

**MachVger**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> MachVger		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		January 31, 2023	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1 MachVger</b>	<b>1</b>
1.1 MachV- und SetMachV-Hilfeindex	1
1.2 Copyright und Einschränkung	3
1.3 Technische Unterstützung	4
1.4 Einführung	5
1.5 Hotkeys der beigefügten Prefs	6
1.6 Begriffe, die in diesem Handbuch benützt werden	6
1.7 MachV starten	7
1.8 MachV beenden	8
1.9 SetMachV starten	9
1.10 Die Voreinstellungen laden	10
1.11 SetMachV's Gadgets	10
1.12 Einstellungen von SetMachV	10
1.13 SetMachV beenden	10
1.14 Installation der Catalogs	11
1.15 Mausfeatures	11
1.16 Maus einfrieren	12
1.17 Mausbeschleuniger	12
1.18 Mouse Off-Funktion	13
1.19 SunMouse	13
1.20 Key Activate	14
1.21 Window Cycling	14
1.22 Click To Front	14
1.23 Mouse To Menu	14
1.24 Menü-Wrapping	15
1.25 Mausknöpfe vertauschen	15
1.26 Mausport wechseln	15
1.27 Mittlerer Mausknopf	15
1.28 Abspielverzögerung	15
1.29 Clock-Features	16

---

1.30 Window Borders . . . . .	17
1.31 AppWindow-Funktion . . . . .	17
1.32 Zeitmessung . . . . .	17
1.33 Uhr auf verschiedenen Screens . . . . .	17
1.34 Uhren-Displays . . . . .	18
1.35 Uhr an- und abstellen . . . . .	19
1.36 Eigene Meldungen . . . . .	19
1.37 Uhr an einer Stelle 'festnageln' . . . . .	20
1.38 Clock To Top Window . . . . .	20
1.39 Clock to Top Screen . . . . .	20
1.40 Gadgets . . . . .	21
1.41 Online Meter . . . . .	21
1.42 Low Memory-Warnung . . . . .	21
1.43 Wechsel zwischen Datum- und Speicheranzeige . . . . .	22
1.44 Uhrposition . . . . .	22
1.45 Uhrgröße . . . . .	22
1.46 Zeitposition und Farbe . . . . .	23
1.47 Waagrechte und senkrechte Uhren . . . . .	23
1.48 12- und 24-Stundenzeit . . . . .	23
1.49 Font der Uhr . . . . .	23
1.50 Format des Datums . . . . .	24
1.51 Alarme . . . . .	24
1.52 Alarm löschen . . . . .	25
1.53 Erschaffen und Verändern von Alarmen . . . . .	25
1.54 Alarmzeit und -datum . . . . .	26
1.55 Die Meldung . . . . .	26
1.56 Piepstöne . . . . .	27
1.57 Der Say-Befehl . . . . .	27
1.58 Später . . . . .	27
1.59 Selbstlöschung . . . . .	28
1.60 Auto-Save . . . . .	28
1.61 UhrenGadgets . . . . .	28
1.62 Globale Gadgets . . . . .	29
1.63 Gadgets hinzufügen . . . . .	29
1.64 Eigene Gadget-Bilder . . . . .	29
1.65 Gadgets bewegen . . . . .	30
1.66 Gadgets updaten . . . . .	30
1.67 Benützung der Gadets . . . . .	30
1.68 Die Gadget-Uhr . . . . .	31

---

---

1.69	Hilfreiche Tips	31
1.70	Makros	32
1.71	Makros aufnehmen	32
1.72	Fehler korrigieren	33
1.73	Makros ausführen	34
1.74	Makroausführung abbrechen	34
1.75	Makro löschen	35
1.76	Oops!	35
1.77	Die Benützung von SetMachV und Makros	35
1.78	Laufenden Hotkey wechseln	36
1.79	Makro durch Namen wählen	37
1.80	Makros modifizieren	37
1.81	Kopieren und Anfügen	38
1.82	An einem Makro mit Namen	38
1.83	An eine andere Konfiguration	38
1.84	Makro hinzufügen	39
1.85	Makro löschen	39
1.86	Maximale Makro-Grösse	39
1.87	Hilfefunktion	39
1.88	Flags	40
1.89	Sortieren von Makros	41
1.90	Ausdrucken der Makros	42
1.91	Mehr über Makros	42
1.92	Maximale Rekursionstiefe von Makros	43
1.93	ARexx-Unterstützung	43
1.94	Einen ARexx-Befehl an eine Anwendung schicken	44
1.95	WIN_WINDOW_OPEN\	44
1.96	Status-Funktionen von MachV	45
1.97	ARexx-Debugging	45
1.98	ARexx-Scripts mit MachV starten	45
1.99	Arexx-Funktionen direkt ausführen	46
1.100	Makro editieren	47
1.101	Mausklicks aufnehmen	47
1.102	Alle Mausbewegungen aufnehmen	48
1.103	Menü- und Gadgetwahl aufnehmen	48
1.104	Bemerkungen zur Aufnahme von Makros	48
1.105	Benützen von Escape-Steuerzeichen	49
1.106	Funktionen in Makros	50
1.107	Argumente der Funktion	51

---

---

1.108	Mehrzweck-Makros . . . . .	51
1.109	Identifikation von Labels und Kommentaren . . . . .	52
1.110	Window-Funktionen - WIN_ . . . . .	52
1.111	Auf ein Fenster warten . . . . .	53
1.112	String-Gadget aktivieren . . . . .	54
1.113	Aktivieren . . . . .	54
1.114	Bewegen und Grösse festsetzen . . . . .	54
1.115	Windows organisieren . . . . .	55
1.116	Fenster Zoomen . . . . .	56
1.117	Windows 'killen' . . . . .	56
1.118	IDCMP-Meldungen verschicken . . . . .	56
1.119	Fensterwahl . . . . .	58
1.120	Screen-Funktionen - SCR_ . . . . .	58
1.121	Pausen innerhalb eines Makros - PAU_ . . . . .	59
1.122	Execute-Funktionen - EXE_ . . . . .	60
1.123	Programme ausführen . . . . .	62
1.124	Kürzel benützen - MAC_FINISH . . . . .	63
1.125	Verschiedene Funktionen - MSC_ . . . . .	63
1.126	Keys An/Aus . . . . .	64
1.127	Verzeichnis wechseln . . . . .	64
1.128	Priorität innerhalb eines Makros wechseln . . . . .	65
1.129	Piepsen . . . . .	65
1.130	Bildschirmschonung . . . . .	65
1.131	Debugging-Funktionen . . . . .	65
1.132	Hold Qualifiers-Funktion . . . . .	66
1.133	Put Message-Funktion . . . . .	66
1.134	Quit-Funktion . . . . .	66
1.135	Set Flags-Funktion . . . . .	66
1.136	Sprechfunktion . . . . .	67
1.137	Suspendierfunktion . . . . .	67
1.138	Textfunktionen - TXT_ . . . . .	67
1.139	Zeit und Datum 'verschicken' . . . . .	68
1.140	Die Set-Funktionen - SET_ . . . . .	68
1.141	Clipboard-Funktionen . . . . .	69
1.142	Clipboard ansehen . . . . .	69
1.143	Vom Clipboard einfügen . . . . .	70
1.144	Clipboardinhalt ausdrucken . . . . .	71
1.145	Das Clipboard-Features-Fenster in SetMachV . . . . .	71
1.146	Inhalt einer Unit in eine andere kopieren . . . . .	71

---

---

1.147	Konfigurationen . . . . .	72
1.148	Konfiguration wechseln . . . . .	73
1.149	Default-Konfiguration . . . . .	74
1.150	Windows und Screens ohne Titel . . . . .	74
1.151	Eine Konfiguration durch den Programmnamen aktivieren . . . . .	75
1.152	Hinzufügen und löschen . . . . .	75
1.153	Globale Hotkeys . . . . .	75
1.154	Laden und Speichern . . . . .	76
1.155	Die Konfigurationsdatei . . . . .	77
1.156	Verschiedene Funktionen . . . . .	78
1.157	Gameport . . . . .	78
1.158	Trace-Modi . . . . .	79
1.159	Prioritäten . . . . .	80
1.160	Bildschirmschonung . . . . .	80
1.161	Bildschirmschoner durch Makro einschalten . . . . .	81
1.162	MachV suspendieren . . . . .	82
1.163	MachV entfernen . . . . .	82
1.164	Check Waltz . . . . .	82
1.165	Caps Lock ausschalten . . . . .	83
1.166	Meldungen aussprechen . . . . .	83
1.167	Piepsen . . . . .	83
1.168	Hold Qualifiers . . . . .	83
1.169	Debug-Modus . . . . .	85
1.170	Konfigurationsfunktionen . . . . .	85
1.171	Uhr-Funktionen . . . . .	85
1.172	Execute-Funktionen . . . . .	86
1.173	Makro-Funktionen . . . . .	86
1.174	Maus-Funktionen . . . . .	87
1.175	Verschiedene Funktionen . . . . .	88
1.176	Pause-Funktionen . . . . .	88
1.177	Screen-Funktionen . . . . .	89
1.178	Set-Funktionen . . . . .	89
1.179	Text-Funktionen . . . . .	90
1.180	Window-Funktionen . . . . .	90
1.181	Escape-Steuerzeichen . . . . .	92
1.182	Fragen zu MachV . . . . .	93
1.183	Einige nützliche Makros . . . . .	94
1.184	Hilfe zu dieser Hyper-Guide . . . . .	95
1.185	Abkürzung der Funktionsnamen . . . . .	95

---

---

1.186Einiges über Titel . . . . .	96
1.187Variablen . . . . .	97
1.188Up-Key-Meldungen an Anwendung weitergeben . . . . .	99
1.189Tastenklick . . . . .	99
1.190Makros an- und abschalten . . . . .	99
1.191Funktionsnamenvervollständigung . . . . .	99

---



# Chapter 1

# MachVger

## 1.1 MachV- und SetMachV-Hilfeindex

Einführung

Die mitgelieferten Hotkeys

Begriffsindex  
Benützung

MachV starten

MachV beenden

SetMachV aufrufen

MachV-Voreinstellungen

Die Gadgets von SetMachV

Funktionsnamenvervollständigung

SetMachV-Einstellungen

SetMachV beenden

Maus-Features

Uhr-Features

Alarmer

Uhrengadgets

Eigene Meldungen

Makros

Benützen von SetMachV und Makros

Mehr über Makros

Funktionen in Makros

Funktionsargumente  
Makrofunktionen

Selbstaussführung

Clipboard

Uhr

Konfiguration

Execute

Programme ausführen

Makros

Verschiedene Features

Mausfunktionen

Pausieren im Makro

Quick Edit

Screen-Funktionen

Set-Funktionen

Text-Funktionen

Window-Funktionen

Wildcards in Titel

Variablen

Konfigurationen

Konfiguration wechseln

Grundkonfiguration

Fenster ohne Titel

Konfiguration an Prog.-Name binden

Hinzufügen und löschen

Laden und Speichern

---

---

- Globale Hotkeys
- Die Konfigurationsdatei
- Verschiedene Features
  - Prioritäten
  - Bildschirmschoner
  - Bildschirmschonung durch Makro
  - MachV unterbrechen
  - MachV entfernen
  - Check Waltz
  - Kein Caps Lock
  - Meldungen aussprechen
  - Piepsen
  - Hold Qualifiers
  - Debug-Modus
  - Trace-Modi
  - Up-Key-Meldungen weitergeben
  - Tastenklick
- Clipboard-Features
- Installation der deutschen Catalogs
- Escape-Steuerzeichen
- Fragen
- Einige nützliche Makros
- Copyright und Einschränkung
- Technische Unterstützung

## 1.2 Copyright und Einschränkung

### Anmerkung

Dies ist die Manual-Übersetzung des Programms "MachV", Version 37.8 von Brian Moats und Polyglot Software. Die Rechte dieser Übersetzung

---

liegen bei Brian Moats und Polyglot Software. Meine Anmerkungen sind mit "\*\*\* Text \*\*\*" markiert.

Copyright

Alle Rechte für MachV, MachV.020, SetMachV, SetMachV.020, Alltitles, AllGadgets, AllTasks und dieser Hyperguide liegen bei Brian Moats. Rechtmäßige Benutzer dieser Programme werden hiermit berechtigt, diese Programme lediglich von Ihrer Herkunftsquelle in den Speicher ihres Computers zu laden einzig für den Zweck, die Programme zu benutzen. Duplizieren oder Kopieren für einen anderen Zweck als den des Backups ist verboten. Diese HyperGuide, oder Teile daraus, dürfen nicht, in welcher Form auch immer, ohne die schriftliche Erlaubnis von Brian Moats und Polyglot Software reproduziert werden.

Einschränkung

Dieses Produkt wird verkauft "wie es ist", ohne Darstellungen und Garantien irgendwelcher Art, weder ausdrücklich noch stillschweigend. Der Benutzer trägt Verantwortung und Risiko bei Gebrauch.

Falls eine ungewollte Lokalisierung in Hebräisch auftreten sollte --- dafür haftet Polyglot Software genausowenig.

## 1.3 Technische Unterstützung

Informationen und technische Unterstützung

Polyglot Software  
884 W. Melrose Ln.  
Boise, ID 83706  
(208) 336-4583

Sie müssen sich bei Polyglot Software registrieren lassen. Sie müssen nur das Registrierformular im Verzeichnis mit den französischen Handbüchern ausfüllen und die Sharegebühr (mindestens 15 US-\$, pro weiteres Update 2 US-\$) bezahlen. Sie müssen Polyglot Software auf jeden Fall auf Englisch schreiben.

René Laederach  
Kappelisackerstr. 46  
CH - 3063 Ittigen (<- Das heisst "Ittigen" und nicht "Ittingen". Danke.)  
-----

Tel: +41/(0)31/921'19'08

Bei mir gibt es nur technische Unterstützung. Registratioen und Updates nehme ich keine vor (Geld dürfen Sie ruhig auch mir schicken, weil das Übersetzen von Handbüchern kein Klecks ist.). Wenn ich Ihnen eine Frage beantworten soll, die MachV betrifft, so können Sie mich anrufen (versuchen Sie es nur zwischen 20 und 22 Uhr) oder schreiben mir einen Brief. Im zweiten Fall legen Sie bitte genügend Rückporto bei (für Schweizer eine 60-Rp.-Marke und bei Ausländern einen internationalen Antwortschein). Schicken Sie mir eine Diskette und genügend Rückporto, so werde ich Ihnen die neuste Version der MachV.guide (deutsch) schicken. Ansonsten bleibt die Diskette (80 Rp.

decken gerade das Porto für einen Brief in CEPT-Länder) bei mir. Bei mir können Sie Deutsch, Englisch und Französisch verwenden.

Falls Sie eine mit einem HP DeskJet 500 gedruckte TeX-Anleitung wollen, so schicken Sie mir eine 10-sFr.-Note und das Handbuch kommt mit einem Schnellhefter im A4-Format per Post (Sorry, ich verschicke das DVI-File nicht, weil es einige gierige PD-Händler nachdrucken werden und dann in ihre 19.80 Fr.-Sammlung aufnehmen werden.). 10 DM reichen nicht, weil ich dann noch Wechselkursverluste habe und zur Bank rennen muss.

## 1.4 Einführung

### Einführung

MachV ist ein Utility, das Hotkeys und viele andere optionale Features für Shell- und Workbenchuser beinhaltet. Alle Optionen und Hotkeys können zu jeder Zeit mit SetMachV verändert werden. Sie können verschiedene Hotkeys und Einstellungen für jedes Fenster oder jeden Screen haben.

MachV gibt Ihnen die Möglichkeit, z.B. eine Taste zu drücken und alle Fenstertitel der geöffneten Fenster erscheinen auf einer scrollbaren Liste. Sie können dann ein Fenster wählen und es dann nach vorne bringen, schliessen oder alles denkbare damit anstellen.

Programme können über einen Hotkey gestartet werden oder an einem spezifischen Datum und Zeit ausgeführt werden. Windows und Screen können von der Tastatur aus manipuliert werden.

Tastatureingaben und Mausbewegungen können aufgenommen und jederzeit abgespielt werden.

Häufig gebrauchte Wörter und Sätze können für Sie getippt werden, indem Sie die

Macro-Finish  
-Funktion benutzen.

Sie können sich schnell den Inhalt des Clipboards ansehen. Der Inhalt kann irgendwo eingefügt (sogar zu Fenstern, die das Clipboard nicht unterstützen!) oder ausgedruckt werden. Wenn Sie Texte anfügen, können Sie vor und nach jeder Zeile etwas anfügen und sogar den Buchstaben- und Zeilenabstand setzen.

SetMachV ist ein separates Programm dass zum Wechseln der Optionen und editieren der Makros benutzt wird.

MachV und SetMachV benötigen die Workbench 2.04 oder höher. Mit der Workbench 2.1 und höher sind die meisten Bildschrimtexte in MachV und SetMachV in deutsch. Siehe auch

Installation der deutschen Catalogs

.

WICHTIG: Alle Hotkeys, welche in dieser Guide erwähnt werden, sind

im Prefs-File drin. Zum Nachvollziehen der Beispiele muss MachV dieses File laden. Sie können die Hotkeys noch später wechseln.

Bemerkung: MachV.020 und SetMachV.020 sind für die 68020&030 Prozessoren optimiert worden. Wenn Sie diese benutzen, könnten Sie diese zu MachV (bzw. SetMachV) umbenennen. Diese Version sind nur für registrierte Benutzer erhältlich.

## 1.5 Hotkeys der beigefügten Prefs

Die Hotkeys der beigefügten Prefs

Links-Amiga-J	Window nach vorne. ('J'ump vorwärts)
Rechts-Amiga-K	Window nach hinten. ('K'ick rückwärts)
Links-Amiga-N	Screen nach vorne und aktiviere Window.
Rechts-Amiga-M	Screen nach hinten und aktiviere Window.
Links-Amiga-ESC	Neue Shell öffnen
Alt-ESC	Makroaufnahme starten oder stoppen
Ctrl-Alt-ESC	Makroaufnahme(mit Name) " " "
Ctrl-Links-Amiga-ESC	SetMachV starten
Ctrl-Links-Amiga-B	Bildschirmschoner anstellen
Ctrl-Links-Amiga-N	Makro mit Namen ausführen
Alt-Help	Makro editieren
Ctrl-Left-Amiga-V	Clipboard ansehen

Diese Hotkeys sind in der MachV-Schublade und werden benötigt, um einige Beispiele in der Dokumentation auszuführen

## 1.6 Begriffe, die in diesem Handbuch benutzt werden

Begriffe, die in diesem Handbuch benutzt werden

Qualifier  
-----

Ein Qualifier ist eine Taste wie Ctrl, Shift, Alt, Amiga-Links und Amiga-Rechts.

Hotkey  
-----

Ein Hotkey ist eine Taste, die in Verbindung mit null oder mehr --> Qualifiern.

Makro  
-----

Ein Makro ist eine Zeichenkette, die als Tastatureingabe, als spezielle Funktionen die eine bestimmte Aktion vollziehen oder eine Kombination von Beidem. Ein einzelnes Makro kann mit einem Hotkey verbunden werden, oder auch nicht. Eine einzelne Taste kann bis zu 32 Makros belegt werden, jedes mit einer einzigartigen Qualifier-Kombination. Z.B., F1 kann ein bestimmtes Makro aufrufen

und Shift-F1 ein anderes.

Ein Makro dass nicht auf einer bestimmten Taste liegt wird normalerweise durch seinen Namen oder zu einer bestimmten Zeit ausgeführt.

#### Makronamen

Jedes Makro kann einen Namen haben. Der Name kann zum Beschreiben des Zwecks des Makros oder er kann ein Kürzel, dass Sie eingeben, wenn Sie ein Makro durch seinen Namen aufrufen wollen, sein.

Einige Namen haben besondere Bedeutung. Ein Makro namens 'Blank' wird ausgeführt, wenn der Bildschirm abgedunkelt wird. 'UnBlank' wird ausgeführt, wenn das 'Blank'-Makro ausgeführt wurde und die Maus ist bewegt oder eine Taste gedrückt worden.

Ein Makro namens 'MachVQuit' wird ausgeführt, wenn MachV beendet wird.

Wenn Sie mehrere Konfigurationen haben, wird ein Makro mit dem Namen der Konfiguration ausgeführt, die gerade aktiv geworden ist.

#### Globale Makros

Makros, welche in allen Konfigurationen benutzt werden können.

#### Lokale Makros

Makros, welche nur in einer Konfiguration benutzt werden können.

#### CLI and Shell

Diese Begriffe sind gleichwertig und bezeichnen das Systemfenster wo Sie Befehle wie dir, info, list, copy etc. eingeben können

< und >

In diese Klammern werden Tasten angegeben; z.B. steht <Shift> für die Shift-Taste.

## 1.7 MachV starten

### MachV starten

Sie können MachV durch einen Doppelklick auf das Icon starten, das Icon in die wbstartup-Schublade kopieren oder durch "Run MachV" oder "Run >nil: MachV" in der User-Startup oder in der Shell starten.

In der Befehlszeile können Sie MachV angeben, welche Konfigurationsdatei das Programm laden soll. Zum Beispiel:

```
Run >nil: MachV ENVARC:MachV/MachV.prefs
```

oder

```
Run >nil: MachV sys:configs/SpecialMachV.prefs
```

In Ihrer User-Startup könnten Sie so etwas wie unten nach dem Path-Befehl einfügen:

```
Stack 10000  
Run >nil: MachV
```

Die LoadWB- und EndCli-Befehle sollten in der User-Startup schon da sein. Wenn nicht, dann fügen Sie sie hinzu.

Wenn Sie MachV ohne Angabe der Konfigurationsdateinamens starten, so versucht MachV automatisch, MachV.prefs aus dem gleichen Verzeichnis zu laden. Wenn das Programm die Prefs nicht findet, versucht es ENVARC: MachV/MachV.prefs zu laden.

Falls das Programm die Prefs nicht gefunden hat, wird es einige Defaulteinstellungen benützen, aber es GIBT KEINE MAKROS ! Klicken Sie auf Cancel, wenn 'MachV.prefs not found' und 'Using Defaults' erscheint. Danach sollten Sie SetMachV laden und auf den Menüpunkt 'Open' (oder 'Öffnen', falls Sie die Catalogs installiert haben) gehen.

Die Konfigurationsdatei kann auch im 'Tool Types' Gadget im Icon eingestellt werden. \*\*\*Wird von mir wärmstens empfohlen, weil ich beim Laden der Prefs grosse Probleme hatte.\*\*\* Geben Sie ein:

```
SETTINGS=path/filename.prefs
```

Das einzige Anzeichen, dass MachV läuft, ist die (optionale) Uhr in der Menüzeile. Die richtige Stärke des Programms liegt im Hintergrund und wartet darauf, Ihnen zu helfen. Was es genau tun kann hängt von der Konfigurationsdatei ab.

Bemerkung: Sie können MachV in die WBStartup-Schublade hineinlegen. Dann sollten Sie allerdings SetMachV an einen anderen Ort hintun.

Die mach.library kopieren Sie nach libs: . MachV benötigt diese Library ab Version 5.0.

## 1.8 MachV beenden

MachV beenden

Viele Wege führen nach Rom.

1. Doppelklick auf das Icon.
2. 'MachV' in der Shell eingeben.
3. Einen Break-Befehl ausgeben. Dazu brauchen Sie einen Systemmonitor wie ARTM. Die Task heisst MachV. Siehe dazu auch die Anleitung von



ARTM.

4. Die Uhr aktivieren und Ctrl-C drücken.

5. Im '

Miscellaneous Features  
'-Window auf

Remove MachV  
klicken.

6. Ein

MSC\_QUIT-Makro  
ausführen.

## 1.9 SetMachV starten

SetMachV starten

Es gibt mindestens fünf Wege, SetMachV zu starten.

1. Der einfachste Weg ist die Uhr zu aktivieren und, linke Maustaste und dann die rechte Maustaste zu betätigen.

2. Sie können den Hotkey Ctrl-Amiga-links-ESC drücken, der mit dem Makro

EXE\_SETMACH  
belegt ist.

3. 'SetMachV' in der Shell eingeben.

4. Doppelklick auf das SetMachV-Icon.

5. Ein EXE\_CMD"SetMachV"-Makro ausführen.

Methode 1 und 2 werden bevorzugt weil MachV dann SetMachV gleich mitteilt, dass sein Fenster aktiviert wird und nach vorne kommt, hingegen EXE\_CMD"SetMachV" muss zuerst SetMachV von der Disk laden.

Diese Makros werden

später  
erklärt.

MachV sucht zuerst nach einem Program namens SetMachV in seinem eigenen Verzeichnis (d.h das, in welchem MachV gestartet wurde). Wenn Sie SetMachV.020 benützen wollen, so müssen Sie es in SetMachV umbenennen oder

SET\_SETMachV\_PATH  
benützen.

Kopieren Sie SetMachV nicht in die WBStartUp-Schublade, weil es automatisch gestartet wird, sobald Sie Ihren Computer resetten.

---

## 1.10 Die Voreinstellungen laden

Die Voreinstellungen laden

MachV.prefs ist ein Textfile das die alle Ihre Einstellungen und Makros enthält. Es wird geladen, wenn MachV gestartet wird. Falls MachV nicht imstande ist, die Prefs zu finden, dann laden Sie sie mit SetMachV. Um dies zu tun, gehen Sie auf 'Project' in der Menüzeile, wählen 'Open...' und laden Sie ihre Prefs mit dem Filerequester.

## 1.11 SetMachV's Gadgets

Gadgets von SetMachV

Die String-Gadgets in den Fenstern sind am Anfang inaktiv - Sie können sie durch anklicken oder mit TAB aktivieren. Mehrfaches drücken der TAB-Taste aktiviert die anderen String-Gadgets.

Einige Gadgets haben einen unterstrichenen Buchstaben. Wenn Sie diesen drücken, so hat das den gleichen Effekt wie wenn Sie das Gadget anklicken würden. Das passiert nicht, wenn ein String-Gadget aktiviert ist.

Das Drücken der Hinauf- und Hinunter-Cursorstaste hat den gleichen Effekt wie das Anklicken der Pfeil-Gadgets unter dem jetzigen Hotkey-Text.

