

MusicManIII_d

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> MusicManIII_d	
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>
WRITTEN BY		February 12, 2023
<i>SIGNATURE</i>		

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	MusicManIII_d	1
1.1	Inhaltsverzeichnis	1
1.2	Vorwort	3
1.3	Voraussetzungen	3
1.4	Installation	4
1.5	copyright	4
1.6	MusicManIII starten	4
1.7	Grundlegendes	5
1.8	Online-Hilfe	6
1.9	Lokalisierung	6
1.10	Die Requester	6
1.11	Der Datei-Requester	7
1.12	Der Verzeichnis-Requester	8
1.13	Der Bildschirmmodus-Requester	9
1.14	Der Zeichensatz-Requester	9
1.15	Der Farb-Requester	10
1.16	Die Eingabezeilen	11
1.17	Tastaturkommandos	11
1.18	Das F-Tasten-Hilfefenster	14
1.19	Das Auswahlfenster	15
1.20	Unterdatensätze	15
1.21	Songs markieren	16
1.22	Steuercodes	16
1.23	Das Datensatzfenster	17
1.24	Tastaturbelegung	19
1.25	Das Pull-Down-Menü	21
1.26	Das Projekt-Menü	22
1.27	Das Datensatz-Menü	23
1.28	Das Song-Menü	25
1.29	Das Datei-Menü	26

1.30	Das Makros-Menü	28
1.31	Das Einstellungs-Menü	28
1.32	Das Datensatzkontrollfenster	29
1.33	Das Songkontrollfenster	31
1.34	Das Notizenfenster	31
1.35	Der CD-Spieler	32
1.36	Das Suchen-Fenster	33
1.37	Das Selektieren-Fenster	35
1.38	Das 'Datei laden'-Fenster	35
1.39	Das Drucken-Fenster	35
1.40	Der Datei-Manager	37
1.41	Das Datei-Manager-Einstellungsfenster	38
1.42	Das 'MC erstellen'-Fenster	39
1.43	Das Pull-Down-Menü	41
1.44	Das Listen-Fenster	42
1.45	Tastaturbelegung	43
1.46	Der Voreinstellungsbildschirm	44
1.47	Das Pull-Down-Menü	45
1.48	Das Programm-Voreinstellungsfenster	46
1.49	Das Drucker-Voreinstellungsfenster	48
1.50	Das F-Tasten-Voreinstellungsfenster	49
1.51	Das Verschiedene-Voreinstellungsfenster	49
1.52	Das Bildschirm-Voreinstellungsfenster	50
1.53	Das Pfadangaben-Voreinstellungsfenster	51
1.54	Die ARexx-Schnittstelle	52
1.55	authorreqtools	59
1.56	authorcdplayer	59

Chapter 1

MusicManIII_d

1.1 Inhaltsverzeichnis

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung

Vorwort

Voraussetzungen

Installation

Copyright

MusicManIII starten
Bedienung

Grundlegendes

Online-Hilfe

Lokalisierung

Die Requester

Der Datei-Requester

Der Verzeichnis-Requester

Der Bildschirmmodus-Requester

Der Zeichensatz-Requester

Der Farb-Requester

Die Eingabezeilen

Unterdatensätze

Songs markieren

Steuercodes
 Der Hauptbildschirm

Das Datensatzfenster

Tastaturbelegung

Das Pull-Down-Menü

Das Datensatzkontrollfenster

Das Songkontrollfenster

Das Notizenfenster

Der CD-Spieler

Das Suchen-Fenster

Das Selektieren-Fenster

Das 'Datei laden'-Fenster

Das Drucken-Fenster

Das Datei-Manager-Fenster
 Der Listenbildschirm

Das Pull-Down-Menü

Das Listen-Fenster

Tastaturbelegung

Der Voreinstellungsbildschirm

Das Pull-Down-Menü

Das Programm-Voreinstellungsfenster

Das Drucker-Voreinstellungsfenster

Das F-Tasten-Voreinstellungsfenster

Das Verschiedene-Voreinstellungsfenster

Das Bildschirm-Voreinstellungsfenster

Das Pfadangaben-Voreinstellungsfenster

Die ARexx-Schnittstelle

1.2 Vorwort

Vorwort

Willkommen bei "MusicManIII V3.04"

MusicManIII ist ein Programm, das Ihnen hilft, Ordnung in Ihre Lp-, MC-, CD- und Single-Sammlung zu bringen. Sie werden von leistungsfähigen Funktionen wie Suchen, Selektieren, Auflisten, Drucken u.v.m. unterstützt: drucken Sie z.B. Einlagen für Ihre MCs.

Wenn Sie viele Musikartikel besitzen und schnellen Zugriff auf einzelne Alben oder Songs benötigen, oder wenn Ihnen oft die Frage "Sag' mal, hast Du eigentlich 'abc' von 'XYZ'?" gestellt wird, werden Sie MusicManIII sehr bald zu schätzen wissen.

Sie suchen öfters Songs mit einer bestimmten Länge? Oder ein Lied das höchstens (mindestens) eine bestimmte Spielzeit haben soll? Fragen Sie doch MusicManIII!

Werfen Sie einen Blick auf MusicManIII, Sie werden es nicht bereuen!

Viel Spaß und Erfolg mit MusicManIII wünscht Ihnen
Andreas Mair.

1.3 Voraussetzungen

Voraussetzungen

MusicManIII benötigt mindestens folgende Ausstattung:

- Amiga-Computer mit beliebigem Prozessor der Motorola 680x0-Reihe
- 1.0MB Hauptspeicher (RAM)
- Kickstart und Workbench V37 (AmigaOS V2.04)
- reqtools.library V38

Empfohlene Konfiguration:

- Amiga-Computer mit Prozessor MC68020 oder größer
 - Festplatte
 - CD-ROM-Laufwerk (wenn Sie den eingebauten CD-Spieler verwenden wollen)
 - cdplayer.library (wenn Sie den eingebauten CD-Spieler verwenden wollen)
 - xpkmaster.library
 - xpk-Sublibraries Ihrer Wahl (wenn Sie gepackte Sicherheitskopieen erstellen wollen)
-

1.4 Installation

Installation

Verwenden Sie zur Installation bitte das mitgelieferte Installationsprogramm.

1.5 copyright

Copyright

©1996 Andreas Mair. Alle Rechte vorbehalten.

Autor

Andreas Mair
Karlsbader Str. 23
D-86529 Schrobenhausen

Tel.: 08252/7588
E-Mail: amair@informatik.fh-augsburg.de

Lizenz

- Der Autor stellt dieses Programm-Paket zur Verfügung "so wie es ist". Der Autor ist nicht für Schäden verantwortlich, die durch die Nutzung dieses Programms direkt oder indirekt entstehen. Dies bezieht auch Datenverlust und Erzeugen fehlerhafter Daten mit ein.
- Das Programm-Paket darf nicht modifiziert werden. Es dürfen weder Dateien entfernt noch hinzugefügt werden. Übersetzungen von Teilen des Pakets sind nur mit Genehmigung des Autors gestattet. Reverse-Engineering ist untersagt.
- Ein registriertes MusicManIII-Paket sowie eine persönliche "MusicManIII.key"-Datei darf weder verfiel-fällig, vertrieben, verliehen noch verkauft werden. Die Herstellung, Benutzung oder Vertrieb von nicht autorisierten Keyfiles und Reverse-Engineering des Keyfiles sind untersagt. Zuwiderhandlungen stellen eine Verletzung geltender Urheberrechtsgesetze dar.

1.6 MusicManIII starten

MusicManIII starten

MusicManIII kann wie jedes andere Amiga-Programm durch einen Doppelklick mit der linken Maustaste auf sein Piktogramm oder durch Eingabe von "MusicManIII" im Shell-Fenster gestartet

werden. Beim Start aus der Shell ist darauf zu achten, daß das "MusicManIII"-Verzeichnis das aktuelle Verzeichnis ist.

MusicManIII unterstützt folgende Tooltypes, die auch beim Shell-Start als Parameter übergeben werden können:

DEVICE

Hiermit können Sie den Geräte-Treiber für Ihr CD-Laufwerk angeben.

Voreingestellt ist "DEVICE=cd.device".

UNIT

Hiermit können Sie die zu verwendende Gerätenummer des Devices einstellen.

Voreingestellt ist "UNIT=0".

PORT

Hiermit können Sie den Namen des ARexx-Ports der Music-ManIII-Sitzung wählen.

Voreingestellt ist "PORT=MUSICMAN".

1.7 Grundlegendes

Grundlegendes

In MusicManIII können drei Bildschirme geöffnet sein:

- Der Hauptbildschirm
- Der Listensbildschirm
- Der Voreinstellungsbildschirm

Auf jedem dieser Bildschirme werden verschiedene Fenster geöffnet. Wenn MusicManIII gestartet wird sehen Sie das Datensatzfenster, das die Informationen eines Albums anzeigt. Optional können die Fenster "Datensatz-Kontrolle", "Song-Kontrolle", "Notiz" und "CD-Spieler" geöffnet werden. Ist eines dieser Fenster aktiv, erhalten Sie durch Drücken der rechten Maustaste das Pull-Down-Menü des Hauptbildschirms, das im späteren Verlauf genauer beschrieben wird.

Wenn Sie in diesem Pull-Down-Menü zuerst "Datei" und dann "Anzeigen..." (oder kurz: "Datei/Anzeigen") anwählen, öffnet sich der Listensbildschirm mit dem Listenfenster. In diesem Fenster werden alle Alben untereinander tabellarisch dargestellt. Dieser Bildschirm kann auch so konfiguriert werden, daß er nicht geöffnet wird, sondern daß alle darauf geöffneten Fenster auf dem Hauptbildschirm geöffnet werden.

Wählen Sie im Pull-Down-Menü des Hauptbildschirms "Einstellungen", "Einstellen" und dann "Programm", "Drucker", "F-Tasten" oder "Verschiedenes" (kurz: "Einstellungen/Einstellen/Programm" etc.), um den Voreinstellungsbildschirm zu öffnen. Auch dieser kann so konfiguriert werden, daß alle darauf geöffneten Fenster auf dem Hauptbildschirm geöffnet werden.

1.8 Online-Hilfe

Online-Hilfe

MusicManIII stellt eine umfangreiche Online-Hilfe zur Verfügung. D.h. wo Sie sich auch befinden, ein Druck auf die HELP-Taste gibt Ihnen eine Beschreibung des aktuellen Fensters oder Menüpunkts.

Sie erhalten Hilfe zu einem Menüpunkt, wenn Sie den Mauszeiger auf den Menüpunkt setzen, aber statt die Maustaste loszulassen die HELP-Taste drücken.

Um die Online-Hilfe verwenden zu können muß die "amiga-guide.library" im "LIBS:"-Verzeichnis vorhanden sein. Außerdem muß die Datei "MusicManIII_Help.guide" installiert worden sein.

1.9 Lokalisierung

Lokalisierung

Ab Workbench V2.1 unterstützt MusicManIII Lokalisierung. D.h. daß MusicManIII Ausgaben in der von Ihnen bevorzugten Sprache vornimmt, insofern eine Katalog-Datei dafür vorhanden ist.

Derzeit werden folgende Sprachen unterstützt:

- Englisch
- Deutsch

In Entwicklung sind:

- Dänisch
- Französisch

1.10 Die Requester

Die Requester

MusicManIII verwendet viele Requester der "reqtools.library" von

Magnus Holmgren

.

Die folgenden Kapitel beschreiben die Bedienung der verwendeten Requester. Sollten Sie bereits mit der "reqtools.library" gearbeitet haben und mit ihrer Bedienung vertraut sein, können Sie dieses Kapitel überspringen. Andernfalls erfahren Sie hier grundlegendes zur Bedienung. Für weitergehende Informationen greifen Sie bitte auf die

Originalanleitung zurück.

Der Datei-Requester

Der Verzeichnis-Requester

Der Bildschirmmodus-Requester

Der Zeichensatz-Requester

Der Farb-Requester

1.11 Der Datei-Requester

Der Datei-Requester

Der Datei-Requester wird verwendet, wenn Sie einen Datei- und Pfadnamen einzugeben haben. Folgende Gadgets stehen zur Verfügung:

ListView-Gadget

Den oberen Bereich des Fensters nimmt ein großes ListView-Gadget ein, in dem der Inhalt eines Verzeichnisses angezeigt wird. Die Sortierung dieser Liste kann dabei mit dem ReqTools-Voreinstellungsprogramm angepaßt werden. Verzeichnisse und Dateien können Sie an der unterschiedlichen Farbgebung unterscheiden. Bei Verzeichnissen wird zusätzlich in der rechten Spalte "Verzeichnis" angezeigt, wobei bei Dateien die Dateilänge ausgegeben wird. Drücken Sie mit der linken Maustaste auf einen Verzeichnisnamen um in dieses Verzeichnis zu verzweigen. Doppelklicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Dateinamen um den Requester zu beenden und den ausgewählten Dateinamen samt Pfad an MusicManIII zurückzuliefern.

Muster

In dieser Eingabezeile wird das aktuelle Muster ausgegeben. Im ListView-Gadget werden nur die Dateien angezeigt, die diesem Muster entsprechen. Normalerweise sollten Sie dieses Muster nicht ändern, da Ihnen MusicManIII immer ein passendes Muster anbietet, um z.B. nur Voreinstellungsdateien oder MusicManIII-Dateien anzuzeigen. Nähere Informationen zu Mustern finden Sie in Ihrem AmigaDOS-Handbuch.

Eingabefelder

Unter dem "Muster"-Eingabefeld befinden sich zwei weitere Eingabefelder. Das obere zeigt den im ListView-Gadget angezeigten Pfad an, das untere den aktuellen Dateinamen. In das Dateinamen-Eingabefeld können Sie auch einen Namen eingeben, der noch nicht existiert, und dann "OK" anwählen. Es wird dann eine neue Datei erzeugt.

Neu

Hiermit wird der Verzeichnisinhalt erneut eingelesen.

.info

Mit dieser Option können Sie das Anzeigen der ".info"-Dateien ein- und ausschalten.

OK

Der Requester wird beendet und die angezeigte Datei wird an MusicManIII zurückgeliefert.

Laufw.

