

**08cf2e50-0**

Michaî 'MaXyM' Koûusznik

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> 08cf2e50-0		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Michaï 'MaXyM' Koûusznik	July 1, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>08cf2e50-0</b>	<b>1</b>
1.1	MCP v1.30 (mcpguide v1.40PL)	1
1.2	Autorzy	2
1.3	Błędy	2
1.4	Developerzy	3
1.5	Dystrybucja	3
1.6	Właściwości MCP	3
1.7	FixJump	5
1.8	Polski guide i lokale	6
1.9	Instalacja	7
1.10	Wstęp	8
1.11	LIABILITY	9
1.12	MUI - informacja	10
1.13	Nowe pomysły!	10
1.14	Rejestracja	11
1.15	Registration Form	11
1.16	Wymagania systemowe	12
1.17	Skąd otrzymać MCP	12
1.18	Programy pomocnicze	14
1.19	Secret Part by Fli7e	15
1.20	Podziękowania	15
1.21	Rzeczy do zrobienia	16
1.22	Wykorzystanie	16
1.23	Mapa świata	16
1.24	GURU - Historia alarmów	17
1.25	GURU - Czas wyłączenia alarmów	17
1.26	Zmiana ikon aplikacji	17
1.27	PRZYPISEK	17
1.28	AssignWedge	19
1.29	AutoMount	19

---

1.30 Czarna ramka . . . . .	20
1.31 Zapamiętywanie czcionek . . . . .	20
1.32 CapsShift . . . . .	20
1.33 Trackdisk - preferencje . . . . .	20
1.34 CloseScreen Patch . . . . .	21
1.35 CopyMemQuick . . . . .	21
1.36 CrunchPatch . . . . .	21
1.37 CycleToMenu . . . . .	22
1.38 Standardowy Ekran Publiczny . . . . .	23
1.39 Szukanie czcionek . . . . .	23
1.40 Nowy wygląd Menu . . . . .	23
1.41 Zabezpieczenie przed formatowaniem . . . . .	23
1.42 FrameIHack . . . . .	23
1.43 Wysoka rozdzielczość wskaźnika . . . . .	24
1.44 Mount Happy-ENV . . . . .	24
1.45 Hotkeys . . . . .	24
1.46 Myszka dla leworęcznych . . . . .	27
1.47 Szukanie bibliotek . . . . .	27
1.48 Listy . . . . .	27
1.49 Lock Patch . . . . .	27
1.50 Umlauty . . . . .	28
1.51 Obsługa pamięci . . . . .	28
1.52 Szybka myszka . . . . .	29
1.53 Wypełnione okna - Przesuwanie . . . . .	29
1.54 Nowe funkcje edycji tekstu . . . . .	30
1.55 Nowy GadTools . . . . .	30
1.56 Nieaktywny CapsLock . . . . .	31
1.57 Bez ostrzeżeń (ScreenBeep) . . . . .	31
1.58 Ikony bez ramek . . . . .	31
1.59 GURU - Wyłączenie alarmów . . . . .	32
1.60 Wyłączona czcionka Topaz . . . . .	32
1.61 PatchMath . . . . .	32
1.62 Popraw OpenWB . . . . .	33
1.63 PatchRGB32 . . . . .	33
1.64 Wygaszacz wskaźnika myszki . . . . .	33
1.65 Nowy wskaźnik myszki . . . . .	33
1.66 PowerSaver . . . . .	34
1.67 Procesor . . . . .	34
1.68 Menadżer ekranów . . . . .	36

---

1.69	Ekrany publiczne . . . . .	40
1.70	Szybkie kreowanie linii . . . . .	40
1.71	QuickLayers . . . . .	40
1.72	RAM Patch . . . . .	40
1.73	ReqTools Patch . . . . .	41
1.74	Automatyczne requestery . . . . .	41
1.75	ZAPISZ * UŹYJ * TESTUJ * PONIECHAJ . . . . .	42
1.76	Automatyczna Aktywacja Ekranów . . . . .	43
1.77	Wygaszacz ekranów . . . . .	43
1.78	Œciemniacz ekranów . . . . .	43
1.79	Menu ekranów . . . . .	44
1.80	Kolory piór DRI . . . . .	44
1.81	ShapeShifter . . . . .	44
1.82	Wypełnione okna - Skalowanie . . . . .	45
1.83	Chwytnie tekstu . . . . .	45
1.84	Snap Introduction . . . . .	45
1.85	Snap Features . . . . .	45
1.86	Snap Requirements . . . . .	46
1.87	Snap Configuration . . . . .	46
1.88	Snap Thanks . . . . .	47
1.89	Snap History . . . . .	47
1.90	Snap Todo . . . . .	48
1.91	Snap FAQ . . . . .	48
1.92	Snap Author . . . . .	48
1.93	Chwytnie tekstu - Index . . . . .	48
1.94	Opcje SUN . . . . .	49
1.95	SysIHack . . . . .	49
1.96	Tools Alias . . . . .	49
1.97	Nowe Tooltype'y . . . . .	50
1.98	Walidacja . . . . .	51
1.99	O Workbenchu . . . . .	51
1.100	Zegar . . . . .	51
1.101	Wskaźnik WB . . . . .	52
1.102	Zmiana 'tytułu' Workbena . . . . .	52
1.103	Aktywna listwa tytułowa . . . . .	53
1.104	DOS-Wildstar . . . . .	54
1.105	Well Done! . . . . .	54
1.106	Wzorce . . . . .	54
1.107	INDEX . . . . .	54

