

Tutorial

H.P.G Hans-Peter Guenther

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Tutorial		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	H.P.G Hans-Peter Guenther	May 22, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Tutorial	1
1.1	main	1
1.2	43	1
1.3	44	3
1.4	45	5
1.5	46	6
1.6	47	6

Chapter 1

Tutorial

1.1 main

XVIII. TUTORIAL:

=====

Dieses Kapitel enthält eine Schritt-für-Schritt-Anleitung für einige oftmals benötigten Funktionen des Programmes.

Dieses Kapitel ist hauptsächlich an die nicht Totalexperthen unter den Amigafreundengerichtet.

Das Kapitel startet mit dem Entwerfen einer neuen Adreßdatei, die dann später auch ausgedruckt werden soll.

1. Ein neues Projekt erzeugen
2. Eine neue Druckformatdatei erzeugen
3. Konvertierung eines AMaster(1)-Datei
4. Anhängen von mehreren Dateien
5. Selektieren einer Liste

1.2 43

1. Ein neues Projekt erzeugen:

=====

- Starten Sie Amaster2 von der Workbench oder vom Cli.

Normalerweise wird AMaster2 nun die Auto-Lade-Datei 'AMaster.dat' anzeigen.

- Öffnen sie den Projekt Manager durch Auswahl des Projekt/Projekt Manager Menüpunktes.

- Klicken Sie auf das Neue Datei Gadget.

Der Dateiauswahlrequester wird geöffnet.

- Geben Sie in ein: RAM:New.dat und klicken Sie auf OKAY.

- Klicken Sie auf das Anzeigen Gadget.

Der Projekt Manager wird beendet und das Fenster geschlossen.

Nun sind die String Gadgets des Hauptfensters deaktiviert.

Wechseln Sie in den Editiermodus mit:

- Klicken Sie auf das Edit Cycle Gadget.

Fügen Sie einen neuen Eintrag ein:

- Klicken Sie auf das Anhängen Gadget.

- Geben Sie nun folgende Zeilen in die entsprechenden felder

ein (Drücken Sie nach jeder Feldeingabe die TAB-Taste

anstelle von Return)

Gruppe: Computer

FamName: Smith

Name: David

Staaße: Main Street 3

Stadt: Los Develos

Land: U.S.A

Bermerk: A computer friend

Bemerk2: ----

Telefon: 00132654

- Klicken Sie erneut auf das Anhängen Gadget.

- Geben Sie nun folgende Zeilen in die String Gadgets ein.

Gruppe: Friend

FamName: Baker

Name: Mark

Staaße: Little Street 15

Stadt: Minna Polis

Land: U.S.A

Bermerk: football fellow

Bemerk2: ----

Telefon: 134545

- Klicken Sie auf das Anhängen Gadget und geben Sie nun

ein:

Gruppe: Computer

FamName: Fisher

Name: Peter

Staaße: AnoDASr Street 6

Stadt: New Job

Land: U.S.A

Bermerk: Also a computer friend

Bemerk2: ----

Telefon: 987654

Nun enthält die Adreßdatei schon 3 Einträge.

- Klicken Sie auf das Speichern Gadget.

Ein Requester wird geöffnet und fragt Sie, ob Sie die geänderte Liste anspeichern wollen.

- Bestätigen Sie den Requester.

Die Adreßdatei wird unter dem Namen 'Ram:New.dat' abgespeichert.

Das war doch recht einfach oder ?

Die Handhabung der String Gadgets wird bald automatisch erfolgen.

Und Sie sehen, daß auch die Eingabe neuer Einträge recht einfach ist.

Wählen Sie einfach den Eintrag aus, den Sie abändern wollen und aktivieren Sie auf das Feld String Gadget, daß Sie eingeben wollen. Ändern Sie den Inhalt und drücken Sie Return.

Klicken Sie auf Speichern...

Probieren Sie es ruhig mehrmals aus (viel Spaß dabei ;-).

1.3 44

2. Eine neue Druckformatdatei erzeugen:

=====

Nun wollen wir die gerade eingegebene Adreßdatei (Punkt 1) ausdrucken.

Dafür wollen wir eine neue Druckformatdatei erstellen, die wie folgt aussehen soll:

(Ich weiß, es ist ein nicht sehr nützliches Beispiel ;-).

|

Hallo <Name>

Wie ist das Wetter in <City> ?

Und was ist mit den Mädchen in der <Street> ?

Was soll dieser Brief ?

<Gruppe> was sonst ?

|

Ich gehe nun davon aus, daß das Hauptfenster die gerade unter Punkt1 eingegebene Adreßdatei anzeigt. Wenn nicht, laden Sie

diese einfach mit dem Auswahl Gadget und der Eingabe:

'Ram:New.dat'

Wenn Sie einen den voreingestellten Texteditor C:Ed benutzen möchten, übergehen Sie diesen Abschnitt einfach.

Abänderung des voreingestellten Texteditors:

Ich gehe jetzt einmal davon aus, daß Sie den Texteditor SYS:Utilities/ANedd benutzen möchten.

Alles nur Spaß. Ersetzen Sie SYS:Utilities/ANedd einfach mit dem Namen des von Ihnen bevorzugten Texteditors.

Öffnen Sie nun eine Shell.

- Geben Sie folgendes ein:

Setenv EditierenOR SYS:UTILITIES/ANedd

Wenn Sie diese Definition immer benutzen möchten, können Sie die ENV-Variable Editor in Ihr ENVARC-Verzeichnis kopieren.

Geben Sie dazu folgendes ein:

Copy ENV:EDITOR ENVARC:

Die ENV-Variable ist nun gesetzt und wir können fortfahren.