Es wird eine Liste der vorhandenen Laufwerke angezeigt. Sie erhalten diese Liste auch wenn Sie im Requester die rechte Maustaste betätigen.

Mutterv.

Hiermit kommen Sie wieder eine Verzeichnisebene zurück.

Beispiel:

Sie befinden sich in "SYS:".

Sie drücken die linke Maustaste über "Prefs" und befinden sich nun in "SYS:Prefs".

Klicken Sie jetzt auf "Mutterv." um wieder zurück zu "SYS:" zu kommen.

Abbruch

Der Requester wird geschlossen ohne einen Dateinamen an MusicManIII zurückzuliefern.

1.12 Der Verzeichnis-Requester

Der Verzeichnis-Requester

Dieser Requester ist dem Datei-Requester sehr ähnlich, weshalb hier nur die Unterschiede beschrieben werden:

ListView-Gadget

Im Gegensatz zum Datei-Requester werden die Dateinamen nicht klar lesbar angezeigt und können auch nicht angewählt werden, nur Verzeichnisse können angewählt werden.

Muster, .info

Diese Gadgets sind nicht verfügbar.

Eingabefelder

Es ist nur das Eingabefeld für den Pfad vorhanden.

OK

Der Requester wird beendet und die angezeigte Verzeichnis wird an MusicManIII übergeben.

Neu, Laufw., Mutterv., Abbruch

Diese Gadgets besitzen die gleiche Funktionalität wie im

Datei-Requester.

1.13 Der Bildschirmmodus-Requester

Der Bildschirmmodus-Requester

Mit diesem Requester können Sie u.a. den gewünschten Bildschirmmodus, die Anzahl der möglichen Farben und die Bildschirmhöhe und -breite einstellen. Dazu stehen Ihnen folgende Gadgets zur Verfügung:

ListView-Gadget

Hier werden alle zur Auswahl stehenden Bildschirmmodi angezeigt. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den gewünschten Modus um ihn anzuwählen.

Overscan

Stellen Sie hier den gewünschten Overscan-Modus ein:

- Normale Abmessung
- Text-Abmessung
- Grafik-Abmessung
- Maximale Abmessung

Breite

Geben Sie in das Eingabefeld die gewünschte Bildschirmbreite ein oder setzen Sie die Option "Vorgabe" um die Standardbreite zu erhalten.

Höhe

Geben Sie in das Eingabefeld die gewünschte Bildschirmhöhe ein oder setzen Sie die Option "Vorgabe" um die Standardhöhe zu erhalten.

Farben

Wählen Sie die gewünschte Farbanzahl.

Auto-Rollen

Ist diese Option aktiv und die Bildschirmhöhe und/oder -breite ist größer als der sichtbare Ausschnitt, wird der sichtbare Ausschnitt in Abhängigkeit von der Mausposition verschoben.

OK

Der Requester wird geschlossen und die Einstellungen werden übernommen.

Abbruch

Der Requester wird geschlossen ohne die Einstellungen zu übernehmen.

1.14 Der Zeichensatz-Requester

Der Zeichensatz-Requester

Mit diesem Requester können Sie die gewünschte Schriftart einstellen. Dazu stehen folgende Gadgets zur Verfügung:

ListView-Gadget

Alle verfügbaren Zeichensätze werden angezeigt. Die Zahl hinter dem Namen gibt die Größe an.

Eingabefelder

Im linken Eingabefeld wird der Name des momentan angewählten Zeichensatzes angezeigt, im Rechten die Größe. Wollen Sie eine Größe verwenden, die nicht in der Liste enthalten ist, können Sie sie hier eingeben. Die Größe wird dann berechnet.

Vorsicht:

Bei zu großen Zeichensätzen kann es vorkommen, daß die Fenster nicht mehr auf den Bildschirm passen. In diesem Fall wird auf den Zeichensatz "Topaz" mit der Größe 8 ausgewichen.

Fett, Kursiv, Unterstr.

Mit diesen Optionen können Sie die Textattribute "fett", "kursiv" und "unterstrichen" wählen.

1.15 Der Farb-Requester

Der Farb-Requester

Mit diesem Requester können Sie die Farbpalette einstellen. Dazu stehen Ihnen folgende Gadgets zur Verfügung:

Farben

Dieses Gadget zeigt alle vorhandenen Farben an. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Farbe, die Sie ändern wollen.

Kopieren

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Farbe, auf die die bereits angewählte Farbe kopiert werden soll.

Wechseln

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Farbe, mit der die bereits angewählte Farbe vertauscht werden soll.

Verlauf

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine Farbe, um zwischen dieser und der bereits angewählten einen Farbverlauf zu erzeugen.

Rot, Grün, Blau

Stellen Sie hiermit den Farbwert der angewählten Farbe ein.

OK

Die Farbpalette wird übernommen und der Requester geschlossen.

Rückgängig

Die Änderungen der Farbpalette werden zurückgenommen.

Abbruch

Der Requester wird geschlossen ohne die geänderte Farbpalette zu übernehmen.

1.16 Die Eingabezeilen

Die Eingabezeilen

In diesem Kapitel werden die Eingabezeilen von MusicManIII beschrieben.

Mit Eingabezeilen werden Sie konfrontiert, wenn Sie etwas eingeben müssen, z.B. Songs oder Interpreten. Um Ihnen diese Eingaben angenehmer zu machen, ist in MusicManIII ein komfortabler Zeileneditor integriert. Dieser ist in der Bedienung kompatibel zu den String-Gadgets des AmigaOS, stellt aber noch zusätzliche Funktionen zur Verfügung.

Tastaturkommandos

Das F-Tasten-Hilfefenster

Das Auswahlfenster

1.17 Tastaturkommandos

Tastaturkommandos

Im Folgenden finden Sie die komplette Beschreibung der Tastaturkommandos:

Backspace

Das Zeichen links vom Cursor wird gelöscht.

DEL

Das Zeichen unter dem Cursor wird gelöscht.

CursorLeft

Der Cursor wird um ein Zeichen nach links bewegt.

CursorRight

Der Cursor wird um ein Zeichen nach rechts bewegt.

CursorUp

Im Songs-ListView-Gadget wird der Cursor eine Zeile nach oben bewegt. Bei String-Gadgets wird das vorherige String-Gadget aktiviert.

CursorDown

Im Songs-ListView-Gadget wird der Cursor eine Zeile nach unten bewegt. Bei String-Gadgets wird das nächste String-Gadget aktiviert.

Return, Enter

Die Zeile wird bestätigt und verlassen.

Haben Sie zuvor mit "Datensatz/Eingeben" in den Eingabe-Modus gewechselt und Sie betätigen diese Tasten in einem String-Gadget, wird der Cursor zur Eingabe des ersten Songs positioniert.

Sind Sie jedoch bereits bei der Songeingabe im Songs-ListView-Gadget in der äußersten rechten Spalte (je nach Voreinstellung), wird der Eingabe-Modus beendet.

ESC

Alle Änderungen der aktuellen Zeile werden rückgängig gemacht und die Zeile wird verlassen.

Lesen Sie den vorhergehenden Abschnitt um zu erfahren ob und welches Gadget aktiviert wird.

TAB

Die Zeile wird bestätigt und verlassen.

Drücken Sie TAB, wenn Sie sich in der letzten Song-Zeile in der äußersten rechten Spalte (je nach Voreinstellung) befinden, um einen neuen Song an die Liste anzuhängen.

Shift+CursorLeft

Der Cursor wird an den Zeilenanfang gesetzt.

Shift+CursorRight

Der Cursor wird an das Zeilenende gesetzt.

Shift+CursorUp

Der Cursor wird in die erste Zeile der aktuellen Seite gesetzt.

Shift+CursorDown

Der Cursor wird in die letzte Zeile der aktuellen Seite gesetzt.

Shift+Backspace, rechte Amiga+Backspace

Es wird vom Zeilenanfang bis zur aktuellen Cursor-Position gelöscht.

Shift+Del, rechte Amiga+Del

Die Zeile wird von der aktuellen Cursor-Position bis zum Zeilenende gelöscht.

Shift+TAB

Die Zeile wird bestätigt und verlassen. Das vorhergehende Eingabefeld wird aktiviert.

Ctrl+CursorLeft

Der Cursor wird an den Anfang des aktuellen Wortes gesetzt.

Ctrl+CursorRight

Der Cursor wird an den Anfang des nächsten Wortes gesetzt.

Ctrl+CursorUp

Der Cursor wird in die erste Zeile der Seite A gesetzt.

Ctrl+CursorDown

Der Cursor wird in die erste Zeile der Seite B gesetzt.

Ctrl+1, Ctrl+2, Ctrl+3

Der Eingabemodus kann für diese Zeile geändert werden:

1: abc=abc

2: abc=ABC

3: abc=Abc

Diese Funktionen sind nur bei der Eingabe von Songs verfügbar.

Ctrl+c

Das Zeichen links vom Cursor wird mit dem Zeichen unter dem Cursor vertauscht.

Da es bei hoher Tippgeschwindigkeit vorkommen kann, daß man zwei Buchstaben vertauscht eingibt, können sie hiermit einfach korrigiert werden.

Ctrl+i

Es wird zwischen Einfüge- und Überschreibmodus umgeschaltet.

Ctrl+k

Der Text von der aktuellen Cursor-Position bis zum Zeilenende wird gelöscht und in einen Zwischenpuffer geschrieben, der mit Ctrl+y wieder eingefügt werden kann.

Ctrl+q, rechte Amiga+q

Alle Änderungen der aktuellen Zeile werden rückgängig gemacht.

Ctrl+w

Das Wort, in dem sich der Cursor befindet, wird gelöscht.

Ctrl+x, rechte Amiga+x

Die aktuelle Eingabezeile wird gelöscht.

Ctrl+y

Fügt den mit Ctrl+k gelöschten Text wieder ab der aktuellen Cursor-Position ein.

Ctrl+u

Es wird vom Zeilenanfang bis zur aktuellen Cursor-Position gelöscht.

rechte Amiga+z

Das Zeichen unter dem Cursor wird gewandelt:
Großbuchstaben in Kleinbuchstaben und umgekehrt.

Alt+CursorLeft

Wenn Sie sich im Songs-ListView-Gadget befinden, wird in die vorherige, linke Spalte gesprungen.

Alt+CursorRight

Wenn Sie sich im Songs-ListView-Gadget befinden, wird in die nächste, rechte Spalte gesprungen.

F-Tasten

Es wird der Text, den Sie im "F-Tasten"- Voreinstellungsfenster eingegeben haben, eingefügt.

HELP

Sie erhalten Hilfe zu den Tastaturkommandos.

Shift+HELP

Die Belegung der F-Tasten wird in einem Fenster ausgegeben. Dieses Fenster wird im Kapitel

Das F-Tasten-Hilfefenster
beschrieben.

Ctrl+HELP

Müssen Sie in das Eingabefeld einen Interpreten oder eine Art eingeben, wird mit dieser Tastenkombination ein Fenster geöffnet, in dem eine Liste aller eingegebenen Interpreten bzw. Arten ausgegeben wird. Dieses Fenster wird im Kapitel

Das Auswahlfenster
beschrieben.

Diese Funktion ist nur verfügbar, wenn im "Programm"-Voreinstellungsfenster die Optionen "MusicManIII.Art verwenden" und "MusicManIII.Int verwenden" gesetzt sind.

Vorsicht:

Nachdem Sie dieses Fenster wieder schließen ist der Undo-Buffer geleert. D.h. wenn Sie das Eingabefeld mit ESC beenden oder Ctrl+q drücken, wird nicht der Text im Eingabefeld angezeigt, der beim Aktivieren des Eingabefeldes angezeigt wurde, sondern der, der nach dem Schließen des Fensters angezeigt wird.

1.18 Das F-Tasten-Hilfefenster

Das F-Tasten-Hilfefenster

In diesem Fenster wird die aktuelle Belegung der F-Tasten ausgegeben. Mit dem "Qualifier"-Gadget können Sie einstellen, für welchen Qualifier die F-Tasten angezeigt werden sollen. Schließen Sie das Fenster mit dem "OK"-Gadget.

1.19 Das Auswahlfenster

Das Auswahlfenster

In diesem Feld wird abhängig vom Eingabefeld, in dem Sie Ctrl+HELP gedrückt haben, eine Liste aller eingegebenen Interpreten oder Arten angezeigt. Nachdem das Fenster geöffnet wurde wird der erste Eintrag der Liste angewählt, der dem Inhalt des Eingabefelds, aus dem das Fenster geöffnet wurde, am nächsten kommt.

Wenn Sie die RETURN-Taste drücken, wird die Liste durchsucht, ob ein Eintrag enthalten ist, der mit der Zeichenfolge beginnt, die im Eingabefeld steht. Dieser Eintrag wird dann angewählt.

Mit der ESC-Taste können Sie das Eingabefeld deaktivieren. Zur Auswahl des gewünschten Eintrags stehen folgende Tasten zur Verfügung:

CursorUp

Der vorherige Eintrag wird angewählt.

CursorDown

Der nächste Eintrag wird angewählt.

Shift+CursorUp

Der erste Eintrag der Liste wird angewählt.

Shift+CursorDown

Der letzte Eintrag der Liste wird angewählt.

Ctrl+CursorUp

Eine Seite zurückscrollen.

Ctrl+CursorDown

Eine Seite vorscrollen.

Diese Tasten stehen nur zur Verfügung, wenn das Eingabefeld nicht aktiv ist:

TAB

Das Eingabefeld aktivieren.

RETURN

Das Fenster schließen und den angewählten Eintrag übernehmen.

ESC

Das Fenster schließen ohne den Eintrag zu übernehmen.

1.20 Unterdatensätze

Unterdatensätze

MusicManIII bietet die Möglichkeit, für einen Datensatz Unterdatensätze anzulegen. Als Anwendungsgebiet bietet sich z.B. die Verwaltung von Doppel-CDs an. Mußte in MusicManII hierbei noch jede CD als eigener Datensatz angelegt werden, können Sie in MusicManIII einen Datensatz anlegen und für die zweite CD einen Unterdatensatz. Unterdatensätze werden in allen Modi zur Verfügung gestellt, es können jeweils bis zu 255 verwaltet werden.