## 1.12 Einstellungen von SetMachV

Einstellungen von SetMachV

SetMachV kann seinen Fenster entweder auf dem Workbenchscreen oder einem eigenen interlaced oder non-interlaced Screen öffnen. Wenn es erwünscht wird, so kann man den Screen von unten her in den Bildschirm scrollen lassen.

Das kann im "Preferences"-Menü eingestellt werden. Die Wechsel erfolgen sofort. Wenn Sie wollen, dass der Screen sich immer so öffnet wenn Sie SetMachV starten, so sichern Sie die Einstellungen im "Project"-Menü mit "Save" oder "Save as...".

## 1.13 SetMachV beenden

SetMachV beenden

Sie können SetMachV auf viele Arten beenden. Mit <Return>, wenn das Hauptfenster aktiv ist, das Close-Gadget anklicken, "Project/Quit" vom Menü wählen oder <Rechte-Amiga-Q> drücken.

---

Sie können auch "Project/Hide" wählen oder <Rechte-Amiga-H> zu drücken. Das schliesst das SetMachV-Fenster, lässt aber SetMachV im Speicher, bis es wieder  
gestartet  
wird.

## 1.14 Installation der Catalogs

Installation der Catalogs

Falls Sie glücklicher Besitzer der Workbench 2.1 oder 3.0 sind (also IPrefs 2.1 haben), so müssen Sie die beiden Catalogs MachV.catalog und setMachV.catalog nach locale:catalogs/deutsch/MachV/ kopieren. Leider konnte ich nicht alle Begriffe und Gadgets übersetzen, weil zu wenig Platz vorhanden war oder die Begriffe auf Englisch auch für deutschsprachige User eindeutig genug sind. Sonst können Sie ja immer noch in der Anleitung oder im Wörterbuch nachschlagen.

Benutzer von 2.04 haben die Möglichkeit, die sich in der Schublade befindlichen MachV.txt und SetMachV.txt in das gleiche Verzeichnis wie die Konfigurationsdatei zu kopieren.

Ich verwende im Handbuch die englischen Begriffe, weil nicht jeder WorkBench 2.1 hat oder die .txt Dateien benützt.

## 1.15 Mausfeatures

Alle Mausfeatures werden im "Mouse Features"-Sektion von ↔  
SetMachV  
eingestellt. Einige Features können auch mit Makros beeinflusst werden.

Um das "Mouse Features"-Fenster in SetMachV zu öffnen, klicken Sie auf das entsprechende Gadget oder drücken Sie <M>.

Mausbeschleuniger

Mouse Off-Funktion

SunMouse

Key Activate

Window Cycling

Click To Front

Mouse To Menu

Menu Wrap

Mausknöpfe vertauschen

Mausport wechseln

Mittlerer Mausknopf

Maus einfrieren

Abspielverzögerung

Mausfunktionen

## 1.16 Maus einfrieren

Maus einfrieren

Sie können senk- und waagrechte Mausbewegungen mit

```
MOU_FREEZEVERT
  und
MOU_FREEZEHORZ
einfrieren.
```

Das kann beim Aufreihen von Icons sehr praktisch sein.

Das ergibt die Möglichkeit, andere Benutzer vom Compi fernzuhalten.

Wenn Sie jetzt diese beiden Makros und

```
MSC_KEYS
  ausführen,
```

so wird jedem ausser dem, der die Hotkey-Kombination kennt, die Benützung der Tastatur und der Maus verwehrt. Der unauthorisierte Benutzer könnte die Maschine resetten, was ihm, falls dieses Makro

```
selbststartendes
  ist, aber wieder das gleiche Problem beschert.
```

```
EXE_AUTO"" MOU_FREEZEVERT"Tog" MOU_FREEZEHORZ"Tog" MSC_KEYS"Tog"
```

Sie müssen diese Makro von Hand starten um die Maus und die Tastatur wieder benützbar machen zu können.

\*\*\* Bemerkung am Rande: Wenn Sie die Hotkey-Kombination vergessen, sind Sie selbst schuld. Polyglot Software übernimmt keine Schäden, die durch MachV verursacht wurden. Siehe auch

```
Copyright und Einschränkung
***
```

## 1.17 Mausbeschleuniger

### Mausbeschleuniger

Bewegen Sie die Maus. Bemerken Sie, wie viel schneller der Mauszeiger geworden ist ? Empfindlichkeit (= "Threshold") und Geschwindigkeit (= "Speed") lassen sich einstellen. Wenn Sie Speed auf 0 setzen, schalten Sie die Mausbeschleunigung ab. Wenn der Wert negativ ist, wird der Mauszeiger verlangsamt. Das kann bei Malprogrammen nützlich sein. Threshold regelt die Empfindlichkeit. Desto höher dieser Wert, um so empfindlicher wird die Maus. Obschon man Speed und Threshold in den Preferences setzen kann, ist MachV ein bisschen flexibler. Die Geschwindigkeit lässt sich mit dem Makrofunktion

```
MOU_SPEED  
setzen.
```

## 1.18 Mouse Off-Funktion

### Mouse Off-Funktion

Drücken Sie eine Taste. Haben Sie bemerkt, dass der Mauszeiger verschwunden ist ? Wenn Sie die Maus bewegen, erscheint der Mauszeiger wieder. MachV nimmt an, dass Sie gerade etwas eintippen und den Mauszeiger nicht im Weg haben wollen. Der Mauszeiger verschwindet auch nach 5 Sekunden Inaktivität. Dieser Zeitraum lässt sich in SetMachV mit "Mouse Off Delay" oder mit einem

```
MOU_OFF-Makro  
. Dieses Feature kann mit "Mouse Off Delay" 0 abge-  
schaltet werden.
```

## 1.19 SunMouse

### SunMouse

Bewegen Sie den Mauszeiger in ein anderes Fenster. Das Fenster unter dem Mauszeiger wird automatisch aktiviert. Das nennt man eine "SunMouse", benannt nach den Sun Workstations, wo sich Mauszeiger so benehmen. Um zu verhindern, dass jedes Window, das der Mauszeiger überquert, aktiviert wird, wird das sich unter dem Mauszeiger befindliche Fenster nur aktiviert, wenn der Mauszeiger zur Ruhe gekommen ist. Das funktioniert anders als die Commodity "Autopoint". Die "SunMouse" aktiviert das Fenster allerdings nicht, wenn ein String-Gadget aktiv ist. Die "SunMouse" kann in einem Makro mit

```
MOU_SUN  
an- und abgestellt werden.
```

## 1.20 Key Activate

Key Activate

Anstatt die "SunMouse" zu benutzen, können Sie das sich unter Mauszeiger befindliche Window mit Druck auf eine Taste aktivieren.

## 1.21 Window Cycling

Window Cycling

Wenn Sie mehr als ein Fenster geöffnet haben, plazieren Sie sie so dass ein Fenster hinter dem anderen ist. Jetzt gehen Sie mit der Maus auf das vordere Fenster, halten die linke Maustaste gedrückt und drücken die Rechte. Das obere Fenster geht hinter das Andere. Das nennt man "Window Cycling". Wenn die Maus über einem 'Backdrop'-Window ist, wird das einzige Fenster auf dem Screen oder der Screen selbst nach hinten geschickt.

Ein Bildschirm kann in folgenden Situationen nach hinten geschickt werden:

1. Wenn die Maus über ein Backdrop-Fenster bewegt wird.
2. Wenn es auf dem Screen nur ein Window gibt.
3. Die Maus befindet sich nicht über einem Fenster.

## 1.22 Click To Front

Jetzt plazieren Sie ein Fenster so hinter einem anderen, dass nur ein Teil sichtbar ist. Bewegen Sie die Maus jetzt in dieses Teilstück und klicken Sie schnell 2 mal hintereinander. Dieses Fenster sollte nun das Obere sein. Das ist das "N Click"-Feature, wo N die Anzahl benötigter Klicks ist.

Hinweis: Bei einigen Programmen können Sie mit einige Probleme haben, falls Sie den Wert auf 1 oder 2 setzen. Die einzige Lösung ist, dass Sie den Wert auf 0, 3 oder 4 setzen.

## 1.23 Mouse To Menu

Mouse To Menu

Wenn dieses Feature angestellt ist, wird die Maus jedesmal wenn Sie die rechte Maustaste drücken, in die Menüleiste springen. Wenn Sie die rechte Maustaste loslassen, so springt der Zeiger zurück zur Stelle wo er vorher war. Dieses Feature kann mit MOU\_TO\_MENU in einem Makro an- und abgestellt werden.

---

## 1.24 Menü-Wrapping

Menü-Wrapping

Wenn Sie diese Funktion selektieren und dann die Maus über den rechten oder linken Rand der Menüleiste bewegen, so erscheint der Mauszeiger wieder auf der linken bzw. der rechten Seite.

## 1.25 Mausknöpfe vertauschen

Mausknöpfe vertauschen

Wenn Sie diese Option anwählen, so werden die Mausknöpfe vertauscht.

Das gilt auch beim

Window Cycle

. Jetzt müssen Sie halt

Rechts/Links anstatt Links/Rechts benützen.

## 1.26 Mausport wechseln

Mausport wechseln

Wenn Sie gerne Port 1 für die Maus benützen möchten anstatt Port 0, so können Sie das mit "Mouse Port" oder mit

SET\_MOUSE\_PORT

ändern.

Das erlaubt Ihnen, einen Trackball in Port 1 einzustecken und zwischen Maus und Trackball hin- und herzuschalten.

## 1.27 Mittlerer Mausknopf

Mittlerer Mausknopf

Einige Mäuse verfügen über einen mittleren Mausknopf. Die meisten bevorzugen, dass er sich wie die Shift-Taste benimmt, kann er auch wie jeden anderen Qualifier funktionieren. Dazu gehen Sie ins "Mouse Features" Fenster von SetMachV und wählen unter "Middle Mouse Button" den Qualifier aus, den Sie mit der mittleren Maustaste simulieren wollen.

## 1.28 Abspielverzögerung

### Abspielverzögerung

Wenn Sie Mausbewegungen aufnehmen und wiedergeben wollen, so können Sie in diesem Gadget eine Verzögerung eingeben. Die Werte sind in 50tel Sekunden. Siehe

Alle Mausbewegungen aufnehmen  
für nähere Erläuterungen.

## 1.29 Clock-Features

Um das "Clock Features"-Fenster in SetMachV zu öffnen, klicken Sie auf das Clock Features"-Gadget oder drücken "L".

Uhr-Displays

Uhr an- und abschalten

Uhr an einer Stelle 'festnageln'

Uhren auf bestimmten Screens

Gadgets

Online Meter  
Zeitmessung

Low Memory Warning

Wechsel von Datum-Speicheranzeige

Uhrposition

Uhrgrösse

Uhrposition und Farbe

Horizontale und Vertikale Uhren

12- und 24 Stundenzeit

Uhr-Font

Datumsformat

Appwindow-Funktion

Window Borders



## 1.30 Window Borders

Window Borders

Im "Clock Features"-Fenster können Sie jetzt "Right Border", "Bottom Border" und "Borderless" wählen.

Right Border - Das Size-Gadget benützt den rechten Fensterrand.  
 Bottom Border - Das Size-Gadget benützt den unteren Fensterrand.  
 Borderless - Die Uhr hat keinen Fensterrand.

## 1.31 AppWindow-Funktion

Appwindow-Funktion

Die Uhr ist endlich ein AppWindow geworden, wo man eines oder mehrere Icons ablegen kann und der komplette Filename wird in der lokalen Variable "MachVar" gespeichert. Die Filenamen werden durch einn Zwischenraum getrennt. Z.B:

```
dh0:src/app/main.c ram:readme ram:Gumbo/Meef/Grummel
```

Dies kann benutzt werden, falls man ein Gadget mit folgendem Makro hat:

```
EXE_CMD"view80 ${MachVar}" SET_VARIABLE"MachVar,"
```

Der letzte Befehl löscht die Variable, falls Sie dieses Feature mehrmals benutzen möchten.

## 1.32 Zeitmessung

Zeitmessung

Mit einem kleinen Trick können Sie MachIV als Stopuhr benutzen. Dazu müssen Sie die "Rate" im "Clock Features"-Fenster auf 0 setzen. Sie können natürlich das Taxameter in verschiedenen Konfigurationen einsetzen. Die Zeit wird nicht gezählt, wenn der Bildschirmschoner sichtbar ist, die Kosten (falls Sie die "Rate" grösser als 0 gesetzt haben) werden jedoch gezählt. Mit den Befehlen

```
MSC_METER"On"  

MSC_METER"Off"  

MSC_METER"Tog"
```

können Sie die Zeit- bzw. Kostenmessung ein-, aus- oder umschalten.

## 1.33 Uhr auf verschiedenen Screens

In MachV hat die Methode geändert, mit der Sie die Uhr auf verschiedene Screens schicken können. Vorher konnten Sie "WorkBench", "Top Screen" oder "Any Screen" wählen. Das ist jetzt passé. Jetzt können Sie einen AmigaDOS Pattern in das Stringadget neben dem "PopTop"-Gadget eingeben. #? erlaubt der Uhr, auf jeden Screen zu gehen, was aber nicht unbedingt erwünscht sein kann. ~(Final Copy#?) erlaubt der Uhr, auf jeden Screen ausser dem mit dem Titel "Final Copy..." zu gehen. Mit (WorkBench#?|CED#?) erlauben Sie der Uhr, nur auf die Screens der WB und vom CygnusEditor zu gehen.

Sie können einen titellosen Screen mit zwei vertikalen Strichen || kennzeichnen. (#?||) passt zu jedem Screen, ob mit oder ohne Titel.

Wenn es keinen Screentitel gibt, können Sie die Uhr auf den Screen bekommen, wenn Sie den Programmnamen angeben, dem der Screen gehört wie z.B:

```
$dh0:paint/dpaint
```

Sie müssen dem Programmnamen ein Dollar-Zeichen voranstellen. \$ kann nicht innerhalb von Suchmustern angegeben werden, es muss das erste Zeichen sein.

ShowDVI (von PasTeX) stürzt beim Beenden gnadenlos ab, falls sich die Uhr auf seinem Screen befindet.

## 1.34 Uhren-Displays

Uhren-Displays

Man kann fünf verschiedenen Uhren wählen. Gehen Sie die Uhrtypen durch, in dem Sie auf "Clock+Memory", "Memory Only", "Clock+Date" und "Clock only" klicken. Sie sind weiter unten abgebildet. Wenn Sie "Clock+Memory" oder "Memory only" wählen, so haben Sie kein Fastmem, sondern nur den ganzen Speicher in der Anzeige. Bei "Coordinates" werden Ihnen nur die Koordinaten des Mauszeigers angegeben.

Die Gadget-Bar Uhr ist ein spezieller Typ von Uhr. Es ist überhaupt keine Uhr, aber ein Uhr-ähnliches Fenster, in dem Gadgets plaziert werden können. Diese Gadgets erlauben Ihnen, ein Makro mit dem Anklicken des Gadgets ausführen zu können.

Sie können den Uhr-Typ und die Ausrichtung auch mit <ALT-1> bis <ALT-6> und mit <ALT-H> oder <ALT-V> wechseln.

Uhr+Speicher

```
-----  
| Chip 456 Fast 357 4:32:45 |  
-----
```

Nur Speicher

```
-----  
| Chip 456 Fast 357 |  
-----
```

```

                Uhr+Datum
            -----
            | 8-01-90 4:32:45 |
            -----

                Nur Uhr
            -----
            | 4:32:45 |
            -----

    Uhr+Memory (Kein fast memory)
            -----
            | Mem   456 4:32:45 |
            -----

    Mauszeiger-Koordinatenanzeige
            -----
            |654 280|
            -----

```

Abgesehen von der Uhrzeit und dem Speicher zeigt das Uhr-Display auch so nützliche Sachen wie "Select Hotkey" (Hotkey wählen), "Recording Macro" (Makro aufnehmen), "Executing Macro..." (Makro ausführen) und "Macro Aborted!" (Makroausführung abgebrochen).

## 1.35 Uhr an- und abstellen

Uhr an- und abstellen

Sie können natürlich das Uhrdisplay abschalten, indem Sie das "Clock"-Gadget anklicken.

Innerhalb eines Makros kann die Uhr mit

```

    CLK_CLOCK
    an- und abgeschaltet werden und mit
    CLK_TO_FRONT
    zum vordersten Screen geschickt oder

```

mit

```

    CLK_TO_NEXT_SCREEN
    zum nächsten Screen geschickt werden.

```

## 1.36 Eigene Meldungen

Eigene Meldungen

Viele Meldungen werden im Uhrdisplay ausgegeben wie Fehlermeldungen und Prompts.

In einem Makro kann man eigene Meldungen mit `CLK_CUSTOM_MESSAGE` ausgeben.

Diese Meldungen können auch ausgesprochen werden, wenn man

Speak Messages

gewählt hat.\*\*\*Diese Meldungen werden leider nur auf Englisch korrekt ausgesprochen.\*\*\* Speak: muss gemounted sein, um die Meldungen zu hören.

## 1.37 Uhr an einer Stelle 'festnageln'

Uhr an einer Stelle 'festnageln'

Wenn Sie einen virtuellen Workbenchsreen benützen (einer der grösser ist als der Screen), wird der Screen automatisch mit der Maus gescrollt. Das ist ein Feature der Workbench. Die Uhr bleibt normalerweise am gleichen Ort. Wenn Sie aber "Float" wählen, dann behält die Uhr ihre Position relativ zum Bildschirmrand.

## 1.38 Clock To Top Window

Clock To Top Window

Sie können wählen, ob die Uhr immer auf dem obersten Fenster liegt durch das Gadget "PopTop". Angeklickt oder nicht, ein unsichtbares Depht-Gadget ist immer am rechten Rand der Uhr (nur horizontale Uhren). Es funktioniert genau wie ein normales Depht-Gadget, die Uhr wird immer zuoberst erscheinen und die Uhrzeit erscheint über allen Icons.

Das ist nicht das selbe wie

Clock To Top Screen

.

## 1.39 Clock to Top Screen

Clock to Top Screen

Die Uhr kann auch auf dem obersten Screen erscheinen, wenn "TopScreen" selektiert wird. Diese und die "AnyScreen"-Option plazieren das unsichtbare Depht-Gadget auf der linken Seite der Uhr. Sie können "WB-Screen" wählen, um die Uhr auf dem Workbench-Screen zu behalten.

Bemerkung: Diese Funktion muss mit Vorsicht genutzt werden, weil einige Programme mit einem zweiten Window auf ihrem Screen nicht ordnungsgemäss funktionieren. Einige Programme weigern sich, ihren Screen zu schliessen wenn die Uhr drauf ist. Einige Programme können zwar beendet werden, lassen aber ihren Screen zurück. Wenn Sie Task-Abstürze hinnehmen wollen, so führen Sie SCR\_KILL\_SCREEN-Makro aus.

Diese Option ersetzt den CloseScreen-Vektor. Es kann Inkompatibilitäten geben, wenn Sie zum Beispiel ein anderes Programm benutzen, welches auch diesen Vektor ersetzt. Für diesen Fall starten Sie zuerst MachV und beenden dann das fragliche Programm. Die generelle Regel ist dass man die Programme in der verkehrten Reihenfolge beendet wie man sie gestartet hat.

Falls Sie unbedingt die Uhr auf einem solchen Screen haben wollen, so können Sie ein Makro wie z.B. CLK\_TO\_NEXT\_SCREEN "\RQ" auf <Rechte-Amiga-Q> legen, die

```

    Non Recursive
    -Flag setzen.

```

So können Sie das Programm beenden und MachV schickt vorher die Uhr zum nächsten Screen. <Rechte-Amiga-Q> wird an das Programm weitergegeben.

## 1.40 Gadgets

### Gadgets

Wenn Sie das anwählen, so können in der Uhr Gadgets erscheinen. Jedes Makro mit einem gesetzten

```

    Clock Gadget-Flag
    und einem Namen hat ein

```

Gadget in der Uhr. Dies wird im

```

    Clock Gadgets
    besprochen.

```

## 1.41 Online Meter

### Online Meter

Sie können in den Prefs durch das Anklicken von "Meter" festlegen, dass ein Teil der Uhr Buch über ihre Kosten (Stundenlohn, Telefonkosten...) führt. Die Rate (Cents pro Stunde) lässt sich im "Rate"-Gadget festlegen. Sie können

```

    CLK_SET_RATE
    in einem Makro

```

benutzen, um "Rate" festzusetzen und

```

    CLK_RESET_METER
    um den Zähler auf

```

0 zu setzen.

## 1.42 Low Memory-Warnung

---

### Low Memory-Warnung

Wenn Sie wünschen, bei niedrigem Speicherstand gewarnt zu werden, geben Sie den Grenzwert in "Low Mem"-Gadget ein. Wenn das Chipmem unter diese Grenze (in KByte) sinkt, wird der Text in der Uhr weiss (oder jede andere Farbe, die die 2. Workbenchfarbe ist.). Siehe

Zeitposition und Farbe

.

## 1.43 Wechsel zwischen Datum- und Speicheranzeige

Wechsel zwischen Datum- und Speicheranzeige

Wenn Sie wollen, dass das Uhrdisplay zwischen Uhr und Speicher wechselt so geben Sie die Anzahl Sekunden im "Date/Time Alternate"-Gadget ein, nach denen die Uhr und die Speicheranzeige sich abwechseln.

## 1.44 Uhrposition

Uhrposition

Sie können die Position der Uhr wechseln, in dem Sie die Werte bei den "Left Edge"- und "Top Edge"-Gadgets eingeben. Einfacher ist es, die Uhr mit der Maus zu verschieben (linker Mausknopf gedrückt halten) und dann -1 in beide Gadgets eingeben. Die neuen Werte werden dann für Sie eingegeben.\*\*\*Es reicht völlig aus, die Uhr mit der Maus zu verschieben.\*\*\* Schalten Sie die

Float

-Option aus, wenn Sie dies

tun.

## 1.45 Uhrgrösse

Uhrgrösse

Wenn Sie

Gadgets

oder den Uhrentyp

Gadget Bar

angewählt haben, so

können Sie auch die Höhe und die Breite der Uhr einstellen. Andernfalls sind diese Gadgets nicht benützbar.

## 1.46 Zeitposition und Farbe

Zeitposition und Farbe

Der linke und der obere Rand können in der "Time"-Sektion eingestellt werden. Diese sind normalerweise 3 und 1. Wenn Sie aber Gadgets in der Uhr haben, so könnte es erwünscht sein, die Zeit anderswohin im Uhren-Fenster zu befördern.

Die Hintergrund- und die Schriftfarbe können mit den beiden Palettengadgets nach Ihren Wünschen verändert werden.

## 1.47 Waagrechte und senkrechte Uhren

Waagrechte und senkrechte Uhren

Sie können "Vert" oder "Horz" wählen, um die Orientation der Uhr zu wechseln. In einigen Anwendungen ist es praktischer, eine Uhr senkrechte Uhr zu haben, weil sonst wichtige Informationen in der Statuszeile verdeckt bleiben.

Sie können die Ausrichtung der Uhr auch wechseln, indem Sie das Uhrenfenster aktivieren und dann <Linke-ALT-H> oder V drücken.

## 1.48 12- und 24-Stundenzeit

12- und 24-Stundenzeit

Wählen Sie "12 Hour" oder "24 Hour" für das gewünschte Format.

## 1.49 Font der Uhr

Font der Uhr

Sie können die Schrift in der Uhr durch eine Eingabe im "Clock Font"-Gadget. Geben Sie den Fontnamen (ohne die .font-Endung) und die Grösse (in Punkt) ein. Z.B.:

Opal 12

oder

Diamond 15

Wenn Sie den WB-Font wählen wollen, geben Sie nichts ein. Die diskfont.library muss sich im LIBS: -Verzeichnis befinden, um dieses Feature zu benutzen. Obwohl nur nicht-proportionale Fonts empfohlen werden, versucht MachV die Uhr auch mit proportioanlen Fonts zu benutzen. Mit proportionalen Fonts ist es wahrscheinlich, dass Teile

der vorigen Sekunden am rechten Rand sichtbar sind.

Der Font wird auch in  
Uhrgadgets  
benutzt.

Jede Konfiguration kann ihren eigenen Font haben.

## 1.50 Format des Datums

Es gibt 4 Datumsformate, die im "Clock Features"-Fenster  $\leftrightarrow$   
anwählbar  
sind. Wenn Sie durch die verschiedenen Formate gehen, so sehen Sie  
über dem Gadget das gewünschte Format. Sie können auch den Separator  
im String-Gadget "Separator" wählen.

Das Datumformat wird in der Uhr angezeigt und bei den  
TXT\_DATE\_PASTE  
und  
TXT\_DATE\_PRINT  
-Makrofunktionen benutzt.

Diese zwei Features können auch mit den  
Funktionen  
SET\_DATE\_FORMAT"DOS/INT/USA/CDN"  
  
und  
  
SET\_DATE\_SEPARATOR"-"

gewechselt werden.

Das Datumformat muss das gleiche wie bei den  
Alarmen  
sein,  
die Sie haben.

## 1.51 Alarme

Alarme

Obschon Sie selbstausführende Makros mit der "EXE\_AUTO-Funktion"  
erzeugen können, kann ein einfaches Interface für das Erschaffen von  
Alarmen im "Clock Features"-Fenster gefunden werden. Unter "Alarms"  
sind die Gadgets "Create", "Modify" und "Delete". Wenn Sie  
irgendeines dieser Gadgets anklicken, so werden Sie aufgefordert,  
einen Makronamen einzugeben oder einen aus der Listbox auszuwählen.  
Das Anklicken von "Delete" löscht das Makro einfach. Wenn Sie jedoch  
"Create" oder "Modify" anklicken, so öffnet sich das Fenster "Clock  
Alarm" nachdem Sie einen Namen gewählt oder eingetippt haben. Dieses



Fenster enthält alles was Sie brauchen, um einen Alarm zu modifizieren oder zu erschaffen.

Unter "Alarms" sind die Gadgets  
Create/Modify  
und  
Delete

Das Anklicken dieser beiden fordert Sie zur Auswahl eines Alarm-Namens oder Eingabe eines solchen.

Alle Alarme werden in der ersten Konfiguration plaziert. Sie sind Makros, die nicht an eine Taste gebunden sind.

