

# **Kapitel**

Dieter Müller, Dr. Greg Perry, and Jonathan Potter

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> Kapitel		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Dieter Müller, Dr. Greg Perry, and Jonathan Potter	May 31, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>Kapitel</b>	<b>1</b>
1.1	Inhalt dieses Kapitels . . . . .	1
1.2	Der Skript-Editor . . . . .	1
1.3	Der Editor . . . . .	3
1.4	Die Menüs des Skript-Editors . . . . .	4
1.5	Beispiel-Skripte . . . . .	6

---

# Chapter 1

# Kapitel

## 1.1 Inhalt dieses Kapitels

11.1	
Der Skript-Editor	
11.2	
Der Editor	
11.3	
Die Menüs des Skript-Editors	
11.4	
Beispiel-Skripte	
Hauptinhaltsverzeichnis	Index

## 1.2 Der Skript-Editor

### 11.1 Der Skript-Editor

Skripte sind eine weitere Neuerung von Opus 5.5. Ein Skript ist ein besonderer Typ von Opus-Knopf, der durch bestimmte Ereignisse aufgerufen wird. Wie auch bei den Knöpfen, Menüs und Hotkeys, kann ein Skript mit einer unbegrenzten Anzahl von Befehlen, die ein Mix aus Kommandos des AmigaDOS, der Workbench, ARexx, Skript-Dateien oder internen Befehlen von Opus 5 sein können, belegt werden.

Opus kann ein Skript immer dann aufrufen, wenn eines der folgenden Ereignisse auftritt:

Beenden:

Dies wird unmittelbar vor dem Beenden von Opus ausgeführt.

Disk eingelegt:

Dieses Skript wird immer dann aufgerufen, wenn eine Diskette bekannten Formates in ein Laufwerk eingelegt wird. Sie könnten dieses Skript z.B. so definieren, daß eine Tondatei oder ein BEEPton abgespielt wird, wenn Sie eine Diskette einlegen. Alternativ dazu könnten Sie auch den Inhalt in einem automatisch geöffneten Dateilister anzeigen lassen. Oder vielleicht

---

beides zugleich ?

Disk entnommen:

Dies wird aufgerufen, wenn eine Diskette aus einem der Diskettenlaufwerke entnommen wird. Vielleicht wollen Sie hierfür eine andere Tondatei abspielen ?

Doppelklick:

Dieses Skript wird aufgerufen, wenn Sie einen Doppelklick mit der linken Maustaste irgendwo auf einer freien Stelle des Opus-Hauptfensters ausführen. D.h. es wird nicht ausgeführt, wenn sich der Mauszeiger über irgendeinem Element des Opus-Systems (Dateilister, Knopfbank usw.) befindet. Eine Anwendung hierfür wäre es, einen neuen Dateilister zu öffnen, der eine Geräteliste anzeigt, wie es in den Beispielen weiter unten gezeigt wird.

Doppelklick Mitte:

Dies wird aufgerufen, wenn ein Doppelklick mit der mittleren Maustaste ausgeführt wird, vorausgesetzt, der Mauszeiger befindet sich nicht über einem Knopf, für den eine Funktion für die mittlere Maustaste definiert ist. Dieses Skript kann sogar aufgerufen werden, wenn Opus nicht der aktive Prozess ist.

Doppelklick rechts:

Dies wird aufgerufen, wenn ein Doppelklick mit der rechten Maustaste ausgeführt wird, vorausgesetzt, der Mauszeiger befindet sich nicht in einer Position, in der normalerweise ein Menü oder die Funktion eines Knopfes für die rechte Maustaste aufgerufen wird.

Gruppen schließen:

Dies wird aktiviert, immer wenn ein Gruppenfenster geschlossen wird.

Gruppen öffnen:

Dies wird aktiviert, immer wenn ein Gruppenfenster geöffnet wird.

Knöpfe schließen:

Dies wird aktiviert, immer wenn eine Knopfbank geschlossen wird.