1.21 Songs markieren

Songs markieren

Diese Funktion ist gedacht, um die Verwaltung von Medleys zu vereinfachen. In bisherigen CD-Verwaltungen konnten Sie Medleys nur auf zwei Arten verwalten: zuerst den Medleynamen eingeben und in den darauf folgenden Zeilen die einzelnen Songs des Medleys. Oder Sie geben nur den Medleynamen ein. Methode eins hat dabei den Nachteil, daß, wenn Sie z.B. eine sortierte Songliste ausgeben, die Songs des Medleys getrennt werden. Die zweite Methode hat als Nachteil den Informationsverlust.

Hier setzt "Song markieren" an: geben Sie Ihre Medleys mit Name und Songs ein, stellen Sie mit "Song/Markieren/Farbe ändern" gegebenenfalls die Markierungsnummer (= -farbe) ein und rufen Sie nun für jeden Song des Medleys "Song/Markieren/Markiere: xx" auf. Songs, die mit der gleichen Farbe markiert sind, werden immer als Einheit behandelt, d.h. im oben genannten Beispiel würde nur der Medleyname zur Sortierung verwendet werden und die enthaltenen Songs würden direkt darauf folgen. Der Medleyname ist dabei der oberste Song der markierten Songs.

Die Anzahl der möglichen Markierungen ist von der Farbanzahl des Hauptbildschirms abhängig. Auf einem Bildschirm mit 4 Farben stehen 3 Farben zur Verfügung. Die Hintergrundfarbe schaltet die Zugehörigkeit der Songs zu einem Medley ab. Falls Sie also bei einem Datensatz mehr als 3 Medleys eingeben wollen, müssen Sie die Anzahl der Farben im Voreinstellungsfenster "Bildschirme" erhöhen.

1.22 Steuercodes

Steuercodes

MusicManIII verwendet für Druckerfunktionen, die nicht über das "printer.device" aufgerufen werden können, Steuercodes, die ohne Interpretation des "printer.device" an den Drucker gesendet werden. Diese können von Drucker zu Drucker unterschiedlich sein. Voreingestellt sind die Codes, die vom

Drucker "Epson LQ-570+" (ESC P2) benötigt werden. Bietet Ihr Drucker den Epson-Modus (ESC P2), sollten keine Probleme auftreten. Ansonsten müssen Sie die Steuersequenzen selbst zusammensuchen und eingeben.

Eine Steuersequenz setzt sich aus mehreren ASCII-Werten zusammen, die Sie als Zeichen in Hochkommas (z.B. "A"), als Hexadezimalwert mit vorangestelltem "\$" (z.B. \$0D) oder als Dezimalwert (z.B. 27) durch Kommas getrennt eingeben können.

Da fast alle Steuersequenzen mit ESC beginnen, müssen Sie dies nicht als Zahl (27) eingeben, sondern Sie können auch ESC eingeben.

Beispiel:

ESC, "M", 15

Diese Sequenz setzt den "Epson LQ-570+" auf 20cpi.

1.23 Das Datensatzfenster

Das Datensatzfenster

Dieses Fenster beinhaltet folgende Eingabefelder:

Interpret

Es kann der Interpret des Albums eingegeben werden. Die maximale Länge beträgt 255 Zeichen.

Titel

Der Titel des Albums. Maximale Länge: 255 Zeichen. Dieses Feld ist im Single-Modus deaktiviert.

Nr.

Die Nummer des Albums. Maximale Länge: 5 Zeichen. Dieses Feld wird beim Erstellen eines Datensatzes automatisch gesetzt. Diese Nummer muß nicht mit der Datensatznummer identisch sein. Sie wird beim Ausdrucken verwendet, um, unabhängig von der Sortierreihenfolge, eine gleichbleibende Nummerierung zu gewährleisten.

Um auf einen Datensatz mit einer bestimmten Nummer zuzugreifen wählen Sie bitte das "?"-Gadget an und geben im erscheinenden Fenster die gewünschte Nummer ein.

Aufgenommen

4-stelliges Aufnahmejahr. Beim Erstellen eines Datensatzes wird dieses Feld auf die aktuelle Jahreszahl gesetzt.

Erschienen

4-stelliges Erscheinungsjahr.

Art

Die Art des Albums. Maximale Länge: 255 Zeichen.

Tape

Der maximal 255-stellige Kassettentyp. Dieses Feld ist nur im

MC-Modus verfügbar.

Katalognr.

Hier können Sie die maximal 255-stellige Katalognummer eingeben. Dieses Eingabefeld ist momentan nur im CD-Modus verfügbar.

Zusätzlich stehen noch folgende Gadgets zur Verfügung:

Länge

In diesem Feld wird die errechnete Spielzeit der angezeigten Seite ausgegeben.

Spielzeit

In dem "eingedrückten" Rechteck wird die Gesamtspielzeit des Albums ausgegeben. Im MC-Modus können Sie mit dem Cycle-Gadget die Kassettenlänge einstellen.

Dolby

Mit diesem Cycle-Gadget können Sie die Dolby-Rauschunterdrückung einstellen.

Quelle

Dieses Cycle-Gadget dient dem Einstellen der Aufnahmequelle.

Aufnahmeverfahren

Wählen Sie hier das gewünschte Aufnahmeverfahren einer CD aus. Dieses Gadget ist nur im CD-Modus verfügbar.

Bandsorte

Wählen Sie hier die gewünschte Bandsorte der MC aus. Dieses Gadget ist nur im MC-Modus verfügbar.

Seite 1 / Seite 2

Mit diesem Gadget können Sie die anzuzeigende Seite wählen. Dieses Gadget ist im CD-Modus nicht verfügbar.

Unterdatensatz

Mit diesem Rollbalken kann der anzuzeigende Unterdatensatz eingestellt werden. Nähere Informationen zu Unterdatensätzen finden Sie im Kapitel

Unterdatensätze

.

^

Mit diesen Gadgets können Sie die angezeigte Datensatznummer erhöhen. Dabei wird (von rechts nach links) die Nummer um 1, 10, 100, 1000 oder 10000 erhöht.

v

Diese Gadgets erniedrigen die angezeigte Datensatznummer um (von rechts nach links) 1, 10, 100, 1000, 10000.

F

Hiermit wird der erste (englisch: first) Datensatz geladen.

G

Der Datensatz mit der angezeigten Nummer wird geladen
(englisch: get).

L

Es wird der letzte (englisch: last) Datensatz geladen.

Der große Bereich mit dem Rollbalken auf der rechten Seite dient der Aufnahme der Songs eines Albums. Pro Album können maximal 255 Songs mit der Länge von je 255 Zeichen eingegeben werden.

Der Bereich ist fünfgeteilt:

Die erste Spalte von links enthält die maximal 3-stellige Nummer des Songs. Zusätzlich enthält es die Markierung des Songs. Was es mit der Markierung auf sich hat erfahren Sie im Kapitel

Songs markieren

. Die zweite Spalte

enthält den 255-stelligen Namen des Songs, die dritte die Länge. Maximal kann sie eine Länge von 5 Zeichen (inkl. ":") haben. Um statt der Songlänge den Zählerstand bei MCs einzugeben, also das automatische Einfügen des Doppelpunktes zu unterdrücken, müssen Sie im Programm-Voreinstellungsfenster das Cycle-Gadget "Zählerstand statt Längen" auf "Zählerstand" setzen. Die nächste Spalte nimmt die "Beats per minute" (BPM) maximal 3-stellig auf. Die letzte Spalte schließlich ist die "Spezial"-Spalte. Sie ist gedacht, um zusätzliche Informationen aufnehmen zu können, wie die Interpreten der Songs auf einer Sample-CD oder die Komponisten. Dafür stehen maximal 255 Zeichen zur Verfügung. Zum Ändern eines Songnamens, der Länge, der BPM oder des Spezialeintrags klicken Sie mit der linken Maustaste in die entsprechende Spalte des gewünschten Songs. Wenn Sie auf die Songnummer klicken wird der entsprechende Song zum aktuellen erklärt. D.h. er wird andersfarbig dargestellt und die Funktionen des "Song"-Pull-Down-Menüs bzw. des Song-Kontrollfensters beziehen sich darauf.

1.24 Tastaturbelegung

Tastaturbelegung

Zusätzlich zu den Tastenkombinationen des Pull-Down-Menüs und der Gadgets stehen noch folgende Tastenkommandos zur Verfügung. Diese Tastenkombinationen stehen auch in den Fenster "Notiz", "CD-Player", "Datensatzkontrolle" und "Songkontrolle" zur Verfügung.

RETURN

Der markierte Song kann editiert werden.
(Nicht im Notizenfenster)

DEL

Der markierte Song wird gelöscht.
(Nur im Hauptfenster)

CursorUp

Der vorherige Song wird markiert.

CursorDown

Der nächste Song wird markiert.

CursorLeft

Der vorherige Datensatz wird geladen, wenn die Option "Datensätze automatisch laden" im Programm-Voreinstellungsfenster aktiviert ist. Ansonsten wird nur die Nummer des Einstellungsbereichs für die Datensatznummer erniedrigt.

CursorRight

Der nächste Datensatz wird geladen, wenn die Option "Datensätze automatisch laden" im Programm-Voreinstellungsfenster aktiviert ist. Ansonsten wird nur die Nummer des Einstellungsbereichs für die Datensatznummer erhöht.

Shift+CursorLeft

Die Datensatznummer wird um 10 verringert und der Datensatz wird geladen, falls die Option "Datensätze automatisch laden" im Programm-Voreinstellungsfenster aktiviert ist.

Shift+CursorRight

Die Datensatznummer wird um 10 erhöht und der Datensatz wird geladen, falls die Option "Datensätze automatisch laden" im Programm-Voreinstellungsfenster aktiviert ist.

Shift+CursorDown

Der letzte Song der aktuellen Seite wird markiert.

Shift+CursorUp

Der erste Song der aktuellen Seite wird markiert.

Ctrl+CursorLeft

Die Datensatznummer wird um 100 verringert und der Datensatz wird geladen, falls die Option "Datensätze automatisch laden" im Programm-Voreinstellungsfenster aktiviert ist.

Ctrl+CursorRight

Die Datensatznummer wird um 100 erhöht und der Datensatz wird geladen, falls die Option "Datensätze automatisch laden" im Programm-Voreinstellungsfenster aktiviert ist.

Ctrl+CursorDown

Die zweite Seite wird angezeigt und der erste Song wird markiert. Diese Tastenkombination ist im CD-Modus nicht verfügbar.

Ctrl+CursorUp

Die erste Seite wird angezeigt und der erste Song wird markiert.

Ctrl+F

Hiermit wird der erste (englisch: first) Datensatz geladen. (Nur im Hauptfenster)

Ctrl+G

Der Datensatz mit der angezeigten Nummer wird geladen (englisch: get). (Nur im Hauptfenster)

Ctrl+L

Hiermit wird der letzte (englisch: last) Datensatz geladen. (Nur im Hauptfenster)

Alt+CursorLeft

Die Datensatznummer wird um 1000 verringert und der Datensatz wird geladen, falls die Option "Datensätze automatisch laden" im Programm-Voreinstellungsfenster aktiviert ist.

Alt+CursorRight

Die Datensatznummer wird um 1000 erhöht und der Datensatz wird geladen, falls die Option "Datensätze automatisch laden" im Programm-Voreinstellungsfenster aktiviert ist.

linke Alt+TAB

Mit dieser Tastenkombination können Sie zwischen den geöffneten, gleichzeitig zu bedienenden Fenstern wechseln.

1.25 Das Pull-Down-Menü

Das Pull-Down-Menü

Das Pull-Down-Menü wird angezeigt, wenn die rechte Maustaste gedrückt wird. Dabei ändert sich der Bildschirmtitel. Es wird "Projekt Datensatz Song Datei Makros Voreinstellungen" angezeigt. Wird nun der Mauszeiger bei gedrückter rechter Maustaste auf die Wörter bewegt, erscheinen in Abhängigkeit der Mausposition weitere Menüeinträge, die ihrerseits bei Anwahl wiederum Menüpunkte hervorbringen oder, wenn die Maustaste losgelassen wird, Aktionen auslösen. Endet der Name eines Menüeintrags mit "...", bedeutet dies, daß das Anwählen einen Dialog öffnet. Endet der Eintrag mit "?" zeigt dies eine Option an, die aktiv (mit einem Haken versehen) oder inaktiv (ohne Haken) sein kann. Der Status wird bei jeder Anwahl invertiert. Zeigt eine Eintrag ">>" auf der rechten Seite an, bedeutet das, daß, wenn man auf diesen Eintrag mit gedrückter rechter Maustaste zeigt, weitere Menüpunkte sichtbar werden.

Nachdem nun die grundsätzliche Bedienung der Pull-Down-Menüs vereinfacht erklärt wurde, werden nun die einzelnen Menüpunkte erklärt:

Das Projekt-Menü

Das Datensatz-Menü
Das Song-Menü

Das Datei-Menü

Das Makros-Menü

Das Einstellungen-Menü

1.26 Das Projekt-Menü

Das Projekt-Menü

Datei-Manager

Es wird das Fenster des "Datei-Managers" geöffnet. Damit können Sie Dateien anlegen, löschen, neu organisieren, Sicherheitskopieen erstellen, Dateien an die geöffnete anhängen und Dateiname und Pfad ändern. Nähere Informationen finden Sie im Kapitel

Der Datei-Manager

.

MC erstellen

Es wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie eine neue MC erstellen können. Bevor Sie allerdings eine MC erstellen können müssen Sie alle gewünschten Songs mit dem Menüpunkt "Song/Aufnehmen/Diesen" oder mit "Song/Aufnehmen/Alle" in eine interne Liste aufnehmen. Diese Liste können Sie dann in diesem Fenster verändern bzw. von MusicManIII automatisch an die gewünschte MC-Länge anpassen lassen. Nähere Informationen finden Sie im Kapitel

Das 'MC erstellen'-Fenster

.

Importieren

Diese Funktion ist noch nicht verfügbar.

Exportieren

Diese Funktion ist noch nicht verfügbar.

Drucken

Es wird der Dialog "Drucken" geöffnet. Damit können Sie den/die Datensatz/-sätze auf Ihrem Drucker oder in eine ASCII-Datei ausgeben. Dieses Fenster wird genauer im Kapitel

Das Drucken-Fenster
beschrieben.