Datum und Zeit

Die Meldung

Piepstöne

Der Say-Befehl

Selbstlöschung

Selbstspeicherung

Später

## 1.52 Alarm löschen

Alarm löschen

Wenn Sie "Delete" anklicken, so werden Sie aufgefordert, irgendein Alarm-Makro einzugeben oder auszuwählen. Dieses wird dann gelöscht. Es verbleibt jedoch bis zur nächsten Speicherung der Konfigurationsdatei noch im File.

## 1.53 Erschaffen und Verändern von Alarmen

Erschaffen und Verändern von Alarmen

Wenn Sie "Create/Modify" anklicken, so werden Sie aufgefordert, einen Namen einzugeben oder von der Scrollliste auszuwählen. Das Alarm-Interface-Fenster wird sich mit dem gewählten Alarm öffnen. Sie können folgende Sachen verändern:

Zeit und Datum

Die Meldung

---

Piepstöne

Sprachausgabe

Auto Delete

Auto Save

Später

Wählen Sie "Okay" oder drücken Sie <Return>, wenn Sie fertig sind.

Wählen Sie "Delete" um den Alarm zu löschen.

Klicken Sie das Close-Gadget an um alles ungeschehen zu machen.

## 1.54 Alarmzeit und -datum

Alarmzeit und -datum

Sie können die Tage oder das Datum und die Zeit bzw. das Intervall, in dem der Alarm wiederholt wird, wählen. Wenn Sie das Datum eingeben und die Tage abhaken, so können Sie die gleichen Wildcards wie bei AmigaDos benutzen. Z.B.:

23-??-?? Wird am 23. jedes Monats ausgeführt.

Sie können Wildcards auch bei der Zeitangabe benutzen:

?::15 Dieses Makro wird 15 Minuten nach jeder vollen Stunde ausgeführt.

Geben Sie nur die Stunden und die Minuten, durch einen Doppelpunkt getrennt, ein. Benutzen Sie keine Sekunden.

Anstatt die Zeit einzugeben können Sie die "Repeat"-Box abhaken und das Wiederholungs-Intervall im "Minutes"-Stringgadget eingeben. Sie können nicht gleichzeitig "Repeat" und einen Zeitpunkt wählen.

Sie sollten nur ein Datumsformat benutzen, weil wenn der Alarm ausgeführt wird, weiss die Maschine nicht, was für ein Datumsformat bei der Erschaffung des Alarms benutzt wurde. Z.B. macht es einen kleinen Unterschied, ob der Zahnarztstermin am 12-9-92 im amerikanischen Datumsformat war oder im europäischen... Im europäischen Datumsformat hätte mir mein Zahnarzt einen Fuffziger (Mahngebühr) verlangt...

(Des Rätsels Lösung: Die Amerikaner schreiben das Datum MM-TT-JJ und wir TT-MM-JJ.)

## 1.55 Die Meldung

---

Die Meldung

Die gewünschte Meldung kann im "Message Text"-Stringgadget eingegeben werden und darf höchstens 80 Zeichen lang sein.

Darunter können Sie "Say Text" und "Show Text" wählen. Wenn "Say Text" gewählt wurde, so wird der Text (\*\*leider nur auf Englisch richtig betont!\*\*) mit Hilfe von "echo >speak:" (das kann man ändern) gesprochen. Die "Speak:"-Device muss gemounted sein. Wenn Sie "Show Text" gewählt haben, so wird ein Requester ausgegeben wenn der Alarm ausgeführt wird. Sie können dann auf "Okay", "Later" oder "Remove" klicken. Wenn Sie "Okay" anklicken, so schalten Sie den Alarm ab. Ein Klick auf "Later" bringt den Alarm nach 5 Minuten wieder. Wenn Sie "Remove" anklicken, so wird das Makro gelöscht. Wenn das Makro gelöscht wurde, so bleibt es da, wenn Sie die Voreinstellungen nicht abspeichern.

## 1.56 Piepstöne

Piepstöne

Sie können eine Anzahl Piepstöne zusätzlich oder anstatt dem Aussprechen oder Anzeigen hinzufügen.

## 1.57 Der Say-Befehl

Der Say-Befehl

Der Befehl zum Aussprechen der Meldung kann bei Bedürfnis gewechselt werden. Die Voreinstellung ist "echo >speak:". Sie könnten z.B. benutzen:

```
echo \speak:opt/p65/s125
```

oder

```
say FEMALE PITCH 200
```

oder irgendeinen anderen Befehl ausführen.

## 1.58 Später

Später

Wenn ein Alarm ausgeführt wird und Sie "Show Text" angeklickt haben, so können Sie "Later" anklicken. Der Alarm wird dann nach einer voreingestellten Zeit wieder ausgeführt.

Wechseln Sie den "come back later"-Wert (in Minuten angeben) im

"Alarms"-Fenster. Dieses Gadget ist nur benützbar, wenn "Show Text" abgehakt ist.

## 1.59 Selbstlöschung

### Selbstlöschung

Wenn Sie dieses Gadget anwählen, so wird der Alarm nach Ausführung gelöscht. Wenn Sie

Auto Save

anwählen, so wird die Konfiguration

ohne Alarm auf Diskette abgespeichert.

Diese Funktion fügt einfach ein

MAC\_DELETE

an den Alarm.

## 1.60 Auto-Save

### Auto-Save

Wenn Sie das anwählen, so wird die Konfigurationsdatei nach Ausführung des Alarms gespeichert. Dies wird gewöhnlich in Verbindung mit

Auto Delete

benützt.

## 1.61 UhrenGadgets

### Uhrengadgets

Wenn Sie mit Makros mehr vertraut werden, so könnten Sie einmal wünschen, Gadgets zu erschaffen. Dieses Kapitel setzt voraus, dass Sie wissen, wie Sie Makros erstellen und benützen können.

Ein Makro-Gadget ist ein Gadget in der Uhr, das Sie anklicken können, um ein Makro auszuführen. Diese Gadgets können der Name des Makros sein oder ein massgeschneidertes Icon, das mit einem Icon-Editor erschaffen wurde.

Jeder Uhren-Typ kann Gadgets in der Uhr haben sofern das "Gadgets"-Gadget abgehakt wurde. Ein Makro hat ein Gadget, sofern das Makro einen Namen hat und die "Clock Gadget"-Flag im "

Flags

"-Fenster gesetzt

wurde.

Gadgets hinzufügen

Globale Gadgets  
 Eigene Bilder  
 Gadgets bewegen  
 Updaten der Gadgets  
 Benützung der Gadgets  
 Die Gadget-Uhr  
 Hilfreiche Tips

## 1.62 Globale Gadgets

Globale Gadgets

Wenn Sie ein Gadget in allen Konfigurationen haben wollen ohne es in jeder einzeln Konfiguration einzutragen, so können Sie ein "No Key"-Makro in der ersten Konfiguration erzeugen und dann die "Global"- sowie die "Gadget"-Flag setzen.

Die Gadgetposition ist die Gleiche in allen Konfigurationen.

Makros, die einen Hotkey haben, tauchen nicht in anderen Konfigurationen auf.

## 1.63 Gadgets hinzufügen

Gadgets hinzufügen

Ein Gadget hinzuzufügen ist einfach das Anwählen des "Clock Gadget"-Gadgets im "Flags"-Fenster. Das gewünschte Makro, das "gadgetisiert" wird, muss das Laufende sein (das Makro muss im "Macros"-Stringgadget sein) und einen Namen haben.

Das Gadget wird sofort der Uhr hinzugefügt. MachV wird versuchen, das Gadget an einen vernünftigen Platz zu stellen. Sie können es aber noch verschieben (siehe "Gadgets bewegen"). Die senkrechte Fenstergröße wird angepasst um das Gadget sichtbar zu machen.

## 1.64 Eigene Gadget-Bilder

Eigene Gadget-Bilder

Wenn ein Icon mit dem gleichen Namen wie ein Makro sich im gleichen Verzeichnis wie die Voreinstellungen von MachV sich befindet, so wird das Icon anstelle des Namens im Gadget benützt. Beispiel: Sie haben ein Makro mit dem Namen "ClipView" und ein Icon namens "ClipView.info" im Verzeichnis, wo sich die Voreinstellungen befinden. In diesem Fall wird das Icon anstatt des Namens im Gadget benützt.

## 1.65 Gadgets bewegen

Gadgets bewegen

Gadgets können irgendwo im Uhren-Window sein. Halten Sie die Shift-Taste, klicken Sie das Gadget an (linke Maustaste wieder loslassen!!). Währenddessen halten Sie immer noch die Shift-Taste gedrückt, bewegen das Gadget an die gewünschte Stelle und lassen die Shift-Taste los. (Wenn Sie "Hold Qualifiers" selektiert haben, so können Sie auch die Shift-Taste während dem Vorgang loslassen und dann die linke Maustaste drücken, um das Gadget zu plazieren.)

## 1.66 Gadgets updaten

Gadgets updaten

Um Diskettenzugriffe zu reduzieren, prüft MachV nicht nach, ob die ".info"-Files da sind, wenn es das Uhren-Window schliesst und anschliessend wieder öffnet. Stattdessen checkt MachV nur nach, wenn es zum ersten Mal gestartet wird und wenn Sie die "

Clock Gadget

"-Flag

setzen oder die "Gadgets"-Checkbox im "

Clock Features

"-Fenster

abhaken. MachV updated die Gadgets auch, wenn irgend ein File in das Verzeichnis der MachV.prefs geschrieben wird. MachV tut das, damit Sie das Bild mit IconEdit ändern können und die Resultate sofort in der Uhr sehen.

## 1.67 Benützung der Gadets

Benützung der Gadets

Klicken Sie einfach das Gadget an und das Makro wird ausgeführt. Wenn das Makro ein Fenster braucht, um etwas zu bewirken oder auszugeben, so wird das Fenster, das vorher aktiv war, benutzt.

## 1.68 Die Gadget-Uhr

### Die Gadget-Uhr

Eine Uhr, die mit Gadgets oder einer Gadget-Bar hat auch ein Zoom- und ein Sizing-Gadget. Die Grösse kann auch mit "Width" und "Height" (im

"Clock Features"-Fenster) gesetzt werden. Diese Gadgets sind unwirksam, wenn Sie weder "Gadgets" noch "Gadget Bar" gewählt haben.

Sie können -1 in den "Left Edge", "Top Edge", "Width" und "Height"-Stringgadgets eingeben. Wenn Sie dann <Return> drücken, so werden die richtigen Werte für Sie eingegeben.

Der Buchstaben "Z" ersetzt den ersten Buchstaben im Uhren-Display, wenn das Fenster gezoomt wurde.

## 1.69 Hilfreiche Tips

### Hilfreiche Tips

Wenn Sie eine Uhr mit vielen Gadgets haben, so ist es am besten, wenn Sie das Zoom-Gadget benutzen, um die Uhr zu vergrössern und anschliessend wieder zu verkleinern. Wenn Sie das Zoom-Gadget benutzen, so müssen Sie die Aktion wieder manuell rückgängig machen.

Eine Uhr mit Gadgets hat "normale" Grösse und Position, und eine andere, "gezoomte" Grösse und Position. MachV merkt sich ihre Grösse in jedem Stadium.

Um Ihre "gezoomte" Fenstergrösse und -position abzuspeichern, speichern Sie Ihre Voreinstellungen mit der "gezoomten" Uhr.

Wenn Sie für alle oder fast alle Ihrer Makros Gadgets erschaffen wollen, so setzen Sie am besten die "Clock Gadget"-Flag im "Flags"-Fenster setzen und dann "Set All" anklicken. So erschaffen Sie für alle Makros Gadgets.

Sie können auch ein Zoom-Makro für die Uhr machen. Hier ist ein Beispiel, das auch gleich das Uhren-Window nach vorne holt.

```
WIN_TO_FRONT"MachV" WIN_ZOOM"MachV"
```

Wenn die Uhr verkleinert werden soll, um auf einen 320 Pixel breiten Bildschirm zu passen, dann wird sie verkleinert. Wenn das Uhrenfenster wieder auf einem 640 Pixel breiten Screen geöffnet wird, so bleibt es in der kleineren Grösse. Ein passendes Makro könnte hergestellt werden, um die Grösse zurückzusetzen. Zum Beispiel:

```
WIN_CHANGE_WINDOW"MachV,20,0,600,11"
```

Wenn Sie viele Gadgets auf einmal verschieben wollen, so empfiehlt es

sich, "Hold Qualifiers" zu selektieren und dann Shift zu drücken. So müssen Sie nur noch mit der Maus hantieren.

## 1.70 Makros

### Makros

Die echte Stärke von MachV liegt in den Makros. Ein Makro kann einfach eine Reihe von aufgenommenen Keyboardeingaben und Mausbewegungen sein welche wieder abgespielt werden kann. Sie können aber auch viele Window- und Screenfunktionen ausführen, eine Liste der geöffneten Screens oder den Inhalt des Clipboards ausgeben und andere Anwendungen starten.

Makros aufnehmen

Fehler korrigieren

Makros ausführen

Ausführung abbrechen

Makro löschen

Oops!

Funktionen in Makros

Siehe auch

Mehr über Makros

.

## 1.71 Makros aufnehmen

### Makros aufnehmen

Eine der wichtigeren Funktionen ist MAC\_RECORD\_KEYED. Dies ist die Funktion, welche eine Aufnahme-Session startet oder stoppt. Im beigelegten Prefs-File ist diese Funktion mit <Alt-ESC> aufzurufen. Wenn Sie diese Tastenkombination drücken und dann die Hotkey-Kombination, die Sie für dieses Makro wollen, beginnen Sie die Aufnahme-Session. Drücken Sie irgendwelche Tasten oder Mausknöpfe, die Sie aufnehmen wollen und dann drücken Sie wieder <Alt-ESC>. Das Makro kann jetzt abgespielt werden.

Eine Übungssession kann Ihnen helfen, das zu verstehen. Um dies zu tun, müssen Sie in einer Shell sein. Sie brauchen auch ein MAC\_RECORD\_KEYED-Makro auf dem Hotkey <Alt-ESC> im Prefs-File. Sie sollten das schon haben wenn MachV das beigelegte Prefs-File geladen hat.



Drücken Sie <Alt-ESC> Sie werden einen Pieps hören und die Uhr wird die Meldung "Select Hotkey..." ausgeben.

Drücken Sie <Alt-D> Die Uhr gibt jetzt die Meldung "Recording Macro..." aus.

Jetzt geben Sie <dir df0:> ohne die <> ein und drücken Sie <Return>.

Das Inhaltsverzeichnis von df0: wird jetzt ausgegeben.

Drücken Sie <Alt-ESC>, um die Makroaufnahme zu beenden.

Sie können jetzt <Alt-D> drücken und die aufgenommenen Tastatureingaben werden wiedergegeben.

Während der Aufnahme werden Sie für jeden Tasten- oder Mausknopfdruck einen kurzen Piepton hören.

Dieses Makro kann jetzt in SetMachV angeschaut werden, wenn Sie "Select Hotkey" anklicken und dann <Alt-D> drücken. Das Makro sollte jetzt zuoberst in der Makrolistbox und im darunterliegenden String-Gadget sein. Jetzt können Sie das Makro editieren oder alle Zeichen löschen, um den Hotkey vom Makro zu trennen.

Haben Sie bemerkt, dass Sie keine Anführungszeichen eingegeben haben und jetzt welche im Makro sind? Alle Tastatureingaben, die abgespielt werden sollen, müssen zwischen Anführungszeichen sein.

Sie können das Makro auch durch <Alt-Help> das

Quick Edit  
-Fenster

aufrufen, <Return> drücken und dann <Alt-D> drücken, um das Makro anzusehen und zu editieren. Um das Fenster zu schliessen, klicken Sie das Close-Gadget an.

8-TUNG: Jede Tastatureingabe in einem Makro muss zwischen Anführungszeichen sein. Wenn Sie Anführungszeichen in einem Makro eingeben müssen, so muss diese ein Backslash ("\") davor sein. Beispiel:

"Das ist ein Makro mit einem \"."

Bemerkung: Einige Editoren und Textverarbeitungen (BECKERText II und Turbo Text zum Beispiel) nehmen zurückgespielte Tastatureingaben nicht sofort an. In diesem Fall setzen Sie die Playback Priority auf 0 oder die Priorität der Anwendung.

## 1.72 Fehler korrigieren

Fehler korrigieren

Wenn Sie ein Makro aufnehmen und dann Sie Backspace drücken, um einen

Tippfehler zu korrigieren, so wird der Fehler und der Rückschritt aufgenommen. Sie können <Ctrl-H> benutzen, um einen Tippfehler rückgängig zu machen ohne den Rückschritt aufzunehmen. Wegen diesem Feature können Sie <Ctrl-H> nicht mit einem Hotkey belegen. Wenn Sie <Ctrl-H> mit einem Makro belegen wollen, so können Sie \Ch in ein Makro von SetMachV aus eingeben. (Wenn Sie eine Keymap benutzen, wo der <H> an einer anderen Stelle ist als auf der usa-Keymap, dann müssen Sie die Taste mit dem Hexcode 25 betätigen.)

## 1.73 Makros ausführen

### Makros ausführen

Makros können einfach mit dem Drücken des dazugehörigen Hotkeys gestartet werden. Zusätzlich können sie zu einer bestimmten Zeit und Datum, durch ihren Namen oder einen Klick auf das Gadget gestartet werden. Siehe Sektion

Zeitlich festgelegter Autostart  
für weitere Informationen über dieses Thema. Siehe auch  
Uhrengadget

.

In der beigefügten MachV-Voreinstellungen ist eine Funktion namens MAC\_SELECT\_NAMED"", durch den Hotkey <Ctrl-Links-Amiga-N> aufzurufen. Wenn Sie diese Taste drücken, erscheint ein Fenster mit einer alphabetischen, scrollbaren Liste aller Makros die Namen haben. Sie können ein Makro aus dieser Liste wählen und ausführen.

Das String-Gadget unter dieser Liste ist anfänglich leer und aktiv. Nachdem Sie eine Wahl getätigt haben, wird das String-Gadget inaktiv und Sie können jetzt <O> und <C> für die "Okay" und "Cancel" Gadgets. Sie können das String-Gadget auch mit <TAB> aktivieren.

Die Suche nach einem Makronamen, der dem im String-Gadget ähnlich ist, hängt nicht von Gross-Kleinschreibung ab.

## 1.74 Makroausführung abbrechen

### Makroausführung abbrechen

Wenn Sie <ESC> während der Ausführung eines Makros drücken, so wird die weitere Ausführung abgebrochen. Eine Ausnahme zu dieser Regel ist wenn MachV eine

Pause

für eine variable Eingabe macht

(PAU\_VAR\_INPUT). In diesem Fall drücken Sie ESC um die Eingabe zu beenden und Ctrl-ESC um das Makro abzubrechen.

## 1.75 Makro löschen

Makros löschen

Um ein Makro zu löschen, d.h. einen Hotkey freizumachen, drücken Sie <Alt-ESC>, den Hotkey und wieder <Alt-ESC>. Das nimmt keine Tastatureingaben auf, was heisst, dass das Makro jetzt leer ist. Sie können die Makros auch mit

SetMachV  
löschen.

## 1.76 Oops!

Oops!

Wenn Sie unbeabsichtigt <Alt-ESC> drücken, so erscheint in der Uhr "Select A Hotkey..". Drücken Sie einfach wieder <Alt-ESC> um das ungeschehen zu machen.

Wenn Sie unbeabsichtigt <Alt-ESC> drücken und dann noch mehr Tasten, so wird die erste Taste nach <Alt-ESC> der Hotkey und die folgenden Eingaben das Makro. Sie können mit <Alt-ESC> die Aufnahme abbrechen. Dann drücken Sie Alt-ESC, den 'unbeabsichtigten' Hotkey und wieder Alt-ESC, um das Makro zu löschen.

## 1.77 Die Benützung von SetMachV und Makros

Die Benützung von SetMachV und Makros

Das Hauptfenster von SetMachV ist der Ort, wo Sie den grössten Teil der Arbeit mit Makros erledigen. Makros können in diesem Fenster erschaffen, verändert, kopiert oder zugefügt werden.

Sie können natürlich auch zusätzliche Konfigurationen mit den "Add"- und "Del"-Gadgets in der linken oberen Ecke erschaffen oder löschen. Multiple Konfigurationen werden in Kapitel 7 diskutiert.

Laufenden Hotkey wechseln

Mit Namen wählen

Makros modifizieren

Kopieren und hinzufügen

An ein Makro mit Namen

An eine andere Konfiguration

Makro hinzufügen

---

Makro löschen  
Maximale Makrogröße  
Hilfefunktion  
Flags  
Sortieren  
Makros ausdrucken

## 1.78 Laufenden Hotkey wechseln

Laufenden Hotkey wechseln

Der aktuelle Hotkey wird gerade in der Textbox unterhalb des "Select Hotkey"-Gadgets angegeben. Die Qualifier, die benötigt werden, leuchten daneben auf. Das aktuelle Makro-Listbox ausgegeben und im String-Gadget unterhalb davon. Wenn mehr als ein Makro auf einer Taste ist, dann werden diese auch in der "Macro Names" und im String-Gadget darunter ausgegeben.

Es ist wichtig, zu bemerken dass die beiden Listboxen voneinander unabhängig sind. Ein Makronamen und das damit assoziierte Makro müssen nicht in der selben Zeile sein, wenn Sie die Scroll-Gadgets benutzen. Sie werden jedoch direkt gegenübergestellt wenn Sie den Hotkey drücken oder das Makro wählen.

Um ein Makro zu verändern oder zu löschen, müssen Sie das Makro aktivieren **\*\*\*(nicht starten!)** und dann "Select Hotkey" wählen dann wenn die

```
Select A Hotkey.  
Use Caps Lock For No Key.  
Press ESC To Abort.
```

-Meldung erscheint, so drücken Sie den gewünschten Hotkey. (Wenn Sie einen Mausknopf als Hotkey benutzen wollen, halten Sie die Qualifier gedrückt und klicken INNERHALB der Messagebox.)

Wenn Sie ein

Uhrengadget  
haben, so brauchen Sie

nur das Gadget zu drücken und das Makro wird aktiviert (nicht ausgeführt!).

Sie können diesen Schritt abbrechen, in dem Sie <ESC> drücken. Wegen diesem Feature können Sie so <ESC> nicht als Hotkey benutzen. Wenn Sie <ESC> trotzdem wählen wollen, klicken Sie "Select Hotkey" an und drücken z.B. <Ctrl-ESC> oder <Shift-ESC>.

Auch weil Sie selten ein Makro auf die linke Maustaste legen wollen

und weil es leicht ist, unbeabsichtigt die Maustaste zu betätigen, müssen Sie ähnlich vorgehen wie bei der <ESC>-Taste.

Sie können auch alle Tasten durchgehen, die Makros haben, so drücken Sie Pfeil-Gadgets. Diese befinden sich Shift-Gadget. Es werden nur die Tasten angegeben, auf denen ein Makro ist. Sie können auch die Cursortasten benutzen.

Wenn das Makro in der Listbox ist, dann können Sie seinen Namen anklicken. Das Makro wird dann in der im String-Gadget ausgegeben und die Qualifier für den Hotkey leuchten auf.

Sie können auch die Qualifier-Gadgets anklicken, um einen Hotkey zu aktivieren. Wenn Sie Qualifier wählen, welche nicht mit einem Makro belegt sind, wird das String-Gadget geleert und kann ein neues Makro aufnehmen.

Wenn Sie ein nicht-standard-Keyboard haben, so zeigen zusätzliche Tasten ihren Keycode im aktiven Hotkey-Gadget.

## 1.79 Makro durch Namen wählen

Makro durch Namen wählen

Die "Macro Names"-Listbox zeigt einen (möglicherweise) logischen Namen für das Makro.

Wenn Sie ein Makro mit seinem Namen anzeigen wollen, so klicken Sie auf "Select Named" und wählen in der erscheinenden Liste den Namen. Das String-Gadget muss nicht aktiviert sein. Sie können es aktivieren, in dem Sie es anklicken oder <TAB> drücken.

Sie können ein Makro auch wählen, in dem Sie "Macro Names"-Gadget den Namen eingeben und <Shift-Return drücken>. Wenn Sie nur Return drücken, so wechseln Sie den Namen des aktiven Makros.

Um Makros auszugeben, welche keinen Hotkey haben, klicken Sie "Select Hotkey" an und drücken die <Caps Lock>.

## 1.80 Makros modifizieren

Makros modifizieren

Wenn Sie ein Makro aktiviert haben, so können Sie es modifizieren, löschen, kopieren oder an einen anderen Hotkey anfügen.

Klicken Sie das "Makro"-String-Gadget an um etwas zu verändern. Drücken Sie <Rechte-Amiga-X>, um ein Makro zu löschen oder klicken Sie "Del Macro" an.

Um das Beispiel aus

---

Makros aufnehmen

einzugeben, klicken Sie auf "Select Hotkey" und dann drücken Sie <Alt-D>. Jetzt geben Sie "dir df0:\N" (mit Anführungszeichen!) ein. Das isses! Dir df0: wird ausgegeben, wenn Sie Alt-D drücken. Wenn Sie das Beispiel bereits aufgenommen haben, so ist das Makro bereits da.

Wenn Sie <TAB> drücken, so wird der Cursor an den rechten Rand bewegt. Wiederholtes Drücken verschiebt den Text nach links. Mit <Shift-TAB> befördern Sie den Cursor nach links. Das ist bei grossen Makros nützlich.

## 1.81 Kopieren und Anfügen

Kopieren und Anfügen

"Copy" kopiert ein Makro von einem Hotkey zu einem anderen und "Append" wird ein Makro einem anderen zufügen. Zuerst aktivieren Sie den Hotkey, VON welchem sie kopieren oder zufügen wollen. Dann wählen Sie "Copy" oder "Append". Wenn Sie von der blinkenden aufgefordert Meldung werden, drücken Sie die gewünschte Hotkey-Kombination, an/auf die Sie etwas anfügen oder kopieren wollen.

Sie können ein Makro auch in eine andere Konfiguration kopieren.

## 1.82 An einem Makro mit Namen

An einem Makro mit Namen

Um an ein Makro ohne Hotkey anzufügen oder zu kopieren, gehen Sie wie oben vor, drücken aber Caps Lock, wenn Sie einen Hotkey eingeben sollten und wählen Sie dann eine Namen von der Liste, die erscheint.

