

MegaEd

COLLABORATORS

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

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	MegaEd	1
1.1	Inhaltsverzeichnis der MegaEd-Beschreibung	1
1.2	readmefirst	2
1.3	autor	2
1.4	history	3
1.5	übersicht	4
1.6	fähigkeiten	4
1.7	programmstart	5
1.8	benötigtedateien	5
1.9	konfiguration	6
1.10	konfiguration2	6
1.11	standart-konfiguration	8
1.12	fehler-umsetzer	10
1.13	textfenster	11
1.14	arexx	12
1.15	menuhelp	13
1.16	tips&tricks	13
1.17	tips&tricks_pro	14
1.18	panic	14
1.19	propaganda	14
1.20	befehlsübersicht_arexx	16
1.21	getmedvar	16
1.22	befehlsübersicht	17
1.23	alert	21
1.24	arrange_horizontal	22
1.25	arrange_vertical	22
1.26	backspace	22
1.27	beep	23
1.28	check_brackets	23
1.29	clear	23

1.30	clear_make	23
1.31	close_all_folds	24
1.32	close_server	24
1.33	close_window	24
1.34	cmove	24
1.35	cmove_down	25
1.36	cmove_left	25
1.37	cmove_right	26
1.38	cmove_up	26
1.39	compile	26
1.40	copy_block	27
1.41	copy_line	27
1.42	count_str	27
1.43	cut_block	28
1.44	debug_make	28
1.45	del	28
1.46	del_to_line_end	28
1.47	del_to_line_start	28
1.48	delay	29
1.49	delete	29
1.50	display_prefs	29
1.51	duplicate_line	30
1.52	edit_a_module	30
1.53	end	30
1.54	end_now	31
1.55	execute	31
1.56	hot_help	31
1.57	iconify	32
1.58	indent_left	32
1.59	indent_right	32
1.60	info	33
1.61	input_asc	33
1.62	insert_block	33
1.63	insert_bufferline	33
1.64	insert_file	33
1.65	insert_string	34
1.66	jump	34
1.67	jump_bottom_view	34
1.68	jump_end	34

1.69	jump_error	35
1.70	jump_last_change	35
1.71	jump_last_position	35
1.72	jump_left_view	35
1.73	jump_line	35
1.74	jump_line_end	36
1.75	jump_line_start	36
1.76	jump_mark	36
1.77	jump_next_fold	36
1.78	jump_next_tab	37
1.79	jump_next_word	37
1.80	jump_next_word_end	37
1.81	jump_prev_fold	37
1.82	jump_prev_tab	38
1.83	jump_prev_word	38
1.84	jump_prev_word_end	38
1.85	jump_right_view	38
1.86	jump_start	39
1.87	jump_top_view	39
1.88	kill_all_folds	39
1.89	kill_fold	40
1.90	kill_line	40
1.91	kill_mark	40
1.92	last_hot_help	40
1.93	load	40
1.94	load_default_prefs	41
1.95	load_makefile	41
1.96	load_original	42
1.97	load_prefs	42
1.98	make	42
1.99	make_all	43
1.100	make_fold	43
1.101	mark_block	43
1.102	matching_bracket	44
1.103	module_editor	44
1.104	msg	45
1.105	new_window	46
1.106	next_window	46
1.107	open	46

1.108open_all_folds	47
1.109open_server	47
1.110prefs	47
1.111prev_window	49
1.112print	49
1.113print_block	49
1.114replace	50
1.115reset_prefs	50
1.116restore_line	50
1.117return	51
1.118return_nosplit	51
1.119return_revert_insertmode	51
1.120return_split	51
1.121run	52
1.122run_make	52
1.123save	52
1.124save_all	53
1.125save_as	53
1.126save_default_prefs	53
1.127save_icon	54
1.128save_makefile	54
1.129save_makefile_as	54
1.130save_prefs	54
1.131save_program	55
1.132scroll	55
1.133scroll_down_page	55
1.134scroll_up_page	56
1.135search	56
1.136search_next	56
1.137search_prev	57
1.138set_clip	57
1.139set_mark	58
1.140set_right_border	58
1.141sort_lines	58
1.142tab	58
1.143text_prefs	59
1.144toggle_fold	60
1.145write_mode	60
1.146zoom_all_windows	60
1.147zoom_window	61

Chapter 1

MegaEd

1.1 Inhaltsverzeichnis der MegaEd-Beschreibung

Inhaltsverzeichnis

Anleitung zu MegaEd V1.2 © Copyright Markus Junginger 1995

Zu Beginn

Aktuelle Informationen

Das ist neu (History)

Übersicht und Einleitung

Übersicht der Fähigkeiten

Autor, Copyright, Haftung
Allgemeines
Programmstart

Benötigte Dateien

Konfiguration

Standart-Konfiguration

Fehler-Umsetzer

Textfenster

Arexx-Unterstützung
Bedienung
Text Manager

Blockmarkierungen

MenuHelp

Modul Editor
Befehle
Befehlsübersicht

Befehlsübersicht Arexx
Sonstiges
Tips&Tricks

Tips&Tricks für Profis

Ich versteh nur Bahnhof...

Propaganda: Tasten & Sport

1.2 readmefirst

Aktuelle Anmerkungen zu MegaEd 2.0

Zur Makeverwaltung werden bis jetzt folgende Übersetzer mitgeliefert:

-Maxon C++
-Manx Aztec C 5.2
-Hisoft Devpac
-PCQ
-A68k
-BLink

Alle weiteren Compiler können zwar benützt werden, jedoch funktioniert die Fehlererkennung nur, wenn Sie selber einen Fehler-Umsetzer schreiben. Ich würde mich sehr freuen wenn Sie diese Fehlerumsetzer mit Quellcode an mich senden würden. Ich werde Sie dem MegaEd-Paket hinzufügen, damit alle Anwender davon profitieren können. Besonders würden mich SAS C Umsetzer freuen. Als kleine Gegenleistung bekommen Sie die neuste Version von MegaEd kostenlos zugeschickt.

Markus Junginger, Hainenbachstr. 6, 89522 Heidenheim

1.3 autor

Autor, Copyright, Haftung, Warenzeichen

Der Autor

MegaEd wurde komplett von Markus Junginger programmiert. Da MegaEd laufend weiterentwickelt wird, bin ich für alle Vorschläge offen. Ihre Unterstützung in Form von (genauen) Fehlerbeschreibungen, Rechtschreibungskorrekturen, Schokolade, neuen Fehler-Umsetzern oder Tips&Tricks würde ich mich sehr freuen. Ihr Namen wird, falls mir Ihr Vorschlag sinnvoll erscheint, in der Dankeschönliste verewigt und MegaEd entsprechend verbessert. Selbstverständlich sind mir auch Kritik und Anregungen zum Programm und zur Anleitung jederzeit willkommen.

Schreiben Sie einfach an folgende Adresse:

Markus Junginger
Hainenbachstr. 6
89522 Heidenheim

Wenn ich Ihnen antworten soll, legen Sie bitte einen adressierten und frankierten Rückumschlag bei, sonst werde ich schweigen wie ein Grab.

Copyright

MegaEd und diese Anleitung wurden von Markus Junginger erstellt. © Copyright Markus Junginger 1994-95. Änderungen am Programm bzw. an den dazugehörigen Dateien sind untersagt.
Da MegaEd Freeware ist, darf es beliebig weitergegeben und kopiert werden.

Haftungsausschluss

Es kann keine Gewährleistung darauf gegeben werden, daß alle Informationen in dieser Anleitung korrekt, vollständig, zuverlässig und aktuell sind. Für Folgen die durch Benützung dieser Anleitung entstehen, haftet unter keinen Umständen der Autor. Der Anwender trägt das Risiko und die Verantwortung. Für Datenverluste, die durch fehlerhafte Bedienung, falsche Informationen oder Programmfehler entstehen, haftet unter keinen Umständen der Autor. Der Anwender trägt das Risiko und die Verantwortung. Unter keinen Umständen haftet der Autor für irgendwelche direkten, indirekten, zufälligen oder folgenden Schäden, selbst wenn der Autor angezeigt wurde.

Warenzeichen

Amiga ist ein eingetragenes Warenzeichen der ESCOM AG

1.4 history

Die Neuerungen innerhalb der Versionen:

V0.9

Diese Version wurde Programm des Monats im Amiga-Magazin 1/95, war aber aus Zeitmangel teilweise unvollständig und fehlerhaft!

V1.0

Fehler verbessert:

- fataler Fehler bei "Make laden" führte später zum Absturz
- fataler Fehler bei "Speichern" führte später zum Absturz
- Enforcer Hits beseitigt

Neue Funktionen:

- Block drucken
- Formatierungen

V1.01

Fehler verbessert:

- Blockoperationen korrigiert
- Mini-Bug bei Laden

V1.1

Fehler verbessert:

- Bei "Löschen" im Modul-Editor ohne angewähltes Modul gab es einen Guru
-

Neue Funktionen:

- Neue Einstellungsmöglichkeiten
- Kleineres Make-Fenster
- Make-Module können versteckt werden
- Zeilenumbruch kann abgestellt werden (für DME-Umsteiger)

V1.2

Fehler verbessert:

- Mini-Bugs bei HotHelp und Blockmarkierung

Neue Funktionen:

- ARexx Schnittstelle
- Edit_A_Modul leicht verbessert
- Uhr in der Screenzeile

1.5 übersicht

Übersicht

MegaEd ist wie Sie schon sicher erahnt haben, ein Texteditor. Mit MegaEd können Sie also Texte, Programmquellcode und Batchdateien erzeugen und wenn es unbedingt sein muß, auch Briefe schreiben.

Natürlich weiß ich, das es von dieser Sorte Programm schon etliche Vertreter gibt, doch da ich eigensinnig (wahrscheinlich eher dumm) bin und die Programmierung eine Herausforderung darstellte, habe ich noch einen geschrieben.

Bei der Programmierung von MegaEd wurde besonders auf folgende Punkte geachtet: kinderleichte Bedienung, viele mächtige Funktionen, freie Konfigurierbarkeit und Schnelligkeit.

Anforderungen

Sie brauchen einen Amiga mit min. OS2.0 und min. 512 KByte RAM. Ein paar Funktionen sind erst ab 2.1 bzw. 3.0 vollständig lauffähig. Mit Festplatte, Turbo und Fastram geht natürlich alles viel besser...

1.6 fähigkeiten

Hier die bedeutendsten Fähigkeiten aufgelistet:

- beliebig viele Texte und Fenster können geöffnet werden
- Text Manager
- Eine umfangreiche, intuitiv bedienter Make-Umgebung speziell für Programmierer. Der Compiler wird perfekt in MegaEd eingebettet!
- Menus, Tastenbelegungen und QuickGadgets sind konfigurierbar
- Jeder Text ist ein eigener Task und arbeitet somit unabhängig
- Die Druckroutine ist ebenfalls ein selbständiger Task
- Unterstützung des Clipboard-Devices
- 256 verschiedene Textblöcke definierbar
- schnelles Scrolling und schnelle Bearbeitung
- Infofenster gibt Zusatzinformationen

- QuickGadgets erlauben schnelle Ausführung von oft benutzten Funktionen
- Onlinehilfe und MenuHelp-Fähigkeit
- HotHelp Unterstützung
- Undo/Redo
- Klammerprüfung
- Viele Einstellungsmöglichkeiten
- Unterstützung von Public-Screens
- AppWindows und AppIcons
- Automatische Backups
- und vieles mehr...