Über

Es stehen weitere Menüpunkte zur Verfügung:

Datei

Es wird der Modus, der Dateiname, die Anzahl der Datensätze dieser Datei, die Anzahl der Datensätze aller Dateien des Modus, die Anzahl der selektierten Datensätze und die Eingabe bei "Verliehen an" angezeigt.

Programm

Der Programmname, die Versionsnummer, das Copyright, sowie der Name des ARexx-Ports wird ausgegeben.

Autor

Der Programmname, die Versionsnummer, das Copyright, sowie Name und Anschrift des Autors werden angezeigt.

Benutzer

In der registrierten Vollversion werden Name, Anschrift und Registriernummer des Benutzers angezeigt. In der Demoversion wird der Name der FD-Serie, für die der Key erstellt wurde und die Anzahl der Datensätze und Dateien, die verwaltet werden können, sowie das Ablaufdatum angezeigt.

Vertrieb

Die derzeitigen Vertriebsbestimmungen werden ausgegeben.

Iconify

Alle auf dem MusicManIII-Hauptbildschirm geöffneten Fenster und der Hauptbildschirm selbst werden geschlossen und soviel Speicher wie möglich freigegeben. Zusätzlich wird ein kleines Fenster mit Namen "MusicManIII" auf der Workbench geöffnet. Um zurück auf den MusicManIII-Hauptbildschirm zu kommen aktivieren Sie das Fenster mit einem Mausklick. Anschließend drücken Sie die rechte Maustaste. Um MusicManIII direkt zu beenden klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Schließsymbol des Fensters und Bestätigen die Sicherheitsabfrage.

Hilfe-Modus

Der Hilfe-Modus kann aktiv bzw. inaktiv gesetzt werden. Bei aktivem Hilfe-Modus wird beim Anwählen einer Funktion (Menüpunkt, Gadget) ein erklärender Hilfetext zu dieser ausgegeben.

Workbench schließen

Mit dieser Option können Sie die Workbench schließen und etwas Speicher sparen. Wenn auf der Workbench allerdings ein Programmfenster geöffnet ist kann sie nicht geschlossen werden. Tritt ein Fehler beim Öffnen oder Schließen auf, teilt Ihnen MusicManIII das mit einer entsprechenden Nachricht mit.

Programm beenden

MusicManIII wird nach vorheriger Sicherheitsabfrage beendet. Haben Sie den angezeigten Datensatz geändert aber noch nicht gespeichert, so werden Sie daran erinnert, falls Sie diese Erinnerung nicht abgeschaltet haben. Sollten die Voreinstellungen verändert worden sein, werden sie vor dem Programmende gespeichert.

1.27 Das Datensatz-Menü

Das Datensatz-Menü

Laden

Es öffnet sich ein Fenster in das Sie die gewünschte Datensatznummer eingeben können.

Sichern

Der angezeigte Datensatz wird abgespeichert. Dieser Punkt ist nur anwählbar, wenn der Datensatz verändert wurde.

Ausleihen

Ein Fenster wird geöffnet, in das Sie den Namen der Person eingeben können, der Sie dieses Album ausgeliehen haben. Wenn Sie als Eingabe eine leere Zeichenkette übergeben, wird die Eingabe auf "Keinen" gesetzt.

Eingeben

Der Eingabemodus, wird aktiviert. Hierzu wird das Eingabefeld "Interpret" aktiviert und Sie können mit TAB und CursorDown das nächste und mit SHIFT + TAB und CursorUp das vorherige Eingabefeld aktivieren. Drücken Sie RETURN um zur Eingabe der Songs zu wechseln. Solange Sie bei der Songeingabe TAB zum Springen in die nächste Eingabezeile/-spalte verwenden, werden Songs angehängt. Drücken Sie zum Beenden des Eingabemodus RETURN. Beachten Sie dabei bitte, daß RETURN diese Funktion nur besitzt, wenn eine Zeile vorwärts gesprungen wird und nicht wenn noch Spalten einzugeben sind!

Leeren

Alle Eingabefelder werden gelöscht bzw. auf "0" gesetzt. Alle Songs werden ebenfalls gelöscht.

Erstellen

Alle Eingabefelder und Songs werden geleert und der Eingabemodus (siehe weiter oben) wird aktiviert. Wenn Sie nun zum Beenden des Eingabemodus RETURN drücken wird der Datensatz abgespeichert. Er wird dabei in die vorhandene Datei eingeordnet, wobei die Sortierung nach Interpreten und bei gleichen Interpreten nach dem Titel des Albums (bzw. dem ersten Song im Single-Modus) erhalten bleibt. Das Eingabefeld "Nr." wird dabei auf die neue Datensatzanzahl gesetzt.

Unterdatensatz

Dieser Punkt stellt zwei weitere Menüpunkte da:

Erstellen

Ein Unterdatensatz wird angehängt.

Löschen

Der angezeigte Unterdatensatz wird gelöscht. Wenn es sich um den letzten handelt kann er hiermit nicht gelöscht werden. Verwenden Sie dazu "Datensatz/Löschen".

Weitere Informationen zu Unterdatensätzen finden Sie im Kapitel

Unterdatensätze

.

Löschen

Der angezeigte Datensatz wird nach vorheriger Sicherheitsabfrage gelöscht.

Kopieren

Diese Funktion ist noch nicht verfügbar.

Rückgängig

Die zuletzt vorgenommene Änderung am Datensatz wird zurückgenommen. Gelöschte (Unter-)Datensätze werden wieder eingefügt, eingefügte werden wieder entfernt.

Kontrollfenster

Mit dieser Option können Sie das Datensatzkontrollfenster öffnen bzw. schließen. Der Status dieser Option wird in den Voreinstellungen gesichert und ist beim nächsten Programmstart wieder verfügbar. Eine Beschreibung des Datensatzkontrollfensters finden Sie im Kapitel [Das Datensatzkontrollfenster](#).

Notizenfenster

Mit dieser Option können Sie das Notizenfenster öffnen bzw. schließen. Der Status dieser Option wird in den Voreinstellungen gesichert und ist beim nächsten Programmstart wieder verfügbar. Eine Beschreibung des Notizen finden Sie im Kapitel [Das Notizenfenster](#).

CD-Spieler

Mit dieser Option können Sie den CD-Spieler öffnen bzw. schließen. Der Status dieser Option wird in den Voreinstellungen gesichert und ist beim nächsten Programmstart wieder verfügbar. Eine Beschreibung des CD-Spielers finden Sie im Kapitel [Der CD-Spieler](#).

1.28 Das Song-Menü

Das Song-Menü

Markieren

Es werden weitere Menüpunkte sichtbar:

Markieren mit

Der aktuelle Song wird mit der hinter "Markiere" angegebenen Farbnummer markiert. Nähere Informationen zum Markieren finden Sie im Kapitel [Songs markieren](#).

Farbe ändern

Sie können die Farbe, mit der Songs markiert werden sollen, in einem Farb-Requester auswählen. Weitere Informationen zum Farb-Requester finden Sie im Kapitel [Der Farb-Requester](#).

Der Farb-Requester

Aufheben

Die Markierung des aktuellen Songs wird aufgehoben.

Anhängen

Es wird ein neuer Song an die vorhandene Liste angehängt. Maximal können Sie pro Seite 255 Songs anlegen.

Einfügen

Sie können einen neuen Song vor dem aktuellen Song einfügen. Maximal können Sie pro Seite 255 Songs anlegen.

Löschen

Der aktuelle Song wird gelöscht.

Rauf

Der aktuelle Song wird in der Liste um eine Stelle nach oben verschoben.

Runter

Der aktuelle Song wird in der Liste um eine Stelle nach unten verschoben.

Aufnehmen

Es werden weitere Menüpunkte sichtbar:

Diesen

Der aktuelle Song wird in eine interne Liste aufgenommen, die von der Funktion "Projekt/MC erstellen" verwendet wird.

Alle

Es werden alle Songs der aktuellen Seite in die interne Liste aufgenommen, die von der Funktion "Projekt/MC erstellen" verwendet wird.

Liste löschen

Die interne Liste, die von der Funktion "Projekt/MC erstellen" verwendet wird, wird gelöscht.

Kontrollfenster

Mit dieser Option können Sie das Songkontrollfenster öffnen bzw. schließen. Der Status dieser Option wird in den Voreinstellungen gesichert und ist beim nächsten Programmstart wieder verfügbar. Eine Beschreibung des Songkontrollfensters finden Sie im Kapitel

Das Songkontrollfenster

.

1.29 Das Datei-Menü

Das Datei-Menü

Laden

Es wird das Fenster zum Laden einer anderen MusicManIII-Datei und zum Ändern des Modus geöffnet. Eine genauere Beschreibung finden Sie im Kapitel

Das 'Datei laden'-Fenster

.

Liste anzeigen

Das Listenfenster wird geöffnet. Je nach Voreinstellung erfolgt dies auf dem zusätzlich geöffneten Listenbildschirm oder auf dem Hauptbildschirm. Eine Beschreibung des Listenfenster finden Sie im Kapitel Der Listenbildschirm LINK ListWin}.

Sortieren

Diese Funktion ist noch nicht verfügbar.

Suchen

Das "Suchen"-Fenster wird geöffnet. Sie können nach Interpreten, Titel, Songs, Songlängen, Arten und freien Zeiten suchen. Nähere Informationen zum Suchen-Fenster finden Sie im Kapitel
Das Suchen-Fenster
.

Selektion

Es werden weitere Menüpunkte sichtbar:

Erstellen

Das Fenster zum Selektieren der Datei wird geöffnet. Sie können nach Interpret, Titel, Art und Erscheinungsjahr selektieren. Das Selektieren-Fenster wird im Kapitel

Das Selektieren-Fenster
beschrieben.

Freigeben

Die Selektion wird freigegeben. Sie können wieder mit der ganzen Datei arbeiten.

Sichern als

Sie können die Selektion in einer anderen Datei speichern. Wählen Sie dazu den gewünschten Pfad und Dateinamen in dem Datei-Requester. Die neu angelegte Datei wird anschließend in die Dateiliste aufgenommen und kann somit später geladen werden. Nähere Informationen zum Datei-Requester finden Sie im Kapitel

Der Datei-Requester
.

Löschen

Diese Funktion ist noch nicht verfügbar.

Erstellen

Zusätzliche Menüpunkte werden sichtbar:

MusicManIII.Int

Es wird eine Datei erstellt, in der alle Interpreten der aktuellen Datei enthalten sind. Existiert die Datei bereits, wird sie erweitert.
Diese Liste wird dann in den Eingabezeilen für Interpreten verwendet, wenn Sie Ctrl+HELP drücken.

MusicManIII.Art

Es wird eine Datei erstellt, in der alle Arten der aktuellen Datei enthalten sind. Existiert die Datei bereits, wird sie erweitert.
Diese Liste wird dann in den Eingabezeilen für Arten

verwendet, wenn Sie Ctrl+HELP drücken.

Sichere

Zusätzliche Menüpunkte werden sichtbar:

Index

Falls der aktuelle Index geändert wurde, kann er hiermit gesichert werden. Der Index wird auch automatisch gesichert, wenn MusicManIII beendet oder eine andere Datei geladen wird.

MusicManIII.Int

Die Liste der Interpreten wird gesichert. Die Liste wird automatisch gesichert, wenn MusicManIII beendet wird.

MusicManIII.Art

Die Liste der Arten wird gesichert. Die Liste wird automatisch gesichert, wenn MusicManIII beendet wird.

1.30 Das Makros-Menü

Das Makros-Menü

Diese Funktionen sind noch nicht verfügbar.

Aufnahme starten

Aufnahme beenden

Makro zuweisen

Laden

Sichern

1.31 Das Einstellungs-Menü

Das Einstellungen-Menü

Icons erstellen

Mit dieser Option können Sie bestimmen, ob zu neu angelegten MusicManIII-Dateien Icons angelegt werden sollen oder nicht.

Dafür werden folgende Icons in "ENV:MusicManIII/" benötigt:

- def_MC.info
- def_CD.info
- def_Lp.info
- def_Single.info

Einstellen

Es werden weitere Menüpunkte angezeigt:

Programm

Das Programm-Voreinstellungsfenster wird geöffnet. Dieses Fenster wird im Kapitel

Das Programm-Voreinstellungsfenster beschrieben.

Drucker

Das Drucker-Voreinstellungsfenster wird geöffnet. Dieses Fenster wird im Kapitel

Das Drucker-Voreinstellungsfenster
beschrieben.

F-Tasten

Das F-Tasten-Voreinstellungsfenster wird geöffnet. Dieses Fenster
wird im Kapitel

Das F-Tasten-Voreinstellungsfenster
beschrieben.

Verschiedenes

Das Verschiedene-Voreinstellungsfenster wird geöffnet.
Dieses Fenster wird im Kapitel

Das Verschiedene-Voreinstellungsfenster
beschrieben.

Abhängig von den Bildschirmeinstellungen für den
Voreinstellungsbildschirm werden diese Fenster auf einem
eigenem Bildschirm oder auf dem Hauptbildschirm geöffnet.

Zuletzt gesicherte

Es werden die Einstellungen, die sich in der Datei
"ENVARC:MusicManIII/MusicManIII.Prefs" befinden, gesetzt.

Vorgaben

Es werden die MusicManIII-internen Voreinstellungen
gesetzt. Dabei werden aber nicht die Einstellungen
Dateianzahl, -name und Datensatzanzahl übernommen.

Laden

Sie können in einem Datei-Requester eine MusicManIII-
Voreinstellungsdatei auswählen, deren Voreinstellungen
gesetzt werden sollen. Nähere Informationen zum Datei-
Requester finden Sie im Kapitel

Der Datei-Requester

.

Sichern

Die aktuellen Voreinstellungen werden unter
"ENV:MusicManIII/MusicManIII.Prefs" und
"ENVARC:MusicManIII/MusicManIII.Prefs" gesichert.

Sichern als

Sie können in einem Datei-Requester den Namen der Datei
auswählen, in der die aktuellen Voreinstellungen gesichert
werden sollen. Nähere Informationen zum Datei-Requester
finden Sie im Kapitel

Der Datei-Requester

.

