca poprzednią zawartość pola (UNDO)

LEWA AMIGA + X - czyści zawartość pola

SHIFT + kursor w prawo - kursor skacze na koniec tekstu w polu

SHIFT + kursor w lewo - kursor skacze na początek tekstu w polu

SHIFT + BACKSPACE - kasuje wszystkie znaki od kursora do początku

SHIFT + DELETE - kasuje wszystkie znaki od kursora do końca

PRAWA AMIGA + SHIFT + B - **przeglądanie** wg tego pola

ALT + ENTER/RETURN - wstawia do pola zawartość pola z poprzedniego rekordu

CTRL + kursor w górę/dół - powoduje wstawianie do tego pola kolejnych wartości z listy wartości predefiniowanych

dwuklik w pobliżu pola - **przeglądanie** wg tego pola

SHIFT + dwuklik w pobliżu pola - **edycja pola**

ALT + dwuklik w pobliżu pola - **edycja atrybutów pola**

CTRL + dwuklik w pobliżu pola - przejście do trybu **edycji układu pól**

CTRL + SHIFT + dwuklik w pobliżu pola - schowanie pola

**Pola wielolinijkowe**

## 1.9 Tworzenie nowego projektu

### Definicja projektu

~~~~~

Wybierz opcję "ProjektNowy..." w wyniku czego otworzy się okno edycji pól.

W głównym oknie programu i w trybie **projektowania widoku**, okno te można wywołać poprzez dwuklik w polu lub obok niego, wraz z przytrzymanym klawiszem SHIFT.

Następnie należy stworzyć pola i dokonać w nich odpowiednich ustawień wykorzystując do tego następujące gaduety:

Klawiszologia:

PRAWA AMIGA + DEL - Kasowanie pola

ALT + kursor w górę/dół - Przeszczanie w górę/dół o jedną pozycję

Gaduety:

Nowe:

Dodaje nowe pole do listy. Nazwa pola nie jest nazwą unikalną, to znaczy, że jest dopuszczalne istnienie dwóch pól o tych samych nazwach. Nie jest wskazane utworzenie pól o takich samych nazwach, gdyż może to skomplikować pisanie programów ARexxa.

Edycja...:

Otwiera okno edycji atrybutów pola.

Skasuj:

Kasuje zaznaczone pole.

Rodzaj:

Ustalasz rodzaj pola.

Program Arexxa...:

Tu ustawiamy program ARexxa, który będzie wywoływany po każdym użyciu pola.

Schowane:

Ustawienie tej flagi powoduje, że pole nie będzie widoczne, ale będzie można według niego sortować i wyszukiwać. Gaduety jest wyłączone, gdy nie ma wybranego pola.

Pokaż etykiety:

Do pola będzie dołączona etykieta.

Highlabel:

Włącza tryb **HIGHLABEL** dla zaznaczonego pola.

Zapisywalne:

Tu ustalamy czy wartość tego pola będzie zapamiętywana w danym rekordzie.

Wyłączenie tej flagi jest przydatne przy programach ARexxa w których ważne jest, aby zawartość pola nie zmieniała się wraz ze zmianą rekordu.

Nowa linia:

Pole zostanie umiejscowione w nowej linii.

1.10 Rodzaj

Rodzaje pól:

Ciąg:

Można wpisywać ciągi alfanumeryczne.

Możliwe jest tworzenie pól wieloliniowych, a także stworzenie listy wartości najczęściej wpisywanych do danego pola (wartości predefiniowane) w celu prostego wstawienia ich do danego pola poprzez wybór z listy wywołanej przyciskiem znajdującym się obok pola.

Pole umożliwia stosowanie wartości początkowej, która jest ustawiana w polu podczas dodania nowego rekordu oraz wartości domyślnej, która jest wstawiana do pola, gdy użytkownik pozostawi pole puste. Można stosować zmienne, umożliwia to wstawianie do pól aktualnego czasu, daty itp.

Numeryczne:

J.w. z tą różnicą, że przy sortowaniu zawartość pola będzie traktowana jako liczba.

Logiczne:

Zrealizowane za pomocą gadżetu CHECKBOX, pole przyjmuje dwa stany. Można zdefiniować osobny tekst dla stanu FAŁSZ i PRAWDA. W przypadku ich niezdefiniowania program przyjmie teksty domyślne (TRUE, FALSE).

Można ustalić wartość początkową.

Cykliczne:

Zrealizowane za pomocą gadżetu cyklicznego. Wybiera się pozycję z listy.

Można ustalić wartość początkową.

Przycisk:

Jest to zwykły przycisk (BUTTON), którym można uruchomić inny program, pokazać obrazek bądź odegrać muzykę za pomocą zewnętrznego programu.

Tekst:

Pole tylko do odczytu. Dzięki systemowi zmiennych można za pomocą tego pola pokazać czas stworzenia rekordu, projektu, czas ich zmodyfikowania oraz wiele innych rzeczy. Tekst w tym polu można zmienić tylko za pomocą ARExxa.

1.11 Edycja...

Edycja atrybutów pola

~~~~~

Okno to można również wywołać klikając dwukrotnie na nazwie pola wraz z przytrzymanym klawiszem ALT.

Gadżety dla pola typu Ciąg i Numeryczne

Gadżety dla pola logicznego

Gadżety dla pola cyklicznego

Gadżety dla pola typu Przycisk

Gadżety dla pola typu Tekst

## 1.12 Gadûety dla pola tekstowego i numerycznego

Gadûety:

Etykieta:

Edtykieta pola.

Wyrównuj:

Ustala sposób formatowania tekstu w polu.

Maksymalnie znaków:

Tu wpisujemy liczbę oznaczającą maksymalną ilość znaków jaką użytkownik będzie mógł wpisać do pola.

Rozmiar:

Liczba wpisana w tym gadûecie określa szerokość pola liczoną w znakach.

Ilość linii:

Tu wpisujemy ile nasze pole będzie miało linii.

Skrót:

Wpisujemy znak alfanumeryczny klawisza, który będzie uaktywniał dane pole.

Wartość:

Wartość ta za każdym razem jest wprowadzana do pola automatycznie przez program przy każdym dodaniu nowego rekordu. Możliwe jest stosowanie **zmiennych**.

Wartość domyślna:

Jest to wartość jaka będzie automatycznie wstawiana do pola w przypadku, gdy użytkownik pozostawi puste pole.

Możliwe jest stosowanie **zmiennych**.

Akceptowane znaki:

Tylko te znaki, będą mogły być wpisywane do pola.

Nieakceptowane znaki:

Znaki tu wpisane nie będą mogły być wpisywane do pola.

Predefiniowane wartości...:

Tu tworzymy listę wartości jakie najczęściej wprowadzamy do pola.

Listę tworzy się w ten sam sposób jak listę pól w oknie definicji projektu.

Jeśli zaznaczymy gadûet "Gadûet popup", to wpisane tutaj wartości będzie można wywołać podczas edycji gadûetem "«".

Tryb nadpisywania:

Włącza tryb nadpisywania.

Adres URL:

Zaznaczenie tego gadûetu powoduje, że do pola zostanie dodany gadûet, którego wciśnięcie spowoduje, uruchomienie przeglądarki internetowej z zawartością pola jako adresem URL.

## 1.13 Gadûety dla pola cyklicznego

Listê tworzy siê w sposób analogiczny jak listê pól w oknie definicji projektu.

Klawiszologia:

PRAWA AMIGA + DEL - Kasowanie elementu

ALT + kursor w górê/dół - Przeszczanie w górê/dół o jednâ pozycjê

Gadûety:

Etykieta:

Edtykieta pola.

Rozmiar:

Liczba wpisana w tym gadûecie okreœla szerokoœæ pola liczonâ w znakach.

Skrót:

Wpisujemy znak alfanumeryczny klawisza, który bêdzie uaktywniaâ dane pole.

Uûywaj starych wartoœci:

W przypadku utworzenia nowego rekordu pole to bêdzie miaâ ustawionâ wartoœæ jak w poprzednim rekordzie.

## 1.14 Gadûety dla pola logicznego

Gadûety:

Etykieta:

Edtykieta pola.

Prawda:

Tekst dla stanu prawda, czyli, gdy pole jest zaznaczone.

Faîsz:

Tekst dla stanu faîsz, czyli, gdy pole nie jest zaznaczone.

Skrót:

Wpisujemy znak alfanumeryczny klawisza, który bêdzie uaktywniaâ dane pole.

Wartoœæ:

Wartoœæ jakâ pole bêdzie miaâ ustawionâ w nowym rekordzie.

Uûywaj starych wartoœci:

W przypadku utworzenia nowego rekordu pole logiczne bêdzie miaâ ustawionâ wartoœæ jak w poprzednim rekordzie.



## 1.15 Gadûety dla pola typu Przycisk

Gadûety:

Etykieta:

Edtykieta pola.