1.7 programmstart

MegaEd-Programmstart

MegaEd wird entweder aus der Workbench oder Shell durch Angabe des Hauptprogramms gestartet. Dabei haben Sie die Möglichkeit noch Argumente anzugeben, nämlich beliebig viele Texte und ein Makefile. Makefiles werden automatisch erkannt und müssen somit nicht besonders gekennzeichnet werden. Auf der Workbench klicken Sie zuerst MegaEd, dann in Verbindung mit der Shift-Taste alle weiteren Dateien, die eingelesen werden sollen. In der Shell geben Sie einfach nach MegaEd alle weiteren Dateien, die eingelesen werden sollen.

Beim Programmstart werden hauptsächlich folgende Aktionen ausgeführt:

- Prüfen ob OS2.0 oder höher vorhanden
- "Warte-Fenster" öffnen
- Einige Libs öffnen
- Default-Einstellungen laden
- Icons einlesen
- MsgPort's erstellen
- Clipboard öffnen
- Fonts öffnen
- Screen öffnen
- Argumente auswerten

1.8 benötigtedateien

Benötigte Dateien

Zwar würde es reichen, MegaEd nur mit dem Hauptprogramm zu starten, jedoch würden hiermit einige schöne Funktionen lahmgelegt. Also sollten Sie darauf achten, daß die zu MegaEd gehörigen Dateien vorhanden sind (und zwar im richtigen Verzeichnis).

MegaEd

Das Hauptprogramm

MegaEd.guide

Die Hilfedatei im AmigaGuide® Format

Configs/MegaEd.config

Die Belegungsdatei für Menü, Tastatur und Gadgets

Configs/TextIcon

Das Icon für Texte
 Configs/MakeIcon
 Das Icon für Makefiles
 Configs/MegaEdIcon
 Das Icon für das AppIcon
 ENV:MegaEd/MegaEd.prefs
 Die Einstellungsdatei
 ENVARC:MegaEd/MegaEd.prefs
 Die dauerhaft gespeicherte Einstellungsdatei
 LIBS:amigaguide.library
 Für spezielle Hilfefunktionen (z. B. MenuHelp)
 LIBS:hothelp.library
 Für das Tool "HotHelp" von Maxon

1.9 konfiguration

Konfiguration

Das Erscheinungsbild von MegaEd können Sie fast nach Belieben ändern. Das heißt, Sie haben die Möglichkeit die Menu-, Gadget- und Tastaturbelegung ganz nach Ihren Wünschen zu gestalten. Sie können aber auch schon vordefinierte Konfigurationen benutzen.

Wenn Sie die Belegungen selber entwerfen wollen, müssen Sie sich an ganz bestimmte Regel halten, wie bei Programmiersprachen. Aber keine Angst, das Ganze ist natürlich viel einfacher.

Wenn Sie MegaEd starten, so wird versucht die Konfigurationsdatei "configs/MegaEd.config" zu lesen. Wird diese nicht gefunden oder enthält sie Fehler, wird eine interne Konfiguration benutzt.

Im Verzeichnis "Configs" befinden sich einige Konfigurationsdateien und außerdem noch das Standarticon. Alle Dateien sollten unverändert bleiben, solange Sie nicht ganz genau wissen was sie tun. So könnten Sie eine Datei laden und als "MegaEd.config" speichern um diese Datei zur Standartkonfiguration zu machen.

Siehe auch:

Konfigurations-Syntax

1.10 konfiguration2

Konfigurations-Syntax

Die Config-Dateien sind alle nach einem bestimmten Schema aufgebaut. Die Groß-/Kleinschreibung muß nicht wie folgt verwendet werden, sorgt aber für mehr Übersicht.

So wird mit dem #-Zeichen immer bestimmt, was mit den folgenden Zeilen belegt werden soll. Am Dateiende muß immer #END stehen um das Ende anzuzeigen.

Sie haben folgende Möglichkeiten:

#MENU <Anzahl>

Damit werden die nächsten Zeilen als Menu-Belegung aufgefaßt. Hinter "#MENU" müssen Sie eine Zahl angeben, die angibt wieviele Menu-Punkte maximal

existieren. Ist Sie zuklein, wird ein Fehler ausgegeben, und Sie müssen die Zahl heraufsetzen. Natürlich müssen Sie die Anzahl nicht genau abzählen, Sie können z.B. ruhig 50 mehr angeben.

#QUICK_GADGETS

MegaEd stellt maximal 40 Gadgets zur Verfügung, die in jedem Fenster erscheinen. mit diesem Kommando können Sie diese nach Wunsch belegen.

#KEYS_NONE

Damit können Sie die Tasten belegen. Die Bezeichnung nach dem Unterstrich gibt an, welche Tasten (Shift, Alt, Control) zusätzlich gedrückt werden müssen. Diese Tasten können auch kombiniert werden:

```
#KEYS_NONE           Ohne Zusatz
#KEYS_SHIFT          Mit Shift
#KEYS_CONTROL        Mit Ctrl
#KEYS_ALT             Mit Alt
#KEYS_SHIFT_CONTROL  Mit Shift und Ctrl
#KEYS_SHIFT_SHIFT_CONTROL_ALT Mit Shift, Ctrl und Alt
#KEYS_SHIFT_CONTROL_ALT Mit Ctrl und Alt
```

Befehle

Die Aktionen (Befehlsfolge) die bei Anwahl eines/einer Gadgets/Menupunktes/Taste ausgeführt werden, werden immer gleich beschrieben. Die Befehlsfolgen können beliebig viele Befehle enthalten.

Die Befehle stehen immer zwischen geschweiften Klammer {}, auch wenn nur ein Befehl aufgeführt ist.

Nach einigen Befehlen können oder müssen noch Parameter angegeben werden.

Ist ein Befehl vollständig muß ein Semikolon(;) stehen.

Beispiele:

```
{Save_As;}
{Save; Clear; Alert "Text gespeichert und gelöscht";}
{Save "S:Startup-Sequence";}
```

Menubeschreibung (#MENU)

Es gibt drei Arten von Menupunkten: Title(Titelzeilen), Item(Menupunkt) und Sub_Item(Unterverzeichnis eines Menupunkt).

Die Menubeschreibung wird Menu für Menu erstellt. Nach den Schlüsselwörtern (Title, Item und Sub_Item) muß ein Text folgen, welcher zur Darstellung verwendet wird. Danach die Befehlsfolge. Wird dieser Menupunkt oft benötigt, kann ein Shortcut in Anführungszeichen nach der Befehlsfolge angegeben werden.

Zur besseren Gliederung können die Kommandos "Item_Bar" und "Sub_Item_Bar" benützt werden, welche einen Trennstrich ziehen.

Beispiel:

```
#Menu
Title "Projekt"
  Item "Info..." {Info;} "I"
  Item "Speichern"
    Sub_Item "Text 1" {Save "Text1";}
    Sub_Item_Bar
    Sub_Item "Text 2" {Save "Text2";}
Title "Menu 2"
  Item "Ende" {End;} "Q"
```

Tastaturbeschreibung

Zuerst wird die zu belegende Taste(ohne Anführungszeichen) angegeben, dann

dazugehörige Befehlsfolge. Existiert zu einer Taste keine solche Belegung, so wird sie (falls möglich) in das Textfenster eingefügt.

Für einige Tasten müssen Sie folgende Schlüsselwörter schreiben:

Enter/Return

F1 bis F10

Tab

Esc

Space

Del/Delete

Help

Up, Down, Left, Right (Cursortasten: Hoch, Runter, Links, Rechts)

N0 bis N9 (Zahlen am Nummerblock rechts)

N. (Punkt am Nummerblock rechts)

Beispiele:

```
#KEYS_NONE
  Return {Return;}
#KEYS_CTRL
  Y {Kill_Line;}
```

Gadgetbeschreibungen

Zuerst wird ein Text mit max. 7 Buchstaben in Anführungszeichen angegeben, welcher im Gadget erscheint. Danach kommt die Befehlsfolge.

Beispiele:

```
#QUICK_GADGETS
  "Laden" {Load;}
  "Ende" {End;}
```

1.11 standart-konfiguration

Standart-Tastatur

Die Konfiguration kann zwar den eigenen Wünschen angepaßt und komplett verändert werden, aber ich will an dieser Stelle trotzdem ein paar Worte über die Standart-Tastaturbelegung verlieren.

Tasten die alleine betätigt werden:

Return	Fügt neue Zeile ein. Gegebenfalls wird der Text ab dem Cursor in die neue Zeile übernommen.
Help	Für das Wort unter dem Cursor wird ein HotHelp-Hilfefenster geöffnet
F1	Text laden
F2	Text speichern
F3	Neues Textfenster
F4	Suchen
F5	Block kopieren
F6	Ein Modul zum editieren auswählen
F7	-
F8	Modul-Editor
F9	Make-Programm erstellen
F10	Make-Programm ausführen

Tasten die mit Shift betätigt werden:

(Pfeil)Links An den Anfang der Linie springen
 Rechts An das Ende der Linie springen
 Hoch Eine Seite nach oben scrollen
 Runter Eine Seite nach unten scrollen

Backspace Buchstaben links vom Cursor bis zum Zeilenanfang löschen
 Del Buchstaben ab dem Cursor bis zum Zeilenende löschen

Help Für das Wort unter dem Cursor wird ein HotHelp-Hilfefenster geöffnet

Return Springt zum Anfang der nächsten Zeile. Der Text bleibt unverändert.

F1 Text öffnen
 F2 Text speichern als...
 F3 Textfenster schließen
 F4 Ersetzen
 F5 Block einfügen
 F6 Modul zum editieren auswählen
 F7 -
 F8 Modul-Editor
 F9 Make-Programm Module compilieren, aber nicht linken
 F10 Make-Programm debuggen

Tasten die mit Shift betätigt werden:

Help Letztes HotHelp-Fenster zeigen

Tasten des Ziffernblocks:

8 Cursor rauf
 2 Cursor runter
 4 Cursor links
 6 Cursor rechts
 9/PgUp Eine Seite nach oben scrollen
 3/PgDn Eine Seite nach unten scrollen
 7/Home Zum Textanfang springen
 1/End Zum Textende springen
 0/Ins Zeile einfügen ohne das die aktuelle Zeile geteilt wird
 ./Del Zeile löschen

1 bis 0 Zur Markierung 1 bis 10 springen

Links Zur ersten sichtbaren Spalte springen
 Rechts Zur letzten sichtbaren Spalte springen
 Rauf Zur ersten sichtbaren Zeile springen
 Runter Zur letzten sichtbaren Zeile springen

R Alle Veränderung an der Zeile werden rückgängig gemacht
 Q Buchstaben ab dem Cursor bis zum Zeilenende löschen
 Y Die Zeile wird gelöscht, kann aber wieder eingefügt werden
 U Eine gelöschte Zeile wird wieder eingefügt
 I Eine gelöschte Zeile wird wieder eingefügt
 D Die aktuelle Zeile wird verdoppelt
 C Die Zeile wird zwischengespeichert und kann mit Ctrl+U oder

Ctrl+I eingefügt werden

Tasten die mit Shift und Control betätigt werden:

1 bis 0 Die Markierung 1 bis 10 wird gesetzt

Links Scrollt eine Spalte nach links
Rechts Scrollt eine Spalte nach rechts
Rauf Scrollt eine Zeile nach links
Runter Scrollt eine Zeile nach rechts

Tasten die mit Alt betätigt werden:

Links Springe zum nächsten Wort
Rechts Springe zum vorherigen Wort
Rauf Springe zum Textanfang
Runter Springe zum Textende

Tab Springe zum nächsten Tabulator

Return Wie normales Return, allerdings wird die neue Zeile entgegengesetzt der Einstellung eingerückt oder nicht

Tasten die mit Alt und Shift betätigt werden:

Return Eine neue Zeile wird eingefügt ohne die bestehende Zeile aufzutrennen

Esc MegaEd wird sofort beendet ohne Speichern oder Sicherheitsabfragen

Links Springe zum nächsten Wortende
Rechts Springe zum vorherigen Wortende
Rauf Springe zur vorherigen Falte
Runter Springe zur nächsten Falte

Tab Springe zum vorherigen Tabulator

Tasten die mit Shift, Control und Alt betätigt werden:

1 bis 0 Die Markierung 1 bis 10 wird gelöscht

1.12 fehler-umsetzer

Fehler-Umsetzer

Wenn Sie programmieren oder z. B. mit TeX arbeitet müssen Sie Ihre Quellcodes einem Compiler übergeben. Um dies komfortabel zu gestalten wurde in MegaEd eine Make-Verwaltung eingebaut, welche verschiedene Quelltexte und Übersetzer erlaubt (siehe

Module_Editor
) .