1.32 Das Datensatzkontrollfenster

Das Datensatzkontrollfenster

Das Datensatzkontrollfenster bietet folgende Funktionen:

Laden

Es öffnet sich ein Fenster in das Sie die gewünschte

Datensatznummer eingeben können.

Erstellen

Alle Eingabefelder und Songs werden geleert und der Eingabemodus (siehe weiter unten) wird aktiviert. Wenn Sie nun zum Beenden des Eingabemodus RETURN drücken wird der Datensatz abgespeichert. Er wird dabei in die vorhandene Datei eingeordnet, wobei die Sortierung nach Interpreten und bei gleichen Interpreten nach dem Titel des Albums (bzw. dem ersten Song im Single-Modus) erhalten bleibt. Das Eingabefeld "Nr." wird dabei auf die neue Datensatzanzahl gesetzt.

Löschen

Der angezeigte Datensatz wird nach vorheriger Sicherheitsabfrage gelöscht.

Leeren

Alle Eingabefelder werden gelöscht bzw. auf "0" gesetzt. Alle Songs werden ebenfalls gelöscht.

Eingeben

Der Eingabemodus wird aktiviert. Hierzu wird das Eingabefeld "Interpret" aktiviert und Sie können mit TAB und CursorDown das nächste und mit SHIFT + TAB und CursorUp das vorherige Eingabefeld aktivieren. Drücken Sie RETURN um zur Eingabe der Songs zu wechseln. Solange Sie bei der Songeingabe TAB zum Springen in die nächste Eingabezeile/-spalte verwenden, werden Songs angehängt. Drücken Sie zum Beenden des Eingabemodus RETURN. Beachten Sie dabei bitte, daß RETURN diese Funktion nur besitzt, wenn eine Zeile vorwärts gesprungen wird und nicht wenn noch Spalten einzugeben sind!

Sichern

Der angezeigte Datensatz wird abgespeichert. Dieser Punkt ist nur anwählbar, wenn der Datensatz verändert wurde.

Rückgängig

Die zuletzt vorgenommene Änderung am Datensatz wird zurückgenommen. Gelöschte (Unter-)Datensätze werden wieder eingefügt, eingefügte werden wieder entfernt.

Ausleihen

Ein Fenster wird geöffnet, in das Sie den Namen der Person eingeben können, der Sie dieses Album ausgeliehen haben. Wenn Sie als Eingabe eine leere Zeichenkette übergeben, wird die Eingabe auf "Keinen" gesetzt.

Notiz

Mit dieser Option können Sie das Notizenfenster öffnen bzw. schließen. Der Status dieser Option wird in den Voreinstellungen gesichert und ist beim nächsten Programmstart wieder verfügbar. Eine Beschreibung des Notizenfensters finden Sie im Kapitel

Das Notizenfenster

.

Kopieren

Diese Funktion ist noch nicht verfügbar.

UD erstellen

Ein Unterdatensatz wird angehängt.

Weitere Informationen zu Unterdatensätzen finden Sie im Kapitel

Unterdatensätze

.

1.33 Das Songkontrollfenster

Das Songkontrollfenster

Das Songkontrollfenster stellt folgende Funktionen zur Verfügung:

Markieren

Es wird der Farb-Requester geöffnet, in dem Sie die Farbe zum Markieren des aktuellen Songs auswählen können. Weitere Informationen zum Farb-Requester finden Sie im Kapitel

Der Farb-Requester

. Weitere Informationen zum

Markierern finden Sie im Kapitel

Songs markieren

.

Anhängen

Es wird ein neuer Song an die vorhandene Liste angehängt. Maximal können Sie pro Seite 255 Songs anlegen.

Einfügen

Sie können einen neuen Song vor dem aktuellen Song einfügen. Maximal können Sie pro Seite 255 Songs anlegen.

Löschen

Der aktuelle Song wird gelöscht.

Rauf

Der aktuelle Song wird in der Liste um eine Stelle nach oben verschoben.

Runter

Der aktuelle Song wird um in der Liste eine Stelle nach unten verschoben.

Aufnehmen

Der aktuelle Song wird in eine interne Liste aufgenommen, die von der Funktion "Projekt/MC erstellen" verwendet wird.

1.34 Das Notizenfenster

Das Notizenfenster

In MusicManIII ist es möglich, zu jedem Datensatz eine Notiz einzugeben. Diese Notiz kann maximal 255 Zeilen zu je 255 Zeichen umfassen. Als Notiz können Sie all das eingeben, das Ihnen wichtig erscheint, MusicManIII aber noch nicht unterstützt.

Die Notiz wird in dem großen ListView-Gadget angezeigt. Zum Eingeben und Ändern klicken Sie auf das "Editieren"-Gadget. Es wird dazu der Editor gestartet, den Sie in der Umgebungsvariable "EDITOR" gesetzt haben. Schließen Sie das Fenster mit "OK" um die Änderungen zu übernehmen oder mit "Abbruch" um die Änderungen abzulehnen.

Beispiele

1. Sie wollen "Ed", der mit Ihrer Workbench mitgeliefert wird, als Editor verwenden:

- Erstellen Sie im Verzeichnis "ENVARC:" eine Datei "Editor"
- Geben Sie als Inhalt der Datei "Ed" an
- Starten Sie Ihren Amiga neu

Wenn Sie wollen, daß "Ed" sein Fenster auf dem Bildschirm von MusicManIII öffnet, müssen Sie im "Bildschirm"-Voreinstellung die Option "öffentlicher Bildschirm" aktivieren.

2. Sie wollen "GoldEd" als Editor verwenden:

- Erstellen Sie im Verzeichnis "ENVARC:" eine Datei "Editor"
- Geben Sie als Inhalt der Datei den Namen des Schnellstarters für GoldEd an. Anschließend müssen Sie den Parameter "STICKY" angeben, damit der Schnellstarter die Kontrolle an MusicManIII erst zurück gibt, wenn das Fenster, in dem die Notiz bearbeitet wird, geschlossen wird.
z.B.: "Ed STICKY"
- Starten Sie Ihren Amiga neu

1.35 Der CD-Spieler

Der CD-Spieler

MusicManIII beinhaltet jetzt auch einen einfachen CD-Spieler. Damit können Sie, wenn Sie in Ihrem Amiga ein CD-Laufwerk eingebaut haben, Musik-CDs abspielen.

Da MusicManIII zum Abspielen der Musik-CDs die "cdplayer.library" von

Patrick Hess
verwendet,

werden nur CD-Laufwerke unterstützt, die diese Bibliothek unterstützt. Es ist auch möglich, daß einige Funktionen auf Ihrem CD-Laufwerk keinen Erfolg zeigen. Auch dies ist auf die Kompatibilität "cdplayer.library"/CD-Laufwerk zurückzuführen. Sollten Sie ein CD-Laufwerk besitzen, das nicht unterstützt wird, kontaktieren Sie bitte den Autor der "cdplayer.library".

Im Folgenden werden die Gadgets des CD-Spielers beschrieben:

|>

Startet die Wiedergabe.

[]

Stoppt die Wiedergabe.

||

Aktiviert bzw. deaktiviert die Pause.

<<

Schneller Rücklauf.

>>

Schneller Vorlauf.

|<

Einen Song zurückspringen.

>|

Einen Song vorspringen.

^

CD auswerfen.

Einlesen

Die Songlängen der eingelegten CD werden eingelesen und in das Song-ListView-Gadget kopiert.

Balance

Diese Funktion ist noch nicht verfügbar.

1.36 Das Suchen-Fenster

Das Suchen-Fenster

In diesem Fenster können Sie Suchmuster eingeben um einen bestimmten Datensatz zu finden. Sie können für folgende Felder Muster eingeben:

Interpret

Der gesuchte Interpret.

Titel

Der Titel des Albums. Dieses Eingabefeld ist im Single-Modus deaktiviert.

Song

Der gesuchte Song.

Länge

Die zu suchende Songlänge. Geben Sie eine Songlänge ein und beenden Sie die Eingabe mit "+" um Songlängen zu finden, die größer sind, oder beenden Sie mit "-" um Längen zu finden, die kleiner sind oder geben Sie kein weiteres Zeichen ein um die exakte Länge zu finden.

Art

Die gewünschte Art.

Spezial

Hier können Sie den Text eingeben, der im Spezialfeld eines Songs gesucht werden soll.

Freie Zeit

Dieses Eingabefeld steht nur im MC-Modus zur Verfügung. Es wird eine Kassette gesucht, die auf einer Seite die gewünschte freie Zeit besitzt. Beenden Sie die Eingabe mit "+" um auch MCs mit mehr freier Zeit zu finden oder beenden Sie die Eingabe mit "-" um auch MCs mit weniger freier Zeit zu finden.

Notiz

Hier können Sie den Text eingeben, der im Notizenfenster gesucht werden soll.

Nähere Informationen zu Mustern finden Sie in Ihrem AmigaDOS-Handbuch.

Desweiteren stehen Ihnen noch folgende Gadgets zur Verfügung:

Bereich

Wählen Sie hier den zu durchsuchenden Bereich:

Anfang-Ende

Durchsucht die ganze Datei vom ersten bis zum letzten Datensatz.

Anfang-aktuelle Position

Durchsucht die Datei vom ersten bis zum aktuellen Datensatz.

aktuelle Position-Ende

Durchsucht die Datei vom aktuellen bis zum letzten Datensatz.

Richtung

Die Richtung, in der die Datei durchsucht werden soll:

Vorwärts

Durchsucht von der unteren bis zur oberen Grenze.

Rückwärts

Durchsucht von der oberen bis zur unteren Grenze.

Datei(en)

Diese Funktion ist noch nicht verfügbar.

Nachdem Sie alle Eingaben und Einstellungen erledigt haben, drücken Sie "OK" um mit der Suche zu beginnen oder drücken Sie "Abbruch", wenn Sie es sich anders überlegt haben und doch nicht drucken wollen.

Wird ein Datensatz gefunden, werden Sie gefragt, ob es der von Ihnen gewünschte ist und Sie die Suche beenden wollen, oder ob Sie einen anderen Datensatz suchen und deshalb weitersuchen wollen. Wird kein weiterer Datensatz gefunden, wird wieder der Datensatz angezeigt, der vor dem Suchen angezeigt wurde.

1.37 Das Selektieren-Fenster

Das Selektieren-Fenster

Hiermit können Sie eine Datei selektieren, d.h. Sie können statt mit der kompletten Datei nur mit einer Auswahl arbeiten. Zum Auswählen können Sie folgende Felder verwenden: Interpret, Titel, Art, Erschienen
Sie können dazu alle gültigen Muster eingeben. Näheres dazu finden Sie in Ihrem AmigaDOS-Handbuch.

Starten Sie die Selektion mit "OK". Drücken Sie "Abbruch" wenn Sie nicht selektieren wollen. Um wieder mit der ganzen Datei zu arbeiten müssen Sie die Selektion wieder freigeben. Wählen Sie dazu "Datei/Selektion/Freigeben" bzw. "Projekt/Selektion/Freigeben", wenn Sie sich auf dem Listen-Bildschirm befinden.

1.38 Das 'Datei laden'-Fenster

Das 'Datei laden'-Fenster

Mit diesem Fenster können Sie die aktuelle Datei und den aktuellen Modus ändern. Den Modus stellen Sie ein indem Sie auf das entsprechende Gadget "LP", "MC", "CD" oder "Single" klicken. Wählen Sie jetzt die gewünschte Datei im ListView-Gadget.

Drücken Sie "OK" um die ausgewählte Datei zu laden oder "Abbruch" um Modus und Datei nicht zu ändern.

1.39 Das Drucken-Fenster

Das Drucken-Fenster

Hiermit können Sie den angezeigten Datensatz oder die aktuelle Datei auf dem Drucker oder in eine ASCII-Datei ausgeben. Dazu stehen folgende Gadgets zur Verfügung:

Qualität

Stellen Sie hiermit die gewünschte Druckqualität ein:

- (N)LQ
- Draft

Die Vorgabe dieses Gadgets können Sie im "Drucker"-Voreinstellungsfenster festlegen.

80 Zeichen/Zeile (Std=69)

Mit dieser Option können Sie bestimmen, ob für den Ausdruck eine schmalere Schrift verwendet werden soll oder nicht. Ist diese Option aktiv, können in eine Zeile einer MC-Einlage 80 statt 69 Zeichen gedruckt werden. Die Vorgabe dieser Option können Sie im "Drucker"-Voreinstellungsfenster festlegen.

Sortieren

Diese Funktion ist noch nicht verfügbar. Die Ausgabe erfolgt immer nach Interpret und Titel sortiert.

Selektieren

Diese Funktion ist noch nicht verfügbar.

Ausgabe nach

Sie können wählen, ob die Ausgabe auf einem Drucker oder in eine Datei erfolgen soll. Bei der Ausgabe in eine Datei können Sie bei "Dateiname" den Namen der Ausgabedatei eingeben. Der Vorgabedateiname entspricht dem Pfad und Dateinamen der aktuellen Datei mit der Endung ".prt" statt ".mm3".

Dateiname

Geben Sie hier den Pfad und Dateinamen der Ausgabedatei ein oder wählen Sie ihn in dem Datei-Requester aus, den Sie mit "?" aufrufen.

Modus

Wählen Sie den Ausgabemodus:

Datensatz

Der angezeigte Datensatz wird ausgegeben. Im MC-Modus erfolgt die Ausgabe so, daß der Ausdruck anschließend als MC-Einlage verwendet werden kann.

Liste

Alle Datensätze der aktuellen Datei werden als Liste ausgegeben. Dabei wird in der ersten Spalte die Nummer des Datensatzes, die im Gadget "Nr." eingegeben wurde, ausgegeben. Es folgen Interpret, Titel und Spielzeit. Die Ausgabe der Nummer können Sie im "Drucker"-Voreinstellungsfenster auch deaktivieren.

Im MC-Modus erfolgt die Ausgabe eines Datensatzes zweizeilig. Die erste Zeile enthält die Daten der Seite A, die zweite Zeile die der Seite B, wobei Nummer und

Spielzeit nicht wiederholt werden.
Im Single-Modus wird statt des Titels der erste Song
ausgegeben.

Format

Diese Funktion ist noch nicht verfügbar.

Was ausgeben

Diese Funktion ist noch nicht verfügbar.

Bereich

Diese Funktion ist noch nicht verfügbar.