Komenda:

Program jaki bęǔdzie uruchamiany. Moûna stosowaê **zmienne**, co umoûliwia podanie jako argument programowi wartoêê z dowolnego pola.

Konsola:

Konsola, gǔdzie bęǔdê wyprowadzane wyniki dziaûania programu.

Rozmiar:

Liczba wpisana w tym gadûecie okreôla szerokoêê pola liczonâ w znakach.

Skrót:

Wpisujemy znak alfanumeryczny klawisza, który bęǔdzie uaktywniaê dane pole.

## 1.16 Gadûety dla pola typu Tekst

Gadûety:

Etykieta:

Edtykieta pola.

Wyrównuj:

Ustala sposób formatowania tekstu w polu.

Rozmiar:

Liczba wpisana w tym gadûecie okreôla szerokoêê pola liczonâ w znakach.

Tekst:

Tekst jaki bęǔdzie wyôwietlany w tym polu. Moûliwe jest stosowanie **zmiennych**.

Bez ramki:

Pole nie bęǔdzie posiadaê ramki.

## 1.17 Zmienna

Zmienna jest to ciâg znaków poprzedzony znakiem "%".

Zmienna podczas dalszego dziaûania programu jest zamieniana na odpowiedniâ wartoêê.

W tych gadûetach tekstowych, gdzie jest moûliwe stosowanie zmiennych obok gadûetu tekstowego dostêpny jest gadûet "%", który wywoûuje listê zawierajâcâ wszystkie zmienne wraz z ich opisem.

## 1.18 Edycja widoku

Edycja widoku

~~~~~

Wybierz opcję "Widok|Edycja..." lub kliknij dwa razy w pobliżu pola trzymając równocześnie klawisz CTRL.

Klawisze kursorów słuŕą do przesuwania kursora. Klawisz ENTER/RETURN w zaleŕnoœci od miejsca w którym siê znajduje przesuwa pole do nowej linii albo wprowadza odstęŕ między dwoma liniami pól.

Klawisz TAB wprowadza tabulację między dwoma polami.

Przestawianie pola:

W celu przestawienia pola naleŕy na polu kliknąć lewym przyciskiem myszy i przesunąć wskaŕnik myszy w ŕadane miejsce, a nastęŕnie naleŕy puścić przycisk myszy. Jeŕeli podczas tej operacji będziemy trzymać klawisz SHIFT to pole zostanie umieszczone w nowej linii.

Operację przestawienia pola moŕna teŕ wykonać wykorzystując do tego celu menu. W tym celu naleŕy wskazać pole lewym przyciskiem myszy, a nastęŕnie wybrać z menu opcję "Edycja|Wytnij", potem klikamy w miejscu, gdzie chcemy umieścić pole i wybieramy opcję "Edycja|Wstaw".

Kopiowanie pola:

W celu skopiowania pola (zduplikowania go) naleŕy postępować analogicznie jak w operacji powyŕej z tą róŕnicą, ŕe zamiast opcji "Edycja|Wytnij" wybieramy opcję "Edycja|Skopiuj".

Zmiana wymiarów pola:

W celu zmiany wymiarów pola naleŕy najechać myszą nad lewą lub dolną krawędź pola i kliknąć lewym przyciskiem myszy i przytrzymując przycisk myszy naleŕy ustawić ŕadany rozmiar pola, a nastęŕnie naleŕy puścić przycisk myszy.

Menu:

Widok|Przywróć - Przywraca pierwotny wygląŕ widoku.

Widok|Wczytaj... - Wczytuje widok.

Widok|Zapisz... - Zapisuje widok.

Widok|Wydrukuj - Drukuje bazę uŕywając aktualnego widoku.

Widok|Akceptuj - Zatwierdza dokonane zmiany w widoku i powraca do trybu edycji rekordów.

Widok|Anuluj - powoduje powrót do trybu edycji rekordów oraz zostaje przywrócony pierwotny wygląŕ widoku.

Edycja|Wytnij - Kopiuje pole do buforu i je kasuje.

Edycja|Skopiuj - Kopiuje pole do buforu.

Edycja|Wstaw - Wstawia pole z buforu.

Edycja|Dodaj... - Wstawia nowe pole.

Edycja|Skasuj - Kasuje pole.

Pole|Definicja... - **Definicja pola.**

Pole|Atrybuty... - **Edycja atrybutów pola.**

Pole|ARexx... - Ustawienia programu ARexxa.

Ustawienia|Tabulator... - Ustawianie rozmiaru tabulatora.

Klawiszologia:

podkreślona litera - skok kursora do tego pola

SHIFT + podkreślona litera - **edycja pola**

CTRL + SHIFT + podkreślona litera - schowanie/pokazanie pola

dwuklik na polu - **definicja pola**

ALT + dwuklik na polu - **edycja atrybutów pola**

CTRL + SHIFT + dwuklik na polu - schowanie/pokazanie pola

CTRL + SHIFT + ENTER/RETURN - pokazanie wszystkich pól

1.19 Drukowanie projektu

Drukowanie projektu

~~~~~

Wybierz opcję "Projekt|Drukuj..." w wyniku czego otworzy się okno w którym należy ustawić parametry wydruku.

Gadûety:

Wydrukuj do:

Tu ustalamy, gdzie ma być wydrukowany projekt. Do drukarki poprzez sterownik ("PRT:"), na zîâcze równolegîe ("PAR:"), na zîâcze szeregowe ("SER:"), czy do pliku.

Nazwa pliku:

Tu wpisujemy nazwę pliku do którego będzie wydrukowany projekt. Ten gadûet jest aktywny tylko wtedy, gdy ustawiony mamy wydruk do pliku.

Format:

Tutaj ustalamy formę wydruku.

Nagîówek:

Tu wpisujemy nazwę pliku którego zawartość będzie wydrukowana przed rekordami.

Stopka:

Tu wpisujemy nazwę pliku którego zawartość będzie wydrukowana po wszystkich rekordach.

Nagîówek rekordu:

Tu wpisujemy tekst jaki będzie poprzedzał wydruk każdego rekordu. Można stosować zmienne.

Stopka rekordu:

Tu wpisujemy tekst jaki będzie wydrukowany po każdym rekordzie. stosować zmienne.

Wydrukuj:

Tu ustalamy zakres rekordów jaki będzie podlegał drukowaniu. W przypadku ustawienia "Wydrukuj: Tylko" należy w gadżetach "Od:" i "Do:" wpisać zakres rekordów jakie będą drukowane.

Od:

Tu wpisujemy dolny zakres rekordów do wydrukowania. Gadżet jest dostępny tylko przy ustawieniu "Wydrukuj: Tylko".

Do:

Tu wpisujemy górny zakres rekordów do wydrukowania. Gadżet jest dostępny tylko przy ustawieniu "Wydrukuj: Tylko".

Tylko zaznaczone rekordy:

Będzie drukowana tylko zaznaczone rekordy.

Drukuj ukryte pola:

Przy drukowaniu będą brane pod uwagę ukryte pola.

Wydrukuj:

Rozpoczyna drukowanie.