Schön und gut, aber Sie haben zusätzlich mit den "Fehler-Umsetzern" die Möglichkeit, die vom Compiler abhängige (Fehler-)Ausgabe in ein Format umzuwandeln, welches von MegaEd "verstanden" wird. Somit kann sich MegaEd Fehler und Fehlerposition im Quelltext merken, damit Sie Ihre Fehler komfortabel auf Knopfdruck anspringen und verbessern können. Diese Umsetzer

sind prinzipiell nur Miniprogramme, die MegaEd nach jeder Übersetzungsaktion aufruft.

Momentan sind Umsetzer für folgende Programme vorhanden:
Maxon C, Aztec C, Devpac 2, Blink

Sollte Ihr Programm nicht dabei sein, können Sie diesen Zustand selbst beheben und einen eigenen Umsetzer schreiben. Dazu sind keine großen Programmierkenntnisse erforderlich, zumal Sie auch die Quelltexte zu den bereits existierenden Umsetzern als Ausgangsbasis verwenden können.

Es muß beachtet werden:

- Die Ausgabe des Programms (Kompiler, Linker, TeX, ...) wird in die Datei "T:MegaEdMake-ErrFile" umgeleitet. Diese Datei muß eingelesen werden.
- Der Umsetzer muß daraus eine neue Datei "T:MegaEdMake-Errors" erstellen, welche ein MegaEd verständliches Format hat. Wurden keine Fehler gefunden, sollte die Datei gelöscht werden.

Das Format bei Linker-Umsetzung:

Wurde kein Fehler gefunden, so kann (muß aber nicht) die Codegröße des erstellten Programms übergeben werden. Dazu stellen Sie ein "S" (Size) vor die Zahl. Beisp.: S10531

Wurden dagegen Fehler gefunden, so schreiben Sie einfach die Fehlertexte, je durch ein Return (ASCII-Code: 10) abgeschlossen, in die Datei.

Das Format bei Kompiler-Umsetzung:

Wurde kein Fehler gefunden, so löschen sie "T:MegaEdMake-Errors". Sollten Fehler auftreten, erstellen Sie eine aus zwei Zeilen bestehende Fehlerbeschreibung: Wenn es sich lediglich um eine Warnung handelt, schreiben Sie ein "W", bei einem echten Fehler ein "E" in die Datei. Danach folgt die Zeile und durch ein "/" getrennt die Spalte. Durch ein Return (ASCII: 10) getrennt, folgt nun der eigentliche Fehlertext, welcher ebenfalls mit einem Return abgeschlossen sein muß.

Beisp..:

W35/2

No prototype for this function defined

E42/10

Illegal Argument

1.13 textfenster

Das Textfenster

Jede geöffnete Datei wird in einem sogenannten Textfenster editiert. Da MegaEd beliebig viele Dateien editieren kann, gibt es auch beliebig viele Textfenster, nur durch den Speicherplatz beschränkt.

Im Wesentlichen sind die Textfenster in vier Teile unterteilt:

System-Rahmen: System-Gadgets zum Schließen, Zoomen, Vergrößern und Gadgets um innerhalb des Textes zu scrollen (Balken und Pfeilgadgets).

Info-Anzeige: Links oben befinden sich 3 Zeilen, die einige wichtige Informationen anzeigen. "Zeile x/x" zeigt die aktuelle Zeile und die Anzahl aller Zeile, "Spalte:x" die aktuelle Spalte und "Änderungen:x" die Anzahl aller Veränderungen, die seit dem letzten Speichern gemacht wurden. In der gleichen Spalte unter dem Wort "Spalte:" befindet sich die Textstatus-Anzeige. Sie besteht aus einzelnen invertierten Buchstaben:

F: Der Cursor steht auf einer geschlossenen Falte

f: Der Cursor steht auf einer geöffneten Falte

B: Die Blockmarkierung ist aktiv

Ü: Der Überschreiben-Modus ist aktiv

Die unterste Zeile (Mitteilungszeile) gibt bei vielen Funktionen Auskunft, damit Sie immer wissen was los ist. Auch einige Fehlermeldungen erscheinen hier.

Quick-Gadgets: Rechts neben der Info-Anzeige befinden sich einige Gadgets, die durch die Konfiguration belegt sind.

Editierbereich: Dieser Hauptteil erlaubt die eigentliche Texteingabe. Alle Eingaben werden hier an der aktuellen Cursor-Position eingefügt. Der Cursor kann auch mit der Maus bewegt werden, indem Sie auch die neue Position klicken. Bei einem Doppelklick wird die Blockmarkierung aktiviert.

Alle Textfenster sind sogenannte AppWindows, d. h. Sie können einen beliebigen Text laden, indem Sie einfach sein Icon von der Workbench in das Textfenster ziehen und loslassen. Wenn Sie mehrere Icons auf einmal in das Fenster ziehen (Shift-Taste), so werden entsprechend viele neue Fenster geöffnet ohne das den anderen Text zu verändern.

1.14 arexx

Arexx

Arexx, als Bestandteil vom AmigaOS, ist die programmierbare Fernbedienung für Computersoftware. Arexx ermöglicht Befehle an ein Programm zu schicken, ohne daß man das Programm direkt bedient. Es ist auch möglich von einem Programm ein anderes mit ein paar ARExx-Befehlen zu starten. Das allein wäre ja ziemlich langweilig, aber man kann dem zu startenden Programm beliebige Parameter, z.B. Daten vom ersten Programm übergeben.

Allerdings: Arexx ist eine Programmiersprache; zwar eine einfache, aber doch kein Spielzeug. Wie Sie genau funktioniert, ist in Handbüchern nachzulesen. Hier wird nur die Möglichkeiten beschrieben, die mit MegaEd unter ARExx möglich sind. Mit der allgemeinen Bedienung von ARExx müssen Sie sich schon auskennen.

Zuerst müssen Sie dem Arexx-Interpreter mitteilen, welcher Port angesprochen werden soll. Bei MegaEd besitzt jedes Textfenster einen separaten ARExx-Port: MEGAED_x, wobei x eine fortlaufender Nummer von 0 aufwärts darstellt. Konkret sieht das in ARExx-Programmen z.B. so aus: "Address MEGAED_0". Nun können Sie MegaEd Befehle übermitteln. Diese Befehle bestehen aus denselben, wie sie in der Konfigurationsdatei verwendet werden. Zusätzlich gibt es noch eine handvoll, die nur zusammen mit ARExx benutzt werden können.

Die Syntax ist nun natürlich an ARExx gebunden, d.h. Sie brauchen keine geschweiften Klammern um eine Befehlsfolge kenntlich zu machen.

Beispiel:

```
Address MEGAED_0
```

```
Load "S:Startup-Sequence"
```

Siehe auch:

Befehlsübersicht_Arexx

1.15 menuhelp

MenuHelp

Mit der "amigaguide.library" (leider erst ab OS3.0 Bestandteil des AmigaOS) ist es auf einfache Weise möglich eine Beschreibung über einen beliebigen Menüpunkt zu bekommen. Drücken Sie dazu wie gewohnt die rechte Maustaste und zeigen Sie auf den gewünschten Menüpunkt. Anstatt nun die Taste loszulassen, drücken Sie die Help-Taste, worauf die "MegaEd.guide" Datei eingeladen und die dem Menüpunkt zugehörige Seite aufgeschlagen wird.

Menüpunkte welche durch die Konfigurationsdatei mit mehr als einem Befehl belegt sind, können (noch) nicht komplett erläutert werden. Hier wird nur der erste Befehl der Befehlsfolge erläutert.

Der zu erläuternde Befehl wird auch im Infofenster ausgegeben.

Das Textfenster ist erst wieder benutzbar, wenn das Hilfefenster geschlossen wird.

1.16 tips&tricks

Tips&Tricks

Bei jedem Programm gibt es einige Kniffe mit denen man schneller und besser zum Ziel kommt. Hier eine Sammlung von nützlichen Tips&Tricks zu MegaEd. Falls Sie ähnliche Hilfestellungen haben, würde ich mich (und bestimmt alle weiteren MegaEd Anwender) freuen, wenn Sie mir diese in einem Brief mitteilen würden. Adresse siehe:

Autor

Letzte Änderung & Letzte Position

Die beiden unscheinbare Funktionen

Jump_Last_Change

und

Jump_Last_Position

werden oft übersehen. Jedoch erlauben gerade diese Funktionen ↔
oft eine

blitzschnelle Cursorpositionierung an der gewünschten Stelle, ohne lästiges Mausklicken oder Benützung der Cursor Tasten. Mit den Shortcuts A+# (letzte Veränderung) und A+^ (letzte Cursorposition) geht das viel schneller!

Block drucken & speichern

Mit MegaEd können (noch) keine Blöcke gespeichert und gedruckt werden. Bis zur nächsten Programmversion behelfen Sie sich wie folgt:

-Markieren Sie den gewünschten Block

-Kopieren Sie diesen

-Öffnen Sie ein neues Textfenster

-Fügen Sie den Block in das neue Fenster wieder ein

Nun haben Sie einen ganz normalen Text, der nur aus dem gewünschtem Block besteht. Diesen Text können Sie nun problemlos speichern und ausdrucken.

1.17 tips&tricks_pro

Tips&Tricks für Profis

Bei jedem Programm gibt es einige Kniffe mit denen man schneller und besser zum Ziel kommt. Hier eine Sammlung von nützlichen Tips&Tricks zu MegaEd. Falls Sie ähnliche Hilfestellungen haben, würde ich mich (und bestimmt alle weiteren MegaEd Anwender) freuen, wenn Sie mir diese in einem Brief mitteilen würden. Adresse siehe:

Autor

Momentan fällt mir kein Umstand ein, bei dem man viel tricksen ←
müßte...

1.18 panic

```

###          #####  #   #  #   #####
#  ##       #   #   ##  #   #
#   #       #   #   #  #   #
#   #       #   #   #  #   #
#   #       #   #   #  #   #
#   #       #   #   #  #   #
#  ##       #   #   #  ##  #
###          #####  #   #

```

```

#####       ###   #   #   #   #####  ##
#   #       #   #   ##  #   #   #   ##
#   #       #   #   #  #   #   #   ##
#####       #   #   #  #   #   #   ##
#           #####  #   #   #   #   ##
#           #   #   #   ##  #   #   #
#           #   #   #   #   #   #####  ##

```

Keine Panik!

(Im akutem Notfall bitte ein Handtuch über den Kopf legen)

Wenn Sie überhaupt nicht mehr durchblicken, der Computer zu rebellieren scheint und Sie kurz vor einem Nervenzusammenbruch stehen, empfehle ich Ihnen den Computer abzuschalten und einen Waldspaziergang zu machen.

1.19 propaganda

VORSICHT! PROPAGANDA!