Drucken

Starten Sie hiermit die Ausgabe. Das "Drucken"-Fenster wird
anschließend geschlossen.

Einstellungen

Das "Drucker"-Voreinstellungsfenster wird geöffnet. Mehr
Informationen dazu finden Sie im Kapitel

Das Drucker-Voreinstellungsfenster

.

Abbruch

Das "Drucken"-Fenster wird geschlossen ohne zu drucken.

1.40 Der Datei-Manager

Der Datei-Manager

Der Datei-Manager stellt Funktionen zur Verfügung, mit denen
Sie die Dateien des aktuellen Modus bearbeiten können.
Folgende Funktionen stehen zur Verfügung:

Dateien

In diesem ListView-Gadget werden alle Dateien des aktuellen
Modus angezeigt. Wählen Sie hier die Datei aus, auf die sich
die folgenden Funktionen beziehen.

Anlegen

Es wird der Datei-Requester geöffnet, in dem Sie die
anzulegende Datei eingeben oder auswählen können. Haben Sie
eine existierende Datei ausgewählt, so nimmt MusicManIII
diese in seine Liste auf, wobei er ggf. den Index
aktualisiert.

Sie finden mehr Informationen zum Datei-Requester im Kapitel

Der Datei-Requester

.

Anhängen

Diese Funktion ist noch nicht verfügbar.

Neu organisieren

Diese Funktion ist noch nicht verfügbar.

Löschen

Die angewählte Datei wird nach einer Sicherheitsabfrage gelöscht.

Überprüfen

Bei der angewählten Datei wird überprüft, ob der Index auf dem aktuellen Stand ist. Er wird ggf. aktualisiert.

Alle löschen

Es werden alle Dateien des aktuellen Modus nach einer Sicherheitsabfrage gelöscht.

Backup

Von der angewählten Datei wird eine Sicherheitskopie erstellt. Der Pfad der Kopie und der Packmodus können im Fenster "Datei-Manager-Einstellungen" festgelegt werden. Sie finden mehr Informationen zu den Einstellungen im Kapitel

Das Datei-Manager-Einstellungsfenster

.

Dateiname

Hier wird der Dateiname der angewählten Datei ausgegeben. Um ihn zu ändern, editieren Sie dieses Feld.

Pfad

Hier wird der Pfad zu der angewählten Datei ausgegeben. Um ihn zu ändern, editieren Sie dieses Feld oder betätigen Sie das "?"-Gadget an und wählen im erscheinenden Verzeichnis-Requester den gewünschten Pfad aus. Sie finden mehr Informationen zum Verzeichnis-Requester im Kapitel

Der Verzeichnis-Requester

.

Einstellungen

Das Einstellungsfenster des Datei-Managers wird geöffnet. Dieses Fenster wird im Kapitel

Das Datei-Manager-Einstellungsfenster beschrieben.

Öffnen

Die angewählte Datei wird geöffnet und der Datei-Manager geschlossen.

Zurück

Der Datei-Manager wird geschlossen.

1.41 Das Datei-Manager-Einstellungsfenster

Das Datei-Manager-Einstellungsfenster

In diesem Fenster können Sie die Einstellungen für den Datei-Manager festlegen.

Zum Erstellen von gepackten Sicherungskopien muß auf Ihrem die "xpkmaster.library" sowie mindestens eine xpk-Sub-Library installiert sein.

Backup-Pfad

Hier wird der Pfad ausgegeben, in dem die Sicherungskopien angelegt werden sollen. Editieren Sie dieses Feld, um den Pfad an Ihre Wünsche anzupassen, oder wählen Sie den gewünschten Pfad im Verzeichnis-Requester aus, der beim Betätigen des "?"-Gadgets erscheint.

Sie erhalten mehr Informationen zum Verzeichnis-Requester im Kapitel

Der Verzeichnis-Requester

.

Packen

Mit dieser Option können Sie wählen, ob die Sicherungskopien gepackt werden sollen (und damit weniger Festplattenplatz belegen) oder nicht.

Beachten Sie bitte, daß gepackte Sicherungskopien als Endung ".mmp" statt ".mm3" besitzen. Um gepackte Sicherungskopien zu restaurieren, müssen Sie die Dateien zuerst entpacken und dann in das Verzeichnis Ihrer Dateien zu kopieren.

Ungepackte Dateien müssen nur kopiert werden.

Beachten Sie außerdem, daß Indexdateien immer ungepackt gesichert werden.

Effizienz

Hiermit können Sie bei einigen Packern die Effizienz des Packens einstellen. Eine höhere Effizienz benötigt i.a. etwas mehr Zeit, verringert dafür aber oft den Festplattenplatz etwas.

Packer Informationen

Betätigen Sie dieses Gadget, um zum ausgewählten Packer Informationen zu erhalten.

xpk

Dieses ListView-Gadget enthält eine Liste auf Ihrem System installierter xpk-Sub-Libraries. Wählen Sie daraus diejenige aus, die Sie zum Erstellen Ihrer gepackten Sicherungskopien verwenden wollen.

OK

Das Fenster wird geschlossen und die Änderungen werden übernommen.

Abbruch

Das Fenster wird geschlossen, ohne die Änderungen zu übernehmen.

1.42 Das 'MC erstellen'-Fenster

Das 'MC erstellen'-Fenster

In diesem Fenster können Sie die interne Liste verändern, die Sie mit "Song/Aufnahmen/Dieses" und "Song/Aufnahmen/Alle" erstellt haben. Es besteht auch die Möglichkeit, daß MusicManIII die verfügbaren Songs so anordnet, daß die MC bestmöglich ausgenützt wird.

Dazu stehen folgende Gadgets zur Verfügung:

Interpret

Geben Sie hier den Interpreten der neuen MC an.

Titel

Geben Sie hier den Titel der neuen MC an.

Seite 1/Seite 2

Wählen Sie hiermit die Seite aus, die Sie ansehen oder verändern wollen.

Auf andere Seite bewegen

Hiermit können Sie den aktuellen Song auf die andere Seite bewegen. Ein Song der Seite 1 wird somit an das Ende der Songliste auf Seite 2 bewegt.

Löschen

Der aktuelle Song wird gelöscht. Dies bezieht sich aber nur auf die Liste der aktuellen Seite. Wenn Sie das Fenster verlassen, ist dieser Song beim nächsten Öffnen des Fensters immer noch verfügbar.

Es ist somit möglich, daß Sie zuerst Ihre CD-, MC-, LP- oder Single-Sammlung durchgehen und alle Songs, die Sie auf eine neue MC aufnehmen wollen, in die interne Liste aufnehmen. Anschließend stellen Sie die erste und zweite Seite der neuen MC zusammen, wobei Sie alle Songs, die Sie auf eine andere MC aufnehmen wollen, löschen. Nachdem Sie mit "OK" die MC erstellt haben, rufen Sie nochmals "Projekt/MC erstellen" auf. Jetzt können Sie mit den restlichen Songs die nächste MC erstellen. Diesen Vorgang wiederholen Sie, bis Sie alle Songs aufgenommen haben.

Rauf

Der aktuelle Song wird um eine Position in der Liste nach oben bewegt.

Runter

Der aktuelle Song wird um eine Position in der Liste nach unten bewegt.

Zeit zwischen zwei Songs

Hier können Sie die Zeit angeben, die zwischen zwei Songs einberechnet werden soll. Diese Angabe ist nur von Bedeutung, wenn Sie die MC mit "Berechnen" erstellen lassen.

Aktuelle Spielzeit

Hier wird die Spielzeit der aktuellen Seite ausgegeben. Wenn Sie die MC manuell erstellen können Sie sich damit orientieren, ob ein Song noch auf die MC paßt oder nicht.

MC-Länge

Hier können Sie die Länge der MC einstellen. Diese Angabe ist nur von Bedeutung, wenn Sie die MC mit "Berechnen" erstellen lassen.

ListView-Gadget

In diesem Gadget werden die Songs der aktuellen Seite ausgegeben. Dabei wird die Länge der Songs durch ein Komma getrennt an das Ende des Songnamens angehängt.

OK

Die MC wird erstellt. Aus der internen Liste werden alle Songs entfernt, die auf dieser MC enthalten sind.

Berechnen

Diese Funktion ist noch nicht verfügbar.

Abbruch

Das Fenster wird geschlossen, ohne eine MC zu erstellen. Die interne Liste wird nicht verändert.

Tastaturbedienung

Es stehen die selben Tastaturbefehle zur Verfügung wie im Hauptfenster. Eine Ausnahme ist "RETURN": damit wird nicht in den Eingabemodus verzweigt, sondern das "OK"-Gadget betätigt.

1.43 Das Pull-Down-Menü

Das Pull-Down-Menü

*** Das Projekt-Menü ***

Selektion

Es werden weitere Menüpunkte sichtbar:

Erstellen

Das Fenster zum Selektieren der Datei wird geöffnet. Sie können nach Interpret, Titel, Art und Erscheinungsjahr selektieren. Das "Selektieren"-Fenster wird im Kapitel

Das Selektieren-Fenster beschrieben.

Freigeben

Die Selektion wird freigegeben. Sie können wieder mit der ganzen Datei arbeiten.

Sichern als

Sie können die Selektion in einer anderen Datei speichern. Wählen Sie dazu den gewünschten Pfad und Dateinamen in dem Datei-Requester. . Die neu angelegte

Datei wird anschließend in die Dateiliste aufgenommen und kann somit später geladen werden. Nähere Informationen zum Datei-Requester finden Sie im Kapitel

Der Datei-Requester

.

Anzeigen ab Datensatz

Es wird ein Fenster geöffnet in das Sie die Nummer des Datensatzes eingeben können, der anschließend in der ersten Zeile angezeigt werden soll.

Erste Seite anzeigen

Das Anzeigen der Liste beginnt mit dem ersten Datensatz.

Letzte Seite anzeigen

Die Liste wird so ausgegeben, daß der letzte Datensatz in der untersten Zeile ausgegeben wird. Wieviele Datensätze oberhalb ausgegeben werden ist unterschiedlich: die verwendete Bildschirmhöhe und die Zeichensatzgröße sind dafür ausschlaggebend.

Informationen

Es wird ein Fenster geöffnet, das folgende Informationen anzeigt:

Datensätze

Die Anzahl der Datensätze in der aktuellen Datei.

Selektiert

Die Anzahl der selektierten Datensätze.

Interpret, Titel, Art, Erschienen

Die entsprechenden Muster der Selektion werden angezeigt.

Hilfe-Modus

Der Hilfe-Modus kann aktiv bzw. inaktiv gesetzt werden. Bei aktivem Hilfe-Modus wird beim Anwählen einer Funktion (Menüpunkt, Gadget) ein erklärender Hilfetext zu dieser ausgegeben.

Beenden

Das Fenster und gegebenenfalls der Bildschirm werden geschlossen ohne einen neuen Datensatz zu laden.

1.44 Das Listen-Fenster

Das Listen-Fenster

In diesem Fenster wird der aktuelle Dateiinhalt tabellarisch aufgelistet. In der ersten Spalte finden Sie die laufende Datensatznummer, die zweite enthält den Interpreten, die nächste den Titel des Albums und in der letzten Spalte wird die Art angezeigt.

Im Single-Modus wird statt des Albumtitels der erste Song ausgegeben.

Im MC-Modus erfolgt die Ausgabe eines Datensatzes zweizeilig. Die erste Zeile enthält die Daten der Seite A, die zweite die

der Seite B, wobei die Datensatznummer eingespart wird.

Wenn Sie die Maus über die Liste bewegen wird der Datensatz, über dem sich der Zeiger befindet, hervorgehoben. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste um das Fenster und gegebenenfalls den Bildschirm zu schließen und im Datensatzfenster diesen Datensatz zu laden.

Es werden noch folgende Gadgets bereitgestellt:

<<<<

Es wird 1000 Seiten zurückgeblättert.

<<<

Es wird 100 Seiten zurückgeblättert.

<<

Es wird 10 Seiten zurückgeblättert.

<

Es wird 1 Seite zurückgeblättert.

>

Es wird 1 Seite vorgeblättert.

>>

Es wird 10 Seiten vorgeblättert.

>>>

Es wird 100 Seiten vorgeblättert.

>>>>

Es wird 1000 Seiten vorgeblättert.

1.45 Tastaturbelegung

Tastaturbelegung

Zusätzlich zu den Shortcuts des Pull-Down-Menüs sind noch folgende Tastaturkommandos vorhanden:

RETURN

Der markierte Datensatz wird geladen.

ESC

Das Listenfenster wird geschlossen.

CrsUp

Es wird der vorherige Datensatz markiert.

CrsDown

Es wird der nächste Datensatz markiert.

CrsLeft

Es wird eine Seite zurückgeblättert.

CrsRight

Es wird eine Seite vorgeblättert.

Shift+CrsLeft

Es wird 10 Seiten zurückgeblättert.

Shift+CrsRight

Es wird 10 Seiten vorgeblättert.

Ctrl+CrsLeft

Es wird 100 Seiten zurückgeblättert.

Ctrl+CrsRight

Es wird 100 Seiten vorgeblättert.

Alt+CrsLeft

Es wird 1000 Seiten zurückgeblättert.

Alt+CrsRight

Es wird 1000 Seiten vorgeblättert.

1.46 Der Voreinstellungsbildschirm

Der Voreinstellungsbildschirm

Dieses Kapitel beschreibt die verschiedenen Einstellungsmöglichkeiten von MusicManIII. Die Einstellungen werden in vier Voreinstellungsfenstern vorgenommen, die im Folgenden beschrieben werden.

Jedes dieser Fenster besitzt drei funktionsgleiche Gadgets:

Sichern

Das Fenster und gegebenenfalls der Bildschirm werden geschlossen und die Einstellungen werden unter "ENVARC:MusicManIII/MusicManIII.Prefs" und "ENV:MusicManIII/MusicManIII.Prefs" gesichert.

Benutzen

Das Fenster und gegebenenfalls der Bildschirm werden geschlossen und die Einstellungen werden unter "ENV:MusicManIII/MusicManIII.Prefs" gesichert.

Abbruch

Das Fenster und gegebenenfalls der Bildschirm werden geschlossen ohne die Einstellungen zu übernehmen.