## 1.20 Przeszukiwanie rekordów

Przeszukiwanie rekordów

~~~~~

Wybierz opcję "Rekord/Znajdź...". Dla każdego pola możesz wprowadzić wzorzec przeszukiwania. Akceptowane są wszystkie wzorce AmigaDOSu (pod warunkiem, że operator ustawiony jest na "Wzorzec") np.: wzorzec (#?ski#? ska) będzie pasował do wszystkich wyrazów kończących się na litery "ski" i "ska". Źeby dowiedzieć się więcej o wzorcach zajrzyj do instrukcji AmigaDOSu. Nie trzeba wpisywać całego poszukiwanego tekstu, wystarczy kilka pierwszych liter.

Jeśli opcja "Rekord/Znajdź..." lub shortcut tej opcji będzie wybrany wraz z przytrzymanym klawiszem SHIFT to okno wyszukiwania będzie otwarte bez korzystania z poprzednio wprowadzonego kryterium wyszukiwania.

W przypadku pól cyklicznych i logicznych nie trzeba wpisywać poszukiwanego tekstu, można skorzystać z gadżetu "«" po prawej stronie gadżetu tekstowego. Po wybraniu tego gadżetu należy wybrać pozycję którą chcemy

odnaleŹ.

Klawiszologia:

ENTER/RETURN - Rozpoczyna przeszukiwanie

SHIFT + ENTER/RETURN - Rozpoczyna przeszukiwanie. Wszystkie znalezione rekordy zostanŹ umieszczone w oknie **przeglŹdania** rekordŹ.

ALT + ENTER/RETURN - Rozpoczyna przeszukiwanie. Wszystkie rekordy pasujŹce do kryterium zostanŹ zaznaczone.

PRAWA AMIGA + DEL - Kasuje zaznaczony wpis

GadŹety:

RozrŹniam wielkoŹ liter:

WŹacza rozrŹnianie wielkoŹci liter. RozrŹnianie wielkoŹci naleŹy wŹŹczyŹ lub wyŹŹczyŹ dla kaŹdego pola oddzielnie.

Tylko zaznaczone:

BŹdŹ brane pod uwagŹ tylko zaznaczone rekordy.

Operator:

Tu wybierasz sposŹb porŹwnywania ciŹgu szukanego do zawartoŹci pŹl.

Operator ustala siŹ dla kaŹdego pola oddzielnie. W przypadku pŹl tekstowych i operatorŹ <, >, =, <> itp, bŹdŹ porŹwnywane dŹugoŹci tekstŹ. W przypadku pŹl numerycznych bŹdŹ porŹwnywane wartoŹci liczbowe.

Przeszukuj:

Tu ustalasz zakres przeszukiwaŹ:

Wszystkie - BŹdŹ przeszukane wszystkie rekordy.

W gŹrŹ - Wszystkie rekordy od bieŹŹcego do pierwszego.

W dŹl - Wszystkie rekordy od bieŹŹcego do ostatniego.

Wszystkie:

Rozpoczyna przeszukiwanie. Wszystkie znalezione rekordy zostanŹ umieszczone w oknie **przeglŹdania** rekordŹ.

Zaznacz:

Rozpoczyna przeszukiwanie. Wszystkie rekordy pasujŹce do kryterium zostanŹ zaznaczone.

JeŹeli chcesz wznowiŹ przeszukiwanie wykorzystujŹc wczeŹniej wprowadzone wzorce to wybierz opcjŹ "Rekord/ZnajdŹ nastŹpny" lub "Rekord/ZnajdŹ poprzedni". W obu przypadkach przeszukiwanie rozpocznie siŹ od bieŹŹcego rekordu z tŹ rŹŹnicŹ, Źe w pierwszym przypadku program bŹdzie przeszukiwaŹ do przodu czyli od bieŹŹcego rekordu do ostatniego, a w drugim przypadku od bieŹŹcego rekordu do pierwszego rekordu.

1.21 Sortowanie rekordów

Sortowanie rekordów

~~~~~

Wybierz opcję "Rekord|Sortuj...".

Jeśli opcja "Rekord|Sortuj..." lub shortcut tej opcji będzie wybrany wraz z przytrzymanym klawiszem SHIFT to okno sortowania będzie otwarte bez korzystania z poprzednio wprowadzonego kryterium sortowania.

Gadûety:

Pozycja:

Tym gadûetem lub klikając na kolejnych polach okreêlasz kolejnoê porównywania pól rekordów np. jeśli projekt składa się z następujących pól: Imię, Nazwisko, Adres i ustawimy takie kryterium:

Imię A-Û 2

Nazwisko A-Û 1

Adres Û-A 3

to program posortuje rekordy według pola "Nazwisko", ale jeżeli trafią się dwa rekordy o takich samych nazwiskach to o kolejności tych dwóch rekordów zadecyduje pole "Imię" itd.

Porzâdek:

Gadûet "Porzâdek:" sîuûy do ustalenia porzâdku sortowania, A-Û - rosnący  
Û-A - malejący.

Usuï:

Wyklucza wskazane pole z kryterium sortowania.

## 1.22 Przeglâdanie rekordów

Przeglâdanie rekordów

~~~~~

Wybierz opcję "Rekord|Przeglâdaj...". W oknie wybierz pole wg którego chcesz przeglâdaê rekordy. Jeśli nie chcemy żeby pojawiło się okno do wyboru pola, wybieramy opcję z menu przytrzymując klawisz SHIFT.

Tryb przeglâdania moûna takê wywoâê klikając w pobliûu pola albo naciskając podkreôlonâ literê razem z klawiszem CTRL.

Gadûety:

Filtr:

Tu wpisujesz wzorzec. W oknie bêdâ pokazane tylko rekordy pasujące do wzorca.

Menu:

Przeglądanie|Statystyka - Pokazuje statystykę pola.

Przeglądanie|Akceptuj - Zapamiętuje zmiany i zamyka okno.

Przeglądanie|Anuluj - Zamyka okno.

Pokaż|Tylko zaznaczone - Zostaną pokazane tylko zaznaczone rekordy.

Pokaż|Ostatnio znalezione - Zostaną pokazane rekordy, które zostały odnalezione przy szukaniu z zaznaczoną flagą "Twórz listę".

Pokaż|Wszystkie - Pokazuje wszystkie rekordy.

Wyłącza dwie powyższe flagi.

Porządek - Tu wybierasz w jaki sposób będą posortowane rekordy w oknie przeglądarki.

1.23 Filtr

1.24 Ustawienia projektu

Ustawienia

~~~~~

Aby zmienić ustawienia projektu wybierz "Projekt|Ustawienia...".

Autor:

Autor projektu.

Wersja:

Wersja projektu.

Opis:

Krótką informacją nt. projektu.

Hasło:

Hasło jakim będzie zabezpieczony projekt. Jeśli zostanie podane hasło to projekt zostanie zakodowany, a wczytanie projektu będzie wymagało podania hasła.

Port ARexxa:

Nazwa portu ARexxa dla projektu. Jeśli to pole będzie puste to projekt będzie miał port ARexxa o nazwie jaka została wpisana w **ustawieniach** programu.

Konsola:

Konsola dla programów ARexxa.

Auto program:

Program ARexxa, który będzie wykonywany, podczas wyświetlania rekordu.

Przypisz program ARexxa do menu...:

Tu przypisuje się program ARexxa do menu. Przypisane programy będą umieszczone w menu "ARexx" i będą miały skróty klawiaturowe F1-F10.

Przypisz widok do menu...:

Przypisywanie widoku do menu "Widok". Skróty klawiaturowe Alt+F1-Alt+F10.

Pokazuj "O projekcie..." po wczytaniu:

Po zaznaczeniu tej opcji po wczytaniu projektu będzie pokazywany requester z podstawowymi informacjami o projekcie.

## 1.25 Ustawienia

Ustawienia

~~~~~

Aby zmienić ustawienia wybierz "UstawieniaEdycja...".

Menu w głównym oknie:

UstawieniaDomyślne - Przywraca standardowe ustawienia.

UstawieniaOstatnio zapisane - Przywraca ustawienia na ostatnio zapisane.

UstawieniaZapisz - Zapisuje ustawienia.

Ekran publiczny:

Nazwa ekranu publicznego na którym XBase otworzy swoje okno. Jeśli program ekranu nie znajdzie okno zostanie otwarte na ekranie Workbench.

Czcionka:

Czcionka jaką będzie używał program, składnia:

<nazwa czcionki/rozmiar czcionki>.

Katalog danych:

Katalog z którego pliki zostaną umieszczone w menu "*". Ułatwia to wczytywanie często używanych projektów.

Port ARexxa:

Nazwa portu ARexxa. Bez podania nazwy program tworzy port o nazwie XBASE.

Precyzja S_tatystyk (ilość liczb po przecinku):

Tu ustalasz precyzję z jaką będą obliczane statystyki dla pól. Ustawiona liczba oznacza ilość miejsc po przecinku.

Zapisuj ikonki:

Włącza zapisywanie ikon dla każdego projektu.

Korzystaj z lokalizacji przy sortowaniu:

Przy włączonej tej opcji, ciągi znaków będą porównywane poprzez funkcję zawartą w bibliotece locale.library. W przypadku sortowania baz danych w języku polskim nie ma potrzeby włączać tej opcji.

Bez Highlabel:

Wyłącza tryb HIGHLABEL dla wszystkich pól.

Bez ramki:

Pole będzie bez ramek.

Ignoruj zapisane współrzędne okien:

Program będzie ignorował zapisane współrzędne okna.

Wskaźnik postępu:

Włącza wskaźnik postępu pracy programu.

Wystartuj zikonifikowany:

Program uruchomi się zikonifikowany.

Używaj czcionki ekranowej w requesterach i innych oknach:

Powoduje, że wybrana w ustawieniach czcionka będzie używana tylko w głównym oknie.

1.26 Obsługa pól wielolinijkowych

Obsługa pól wielolinijkowych

~~~~~

Możesz dowolnie zaznaczać tekst w celu jego wycięcia, skopiowania lub skasowania. Przy wciśnięciu dowolnego klawisza alfanumerycznego zaznaczony tekst zostanie wymieniony na znak odpowiadający wciśniętemu klawiszowi.

Wciśnięcie klawisza kursorów spowoduje przesunięcie kursora na koniec lub początek zaznaczonego tekstu.

Jeśli chcesz zaznaczyć fragment tekstu, to ustaw kursor w miejscu, gdzie ma być początek i trzymając klawisz SHIFT kliknij myszą w miejscu, gdzie ma być koniec.

Innym sposobem zaznaczenia tekstu jest, dwuklik na słowie które chcemy zaznaczyć. Jeśli dwuklikniemy na spacjach między wyrazami to zaznaczone zostaną wszystkie spacje między tymi wyrazami.