Sorry, aber an dieser Stelle werde ich Propaganda für zwei weitere Programme von mir machen, nämlich "Typewrite" und "Liga-Manager". Diese Programme werden schon seit 1993 von einem deutschen Vertrieb (vier Buchstaben) kommerziell vertrieben. Nun habe ich beschlossen, diese Programme zusätzlich selbst zu verkaufen. Für Sie bringt dies zwei entscheidende Vorteile. Erstens haben Sie direkten Kontakt mit dem Autor, was sich sehr nützlich auswirkt wenn Sie dem Programm bezügliche Fragen haben. Denn die Firma mit

den vier Buchstaben kennt sich nicht besonders gut mit den vertriebenen Programmen aus. Zweitens liegt der Preis bei mir weit unter dem Verkaufspreis der Firma. Vergleichen Sie selbst!

Typewrite

WAS? Ihre Hand kreist immer noch wie ein Adler auf Beutesuche über der Tastatur, bis sich hin und wieder ein Finger auf eine bestimmte Taste stürzt? Dann sei Ihnen das Programm "Typewrite" empfohlen. Das Programm gibt Ihnen viele Hilfestellungen, damit Sie schnell und unkompliziert das Blindschreiben mit zehn Fingern erlernen.

Die Tastatur wird z.B. während dem Üben auf dem Bildschirm sichtbar gemacht. Dabei werden die angeschlagenen Tasten eingedrückt dargestellt und, wenn Sie die falsche Taste erwisch haben, die richtige hervorgehoben. Neben den vielen beigefügten Lektionen können Sie beliebige Texte laden und "unter Aufsicht" üben. Die 27 Lektionen enthalten zusätzlich Hilfstexte die Ihnen bestimmt helfen die Tastatur unter Kontrolle zu bringen.

Weitere Funktionen: 60s-Spiel, Drucken von Lektionen und Hilfstexten, grafische Anzeige welche Finger welche Tasten anschlagen, Übungsstände speichern und laden, Tastatur- und Mausbedienung, Editieren von Lektionen möglich, präzise Bewertungen mit Grafiken aufgelockert.

Der Preis: 29,- DM Eine Demoversion erhalten Sie für 5,- DM

Liga-Manager 2.52

Schauen Sie doch gleich mal im Amiga-Magazin 7/93 auf Seite 172 nach! Dort finden Sie ein Test der Urversion 1.0 des Liga-Managers (Titel: "Schöne Nebensache"). Egal ob Sie die Fußballbundesliga oder irgendeine andere Liga verwalten möchten, der Liga-Manager wird Ihnen dabei viel Freude bereiten. Der letzte Satz des Tests lautete: "Die gelungene Oberfläche, einfache Erlern- und Bedienbarkeit und flexible Druckfunktionen machen den Liga Manager zu einem lohnendem Kauf."

Seitdem wurde aus dem Grundgerüst der Version 1.0 ein Programm das seinesgleichen sucht. Die aktuelle Version 2.52 bietet sehr viele mächtige Funktionen und Einstellungsmöglichkeiten, die hier unmöglich alle aufgezählt werden können. Das einzige, daß Sie noch selbst machen müssen: die Eingabe der Spielergebnisse und, wenn Sie wollen auch Sätze und Zuschauerzahlen. Liga-Manager zaubert Ihnen daraus vielfältige Tabellen, Statistiken, Prognosen, Kurven- und Balkengrafiken. EIN Beispiel: Um genau zu verfolgen wie Borussia Dortmund Meister wurde, wählen Sie die "Tabellenplätze"-Grafik an. Klicken Sie Dortmund und die drei schärfsten Konkurrenten an. Und schon zeigt Liga-Manager eine mehr als 1000 Worte sagende Grafik an: Die Tabellenplätze aller vier Vereine werden als unterschiedliche Kurven über die gesamte Saison dargestellt.

Die insgesamt 11 Text- und 8 Grafikauswertungen können selbstverständlich ausgedruckt und gespeichert werden. Damit können Sie die Daten z.B. in Ihrer Textverarbeitung verwenden.

Weitere Funktionen: bis zu 40 Mannschaften, auf Wunsch Verwaltung von Sätzen und Zuschauerzahlen, automatische Erstellung des Spielplans, drei verschiedene Suchfunktionen, Verwaltung von Auf- und Absteigern, einfachste Mausbedienung in OS2/3 Umgebung, Anfangstabelle.

Der Preis: 29,- DM Eine Demoversion erhalten Sie für 5,- DM

Die Versandkosten belaufen sich auf 5,- DM. Für die Demoverversionen müssen Sie diese nicht bezahlen.

Schicken Sie Ihre Bestellung mit einem V-Scheck an:
Markus Junginger, Hainenbachstr. 6, 89522 Heidenheim

1.20 befehlsübersicht_arexx

MegaEd ArexxBefehle

Bei der Verwendung von
Arexx
können speziell folgende Befehle verwendet
werden. Zusätzlich können alle Befehle benutzt werden, die auch bei der
Konfiguration benutzt werden (siehe
Befehlsübersicht
).

Bei einigen Befehlen können oder müssen Argumente abgegeben werden, je nach
Angabe der Argumente in der Erklärung: befindet sich das Argument in eckigen
Klammern "[]", so kann es angegeben werden, muß aber nicht. Ohne
Klammern muß es angegeben werden.

GetMEDVar

1.21 getmedvar

GetMedVar Variable

Ermittelt MegaEd-Variable

Hiermit können Sie von MegaEd eine Variable ermitteln, mit der Sie dann in
Ihrem ARExx-Programm arbeiten können. Welche Variable Sie abfragen wollen,
müssen Sie direkt nach dem Befehl angeben:

Name: Name des Textes, der bearbeitet wird

Win_X1, Win_Y1, Win_Width, Win_Height: Die Ausmaße des Textfensters

Right_Border: Rechter Textrand (zum formatieren,...)

ALine: Der Text der aktuellen Zeile

Line: Zeile, in der sich der Cursor befindet

Lines: Die Anzahl aller Zeilen

Curs_Fold: Je nachdem ob der Cursor auf einer Falte steht wird ein
bestimmter Wert zurückgegeben: 0: Keine Falte, 1: geschlossene Falte,
2: geöffnete Falte.

Replace_Mode: Ungleich 0, falls Ersetzten eingeschaltet

Spalte: Spalte, in der sich der Cursor befindet

Changes: Veränderungen am Text

Beispiele:

GetMEDVar Name

1.22 befehlsübersicht

MegaEd Befehle

Bei der

Konfiguration
oder bei der Verwendung von
Arexx
können

folgende Befehle verwendet werden.

Bei einigen Befehlen können oder müssen Argumente abgegeben werden, je nach Angabe der Argumente in der Erklärung: befindet sich das Argument in eckigen Klammern "[]", so kann es angegeben werden, muß aber nicht. Ohne Klammern muß es angegeben werden.

alert

arrange_horizontal

arrange_vertical

backspace

beep

check_brackets

clear

clear_make

close_all_folds

close_server

close_window

cmove

cmove_down

cmove_left

cmove_right

cmove_up

compile

copy_block

copy_line

count_str

```
cut_block
debug_make
del
del_to_line_end
del_to_line_start
delay
delete
display_prefs
duplicate_line
edit_a_module
end
end_now
execute
  format_block
format_center
format_left
format_right
global_prefs

hot_help

iconify

indent_left

indent_right

info

input_asc

insert_block

insert_bufferline

insert_file

insert_string

jump

jump_bottom_view

jump_end
```

jump_error
jump_last_change
jump_last_position
jump_left_view
jump_line
jump_line_end
jump_line_start
jump_mark
jump_next_fold
jump_next_tab
jump_next_word
jump_next_word_end
jump_prev_fold
jump_prev_tab
jump_prev_word
jump_prev_word_end
jump_right_view
jump_start
jump_top_view
kill_all_folds
kill_fold
kill_line
kill_mark
last_hot_help
load
load_default_prefs
load_makefile
load_original
load_prefs

make
make_all
make_fold
mark_block
matching_bracket
module_editor
msg
new_window
next_window
open
open_all_folds
open_server
prefs
prev_window
print
print_block
replace
reset_prefs
restore_line
return
return_nosplit
return_revert_insertmode
return_split
run
run_make
save
save_all
save_as

```
save_default_prefs
save_icon
save_makefile
save_makefile_as
save_prefs
save_program
scroll
  scroll_page_down
scroll_page_up
search
search_next
search_prev
  select_modules
set_clip
set_mark
set_right_border
sort_lines
tab
text_prefs
toggle_fold
write_mode
zoom_all_windows
zoom_window
```

1.23 alert

Alert Text

Öffnet Requester

Es wird ein Requester, der den angegebenen Text darstellt, geöffnet. Der Anwender muß diesen bestätigen, indem er das Gadget anwählt. Dieser Befehl sollte nur benutzt werden, wenn der Anwender auf etwas wirklich wichtiges aufmerksam gemacht werden muß.

Beispiele:
Alert "Hallo!"

Siehe auch:

Msg

1.24 arrange_horizontal

Arrange_Horizontal

Ordnet Fenster horizontal

Die Position und Größe aller geöffneten Fenster werden so verändert, daß sie den Screen zu gleichen Teilen einnehmen. Dabei bleibt die Fensterbreite größtmöglich, die Höhe teilt sich aber auf.

Siehe auch:

Arrange_Vertical

1.25 arrange_vertical

Arrange_Vertical

Ordnet Fenster vertikal

Die Position und Größe aller geöffneten Fenster werden so verändert, daß sie den Screen zu gleichen Teilen einnehmen. Dabei bleibt die Fensterhöhe größtmöglich, die Breite teilt sich aber auf.

Siehe auch:

Arrange_Horizontal

1.26 backspace

Backspace

Löscht Zeichen

Das Zeichen links vom Cursor wird gelöscht. Ist der Cursor am Zeilenanfang, so wird diese Zeile mit der vorhergehenden verbunden.

Siehe auch:

Delete

1.27 beep

Beep

Bewirkt Aufblitzen des Screens

1.28 check_brackets

Check_Brackets

Klammern überprüfen

Es wird überprüft, ob alle Klammern ("(", "[", "{") in der richtigen Reihenfolge geschlossen werden. Diese Funktion ist speziell für C Programme nützlich, da Klammerfehler hiermit viel schneller gefunden werden. Allerdings gibt es hier Einschränkungen, da auch Klammern in Strings und in Kommentaren als Strukturklammern gesehen werden.

Siehe auch:

Matching_Bracket

1.29 clear

Clear

Text wird gelöscht

Der Text im aktuellen Textfenster wird gelöscht, damit Sie eine neue Datei erstellen können.

Siehe auch:

Close_Window

1.30 clear_make

Clear_Make

Make wird gelöscht

Es wird alles zurückgesetzt (gelöscht), was durch den Moduleditor eingegeben wurde.

Siehe auch:

Module_Editor

1.31 close_all_folds

Close_All_Folds

Schließt alle Falten

Siehe auch:

Open_All_Folds

,

Toggle_Fold

1.32 close_server

Close_Server

Schließt Textmanager

Das Fenster des Textmanagers wird geschlossen. Dasselbe können Sie durch das Closegadget oder durch einen Druck auf Esc erreichen.

Ist sonst kein Textfenster mehr geöffnet, so erscheint ein Requester, mit dem Sie entweder MegaEd beenden können, oder ein neues Fenster öffnen können.

Siehe auch:

Open_Server

1.33 close_window

Close_Window

Schließt Textfenster

Das Textfenster wird geschlossen. War dies das letzte, so erscheint ein Requester, mit dem Sie entweder MegaEd beenden können, oder ein neues Textfenster öffnen können.

Siehe auch:

New_Window

,

Clear

1.34 cmove

CMove Spalten,Zeilen

Bewegt den Cursor relativ

Der Cursor wird um die angegebene Anzahl an Spalten und Zeilen bewegt. Eine positive Anzahl bewegt den Cursor nach recht bzw. unten, eine negative nach links bzw. oben.