## 1.83 An eine andere Konfiguration

An eine andere Konfiguration

Gehen Sie vor wie oben, wenn aber das Message blinkt, so wählen Sie die Konfiguration mit den '+' und '-'-Gadgets, bis der Name im String-Gadget links oben erscheint. Benützen Sie nicht 'Select Config'.

!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! 8-TUNG !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Wenn die "Select a Hotkey" erst einmal blinkt, wird jede

Taste die Sie drücken, als Hotkey dem Makro zugeordnet...ausser <ESC>. Benützen Sie diese Taste zum Abbrechen. Sie können <ESC> nicht belegen.

## 1.84 Makro hinzufügen

Makro hinzufügen

Wenn Sie "Add Macro" wählen, verlangt der Compi von Ihnen, dass Sie einen neuen Hotkey wählen ausser wenn die HOTKEYLOSEN Makros aufgelistet werden. Hier können Sie wiederum das Makro durch seinen Namen wählen, in dem Sie <Caps Lock> drücken.

## 1.85 Makro löschen

Makro löschen

Klicken Sie "Del Macro" an und das aktive Makro wird gelöscht. Das Gleiche erreichen Sie, wenn Sie das "Macro"-String\_gadget anklicken und <Rechts-Amiga-X> drücken und danach Return betätigen.

## 1.86 Maximale Makro-Grösse

Maximale Makro-Grösse

Die normale Makrogrösse ist 512 Zeichen, das kann aber im "Buffers"-Gadget gewechselt werden. Das kontrolliert die Grösse der dynamischen Puffer, welche nur bei der Makro-Aufnahme oder wenn SetMachV gestartet wird, alloziert werden. Die tatsächlichen Makros nehmen nur so viel Platz weg, wie sie benötigen (+ein Bisschen mehr). Die grösste erlaubte Grösse ist 32'767 Zeichen. Wenn Sie versuchen, eine zu kleine Puffergrösse einzugeben, gibt das Programm die benötigte Mindestgrösse für das grösste Makro selber ein.

Bemerkung: Wenn Sie alle Mausbewegungen aufnehmen wollen, müssen Sie die Puffergrösse viel höher als 512 setzen.

## 1.87 Hilfefunktion

Hilfefunktion

Wenn Sie "Help" anklicken (oder die Help-Taste drücken), so werden alle

Escape-Steuerzeichen

und Spezialfunktionen in Makros gezeigt.

Sie sind auch in den Anhängen aufgelistet.

---

Die Funktionsnamen sind in Kleinschrift ausser Sie drücken <Shift> während Sie das 'Help'-Gadget klicken.

Mit "P" (oder "S" mit deutschen Bildschirmtexten) können Sie die Seite wechseln und wenn Sie dabei Shift drücken, blättern Sie rückwärts).

## 1.88 Flags

### Flags

Makros können vier Features besitzen, die im "Flags"-Fenster gewählt werden. Klicken Sie auf das "Flags"-Gadget, um sie anzusehen oder zu verändern.

- |               |   |
|---------------|---|
| Write Protect | - Wenn hier eine Checkmarke erscheint, können Sie ein existierendes Makro nicht löschen. Das Makro kann man immer noch mit SetMachV verändern. Es ist eine gute Idee, Makros wie das NewShell-Makro und die Aufnahme- und Stopfunktion vor dem Überschreiben zu schützen. Hexanzeige-0x80                   |
| Disabled      | - Wenn diese Flag an ist, so wird das Makro auf dieser Taste nicht ausgeführt und der Hotkey anderen Anwendungen zur Verfügung gestellt. Hexanzeige - 0x40  |
| Temporary     | - Ein Hotkey kann als temporär markiert werden, in dem Sie diese Flag setzen. Wenn Sie Ihr Prefsfile speichern, so werden der Name und die Flags des des Makros gespeichert, das Makro selbst aber nicht. Das ist nützlich, wenn Sie häufig bestimmte Tasten für Wegwerf-Makros benutzen. Hexanzeige - 0x20 |
| Relative      | - Wenn diese Flag aktiv ist, so werden alle Mausbewegungen relativ zum Fenster ausgeführt. Mausbewegungen zum Anwählen von Icons sollten relativ aufgenommen werden, weil wenn ein Makro abgspielt wird, so ist es unerheblich, wo Sie das Window mit den Icons hingetan haben. Hexanzeige - 0x10           |
| Clock Gadget  | - Wenn Sie diese Flag setzen und "Gadgets" im "Clock Features"-Fenster gewählt haben, wird ein Gadget für dieses Makro gemacht.   |
| Non Recursive | - Wenn Sie dieses Makro nicht rekursiv machen wollen, so sollte diese Flag gewählt sein. Sie könnten das wollen, um einen Hotkey zu betätigen, das Makro ausführen zu lassen und dann die Eingabe an die Anwendung weiterzugeben. Hexanzeige - 0x04.  |

Zum Beispiel, wenn Sie die Uhr zu einem anderen Screen schicken möchten wenn Sie <Rechts-Amiga-Q>



drücken, so setzen Sie die "Non Recursive" Flag für dieses Makro:

```
CLK_TO_NEXT_SCREEN"\RQ"
```

- Global - Makros in der ersten Konfiguration mit dieser sind von allen anderen Konfigurationen aus zugänglich. Das verhindert, dass man das gleiche Makro in mehreren Konfigurationen hat.  
Hexanzeige - 0x02.
- Auto Execute - Muss abgehakt werden falls Sie dieses Makro beim Start von MachV ausführen wollen. Alle EXE\_AUTO-Funktionen müssen diese Flag gesetzt haben.  
Hexanzeige - 0x01
- No Execute Message - Wenn abgehakt, so wird keine Ausführungsmeldung im MachV-Fenster angezeigt.  
Hexanzeige - 0x100

Die "Clear All" und "Set All" im "Flags"-Fenster löschen oder setzen die Flags für alle Makros in der laufenden Konfiguration. Sie könnten dann also die "Write Protect"-Flag setzen, "Set All" anklicken und so alle Ihre Makros vor dem Überschreiben schützen.

Diese Funktionen könne auch über Makros eingestellt werden:

```
MSC_SET_FLAGS"xx, Name"
```

Dies schaltet die Flag um. Wenn die Flag angeschaltet ist, setzt es die Flag und wenn es abgeschaltet ist, wird die Flag gelöscht.

Beispiele:

MSC_SET_FLAGS"40,StartStop"	Setzt die Disabled-Flag für Makro "StartStop"
MSC_SET_FLAGS"80,#?"	Setzt die Schreibschutz-Flag für alle Makros einer Konfiguration.
MSC_SET_FLAGS"80,#?,0"	Löscht die Disabled-Flag für Makro "StartStop"

## 1.89 Sortieren von Makros

Sortieren von Makros

Wenn eine Taste nur mit wenigen Makros belegt ist, so ist es wahrscheinlich unnötig, sie zu sortieren. Wenn Sie aber viele Makronnamen haben, so sind sie einfacher zu finden, wenn Sie sortiert werden.

Zuerst aktivieren Sie den Hotkey (oder NO KEY für Makros ohne Hotkey) und klicken "By Name" (=durch Namen) oder "By Macro" (=durch Makro) an

und dann wählen Sie "Do Sort".

## 1.90 Ausdrucken der Makros

Ausdrucken der Makros

Wenn Sie finden, dass es langsam schwierig wird, sich alle Makros zu merken, so können Sie mit SetMachV die Makros in tabellarischer Form ausdrucken.

Klicken Sie "Print Macros" an. Es öffnet sich ein kleines Fenster mit 3 Gadgets. Sie können wählen, ob Sie die Ausgabe auf den Drucker, in eine Datei (um sie später zu editieren) oder in ein Fenster leiten wollen.

Wenn das gewünschte Ziel ausgewählt wurde, klicken Sie "Go" an. Wenn Sie die Ausgabe in ein Fenster gewählt haben, so drücken Sie nach jedem vollen Fenster <Return>, um weiterzufahren. Drücken Sie <Ctrl-C> oder klicken Sie das Close-Gadget des Fensters an, um die Ausgabe abubrechen.

Es wird nur die laufende Konfiguration ausgedruckt. Um andere Konfigurationen auszudrucken müssen Sie sie aktivieren und dann "Print Macros" anklicken.

"PrintMacros" is ein separates Programm. SetMachV startet diese Programm wenn Sie das Gadget anklicken. PrintMacros muss im gleichen Verzeichnis wie SetMachV oder im Suchpfad sein. Der Sourcecode ist auch vorhanden.

## 1.91 Mehr über Makros

ARexx-Unterstützung

Makros editieren

Mausklicks aufnehmen

Alle Mausbewegungen aufnehmen

Menü- und Gadgetselektionen aufnehmen

Bemerkung zur Aufnahme von Makros

Benützung von Escape-Steuerzeichen

Mehrzweck-Makros

Labels und Kommentare

Funktionen in Makros

---

Abkürzung von Funktionsnamen

Makros an- und abschalten

Maximale Rekursionstiefe von Makros

## 1.92 Maximale Rekursionstiefe von Makros

Maximale Rekursionstiefe von Makros

Die Umgebungsvariable 'machv\_recursion\_depth' wird benutzt, um die maximal Anzahl Makrorekursionen (Wiederholung des eigenen Makros) zu begrenzen. Der Grundwert ist 10, er kann aber auf jeden Wert gesetzt werden. Die Variable ist global oder lokal, je nach Einstellung im "Miscellaneous Features"-Fenster.

## 1.93 ARexx-Unterstützung

ARexx-Unterstützung

Makros können von ARexx-Programmen zu MachV mit folgendem Befehl geschickt werden:

```
address 'MACHV_REXX' 'makro-string'
```

MachV wird das Makro jetzt ausführen wie wenn Sie einen Hotkey gedrückt hätten. 10 wird returniert falls etwas nicht funktioniert hat. Z.B

```
ADDRESS 'MachV' 'WIN_TO_FRONT"AppTitle" WIN_SIZE_WINDOW"AppTitle,500,50"'
```

Da muss die Shell warten, bis MachV fertig ist. Mit

```
ADDRESS 'MachV' '0 WIN_TO_FRONT"AppTitle" WIN_SIZE_WINDOW"AppTitle,500,50"'
```

wird nicht mehr gewartet, sondern die Shell kehrt sofort mit dem Prompt zurück (vorausgesetzt, Sie haben das Skript von der Shell aus gestartet). Sie können so viele Makrofunktionen an MachV schicken wie Sie wollen. Sie werden der Reihe nach ausgeführt.

Weitere ARexx-Features von MachIV:

ARexx-Debugging

Status-Funktionen von MachV

Test auf geöffnetes Fenster

Einen ARexx-Befehl an eine Anwendung schicken

ARexx-Scripts mit MachV starten

Arexx-Funktionen direkt ausführen

Diese Funktionen hier können nur durch ARexx benutzt werden (und ← sie sind auch nur dort sinnvoll).

## 1.94 Einen ARexx-Befehl an eine Anwendung schicken

Einen ARexx-Befehl an eine Anwendung schicken

Sie können jetzt auch MachV veranlassen, ein ARexx-Kommando an eine Anwendung zu schicken. Mit

```
MSC_PUTMSG_AREXX"rexx_ced,cedtofront"
```

können Sie zum Beispiel CygnusEd veranlassen, seinen Screen nach vorne zu bringen. Generell heisst die Form:

```
MSC_PUTMSG_AREXX"Port,Befehl"
```

Eine letzte Möglichkeit besteht darin, auch noch einen Rückgabewert von der Anwendung zu verlangen und in einer globalen oder lokalen Variable zu speichern (das wird im "Miscellaneous Features"-Fenster eingestellt. Das nächste Makro (alles eine Zeile!) wird gnuemacs einen Filerequester geben

```
PUTMSG_AREXX"EMACS1,(file-name-directory default-directory),edir"
EXE_CMD"setenv efile `c:requestfile drawer $edir noicons`"
PUTMSG_AREXX"EMACS1,(find-file \"${efile}\")"
```

Mit dem nächsten Makro können Sie den TURBOText-Filerquester in einen asl-Requester 'verwandeln'.

```
putmsg_arexx"TURBOTEXT,GetCurrentDir,tdir"
exe_cmd"setenv tfile `c:requestfile drawer ${tdir} pubscreen
TURBOTEXT noicons`"
putmsg_arexx"TURBOTEXT,OpenDoc NAME ${tfile}"
```

## 1.95 WIN\_WINDOW\_OPEN\

Sie können in einem ARexx-Skript mit

```
WIN_WINDOW_OPEN"Titel"
```

testen, ob das Fenster mit dem Titel "Titel" schon geöffnet ist. Das gibt eine "1" als RESULT zurück falls dies der Fall sein sollte.

## 1.96 Status-Funktionen von MachV

Status-Funktionen von MachV

Sie können den Status von verschiedenen Flags von MachV mit

```
MSC_STATUS"N"
```

überprüfen. N kann folgende Zahl sein:

sunmouse	0	quick blank	14
key activate	1	Meldungen sprechen	15
Maus zu Menü	2	Debug-Modus	16
menu wrap	3	Mausknöpfe vertauschen	17
window cycle	4	Qualifizier gedrückt halten	18
Auto Poptop	5	Hotkeys angeschaltet	19
Tastenklick	6	Sende losgelassene Tasten	20
Uhr	7	Kein Caps Lock	21
Vertikale Uhr	8	Entferne LF	22
clock top window	9	CR zu LF	23
clock float	10	Keine vertikale Mausebew.	24
Uhrengadgets	11	Keine horizontale Mausebew.	25
Meter	12	Tasten aus	26
Splines	13		

MSC\_STATUS gibt eine "1" zurück falls die Flag gesetzt ist. Beispiel:

```
ADDRESS 'MACHIV' 'MSC_status"16"'
if RESULT = 1 THEN
    say 'Debugging ist an'
else
    say 'Debugging ist aus'
```

## 1.97 ARexx-Debugging

ARexx-Debugging

Um ein Makro, das von einem ARexx-Programm an MachV geschickt wird, zu sehen, können Sie ein "

```
Quick Edit
"-Fenster öffnen
```

und irgend einen unbelegten Hotkey (d.h einen ohne Makro) drücken. Wenn jetzt das ARexx-Programm ein Makro an MachV schickt, so wird es im String-Gadget ausgegeben anstatt ausgeführt.

MachV speichert das Makro, das sich im Stringgadget befindet, nicht.

## 1.98 ARexx-Scripts mit MachV starten

ARexx-Scripts mit MachV starten

Jetzt ist es endlich möglich, ARexx-Scripts ohne das nervige EXE\_CMD"rx ..." zu starten. Diese Funktion erlaubt natürlich auch, Scripts ohne das "address MACHV\_REXX" zu starten.

Die defaultmässige Dateinamenerweiterung ist .mach.

Wenn Ihr Script einen "return value" zurückgibt, so wird dieser Wert in der Umgebungsvariable gespeichert, die als 2. Argument angegeben ist. Wenn Sie dieses Programm rexx:test.mach

```
-----
/* Return an answer to MachV which will set an env variable. */
```

```
  parse arg arg1
```

```
  a=2
```

```
  return a*arg1
-----
```

and you executed this macro:

```
  EXE_AREXX_COMMAND"test 5,answer"
```

und dann exe\_arexx\_command"test 5,answer" ausführen, so wird der Rückgabewert auf 10 gesetzt. Das Argument hätte natürlich auch mit einer Variable angegeben werden können wie z.B:

```
  EXE_AREXX_COMMAND"test ${count},answer"
```

## 1.99 Arexx-Funktionen direkt ausführen

Arexx-Funktionen direkt ausführen

Die Funktion EXE\_AREXX\_STRING"test \${count},answer" kann ARexx-Funktionen direkt ausführen. Ein triviales Beispiel:

```
  EXE_AREXX_STRING"return time(hours),results"
```

Die Umgebungsvariable "results" wird auf die Anzahl Stunden nach Mitternacht gesetzt. Natürlich lassen sich auch selbst-inkrementierende (von sich selbst erhöhende) Funktionen erstellen wie z.B.

```
  EXE_AREXX_STRING"return ${count}+1,count" "$count"
```

Das lässt ARexx die Variable inkrementieren und dann werden die Resultate als Tasteneingabe abgeschickt.

## 1.100 Makro editieren

Makro editieren

MAC\_SHOW wurde durch MAC\_QUICK\_EDIT ersetzt. Führen Sie die Funktion aus und machen Sie neue Makros, verändern Sie Bestehende und löschen Sie welche. Während das "Quick Edit"-Fenster aktiv ist, geben gedrückte Hotkeys ihr Makro an.

WENN DAS FENSTER NICHT AKTIV IST - Alle Hotkeys funktionieren normal.

WENN DAS STRING-GADGET AKTIV IST - Return bringt MachV dazu, ein verändertes Makro aufzunehmen. Der Druck eines Horkeys gibt das Makro aus.

WENN DAS STRING-GADGET NICHT AKTIV IST - <TAB> aktiviert es. Wenn Sie <Return> drücken, so schliesst Quick Edit sein Fenster. Drücken Sie einen Hotkey, um sich ein Makro anzusehen. Jede andere Taste erschafft ein neues, noch leeres Makro, das an den Hotkey gebunden ist.

Sie können Ihre Veränderungen mit "Save" abspeichern. Beachten Sie, dass nur zu speichern brauchen, wenn Sie ihre Veränderungen auch beim nächsten Neustart von MachV präsent haben wollen.

Wenn Sie ein

ARexx

-Makro ausführen während das Fenster offen

ist, so wird das Makro im String-Gadget ausgegeben.

QuickEdit zeigt bei leeren Makros <empty> an. Selbstausführende Makros werden nicht angezeigt und ARexx-Makros werden nicht in derKonfiguration behalten, nachdem sie angezeigt wurden. Früher mussten Sie das ARexx-Makro noch von Hand löschen.

## 1.101 Mausclicks aufnehmen

Mausclicks aufnehmen

Mausclicks können aufgenommen oder manuell eingegeben werden. Wenn MachV einen Mausclick registriert, gibt MachV auch an, wo welcher Mausknopf gedrückt oder losgelassen wurde. Zum Beispiel:

```
MOU_XY"155,075" MOU_LBD
```

Wenn das zurückgespielt wird, bewegt sich die Maus zu x=155, y=75 und der linke Mausknopf wird vom Programm 'gedrückt'.

Ein PAU\_SECONDS"nn" wird für nn Sekunden Verzögerung zwischen den Klicks eingefügt. Dies ermöglicht Pull-Downmenüs und Fenstern zu erscheinen. Sie können die Verzögerung, wenn gewünscht, in Ihrem Makro löschen oder justieren. Sie können manuell 10tel-Sekunden eingeben wie PAU\_SECONDS".4" oder PAU\_SECONDS"1.6".

Wenn Sie nur gerade den linken Mausknopf aufnehmen, könnten Sie im Makro ungefähr das sehen:

```
MOU_XY"155,075" MOU_LBD PAU_SECONDS"1" MOU_LBU
```

ausser Sie haben die Maus zwischen dem Loslassen der Mausknöpfe bewegt... In diesem Fall werden die neuen x- und y-Werte vor dem MOU\_LBU-Befehl eingegeben.

## 1.102 Alle Mausbewegungen aufnehmen

Alle Mausbewegungen aufnehmen

Wenn Sie alle Mausbewegungen aufnehmen müssen, zum Beispiel für eine Mal-Demonstration, müssen Sie den "Play Delay"-Wert (in den Mousefeatures) zwischen 1 und 99 setzen. Diese Werte stellen Verzögerungen von einer 50tel-Sekunde zwischen den Bewegungen dar. Das wird benötigt, damit beim Abspielen der Mauszeiger mithalten kann.

Bemerkung: Dieser Wert muss positiv gesetzt werden VOR der Aufnahme des Makros und dem Abspielen des gleichen Makros. Während dem Abspielen können Sie akzeptabel (jedoch schnelle) Resultate, in dem Sie "Play Delay" und "Playback Priority" auf 0 setzen. Während der Makroaufnahme sollte die Uhr Folgendes ausgeben:"Recording Macro...ALL".

Um alle Bewegungen aufzunehmen, brauchen Sie auch mehr Speicher als normal. Benützen Sie dies nur, wenn Sie müssen. Sie müssen möglicherweise auch einen grösseren Wert in "Buffer Size" eingeben.

## 1.103 Menü- und Gadgetwahl aufnehmen

Menü- und Gadgetwahl aufnehmen

Wenn ein Menüitem ein Subitem hat, so kann es nötig sein, die Maus nach unten zu bewegen, die linke Maustaste zu drücken und dann auf das Subitem zu gehen und dann die linke Maustaste zu drücken. Manchmal reagieren Gadets nicht auf einen schnellen Bewegung, bei der der Mausknopf bewegt wird. Das kann eine Pause zwischen den Bewegungen erfordern.

Für eine bessere Methode sehen Sie sich die Sektion für das Versenden von Menü- und Gadget-Meldungen mit WIN\_SEND\_MENU, WIN\_SEND\_GADGET\_DOWN, WIN\_SEND\_GADGET\_UP und WIN\_SEND\_CLOSE Funktionen.

## 1.104 Bemerkungen zur Aufnahme von Makros



### Bemerkungen zur Aufnahme von Makros

Die Maus wird zur gleichen Stelle bewegt wie bei der Aufnahme, was nicht über dem gewünschten Gadget oder Icon sein muss. Siehe dazu die

Flag  
für relative Bewegungen.

Wenn Sie einen Qualifier wie Shift drücken, wird das (\S) vor einem MOU\_XY"xxx,yyy" plaziert und kann die Mausebewegungen oder den ersten Klick beeinflussen. Z.B.:

```
"\S" MOU_XY"330,122" MOU_LBD
```

Verlassen Sie sich während der Aufnahme nicht auf die SunMouse, um ein Fenster zu aktivieren. Bei der Aufnahme klicken Sie ein Fenster an, sogar wenn die SunMouse es aktiviert haben sollte.

## 1.105 Benützen von Escape-Steuerzeichen

Benützen von  
Escape-Steuerzeichen  
Alle nicht ausdrückbaren Zeichen wird ein Backslash "\" ←  
vorangestellt.

Z.B. \B ist die Backspace-Taste, \H die Helptaste und \F3 ist die F3-Taste.

Diese Qualifier modifizieren die unmittelbar folgende Maus- oder Tastatureingabe:

```
\C Control.  
\S Shift (irgend eine).  
\A Alternate (irgend eine).  
\L Links-Amiga (C=).  
\R Rechts-Amiga.
```

Ein Beispiel

```
"\Cc\uA\S\l"
```

Das ergibt, wenn zurückgespielt, folgende Tastaturkombination:

Ctrl-c up-arrow und Alt-Shift-Links-Pfeil

Sie brauchen nicht ein \S oder \A vor jedem Zeichen, den man ausdrucken kann. Z.B. gibt <Alt-E> das Copyright-Symbol © (bei usa1-Keymap). Sie können <Alt-E> drücken anstatt \Ae einzugeben.

Vergessen Sie nicht, dass die Escape-Steuerzeichen wie gezeigt gross- oder kleingeschrieben werden müssen.

Natürlich muss dem Backslash selber, den Anführungszeichen und Kommas ein Backslash vorangestellt werden. Z.B.: "Ein Backslash \" "Ein

Komma \, " "Ein Anführungszeichen \"

Falls eine zurückgespielte Taste ein Pendant auf dem Zehnerblock hat, so wird diese zurückgespielt. Das gibt natürlich Probleme, falls gerade diese Taste ein Hotkey ist. Angenommen Sie haben diese Makro:

```
"/* */\1\1\1"
```

Das schickt die \*-Taste auf dem Zehnerblock and die Anwendung. Und das weil der \* auf der normalen Tastatur nur mit Shift-Taste erreichbar ist. Um zu verhindern, dass eine Zehnerblock-Taste zurückgespielt wird, müssten Sie

```
"/\S8 \S8/\1\1\1"
```

oder

```
"/\S* \S*/\1\1\1"
```

verwenden.

Auf der amerikanischen Tastatur sind die Tasen (, ), \* und + betroffen, auf der schweizerischen Tastatur {, }, / und \*.

## 1.106 Funktionen in Makros

### Funktionen in Makros

Alle speziellen Funktionen haben das gleiche grundlegende Format. Alle beginnen mit einem drei Buchstaben langen Mnemonic (Kürzel), gefolgt von von einem Unterstrich "\_", gefolgt von der Funktion. Alle Argumente der Funktion müssen unmittelbar darauf folgen und von Anführungszeichen eingeschlossen sein. Beispiele

```
SCR_WB_TO_FRONT      WB-Screen nach vorne schicken.
WIN_FRONT_TO_BACK    Das vordere Fenster nach hinten schicken
```

Gross- oder Kleinschreibung spielen keine Rolle: CLP\_VIEW, Clp\_View und clp\_view sind gleichwertig

Einige Funktionen benötigen

```
Argumente
, welche
```

in Anführungszeichen eingeschlossen der Funktion nachgestellt werden. Zwischen dem Funktionsnamen und den Argumenten darf sich kein Leerraum befinden. Z.B. ist

```
WIN_ACTIVATE"NewShell" O.K. aber
```

```
WIN_ACTIVATE "NewShell" ist es nicht.
```

Funktionen wie diese können nicht aufgenommen werden. Sie müssen explizit in

```
SetMachV
```

eingegeben werden. Ausnahmen machen die MOU\_ und PAU\_ Funktionen: Sie werden bei Bedarf aufgenommen und wiedergegeben.

Die Funktionsnamen können Sie auch abkürzen. Siehe dazu auch

Abkürzung von Funktionsnamen

.

## 1.107 Argumente der Funktion

Argumente der Funktion

Viele Funktionen akzeptieren eins oder mehrere Argumente, die häufig optional sind. Für viele WIN\_ - Funktionen spezifiziert das Argument, auf welches Fenster die Funktion angewandt wird. Wird kein Argument angegeben, so wird das vorderste Fenster benützt, bei einem Null-Argument ("") wird das aktive Fenster benützt während "Titel" die Funktion auf das Fenster mit dem Namen "Titel" angewendet wird.

Wenn mehr als ein Argument benötigt wird und das erste ein Fenstertitel ist, so gibt ein Komma an, dass das aktive Fenster benützt wird. Wenn Sie die Funktion auf das oberste Fenster anwenden wollen, so müssen Sie es mit WIN\_ACTIVATE ohne Argumente aktivieren.