Klawiszologia:

TAB - Aktywacja następnego pola.

SHIFT + TAB - Aktywacja poprzedniego pola.

SHIFT + kursor w górę - Przesuwa kursor na szczyt bieżącej strony, albo przesuwa kursor na szczyt poprzedniej strony

jeśli kursor jest na górze strony

SHIFT + kursor w dół - Przesuwa kursor na dół bieżącej strony, albo przesuwa kursor na dół następnej strony, jeśli

kursor jest na dole bieżącej strony.

CTRL lub

SHIFT + kursor w prawo - Przesuw kursor na koniec bieżącej linii.

CTRL lub

SHIFT + kursor w lewo - Przesuwa kursor na początek bieżącej linii.

SHIFT + BACKSPACE - Kasuje cały tekst od kursora do początku linii.

SHIFT + DELETE - Kasuje cały tekst od kursora do końca bieżącej linii.

CTRL + kursor w górę - Przesuwa kursor do pierwszej linii tekstu.

CTRL + kursor w dół - Przesuwa kursor do ostatniej linii.

ALT + kursor w prawo - Przesuwa kursor na początek następnego słowa.

ALT + kursor w lewo - Przesuwa kursor na początek poprzedniego słowa.

ALT + kursor w prawo - Przesuwa kursor na początek tekstu.

ALT + kursor w dół - Przesuwa kursor na koniec tekstu.

ALT + BACKSPACE - Kasuje tekst od kursora do początku słowa.

ALT + DEL - Kasuje tekst od kursora do końca słowa.

CTRL + X - Kasuje całą linię na której znajduje się kursor.

PRAWA AMIGA + E - Kasuje cały tekst z gadżetu.

PRAWA AMIGA + V - Wstawia tekst ze schowka w bieżącej pozycji kursora.

PRAWA AMIGA + A - Zaznacza cały tekst.

Kiedy tekst jest zaznaczony to:

BACKSPACE - Kasuje cały zaznaczony tekst.

DEL - Kasuje cały zaznaczony tekst.

PRAWA AMIGA + X - Wycina do schowka zaznaczony tekst.

PRAWA AMIGA + C - Kopiuje zaznaczony tekst do schowka.

PRAWA AMIGA + V - Wymienia zaznaczony tekst na tekst znajdujący się w schowku.

(dowolny znak alfanumeryczny) - Zastępuje zaznaczony tekst znakiem odpowiadającym wcisniętej literze.

## 1.27 Port ARexxa

Port ARexxa

~~~~~

Port ARexxa ma nazwę wg schematu XBASE.[NR], gdzie [NR] to nr kolejnej uruchomionej kopii XBasea, przy czym pierwsza uruchomiona kopia XBasea ma nazwę XBASE. Nazwę portu można zmienić, zmieniając tołtype RXPORNAME, albo można zmienić w ustawieniach projektu z tym, że ta nazwa portu będzie obowiązywała tylko dla tego projektu.

Uruchamianie

Programy ARexxa uruchamia się wybierając opcję menu "ARexx/Wykonaj program...", w

oknie które się ukaże wpisuje się nazwę programu.

Program ARexx można też uruchomić wybierając nazwę programu ARexxa z menu jeżeli wcześniej został on tam zainstalowany.

Instalowanie programów ARexxa w menu:

Do menu "ARexx" można przypisać 10 programów ARexxa, robi się to poprzez opcję menu "ProjektUstawienia...", gaduët "Przypisz program ARexxa do menu..."

Najpierw trzeba wybrać numer klawisza funkcyjnego jakiemu będzie przypisany program ARexxa. Póúniej podajemy nazwę programu ARexxa.

Jest możliwość przypisania na stałe różnych programów ARexxa różnym polom.

Należy to zrobić w "ProjektDefinicja" gaduët "Program ARexxa..."

W opcji "ProjektUstawienia..." w gaduëcie "Auto program:" podaje się program, który będzie automatycznie uruchamiany przy kasowaniu rekordów, dodaniu rekordu oraz przy zmianie rekordu.

Indeks rozkazów ARexxa

1.28 Indeks rozkazów ARexxa

Indeks rozkazów ARexxa

~~~~~

ACTIVATEFIELD

ACTIVATEWINDOW

CLRSEARCHCRT

CLRSORTCRT

COPY

CURRENTFIELD

CURRENTRECORD

CUT

DEFAULTVIEW

DEL

DELALL

DELMARKED

DISPLAYBEEP

FINDNEXTREORD

FINDPREVREORD

FINDRECORD

FIRSTFIELD

FIRSTRECORD

GETFIELD

GETFIELDTYPE

GETFILENAME  
GETLANGUAGENAME  
GETNROFFIELDS  
GETNROFMARKEDRECORDS  
GETNROFRECORDS  
GETNROFVISFIELDS  
GETPORTNAME  
GETPRJCREATIONDATE  
GETPRJMODIFICATIONDATE  
GETPROGRAMDIRNAME  
GETPROGRAMNAME  
GETPROJECTAUTHOR  
GETPROJECTDIRNAME  
GETPROJECTINFO  
GETPROJECTVERSION  
GETPUBSCRNAME  
GETRECCREATIONDATE  
GETRECMODIFICATIONDATE  
GETSEARCHOPERATOR  
GETSEARCHSTRING  
GETVIEWFILENAME  
HIDE  
ISBLANK  
ISHIDDEN  
ISMARKED  
LASTFIELD  
LASTRECORD  
LOCKGUI  
MARK  
MARKALL  
MERGE  
NEXTFIELD  
NEXTRECORD  
OPEN  
OPENVIEW  
PASTE  
PREVFIELD  
PREVRECORD  
REQUESTCHOICE

---

REQUESTDIR  
REQUESTFILE  
REQUESTFIELD  
REQUESTSTRING  
RETRYINPUT  
REVEAL  
SAVE  
SEARCHONLYMARKED  
SETFIELD  
SETSEARCHOPERATOR  
SETSEARCHSTRING  
SREENTOFRONT  
TOGGLMARKS  
TRUEGETFIELD  
QUIT  
UNLOCKGUI  
UNMARK  
UNMARKALL  
WINDOWTOFRONT

## 1.29 GETFIELD

GETFIELD <nazwa pola>

Pobiera zawartość pola. W przypadku pól logicznych i cyklicznych rezultatem jest ciąg tekstowy, a nie wartość liczbową odpowiadającą pozycji w cyklicie, bądź wartość 1 lub 0 dla pola logicznego.

W przypadku nie podania nazwy pola (rozróżniane są wielkości liter) zwracana jest wartość z pola aktywnego.

Zwraca rc równe -1, gdy pola o podanej nazwie nie ma.

## 1.30 TOGGLMARKS

TOGGLMARKS

Zamienia znaczniki rekordów. Jeżeli rekord był nie zaznaczony to będzie zaznaczony i odwrotnie.

## 1.31 TRUEGETFIELD

TRUEGETFIELD <nazwa pola>

Tak jak w **GETFIELD** z tą różnicą, że w przypadku pola cyklicznego zwracana jest liczba odpowiadająca pozycji w cyklicie. W przypadku pola logicznego zwracane jest 1 bądź 0.

Zwraca rc równe -1, gdy pola o podanej nazwie nie ma.

---

### 1.32 GETFIELDTYPE

GETFIELDTYPE <nazwa pola>

Zwraca tekst opisujący typ pola ["String", "Amount", "Boolean", "Cycle", "Button", "Text"].

### 1.33 SEARCHONLYMARKED:

SEARCHONLYMARKED <wartość>

Przy podaniu wartości 1 program przy przeszukiwaniu będzie uwzględniał tylko zaznaczone rekordy. Podanie 0 spowoduje, że będą przeszukiwane wszystkie rekordy. Jeżeli nie podana zostanie żadna wartość program zwróci aktualny stan tego przełącznika.

### 1.34 SETFIELD

SETFIELD <wartość>

Wstawia podaną wartość do aktualnego pola. W przypadku pól logicznych akceptowane są tylko wartości numeryczne (0 - Fałsz, wartości różne od 0 - prawda). W przypadku pola cyklicznego należy podać numer pozycji cyklisty.

### 1.35 SETSEARCHOPERATOR

SETSEARCHOPERATOR <wartość>

Ustawia operator porównywania ciągu szukanego do zawartości pól.

Operator ustawiany jest dla aktualnego pola.

Podawana wartość odpowiada operatorowi w gadziecie cyklicznym w oknie wyszukiwania rekordów.

Jeżeli nie podana zostanie żadna wartość program zwróci nr aktualnego operatora dla bieżącego pola.

### 1.36 SETSEARCHSTRING

SETSEARCHSTRING <wzorzec przeszukiwania>

Ustawia dla bieżącego pola wzorzec przeszukiwania.