Beispiele:

```
CMove -1,-1;
```

```
CMove 1,0;
```

Siehe auch:

```
CMove_Left  
,  
CMove_Right  
,  
CMove_Up  
,  
CMove_Down
```

1.35 cmove_down

```
CMove_Down
```

Bewegt den Cursor runter

Der Cursor wird eine Zeile nach unten bewegt.

Siehe auch:

```
CMove  
,  
CMove_Left  
,  
CMove_Right  
,  
CMove_Up
```

1.36 cmove_left

```
CMove_Left
```

Bewegt den Cursor links

Der Cursor wird eine Spalte nach links bewegt.

Siehe auch:

```
CMove  
,  
CMove_Down  
,  
CMove_Right  
,
```

CMove_Up

1.37 cmove_right

CMove_Right

Bewegt den Cursor rechts

Der Cursor wird eine Spalte nach rechts bewegt.

Siehe auch:

```
CMove
,
CMove_Left
,
CMove_Down
,
CMove_Up
```

1.38 cmove_up

CMove_Up

Bewegt den Cursor hinauf

Der Cursor wird eine Zeile nach oben bewegt.

Siehe auch:

```
CMove
,
CMove_Left
,
CMove_Right
,
CMove_Down
```

1.39 compile

Compile

Übersetzten aller Module

Gemäß der Daten, die mit dem
Modul-Editor

angegeben wurden, werden nun alle

Module ggf. übersetzt aber nicht gelinkt.

Ist nützlich, wenn man ein Modul fertig editiert hat und sich nun einem
anderen zuwendet, da im Hintergrund das fertige Modul übersetzt wird.

Weiter Infos siehe
 Make
 .

Siehe auch:

 Modul-Editor
 ,
 Make

1.40 copy_block

 Copy_Block

Kopiert den markierten Bereich ins Clipboard

Siehe auch:

 Mark_Block
 ,
 Insert_Block
 ,
 Cut_Block

1.41 copy_line

 Copy_Line

Kopiert die aktuelle Linie in einen Zwischenspeicher

Siehe auch:

 Insert_Bufferline

1.42 count_str

 Count_Str

Das Vorkommen einer Zeichenkette wird gezählt

Es öffnet sich der Suchrequester(siehe
 Search
). Der angegebene Suchtext wird
im Text gesucht und die vorkommende Anzahl in einem Requester ausgegeben.

Siehe auch:

 Search

1.43 cut_block

Cut_Block

Verlagert den markierten Bereich ins Clipboard

Der markierte Bereich wird im Text gelöscht, aber zuvor ins Clipboard kopiert, damit er an anderer Stelle eingefügt werden kann.

Siehe auch:

Mark_Block
,
Insert_Block
,
Copy_Block

1.44 debug_make

Debug_Make

Debuggen des Make-Programmes

Es wird der Debugger gemäß dem Modul-Editor aufgerufen, um das Programm zu debuggen.

Siehe auch:

Modul-Editor

1.45 del

siehe Delete

1.46 del_to_line_end

Del_To_Line_End

Die Zeichen vom Cursor bis zum Linienende werden gelöscht

Siehe auch:

Del_To_Line_Start

1.47 del_to_line_start

Del_To_Line_Start

Die Zeichen links vom Cursor werden gelöscht

Siehe auch:

Del_To_Line_End

1.48 delay

Delay Time

Wartet

Hiermit veranlassen Sie den Texttask Time * 1/50 Sekunden zu warten, aber höchstens eine Sekunde.

1.49 delete

Delete

Löscht Zeichen

Das Zeichen auf dem sich der Cursor befindet wird gelöscht. Ist der Cursor am Zeilenende, so wird diese Zeile mit der nachfolgenden verbunden.

Siehe auch:

Backspace

1.50 display_prefs

Display_Prefs

Öffnet Anzeige-Einstellungen Requester

Es öffnet sich ein Fenster um folgende Einstellungen zu treffen:

Screen-Modus: Hiermit bestimmen Sie auf welchem Screen MegaEd seine Fenster öffnet. Geben Sie hier "Public" an, so müssen Sie noch den exakten Namen des gewünschten Public-Screens in dem Stringgadget rechts eingeben.

Bildschirmmodus: Wenn Sie einen eigenen Screen öffnen können Sie hiermit den gewünschten Modus, die Größe und die Tiefe bestimmen (ab OS2.1). Bei OS2.0 oder kleiner, öffnet sich lediglich ein eigener Requester für Modus und Größe.

oder Workbench klonen: Modus, Größe und Tiefe des Screen werden von der Workbench übernommen.

Screen-Font: Hiermit wählen Sie einen Font für den Screen und das Menu aus.

oder Standard-Font: Es wird der Preferences-Font genommen.

Text-Font: Hiermit wählen Sie einen proportionalen Font, welcher benützt wird, den Text zu editieren.

oder Standart-Font: Es wird der Preferences-Font genommen.

Public-Screen: Der geöffnete (eigene) Screen wird für öffentlich erklärt.

Shanghai: Hiermit können Sie einige Programme dazu bewegen, ihre Fenster anstatt auf der Workbench auf dem MegaEd-Screen zu öffnen.

Screenleiste frei: Alle Textfenster werden unterhalb der Screenleiste geöffnet, damit der Screen verschoben und in den Hintergrund geklickt werden kann. Allerdings ist das Textfenster kleiner.

Siehe auch:

Prefs

1.51 duplicate_line

Duplicate_Line

Die aktuelle Linie wird verdoppelt

1.52 edit_a_module

Edit_A_Module

Modul um editieren wählen

Gemäß der Daten, die mit dem
Modul-Editor

angegeben wurden, wird nun

ein Fenster geöffnet, in dem alle Module aufgelistet werden. Wenn Sie eins davon anwählen, wird es geladen. Dabei wird ein neues Textfenster benützt, wenn die Option Diesmal neues aktiv ist. Die Option Neues Fenster bewirkt im Prinzip dasselbe, nur merkt sich MegaEd ob diese Option ein- oder ausgeschaltet ist und setzt bei der nächsten Anwahl der Funktion beide Optionen entsprechend.

Siehe auch:

Modul-Editor

1.53 end

End

MegaEd wird beendet

Nach einer Sicherheitsabfrage wird MegaEd beendet.

Siehe auch:

End_Now

1.54 end_now

End_Now

MegaEd wird sofort beendet

MegaEd wird sofort, ohne jegliche Sicherheitsabfrage beendet, so daß veränderte Texte verloren gehen, wenn Sie noch nicht gespeichert wurden. Also Vorsicht!

Siehe auch:

End

1.55 execute

Execute [Dateiname]

Startet ein Programm

Hiermit können Sie ein beliebiges ausführbares Programm starten. Es muß gewartet werden bis das Programm beendet wird. Wird [Dateiname] nicht angegeben, so erscheint ein Filerequester zur Auswahl einer Datei.

Beispiele:

```
Execute "SYS:Tools/Calculator";
```

```
Execute;
```

Siehe auch:

Run

1.56 hot_help

Hot_Help [Projekt]

Öffnet HotHelp

Das Wort unter dem Cursor wird HotHelp (geniales Hilfesystem von Maxon!) übergeben, welches dafür dann die entsprechende Beschreibung anzeigt. Wird Projekt angegeben, so wird HotHelp mitgeteilt, das es nur in einem Projekt suchen soll.

Beispiele:

```
Hot_Help "Shell";
```

```
Hot_Help;
```

Siehe auch:

Last_Hot_Help

1.57 iconify

Iconify

Alle Fenster werden vorübergehend geschlossen

Alle Textfenster und der Text-Manager werden geschlossen. Statt dessen erscheint ein App-Icon auf der Workbench. Wenn Sie dieses doppelt anklicken, so werden wieder alle Fenster geöffnet.

Siehe auch:

Prefs

1.58 indent_left

Indent_Left

Zeilen werden verschoben

Um das Strukturieren speziell beim Programmieren zu erleichtern, können Sie hiermit alle markierte Zeilen um eine Einheit (Space oder Tab, siehe

Prefs

)

nach links verschieben.

Siehe auch:

Indent_Right

1.59 indent_right

Indent_Right

Zeilen werden verschoben

Um das Strukturieren speziell beim Programmieren zu erleichtern, können Sie hiermit alle markierte Zeilen um eine Einheit (Space oder Tab, siehe

Prefs

)

nach rechts verschieben.

Siehe auch:

Indent_Left

1.60 info

Info

Informationen über Texte und MegaEd

Es wird ein Requester geöffnet, welcher über Programmversion, Speicherplatz und globale Änderungen Auskunft gibt.

1.61 input_asc

Input_Asc

Ein beliebiger Asc-Wert wird in den Text eingefügt

1.62 insert_block

Insert_Block

Kopiert den Clipboardinhalt in den Text

Siehe auch:

Mark_Block
,
Copy_Block
,
Cut_Block

1.63 insert_bufferline

Insert_Bufferline

Fügt die Linie aus dem Zwischenspeicher ein

Siehe auch:

Copy_Line

1.64 insert_file

Insert_File [Dateiname]

Fügt Datei ein

Eine Datei wird in das Textfenster eingefügt, also zusätzlich zur bereits vorhandenen Datei. Mit Hilfe eines Requesters können Sie zusätzlich wählen,

an welcher Position die neue Datei eingefügt wird.
Wird Dateiname nicht angegeben, so erscheint ein Filerequester zur Auswahl einer Datei.

1.65 insert_string

Insert_String String

Die Zeichenkette (String) wird in den Text eingefügt

1.66 jump

Jump Spalte,Zeile

Der Cursor springt an die angegebene Position

Beispiel:

Jump 1,1;

1.67 jump_bottom_view

Jump_Bottom_View

Der Cursor springt zur letzten, im Fenster sichtbaren Zeile

Siehe auch:

```
Jump_Top_View
,
Jump_Left_View
,
Jump_Right_View
```

1.68 jump_end

Jump_End

Der Cursor springt zur letzten Zeile

Siehe auch:

Jump_Start

1.69 jump_error

Jump_Error Fehlernummer

Springt Fehler an

Falls beim Übersetzen der Module Fehler auftraten, können sie hiermit direkt angesprungen werden, der Fehlertext wird auch ausgegeben.
Die Fehlernummer reicht von 1 bis 10.

1.70 jump_last_change

Jump_Last_Change

Der Cursor springt zur Position der letzten Eingabe/Veränderung

Siehe auch:

Jump_Last_Position

1.71 jump_last_position

Jump_Last_Position

Der Cursor springt zur vorherigen Position

Siehe auch:

Jump_Last_Change

1.72 jump_left_view

Jump_Left_View

Der Cursor springt zur ersten, im Fenster sichtbaren Spalte

Siehe auch:

Jump_Right_View

,

Jump_Top_View

,

Jump_Bottom_View

1.73 jump_line

Jump_Line

Zeile anspringen

Es öffnet sich ein Requester mit dessen Hilfe Sie eine Zeilennummer eingeben können, die angesprungen wird.