Ebenso besitzt jedes Fenster das selbe Pull-Down-Menü, das im Folgenden beschrieben wird:

Das Pull-Down-Menü

MusicManIII bietet folgende vier Einstellungsfenster:

Das Programm-Voreinstellungsfenster

Das Drucker-Voreinstellungsfenster

Das F-Tasten-Voreinstellungsfenster

Das Verschiedenes-Voreinstellungsfenster

1.47 Das Pull-Down-Menü

Das Pull-Down-Menü

*** Das Projekt-Menü ***

Laden

Der Datei-Requester wird geöffnet und Sie können eine MusicManIII-Voreinstellungsdatei auswählen, deren Einstellungen gesetzt werden sollen. Nähere Informationen zum Datei-Requester finden Sie im Kapitel

Der Datei-Requester

.

Sichern

Die aktuellen Voreinstellungen werden unter "ENVARC:MusicManIII/MusicManIII.Prefs" und "ENV:MusicManIII/MusicManIII.Prefs" gesichert.

Sichern als

Der Datei-Requester wird geöffnet und Sie können die Datei auswählen, in der die aktuellen Einstellungen gesichert werden sollen. Nähere Informationen zum Datei-Requester finden Sie im Kapitel

Der Datei-Requester

.

Beenden

Das Voreinstellungsfenster und gegebenenfalls der Bildschirm werden geschlossen ohne die Änderungen zu übernehmen.

*** Das Bearbeiten-Menü ***

Vorgaben

Es werden die MusicManIII-internen Voreinstellungen gesetzt. Dabei werden aber nicht die Einstellungen Dateianzahl, -name und Datensatzanzahl übernommen.

Zuletzt gesicherte

Es werden die Einstellungen, die sich in der Datei "ENVARC:MusicManIII/MusicManIII.Prefs" befinden, gesetzt.

Alles rückgängig

Alle in diesem Voreinstellungsfenster gemachten Änderungen werden zurückgenommen.

Rückgängig

Die zuletzt vorgenommene Änderung wird zurückgenommen

*** Das Optionen-Menü ***

Icons erstellen

Mit dieser Option können Sie bestimmen, ob zu neu angelegten MusicManIII-Dateien Icons angelegt werden sollen oder nicht.

Dafür werden folgende Icons in "ENV:MusicManIII/" benötigt:

- def_MC.info
- def_CD.info
- def_Lp.info
- def_Single.info

1.48 Das Programm-Voreinstellungsfenster

Das Programm-Voreinstellungsfenster

In diesem Fenster befindet sich oben links eine Gruppe, mit der Sie Modus und Datei, die beim Starten von MusicManIII eingestellt sein sollen, wählen können. Klicken Sie dazu auf "Lp", "MC", "CD" oder "Single" um den Modus zu wählen und dann auf die gewünschte Datei im ListView-Gadget.

In der oberen rechten Gruppe finden Sie folgende Gadgets:

Starten

Sie können einstellen, wie sich MusicManIII nach dem Starten verhalten soll:

Ersten laden

Es wird immer der erste Datensatz geladen.

Letzten laden

Es wird der letzte Datensatz geladen.

Anhängen

Sie können nach dem Programmstart sofort mit der Eingabe eines neuen Datensatzes beginnen.

Liste anzeigen

Nach dem Programmstart wird sofort das Listenfenster geöffnet.

Sichern

Sie können das Verhalten von MusicManIII einstellen, wenn Sie einen Datensatz geändert und noch nicht gesichert haben, eine Aktion die Änderungen jedoch vernichten würde. Folgende Möglichkeiten stehen zur Verfügung:

Automatisch

Der Datensatz wird immer automatisch gesichert.

Nachfragen

Der Benutzer wird erinnert und kann das Sichern veranlassen.

Benutzer

Der Benutzer muß sich selbst um das Sichern der Datensätze kümmern. MusicManIII warnt nicht, wenn Änderungen verloren gehen.

Eingaben

Hiermit können Sie das Verhalten von MusicManIII bei der Eingabe von Songs und Spezialfeldern einstellen:

abc=abc

MusicManIII ändert die Eingabe nicht.

abc=ABC

MusicManIII wandelt die Eingabe in Großbuchstaben um.

abc=Abc

MusicManIII wandelt von jedem Wort das erste Zeichen in einen Großbuchstaben um.

Workbench schließen

Hiermit können Sie einstellen, ob MusicManIII die Workbench beim Programmstart automatisch schließen soll oder nicht. Bei geschlossener Workbench steht Ihnen etwas mehr Speicher zur Verfügung. Sollte das Schließen fehlschlagen, weil noch Programmfenster auf der Workbench geöffnet sind, erfolgt eine entsprechende Fehlermeldung.

Song-Längen eingeben

Hiermit können Sie einstellen, ob Sie zu jedem Song die Länge miteingeben wollen oder nicht.

BPM eingeben

Hiermit können Sie einstellen, ob Sie zu jedem Song die "Beats per minute" (BPM) miteingeben wollen oder nicht.

Spezialfelder eingeben

Hiermit können Sie einstellen, ob Sie zu jedem Song das Spezialfeld miteingeben wollen oder nicht.

In der unteren Gruppe können Sie folgende Einstellungen vornehmen:

Längen oder Zählerstand eingeben

Sie können wählen, ob Sie im MC-Modus den Zählerstand oder die Songlänge eingeben wollen. Ist die Einstellung auf "Längen", wird automatisch ein Doppelpunkt bei der Eingabe eingefügt.

MusicManIII.Int benutzen

Diese Funktion ist noch nicht verfügbar.

MusicManIII.Art benutzen

Diese Funktion ist noch nicht verfügbar.

Datensätze automatisch laden

Mit dieser Option können Sie einstellen, ob Datensätze automatisch geladen werden sollen oder nicht. Ist diese Option aktiv, wird beim Ändern der Datensatznummer der Datensatz sofort geladen, ohne daß Sie auf das "G"-Gadget

klicken müssen.

1.49 Das Drucker-Voreinstellungsfenster

Das Drucker-Voreinstellungsfenster

Im Drucker-Voreinstellungsfenster können Sie Einstellungen ändern, die den Ausdruck betreffen. Dazu stehen folgende Gadgets zur Verfügung:

Qualität

Sie können die Ausdruck-Qualität bestimmen:

Schönschrift (NLQ)

Schnellschrift (Draft)

Datensatznummern ausgeben

Mit dieser Option können Sie bestimmen, ob bei der Ausgabe von Datensätzen die Datensatznummer mitausgegeben werden soll oder nicht.

Listennummern ausgeben

Mit dieser Option können Sie bestimmen, ob beim Listendruck die Datensatznummer mitausgegeben werden soll oder nicht.

80 Zeichen pro Zeile (Standard=69)

Mit dieser Option können Sie bestimmen, ob für den Ausdruck eine schmalere Schrift verwendet werden soll oder nicht. Ist diese Option aktiv, können in eine Zeile einer MC-Einlage 80 statt 69 Zeichen gedruckt werden.

Perforation überspringen

Mit dieser Option können Sie bestimmen, ob beim Listendruck die Perforation bei Endlospapier übersprungen werden soll oder nicht.

Ausdruck zentrieren

Mit dieser Option können Sie bestimmen, ob der Listendruck zentriert werden soll oder nicht.

ESC-Sequenzen

MusicManIII steuert manche Funktionen des Druckers direkt, also ohne Umweg über das "printer.device", an. Der Grund dafür liegt darin, daß diese Funktionen über das "printer.device" nicht verfügbar sind. Mehr zur Eingabe von SteuerCodes finden Sie im Kapitel

SteuerCodes

.

Momentan werden folgende Codes benötigt:

Schmalschrift

Dieser Steuercode muß bei Ihrem Drucker eine Zeichenbreite von 20cpi (Characters per inch = Zeichen pro Zoll) aktivieren. Er wird verwendet um beim Drucken von MC-Einlagen 80 Zeichen pro Zeile statt 69 unterzubringen.

1.50 Das F-Tasten-Voreinstellungsfenster

Das F-Tasten-Voreinstellungsfenster

In diesem Voreinstellungsfenster können Sie die Belegung der F-Tasten definieren. Auf die F-Tasten können Sie beliebige Texte legen, die dann beim Betätigen der entsprechenden F-Taste in das Eingabefeld ab der aktuellen Position eingefügt werden.

Folgende Gadgets stehen zur Verfügung:

F1-F10

Geben Sie hier den gewünschten Text ein. Kontrollieren Sie vorher bitte das "Qualifier"-Gadget, um die F-Taste für den gedachten "Qualifier" einzugeben.

Qualifier

Hiermit können Sie den Qualifier wählen, der zusammen mit der F-Taste gedrückt werden muß um den eingegebenen Text auszugeben. Folgende Qualifier werden unterstützt:

- Ohne
- Shift
- Ctrl
- Alt
- rechte Amiga

F-Tasten drucken

Diese Funktion gibt die Belegung der F-Tasten nach vorheriger Sicherheitsabfrage auf dem Drucker aus.

1.51 Das Verschiedene-Voreinstellungsfenster

Das Verschiedene-Voreinstellungsfenster

In diesem Fenster können Sie die Werte der Cycle-Gadgets

- Quelle
- Dolby
- Kassettenlängen
- Bandsorten
- Aufnahmeverfahren

im Hauptfenster einstellen. Die Bedienung ist dabei für jede Gruppe gleich:

ListView-Gadget

Wählen Sie hier den gewünschten Eintrag aus.

String-Gadget

Ändern Sie hier den angezeigten Eintrag.

Neu

Um einen neuen Eintrag anzulegen klicken Sie hier und geben anschließend den Text im String-Gadget ein.

Weg

Hiermit können Sie den angewählten Eintrag löschen.

Rauf

Um den angewählten Eintrag eine Position in der Liste nach oben zu bewegen, klicken Sie hier.

Runter

Um den angewählten Eintrag eine Position in der Liste nach unten zu bewegen, klicken Sie hier.

Zusätzlich sind noch zwei weitere Gadgets vorhanden:

Bildschirme

Es wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie die Voreinstellungen für die in MusicManIII verwendeten Bildschirme wählen können. Nähere Informationen finden Sie im Kapitel

Das Bildschirm-Voreinstellungsfenster

.

Pfad-Angaben

Es wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie die Voreinstellungen für den Hilfe-, Makro- und Dateipfad ändern können. Nähere Informationen finden Sie im Kapitel

Das Pfadangaben-Voreinstellungsfenster

.

1.52 Das Bildschirm-Voreinstellungsfenster

Das Bildschirm-Voreinstellungsfenster

In diesem Fenster können Sie die Voreinstellungen für die in MusicManIII verwendeten Bildschirme vornehmen. Dazu stehen folgende Gadgets zur Verfügung:

Hauptbildschirm, Listenbildschirm, Prefsbildschirm

Hiermit können Sie wählen für welchen Bildschirm Sie die Voreinstellungen treffen wollen.

Bildschirmmodus

Es öffnet sich der Bildschirmmodus-Requester, mit dem Sie den gewünschten Bildschirmmodus auswählen können. Dieses Gadget ist nicht aktiv, wenn die Option "Auf Hauptbildschirm öffnen" aktiv ist. Mehr Informationen dazu finden Sie im Kapitel

Der Bildschirmmodus-Requester

.

Zeichensatz

Der Zeichensatz-Requester wird geöffnet, mit dem Sie den gewünschten Zeichensatz auswählen können. Mehr Informationen dazu finden Sie im Kapitel

Der Zeichensatz-Requester

Dieses Gadget ist nicht aktiv, wenn die Option "Auf Hauptbildschirm öffnen" aktiv ist.

Farben

Der Farb-Requester wird geöffnet, in dem Sie die Farbpalette anpassen können. Mehr Informationen dazu finden Sie im Kapitel

Der Farb-Requester

. Dieses Gadget ist nicht aktiv, wenn die Option "Auf Hauptbildschirm öffnen" aktiv ist.

Fenster auf Hauptbildschirm

Ist diese Option aktiv, wird der entsprechende Bildschirm nicht geöffnet und alle Fenster, die darauf geöffnet werden sollen, werden auf dem Hauptbildschirm geöffnet. Diese Option ist nicht verfügbar, wenn Sie die Einstellungen für den Hauptbildschirm tätigen.

öffentlicher Bildschirm

Mit dieser Option können Sie bestimmen, ob der Bildschirm als öffentlicher Bildschirm (= PublicScreen) erklärt werden soll oder nicht. Auf öffentlichen Bildschirmen können andere Programme ihre Fenster öffnen.

Die Bildschirmnamen sind dabei wie folgt:

Hauptbildschirm: "MMIII"
Listenscreen: "MMIII_List"
Voreinstellungsbildschirm: "MMIII_Prefs"

Workbench klonen

Ist diese Option aktiv, werden für den Bildschirm dieselben Einstellungen wie für die Workbench verwendet.

OK

Das Fenster wird verlassen und die Einstellungen werden übernommen.

Abbruch

Das Fenster wird verlassen ohne die Einstellungen zu übernehmen.

1.53 Das Pfadangaben-Voreinstellungsfenster

Das Pfadangaben-Voreinstellungsfenster

In diesem Fenster können Sie die Pfadangaben setzen, die MusicManIII verwenden soll. Sie können den Pfad über die Tastatur in das Eingabefeld eintippen oder mit dem "?"-Gadget über einen Verzeichnis-Requester auswählen. Nähere Informationen zum Verzeichnis-Requester finden Sie im Kapitel

Der Verzeichnis-Requester

MusicManIII erlaubt das Voreinstellen folgender Pfade:

Dateien-Pfad

Der Pfad zu Ihren MusicManIII-Dateien.

Hilfe-Pfad

Der Pfad zur MusicManIII-Hilfedatei.

Makro-Pfad

Der Pfad zu den MusicManIII-ARexx-Programmen.

Schließen Sie das Fenster mit "OK" um die Änderungen zu übernehmen, oder mit "Abbruch" um die Änderungen zu verlieren.

1.54 Die ARexx-Schnittstelle

Die ARexx-Schnittstelle

Die Implementierung der ARexx-Schnittstelle ist noch auf den Einsatz mit den frei konfigurierbaren Docks ausgelegt. Sollte jedoch Interesse an einer umfangreicheren Schnittstelle bestehen (bitte melden Sie sich!), wird dies natürlich geändert.