### 1.37 CURRENTFIELD

CURRENTFIELD <nazwa pola>

Uaktywnia pole o podanej nazwie (rozróżniane są wielkości liter).

Można stosować tylko do pól tekstowych i numerycznych.

Jeżeli nie podany zostanie argument to program zwróci nazwę aktywnego pola.

Zwraca rc równe -1, gdy pola o podanej nazwie nie ma.

---

### 1.38 FINDNEXTREORD

#### FINDNEXTREORD

Program rozpoczyna przeszukiwanie od aktualnego rekordu do ostatniego i zwraca nr znalezionej rekordu. W przypadku nie odnalezienia rekordu zwraca 0. Program zwraca rc równe -1, gdy nie ma podanych wzorców przeszukiwania dla pól.

### 1.39 FINDPREVREORD

#### FINDPREVREORD

Program rozpoczyna przeszukiwanie od aktualnego rekordu do pierwszego i zwraca nr znalezionej rekordu. W przypadku nie odnalezienia rekordu zwraca 0. Program zwraca rc równe -1, gdy nie ma podanych wzorców przeszukiwania dla pól.

### 1.40 FINDRECORD

#### FINDRECORD

Program rozpoczyna przeszukiwanie od pierwszego rekordu do ostatniego i zwraca nr znalezionej rekordu. W przypadku nie odnalezienia rekordu zwraca 0. Program zwraca rc równe -1, gdy nie ma podanych wzorców przeszukiwania dla pól.

### 1.41 FIRSTFIELD

#### FIRSTFIELD

Uaktywnia pierwsze pole.

Można stosować tylko do pól tekstowych i numerycznych.

### 1.42 LASTFIELD

#### LASTFIELD

Uaktywnia ostatnie pole.

Można stosować tylko do pól tekstowych i numerycznych.

### 1.43 NEXTFIELD

#### NEXTFIELD

Uaktywnia następne pole.

Można stosować tylko do pól tekstowych i numerycznych.

Zwraca rc równe -1, gdy nie ma następnego pola.

---

## 1.44 PREVFIELD

### PREVFIELD

Uaktywnia poprzednie pole.

Można stosować tylko do pól tekstowych i numerycznych.

Zwraca rc równe -1, gdy nie ma poprzedniego pola.

## 1.45 RETRYINPUT

### RETRYINPUT

Uaktywnia gadżet pola, którego program ARexx został wywołany.

Gdy polem tym jest pole inne niż tekstowe lub numeryczne zostanie zwrócony błąd -1.

## 1.46 ACTIVATEFIELD

### ACTIVATEFIELD <nazwa pola>

Uaktywnia gadżet pola o podanej nazwie.

Można stosować tylko do pól tekstowych i numerycznych.

Gdy nie podany zostanie argument zostanie uaktywniony gadżet pola aktywnego.

Zwraca rc równe -1, gdy pola o podanej nazwie nie ma.

## 1.47 CURRENTRECORD

### CURRENTRECORD <numer rekordu>

Skacze do podanego rekordu.

Jeśli nie podany zostanie argument to program zwróci numer aktualnego rekordu.

Zwraca rc równe -1, gdy rekordu nie ma.

## 1.48 FIRSTRECORD

### FIRSTRECORD

Skacze do pierwszego rekordu.

## 1.49 LASTRECORD

### LASTRECORD

Skacze do ostatniego rekordu.

---



## 1.50 NEXTRECORD

NEXTRECORD

Skacze do następnego rekordu.

Zwraca -1, gdy rekord nie istnieje.

## 1.51 PREVRECORD

PREVRECORD

Skacze do poprzedniego rekordu.

Zwraca -1, gdy rekord nie istnieje.

## 1.52 DEL

DEL

Kasuje aktualny rekord.

Zwraca -1, gdy aktualny rekord jest jedynym rekordem w projekcie.

## 1.53 CLRSEARCHCRT

CLRSEARCHCRT

Czyści kryterium wyszukiwania.

## 1.54 CLRSORTCRT

CLRSORTCRT

Czyści kryterium sortowania.

## 1.55 COPY

COPY

Kopiuje aktualny rekord do bufora.

## 1.56 PASTE

PASTE

Wstawia rekord z buforu.

Zwraca -1, gdy bufor jest pusty.

---

## 1.57 CUT

CUT

Wycina aktualny rekord do buforu,

Zwraca -1, gdy aktualny rekord jest jedynym rekordem w projekcie.

## 1.58 DELALL

DELALL

Kasuje wszystkie rekordy.

Zwraca -1, gdy aktualny rekord jest jedynym rekordem w projekcie.

## 1.59 DELMARKED

DELMARKED

Kasuje wszystkie zaznaczone rekordy.

Zwraca -1, gdy aktualny rekord jest jedynym rekordem w projekcie.

## 1.60 HIDE

HIDE <nazwa pola>

Chowa pole o podanej nazwie.

Gdy nie podana zostanie nazwa pola będzie schowane aktualne pole.

## 1.61 ISBLANK

ISBLANK

Zwraca tekst "TRUE", gdy aktualny rekord jest pusty, w przeciwnym wypadku zwraca "FALSE".

## 1.62 ISHIDDEN

ISHIDDEN <nazwa pola>

Zwraca tekst "TRUE", gdy pole o podanej nazwie jest schowane, w przeciwnym wypadku zwraca "FALSE".

Gdy nie podana zostanie nazwa pola będzie sprawdzane aktualne pole.

## 1.63 ISMARKED

ISMARKED

Zwraca tekst "TRUE", gdy aktualny rekord jest zaznaczony, w przeciwnym wypadku zwraca "FALSE".

---

## 1.64 OPEN

OPEN <nazwa projektu>

Wczytuje projekt o podanej nazwie.

Zwraca -1, gdy plik nie istnieje.

## 1.65 OPENVIEW

OPENVIEW <nazwa widoku>

Wczytuje widok o podanej nazwie.

Zwraca -1, gdy plik nie istnieje.

## 1.66 DEFAULTVIEW

DEFAULTVIEW

Przywraca podstawowy widok projektu

## 1.67 GETPROGRAMDIRNAME

GETPROGRAMDIRNAME

Zwraca nazwę katalogu w którym znajduje się program.

## 1.68 GETPROGRAMNAME

GETPROGRAMNAME

Zwraca pełną nazwę programu.

## 1.69 GETPROJECTAUTHOR

GETPROJECTAUTHOR

Podaje autora projektu.

## 1.70 GETPROJECTDIRNAME

GETPROJECTDIRNAME

Zwraca nazwę katalogu w którym znajduje się projekt.

## 1.71 GETPROJECTINFO

GETPROJECTINFO

Zwraca informację o projekcie.

---

## 1.72 GETPROJECTVERSION

GETPROJECTVERSION

Zwraca wersję projektu.

## 1.73 GETPUBSCRNAME

GETPUBSCRNAME

Zwraca nazwę ekranu publicznego.

## 1.74 GETNROFRECORDS

GETNROFRECORDS

Zwraca liczbę odpowiadającą ilości rekordów w projekcie.

## 1.75 GETNROFFIELDS

GETNROFFIELDS

Zwraca liczbę odpowiadającą ilości pól w projekcie.

## 1.76 GETNROFVISFIELDS

GETNROFVISFIELDS

Zwraca liczbę odpowiadającą ilości widocznych pól w projekcie.

## 1.77 GETNROFMARKEDRECORDS

GETNROFMARKEDRECORDS

Zwraca liczbę odpowiadającą ilości zaznaczonych rekordów w projekcie.

## 1.78 GETFILENAME

GETFILENAME

Zwraca pełną nazwę projektu.

## 1.79 GETSEARCHOPERATOR

GETSEARCHOPERATOR

Zwraca nr aktualnego operatora dla bieżącego pola.

---

## 1.80 GETSEARCHSTRING

GETSEARCHSTRING

Zwraca wzorzec przeszukiwania bieżącego pola.

## 1.81 GETVIEWFILENAME

GETVIEWFILENAME

Zwraca nazwę aktualnego widoku.

## 1.82 GETPRJCREATIONDATE

GETPRJCREATIONDATE

Zwraca datę utworzenia projektu.

## 1.83 GETPRJMODIFICATIONDATE

GETPRJMODIFICATIONDATE

Zwraca datę modyfikacji projektu.

## 1.84 GETRECCREATIONDATE

GETRECCREATIONDATE

Zwraca datę utworzenia rekordu.

## 1.85 GETRECMODIFICATIONDATE

GETRECMODIFICATIONDATE

Zwraca datę modyfikacji rekordu.

## 1.86 MARK

MARK

Zaznacza bieżący rekord.

## 1.87 UNMARK

UNMARK

Kasuje zaznaczenie bieżącego rekordu.

---

## 1.88 MARKALL

MARKALL

Zaznacza wszystkie rekordy.

## 1.89 UNMARKALL

UNMARKALL

Kasuje zaznaczenia we wszystkich rekordach.