Siehe auch:

Jump

1.74 jump_line_end

Jump_Line_End

Der Cursor springt zum letzten Zeichen der Zeile

Siehe auch:

Jump_Line_Start

1.75 jump_line_start

Jump_Line_Start

Der Cursor springt zum ersten Zeichen der Zeile

Siehe auch:

Jump_Line_End

1.76 jump_mark

Jump_Mark Markierungsnummer

Springt eine zuvor gesetzte Markierung an

Siehe auch:

Set_Mark

1.77 jump_next_fold

Jump_Next_Fold

Springt zur nächsten Falte

Siehe auch:

Jump_Prev_Fold

1.78 jump_next_tab

Jump_Next_Tab

Springt zum nächsten Tabulator

Siehe auch:

Jump_Prev_Tab

1.79 jump_next_word

Jump_Next_Word

Springt zum nächsten Wort (anfang)

Siehe auch:

Jump_Next_Word_End

,

Jump_Prev_Word

,

Jump_Prev_Word_End

1.80 jump_next_word_end

Jump_Next_Word_End

Springt zum nächsten Wort (ende)

Siehe auch:

Jump_Next_Word

,

Jump_Prev_Word

,

Jump_Prev_Word_End

1.81 jump_prev_fold

Jump_Prev_Fold

Springt zur vorherigen Falte

Siehe auch:

Jump_Next_Fold

1.82 jump_prev_tab

Jump_Prev_Tab

Springt zum vorherigen Tabulator

Siehe auch:

Jump_Next_Tab

1.83 jump_prev_word

Jump_Prev_Word

Springt zum vorherigen Wort (anfang)

Siehe auch:

Jump_Prev_Word_End

,

Jump_Next_Word

,

Jump_Next_Word_End

1.84 jump_prev_word_end

Jump_Prev_Word_End

Springt zum vorherigen Wort (ende)

Siehe auch:

Jump_Prev_Word

,

Jump_Next_Word

,

Jump_Next_Word_End

1.85 jump_right_view

Jump_Right_View

Der Cursor springt zur letzten, im Fenster sichtbaren Spalte

Siehe auch:

Jump_Left_View
,
Jump_Top_View
,
Jump_Bottom_View

1.86 jump_start

Jump_Start

Der Cursor springt zur ersten Zeile

Siehe auch:

Jump_End

1.87 jump_top_view

Jump_Top_View

Der Cursor springt zur ersten, im Fenster sichtbaren Zeile

Siehe auch:

Jump_Top_View
,
Jump_Left_View
,
Jump_Right_View

1.88 kill_all_folds

Kill_All_Folds

Nach einer Sicherheitsabfrage werden alle Falten entfernt

Siehe auch:

Kill_Fold

1.89 kill_fold

Kill_Fold

Die Falte, in der sich der Cursor befindet, wird entfernt

Siehe auch:

Kill_All_Folds

,

Make_Fold

1.90 kill_line

Kill_Line

Kopiert die aktuelle Linie in einen Zwischenspeicher und löscht diese dann

Siehe auch:

Insert_Bufferline

1.91 kill_mark

Kill_Mark Markierungsnummer

Löscht eine zuvor gesetzte Markierung

Siehe auch:

Set_Mark

1.92 last_hot_help

Last_Hot_Help

Öffnet letztes HotHelp-Fenster

Siehe auch:

Hot_Help

1.93 load

```
Load [Dateiname]
```

Lädt eine Datei

Eine Datei wird in das Textfenster eingelesen. Wurde der alte Text verändert, erscheint ein Requester welcher die Aktion bestätigt haben will. Wird Dateiname nicht angegeben, so erscheint ein Filerequester zur Auswahl einer Datei.

Beispiele:

```
Load;
```

```
Load "Configs/MegaEd.config";
```

Siehe auch:

```
Open  
,  
Load_Original
```

1.94 load_default_prefs

```
Load_Default_Prefs
```

Lädt die Standarteinstellung

Die Einstellungsdatei "ENV:MegaEd/MegaEd.prefs" wird geladen.

Siehe auch:

```
Save_Default_Prefs  
,  
Load_Prefs
```

1.95 load_makefile

```
Load_Makefile [Dateiname]
```

Lädt ein Makefile

Ein Makefile wird eingelesen. Wird Dateiname nicht angegeben, so erscheint ein Filerequester zur Auswahl einer Datei.

Beispiele:

```
Load_Makefile;
```

```
Load_Makefile "Hello.MKE";
```

Siehe auch:

```
Save_Makefile  
,  
Module_Editor
```

1.96 load_original

Load_Original

Geladene Datei wieder lesen

Eine Datei, welche gerade im Textfenster editiert wird, wird erneut eingelesen, um z.B. ungewollte Änderungen rückgängig zu machen. Wurde der alte Text verändert, erscheint ein Requester welcher die Aktion bestätigt haben will.

Siehe auch:

Load

1.97 load_prefs

Load_Prefs [Dateiname]

Lädt eine Einstellungsdatei

Wird Dateiname nicht angegeben, so erscheint ein Filerequester zur Auswahl einer Datei.

Siehe auch:

Load_Default_Prefs

1.98 make

Make

Erstellen des Make-Programmes

Gemäß der Daten, die mit dem
Modul-Editor

angegeben wurden, werden nun alle

Module ggf. übersetzt und zu Schluß gelinkt.

Ein Modul wird übersetzt, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- die Objektdatei existiert nicht
- die Sourcedatei besitzt ein früheres Datum als die Objektdatei
- das Modul wurde markiert (noch nicht implementiert)

Um den Betrieb nicht weiter aufzuhalten, wird ein neuer Task gestartet, welcher ein kleines Fenster öffnet. Dieses Fenster gibt immer an, welche Aktion gerade ausgeführt wird und weist auf aufgetretene Fehler hin. Um den Übersetzungsvorgang abubrechen, befindet sich ein entsprechendes Gadget im Fenster. Allerdings muß das Modul zu Ende übersetzt werden.

Siehe auch:

Modul-Editor

```
,  
Make_All  
,  
Compile  
,  
Run_Make  
, Select_Modules
```

1.99 make_all

```
Make_All
```

Neuerstellen des Make-Programmes

Gemäß der Daten, die mit dem
Modul-Editor
angegeben wurden, werden nun alle
Module übersetzt, egal ob dieses verändert wurde oder nicht.

Siehe auch:

```
Modul-Editor  
,  
Make
```

1.100 make_fold

```
Make_Fold
```

Erzeugt Falte

Hierfür müssen Sie zuerst einen Block zwischen den beiden Zeilen markieren,
die den Faltenbegin bzw. -ende darstellen sollen. Dabei müssen Sie darauf
achten, daß sich die Falten nicht überschneiden. Falten innerhalb Falten
sind (noch) verboten.

Siehe auch:

```
Kill_Fold
```

1.101 mark_block

```
Mark_Block [On/Off]
```

Block ein/aus

Die Blockmarkierung wird hiermit ein- bzw. ausgeschaltet. Wurde sie
eingeschaltet, erscheint im Infofenster ein "B". Wenn Sie nun den Cursor
bewegen, wird der Bereich zwischen dem Blockanfang und der Cursorposition
invertiert dargestellt.

Der hervorgehobene Bereich zwischen Cursor und der Stelle an der die Markierung aktiviert wurde wird nicht nur für Blockoperationen, sondern auch für Falt- und Formatierfunktionen benutzt. Diese arbeiten jedoch nur zeilenorientiert, die Spalte des Cursors wird nicht beachtet. Wird On/Off angegeben, so kann man den Block gezielt ein- und ausschalten.

Siehe auch:

```
Copy_Block
,
Insert_Block
,
Cut_Block
```

1.102 matching_bracket

```
Matching_Bracket
```

Sucht entsprechende Klammer

Plazieren Sie den Cursor auf eine Klammer "(", ")", "[", "]", "{" oder "{". MegaEd springt nun zu der dazugehörigen Klammer bei Beachtung von Verschachtelungen.

Siehe auch:

```
Check_Brackets
```

1.103 module_editor

```
Module_Editor
```

Make(file) editieren

Die "Make"-Funktion richtet sich speziell an Programmierer, kann aber auch benutzt werden, wenn sie mit mehreren Datei arbeiten. Sie können beliebig viele Module (Dateien, Sourcefiles, Texte, ...), zwei Compiler, einen Assembler, einen Debugger, einen Linker und weitere Attribute definieren. Alle Eingaben dazu werden mit dem Moduleditor gemacht.

Der Moduleditor öffnet ein relativ großes Fenster, in dem sich einige Gadgets befinden.

Auf der linken Seite befinden sich die Angaben über die einzelnen Module: Quelltexte: Die Liste zeigt alle zuvor definierten Module an. Wenn Sie eins anklicken, können Sie weitere Angaben über das Modul machen (s. u.). Neu: Mit Hilfe eines Filerequesters können Sie ein Modul (eine Datei) der Liste hinzufügen.

Löschen: Das aktivierte Modul wird aus der List der Liste entfernt.

Rauf: Da die Reihenfolge auch bei anderen Programmteilen eingehalten wird, können Sie das aktivierte Modul um eine Position nach oben verschieben.

Runter: Verschiebt das aktivierte Module um eine Position nach unten.

Übersetzer: Wenn das Modul Übersetzt(kompiliert) werden soll, geben Sie hiermit den zuständigen Übersetzer(an.
 Objekt-Suffix: Die zum Quelltext gehörige Objektdatei erhält die angegebene Dateiendung (z.B. ".o"). Den trennenden Punkt sollten Sie hier weglassen.

Auf der rechten Seite befinden sich die weiteren Angaben:

Programm: Der Name des ausführbaren Programms nach dem Linken.

Argumente: Diese werden dem Programm, wenn es ausgeführt wird, übergeben.

Ausgabe: Geben Sie hier ein "CON:"-Fenster an, in dem alle Ausgaben des Programmes erfolgen sollen. Achten Sie darauf, daß die Flags "AUTO/WAIT/CLOSE" gesetzt sind. Bsp.:CON:0/100/640/200/Ausgabe/AUTO/WAIT/CLOSE"

Objektudir: Wenn Sie wollen, daß alle Objektdateien in ein separates Verzeichnis geschrieben werden sollen, so können Sie dieses hier angeben.

Debugger: Geben Sie ihren Debugger mit allen dazugehörigen Argumenten ein.

Link: Geben Sie ihren Linker mit allen dazugehörigen Argumenten ein.

Cmp1/Cmp2/Asm: Um ihre Module zu übersetzten, können Sie drei verschiedene Übersetzer eingeben. Achten Sie auch auf die vollständige Argumentliste.

Link/Cmp1/Cmp2/Asm-Trans: Hinter den String-Gadgets befindet sich ein Gadget("?") mit dem Sie einen "Fehler-Umsetzer" per Filerequester auswählen können. Dieser setzt die (Fehler-)Ausgabe von Linker oder Kompiler in ein MegaEd verständliches Format um. Somit können Fehler direkt im Quelltext angesprungen und sofort verbessert werden. Sie können auch einen eigenen Umsetzter schreiben falls Ihre Programmiersprache nicht unterstützt wird. Siehe auch:

Fehler-Umsetzer

Bei den Angaben Debugger, Linker, Compiler1&2, Assembler müssen ←
 Sie neben

dem vollständigen Pfad auch die vollständige Parameterliste für die Programme angeben. Dabei verwenden sie folgende Platzhalter:

"%e" für das ausführbare Programm

"%s" für einen Quelltext

"%l" für ein linkbares Objektfile

Siehe auch:

Save_Makefile

,

Load_Makefile

,

Make

,

Compile

,

Run_Make

,

Edit_A_Module

,

Select_Modules

1.104 msg

Msg Text

Gibt (Text) im Infofenster aus

Beispiele:
Msg "Hallo!"

Siehe auch:

Alert

1.105 new_window

New_Window

Öffnet neues Textfenster

Es wird ein neues (leeres) Textfenster geöffnet, damit Sie eine neue Datei erstellen können, ohne die bereits bestehenden Texte zu beeinflussen. Sie können übrigens so viele Fenster öffnen, wie es Ihr Speicher zulässt.