MusicManIII stellt folgende ARexx-Befehle zur Verfügung:

FILE LIST

Das Listenfenster wird geöffnet.

FILE OPEN

Das Fenster zum Wechseln des aktuellen Modus und der Datei wird geöffnet.

FILE MANAGER

Der Datei-Manager wird geöffnet.

FIND PROMPT/S

Das Suchen-Fenster wird geöffnet.

NOTE [LEFTEDGE/N] [TOPEdge/N] [WIDTH/N] [HEIGHT/N] [CLOSE/S]

Das Notizenfenster wird geöffnet bzw. geschlossen, wenn CLOSE/S angegeben wurde. Mit den restlichen Parametern können Sie Position und Dimension des Fensters bestimmen.

Beispiele

NOTE LEFTEDGE=100 TOPEdge=100 WIDTH=300 HEIGHT=300

NOTE CLOSE

PREFS DEFAULT

Es werden die MusicManIII-internen Voreinstellungen gesetzt.

PREFS FKEYS

Das F-Tasten-Voreinstellungsfenster wird geöffnet.

PREFS LAST

Es werden die zuletzt gesicherten Voreinstellungen gesetzt.

PREFS LOAD [NAME/K]

Es wird ein Datei-Requester geöffnet, in dem Sie die Datei auswählen können, aus der die aktuellen Voreinstellungen geladen werden sollen. Wird NAME/K angegeben, werden die Voreinstellungen aus der Datei mit diesem Namen geladen, der Datei-Requester wird nicht geöffnet.

Beispiel

```
PREFS LOAD NAME="Backup:MeineMM3.prefs"
```

PREFS MIXED

Das Verschiedene-Voreinstellungsfenster wird geöffnet.

PREFS SAVE

Die Voreinstellungen werden gesichert.

PREFS SAVEAS [NAME/K]

Es wird ein Datei-Requester geöffnet, in dem Sie die Datei auswählen können, in die die aktuellen Voreinstellungen gesichert werden sollen. Wird NAME/K angegeben, werden die Voreinstellungen in die Datei mit diesem Namen gesichert, der Datei-Requester wird nicht geöffnet.

Beispiel

```
PREFS SAVEAS NAME="Backup:MeineMM3.prefs"
```

PREFS PRINTER

Das Drucker-Voreinstellungsfenster wird geöffnet.

PREFS PROGRAM

Das Programm-Voreinstellungsfenster wird geöffnet.

PRINT PROMPT/S

Das Drucken-Fenster wird geöffnet.

QUERY ...

Mit diesem Befehl können Sie Informationen zum aktuellen Datensatz etc. erhalten. Derzeit sind folgende Werte, die beliebig miteinander kombiniert werden können, möglich:

```
ARTIST, TITLE, TYPE, TAPE, RELEASED, RECORDED, DOLBY, SOURCE  
Die entsprechenden Felder werden zurückgegeben.
```

SIDELength

Die Länge der aktuellen Seite.

WHOLELENGTH

Die Gesamtlänge.

SONG, LENGTH, BPM, SPECIAL

... des aktuellen Songs.

RECM

Das Aufnahmeverfahren.

CASSTYPE

Der Kassettentyp.

MODE

Der aktuelle Modus.

FILE

Der Dateiname (ohne Pfad).

PATH

Der Pfad.

FILESCOUNT

Die Anzahl der Dateien des aktuellen Modus.

SUBRECORDSCOUNT

Die Anzahl der Unterdatensätze des aktuellen Datensatzes.

SONGSCOUNT

Die Anzahl der Songs der aktuellen Seite,

Beispiel

```

QUERY ARTIST TITLE TYPE TAPE RELEASED RECORDED SIDELENGTH WHOLELENGTH
SAY "Interpret:      " test.ARTIST
SAY "Titel:         " test.TITLE
SAY "Musikart       " test.TYPE
SAY "Tape:          " test.TAPE
SAY "Erschienen:    " test.RELEASED
SAY "Aufgenommen:   " test.RECORDED
SAY "Seitenlänge:   " test.SIDELENGTH
SAY "Gesamtlänge:   " test.WHOLELENGTH

```

QUIT [FORCE/S]

Das Programm wird beendet. Wurde FORCE/S angegeben, erfolgt keine Abfrage.

RECORD CLEAR

Alle Eingabefelder werden gelöscht bzw. auf "0" gesetzt.
Alle Songs werden ebenfalls gelöscht.

RECORD CONTROL [LEFTEDGE/N] [TOPEDGE/N] [CLOSE/S]

Das Datensatzkontrollfenster wird geöffnet bzw. geschlossen, wenn CLOSE/S angegeben wurde. Wird LEFTEDGE/N und/oder TOPEDGE/N angegeben, so wird das Fenster an diesen Koordinaten geöffnet.

Beispiele

```
RECORD CONTROL LEFTEDGE 100 TOPEDGE 100
RECORD CONTROL CLOSE
```

RECORD DELETE [FORCE/S]

Der angezeigte Datensatz wird gelöscht. Wurde FORCE/S angegeben, wird die Abfrage unterdrückt.

RECORD EDIT

Es wird in den Eingabemodus gewechselt.

RECORD GET [NUMBER/N]

Ein Datensatz wird geladen. Wurde NUMBER/N angegeben, wird der entsprechende Datensatz geladen, sonst wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie die gewünschte Nummer eingeben können.

Beispiel

```
RECORD GET NUMBER 10
```

RECORD LEND [NAME/K]

Ein Fenster wird geöffnet, in das Sie den Namen der Person eingeben können, der Sie dieses Album ausgeliehen haben. Wurde NAME/K angegeben, wird der übergebene Name verwendet und das Fenster nicht geöffnet.

RECORD NEXT [NUMBER/N]

Es wird der nächste Datensatz angezeigt. Wurde NUMBER/N angegeben, wird die Datensatznummer entsprechend erhöht.

Beispiel

```
RECORD NEXT NUMBER 10
```

RECORD NEXTSUB

Es wird der nächste Unterdatensatz angezeigt.

RECORD NEW

Es wird ein neuer Datensatz angelegt und in den Eingabemodus gewechselt.

RECORD PREVIOUS [NUMBER/N]

Es wird der vorherige Datensatz angezeigt. Wurde NUMBER/N angegeben, wird die Datensatznummer entsprechend verringert.

Beispiel

```
RECORD PREVIOUS NUMBER 10
```

RECORD PREVIOUSSUB

Es wird der vorherige Unterdatensatz angezeigt.

RECORD SAVE/S

Der angezeigte Datensatz wird gespeichert.

Die folgenden drei Befehle ähneln denen weiter oben beschriebenen, nur daß nicht die laufende Datensatznummer (unten in der Eingabemaske), sondern die Nummer, die im "Nr."-Gadget eingegeben wurde, verwendet

wird!

RECORD OGET [NUMBER/N]

Ein Datensatz wird geladen. Wurde NUMBER/N angegeben, wird der entsprechende Datensatz geladen, sonst wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie die gewünschte Nummer eingeben können.

Beispiel

```
RECORD OGET NUMBER 10
```

RECORD ONEXT [NUMBER/N]

Es wird der nächste Datensatz angezeigt. Wurde NUMBER/N angegeben, wird die Datensatznummer entsprechend erhöht.

Beispiel

```
RECORD ONEXT NUMBER 10
```

RECORD OPREVIOUS [NUMBER/N]

Es wird der vorherige Datensatz angezeigt. Wurde NUMBER/N angegeben, wird die Datensatznummer entsprechend verringert.

Beispiel

```
RECORD OPREVIOUS NUMBER 10
```

REQUESTFILE TITLE/K [PATH/K] [FILE/K] [PATTERN/K]

Es wird ein Datei-Requester geöffnet, der in der Titelzeile des Fenster TITEL/K enthält. Wird PATH/K, FILE/K oder PATTERN/K angegeben, so wird der Datei-Requester mit den entsprechenden Vorgabewerten geöffnet.

Zurückgegeben wird der Dateiname der angewählten Datei samt Pfad.

Beispiel

```
REQUESTFILE TITLE="Req" PATH="Src:" FILE="Datei.c" PATTERN="#?.c"
```

REQUESTNOTIFY PROMPT/K

Es wird ein Informations-Requester geöffnet, der als Mitteilungstext PROMPT/K ausgibt und dem Benutzer nur ein "OK"-Gadget zum Bestätigen gibt.

Beispiel

```
REQUESTNOTIFY PROMPT="Hallo!\nIch bin ein Requester!"
```

REQUESTNUMBER PROMPT/K

Es wird ein Nummer-Requester geöffnet, der als Mitteilungstext PROMPT/K ausgibt.

Zurückgegeben wird die eingegebene Nummer.

Beispiel

```
REQUESTNUMBER PROMPT="Gib' mir 'ne Zahl..."
```

REQUESTRESPONSE PROMPT/K [TITLE/K]

Es wird ein Auswahl-Requester geöffnet, der als Auswahlmöglichkeiten "OK" und "Abbruch" bietet. Mit PROMPT/K geben Sie den Mitteilungstext an. Wurde TITEL/K angegeben, erhält der Requester diesen Titel.

Der Rückgabewert ist "1", wenn "OK" angewählt wurde und "0", wenn "Abbruch" angewählt wurde.

Beispiel

```
REQUESTRESPONSE PROMPT="Gib's mir!" TITEL="Titel"
```

REQUESTSTRING PROMPT/K [DEFAULT/K]

Es wird ein String-Requester geöffnet, der als Mitteilungstext PROMPT/K ausgibt. Wird DEFAULT/K angegeben, wird dies als Vorgabewert verwendet.

Zurückgegeben wird der eingegebene String.

Beispiel

```
REQUESTSTRING PROMPT="Warte..." DEFAULT="Hallo"
```

SELECT PROMPT/S

Das Selektier-Fenster wird geöffnet.

SELECT FREE

Die aktuelle Selektion wird freigegeben.

SELECT SAVE

Es wird ein Datei-Requester geöffnet, in dem Sie eine Datei auswählen können, in die die aktuelle Selektion gesichert werden soll.

SIDE A

Seite A wird angezeigt.

SIDE B

Seite B wird angezeigt.

SIDE OTHER

Die andere Seite wird angezeigt.

SONG APPEND

Es wird ein Song an die vorhandene Liste angehängt.
Sie können maximal 255 Songs anlegen.

SONG CONTROL [LEFTEDGE/N] [TOPEDGE/N] [CLOSE/S]

Das Songkontrollfenster wird geöffnet bzw. geschlossen, wenn CLOSE/S angegeben wurde. Wird LEFTEDGE/N und/oder TOPEDGE/N angegeben, so wird das Fenster an diesen Koordinaten geöffnet.

Beispiele

```
SONG CONTROL LEFTEDGE 100 TOPEDGE 100  
SONG CONTROL CLOSE
```

SONG DELETE

Der aktuelle Song wird gelöscht.

SONG DOWN [NUMBER/K]

Der aktuelle Song wird eine Position nach unten bewegt.

Wurde NUMBER/N angegeben, wird der Song um entsprechend viele Positionen nach unten bewegt.

Beispiel

SONG DOWN NUMBER 5

SONG INSERT

Es wird ein Song vor dem aktuellen Song eingefügt.
Sie können maximal 255 Songs anlegen.

SONG MARK [NUMBER/N]

Wurde NUMBER/N angegeben, wird der aktuelle Song mit dieser Farbnummer markiert. Ansonsten öffnet sich der Farb-Requester, in dem Sie die Farbe, mit der markiert werden soll auswählen können.

Beispiel

SONG MARK NUMBER 3

SONG NEXT [NUMBER/N]

Es wird der nächste Song als aktueller erklärt. Wurde NUMBER/N angegeben, wird der Song mit der um diese Nummer höhere Song als aktueller erklärt.

Beispiel

SONG NEXT NUMBER 5

SONG PREVIOUS [NUMBER/N]

Es wird der vorherige Song als aktueller erklärt. Wurde NUMBER/N angegeben, wird der Song mit der um diese Nummer niedrigere Song als aktueller erklärt.

Beispiel

SONG PREVIOUS NUMBER 5

SONG UP [NUMBER/N]

Der aktuelle Song wird eine Position nach oben bewegt.
Wurde NUMBER/N angegeben, wird der Song um entsprechend viele Positionen nach oben bewegt.

Beispiel

SONG UP NUMBER 5

UNDO

Die zuletzt am Datensatz vorgenommene Änderung wird zurückgenommen.

MusicManIII bietet auch die Möglichkeit, zu bestimmten Aktionen ein AREXX-Skript auszuführen. Diese Skripte müssen dann einen festgelegten Dateinamen besitzen und sich in dem Verzeichnis befinden, das Sie im "Pfad-Voreinstellungsfenster" bei "Makro-Pfad" angegeben haben.

Es werden folgende Auto-Makros unterstützt:

Startup.mmx

Dieses Makro wird beim Starten von MusicManIII ausgeführt, nachdem der Bildschirm und das Haupt-Fenster geöffnet wurden.

CloseDown.mmx

Dieses Makro wird beim Beenden von MusicManIII ausgeführt, bevor alle Fenster und der Bildschirm geschlossen werden.

OpenMainScreen.mmx, OpenPrefsScreen.mmx, OpenListScreen.mmx

Diese Makros werden ausgeführt, wenn der entsprechende Bildschirm geöffnet wurde. In diesen Makros sollten Sie z.B. das Starten des Hilfsprogramms zum Öffnen der Docks vornehmen.

CloseMainScreen.mmx, ClosePrefsScreen.mmx CloseListScreen.mmx

Diese Makros werden ausgeführt, bevor der entsprechende Bildschirm geschlossen wird. In diesen Makros sollten Sie z.B. das Beenden des Hilfsprogramms zum Öffnen der Docks vornehmen.

1.55 authorreqtools

Autor der reqtools.library

Magnus Holmgren
Kvarnbergsvägen 5
S-444 47 Stenungsund
SWEDEN

1.56 authorcdplayer

Autor der cdplayer.library

Patrick Hess
Holsteinstr. 27
41564 Kaarst
Germany

Tel.: V+49-2131-669556Q
E-Mail: poseidon@newswire.gun.de
poseidon@canta.gun.de