## 1.90 GETLANGUAGE

GETLANGUAGE

Zwraca nazwê uŹytego jêzyka.

## 1.91 LOCKGUI

LOCKGUI [NOBUSYPOINTER]

Blokuje interfejs graficzny uŹytkownika. Zmiany w polach nie bêdã widoczne.

GUI zostanie odôwieŹone dopiero przy odblokowaniu GUI (UNLOCKGUI} LINK UNLOCKGUI}).

NOBUSYPOINTER - powoduje, Źe nie zostanie ustawiony wskaŹnik myszy w stan "zajêty".

## 1.92 QUIT

QUIT

KoŹczy dziaŹnie programu.

## 1.93 UNLOCKGUI

UNLOCKGUI

Odblokowywuje interfejs graficzny uŹytkownika.

## 1.94 DISPLAYBEEP

DISPLAYBEEP

BŹyska ekranem.

## 1.95 GETPORTNAME

GETPORTNAME

Zwraca nazwę portu ARexxa.

## 1.96 ACTIVATEWINDOW

ACTIVATEWINDOW

Uaktywnia główne okno XBasea.

## 1.97 WINDOWTOFRONT

WINDOWTOFRONT

Przenosi na wierzch główne okno XBasea.

## 1.98 SREENTOFRONT

SREENTOFRONT

Przenosi ekran publiczny na którym został uruchomiony XBase na wierzch.

## 1.99 REVEAL

REVEAL <nazwa pola>

Pokazuje schowane pole o podanej nazwie.

## 1.100 SAVE

SAVE

Zapisuje projekt.

## 1.101 MERGE

MERGE <nazwa projektu>

Dołącza plik o podanej nazwie do aktualnego projektu.

Zwraca -1, gdy plik nie istnieje.

## 1.102 REQUESTSTRING

REQUESTSTRING "<tytuł okna>" "<tekst>"

Pokazuje requester do wpisywania tekstu.

Zwraca tekst "RESULT", gdy użytkownik zrezygnuje z wpisywania.

---

## 1.103 REQUESTFIELD

REQUESTFIELD

Pokazuje requester do wybierania pola.

Zwraca tekst "RESULT", gdy u ytkownik zrezygnuje.

## 1.104 REQUESTFILE

REQUESTFILE "<tytu  okna>" "<plik>"

Pokazuje requester do wybierania plik w.

Zwraca tekst "RESULT", gdy u ytkownik zrezygnuje.

## 1.105 REQUESTDIR

REQUESTDIR "<tytu  okna>" "<katalog>"

Pokazuje requester do wybierania katalog w.

Zwraca tekst "RESULT", gdy u ytkownik zrezygnuje.

## 1.106 REQUESTCHOICE

REQUESTCHOICE "<tekst komunikatu>" "<nazwy gad et w porozdzielane znakiem |>"

Pokazuje zwyk y requester.

Zwraca nr wybranego gad etu. Gad et najbardziej po prawej stronie ma nr 0.