Siehe auch:

Close_Window

1.106 next_window

Next_Window

Das nächste Textfenster wird in den Vordergrund gebracht

Siehe auch:

Prev_Window

1.107 open

Open [Dateiname]

Öffnet eine Datei

Eine Datei wird in ein neues Textfenster eingelesen. Alle Texte bleiben unverändert
Wird [Dateiname] nicht angegeben, so erscheint ein Filerequester zur Auswahl einer Datei.

Beispiele:
Open;
Open "Configs/MegaEd.config";

Siehe auch:

Load

1.108 open_all_folds

Open_All_Folds

Öffnet alle Falten

Siehe auch:

Close_All_Folds

,
Toggle_Fold

1.109 open_server

Open_Server

Öffnet Textmanager

Das Fenster des Textmanagers wird geöffnet. Der Textmanager zeigt alle vorhandenen Texte in einer Liste an, aus welcher sie einen Text durch Anklicken aktivieren können. Wird ein aktivierter Text nochmal angeklickt, so wird das entsprechende Textfenster in den Vordergrund gebracht. Den aktiven Text können Sie auch mit den Cursorstasten wählen und mit Return in den Vordergrund bringen.

Ist dem Dateinamen ein "*" vorausgestellt, so bedeutet dies, daß der Text verändert wurde und noch gespeichert werden sollte.

Das Textmanager-Fenster besitzt noch ein eigenes kleines Menü, mit dem Sie ein neues Fenster öffnen können, den Textmanager wieder schließen oder MegaEd beenden können.

Siehe auch:

Close_Server

1.110 prefs

Prefs

Öffnet Editor-Einstellungen

Mit Hilfe des erscheinenden Fensters können Sie eine Reihe von MegaEd's Eigenschaften verändern.

Links befindet sich eine Reihe von An/Aus-Gadgets:

Screenleiste frei: Alle Textfenster werden unterhalb der Screenleiste geöffnet, damit der Screen verschoben und in den Hintergrund geklickt werden kann. Allerdings ist das Textfenster kleiner.

Kontroll-Leiste: Nicht benützt

Mauszeiger weg: Wenn Sie eine Taste drücken, verwandelt sich der

Mauszeiger in einen winzigen Punkt. Somit stört er bei der Eingabe nicht mehr.

Fenster volle Größe: Nicht benützt

Neue Zeilen einrücken: Wenn Sie Return drücken, wird die neue Zeile genau wie die alte Zeile eingerückt, d.h. alle Leerzeichen und Tabs am Anfang der alten Zeile werden bei der neuen Zeile eingefügt.

App-Icon immer zeigen: Normalerweise erscheint das MegaEd-AppIcon wenn Sie

Iconify

wählen. Hiermit kann es immer benützt werden.

Wort: nur Buchstaben: Einige Funktionen (z.B.

Jump_Next_Word

)

sind auch Wörter ausgerichtet. Ist diese Gadget aktiv, so werden nur Textstücke als Wörter angesehen, die nur Buchstaben (A-Z, Ä, Ö und Ü) enthalten. Sonst sind Wörter nur durch das Leerzeichen oder den Tab abgegrenzt.

Alert bei Make-Fehlern: Wenn ein Compiler einen Fehler findet, so merkt sich MegaEd den Fehlertext. Dieser wird, wenn der Fehler angesprungen wird im Info-Fenster angezeigt. Da dieser oft zu lang ist, erscheint hiermit zusätzlich noch ein Fehlerrequester.

BackUp erzeugen: Wenn eine verändertete Datei gespeichert wird, wird die alte Datei nicht gelöscht, sondern umbenannt. Damit können fehlerhafte Veränderungen rückgängig gemacht und versehentlich gelöschte Dateien zurückgeholt werden. Allerdings wird der doppelte Speicherplatz auf dem Laufwerk benötigt.

BackUp bei AutoSave: Beim Auto-Save wird ein Back-Up erstellt.

TAB zu Space: Wenn Sie die Tab-Taste drücken wird kein Tabulator in den Text eingefügt, sondern die entsprechende Anzahl von Leerzeichen.

File-Req. speichern: Werden die Einstellungen gespeichert, so wird auch die Fensterposition und -größe und das Dateimuster des Filerequesters gespeichert.

Auf der rechten Seite befinden sich folgende Gadgets:

Auto-Save: Nach jedem Intervall, das in Minuten angegeben werden kann, werden automatisch alle veränderten Dateien gespeichert, auf Wunsch mit vorgehender Sicherheitsabfrage.

Scrollränder: Befindet sich der Cursor innerhalb der Scrollzone, wird automatisch gescrollt um den Cursor aus dieser herauszubringen. Diese Scrollzone wird mit den Ränder für oben, links, rechts und unten angegeben.

Tab-Weite: Hiermit verändern Sie die Tabgröße.

Extra Backup-Verzeichnis: Wenn es Sie stört, die Backups im gleichen Verzeichnis zu haben wie die eigentlichen Dateien, können Sie diese auch in ein separates Verzeichnis umlenken. Das ?-Gadget erlaubt die Auswahl mit einem Requester.

Icons: Wollen Sie keine Icons erzeugen, wählen Sie hier "Nicht sichern", ansonsten "Sichern" oder "Mit Textmerkmalen". Bei letzterem werden mit Hilfe der Tooltypes noch verschiedene Textmerkmale gesichert, wie Cursorposition, Textrand, Markierungen und Falten. Speziell wenn Sie mit Falten arbeiten, ist diese Option unverzichtbar!

Nach {}: Ist das letzte Zeichen einer Zeile eine Klammer "{", so kann hiermit ein Space oder ein Tab eingefügt werden. Für C-Programmierer wird die Strukturierung vereinfacht.

Siehe auch:

Display_Prefs

1.111 prev_window

Prev_Window

Das vorherige Textfenster wird in den Vordergrund gebracht

Siehe auch:

Next_Window

1.112 print

Print

Druckt den gesamten Text

Ist genug Speicher vorhanden, so wird ein neuer Druck-Task gestartet. Dieser öffnet ein Fenster um anzuzeigen wieviel bereits gedruckt wurde. Mit dem Schließgadget kann der Druckvorgang abgebrochen und nach einem Fehler das Fenster geschlossen werden. Läuft alles nach Plan, wird das Fenster automatisch eine Sekunde nach Druckende geschlossen. Während des Druckens kann in allen Texten weitergearbeitet werden. Bei Speichermangel wird kein neues Fenster geöffnet. In diesem Fall muß gewartet werden bis der Druckvorgang abgeschlossen ist.

Siehe auch:

Print_Block

1.113 print_block

Print_Block

Druckt den markierten Bereich

Aktivieren Sie die Blockmarkierung an der Textstelle, welche eine Grenze des Druckvorgangs dartsellt. Setzen Sie nun den Cursor auf die andere Grenze, so daß die markierte Text der Passage entspricht, die Sie drucken möchten. Ist genug Speicher vorhanden, so wird ein neuer Druck-Task gestartet. Dieser öffnet ein Fenster um anzuzeigen wieviel bereits gedruckt wurde. Mit dem Schließgadget kann der Druckvorgang abgebrochen und nach einem Fehler das Fenster geschlossen werden. Läuft alles nach Plan, wird das Fenster automatisch eine Sekunde nach Druckende geschlossen. Während des Druckens kann in allen Texten weitergearbeitet werden. Bei Speichermangel wird kein neues Fenster geöffnet. In diesem Fall muß gewartet werden bis der Druckvorgang abgeschlossen ist.

Siehe auch:

Print

1.114 replace

Replace

Öffnet Ersetzen-Requester

Es wird ein Fenster geöffnet, welches identisch mit dem der "Suchen"-Funktion (siehe

Search

), nur daß nun hier das Texteingabefeld "Ersetze:" nicht blockiert ist. Hier müssen Sie einen Text, welcher den Suchtext ersetzen soll, angeben.

Nachdem Sie den Requester bestätigt haben, öffnet sich ein neues kleines Fenster. Hiermit leiten Sie alle weiteren Aktionen:

Ersetzen: Der Text, auf den der Cursor gerade zeigt, wird durch den neuen ersetzt.

Überspringen: Der Text, auf den der Cursor gerade zeigt, bleibt unverändert.

Alles ersetzen: Da es sich hierbei unter Umständen um eine fatale Funktion handeln kann, müssen Sie das Gadget ZWEIMAL anklicken, bevor sie ausgeführt wird. Danach werden alle gefundenen Textstellen ersetzt.

Neu: Es erscheint wieder der Ersetzen-Requester, mit dem Sie neue Texte eingeben können.

Siehe auch:

Search

1.115 reset_prefs

Reset_Prefs

Alle Einstellung werden auf interne Werten zurückgesetzt

Siehe auch:

Prefs

,
Display_Prefs

1.116 restore_line

Restore_Line

Zeilen Undo/Redo

Wenn sie eine Zeile verändert haben, aber merken, daß Sie dies eigentlich gar nicht wollten, können Sie die alte Zeile hiermit wiederherstellen.

Wenn Sie nun merken, daß Sie die Zeile doch ändern wollen, können Sie mit dieser Funktion auch die veränderte Version der Zeile zurückholen.

(Und wenn Sie nun merken...)

1.117 return

Return

Zeilenumbruch

Die Zeile wird bei der Cursorposition umgebrochen, d. h. eine neue Zeile wird eingefügt. Alle Zeichen ab dem Cursor werden in die neue Zeile übernommen.

Siehe auch:

Return_Nosplit
,
Return_Revert_Insertmode

1.118 return_nosplit

Return_Nosplit

Gehe zu Anfang der nächsten Zeile (ohne Umbruch)

Siehe auch:

Return
,
Return_Revert_Insertmode

1.119 return_revert_insertmode

Return_Revert_Insertmode

Zeilenumbruch

Führt dieselbe Funktion wie

Return

aus, nur daß das die neue Zeile

eingerrückt wird, wenn dies normal NICHT der Fall ist. Die Einstellung "Neue Zeilen einrücken" wird also praktisch umgekehrt (siehe Prefs

Siehe auch:

Return
,
Return_Nosplit

1.120 return_split

Return_Split

siehe Return

1.121 run

Run [Dateiname]

Startet ein Programm

Hiermit können Sie ein beliebiges ausführbares Programm starten. Es muß nicht gewartet werden bis das Programm beendet wird, da es als separater Task gestartet wird.

Wird Dateiname nicht angegeben, so erscheint ein Filerequester zur Auswahl einer Datei.

Beispiele:

```
Run "SYS:Tools/Calculator";
```

```
Run;
```

Siehe auch:

Execute

1.122 run_make

Run_Make

Startet das Make-Programm

Siehe auch:

Debug_Make

,

Module_Editor

1.123 save

Save

Speichert eine Datei

Die Datei des Textfenster wird unter dem bereits existierenden Namen gespeichert. Ist die Datei noch namenlos, erscheint ein Filerequester.

Siehe auch:

Save_As

,

Save_All

1.124 save_all

```
Save_All
```

Speichert alle Dateien

Alle veränderten Dateien werden unter ihren bereits existierenden Namen gespeichert.

Siehe auch:

```
Save  
,  
Save_As
```

1.125 save_as

```
Save_As [Dateiname]
```

Speichert eine Datei unter neuem Namen

Es erscheint ein Filerequester zur Auswahl des neuen Dateinamens, unter dem die Datei gespeichert werden soll.

Ist Dateiname bereits angegeben, erscheint natürlich kein Filerequester.

Beispiele:

```
Save_As;  
Save_as "Configs/MegaEd.config";
```

Siehe auch:

```
Save  
,  
Save_All
```

1.126 save_default_prefs

```
Save_Default_Prefs
```

Speichert die Einstellungen als Standard

Die Einstellungen werden unter "ENVARC:MegaEd/MegaEd.prefs" und zusätzlich unter "ENV:MegaEd/MegaEd.prefs" gespeichert. Beim nächsten Start von MegaEd werden diese Einstellungen geladen.