Funktion"Titel"	Das Fenster "Titel" ist betroffen
Funktion""	Das aktive Fenster ist betroffen
Funktion	Das oberste Fenster
Funktion"Titel,arg1,arg2"	Das Fenster "Titel" ist betroffen
Funktion",arg1,arg2"	Das aktive Fenster ist betroffen

Wenn Sie "Titel" benützen, so können Sie ein \$ voranstellen, um ein Fenster anzugeben, dass an einem Programm gehört. Beispiel: WIN\_ACTIVATE"\$Programm". Benützen Sie das Programm AllTitles oder AllTasks um den richtigen Namen herauszufinden. Alternativ können Sie auch das "Select Title"-Gadget wählen. Das vereinfacht die Wahl erheblich.

Wie schon bemerkt wurde, müssen Sie einen \ (Backslash) einem Backslash oder Anführungszeichen (") voranstellen wenn Sie diese Zeichen brauchen. In Argumenten sind Kommas Separatoren. Sie müssen also auch einem Komma einen Backslash voranstellen, wenn Sie sie nicht als Separatoren benützen wollen.

Dies wird am häufigsten in EXE\_CMD-Funktionen benötigt. Zum Beispiel sollten Sie benützen:

```
EXE_CMD"echo > speak: \"time for lunch\", now!\""
```

## 1.108 Mehrzweck-Makros

Mehrzweck-Makros

Es ist möglich, ein Makro in mehrere Teile aufzuteilen, und den ersten Teil beim ersten Mal und die zweite Teil bei der zweiten Betätigung des Hotkeys auszuführen. Das Makro wird durch einen senkrechten Strich "|" geteilt. Zum Beispiel brauchen Sie mit dieser Funktion nur einen Hotkey, um die zwischen den Mouse-Ports hin- und herzuschalten. Zum Beispiel:

```
SET_MOUSE_PORT"0" | SET_MOUSE_PORT"1"
```

Sie sind nicht auf eine Funktion pro Teil begrenzt. Sie könnten das tun:

```
SET_MOUSE_PORT"0" CLK_CUSTOM_MSG"Port 0" | SET_MOUSE_PORT"1"
CLK_CUSTOM_MSG"Port 1" | MOU_FREEZEVERT"Tog" MOU_FREEZEHORZ"Tog"
CLK_CUSTOM_MSG"Die Maus gefriert!!"
```

Mit einem Hotkey könnten Sie zwischen den Grössen eines Fensters hin- und herschalten. Das sähe etwa so aus:

```
WIN_SIZE_WINDOW"100,10" | WIN_SIZE_WINDOW"640,200"
```

## 1.109 Identifikation von Labels und Kommentaren

Identifikation von Labels und Kommentaren

Für die Übersichtlichkeit und Verständlichkeit können Sie fast überall Kommentare hineinschreiben. Benützen Sie keine "\_", "|" und Anführungszeichen. Z.B.:

```
MOU_XY"167,134" MOU_LBD MOU_LBU /* Mausklick auf das OPEN-Gadget */
```

Vergessen Sie nie, den Kommentar in /\* \*/ einzuschliessen (wie in ARexx und C).

## 1.110 Window-Funktionen - WIN\_

Window-Funktionen - WIN\_

Es gibt viele Funktionen, die häufig ein oder mehrere Argumente benötigen, mit denen Sie Fenster manipulieren können.

Aktivieren

Bewegen und Größe verändern

Organisation

Zoomen

Fenster 'killen'

IDCMP-Meldungen verschicken

Fensterwahl

String-Gadget aktivieren

Auf ein Fenster warten

Jetzt ist im "Mouse Features"-Fenster neben jeder Mausfunktion wie SunMouse etc. ein String-Gadget. Da können Sie wählen, welche Fenster die Mausfunktion bearbeiten darf und welche nicht. Nützlich ist es, wenn Sie die SunMouse auf '~(MachV#?)' stellen, damit sie nicht das MachV-Fenster aktiviert.

## 1.111 Auf ein Fenster warten

Auf ein Fenster warten

Ein Makro kann auf ein Fenster warten, dass aktiv wird, bevor das Makro weiterfährt. Das ist besser, als

PAU\_

-Funktionen zu benützen.

Die warten womöglich zu kurz oder zu lang. MachV funktioniert normal weiter während es wartet, Sie sollten aber nicht eine zweite Wartefunktion aufrufen. Der Titel kann übrigens auch

Wildcards

oder

Variablen

benutzen. Beispiel:

```
WIN_SEND_MENU"A,Quit" WAIT_WINDOW"Req#?" "O"
```

Das schick die Menüwahl "Quit" zum aktiven Fenster, wartet auf ein Fenster namens "Req.." , schickt den Buchstaben "O", um damit möglicherweise den Druck auf ein "Okay"-Gadget zu simulieren.

Wenn WIN\_WAIT\_WINDOW zurückkehrt, so kannes unter Umständen gefährlich sein, gleich noch ein WIN\_SEND\_MENU anzuhängen - die Menüs sind vielleicht noch nicht da. Eine Pause kann notwendig sein. Sie können ein Fenster ohne Titel durch zwei vertikale Striche || angeben können, also z.B. WIN\_WAIT\_WINDOW"||".

WIN\_WAIT\_WINDOW können Sie mit <ESC> abbrechen.

Beachten Sie, dass diese Funktion zurückkehrt, wenn das gewünschte Fenster aktiv wird und sofort, wenn es bereits aktiv ist.

## 1.112 String-Gadget aktivieren

String-Gadget aktivieren

Brian war frustriert, weil die "Workbench/Information..."-Funktion nie selbständig oder mit <Tab> das Stringgadget aktiviert hat. Dem hat er mit der Funktion

```
WIN_SELECT_GADGET
```

abgeholfen. Diese Funktion aktiviert das erste String-Gadget im aktiven Fenster. Wenn Sie <Return> drücken und die Funktion wieder ausführen, so wird das nächste Stringgadget aktiviert. Die Funktion aktiviert kein bereits aktives Stringgadget.

<Tab> aktiviert zwar ein String-Gadget in den Preference-Programmen, aber in vielen anderen Anwendungen passiert dies nicht. Um zu verhindern, dass Sie jedesmal <Return> drücken müssen, um das nächste Stringgadget zu aktivieren müssen, könne Sie folgendes Makro benutzen:

```
"\N" WIN_SELECT_GADGET
```

Das schickt ein <Return> und aktiviert dann das Gadget. Ein guter Hotkey wäre <Alt-Tab> oder <Linke-Amiga-Tab>.

## 1.113 Aktivieren

Aktivieren

```
WIN_ACTIVATE"Titel"   Aktiviere Fenster durch Titel
WIN_ACTIVATE"(M)"    Aktiviere Fenster, das unter der Maus ist
WIN_ACTIVATE"(T)"    Aktiviere das oberste Fenster
WIN_ACTIVATE_NEXT    Aktiviere das nächste Fenster
```

## 1.114 Bewegen und Grösse festsetzen

Bewegen und Grösse festsetzen

```
WIN_TO_FRONT"Titel"   Bewege das Fenster mit Titel nach vorne
WIN_TO_FRONT"(A)"    Bewege das aktive Fenster nach vorne
WIN_TO_FRONT          Bewege das hintere Fenster nach vorne

WIN_TO_BACK"title"   Bewege das Fenster mit Titel nach hinten
WIN_TO_BACK"(A)"     Bewege das aktive Fenster nach hinten
WIN_TO_BACK          Bewege das vordere Fenster nach hinten

WIN_BACK_TO_FRONT    Bewege das hintere Fenster nach vorne
WIN_FRONT_TO_BACK    Bewege das vordere Fenster nach hinten

WIN_MOVE_WINDOW"Titel,xxx,yyy"
                        Bewege das Fenster mit Titel zu xxx,yyy
                        Benütze +0, um ein Fenster an -x oder -y
```

zu lassen.

```

WIN_MOVE_WINDOW"Titel,+-xxx,+-yyy"  Bewege Fenster mit Titel um xxx oder yyy
WIN_MOVE_WINDOW" (A) ,xxx,yyy"      Bewege aktives Fenster zu xxx,yyy.
WIN_MOVE_WINDOW" (A) ,+-xxx,+-yyy"  Bewege aktives Fenster zu plus oder
                                      minus xxx,yyy.

WIN_SIZE_WINDOW"title,xxx,yyy"      Vergrössere Fenster zu mit Titel xxx,yyy
WIN_SIZE_WINDOW"title,+-xxx,+-yyy"  Vergrössere (od.verkleinere) Fenster mit
                                      Titel plus oder minus xxx,yyy
WIN_SIZE_WINDOW" (A) ,xxx,yyy"      Vergrössere aktives Fenster zu xxx,yyy.
WIN_SIZE_WINDOW" (A) ,+-xxx,+-yyy"  Vergrößere (od.verkleinere) aktives Fen-
                                      ster zu xxx,yyy

```

Wenn Sie Fenster vergrössern oder verkleinern, wird angenommen, dass ein weggelassener Wert 0 beträgt. Wenn die 0 aber geschrieben wird, so bewegt sich das Fenster zur Koordinate 0. Wenn sie weggelassen wird, so bewegt sich das Fenster überhaupt nicht in dieser Richtung.  
Z.B.:

```

WIN_MOVE_WINDOW" (A) ,,200"
                                      Das bewegt das aktive Fenster nicht in
                                      X-Richtung, aber zu 200. Pixel in Y-Richtung

WIN_MOVE_WINDOW" (A) ,0,100" Das bewegt das aktive Fenster zur Koordinate
                                      0,100

```

Wenn die verlangte Grösse zu gross für die Position des Fensters ist, so wird das Fenster bewegt. Wenn es zu gross für den Screen ist, wird die Screengrösse benutzt. Wenn es zu klein ist, wird es ignoriert.

Wenn Sie ein screengrosses Fenster machen wollen, ist es sicher,

```

WIN_SIZE_WINDOW",1500,1500"

```

zu benützen.

Aktive Fenster müssen jetzt mit WIN-Funktion"(A)", solche unter der Maus mit WIN-Funktion"(M)" und das oberste Fenster mit WIN-Funktion"(T)" bezeichnen. Die Klammern können zwar weggelassen werden, haben aber den Vorteil, dass dann ein Verzeichnis namens "A" nicht gleich von MachV als Ziel aufgefasst werden.

## 1.115 Windows organisieren

Windows organisieren

```

WIN_LAYER_WINDOWS

```

- Arrangiere alle Fenster auf einem Screen in Schichten. Sie werden ausprobieren müssen, wie das tatsächlich aussieht. Siehe dazu die Funktion  
SET\_NO\_LAYER
- .

Im Endeffekt dürfte das etwas so aussehen:

```

|*| Utilities_____@|@|
|_____||
|*| System_____@|@|
|_____||
|*| Tools_____@|@|
|_____||
|_____||
|_____||
|_____||
|_____||
|_____||
|_____||

```

Am besten legen Sie WIN\_LAYER\_WINDOWS auf einen Hotkey wie <Rechte-Amiga-Shift-\_->.

## 1.116 Fenster Zoomen

Fenster Zoomen

Sie können einen Klick auf das Zoom-Gadget mit WIN\_ZOOM simulieren. Das betroffene Fenster muss ein Zoom-Gadget haben oder das Makro wird ignoriert.

```

WIN_ZOOM""                 Das aktive Fenster zoomen
WIN_ZOOM"MachV"           Das Fenster von MachV zoomen

```

## 1.117 Windows 'killen'

Windows 'killen'

WIN\_KILL\_WINDOW

- Schliesse aktives Fenster. Das ist NICHT dasselbe wie ein Klick auf das Close-Gadget. Es schliesst ein Fenster welches einem anderen Programm gehören könnte. Diese Funktion ist ins Programm eingebaut worden, um verirrte oder die vom Programm 'vergessenen' Fenster zu schliessen. DAS KANN EINEN KOMPLETTABSTURZ VERURSACHEN !!! MIT VORSICHT BENUTZEN !
- Ein nützliches Makro, um diese Funktion zu benutzen:

```
WIN_SELECT_WINDOW"Window To Kill?" WIN_KILL_WINDOW
```

Siehe "

WIN\_SEND\_CLOSE

" zum schicken einer Close-Meldung.

## 1.118 IDCMP-Meldungen verschicken



IDCMP-Meldungen verschicken

IDCMP-Meldungen (Intuition Direct Communication Message Ports) ist die Methode des Betriebssystems, ein Programm zu benachrichtigen, dass sich etwas ereignet hat. Dieses Ereignis könnte etwa eine Menü-Selektion oder eine Gadget-Betätigung sowie Tastatureingaben sein. Die Intuition verschickt dann eine Meldung, an das Programm, welchem das Fenster gehört, dass soeben dies oder das passiert ist.

Viele Programme bieten nicht die Tastatur-Äquivalente für Menü-Selektionen. Mit

```
WIN_SEND_MENU"Title,Text"
```

oder

```
WIN_SEND_MENU"Title,m,i,s"
```

können Sie welche erschaffen.

Sie können jede IDCMP-Meldung zu jedem Fenster, das fähig ist, sie zu empfangen, schicken. Wenn der Benutzer ein Close-Gadget anklickt, so schickt die Intuition (ein Teil des Betriebssystems) eine spezielle Meldung an das Programm, dem das Fenster gehört. Das Programm schliesst dann das Fenster. MachV kann diese Meldungen auch von Makros schicken. Sie könnten es praktisch finden, ein Makro an Ctrl-Amiga-C oder Ctrl-Amiga-Q zu hängen. Wenn Sie diesen Hotkey betätigen, so wird das Fenster geschlossen.

Um Gadget-Meldungen abzuschicken, müssen Sie die gewünschte Gadget-Nummer herausfinden. Ein Programm namens AllGadgets kann benutzt werden, um das zu bewerkstelligen. Es muss von der Shell aus gestartet werden während das Fenster mit dem Gadget offen ist.

Einige Programme brauchen nur die Meldung, dass das Gadget losgelassen wurde während andere auch die Meldung, dass das Gadget gedrückt worden ist, brauchen. Einige brauchen sogar eine Pause zwischen den Meldungen.

Menü-Selektionen können entweder mit dem Menügegenstandstext oder seiner Menü-, Menügegenstands- und seiner Untermenünummer gesendet werden.

```
WIN_SEND_MENU"Workbench,All Files"
```

simuliert eine "Window..." "Show..." "All Files"-Menüselektion.

```
WIN_SEND_MENU"Workbench,1,7,1" tut das Gleiche.
```

Menü, Menügegenstand und Untermenünummer beginnen bei 0. Wenn Sie also eine Menüselektion zum zweiten Gegenstand im ersten Menü schicken wollen, würden Sie die Zahlen 0,1 benutzen.

In seltenen Fällen antwortet das Programm nicht und lässt MachV für immer warten. Drücken Sie in diesem Fall ESC.

Beispiele für Fenstermeldungen

```
WIN_SEND_CLOSE      -Schickt eine Close-Gadget Meldung zum vordersten
                    Fenster.
WIN_SEND_CLOSE""    -Schickt eine Close-Gadget Meldung zum aktiven
                    Fenster.
WIN_SEND_CLOSE"Titel"
                    -Schickt eine Close-Gadget zum Fenster mit dem
                    entsprechenden Titel
WIN_SEND_MENU"Titel,0,2,1"
                    -Schickt eine Menüselektion an das Fenster mit
                    Titel, und zwar Menü 0, Gegenstand 2 und Subitem 1
```

Bemerkung: Konsolen-Fenster, die ein Close-Gadget haben, erwarten nicht eine normale Intuition-Meldung und können deshalb nicht mit WIN\_SEND\_CLOSE geschlossen werden. \*\*\* GMC: Fenster sind nicht an diese Begrenzung gebunden (GMC finden Sie auf der Fish-Disk 683). \*\*\*

## 1.119 Fensterwahl

Fensterwahl

```
WIN_SELECT_WINDOW
                    Wählt ein Window von einer Liste und aktiviert es.
                    Benützt den Default-Titel der Listbox "Select A Window"
WIN_SELECT_WINDOW"List Box Title"
                    Wählt ein Fenster von der Listbox und aktiviert es.
                    Schreiben Sie den gewünschten Titel in
                    Anführungszeichen.
```

Wenn ein Fenster keinen Titel hat, wird ein Zeiger zu diesem Fenster in hexadezimaler Form ausgegeben, z.B. 0x7c5e3d0. Wenn nur ein namenloses Fenster vorhanden ist, dann ist es häufig einfach herauszufinden, welches. Wenn Sie keinen Titel oder Zeiger sehen, so klicken Sie dorthin wo einer in der Liste sein könnte.

## 1.120 Screen-Funktionen - SCR\_

Screen-Funktionen - SCR\_

Die Screenfunktionen arbeiten in der gleichen Weise wie die Window-Funktionen. Sie Screen zur Front befördern oder nach hinten schicken, einen Screen von einer Liste wählen, der dann nach vorne kommt und Sie können auch 'verirrte' Screens (Vooorsichtig!) schliessen.

```
SCR_BACK_TO_FRONT  - Hinteren Screen nach vorne holen
SCR_TO_FRONT"Titel" - Screen mit Titel nach vorne holen
```

```
SCR_FRONT_TO_BACK  - Vordersten Bildschirm nach hinten schicken
SCR_TO_BACK"Titel" - Screen mit Titel nach hinten schicken
```

```
SCR_WB_TO_FRONT    - Workbenchsreen nach vorne holen
SCR_WB_TO_BACK     - Workbenchsreen nach hinten schicken
```

- SCR\_SELECT\_SCREEN - Wähle einen Screen in einer Listbox unter Benutzung des Default-Listboxtitel "Select A Screen"; Hole diesen Screen nach vorne
- SCR\_SELECT\_SCREEN>Listboxtitel"  
- Wähle einen Screentitel unter Benutzung des in Anführungszeichen eingeschlossen Listboxtitels; Bringe diesen Screen nach vorne; Wenn kein Screentitel vorhanden ist, so wird ein Zeiger zu diesem Screen ausgegeben.
- SCR\_KILL\_SCREEN - Verlangt eine Bestätigung und schliesst dann den Screen. 8-TUNG ! Einige Programme schliessen ihren Screen nicht Ordnungsgemäss wenn sie beendet werden. Das passiert häufig, wenn die Uhr auf dem Screen ist. Mit dieser Funktion können Sie den Screen schliessen, aber auch einen Crash verursachen !

Sie können die WB-Standardkombination <Links-Amiga-N> durch das Makro SCR\_FRONT\_TO\_BACK ersetzen. Sie können WIN\_ACTIVATE"(M)" hinzufügen, was das Fenster unter der Maus aktiviert, nachdem der Screen gewechselt worden ist. Oder benutzen Sie WIN\_ACTIVATE"(T)" um das vorderste Fenster zu aktivieren.

Das Makro könnte etwa so aussehen:

```
SCR_BACK_TO_FRONT WIN_ACTIVATE"(M)"
```

## 1.121 Pausen innerhalb eines Makros - PAU\_

### Pausen innerhalb eines Makros - PAU\_

Manchmal ist es nötig, dass während der Ausführung des Makros eine Pause einzulegen. Es gibt drei Typen von Pausen: Pausen von 0.1-99 Sekunden, Pause für eine fixierte Anzahl von Tastendrücken und Pausen bis zu einer bestimmten Eingabe. Beispiele:

- PAU\_SECONDS"1" Pause von einer Sekunde
- PAU\_SECONDS".3" Pause von 3 10telsssekunden
- PAU\_SECONDS"2.5" Pause von 2.5 Sekunden
- PAU\_FIX\_INPUT"5" Pause für fünf Tastatureingaben
- PAU\_VAR\_INPUT Pause für eine variable Anzahl von Tastatureingaben. Beenden Sie die Eingabe mit <ESC>. Um das Makro während der Eingabe abubrechen, drücken Sie <Ctrl-ESC.>
- PAU\_VAR\_INPUT"44" Pause für eine variable Anzahl von Tastatureingaben. Der Tastaturhexcode ist optional. Wenn er angegeben wird, ist es der Keycode zum beenden der Eingabe. In diesem Fall ist es die Return-Taste. Die Defaulttaste ist ESC. Um das Makro während der Eingabe abubrechen, drücken Sie <Ctrl-ESC>.

```
PAU_VAR_INPUT"44,gumbo"
```

Wie oben, jedoch wird die Eingabe der Variablen

"gumbo" übergeben.

```
PAU_VAR_INPUT"44,${gumbo}"
```

Wie oben, jedoch wird die Eingabe der Variablen

mit dem Namen, der in der Variablen "gumbo" gespeichert ist, übergeben.

Die Eingabe-Pausierfunktion kann in Dateneingaben-Makros sehr nützlich sein, wenn der User etwas eingeben muss und das Makro dann mit weiteren Funktionen weiterfährt. Das Makro kann sich sogar in einer Endlosschleife immer wieder selbst aufrufen.

Ein einfacher Weg, um ein solches Makro aufzubauen, wäre eine komplette Dateneingabeschleife aufzunehmen und dann mit der Benützung von SetMachV die Pausen am richtigen Platz einzugeben.

Ein solches Makro könnte etwa so aussehen:

```
MOU_XY"150,40" MOU_LBD MOU_LBU PAU_VAR_INPUT MOU_XY"460,23" MOU_LBD
MOU_LBU "\F1"
```

Mit diesem Makro auf der F1-Taste (z.B.), würde MachV die Maus auf 150,40 bewegen einen Klick auslösen (da wäre ein String-Gadget), auf eine Eingabe warten, welche von ESC gefolgt wird und dann auf 460,23 klicken (da ist vielleicht ein "Next"-Gadget) und dann F1 drücken, was das Makro wiederholen würde.

## 1.122 Execute-Funktionen - EXE\_

Execute-Funktionen - EXE\_

Makros können auf vielfältige Weise selbststartend sein. Einige benutzen die EXE\_AUTO"-Funktion und andere starten sich mit durch Makronamen. Ab MachV können Sie EXE\_AUTO mit ruhigem Gewissen weglassen, siehe unten.

Die generelle Form ist:

```
EXE_AUTO"hh:mm,TT-MM-JJ" oder EXE_AUTO"hh:mm,Tag,Tag,..."
```

Die Argumente dieser Makros sind optional. Wenn Sie aber angehängt werden, zeigen sie die Zeit oder möglicherweise sogar das Datum oder den Wochentag an, an dem das Makro ausgeführt wird. Normale AmigaDos-Wildcards sind erlaubt.

Beispiele:

-----

```
EXE_AUTO"09:30"           Makro um 9:30 ausführen
EXE_AUTO"14:45"           "      " 14:45      "
```

```

EXE_AUTO"?:15"           Makro jede Viertelstunde ausgeführt
EXE_AUTO"08:45,01-22-92" Makro am 22.1.92 um 8:45 ausführen
EXE_AUTO"19:00,?-10-?"  Makro jeden 10. des Monats un 19:00 ausführen
EXE_AUTO"11:00,Mon,Sat" Makro jeden Montag und Samstag um 11:00
                        ausführen.
EXE_AUTO"12:00,Mon"    Makro jeden Montag Mittag ausführen
EXE_AUTO""             Makro jedesmal beim Start von MachV ausführen
EXE_AUTO"19:00,04-1(1|2|3)-92"
                        Makro um 7:00 am 11.4.92, am 12.4.92 und am
                        13.4.92 ausführen.

```

Diese Funktion kann in Verbindung mit anderen Funktionen eingesetzt werden. Zum Beispiel:

```
EXE_AUTO"?:15" MSC_BEEP Piepst jede Viertelstunde
```

```
EXE_AUTO"" SET_SETMachV"custom,lace,scroll"
```

Diese Zeile setzt die SetMachV-Screenoptionen bei Programmstart.

```
EXE_AUTO"09:30,02-15-92" EXE_CMD"NewShell CON:220/50/200/50/Alarm"
"Ruf Joe an" MSC_BEEP PAU_SECONDS"3" "\CxEndShell >nil:\N"
```

Am 15.2.92 um 9:30 Uhr öffnet dieses Makro ein Cli-Fenster, schiebt den Text "Ruf Joe an",piepst, macht 3 Sek. Pause, löscht den Text (Ctrl-x) und schliesst das Cli-Fenster. Beachten Sie, dass der Text zwischen Anführungszeichen steht.

```
EXE_AUTO"12:00" EXE_CMD"echo >speak: \"Mittagessen. Weshalb nicht
zwei Stunden freinehmen?\""
```

Angenommen, dass Sie die Speak: gemounted haben, wird um 12:00 Uhr der zwischen den Anführungszeichen stehende Satz englisch ausgesprochen. Beachten Sie dass Anführungszeichen innerhalb von Anführungszeichen ein Backslash vorangestellt werden muss.

Eine populäre Verbindung von Makros ist:

```
EXE_AUTO"?:15" MSC_BEEP
```

```
EXE_AUTO"?:30" MSC_BEEP PAU_SECONDS".5" MSC_BEEP
```

```
EXE_AUTO"?:45" MSC_BEEP PAU_SECONDS".5" MSC_BEEP PAU_SECONDS".5"
MSC_BEEP
```

```
EXE_AUTO"?:60" MSC_BEEP PAU_SECONDS".5" MSC_BEEP PAU_SECONDS"1"
MSC_BEEP PAU_SECONDS".5" MSC_BEEP
```

Diese Makros piepen einmal jede Viertelstunde, 2 mal jede halbe Stunde, 3 mal alle 45 Min. und vier mal jede Stunde. Das sind 4 separate Makros und können natürlich von den Hotkeys gelöst werden.

Wenn die Tage angegeben werden, so muss das Kürzel genügend lang sein, damit es vom Programm erkannt wird d.h. Tuesday, Tues oder sogar Tu werden Tuesday. Man muss jeden Tag einzeln angeben.

```
EXE_AUTO"11:30,Mon,Tue,Wed,Thu,Fri"
```

Um diese Makros nicht an einen Hotkey zu hängen, klicken Sie "Select Hotkey" an und drücken bei der Eingabeaufforderung Caps Lock. Das Hotkey-Gadget sollte jetzt "NO KEY" zeigen und alle Qualifier-Gadgets inaktiviert sein.

Jetzt klicken Sie auf "Add Macro". Das String-Gadget unter der "Macros"-Listbox sollte jetzt aktiv sein. Jetzt geben Sie das erste Makro ein. Das Makro sollte jetzt im String-Gadget und in der Listbox angezeigt werden.