## 1.107 Historia programu

Historia programu

~~~~~

6.5 (31.05.2000 godz. 11:56:09)

- Zreorganizowane menu "Edit".
- Usuni te b i dy w odczytywaniu/zapisywaniu ustawie  programu.
- Mo liwe jest okre lenie ilo ci liczb po przecinku w opcji statystyki.

Precyzj  okre la si  w ustawieniach programu.

- Statystyk  mo na teraz zapisywa  w dw ch postaciach.
- Zmiany w angielskich komunikatach.
- 4 nowe komendy "%".

6.4 (21.05.2000 godz. 15:32:17)

- Pliki do menu "*" mo na przyporządkowywa  r cznie wybieraj c pozycj  "... " z tego menu.
 - W oski katalog (autor: Virginio Savani)
-

6.3 (15.05.2000 godz. 17:20:48)

- Poprawiona dokumentacja.
- Poprawiona opcja drukowania.
- Usunięte błędy.
- Poprawki w GUI.
- SHIFT + RETURN/ENTER w oknie wyszukiwania rekordów działa jak opcja "Wszystkie...".
- Zmiany w menu.
- Nowa opcja ustawień programu, która powoduje, że w wybrana w ustawieniach czcionka będzie używana tylko w głównym oknie.
- Popupmenu dla pól (kliknij prawym przyciskiem myszy nad polem w głównym oknie lub oknie edycji widoku).
- Nowa opcja dla pola typu "Ciąg" i "Numeryczne", umożliwiającą wywołanie przeglądarki internetowej z zawartością pola jako adresem URL.
- Zaktualizowany hiszpański katalog (autor: Dámaso D. Estévez).

6.2 (28.04.2000 godz. 17:33:00)

- Poprawiona dokumentacja.
- Poprawione błędy.
- Drobne zmiany w komunikatach.
- Zmiany w GUI.
- Poprawiony progress indicator.
- Nowa opcja w menu ("ProjektNowy...").
- Możliwość nadawania etykiet polom.
- Zmiany w typie pola Tekst.

6.1 (09.02.2000)

- Poprawiona dokumentacja.
- Drobne zmiany w komunikatach programu.
- Poprawione drobne błędy.
- Zmiany nazwy pola w definicji projektu oraz zmiany nazwy pozycji gadżetu cyklicznego i listy wartości predefiniowanych nie trzeba potwierdzać enterem.
- Dla pola typu Ciąg i Numeryczne można ustalić znaki, które będą akceptowane lub znaki, które nie będą akceptowane.
- W edytorze widoku ilość linii dla pola typu Ciąg i Numeryczne można teraz ustalać myszą tak samo jak rozmiar pola.
- Drobne zmiany w menu edytora widoku.
- Nowe opcje menu w edytorze widoku: "Wytnij", "Skopiuj", "Wstaw".
- Drobne zmiany.

6.0 (24.11.1999 godz. 15:54:06)

- Port ARexxa.
-

- Zaktualizowana dokumentacja.
- Nowa aplikacja.
- Jeśli kursor jest w polu tekstowym, które ma zdefiniowane wartości predefiniowane to CTRL + kursor w górę/dół powoduje wstawianie do tego pola kolejnych wartości z listy wartości predefiniowanych.
- CTRL + SHIFT + skrót klawiaturowy pola = schowanie/pokazanie pola
- CTRL + SHIFT + dwuklik w pobliżu pola = schowanie pola
- CTRL + SHIFT + RETURN = pokazanie wszystkich pól
- Nowa flaga dla pola. "Zapisywalne", standardowo jest zaznaczona. Nie zaznaczenie tej flagi powoduje, że zawartość pola nie będzie zapisywana, to znaczy, że zawartość pola nie będzie się zmieniała przy zmianie rekordów. Przydaje się to przy programach ARexxa.
- Zmiany w menu edytora widoku.
- Teraz można zapisać i wczytać widok z poziomy edytora widoku.
- Definiowalne menu z widokami projektu.
- Okno "About" zostało podzielone na dwa okna.
- Podczas wczytywania widoku odczytywane są tylko informacje dotyczące pól.
- Dodany został wskaźnik postępu (można go wyłączyć w tooltipach i ustawieniach programu).
- Dodany został tooltip STARTICONIFIED, powoduje on, że XBase uruchamia się zikonifikowany.
- Drobnie zmiany w oknie statystyki.
- Szybsze liczenie statystyki.
- Drobnie zmiany w polskim katalogu językowym oraz w angielskich tekstach.
- Usunięte znane błędy.
- Drobnie zmiany.

5.6 (11.12.1998 godz. 14:15:31)

- Flaga "Bez Ramki" dla pól typu "Ciąg" i "Numeryczne" została usunięta.
 - Możliwość klonowania pól w edytorze widoku edycji.
 - Projekt można dołączyć lub wczytać jako widok wprost z menu "*", wystarczy przytrzymać ALT przy wybieraniu pliku z menu dla wczytywania widoku lub trzymać wciśnięty CTRL dla pliku, który ma być dołączony do aktualnego projektu.
 - Drobnie zmiany kosmetyczne.
 - Usunięte drobne niedociągnięcia.
- 5.5 (23.11.1998 godz. 15:10:36)
- Szybsze wczytywanie.
 - Projekt można zakodować hasłem.
-

- Zostały wprowadzone zmienne do wartości początkowych pola.
- Nowy rodzaj pola - pole "Tekst", jest to pole tylko do odczytu.
- Nowy rodzaj pola - "Przycisk", umożliwia ono uruchamianie programów, przeglądanie obrazków itp.
- Dla pola typu "Ciąg" została wprowadzona wartość domyślna, którą pole jest wypełniane, gdy użytkownik nic nie wpisze w polu i nacisnie RETURN. Można stosować zmienne takie jak w wartości początkowej pola.
- Opcja statystyki jest dostępna z głównego menu.
- Drobnie zmiany.
- Usunięte zostały wszystkie znane błędy.

4.5 (14.10.1998 godz. 14:13:28)

- Opcja Eksportu projektu została przeniesiona z menu do okna drukowania projektu.
- Drobnie zmiany w opcjach "ProjektWczytaj" i "EdycjaSkasuj..."
- Zostało dodane menu z którego można wybrać projekt do wczytania.
- Zmiany w oknie wyszukiwania rekordów.
- Opcja statystyki w oknie przeglądania rekordów.
- Program zapamiętuje daty utworzenia i zaktualizowania projektu i rekordów.

4.0 (06.09.1998 godz. 14:46:55)

Dodane zostały:

- łączenie projektów
- zapisywanie i wczytywanie widoków
- możliwość skasowania projektu
- możliwość zmiany nazwy projektu
- ALT + RETURN wstawia do pola zawartość pola z poprzedniego rekordu
- opcja ponownego wczytania projektu
- Małe zmiany w menu.

3.2 (12.07.1998 godz. 15:08:26)

- Do pola tekstowego/numerycznego można dołączyć popup gaduget z którego można wybrać wcześniej zdefiniowaną wartość.
- Można definiować wartości początkowe, które będą ustawiane w polach po dodaniu nowego rekordu. W polach tych mogą zostać te ustawione wartości z poprzedniego rekordu.
- Poprawione błędy.
- Lekko zmodyfikowany format zapisu. Program potrafi odczytać pliki z poprzednich wersji programu.
- Zaktualizowany hiszpański katalog.

3.1 (03.07.1998 godz. 17:35:14)

- Drobne poprawki.
 - Konfigurowalna opcja wydruku.
 - W trybie projektowania przestawiając pole wraz z przytrzymanym shiftem po puszczeniu klawisza myszy pole zostanie umiejscowione w nowej linii.
- 3.0a (26.06.1998 godz. 10:52:17)
- Usunięty drobny błąd.
 - Dodany hiszpański katalog językowy zrobiony przez Dámaso D. Estévez.
- 3.0 (25.06.1998 godz. 15:12:52)
- Możliwość ustalenia położenia etykiety została usunięta.
 - Na Amigach z system 3.0 nie działały locale, gdy program otwierał bibliotekę locale.library w wersji 39, a do Workbench 3.0 dołączona jest biblioteka w wersji 38. Błąd wykrył Krashan/BlaBla.
 - Drobne zmiany zasugerowane przez Krashana.
 - Wprowadziłem obsługę znaczników, w związku z tym jest kilka nowych pozycji w menu Rekord. Zaznaczone rekordy można wyeksportować lub skasować.
 - Nowa flaga w oknie wyszukiwania. Umożliwia ona automatyczne zaznaczanie znalezionych rekordów.
 - Zmiany w oknie przeglądania. Gadżet "Porządek" został zlikwidowany. Do okna zostało dodane menu. W menu można wybrać sposób sortowania. Można włączyć pokazywanie tylko tych rekordów, które są zaznaczone. Można włączyć opcję, która pokaże rekordy, które zostały odnalezione przy szukaniu z zaznaczoną flagą "Twórz listę".
 - W trybie edycji widoku, pola można rozmieszczać mychą (drag&drop). Także rozmiar pól można zmieniać mychą.
 - Tabulator w trybie edycji widoku zmienia się teraz w oddzielnym okienku.
 - Nowe rodzaje pól: logiczne i cykliczne, zrealizowane są one za pomocą gadżetów CHECKBOX i CYCLE.
 - Ustawienia XBasea można teraz zmienić z poziomu programu. Ustawienia zapisywane są do ikonki.
 - Został dodany katalog francuski zrobiony przez Jerome Chesnot.
 - Funkcja undo, przywraca rekord do pierwotnej postaci.
 - Wielolinijkowe pola tekstowe.
- 2.05 (28.02.1998 godz. 14:15:49)
- Okna zostały wypełnione wzorkiem.
 - Nowa pozycja w gadżecie cyklicznym "Porządek" w oknie przeglądania - "Wsteczny" - rekordy w oknie zostaną uporządkowane w porządku odwrotnym w stosunku do pierwotnego ustawienia rekordów.
 - Drobne poprawki.
-

2.0 (07.02.1998 godz. 22:45:10)

- Program jest teraz CARDWARE. Jeŕli go uŕywasz to wyŕlij do mnie pocztŕwkę ze swoim miastem.
- Moŕna teraz ustawię poŕŕŕnienie nazwy pola.
- Moŕna wyŕŕczyę pokazywanie nazwy pola.
- Moŕna wyŕŕczyę ramkę pola.
- Nowy rodzaj pola - pole "Numeryczne". Rŕŕni się tym od tekstowego, ŕe podczas sortowania zawartoŕe pola jest traktowana jako liczba.
- Zmiany w oknie wyszukiwania. Dwa gadŕety cykliczne do okreŕlania kierunku i zakresu wyszukiwania zostaŕy zastępię jednym gadŕetem cyklicznym speŕniajŕcym tę samŕ funkcję.
- Drobne zmiany kosmetyczne.
- Usunięcie drobnych bŕędŕw.
- Nowy tooltip - NOHIGHLABEL, który wyŕŕcza globalnie tryb **HIGHLABEL** dla pŕl.
- Nowa opcja w menu "Operacje/Pokaŕ wszystkie", powoduje pokazanie wszystkich pŕl.
- Tryb przeglŕdania moŕna teraz wŕŕczyę poprzez naciŕnięcie podkreŕlonej litery, klawisza AMIGA i SHIFT.
- Gadŕet Reset w oknie definiowania pŕl.
- Nowa flaga "Twŕz listę" w oknie przeszukiwania rekordŕw, która powoduje, umieszczenie wszystkich znalezionych rekordŕw w oknie identycznym jak w trybie przeglŕdania.
- Edytor widoku, który umoŕliwia dowolne rozmieszczenie pŕl.
- Nowy tooltip - NOBORDER, który wyŕŕcza globalnie ramki pŕl.
- Nowa flaga dla pola - "Bez highlabel" - wyŕŕcza tryb **HIGHLABEL** dla pola.
- Program zapisuje pozycję okna (sugestia Krashana/BlaBla).
- Nowy tooltip - IGNSAVEDWINPOS, który powoduje, ŕe zapisana pozycja okna nie będzie brana pod uwagę.
- Moŕna teraz wybraę operator porŕwnywania przy wyszukiwaniu.

1.4 (28.11.1997 godz. 18:11:26)

- Zmiany w edytorze pŕl.
 - Zmiany w polskim katalogu językowym i angielskich komunikatach.
 - Zmiany w formacie zapisu.
 - Moŕna teraz wybraę separator (TAB lub przecinek) przy exportowaniu w formacie ASCII.
 - Program teraz potrafi importowaę ASCII z przecinkiem jako separatorem.
 - Tryb przeglŕdania (sugestia Tomasha/BlaBla). Moŕna teraz zobaczyę wszystkie rekordy jednego pola na raz. Aby wŕŕczyę tryb przeglŕdania
-

wystarczy uaktywniê pole i wybraê "Operacje/Przeglâdanie..." lub dwukrotnie kliknâê na polu. Rekordy w oknie przeglâdania moûna dowolnie filtrowaê i sortowaê.

- Moûna teraz szybko wywoâê edytor pól z zaznaczonym polem poprzez dwuklik na polu wraz z trzymanym SHIFTEM, a okno edycji atrybutów pola poprzez dwuklik na polu wraz z trzymanym ALTEM.

- Brak limitu 15 pól w rekordzie.

- Moûna teraz wybraê czcionkê, tooltype

FONT=<nazwa czcionki/rozmiar czcionki>

- Drobne zmiany i poprawki.

1.3 (20.10.1997 godz. 10:34:38)

- Teraz kursorami moûna poruszaê siê w LISTVIEW gadûecie.

- SHIFT + RETURN aktywuje ostatnie pole.

- HELP informacje o polu.

- Drobne poprawki.

- Flaga "Powtarzaj dane" zostaâa przeniesiona do okna "Opcje" i nazywa siê teraz "Powtarzalne wprowadzanie danych".

- Opcje "Doiâcz..." i "Skocz do..." zostaây wyrzucone.

- Appicon

- Ikonifikacja (sugestia Tomasha/BlaBla).

- Shortcuty dla menu moûna juû lokalizowaê.

- Nowy format zapisu, duûo, duûo szybszy. Teraz program standardowo nie zapisuje danych jako ASCII, lecz w nowym formacie. Moûliwoêê odczytu/zapisu plików ASCII pozostaâa.

- Program nie uûywa juû reqtools.library (sugestia Tomasha/BlaBla), lecz jeðli chcesz mieê reqtoolsowe wybieraczki to uûyj reqtoolspatch lub MCP.

Program korzysta teraz z ASL.library

- Edytor pól jest teraz jeszcze bardziej wygodny w obsûudze.

1.2 (21.09.1997 godz. 20:21:24)

- Teraz program wymaga AmigaOS 3.0.

- Dodaêem opcjê rozrôûniania wielkoêci liter przy przeszukiwaniu.

- Moûna teraz okreðliê zakres przeszukiwanych rekordów oraz kierunek przeszukiwania (postêpowy czy wsteczny).

- Shortcuty dla wszystkich gadûetów w oknach.

- Definiowalne shortcuty dla pól.

- Moûliwoêê wstawiania odstêpów po polu (flaga "Dodaj odstêp").

- Nowa flaga "Powtarzaj dane", ustawienie tej flagi powoduje, ðe gdy

w pustym polu naciôniesz RETURN to do pola zostanie wstawiona zawartoêê pola z poprzedniego rekordu.

- Moŕna teraz chowaê pola.
- Drobne zmiany w GUI edytora pól.
- Teraz gdy posortujesz projekt juŕ posortowany projekt nie zmieni stanu na zmieniony.
- Oddzielne requestery dla potwierdzenia wczytywania, wychodzenia, czyszczenia.
- Zmiany w formacie zapisu XBF.
- Program zapamiêtuje pozycjê okien.
- Program zostaê poddany globalnemu odplukiwaniu przy wydanej pomocy Mungwalla i Enforcera.

0.7 (16.08.1997 godz. 19:10:43)

- Moŕna teraz sortowaê rekordy zgodnie z polskim alfabetem nie majâc zainstalowanych polskich locali (TOOLTYPE LOCALESORT musi byê wyêaczony). Przydatne gdy nie ma siê zainstalowanych polskich locali.
- Nieco szybsze sortowanie.

0.6 (15.08.1997 godz. 13:01:12)

- Teraz jeŕli dodasz nowe pola i je skasujesz nie wychodzâc z okna definiowania pól program nie zmieni stanu projektu na zmieniony.
- Zmieniêm shortcut dla opcji "Projekt|WyczyêêProjekt..." z "R" na "L".
- Zmieniêm format przedstawiania aktualnego rekordu.
- Maê zmiany w kodzie programu.

0.43 (17.07.1997 godz. 23:27:38)

- Zastâpiêm opcjê "Projekt|Nowy..." przez "Projekt|WyczyêêProjekt..." i "Projekt|WyczyêêDane...".
- Zlikwidowaêm tooltype SIZEGADGET.
- Zlikwidowaêm niewykorzystywane gadûety w oknie definiowania pól.
- W oknie definiowania pól dodaêm gadûet do okreêlania rozmiaru pola.
- Zastâpiêm suwak do okreêlania rozmiaru pola gadûetem typu INTEGER.
- Dodaêm opcjê doêaczania projektów.
- Zrobiêm ikonki dla programu oraz dla projektów.

0.42 (01.07.1997)

- Pierwsze publiczne wydanie

1.108 Kontakt z autorem

Kontakt z autorem