Knöpfe öffnen:

Dies wird aktiviert, immer wenn eine Knopfbank geöffnet wird.

Lister schließen:

Dies wird aktiviert, immer wenn ein Dateilister geschlossen wird.

Lister öffnen:

Dies wird aktiviert, immer wenn ein Dateilister geöffnet wird.

---

Starten:

Dies wird beim Start von Opus ausgeführt.

Unlesbare Disk eingelegt:

Dieses Skript wird immer dann aufgerufen, wenn eine Diskette unbekanntes Format in ein Laufwerk eingelegt wird. Sie könnten dieses Skript z.B. so definieren, daß der Benutzer aufgefordert wird, die Diskette zu formatieren.

Verbergen:

Dies wird aufgerufen, wenn Opus verborgen wird.

Zeigen:

Dies wird aufgerufen, wenn Opus aus seinem verborgenen Zustand z.B. durch Drücken der Hotkey-Kombination CTRL/LSHIFT/LALT aufgerufen wird.

Sie können von hier direkt alle Abschnitte dieses Kapitels anwählen. Der mit einem (\*) gekennzeichnete Abschnitt ist der, in dem Sie sich aktuell befinden. Benutzen Sie zum Blättern bitte die Knöpfe des Anzeigeprogramms.

\*

Der Skript-Editor

Der Editor

Die Menüs des Skript-Editors

Beispiel-Skripte

Hauptinhalt

Kapitelinhalt

Index

## 1.3 Der Editor

### 11.2 Der Editor

Der Skript-Editor zeigt die Namen aller Ereignisse, die von Opus unterstützt werden und erlaubt es Ihnen, Befehle zu jedem Ereignis hinzuzufügen, zu bearbeiten oder zu löschen. Ein Ereignis, für das Befehle definiert sind, wird in weiß angezeigt (Farbe 1), wogegen unbelegte Ereignisse in schwarz (Farbe 2) angezeigt werden.

Abb.: Der Skript-Editor mit den farblich unterschiedenen Ereignissen.

Skripte:

Dies zeigt die Namen der verfügbaren Skriptereignisse. Skripte, die mit Funktionen belegt sind, werden farblich hervorgehoben angezeigt.

Löschen:

Löscht die mit dem angewählten Skript verbundenen Funktionen.

Bearbeiten:

Dies erlaubt Ihnen das Bearbeiten der Funktionen, die mit dem Skript verbunden sind, mit dem Opus Funktionseditor. Ein Doppelklick auf das gewünschte Skript führt auch zum Öffnen des Funktionseditors.

Speichern:

Speichert die aktuell angezeigte Liste der Skripte und macht diese Skripte auch dem System verfügbar. Beachten Sie bitte, daß Sie hiermit die Skripte unter dem "aktuellen" Dateinamen abspeichern, d.h. demselben Namen, unter dem Sie sie geladen haben. Die vorherige Datei dieses Namens wird dadurch überschrieben.

Benutzen:

Macht die Skripte dem System verfügbar, speichert sie aber nicht ab.

Abbruch:

Verwirft alle an den Skripten getätigten Änderungen.

Sie können von hier direkt alle Abschnitte dieses Kapitels anwählen. Der mit einem (\*) gekennzeichnete Abschnitt ist der, in dem Sie sich aktuell befinden. Benutzen Sie zum Blättern bitte die Knöpfe des Anzeigeprogramms.

Der Skript-Editor

\*

Der Editor

Die Menüs des Skript-Editors

Beispiel-Skripte

Hauptinhalt

Kapitelinhalt

Index

## 1.4 Die Menüs des Skript-Editors

### 11.3 Die Menüs des Skript-Editors

Wie auch in den anderen Editoren von Opus, sind auch hier einige Extraoptionen über Menüs verfügbar. Diese sind:

Das Projekt-Menü

Neu:

Erzeugt eine neue, unbelegte Skript-Liste.