- Klicken Sie auf das Drucken Gadget.

Das Druckfenster wird geöffnet.

- Klicken Sie auf das Ausgabeziel Gadget, bis es FENSTER anzeigt.

Okay, nun werden alle Ausgaben an das Vorschauenfenster umgeleitet.

- Klicken Sie auf auf das Format String Gadget.

- Geben Sie folgendes ein:

Formats/Mein1 Versuch.frm

- Drücken Sie Return.

- Klicken Sie auf das Editieren Gadget.

Nun sollte Ihr angegebener Editor mit dieser Druckformatdatei gestartet werden.

Geben Sie folgendes ein:

|

Hallo [n]

Wie ist das Wetter in [c] ?

Und was ist mit den Mädchen in der [s] ?

Was ist der Sinn dieses Briefes ?

[g] was sonst ?

|

- Speichern Sie die Datei ab.

Beschreibung:

Das [n] wird durch den Inhalt des Namenfeldes ersetzt,

Das [c] wird durch den Inhalt des Stadtfeldes ersetzt,

Das [s] wird durch den Inhalt des Straßenfeldes ersetzt

und [g] durch den Inhalt des Gruppenfeldes.

Nun testen wir einmal diese Formatdatei.

- Klicken Sie auf das Test Gadget.

Das CON:-Fenster sollte den richtigen Text in der richtigen Form darstellen.

Erstaunlich, nicht ? Es funktioniert !

Wenn Sie nun den Ausdruck auf den Drucker ausgeben wollen, geben Sie als Ausgabeziel einfach DRUCKER an.

Aber zuerst möchten wir den Ausdruck im Vorschaufenster anschauen.

- Klicken Sie auf das Drucken Gadget.

Nun sehen Sie den Ausdruck, so wie er zum Drucker geschickt würde.

1.4 45

3. Konvertierung eines AMaster(1)-Projektes zu einem AMaster2

Format:

=====

Dieser Punkt ist nur für AMaster(1)-Benutzer interessant, die alte Adreßdateien weiterbenutzen möchten.

- Öffnen Sie eine Shell

Ich gehe jetzt davon aus, daß Sie eine AMaster(1)-Adreßdatei im SYS:AMaster-Verzeichnis besitzen, die 'Adress.dat' benannt ist.

Ebenfalls gehe ich davon aus, daß sich das Converter, korrekt installiert, im AmigaDOS-Suchpfad befindet. Wenn nicht, sollten Sie für Converter den ganzen Pfad mit angeben oder folgendes eingeben:

- Path <Ort in dem sich der Converter befindet> ADD

- Gehen Sie in die Shell ein:

Copy SYS:AMaster/Address.dat RAM:

Die alte Adreßdatei wird in die RamDisk kopiert.

Nun starten wir den Converter.

- Geben Sie dazu folgendes ein:

Converter RAM:Address.dat RAM:NewAddress.dat

Nun sollte der Converter starten. Für jeden konvertierten Eintrag wird nun ein '.' ausgegeben. Nachdem der Converter seine Arbeit beendet hat, wird eine Nachricht angezeigt, die Aufschluß über die Zahl der konvertierten Einträge gibt.

- Wenn Sie die neue Datei unter dem alten Namen abspeichern wollen, geben Sie folgendes in die Shell ein:

```
Copy RAM:NewAddress.dat SYS:AMaster/Address.dat
```

Fertig.

1.5 46

4. Anhängen von mehreren Dateien zu einer großen Datei:

=====

Wenn Sie über mehrere kleinere Adreßdateien verfügen und möchten diese zu einer einzigen größeren Adreßdatei zusammenfassen, können Sie wie folgt vorgehen:

- Öffnen Sie eine Shell.

Ich gehe davon aus, daß Sie drei Adreßdateien mit den Name Oldbase.dat, Friends.dat und Work.dat zu einer einzigen Datei zusammenfassen wollen.

- Geben Sie ein:

```
Join OldBase.dat Friends.dat Work.dat AS RAM:NewBig.dat
```

Die resultierende Datei Ram:NewBig.dat kann nun mit AMaster2 verwendet werden, wie gewöhnlich.

1.6 47

5. Selektieren einer Liste:

=====

In diesem Punkt gehe ich wiederum davon aus, daß Sie unser kleines Beispielprojekt namens 'RAM:New.dat' geladen und angezeigt haben.

Wir möchten nun alle Einträge selektieren, deren Gruppenfeld irgendetwas mit Computer enthält.

- Klicken Sie auf das Selektieren Gadget.

Das Selektierfenster wird geöffnet.

- Klicken Sie auf das 'Lösche Alle Flags' Gadget.

Alle aktivierten Checkboxes werden deaktiviert.

- Klicken Sie auf das Gruppen String Gadget.
- Geben Sie ein:
computer#?
- Klicken Sie auf das Gruppen Chechbox Gadget und aktivieren Sie es.
- Deaktivieren Sie das 'Unterscheide a <> A' Gadget.
- Klicken Sie auf das 'Starte Suche' Gadget.

Die Suchfunktion wird nun gestartet.

Nachdem die Funktion beendet ist, zeigt das Hauptfenster die Arbeitsliste an. Wenn Sie auf den Fenstertitel sehen, werden Sie das 'S' bemerken, daß dies ebenfalls signalisiert. Ebenso zeigt das Selekt Cycle Gadget an, daß Sie die selektierte Liste betrachten. Klicken Sie auf dieses Cycle Gadget und sie werden wieder die ursprüngliche Liste sehen.