~~~~~

Sugestie i informacje o bîedach proszê kierowaê na mój adres:

Rafaê Kaczmarczyk

---

ul. Rogowska 10/22

54-440 Wrocław

e-mail: [rav@nowydwor.wroc.pl](mailto:rav@nowydwor.wroc.pl)

Poszukuję osoby, która byłaby chętna przetłumaczyć na angielski instrukcję obsługi do tego programu.

Jeżeli stworzyłbyś fajną bazę, ikonki, tłumaczenie i chcesz się tym podzielić z innymi użytkownikami to przyślij ją na powyższy e-mail.

## 1.109 Podziękowania

Podziękowania

~~~~~

Podziękowania dla całego BlaBla.

Dla wszystkich którzy przysłali kartki pocztowe.

Podziękowania dla:

Jerome Chesnot aka l'Ours za francuski katalog językowy.

Dámaso D. Estévez za hiszpański katalog językowy.

Virginio Savani za włoski katalog językowy.

Oraz:

Konrad Bielski

Ron 'BigBear' Goddard

Szuko/Despite

1.110 Co to jest BlaBla?

BlaBla jest grupą zrzeszającą programistów

piszących programy współpracujące z systemem. Gwarantuje to poprawną pracę na wielu modelach Amig, oraz zapewnia zachowanie kompatybilności "w górę".

Pozwala to również na korzystanie z tak ważnej cechy, jaką posiada Amiga, jak multitasking. Nasze programy mają zazwyczaj status PublicDomain, FreeWare lub ShareWare, co pozwala na ich darmowe rozpowszechnianie.

Grupa posiada własne konto Internetowe. Nasze programy można znaleźć w Aminiecie - rozpoznasz je po nazwie zaczynającej się "2b_".

Zainteresowanych współpracą z naszą grupą, bądź chętnych do wymiany doświadczeń i uwag na temat programów, prosimy o kontakt z którymś z członków BlaBla.

Nasza strona w internecie : <http://www.blabla.w.pl>

Nasz adres kontaktowy : blabla@zskl.p.lodz.pl

1.111 HIGHLABEL

HIGHLABEL - jeśli jest włączony to etykiety pól są koloru białego.

1.112 Opis menu

Opis menu

~~~~~

Projekt

Edycja

Widok

Rekord

ARexx

Ustawienia

## 1.113 Menu Projekt

Projekt|Nowy... - Tworzenie nowego projektu.

Projekt|Wyczyść... - Usuwa z pamięci projekt.

Projekt|Wczytaj... - Wczytuje wybrany projekt.

Projekt|Wczytaj ponownie... - Wczytuje ponownie aktualny projekt.

Projekt|Dołącz... - Dołączanie pliku z bazą do  
aktualnie edytowanego projektu.

Projekt|Definicja... - Definiowanie projektu.

Projekt|Ustawienia... - Ustawienia projektu.

Projekt|Zapisz - Zapisywanie projektu.

Projekt|Zapisz jako... - Zapisywanie pod nową nazwą  
projektu.

Projekt|Wydrukuj... - Drukowanie projektu.

Projekt|Skasuj... - Kasowanie aktualnie edytowanego  
projektu.

Projekt|Zmień nazwę... - Zmiana nazwy aktualnie edytowanego  
projektu.

Projekt|Ikonicuj - Ikonicacja programu.

Projekt|Skończ... - Zakończenie pracy z programem.

## 1.114 Menu Edycja

Edycja|Cofnij - Cofa zmiany wprowadzone w rekordzie.  
Edycja|Wytnij - Wycina rekord do buforu.  
Edycja|Skopiuj - Kopiuje rekord do buforu.  
Edycja|Wstaw - Wstawia rekord z buforu.  
Edycja|Dodaj|Jeden... - Dodaje nowy rekord.  
Edycja|Dodaj|Kilka... - Dodaje określoną ilość rekordów.  
Edycja|Skasuj|Bieżący... - Kasuje aktualny rekord.  
Edycja|Skasuj|Wszystkie... - Kasuje wszystkie rekordy.  
Edycja|Skasuj|Zaznaczone... - Kasuje zaznaczone rekordy.

## 1.115 Menu Widok

Widok|Domyślny - Przywraca widok na ten, który był zapisany wraz z projektem.  
Widok|Wczytaj... - Wczytuje widok.  
Widok|Zapisz... - Zapisuje widok.  
Widok|Edycja... - **Edycja widoku.**

## 1.116 Menu Rekord

Rekord|Znajdź... - **Przeszukiwanie projektu.**  
Rekord|Znajdź następny - Przeszukuje projekt od aktualnego rekordu do ostatniego korzystając z wcześniej wprowadzone kryterium przeszukiwania  
Rekord|Znajdź poprzedni - Przeszukuje projekt od aktualnego rekordu do pierwszego korzystając z wcześniej wprowadzone kryterium przeszukiwania  
Rekord|Sortuj... - **Sortowanie rekordów.**  
Rekord|Przeglądaj... - **Przeglądanie rekordów.**  
Rekord|Statystyka... - Statystyka.  
Rekord|Znaczniki|Zaznaczony - Zaznaczenie rekordu.  
Rekord|Znaczniki|Zaznacz wszystkie - Zaznacza wszystkie rekordy.  
Rekord|Znaczniki|Zmazać zaznaczenia - Wymazuje wszystkie zaznaczenia.  
Rekord|Znaczniki|Odwróć zaznaczenia - Odwraca zaznaczenia.  
Rekord, który nie był zaznaczony zostanie zaznaczony, a rekord, który był zaznaczony będzie miał skasowaną flagę zaznaczenia.

## 1.117 Menu ARexx

ARexx|Wykonaj program..... - Wykonuje wpisany program ARexxa.

## 1.118 Menu Ustawienia

Ustawienia|Edycja... - **Edycja ustawień**

Ustawienia|Domyślne - Przywraca standardowe ustawienia.

Ustawienia|Ostatnio zapisane - Przywraca ustawienia na ostatnio zapisane.

Ustawienia|Zapisz - Zapisuje ustawienia.