Klicken Sie auf "Add Macro" und wiederholen Sie diese Schritte für die anderen drei Makros.

Beachten Sie dass alle Makros, die beim Start von MachV ausgeführt werden, in der ersten Konfiguration stehen müssen.

In MachV müssen Sie jetzt für selbstausführende Makros die "Auto Execute"-Flag setzen, weil es sonst nicht ausgeführt wird. Der Vorteil dieser Methode ist allerdings unbestritten. Früher mussten Sie nämlich

```
EXE_AUTO"11:30,Mon,Tue,Wed,Thu,Fri" MSC_BEEP"2"
```

schreiben und jetzt können Sie

```
"11:30,Mon,Tue,Wed,Thu,Fri" MSC_BEEP"2"
```

schreiben. Es lebe die Faulheit (Vergessen Sie aber nicht, die "Auto Execute"-Flag zu setzen.)!

## 1.123 Programme ausführen

### Programme ausführen

Viele Programme können einach mit der Funktion

```
EXE_CMD"Programmname"
```

von einem Hotkey aus aufgerufen werden.\*\*\*Vergessen Sie nicht, den Pfad anzugeben.\*\*\* Z.B. würde EXE\_CMD"run MeinProgi" die Anwendung MeinProgi aufrufen. Normalerweise wollen Sie mit Run verhindern, dass MachV während der Benützung des Programms nicht unterbrochen wird.

Das Makro, dass mit <Links-Amiga-ESC> aufgerufen wird, ist ein Musterbeispiel dieser Funktion.

```
SCR_WB_TO_FRONT EXE_CMD"NewShell \"con:0/0/640/100/NewShell\""
```

Dieses Makro holt zuerst den WB-Screen nach vorne und führt dann das Newshell-Programm aus. Beachten Sie dass Anführungszeichen innerhalb von Anführungszeichen ein Backslash vorangestellt werden muss.

Sie können dem Befehl auch den Fenster- oder Screentitel folgen lassen. Wird beim Makroaufruf der Screen (oder Fenster) von MachV nicht gefunden, so wird das Programm geladen. Wird der Screen gefunden, so holt MachV den nach vorne.

```
EXE_CMD"Run >nil:Final Copy,Final Copy"
```

Wenn der Screen gefunden wird, so holt MachV ihn nach vorne. Andernfalls wird das Programm gestartet.

Verhinderung eines doppelten Programmstartes

Der Screentitel ist optional und kann weggelassen werden. Wenn er angegeben wird, so sucht MachV zuerst nach einem passenden Fenster- oder Screentitel. Die Angabe muss nur lange genug sein, um eindeutig zu sein. Gross- oder Kleinschreibung ist egal. "Final c" wird zu "Final Copy". So wird verhindert, dass ein Programm zwei mal gestartet wird.

Stackgrösse

Programme, die auf diese Weise gestartet werden, haben die gleiche Stack-Grösse wie MachV (=d.h. 4000\*\*\*Beim Start durch das Icon ist der Stack 10000\*\*\*). Sie sollten den Stack in der Startup-Sequenz auf mindestens 10000 stellen. Sie können am Icon des Programmes die erforderliche Stackgrösse feststellen.

Wenn ein Programm einen Errorcode zurückgibt, so wird er in der Uhr ausgegeben. Wenn der

Debug

-Modus angeschaltet ist, so

wird SetMachV gestartet.

## 1.124 Kürzel benützen - MAC\_FINISH

Kürzel benützen - MAC\_FINISH

Häufig benutzte Wörter und Sätze können von MachV mit der MAC\_FINISH-Funktion. Wenn Sie z.B. häufig "Startup-Sequence" (ohne Anführungszeichen) eingeben müssen, können Sie ein Makro erschaffen, welches Ihnen erlaubt, z.B. sta ins Cli einzutippen und dann <linke-Amiga-y> zu drücken. Der Rest wird vom Programm erledigt.

MachV merkt sich bis zu 12 Zeichen und stellt seine Zähler zurück, sobald Sie ein Escape-Steuerzeichen oder einen nicht darstellbares Zeichen oder eingeben oder die Leertaste drücken.

## 1.125 Verschiedene Funktionen - MSC\_

Verschiedene Funktionen - MSC\_

Piepsen

Bildschirmschonung

Verzeichniswechsel  
Prioritäten wechseln  
Debugging-Funktion  
Hold Qualifiers  
MachV beenden  
Meldungen versenden  
Flags setzen  
Sprechfunktion  
MachV suspendieren  
Keys On/Off

## 1.126 Keys An/Aus

Keys An/Aus

Sie können die Tastatur (ausser den Hotkeys) sperren, wenn Sie ein

```
MSC_KEYS"Tog/On/Off"
```

-Makro ausführen. Diese Funktionen nimmt folgende Argumente an:

MSC_KEYS"Tog"	Schaltet Tastatur an und ab
MSC_KEYS"off"	Schaltet Tastatur aus
MSC_KEYS"on"	Schaltet Tastatur an

Siehe

Maus einfrieren  
, um die Maus zu sperren.

## 1.127 Verzeichnis wechseln

Verzeichnis wechseln

Einige Programme verlangen einen bestimmten Pfad, wenn Sie ausgeführt werden. In diesem Fall können Sie das Verzeichnis zeitweise mit der MSC\_CHG\_DIR"Pfad"-Funktion wechseln. Zum Beispiel:

```
MSC_CHG_DIR"dh0:games/arcade" EXE_CMD"Run SuperActionGame"
```



## 1.128 Priorität innerhalb eines Makros wechseln

Priorität innerhalb eines Makros wechseln

Programme können mit verschiedenen Prioritäten gestartet werden, indem Sie temporär die Priorität von MachV mit

```
MSC_PRORITY"nn"
```

wechseln. Programme, die im selben Makro ausgeführt werden, haben die neue Priorität. Nach der Vollendung des Makros wird die Originalpriorität wieder eingestellt. Ein Beispiel:

```
MSC_PRORITY"4" EXE_CMD"run MeinProgi"
```

Die Priorität von MeinProgi wird 4 sein.

## 1.129 Piepsen

Piepsen

Produzieren Sie hörbare

Piepstöne

mit `MSC_BEEP"nn,vol"`, wobei `nn` die optionale Mengenangabe ist und `vol` die ebenfalls optionale Angabe der Lautstärke. Beispiele:

<code>MSC_BEEP"1,64"</code>	ein Piepston, volle Lautstärke.
<code>MSC_BEEP"2,32"</code>	zwei Piepstöne, halbe Lautstärke.
<code>MSC_BEEP",64"</code>	ein Piepston, volle Lautstärke.

Mit `MSC_LOAD_BEEP"pfad/Datei"` können Sie einen neuen Piepston laden.

## 1.130 Bildschirmschonung

Bildschirmschonung

Blanken

Sie den Screen von der Tastatur aus mit folgender Funktion:

```
MSC_BLANK_SCREEN
```

## 1.131 Debugging-Funktionen

Debugging-Funktionen

```
MSC_DEBUG"Tog"           Debugging an or aus.  
MSC_DEBUG"on"           Debugging aus.  
MSC_DEBUG"off"          Debugging an.
```

## 1.132 Hold Qualifiers-Funktion

Hold Qualifiers-Funktion

Das

```
Hold Qualifiers  
-Feature kann mit dieser Funktion
```

kontrolliert werden.

```
MSC_HOLD_QUALS"Tog"      Schalte "Hold Qualifiers" an oder ab.  
MSC_HOLD_QUALS"Off"     Schalte "Hold Qualifiers" ab.  
MSC_HOLD_QUALS"On"      Schalte "Hold Qualifiers" an.
```

## 1.133 Put Message-Funktion

Put Message-Funktion

Schickt eine Meldung an einen Messageport. Die Werte sind in hexadezimaler Notation. Diese Funktion verschickt eine IntuiMessage mit Klasse, Code und Qualifier.

```
MSC_PUTMSG"port,xx,xx,xx"
```

Dafür sollten Sie schon etwas wissen - immerhin können Sie mit diesem Makro einen wundervollen Absturz provozieren. Den Portnamen müssen Sie auch kennen (:-).

## 1.134 Quit-Funktion

Quit-Funktion

MachV kann mit dieser Funktion entfernt werden.

```
MSC_QUIT
```

## 1.135 Set Flags-Funktion

---

Set Flags-Funktion

Makro

Flags  
können mit dieser Funktio gesetzt werden.

MSC\_SET\_FLAGS"xx, name"

Setzt die Flags für das Makro "name".

80 = Write Protect  
40 = Disable  
20 = Temporary  
10 = Relative  
08 = Gadget  
04 = Non recursive  
02 = Global

## 1.136 Sprechfunktion

Sprechfunktion

MSC\_SPEAK"Tog" Schaltet die Aussprache der Meldungen an und ab.

MSC\_SPEAK"Off" Schaltet die Aussprache der Meldungen ab.

MSC\_SPEAK"On" Schaltet die Aussprache der Meldungen an.

## 1.137 Suspendierfunktion

Suspendierfunktion

MachV kann mit dieser Funktion  
suspendiert  
werden:

MSC\_SUSPEND

## 1.138 Textfunktionen - TXT\_

Textfunktionen - TXT\_

Es gibt nur zwei Textfunktionen -  
Datum and Zeit 'verschicken'

---

## 1.139 Zeit und Datum 'verschicken'

Das aktuelle Datum oder die Zeit können als Tastatureingabe zu einer Anwendung oder zum Drucker mit einer `_PASTE` oder `_PRINT`-Funktion geschickt werden.

Formate:

```
TXT_TIME_PASTE oder TXT_TIME_PASTE"am,pm"
TXT_TIME_PRINT oder TXT_TIME_PRINT"am,pm"
TXT_DATE_PASTE oder TXT_DATE_PASTE"long"
TXT_DATE_PRINT oder TXT_DATE_PRINT"long"
```

Die optionalen Argumente bei der Zeitfunktion "am,pm" machen, das der Text der Zeitausgabe folgt. Wenn es vor Mittag ist, so wird das erste Argument gesendet, ansonsten das Zweite. Dieser Text kann bis zu 80 Zeichen lang sein. Das optionale Argument "long" beim Datum verursacht, dass die lange Form vom Datum gesendet wird wie 17. Juli 1992. Ein Beispiel zu den Zeitargumenten:

```
TXT_TIME_PASTE" ante meridiem, post meridiem"
```

## 1.140 Die Set-Funktionen - SET\_

Die Set-Funktionen - SET\_

Einige der Optionen von MachV können mit der SET\_-Funktion eingestellt werden. Diese werden normalerweise mit der EXE\_AUTO-Funktion zusammen gebraucht.

```
SET_DATE_FORMAT"Format"      - Setzt das Datumformat.Default ist USA
                               INT International 92-02-18
                               USA USA 02-18-92
                               CDN Kanada 18-02-92
                               DOS Format des Filesystems 18-Feb-92

SET_DATE_SEPARATOR"/"        - Setzt das gewünschte Trennzeichen für
                               das Datum ein. Default ist "-".
                               Beispiel: 01-01-92

SET_NO_LAYER"Titel1,Titel2"  - Setzt die Titel, welche mit der
                               WIN_LAYER_WINDOWS-Funktion nicht behandelt
                               werden. Es können maximal 10 Fenster
                               mit 10 Zeichen je erwähnt werden.

SET_MOUSE_PORT"1"            Mausport ist Port 1.
SET_MOUSE_PORT"0"            Mausport ist Port 0.
SET_MOUSE_PORT                Wechselt den Mausport.
SET_TASK_PRIORITY"Name,Priorität" Setzt die Priorität einer Task. Die
                               Namen können mit dem Programm
                               AllTasks gefunden werden

SET_VARIABLE"Name,Wert,Flags" Setzt eine
                               Variable
```

- . Die Flags können weggelassen werden.

## 1.141 Clipboard-Funktionen

### Clipboard-Funktionen

Das Clipboard ist ein spezielles softwaremässiges Gerät, das von vielen Anwendungen benutzt wird. Wenn Sie irgendwas kopieren oder einfügen, dann kopiert es den Text ins Clipboard. Der Text ist dann für diese und andere das Clipboard benutzende Anwendungen verfügbar.

MachV hat viele Funktionen, welche das verbessern. Sie können sich den Inhalt ansehen, ihn ausdrucken oder in ein Fenster einfügen welches das Clipboard nicht unterstützt.

Das Clipboard unterstützt mehrfache Puffer oder "Units", von 0-255. Alle Funktionen haben ein optionales Argument, welches die zu benutzende Clipboard-Einheit angibt. Wenn Sie kein Argument angeben, so wird entweder Unit 0 oder die zuletzt benutzte benutzt.

Clipboard ansehen

Vom Clipboard einfügen

Clipboard-Inhalt ausdrucken

Clipboardinhalt kopieren

## 1.142 Clipboard ansehen

Clipboard ansehen - CLP\_VIEW

Das öffnet ein Fenster und zeigt den Inhalt des Clipboards an. Von diesem Viewer-Fenster können Sie die Unit-Number wechseln indem Sie eine Nummer im Stringgadget eingeben. Sie können mit <F1>-<F10> die Units 0-9 anzeigen oder Sie drücken <Shift-Hinauf> oder <Shift-Runter>. Das Fenster schliessen Sie mit dem Closegadget oder <ESC>. Um die Ausgabe zu pausieren, drücken Sie irgendeine Taste. Das Fenster aktualisiert sich von selbst, wenn der Inhalt verändert wird.

Sie können eine Clipboard-Unit im "Copy To ->#" -Gadget eingeben, um die laufende Clipboard-Unit in eine andere zu kopieren. Drücken Sie <TAB>, um das Stringgadget zu aktivieren.

Das "Load"-Gadget ladet ein Textfile in die aktive Clipboard-Unit.

Das "Save"-Gadget speichert den Inhalt der aktiven Clipboard-Unit in einer

Datei.

In beiden Fällen kann man dem Filenamen ein \$ voranstellen und der Inhalt wird von einer Umgebungsvariable geladen beziehungsweise gespeichert.

Weil der Clipboard-Viewer ein Console-Fenster ist, können Sie mit der Maus Text hervorheben, <Rechte-Amiga-C> drücken und der Text wird in das Clipboard kopiert. Sie können den Text editieren, hervorheben und zum Clipboard zurückkopieren. Die Editierfunktionen sind leider extrem beschränkt.

Drücken Sie Help, um die Tastaturbelegung anzuzeigen.

Das View-Fenster kann offengehalten werden und vergrößert werden. MachV funktioniert währenddessen normal weiter.

Sie könnten sich den Inhalt des Clipboardfensters schnell mit folgendem Makro ansehen:

```
CLP_VIEW PAU_SECONDS"1" WIN_SEND_CLOSE""
```

Da der Clipboard-Viewer ein System-Programm namens "ConClip" ausführt, wenn die Unit gewechselt wird, empfiehlt es sich, diese Programm vor der Zeile mit "c:ConClip" mit

```
Resident >nil: c:ConClip pure add
```

resident zu machen. Das reduziert die Diskettenaktivität ganz erheblich.

## 1.143 Vom Clipboard einfügen

Vom Clipboard einfügen

Diese Funktion fügt den Inhalt des Clipboards in das laufende Fenster. Sie benützen das normalerweise, um in ein Fenster einzufügen, das das Clipboard nicht oder nur mit Unit #0 unterstützt, wenn Sie aus einer anderen Unit einfügen wollen. Sie können sogar in ein String-Gadget einfügen !

Das kann im CygnusEd extrem nützlich sein, sofern auf Ihrem Computer PowerSnap 2.1 läuft. Sie können mit PowerSnap ein Stück Text snappen und dann mit CLP\_PASTE zum Beispiel in das String-Gadget der Search-Funktion einfügen. Faulheit auf produktive Art...

Diese Funktion sendet den Text als Tastaureingabe und kann möglicherweise nicht sehr schnell sein. Sollen nur gedrückte Tasten gesendet werden, so müssen Sie "Prepend Chars", "Append Chars" und "Char Delay" auf 0 setzen und "Send Up Keys" nicht abhaken.

Wenn Ihre Anwendung auch die Meldung benötigt, dass eine Taste losgelassen wurde, so haken Sie "Send Up Keys" ab.

Mit MSC\_SEND\_UP\_KEYS können Sie das auch bewerkstelligen. Als Parameter gib es "On", "Off" und "Tog".

Die zwei Strings in den Gadgets "Prepend" und "Append" werden vor und nach jeder Zeile geschickt. Die Verzögerung zwischen den gesendeten Zeichen und Zeilen ist vor allem für Modembesitzer von Interesse. Sie beträgt eine 50tel einer Sekunde.

Sie können die Linefeeds entfernen, wenn Sie "Remove Line Feeds" in SetMachV abhaken und wenn Sie ein Return und ein Linefeed senden wollen, haken Sie "Line Feeds zu CRLF" ab.

## 1.144 Clipboardinhalt ausdrucken

Clipboardinhalt ausdrucken

Diese Funktion druckt den Inhalt des Clipboards aus. Die meisten Textverarbeitungen verfügen über diese Fähigkeit. Jetzt können Sie das von der Shell aus tun. In einer Shell können Sie den Text mit der Maus markieren, Rechts-Amiga-C drücken und er wird in das Clipboard kopiert. CLP\_PRINT könnte dann zum Ausdrucken benutzt werden oder CLP\_PASTE zum Einfügen.

## 1.145 Das Clipboard-Features-Fenster in SetMachV

Das Clipboard-Features-Fenster in SetMachV

Dieses Fenster enthält einige Optionen, die das Einfügen von Text mit

CLP\_PASTE  
betreffen.

"Append Chars" und "Prepend Chars" sind zwei String-Gadgets, die Zeichen enthatelten, die vor resp. nach der Einfügung ausgegeben werden.

"Line Feeds To CRLF" sendet ein Carriage Return vor jedem Zeilenvorschub.

## 1.146 Inhalt einer Unit in eine andere kopieren

Inhalt einer Unit in eine andere kopieren

Diese Funktion transferiert den Inhalt des Clipboards von einer Unit zu einer Anderen. Alternativ kann man auch eine Unit in eine Datei oder eine Variable kopieren oder daraus in eine Unit kopieren. Das kann sehr nützlich sein, wenn Ihre Anwendung nur Unit 0 unterstützt. Sie können dann eines oder mehrere Makros machen, welche von der Unit 0 kopieren und dann zurückkopieren. Das erlaubt Ihnen, in multiple Puffer zu kopieren und aus denen einzufügen.

Z.B:

```

CLP_TRANSFER"0,1"           Transfer zu Unit 1.
CLP_TRANSFER"1,0"           Transfer zurück zu Unit 0.
CLP_TRANSFER"0,2"           Transfer zu Unit 2.
CLP_TRANSFER"2,0"           Transfer zurück zu Unit 0.
CLP_TRANSFER"ram:temp,0"     Lade File ram:temp nach Clipboard-Unit 0.
CLP_TRANSFER"0,$capture"     Transfer Unit 0 in Variable "capture".
CLP_TRANSFER"0,>>ram:capture" Transfer Unit 0 in File "ram:capture"

```

Sie können CLP\_VIEW anhängen, um den Transfer zu überprüfen:

```
CLP_TRANSFER"0,1" CLP_VIEW
```

Oder Sie könnten das Fenster mit einem Druck auf eine Taste schliessen:

```
CLP_TRANSFER"0,1" CLP_VIEW PAU_FIX_INPUT"1" WIN_SEND_CLOSE""
```

Bemerkungen:

-----

Um den Druck abubrechen, drücken Sie ESC.

Jetzt können nur IFF-Text oder FTXT-Chars angeschaut werden.

## 1.147 Konfigurationen

### Konfigurationen

Sie können mehr als eine Konfiguration innerhalb Ihrer MachV.prefs haben.

Anstatt die Einstellungen und die Makros für eine Anwendungen in einem File und die Einstellungen für eine andere Anwendungen in einem anderen File zu haben, können beide in ein File gesteckt werden und die Konfiguration einfach durch anklicken eines Fensters zu aktivieren.

Nehmen wir an, Sie haben einige Makros und Features, die gut für die Shell sind, auf Funktionstasten gelegt. Jetzt wollen Sie eine Anwendung wie WordPerfect, das die Funktionstasten belegt, starten. Sie könnten alle Makros abstellen. Es gibt allerdings eine Alternative. Sie können eine andere Konfiguration erstellen und zu Ihren MachV.prefs hinzufügen, um mit WordPerfect zu arbeiten.

Um dies zu tun, wählen Sie das "

Add

"-Gadget in SetMachV. Das

dupliziert die Konfiguration, numeriert wird sie auf 2. Sie werden gefragt, ob Sie die lokalen Makros in die neue Konfiguration kopieren wollen. Löschen Sie alle Makros, die Sie in dieser Konfiguration nicht brauchen und fügen Sie die Benötigten hinzu.

Unter der kleinen Listbox ist ein String-Gadget. Dort geben Sie z.B " WordPerfect" ohne die Anführungszeichen ein. (Haben Sie das



Leerzeichen vor WordPerfect bemerkt? So steht's in der Titelzeile.). Sie werden vielleicht #? hinzufügen müssen, falls der Fenstertitel länger ist. Beispiele:

```
" WordPerfect#?"      " WordP#?"      "ProWri#?"      "Final#?"
```

In Ihrer ersten Konfiguration sollten Sie den Titel AmigaShell eingeben - oder was auch immer in der Titelzeile der Shell steht. Die Konfiguration wird aktiviert, wenn Sie das Fenster aktivieren. Die Konfiguration wird auch aktiviert, wenn Sie irgend eine Taste drücken. Wenn Sie z.B. eine Anwendung starten, die ein Fenster öffnet, wird die Konfiguration erst aktiv, wenn Sie folgendes tun:

1. Sie klicken das Fenster an
2. Sie drücken irgend eine Taste
3. Sie bewegen die Maus (sofern die SunMouse aktiviert wurde)

Bei den Window- und Konfigurationstiteln können Sie ab MachV 4.2 auch Wildcards benutzen. Das ist sehr nützlich bei Programmen, die nach dem Hineinladen einer Datei den Fenstertitel wechseln. Folgende Wildcards sind erlaubt:

```
CED#?           Das passt zu "CED File", "CED File:MachV.dok" oder was
                auch immer mit CED anfängt.
#?.(c|txt|doc)  Passt zu Dateien mit Suffix .c, .txt oder .doc.
```

Das hat allerdings auch einen Haken: Konnten Sie früher als Konfigurationsname "ProW" eingeben und diese Konfiguration wurde aktiv, sobald ein ProWrite-Fenster aktiviert wurde, so müssen Sie jetzt "ProW#?" eingeben. Siehe "  
Konfigurationen wechseln  
".

## 1.148 Konfiguration wechseln

### Konfiguration wechseln

Sie können so viele Konfigurationen haben, wie Sie wünschen. Jede kann mit einem Fenster oder Screen verbunden sein. Der Titel kann die gebräuchlichen AmigaDos-Wildcards benutzen.

Ein "@"-Symbol im Titel setzt eine Konfiguration fest, welche nur von SetMachV aus oder mit einer CFG\_-Funktion wie  
CFG\_NEXT  
gewechselt

werden kann. Wenn eine Konfiguration durch ein Makro gewechselt wird, wird das Makro nicht weiter ausgeführt. Das Makro

```
CFG_NEXT WIN_ACTIVATE"Smörebröt"
```

würde nur zur nächsten Konfiguration wechseln, aber nicht das Fenster "Smörebröt" aktivieren.

Sie können multiple Fenstertitel durch ein "|" getrennt wie z.B.

"(Ashell|TextED| WordP)" bis zu einem Maximum von 80 Zeichen eingeben. Die Einschliessung der Fenstertitel in Klammern ist leider durch die Verwendung von Wildcards notwendig geworden. Dieses Beispiel zeigt eine Konfiguration, die beim Anklicken des Fensters von Ashell, TextED oder WordP aktiv wird. Sie können auch da (ab MachV 4.2) Wildcards benutzen.

Sie könnten auch z.B auch so etwas benutzen:

```
#?.c
```

Das passt zu allen Fenstern, die den Titel eines C-Quelltexts haben. Oder:

```
#?.(c|h)
```

Das passt zu allen Fenstern .c und .h-Dateien. Der Filerequester kann natürlich auch in ein solches System einbezogen werden:

```
(#?.(c|h)|Select File#?)
```

Wenn Sie eine neue Konfiguration aktivieren, erscheint ihr Titel für ungefähr eine Sekunde in der Uhr.

Wenn Sie einem Makro den gleichen Namen geben wie eine Konfiguration, so wird das Makro beim Wechsel zu dieser Konfiguration ausgeführt - z.B. ein MSC\_BEEP, um Sie zu benachrichtigen, weil Sie nur auf die Tastatur schauen.

Bei der Suche nach einem Makronamen werden natürlich auch Wildcards in der Konfiguration berücksichtigt. Z.B wird ein Makro namens "gads.c" aktiviert wenn eine Konfiguration wie #?.c aktiviert wird. Das Gleiche gilt, wenn die Konfiguration "gads.c" und das Makro #?.c heisst.

Wenn die Uhr gleich ist wie in der vorherigen Konfiguration ist, wird sie nicht geschlossen und wieder geöffnet.

## 1.149 Default-Konfiguration

Default-Konfiguration

Die erste Konfiguration ohne Titel wird aktiviert, wenn kein Titel dem Fenstertitel gleich ist. Das heisst, dass sie eine Defaultkonfiguration haben, wird sie aktiv, wenn sie ein Fenster ohne einen in den Prefs entsprechenden Titel öffnen, aktivieren (mit Klick od. SunMouse).

## 1.150 Windows und Screens ohne Titel

Windows und Screens ohne Titel

---

Nicht alle Screen oder Fenster haben 'echte' Titel. Es kann nur ein Text sein, welcher dorthin geschrieben wurde, wo der Titel sein sollte. MachV kann solche Titel natürlich nicht entdecken und wird deshalb seine Konfiguration nicht von selbst wechseln. Sie können die Konfigurationen mit den CFG\_NEXT oder CFG\_CHANGE innerhalb eines Makros wechseln. Eine weitere Möglichkeit besteht im

Anhängen der Konfiguration an den Programmnamen

.

Ein Programm namens "AllTitles", das im MachV-Paket enthalten ist, listet alle zugänglichen Window- und Screentitel und auch die Programmnamen auf. Tippen Sie im CLI einfach "AllTitles" und sehen Sie sich die Ausgabe an.