---

**Öffnen:**

Öffnet einen Dateirequester, der Ihnen das Laden eines neuen Satzes von Skripten ermöglicht.

Beim ersten Start benutzt Opus einen Standarddateinamen für die Skriptdatei. Wenn Sie erst einmal einen Satz Skripte unter einem anderen Namen geladen haben, so wird dieser Name gemerkt und intern als Referenz für diesen Satz Skripte genutzt. Wenn Sie hinterher den aktuellen Satz Skripte speichern, so wird dieser Name dafür benutzt, es sei denn, Sie benutzen die Option "Speichern als". Wenn Sie die Umgebungsdatei speichern, so wird dieser neue Dateiname der Skriptdatei in der Umgebungsdatei mitgespeichert.

**Speichern:**

Speichert die aktuell angezeigte Liste von Skripten unter dem aktuellen Dateinamen.

**Speichern als:**

Speichert die aktuell angezeigte Liste von Skripten, aber erlaubt Ihnen die Vergabe eines neuen Dateinamen.

**Verlassen:**

Verwirft alle an den Skripten getätigten Änderungen (entspricht dem Abbruch-Knopf).

**Das Bearbeiten-Menü****Auf Vorgaben zurücksetzen:**

Dies setzt Opus auf die Standard-Skripte zurück, wie sie bei der Installation von Opus definiert wurden. Da es sehr viele Einstellungen gibt, sind diese nicht in Opus eingebaut, sondern Opus sucht nach speziellen Standarddateien.

**Zuletzt gespeichertes:**

Lädt den zuletzt gespeicherten Satz von Skript-Einträgen und setzt die Anzeige zurück.

**Zurücksetzen:**

Dies setzt die Skripte auf den Status zurück, als Sie den Hotkey-Editor öffneten.

Sie können von hier direkt alle Abschnitte dieses Kapitels anwählen. Der mit einem (\*) gekennzeichnete Abschnitt ist der, in dem Sie sich aktuell befinden. Benutzen Sie zum Blättern bitte die Knöpfe des Anzeigeprogramms.

Der Skript-Editor

Der Editor

---



\*  
Die Menüs des Skript-Editors  
  
Beispiel-Skripte  
  Hauptinhalt  
Kapitelinhalt  
  Index

## 1.5 Beispiel-Skripte

### 11.4 Beispiel-Skripte

Opus 5.5 hat zwei einfache Skripte vorinstalliert. Diese sind:

#### Doppelklick:

Dies ist so definiert, daß, immer wenn Sie einen Doppelklick mit der linken Maustaste auf das Hauptfenster ausführen, der Befehl "DeviceList NEW" ausgeführt wird, der einen neuen Dateilister mit einer Geräteliste öffnet.

#### Doppelklick Mitte:

Dieses Skript ruft den AmigaDOS-Befehl NewShell auf, der ein neues Shellfenster öffnet. Dieses wird entweder auf der Workbench geöffnet oder auf dem Bildschirm von Opus, wenn dieser als "Standard PubScreen" definiert ist.

Es sind viele, simple Anwendungsmöglichkeiten für Skripte denkbar. Versuchen Sie doch mal das folgende für "Disk eingelegt" und "Disk entnommen". Fügen Sie den Befehl "Play QUIET <Tondatei>" hinzu, wobei <Tondatei> der Pfadname zu Ihres bevorzugten Toneffekts ist.

Sie können von hier direkt alle Abschnitte dieses Kapitels anwählen. Der mit einem (\*) gekennzeichnete Abschnitt ist der, in dem Sie sich aktuell befinden. Benutzen Sie zum Blättern bitte die Knöpfe des Anzeigeprogramms.

Der Skript-Editor  
  
Der Editor  
  
Die Menüs des Skript-Editors  
\*  
Beispiel-Skripte  
  Hauptinhalt  
Kapitelinhalt  
  Index