Siehe auch:

```
Save_Prefs  
,  
Load_Default_Prefs  
,  
Load_Prefs
```

1.127 save_icon

Save_Icon

Erstellt ein Icon zur Datei

Die gerade bearbeitete Datei erhält ein Icon. Besitzt sie bereits eins, so wird es durch ein neues ersetzt.

Siehe auch:

Prefs

1.128 save_makefile

Save_Makefile

Speichert das Makefile

Das Makefile wird unter dem bereits existierenden Namen gespeichert. Ist die Datei noch namenlos, erscheint ein Filerequester.

Siehe auch:

Save_Makefile_As

1.129 save_makefile_as

Save_Makefile [Datei]

Speichert das Makefile unter neuem Namen

Das Makefile wird unter dem angegebenen Namen oder, wenn dieser nicht angegeben wurde, durch den mit Hilfe eines Filerequester gewählten Namen gespeichert.

Siehe auch:

Save_Makefile

1.130 save_prefs

Save_Prefs [Datei]

Speichert die Einstellungen

Die Einstellungen werden unter dem angegebenen Namen oder, wenn dieser nicht angegeben wurde, durch den mit Hilfe eines Filerequester gewählten Namen gespeichert.

Siehe auch:

```
Save_Default_Prefs
,
Load_Prefs
,
Load_Default_Prefs
```

1.131 save_program

```
Save_Program
```

Speichert die Make-Programm

Das Programm, welches durch den
Make

-Vorgang bereits erstellt wurde, wird
hiermit gespeichert. Den neuen Dateinamen geben Sie mit einem Filerequester
an.

Siehe auch:

```
Module_Editor
```

1.132 scroll

Scroll Spalten,Zeilen

Scrollen

Der Fensterinhalt wird um Spalten nach rechts bzw. bei negativen Werten
nach links und um Zeilen nach unten bzw. bei negativen Werten nach oben
gescrollt("gerollt").

Beispiel:

```
Scroll 0,1;
```

Siehe auch:

```
Scroll_Page_Up, Scroll_Page_Down
```

1.133 scroll_down_page

```
Scroll_Down_Page
```

Der Fensterinhalt wird um eine Seite nach unten gescrollt

Siehe auch:

```
Scroll_Page_Up
```

```
Scroll
```

1.134 scroll_up_page

Scroll_Up_Page

Der Fensterinhalt wird um eine Seite nach oben gescrollt

Siehe auch:

Scroll_Page_Down

Scroll

1.135 search

Search

Öffnet Such-Requester

Das sich öffnende Fenster enthält folgende Gadgets:

Suche: Der Text nach dem gesucht werden soll

1, 2, 3, 4, 5, 6, T: MegaEd erlaubt pro Text sechs verschiedene Paare für Such- und Ersetztext. Um zwischen diesen umschalten zu können, wählen sie eins der Gadgets "1" bis "6" an, wobei das gerade gewählte Paar durch eine doppelte Umrandung des jeweiligen Gadgets gekennzeichnet ist. Mit "T" können Sie Such- und Ersetztext tauschen.

Groß/Klein beachten: Wenn dies gewählt ist, wird auf die Groß- und Kleinschreibung geachtet, welche exakt übereinstimmen müssen, d. h. das Wort "Banal" wird nicht gefunden, wenn der Suchtext "banal" lautet.

Muster (*) verwenden: geplant für V2.0

Nur ganze Wörter: Der Suchtext bezieht sich nur auf ganze Wörter. Wenn der Suchtext in einem Wort enthalten ist, wird dieser nicht gefunden. Bsp.: Der Suchtext "ist" wird in dem Text "Schule ist Mist" nur einmal gefunden.

In allen Texten: geplant für V2.0

Cursor, vorwärts: Der Ausgangspunkt der Suche ist die Cursorposition, die Suchrichtung ist vorwärts.

Cursor, rückwärts: Der Ausgangspunkt der Suche ist die Cursorposition, die Suchrichtung ist rückwärts.

Textanfang: Der Ausgangspunkt der Suche ist der Textanfang, die Suchrichtung ist vorwärts.

Textende: Der Ausgangspunkt der Suche ist das Textende, die Suchrichtung ist rückwärts.

Siehe auch:

Search_Next

,

Search_Prev

,

Replace

1.136 search_next

Search_Next [Suchtext]

Das nächste Vorkommen des Suchtextes wird gesucht

Wird Suchtext nicht angegeben, so wird der Text des letzten Such-Requesters übernommen.

Siehe auch:

```
Search_Prev
,
Search
,
Replace
```

1.137 search_prev

```
Search_Prev Suchtext
```

Das vorherige Vorkommen des Suchtextes wird gesucht

Wird Suchtext nicht angegeben, so wird der Text des letzten Such-Requesters übernommen.

Siehe auch:

```
Search_Next
,
Search
,
Replace
```

1.138 set_clip

```
Set_Clip [Clip]
```

Die Clipboard-Unit wird verändert

Mit dieser Funktion können Sie 256 verschiedene Blöcke benutzen, indem Sie hier einen Clip zwischen 0 und 255 angeben. Der Clip 0 wird z. B. auch für die Shell verwendet, so daß ein Austausch problemlos ist.

Wird Clip nicht angegeben, so erscheint ein Requester, welcher die Eingabe nachträglich ermöglicht.

Beispiel:

```
Set_Clip 1;
Set_Clip;
```

Siehe auch:

```
Mark_Block
```

1.139 set_mark

Set_Mark Markierungsnummer

Setzt Markierung

Die Markierung Markierungsnummer wird gesetzt, d. h. MegaEd merkt sich die Cursorposition und kann später wieder angesprungen werden. Es werden maximal 20 Markierungen gespeichert.

Siehe auch:

Jump_Mark

,

Kill_Mark

1.140 set_right_border

Set_Right_Border Spalte

Setzt rechten Rand

Einige Funktionen (Wordwrap, Formatierungen) benötigen einen rechten Rand. Dieser wird hiermit auf Spalte gesetzt. Fehlt diese Angabe, so wird ein Requester geöffnet der eine Eingabe erlaubt.

Anmerkung: Dieser Befehl existiert nur noch aus Kompatibilitätsgründen. Bitte verwenden Sie stattdessen

Text_Prefs

.

Siehe auch:

z.B. Format_Left

1.141 sort_lines

Sort_Lines

Zeilen sortieren

Alle Zeilen von der Blockmarkierung bis zur aktuellen Zeile werden gemäß der ASCII-Tabelle sortiert.

Siehe auch:

Mark_Block

1.142 tab

Tab

Ein Tabulator wird in den Text eingefügt

1.143 text_prefs

Text_Prefs

Öffnet Editor-Einstellungen

Mit Hilfe des erscheinenden Fensters können Sie eine Reihe von textgebundenen Eigenschaften verändern. Für jeden geöffneten Text können Sie diese ggf. separat verändert werden, d.h. jeder Text hat seine eigenen Einstellungen.

Links befindet sich eine Reihe von An/Aus-Gadgets:

Kontroll-Leiste: Nicht benützt

Neue Zeilen einrücken: Wenn Sie Return drücken, wird die neue Zeile genau wie die alte Zeile eingerückt, d.h. alle Leerzeichen und Tabs am Anfang der alten Zeile werden bei der neuen Zeile eingefügt.

Wort: nur Buchstaben: Einige Funktionen (z.B.

Jump_Next_Word

)

sind auch Wörter ausgerichtet. Ist diese Gadget aktiv, so werden nur Textstücke als Wörter angesehen, die nur Buchstaben (A-Z, Ä, Ö und Ü) enthalten. Sonst sind Wörter nur durch das Leerzeichen oder den Tab abgegrenzt.

Alert bei Make-Fehlern: Wenn ein Compiler einen Fehler findet, so merkt sich MegaEd den Fehlertext. Dieser wird, wenn der Fehler angesprungen wird im Info-Fenster angezeigt. Da dieser oft zu lang ist, erscheint hiermit zusätzlich noch ein Fehlerrequester.

BackUp erzeugen: Wenn eine verändertete Datei gespeichert wird, wird die alte Datei nicht gelöscht, sondern umbenannt. Damit können fehlerhafte Veränderungen rückgängig gemacht und versehentlich gelöschte Dateien zurückgeholt werden. Allerdings wird der doppelte Speicherplatz auf dem Laufwerk benötigt.

BackUp bei AutoSave: Beim Auto-Save wird ein Back-Up erstellt.

TAB zu Space: Wenn Sie die Tab-Taste drücken wird kein Tabulator in den Text eingefügt, sondern die entsprechende Anzahl von Leerzeichen.

File-Req. speichern: Werden die Einstellungen gespeichert, so wird auch die Fensterposition und -größe und das Dateimuster des Filerequesters gespeichert.

Zeilenumbruch: Erreicht der Cursor den Zeilenanfang bzw. das Zeilenende, so springt er hiermit in die vorherige bzw. in die nachfolgende Zeile. Ist diese Funktion ausgeschaltet, bleibt der Cursor einfach stehen.

Rand erzwingen: Der rechte Rand darf nicht überschritten werden. Eine Zeile wird auf die angegebene Buchstabengrenze beschränkt.

Word Warp: Es werden beim fließenden Schreiben automatisch Wörter in die nächste Zeile kopiert, falls diese über den rechten Rand herausragen würden.

Leerzeichen entfernen: Die Leerzeichen und Tabulatoren die sich direkt am Zeilenende befinden werden entfernt.

Auf der rechten Seite befinden sich folgende Gadgets:

Auto-Save: Nach jedem Intervall, das in Minuten angegeben werden kann, werden automatisch alle veränderten Dateien gespeichert, auf Wunsch mit vorausgehender Sicherheitsabfrage.

Tab-Weite: Hiermit verändern Sie die Tabgröße.

Rechter Rand: Die Spalte die den rechten Rand angibt. Wird z.B. bei Formatierungen und Word Warp benützt.

Default Tool: Wird das Icon des Textes auf der Workbench angeklickt, so das Programm, welches hier eingetragen ist, gestartet. Typische Programme sind hier MegaEd oder Anzeige programme.

Icons: Wollen Sie keine Icons erzeugen, wählen Sie hier "Nicht sichern", ansonsten "Sichern" oder "Mit Textmerkmalen". Bei letzterem werden mit Hilfe der Tooltypes noch verschiedene Textmerkmale gesichert, wie Cursorposition, Textrand, Markierungen und Falten. Speziell wenn Sie mit Falten arbeiten, ist diese Option unverzichtbar!

Nach {}: Ist das letzte Zeichen einer Zeile eine Klammer "{", so kann hiermit ein Space oder ein Tab eingefügt werden. Für C-Programmierer wird die Strukturierung vereinfacht.

Siehe auch:

Display_Prefs

1.144 toggle_fold

Toggle_Fold

Falte schließen/öffnen

Befindet sich der Cursor auf einer geschlossenen Falte, wird diese geöffnet, ist sie geöffnet wird sie geschlossen.

Siehe auch:

Close_All_Folds

,

Open_All_Folds

1.145 write_mode

Write_Mode [Modus]

Einfügen/Überschreiben

Hiermit wechseln Sie den Schreibmodus. Für Modus können Sie entweder Replace (Überschreiben), Insert (Einfügen) oder auch nichts angeben, dann wird der Modus getauscht.

Beispiel:

```
Write_Mode Replace;
```

```
Write_Mode;
```

1.146 zoom_all_windows

Zoom_All_Windows

Alle Fenster werden auf maximale Größe gebracht

Siehe auch:

Zoom_Window

1.147 zoom_window

Zoom_All_Windows

Das aktuelle Fenster wird auf maximale Größe gebracht

Siehe auch:

Zoom_All_Window