## 1.151 Eine Konfiguration durch den Programmnamen aktivieren

Eine Konfiguration durch den Programmnamen aktivieren

Sie könnten in der Lage sein, ein titellostes Fenster mit einem Namen zu belegen, wenn Sie vor den Programmnamen ein "\$"-Dollarzeichen schreiben. Z.B.: Eine Konfiguration, die "\$dh0:Dpaint" heisst, wird aktiviert, wenn Sie das DeluxePaint-Fenster anklicken. Leider sind nicht alle Programmnamen zugänglich. Programme, die von der WB gestartet werden, haben keine erreichbaren Namen.

Ein Programm namens "AllTitles" listet die benutzbaren Screen- und Fenstertitel auf. Tippen Sie einfach AllTitles im Cli ein \*\*oder legen Sie diese Funktion auf ein Makro\*\*.

## 1.152 Hinzufügen und löschen

Hinzufügen und löschen

"Add" dupliziert die laufende Konfiguration und aktiviert dann diese. Sie können Einstellungen modifizieren, oder Makros löschen oder in der neuen Konfiguration verändern. Sie werden dann gefragt, ob Sie die lokalen Makros in der neuen Konfiguration haben möchten.

Um eine Konfiguration zu löschen, brauchen Sie nur noch das "Del"-Gadget zu betätigen. Sie können die letzte übrigbleibende Konfiguration nicht löschen.

## 1.153 Globale Hotkeys

## Globale Hotkeys

Wenn Sie gerne Hotkeys aus der ersten Konfiguration überall zugänglich haben möchten, so müssen Sie nur die "Global"-Flag im "Flags"-Fenster anhaken. Hier sind die wichtigsten Merkpunkte zu diesem Thema:

1. Nur Hotkeys aus der ersten Konfiguration können global gemacht werden.
2. Wenn eine andere als die erste Konfiguration aktiv ist und eine Taste gedrückt wird, so überprüft MachV zuerst die aktive Konfiguration und dann die erste nach globalen Hotkeys.
3. Wenn eine Makrowahl ausgeführt wird, so zeigt MachV alle Makros der aktiven Konfiguration an sowie die globalen Makros an. Wenn Sie von SetMachV aus ein Makro wählen, so werden nur die lokalen Makros angezeigt.
4. Makros, die bei einem Konfigurationswechsel ausgeführt werden (d.h. Makros mit dem gleichen Namen wie eine Konfiguration), können global sein.
5. Screenblanker-Makros können Global sein.
6. Die MSC\_SET\_FLAGS-Funktion funktioniert nur bei Makros der aktiven Konfiguration.
7. Wenn Sie eine neue Konfiguration erschaffen, so werden nur die nicht-globalen Makros hineinkopiert. Sie werden gefragt, ob Sie überhaupt die lokalen Makros hineinkopieren wollen.
8. An ein Makro angehängte Gadgets sind nicht global. Das Makro kann es sein, aber das Gadget wird nicht in der Uhr oder Gadget-Bar angezeigt.

Beispiel: Wenn Sie <Links-Amaiga-ESC> (NewShell) immer zugänglich machen wollen, So müssten Sie nur die "Global"-Flag in der ersten Konfiguration abhaken.

Wenn Sie in einer anderen als der ersten Konfiguration eine Taste, die schon mit einem globalen Hotkey benützen wollen, so können Sie das Makro mit einer

Non Recursive  
-Flag versehen.

## 1.154 Laden und Speichern

### Laden und Speichern

Um irgendwelche Änderungen permanent zu machen, müssen Sie "Save" oder "Save as..." vom "Project"-Menü wählen. Wenn MachV zum ersten mal gestartet wird, sucht es seine Prefs in der Cli-Zeilenangabe oder deb Tool Types, dann vom laufenden Verzeichnis und zuletzt versucht MachV die Prefs von ENVARC:MachV/MachV.prefs zu laden. Sie können die Prefs umbenennen, aber nur eine der beiden Dateien wird automatisch geladen.

Wählen Sie "Open..." vom "Project"-Menü um andere Einstellungen zu laden.

\*\*\*Bei Problemen versuchen Sie folgendes: -Setzen Sie die SETTINGS zum Beispiel auf s:MachV.prefs und geben Sie im Prefs-File folgendes Makro als erstes selbststartendes Makro ein:

```
Macro={Set SetMach}[00]EXE_AUTO""SET_SETMachV_PATH"dh0:MeinPfad/SetMachV"
```

Bei mir wiedersetzte sich MachV jeder guten Zurede.\*\*\*\*

Konfigurationen können auch mit  
                   CFG\_SAVE  
                   gespeichert werden und  
 mit  
                   CFG\_LOAD  
                   geladen werden.

## 1.155 Die Konfigurationsdatei

Die Konfigurationsdatei

Diese Sektion beschreibt das Prefs-File selbst. Die meisten User werden nichts zu ändern haben. \*\*\*Freuen Sie sich nicht zu früh!\*\*\*

Die MachV.prefs sind purer ASCII-Text und können editiert werden (müssen aber nicht). Multiple Konfigurationen werden zusammen gespeichert. Jede Konfiguration muss mit ID=4.2 anfangen. Die Ordnung des Restes ist unwichtig. Lange Zeilen werden in kleinere Fragmente aufgesplittert (252 Zeichen) und werden mit einem Backslash beendet, weil einige Editoren keine langen Zeilen vertragen, die benötigt werden, um Prefs zu editieren. Makros müssen im folgenden Format sein:

```
Makro=Qualifier{Makroname}[XX]Makrobefehle
```

Die Escape-Steuerzeichen werden im  
                   Anhang  
                   erklärt. Der Name  
 sollte nicht länger als 12 Zeichen sein. Um keinen Namen einzugeben, geben Sie {} ein. Das [xx] ist eine hexadezimale Anzeige der gewählten Flags. Wenn das Makro ein Gadget hat, so werden die linke und die obere Ecke auch gespeichert. Z.B.:

```
Macros={Slow Mouse}[08,525,10]MOU_SPEED"-1"
```

Beispiele:  
 -----

```
Macro=\Lj{WinToFront}[00]WIN_BACK_TO_FRONT
```

Das ist das <Linke-Amiga-J> Window To Front-Makro.

```
Macro=\L\E{NewShell}[80]SCR_WB_TO_FRONT EXE_CMD"NewShell
```

```
\con:0/0/640/100/NewShell\""
```

Das ist Links-Amiga-ESC und führt die NewShell aus.

```
Macro=\A\E{StartStop}[80]MAC_RECORD_KEYED
```

Das ist Alt-ESC und beginnt oder stoppt eine "Recording to Key"-Session.

## 1.156 Verschiedene Funktionen

Verschiedene Funktionen

Diese Features sind im "Miscellaenous Features"-Fenster von SetMachV.

Prioritäten

Bildschirmschonung

Screenblanking im Makro

Suspendieren

MachV entfernen

Check Waltz

Kein Caps Lock

Meldungen aussprechen

Piepsen

Hold Qualifiers

Debug-Modus

Trace-Modi

Gameports

## 1.157 Gameport

Gameport

Makros können jetzt auch mit einem Joystick oder einem ähnlichen Gerät, das an den Gameport 2 (d.h. den Joystickport) angeschlossen ist, ausgelöst werden. Diese Funktion ist hauptsächlich für schwerbehinderte Benutzer gedacht. Weil

---

der Gameport anders als die Tastatur funktioniert, ist eine andere Implementation nötig.

Zuerst muss man die Gameport-Überwachung anschalten. Benützen Sie die Funktion

```
MSC_GAMEPORT"On"
```

um das zu bewerkstelligen. Wenn ein anderes Programm den Gameport benützt, so wird diese Funktion versagen. Wenn MachV den Gameport benützt, so kann kein Programm, welches das Betriebssystem benützt, den Gameport ansprechen. Um die Überwachung abzuschalten, benützen Sie die Funktion

```
MSC_GAMEPORT"Off"
```

um um hin- und herzuschalten, benützen Sie

```
MSC_GAMEPORT"Tog"
```

Um ein Makro auszuführen, muss es den passenden Namen haben. Wenn Sie den Joystick nach oben drücken, muss das Makro "JoyUp" heissen. Die vier Namen heissen

```
JoyUp  
JoyRight  
JoyDown  
JoyLeft
```

MSC\_GAMEPORT"ON,8" ist die Möglichkeit, auch noch die diagonalen Richtungen zu benützen. Wenn Sie als Argument die "8" zu benützen, so können Sie mit den zusätzlichen Funktionsnamen

```
JoyUpRight  
JoyDownLeft  
JoyDownRight  
JoyUpRight
```

die diagonalen Richtungen des Joysticks benutzen. Mit den Makronamen

```
JoyFire1  
JoyFire2  
JoyFire3
```

können Sie auch noch die 3 Feuerknöpfe (falls vorhanden) mit Makros belegen. Beachten Sie, dass Sie die Namen genau wie oben beschrieben als Makronamen verwenden. "Joyup" ist kein Äquivalent für "JoyUp"!

## 1.158 Trace-Modi

Trace-Modi

Mit den Gadgets "Trace Serial" und "Trace Console" können Sie erweiterte Ausgaben der Tätigkeit von MachV erhalten, wenn Sie Makros ausführen. Das kann Ihnen helfen, den Fehler in Ihrem (ARexx-)Makro zu finden.

---

Mit `MSC_TRACE"on,C"` schalten Sie das Console-Tracing an, welches ein Fenster öffnet, um die Informationen auszugeben. Das Serial Tracing sendet diese Information zum seriellen Port und kann mit einem Terminal-Programm empfangen werden. Anschalten können Sie dieses Feature mit `MSC_TRACE"on,S"`.

## 1.159 Prioritäten

### Prioritäten

Alle Tasks (=Aufgaben) im multitaskingfähigen Betriebssystem des Amigas laufen auf einer bestimmten Prioritäten. Je Tasks mit hohen Prioritäten laufen ab während die mit niedrigen Prioritäten warten. Die meisten Benutzertasks laufen auf der Priorität 0 und teilen sich die Prozessorzeit. MachV läuft mit einer Priorität von 1 gut. MachV hat die Fähigkeit, seine Priorität während der Ausführung eines Makros zu verändern. Eine Priorität von 1 ist auch hier OK. Sie können etwas mit diesen Werten experimentieren, obwohl Sie normalerweise Werte von mehr als 6 und bestimmt nicht mehr als 10 benutzen sollten. Wenn Sie die Playback-Priorität auf 0 stellen, wechseln sich MachV und die Anwendung mit senden und empfangen ab. Die Playback-Priorität kann temporär von einem Makro mit `MSC_PRIORITY` gewechselt werden.

Jetzt können Sie auch die Input-Handler-Priorität im "Miscellaneous Features"-Fenster einstellen. Gültige Werte sind 51 - 127. 55 wird empfohlen, aber wenn Sie andere Programme mit ihrem eigenen Inpuhandler haben, so möchten Sie dies vielleicht wechseln. Der Wechsel dieser Priorität tritt erst in Wirkung, wenn Sie MachV wieder starten. Beachten Sie dass die Input-Handler-Priorität nicht dasselbe ist wie die Task-Priorität. Dies ist die Priorität des Handlers, welcher die Eingaben abfängt bevor sie die Intuition (Teil des Amiga-Betriebssystem) sieht. Der Wert muss höher als 50 (=Handler-Priorität der Intuition) sein.

## 1.160 Bildschirmschonung

### Bildschirmschonung

In MachV 4.2a werden Sie einen neuen Screenblanker finden, der jetzt schöne Splines anstatt den hässlichen Checkmarken darstellt. Features:

1. Läuft als separate Task mit der Priorität von -1. Wenn andere Tasks laufen, so werden sich die Linien sehr langsam bewegen. Die macht aber, dass die anderen - wichtigeren Tasks - schneller laufen.
2. Öffnet ein Screen in Overscan-Höhe (in Interlace, wenn das der Default-Public-Screen ist. Breite ist 640 Pixel.



3. Wenn kein Screen geöffnet werden kann, so wird der vorderste Bildschirm schwarz gefärbt.
4. Die gezeichneten Linien variieren zwischen geraden und gebogenen, sowie offenen und geschlossenen Schleifen.
5. Sehen Sie während der Verdunkelung keine Linien, so kann das 4 Gründe haben:
  1. Dimness ist nicht 0 in "Miscellaneous Features"
  2. Die Splines-Box (im gleichen Fenster) ist nicht abgehakt worden.
  3. Es war nicht genug Speicher vorhanden, um den Screen zu öffnen.
  4. Es war nicht genug Speicher vorhanden, um die Task zu starten.

Wenn Sie einen Dimness-Value von 1-15 wählen, so wird der vorderste Screen verdunkelt. Das braucht keinen zusätzlichen Speicher weil der Compi keinen schwarzen Screen öffnen muss.

Der Screen kann auch verdunkelt werden, in dem Sie ein

```
MSC_BLANK_SCREEN
```

-Makro ausführen. Dieses Makro verdunkelt den Screen sofort.

Wenn Sie "Quick Blank" wählen und irgendeinen Wert für "  
Mouse Off  
"

einsetzen, kann der Screen verdunkelt werden, indem Sie die Maus in die linke obere Ecke bewegen und der Mauszeiger verschwinden lassen.

## 1.161 Bildschirmschoner durch Makro einschalten

Bildschirmschoner durch Makro einschalten

Wenn Sie wünschen, können Sie ein Makro namens Blank ausführen lassen anstatt den Screen verdunkeln zu lassen. Mit diesem Feature könnten Sie eine Animation einschalten oder irgendwas' anderes. Zusätzlich können Sie eine Meldung an einen eigenen Screenblanker schicken, um ihm mitzuteilen, dass er verdunkeln soll. Die Funktion

```
MSC_PUTMSG
```

```
"PortName,xx,xx,xx" könnte dafür benutzt werden.
```

Ein solches Programmchen ist auf der Disk drauf. Das braucht einige Kenntnisse in C.

Wenn ein Makro anstatt des normalen Screenblankings ausgeführt wurde, wird das Makro "Unblank" ausgeführt, wenn der User die Maus bewegt oder eine Taste drückt.

Ein Makro namens "MachVQuit" wird ausgeführt, wenn Sie MachV beenden. Dies könnte benutzt werden, um dem Screenblanker mitzuteilen, dass er ebenfalls ausgeschaltet werden soll.

## 1.162 MachV suspendieren

MachV suspendieren

MachV kann zeitweilig unterbrochen werden, wenn Sie auf das "Suspend"-Gadget klicken. Oder Sie können ein Makro mit der

MSC\_SUSPEND

-Funktion erstellen. Wenn Sie den Hotkey drücken, so unterbrechen oder aktivieren Sie MachV.

Bitte beachten Sie, dass Sie den gleichen Hotkey zum Suspendieren wie zum Reaktivieren MachV's benutzen müssen.

## 1.163 MachV entfernen

MachV entfernen

Sie können MachV vollständig entfernen, indem Sie das "Remove MachV"-Gadget anklicken. Ein

MSC\_QUIT

-Makro kann natürlich auch benutzt werden. Sie können MachV auch entfernen, in dem Sie z.B. "MachV" in der Shell eingeben, sein Icon anklicken, einen Break-Befehl schicken oder die Uhr aktivieren und <Ctrl-C> drücken.

## 1.164 Check Waltz

Wenn Sie 0 in "

Blanking Dimness

" gewählt haben und dann auch noch

"Check Waltz" anstellen, so wird der Bildschirmschoner auch noch zwei Checkmarken zeichnen. Die Geschwindigkeit dieser Checkmarken kann mit 1-9 eingestellt werden.

Die Checkmarken sind Sprites. Wenn ein anderes Programm Sprites alloziert hat, so könnte MachV nicht in der Lage sein, Checkmarken zu zeichnen.

[Check Waltz has been replaced with Splines. Keys 1-9 no longer have any effect. Brian]

## 1.165 Caps Lock ausschalten

Caps Lock ausschalten

Wenn Sie "No Caps Lock" wählen, so wird die CapsLock-Taste abgeschaltet. Sie kann immer noch mit <Links-Amiga-CapsLock benützt> werden.\*\*\*Don't panic: Das Lichtlein bleibt zwar an, die Taste wird aber wirklich gesperrt.\*\*\*

## 1.166 Meldungen aussprechen

Meldungen aussprechen

Alle Meldungen in der Uhr können auch ausgesprochen (ausser "Executing Macros"), wenn diese Option gewählt wurde. "Speak:" muss gemounted werden.

## 1.167 Piepsen

Piepsen

MachV piepst in einigen Situationen (z.B. wenn MachV eine Eingabe erwartet) oder wenn Sie ein

MSC\_BEEP

-Makro ausführen oder wenn sie einen Alarm gesetzt haben.

Sie können natürlich auch ein eigenes Soundfile für den Pieps von MachV brauchen. Geben Sie den Pfad und das File an. Das File könnte ein IFF 8SVX-Soundfile sein oder gleich ein Raw-File mit der Filegröße in den Bytes 1 bis 4 und die Periodenwerte in den Bytes 5 und 6. Viele Sounddigitizerprogramme erlauben einem, das File im "raw"-Format zu speichern. Einige Soundfiles liegen auf der Disk bei. Das File sollte möglichst klein wie möglich sein. Webiger als 500 Byte sind empfohlen, obschon Sie auch Files mit bis zu 4000 Bytes brauchen können.

Dieser Sound wird nicht bei der Aufnahme von Makros gebraucht.

Der Sound wird 6 mal für den Alarm wiederholt.

Sie können die Nummer der Piepse mit MSC\_BEEP"nn" einstellen. Z.B.:  
MSC\_BEEP"1"      MSC\_BEEP"4"

Sie können auch ein neues Soundfile mit MSC\_LOAD\_BEEP"Pfad/Filename" laden.

## 1.168 Hold Qualifiers

---

## Hold Qualifiers

Wenn "Hold Qualifiers" an ist, können Sie einen Qualifier drücken, loslassen und der Compi erinnert sich daran. Weitere Qualifier können gedrückt und den schon vorhandenen Qualifiern zugefügt werden.

Viele behinderte Leute finden es schwierig, wenn nicht gar unmöglich, Tastenkombination wie <Shift-Ctrl-F1> zu betätigen. In diesem Fall könnten Sie <shift>, <Ctrl> und dann <F1> drücken. Die <Ctrl-> und die <Shift>-Taste würden genauso zu <F1> gezählt werden, wie wenn Sie alle Tasten gleichzeitig gedrückt hätten.

Dieses Feature ist nicht für jemanden gedacht, der es nicht braucht, weil es manchmal unerwartete Effekte hat. Wenn Sie <Alt> drücken und dann etwas anderes tun wollen, so ist <Alt> immer noch aktiv. Wenn Sie CapsLock oder die rechte Maustaste drücken, so werden die Qualifier gelöscht. Wenn Sie einen Qualifier ein zweites mal drücken, so wird er auch gelöscht.

Der erste Buchstabe in der Uhr wird ein weisses "A" (oder was Sie auch immer als Farbe 2 eingestellt haben) wenn sich Qualifier akkumulieren.

Qualifier können auch für multiple Tastatureingaben benützt werden, wenn Sie zuerst Alt-CapsLock drücken.

Qualifier können für mehrere Eingaben gedrückt gehalten werden, wenn Sie zuerst <Alt-CapsLock> drücken. Wenn Sie z.B.

<Alt-CapsLock> <Shift> <1> <2> <3> <CapsLock> drücken, so erscheinen "+"\* (auf der chl-Tastatur).

Dies kann auch benützt werden, um mehrere Files auf der WB zu aktivieren. Drücken Sie Shift und klicken Sie die Files an.

Wenn Sie irgeine Non-Qualifiertaste, <Caps Lock> oder die rechte Maustaste drücken, werden die sich akkumulierten Qualifier löschen.

Wenn man "Hold Qualifier benützt, so werden die Qualifier in der Uhr angezeigt.

C = Control  
S = Shift  
A = Alternate  
L = Linke Amiga  
R = Rechte Amiga

Dieses Feature kann auch von einer Makrofunktion aus gesteuert werden.

MSC\_HOLD\_QUALS"Tog"           Schaltet "Hold Qualifiers" an oder ab.

MSC\_HOLD\_QUALS"Off"           Schaltet "Hold Qualifiers" ab.

MSC\_HOLD\_QUALS"On"            Schaltet "Hold Qualifiers" an.

## 1.169 Debug-Modus

### Debug-Modus

Wenn diese Feature angestellt wird, so läuft MachV im "Debugging-Modus". Wenn ein Makro gestartet wird und dann aus irgendeinem Grund abgebrochen wird, so wird SetMachV gestartet und das fehlerhafte Makro angezeigt. Der Cursor landet auf der Funktion, die den Fehler verursachte. Das kann mit

```
MSC_DEBUG
in
```

einem Makro benützt werden. Nützlich ist das, weil die meisten Shell-Fenster (ausser GMC:) nicht mit

```
WIN_SEND_CLOSE
ge-
```

shlossen werden können.

```
MSC_DEBUG"Off" WIN_SEND_CLOSE"" MSC_DEBUG"On"
```

Das schaltet den Debug-Modus aus, schickt eine CloseWindow-Message an das Fenster und schaltet das Debugging danach wieder ein.

## 1.170 Konfigurationsfunktionen

### Konfigurationsfunktionen

CFG_CHANGE"titel"	Wechsle zu einer Konfiguration mit dem Title "titel". Titel kann bis 80 Zeichen lang sein.
CFG_LOAD"path/filename"	Ein Prefs-File laden
CFG_NEXT	Die nächste Konfiguration aktivieren
CFG_SAVE"path/filename"	Ein Prefs-File speichern

## 1.171 Uhr-Funktionen

### Uhr-Funktionen

CLK_CUSTOM_MSG"Message"	Eine Meldung in der Uhr ausgeben. Sie könnten dies mit einer anderen Funktion kombinieren, um Ihnen mitzuteilen, was passiert ist. Z.B.:
-------------------------	--

```
CFG_LOAD"s:Special.prefs" CLK_CUSTOM_MSG"Special Loaded"
```

CLK_CLOCK"Tog"	Uhr an- oder abstellen.
CLK_CLOCK"on"	Uhr ausschalten
CLK_CLOCK"off"	Uhr anschalten
CLK_TO_FRONT	Uhr zum vordersten Screen schicken
CLK_TO_NEXT_SCREEN	Die Uhr zum nächsten Screen schicken

CLK\_RESET\_METER           Setze das Online-Taxmeter auf 0

CLK\_SET\_RATE               Setze Kostenfaktor von Taxmeter (in  
Einheiten/Stunde) Bsp:  
CLK\_SET\_RATE"600" 6 Dollar pro Stunde

CLK\_ALARM"Alarm-Text, say, show"  
Diese Funktion wird vom Alarm-Interface  
benutzt. Wenn Say=1, so wird die Meldung  
ausgesprochen. Wenn Show=1, so wird die  
Meldung in einem Requester ausgegeben.

CLK\_ALARM"Zeit für Ihren Zahnarzttermin!!!,1,1"

## 1.172 Execute-Funktionen

### Execute-Funktionen

Die Standard-AmigaDos Wildcards ? und # können hier benützt werden.

EXE\_AUTO"hh:mm,mm-dd-yy"   Führt ein Makro an einem bestimmten Datum  
Zeit automatisch aus

EXE\_AUTO"hh:mm,day,..."    Führt ein Makro an einem bestimmten Tag und  
Zeit aus

EXE\_AUTO"hh:mm"            Führt Makro zu einer bestimmten Zeit aus

EXE\_AUTO""                 Führt Makro beim Start von MachV aus

EXE\_AUTO"+n"               Führt ein Makro alle n Minuten aus

EXE\_CMD"Programm"         Startet ein Programm

EXE\_CMD"Programm, Titel"   Wenn der Fenster- oder Screentitel gefunden  
wird, so holt ihn MachV nach vorne. Sonst  
wird das Programm gestartet.

EXE\_SETMACH                Diese Funktion versucht, SetMachV zu  
starten. MachV sucht SetMachV in gleichen  
Verzeichnis, wo auch MachV ist. SetMachV  
kann sich aber auch in einem Verzeichnis  
befinden, das mit

SET\_SETMachV\_PATH  
spezifiziert wurde.

## 1.173 Makro-Funktionen

### Makro-Funktionen

MAC\_SELECT\_NAMED"Title"    Eine Listbox aufmachen und ein Makro aus-  
wählen und dann ausführen. "Title" ist op-  
tional. Es ersetzt den "Select A Name"-Ti-  
tel.

MAC\_EXECUTE\_NAMED"name"    Ein Makro namens "name" ausführen.

MAC_FINISH	Ein Makro ausführen, welches ein schon eingegebenes Wort vervollständigt. Siehe S. 30
MAC"Tog"	Makros an- oder abstellen.
MAC"Off"	Makro wird abgeschaltet.
MAC"On"	Makro wird angeschaltet.
MAC_RECORD_KEYED	Starten oder stoppen der Aufnahme mit einem Hotkey.
MAC_RECORD_NAMED	Starten oder stoppen der Aufnahme eines Makros mit Namen.
MAC_QUICK_EDIT	Öffnet ein Fenster, um ein Makro zu editieren.
MAC_DELETE"name"	Löscht ein Makro. Wenn kein Name angegeben wird, so löscht sich das Makro, wo MAC_DELETE vorkommt, selbst. Es löscht sich erst, wenn es komplett ausgeführt wurde.
MAC_MACROS""	Schaltet die Makros an und ab. Benützen Sie den selben Hotkey für die Deaktivierung wie für die Aktivierung.

## 1.174 Maus-Funktionen

### Maus-Funktionen

MOU_LBD	Linke Maustaste drücken	- **Da wird die
MOU_LBU	Linke Maustaste loslassen	entsprechende
MOU_MBD	Mittlere Maustaste drücken	Maustaste
MOU_MBU	Mittlere Maustaste loslassen	>"gesendet".**
MOU_RBD	Rechte Maustaste drücken	
MOU_RBU	Rechte Maustaste loslassen	-
MOU_XY"xxx,yyy"	Maus zu xxx,yyy bewegen	
MOU_OFF"nn"	"Mouse Off" in Sek. einstellen.	
MOU_SPEED"nn"	Mausgeschwindigkeit einstellen.	
MOU_THRESHOLD"nn"	Genauigkeit einstellen.	
MOU_SUN"Tog"	"SunMouse" an- oder abschalten.	
MOU_SUN"Off"	"SunMouse" abschalten.	
MOU_SUN"On"	"SunMouse" anschalten.	
MOU_TO_MENU"Tog"	"Mouse To Menu" an- oder abschalten.	
MOU_TO_MENU"Off"	"Mouse To Menu" abschalten.	
MOU_TO_MENU"On"	"Mouse To Menu" anschalten.	
MOU_FREEZEVERT"Tog"	Vertikales einfrieren an- oder abschalten.	
MOU_FREEZEVERT"Off"	Vertikales einfrieren abschalten.	
MOU_FREEZEVERT"On"	Vertikales einfrieren anschalten.	

MOU\_FREEZEHORZ"Tog"            Horizontales einfrieren an- oder abschalten.  
 MOU\_FREEZEHORZ"Off"            Horizontales einfrieren abschalten.  
 MOU\_FREEZEHORZ"On"            Horizontales einfrieren amschalten.

## 1.175 Verschiedene Funktionen

Verschiedene Funktionen

MSC\_BEEP"nn"                    Lässt MachV piepsen. Argument ist optional

MSC\_BLANK\_SCREEN                Screen verdunkeln

MSC\_CHG\_DIR"path"                Wechselt Verzeichnis

MSC\_HOLD\_QUALS                  Schaltet "Hold Qualifiers" an oder ab

MSC\_PRIORITY"nn"                Setzt die Priorität für den Rest des Makros

MSC\_QUIT                         Beendet MachV

MSC\_SET\_FLAGS"xx,name"         Wechselt die Flags für das Makro "name"  
                                   80 = Schreibgeschützt, 40 = Disable,  
                                   20 = Temporär, 10 = Relativ.

MSC\_SUSPEND                     MachV unterbrechen.

MSC\_SPEAK"Tog"                  Schaltet das Aussprechen der Meldungen an/ab  
 MSC\_SPEAK"Off"                  Schaltet das Aussprechen der Meldungen ab.  
 MSC\_SPEAK"On"                  Schaltet das Aussprechen der Meldungen an.

MSC\_PUTMSG"port,xx,xx,xx"      Schickt Meldungen zu einem Message Port

MSC\_DEBUG"Tog"                 Schaltet Debugging an oder ab

MSC\_GAMEPORT"Tog,8"            Schaltet die Gameport-Überwachung an/ab. Das Argument  
                                   ist entweder 4 oder 8 für die Anzahl Richtungen, die  
                                   überwacht werden sollen. Default ist 4.

## 1.176 Pause-Funktionen

Pause-Funktionen

PAU\_SECONDS"n.n"                Pause für n.n Sekunden

PAU\_FIX\_INPUT"nn,varname"      Pause für nn Tastatureingaben. Der  
                                   Variablenname  
                                   ist optional.

PAU\_VAR\_INPUT"xx,varname,flags"      Pause für eine Variable Anzahl Tastaturein-



eingaben. "xx" ist optional und der Hexcode der Taste, die die Eingabe beendet. <ESC> ist voreingestellt. Der Variablenname und die Flags sind optional. Siehe auch

Variablen

.

## 1.177 Screen-Funktionen

Screen-Funktionen

SCR_BACK_TO_FRONT	Schickt den hinteren Screen nach vorne
SCR_TO_FRONT"title"	Holt den Screen mit dem Titel "title" nach vorne
SCR_FRONT_TO_BACK	Schickt den hinteren Screen nach vorne
SCR_TO_BACK"title"	Schickt den Screen mit dem Titel "title" nach hinten
SCR_WB_TO_FRONT	Holt den WB-Screen nach vorne
SCR_WB_TO_BACK	Schickt den WB-Screen nach hinten
SCR_SELECT_SCREEN	Wählt einen Screen von der Listbox unter benützung des Boxtitels "Select A Screen". Holt diesen Screen nach vorne.
SCR_SELECT_SCREEN"title"	Wählt einen Screen von der Listbox mit dem in Anführungszeichen eingeschlossenen Titel. Holt diesen Screen nach vorne.
SCR_KILL_SCREEN	Verlangt Bestätigung und schliesst dann den vordersten Screen. MIT VORSICHT BENÜTZEN!!! Einige Programme schliessen ihren Screen beim Beenden nicht. Mit dieser Funktion können Sie ihn schliessen, aber auch einen ABSTURZ hervorrufen!!!

## 1.178 Set-Funktionen

Set-Funktionen

SET_SETMachV_PATH"path/file"	Stellt den Namen und Pfad ein, wo MachV SetMachV laden soll.
SET_MONTHS"month1,month2,..."	Stellt den Namen ein, der für die Monate benützt wird. Optional. Englisch ist voreingestellt.
SET_DAYS"day1,day2,..."	Stellt die Namen ein, die für Wochentage benützt werden. Sonntag ist der Erste. Optional. Default ist Englisch
SET_DATE_FORMAT"F"	Stellt Datum-Format ein. Voreinge-

stellt ist USA.  
 INT International. 92-02-18  
 USA USA. 02-18-92  
 CDN Kanada. 18-02-92  
 DOS DOS-Datumformat 18-Feb-92

SET\_DATE\_SEPARATOR"/"  
 Setzt das gewünschte Zeichen ein, welches die Datumszahlen trennen soll. "-" ist Default. Z.B.:01-03-92  
 Kann auch in SetMachV eingestellt werden.

SET\_NO\_LAYER"title1,title2..."  
 Stellt die Windowtitel ein, welche mit WIN\_LAYER\_WINDOWS nicht geschichtet werden. Maximum von 10 Titeln mit je 10 Zeichen.

SET\_MOUSE\_PORT"1"  
 Stellt den Mausport ein.

SET\_TASK\_PRIORITY"Taskname,Priorität"  
 Setzt die Priorität der Task.

## 1.179 Text-Funktionen

Text-Funktionen

Benützen Sie "long", um die lange Form des Datums zu benützen.

TXT_DATE_PASTE	Laufendes Datum einsetzen
TXT_DATE_PRINT	Laufendes Datum anzeigen
TXT_TIME_PASTE	Zeit einsetzen
TXT_TIME_PRINT	Zeit ausgeben
TXT_TIME_PASTE"am,pm"	Gibt aus, ob es 3 Uhr vor oder nachmittags ist. Für TXT_TIME_PRINT gilt dasselbe.

## 1.180 Window-Funktionen

Window-Funktionen

WIN_SEND_CLOSE	Schicke "Close Gadget"-Meldung zum vordersten Fenster
WIN_SEND_CLOSE""	Schicke "Close Gadget"-Meldung zum aktiven Fenster
WIN_SEND_CLOSE"title"	Schickt "Close Gadget"-Meldung zum Fenster mit dem Titel "title"
WIN_SEND_GADGET_DOWN"A,7"	Schickt Gadget-Meldung an aktives Fenster, dass Gadget 7 gedrückt wurde.
WIN_SEND_GADGET_DOWN"title,19"	Schickt Gadget-Meldung an Fenster mit Titel, dass Gadget 19 gedrückt wurde.

---

WIN_SEND_GADGET_UP"A,34"	Schickt Gadget-Meldung an aktives Fenster, dass Gadget 34 losgelassen wurde.
WIN_SEND_GADGET_UP"title,g"	Schickt Gadget-Meldung an Fenster mit Titel "title", dass Gadget g losgelassen wurde.
WIN_SEND_MENU"A,m,i,s"	Schickt eine Menüauswahl an das aktive Fenster. Das Menu m, Menüpunkt i und Untermenüpunkt s wird gewählt (optional).
WIN_SEND_MENU"title,0,2,1"	Schickt eine Menüselektion zum Fenster "title". Das Menu m, Menüpunkt i und Untermenüpunkt s wird gewählt (optional).
WIN_SEND_MENU"A,item text"	Sucht den Menügegenstand, der dem "Item text" passt.
WIN_SEND_MENU"Titel,item text"	Sucht den Menügegenstand vom Menü des Fensters "Titel", der mit "item text" gleich ist.
WIN_SEND_OTHER"title,xx,xx,xx"	Schickt irgendeine andere IDCMP-Meldung an das Fenster mit Titel "title". Das erste Argument ist die Message-Klasse, das Zweite der Code und die Letzte der Qualifier. Alle sind hexadezimal.
WIN_SEND_OTHER",xx,xx,xx"	Irgendeine andere IDCMP-Meldung zum aktiven Fenster schicken.
WIN_SELECT_WINDOW	Wählt ein Fenster von einer Liste aus und aktiviert es. Benützt den Default-Listboxtitel "Select A Window".
WIN_SELECT_WINDOW"List Box Title"	Wählt ein Fenster von einer Liste aus und aktiviert es. Schliessen Sie den gewünschten Listboxtitel in Anführungszeichen ein.
WIN_ZOOM""	Wenn diese Funktion benützt wird, so schickt MachV die Meldung an das Fenster, dass das Zoom-Gadget gedrückt wurde.
WIN_ZOOM	MachV schickt die Meldung ab, dass beim obersten Fenster das Zoom-Gadget gedrückt worden ist.
WIN_ZOOM"Titel"	MachV schickt eine Zoom-Gadget-Down-Meldung an das Fenster mit Titel "Titel" ab.
WIN_CHANGE_WINDOW",le,te,w,h"	Passt die Grösse des aktiven Fensters an und bewegt es zur Position le=linker Rand, te=oberer Rand, w=Breite, h=Höhe.
WIN_CHANGE_WINDOW"Titel,le,te,w,h"	Passt die Grösse des Fensters mit Titel "Titel" an und bewegt es zur Position le=linker Rand, te= oberer Rand, w=Breite, h=Höhe.

---

```

WIN_SIZE_WINDOW"Titel,xxx,yyy"   Vergrössere das Fenster mit Titel "Titel auf
                                xxx,yyy.
WIN_SIZE_WINDOW"Titel,+-xxx,+-yyy"
                                Vergrössere oder verkleinere das Fenster mit
                                Titel "Titel" auf +xxx,yyy oder -xxx,yyy.
WIN_SIZE_WINDOW",xxx,yyy"       Vergrössere das aktive Fenster auf xxx,yyy
WIN_SIZE_WINDOW",+-xxx,+-yyy"
                                Vergrössert oder verkleinert das aktive
                                Fenster auf +xxx,+yyy oder -xxx,-yyy.

WIN_MOVE_WINDOW"Titel,+-xxx,+-yyy"
                                Bewegt das Fenster mit dem Titel "Titel" zu
                                + oder - xxx,yyy.
WIN_MOVE_WINDOW"Titel,xxx,yyy"   Bewegt das Fenster zu xxx,yyy. Benützen Sie
                                +0 um eine Angabe auszulassen.
WIN_MOVE_WINDOW",xxx,yyy"       Bewegt das aktive Fenster zu xxx,yyy.
WIN_MOVE_WINDOW",+-xxx,+-yyy"   Bewegt das aktive Fenster zu + oder -
                                xxx,yyy.

WIN_FRONT_TO_BACK               Befördert das vordere Fenster nach hinten.
WIN_BACK_TO_FRONT               Befördert das hintere Fenster nach vorne.
WIN_TO_BACK                     Befördert das vordere Fenster nach hinten.
WIN_TO_BACK""                   Befördert das aktive Fenster nach hinten.
WIN_TO_BACK"Titel"             Befördert das Fenster mit dem Titel "Titel" nach
                                hinten.
WIN_TO_FRONT                    Befördert das hintere Fenster nach vorne.
WIN_TO_FRONT""                  Befördert das aktive Fenster nach vorne.
WIN_TO_FRONT"Titel"            Befördert das Fenster mit dem Titel "Titel"
                                nach vorne.

WIN_ACTIVATE                    Aktiviert das oberste Fenster.
WIN_ACTIVATE""                  Aktiviert das Fenster, welches sich unter
                                dem Mauszeiger befindet.
WIN_ACTIVATE"Titel"            Aktiviert das Fenster mit dem Namen "Titel".
WIN_ACTIVATE_NEXT               Aktiviert das nächste Fenster.

```

## 1.181 Escape-Steuerzeichen

Escape-Steuerzeichen

Beachten Sie, dass alle Escape-Steuerzeichen ausser den Cursortasten gross geschrieben werden.

Funktionstasten

-----

```

\F1  Funktionstaste 1   \F4  Funktionstaste 4   \F7  Funktionstaste 7
\F2  Funktionstaste 2   \F5  Funktionstaste 5   \F8  Funktionstaste 8
\F3  Funktionstaste 3   \F6  Funktionstaste 6   \F9  Funktionstaste 9
                                \F10 Funktionstaste 10

```

Zehnerblock

-----

```

\1   Zehnerblock 1   \4   Zehnerblock 7   \7   Zehnerblock 7
\2   Zehnerblock 2   \5   Zehnerblock 5   \8   Zehnerblock 8
\3   Zehnerblock 3   \6   Zehnerblock 6   \9   Zehnerblock 9
                                \10  Zehnerblock 10

```

```

\ - Zehnerblock -          \ * Zehnerblock *
\ e Zehnerblock ENTER     \ + Zehnerblock +
\ ( Zehnerblock (         \ / Zehnerblock /
\ ) Zehnerblock )        \ . Zehnerblock .

```

#### Andere Spezialtasten

-----

```

\B Backspace              \u Cursor rauf
\D Delete                 \d Cursor runter
\E Escape                 \l Cursor links
\H Help                   \r Cursor rechts
\N Return (Wagenrücklauf)
\T Tab
\\ Backslash

```

#### Qualifiers

-----

```

\A Alternate
\C Control
\S Shift
\L Linke Amiga
\R Rechte Amiga

```

## 1.182 Fragen zu MachV

### Fragen zu MachV

Frage: Weshalb kann ich mein Shellfenster nach dem Start von MachV nicht schliessen ?

Antwort: Geben Sie Run >nil: MachV ein, Das erlaubt dem Cli, das Fenster zu schliessen.

Frage: Weshalb wird MachV unterbrochen, wenn ich eine Anwendung mit einem EXE\_CMD-Makro starte ?

Antwort: Ausser wenn Sie "Run" in einem Makro benützen, wartet MachV darauf, dass die Anwendung beendet wird. Sie sollten etwas wie EXE\_CMD"Run MeinProgi" benützen.

Frage: Weshalb stürzt mein Progi ab, wenn ich es vom CLI aus oder mit einem EXE\_CMD-Makro starte ?

Antwort: Programme, die mit EXE\_CMD gestartet wurden (wie die Shell), haben die gleiche Stack-Grösse wie MachV, wenn es gestartet wurde. Diese und einige, die Sie von der NewShell aus starten, brauchen einen grösseren Stack. Entweder setzen Sie den Stack herauf, bevor Sie MachV starten, oder Sie benützen den Stack-Befehl, um einen grösseren Stack zu machen. Der Defaultwert ist 4000, viele Programme brauchen aber 10000 oder mehr.

Frage: Weshalb bin ich im c: Verzeichnis, wenn ich eine NewShell aufmache ?



Dieses Makro liegt auf Links-Amiga-P.

```
"printf("\n\n" );\l\l\l\l\l\l\l"
```

Die gibt ein kommentiertes \$VER:-Statement aus.

```
/* $VER: ()\l" set_date_separator"." txt_date_paste
set_date_separator"- " "\r\n *\N*/\u\u\S\r\S\u\r\r\r\r"
```

Das wird so aussehen: (mit Cursor vor dem (01.01.92))

```
/* $VER: (01.01.92)
*
*/
```

Geben Sie diesem Makro den Namen 640x200 und führen Sie es mit dem Namen aus, um den Screenmode und den Overscan zu wechseln.

```
EXE_CMD"overscan sys:prefs/presets/overscan640x240.prefs use"
EXE_CMD"screenmode sys:prefs/presets/screenmode640x240.prefs use"
```

Geben Sie diesem Makro den Namen "Kill Screen".8-TUNG! Das produziert einen Absturz, wenn der Screen nicht WIRKLICH allein ist.

```
SCR_SELECT_SCREEN"Screen To Kill?" SCR_KILL_SCREEN
```

## 1.184 Hilfe zu dieser Hyper-Guide

Klicken Sie auf die hervorgehobenen Felder oder wählen Sie diese ↔ mit den Cursortasten aus. Mit den "Browse"-Gadgets blättern Sie durch diese Guide wie in einem Buch, anstatt die hervorgehobenen "Links" (in Deutsch = Verbindungen) zu benutzen. "Retrace" führt Sie zur letzten benutzten Node und Contents zum Inhaltsverzeichnis. Wenn Sie

technische Unterstützung benötigen, so wenden Sie sich an uns.

## 1.185 Abkürzung der Funktionsnamen

Abkürzung der Funktionsnamen

Ist der Funktionsname eindeutig genug, z.B. SET\_FLAGS"xx, Makroname", so können Sie das Präfix weglassen, was dann

```
FLAGS"xx, Makroname"
```

ergäbe. Sie müssen sich jedoch sicher sein, dass der Funktionsname ohne Präfix nicht ein zweites mal vorkommt. Deshalb ist es sicherer, die Präfixe zu verwenden.

In ARExx-Scripts sollte man sowieso nur die vollen Funktionsnamen verwenden, weil man ja die Kompatibilität zu späteren Version erhalten möchte (man weiss ja nie, ob Brian nicht die Funktionsnamen wechselt oder ein neues, brauchbareres ARExx-Interface bastelt).

Folgende Funktionen müssen das Präfix auf jeden Fall behalten:

```
CLK_TO_FRONT
WIN_TO_FRONT
SCR_TO_FRONT
WIN_BACK_TO_FRONT
SCR_BACK_TO_FRONT
WIN_FRONT_TO_BACK
SCR_FRONT_TO_BACK
```

Alle \_ON\_OFF-Funktionen haben jetzt ein neues Format. Statt

```
MOU_SUN_ON_OFF
```

schreiben Sie jetzt

```
MOU_SUN"Tog"
```

Das schaltet die SunMouse an und ab. Mit MOU\_SUN"on" schalten Sie die SunMouse an und mit MOU\_SUN"off" wieder ab. Das gilt für alle ehemaligen ON\_OFF Makrofunktionen.

## 1.186 Einiges über Titel

Einiges über Titel

MachV wurde verbessert. Jetzt kann man in Fenster- und Konfigurationstitel nämlich Wildcards benutzen oder einen Titel gar aus einer Variablen holen. Das geht aber auch mit Makronamen. Ich kann z.B mit

```
MSC_SET_FLAGS"80,#?"
```

in jedem Makro die Schreibschutz-Flag setzen. Mit

```
MAC_EXECUTE_NAMED"test#?" MSC_BEEP"5"
```

Das wird alle Makros ausführen, die mit "test" beginnen. Wenn alle Makros ausgeführt wurden, so wird beep"5" ausgeführt. Vorsicht mit der Benützung dieser Eigenschaft, weils recht gefährlich sein kann. Denken Sie daran, falls Sie dieses Makro auch "test" genannt haben. Dann hängen Sie in einer Endlos-Schleife drin, die nur mit Ctrl-C unterbrochen werden kann (oder natürlich mit Amiga-Amiga-Control).

Aber WIN\_ACTIVATE"Gumbo#?" geht auch. Generell: Überall wo Sie Namen verwenden, dürfen Sie Variablen und Wildcards verwenden.



## 1.187 Variablen

### Variablen

In MachV können Sie Variablen als Funktionsargumente oder Ausgabertext benutzen. Diese können mit der PAU\_FIX\_INPUT und PAU\_VAR\_INPUT oder SET\_VARIABLE"Name,Wert,Flags" gesetzt werden oder falls Sie globale Variablen benutzen, von der Shell mit "setenv Name Wert".

Umgebungsvariablen können global sein, d.h. von überall zugänglich oder lokal, d.h. nur von MachV aus zugänglich.

Das Format der Variable ist \${varname}. Das expandiert zum Wert von varname wenn die Funktion ausgeführt wird. Z.B, wenn "window" zu "Workbench" gesetzt wurde, würde

```
Win_To_Front"${window}"
```

das WB-Fenster nach vorne bringen.

### Nutzungsmöglichkeiten

-----

```
PAU_FIX_INPUT"1,cunit" CLP_PASTE"${cunit}"
```

Das pausiert, damit Sie eine Zahl eingeben können. Die Variable "cunit" wird dann auf diese Zahl gesetzt und wird dann als Argument für CLP\_PASTE benutzt. Mit diesem Makro könne Sie die Clipboard Units 0 - 9 einfügen.

```
PAU_VAR_INPUT",file" EXE_CMD"${editor} ${file}"
```

Das pausiert für eine variable Anzahl von Tastendrücken, welche dann in der Variable "file" gespeichert werden wenn Sie ESC drücken. Das Programm, dessen Name in "editor" gespeichert ist, wird mit der Inhalt der Variable "file" gestartet. Beachten Sie das Komma in ",file". Das erste Argument (Abbruchtaste) ist optional und ist defaultmässig auf ESC (hex 45) eingestellt.

Beachten Sie, dass der Variablenname in Funktionen, die den Wert einer Variablen setzen, ohne \${} benutzt wird. Hätten Sie \${} benutzt, so wäre stattdessen der Wert der Variablen benutzt worden.

### Globale und lokale Variablen

-----

Im "Miscellaneous Features"-Fenster können Sie gewisse Parameter setzen, die MachV benutzt um Variablen handzuhaben. Wenn "Local/Global Vars" gewählt ist, dann wird beim expandieren von Variablen zuerst nach lokalen Variablen gesucht und dann nach globalen Umgebungsvariablen. Sie können stattdessen auch "Global Only Vars" (nur globale) oder "Local Only Vars" (nur lokale) wählen. PAU\_FIX\_INPUT, PAU\_VAR\_INPUT und SET\_VARIABLE können auch ein drittes Argument haben, die hexadezimale Representation dieser Flags. Die Werte sind:

```
Lokal, danach global      - 0
Global                    - 100
Lokal                    - 200
Speichere Variablen      - 1000
```

```
Set_Variable"test,abcd,1100"
```

würde den Wert der Variable "test" auf "abcd" setzen und diese in ENVARC: speichern. Nur globale Variablen können gespeichert werden.

```
PAU_VAR_INPUT"45,test,100"
```

Wartet auf eine Eingabe variabler Länge, die mit ESC (45) beendet wird und die dann der globalen Variable "test" zugewiesen wird.

Im "Miscellaneous Features"-Fenster können Sie auch "Save Vars" anwählen. Dies bewirkt, dass alle globalen Variablen bei der Benützung in ENVARC: gespeichert werden.

Verwendung als Text in einem Makro:

```
Der Inhalt der Variable ist ${var}"
Das ist die User-Name-Umgebungsvariable ${var}"
```

Um \${} ohne Expandierung zu benützen, müssen Sie dem \$ ein \ voranstellen.

```
"Bitte benützen Sie die Variable \${var}"
```

Mit Variablen können Sie eine Einstellung an genau einem Ort wechseln. Zum Beispiel können Sie in Ihrer user-startup den Overscan mit einer Variable setzen:

```
SetEnv OSBreite 680
```

Und dann in Ihrem NewShell-Befehl

```
EXE_CMD"NewShell con:0/0/${OSwidth}/200/Shell"
```

benutzen. Oder

```
SetEnv shell NewShell
```

und dann

```
EXE_CMD"${Shell} con:0/0/${OSwidth}/200/${Shell}/CLOSE"
```

benutzen. Für AUSH könnten Sie

```
SetEnv shell "NewAUSH WINDOW"
```

```
EXE_CMD"${Shell} con:0/0/${OSwidth}/200/Shell/CLOSE"
```

benutzen.

---

## 1.188 Up-Key-Meldungen an Anwendung weitergeben

Up-Key-Meldungen an Anwendung weitergeben

Mit dem "Send Up Keys"-Gadget im "Miscellaneous Features"-Fenster von SetMachV können Sie einstellen, das beim Einfügen von Text, der von MachV kommt, auch die Meldung geschickt wird, dass die Taste losgelassen wurde. Das Gleiche lässt sich im Makro mit

```
MSC_SEND_UPKEYS"On"  
MSC_SEND_UPKEYS"Off"  
MSC_SEND_UPKEYS"Tog"
```

bewerkstelligen. Beachten Sie auch, dass das Einfügen von Text halt doppelt so lange dauert.

## 1.189 Tastenklick

Tastenklick

Mit dieser Funktion im "Miscellaneous Features"-Fenster bewirkt, dass beim jedem Tastendruck noch ein Klickton aus dem Lautsprecher kommt. Somit ist es für Leute, die schneller als ein Maschinengewehr tippen können, dennoch möglich, ohne von der Tastatur auf den Bildschirm zu schauen, sich zu versichern, die Tasten gedrückt zu haben.

## 1.190 Makros an- und abschalten

Makros an- und abschalten

Mit der Makrofunktion

```
MAC_MACROS""
```

können Sie die Makros an- und abschalten. Als Argumente kommen "On", "Off" und "Tog" in Frage.

Bitte beachten Sie, dass Sie den gleichen Hotkey für die Reaktivierung der Makros wie für die Deaktivierung benutzen müssen. Was beim

```
Suspendieren  
gilt, gilt auch hier.
```

## 1.191 Funktionsnamenvervollständigung

Funktionsnamenvervollständigung

Wenn Sie im Makrostringgadget einen Funktionsnamen eingeben und dann

---

<Alt-Tab> drücken, so wird der Befehl vervollständigt. Falls der Anfang des Funktionsnamen mehrdeutig ist, so erscheint ein Fenster mit den möglichen Funktionsnamen. Sie können dann die gewünschte Funktion mit dem damit assoziierten Buchstaben selektieren oder <Return> oder das Close-Gadget betätigen, um das Fenster zu schliessen.

Der Text wird entweder gross oder klein geschrieben. Falls Sie gross angefangen haben, so wird auch der Rest gross geschrieben und anders herum. Z.B:

```
win_to_f<Alt-Tab>
```

wird zu

```
win_to_front
```

Wenn Sie

```
Msc_D<Alt-Tab>
```

eingeben, so wird daraus

```
Msc_Debug
```

und bei

```
MSC_B<Alt-Tab>
```

kommt

```
MSC_BLANK_SCREEN
```

heraus. Funktionen, welche kein

Präfix

aufweisen, können auf diese Art auch vervollständigt werden, ↔

solange

diese eindeutig sind.

```
z<Alt-Tab>
```

wird zu

```
zoom_window
```