# Chapter 1

## 08cf2e50-0

### 1.1 MCP v1.30 (mcpguide v1.40PL)

```

.....
::
_____ : _____ :
_\\_ (:_)_ _|_ _|_//_ ) _ _ /_ )_ //_ :
_ _ | _ _ ; \\ Y Y \\_ / Y / | _ : _
\\_ || \\_ ! _ | _ _ | _ | _ / ||_ //
| _ _ ) : ( _ _ | ( _ _ | / _ _ | :
_ _ _ : _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ :
_ _ | _ ( _ ) _ _ / _ \\_ _ ( _ | _ // _ \\_ _ ( _ ) _ // _
| _ _ // Y \\_ / Y \_ Y Y \_ Y / |
| \ _ _ | _ | _ _ _ | _ | | _ / |
| _ _ ) ÷ f ! ÷ ( _ _ | ( _ _ | c S ! ( _ _ | / _ _ |

```

```

::
: ... pREZENTUJe .oO mCP v1.30 Oo. ... :
::
: ... mASTER cONTROL pROGRAM ... :
::
:.....:

```

© Copyright 1994 - 1997 by ALIENDESIGN  
 Data ostatniej zmiany w dokumencie: 17 wrzesień 1997

- Wstę**p Czym jest MCP i do czego służy.
- Instalacja** Jak to zrobić?
- Wymagania** Czego potrzebujesz aby MCP działał?
- Wykorzystanie** Przeczytaj - ważne!
- Własności** Przyciski i gaduety

[Autorzy Programiôci](#)  
[Rejestracja](#) Naleûnoôê!  
[Formularz](#) Papierkowa robota!  
[Rozpowszechnianie](#) Jak! Co! Gdzie!  
[Jak otrzymaê MCP](#) 24 godziny/dobê!  
[Odpowiedzialnoê](#) Towar legalny!  
[Swiatowa mapa MCP](#) Gdzie uÿwajâ MCP  
[O MUI](#) Dla programu konfiguracyjnego.  
[Programy pomocnicze](#) PatchControl, ConvAM, ConvAP, FixJump  
[Developers](#) Daj siê wciagnâê.  
[Nowe pomysÿ](#) Pomôû nam!  
[Bïedy](#) Sprawozdanie, problemy, nieszczêôcia!  
[Historia pliku Guide](#) Gdzie bywaÿ guide do MCP?  
[Jeszcze do zrobienia](#) Zawsze jest to "wiêcej"!  
[Podziêkowania](#) Ludzie którzy pomogli.  
[INDEX](#) Od A do Z

## 1.2 Autorzy

AUTORZY:

Autorzy gïówni: -----

Stefan Sommerfeld Michael Knoke

Kaulbachstr. 3 Berliner Str. 33

14612 Falkensee 14612 Falkensee

Germany Germany

Tel.: +49-[0]3322-202452 tel.: +49-[0]3322-22440

E-Mail: zerocom@cs.tu-berlin.de E-Mail: knoke@cs.tu-berlin.de

Autorzy dodatkowi: -----

Vincent Schöttke Soeren Sonnenburg

tel.: +49-[0]3322-3202

### BBS'y

Jeôli nie masz modemu czy adresu e-mailowego, moÿesz oczywiôcie do nas napisaê lub zadzwoniê. Niestety nie moÿemy wysyÿaê nowych wersji programu zwykÿâ pocztâ z powodów finansowych.

## 1.3 Bïedy

Sprawozdanie z bïedów:

Odkâd przestaliômy byê doskonali (a wszystkie pierwsze wersje majâ BÿEDY), pragnêlibyômy dowiedzieê siê o kaÿdym bïedzie. Oczywiôcie jesteômy bardzo zainteresowani poprawnym dziaÿaniem MCP na kaÿdym komputerze. To dlatego jesteômy wdziêczni za kaÿdâ obiektywnâ krytykê. Ale zanim wyôlesz nam raport o bïedach, proszê, odpowiedz sobie na nastêpujâce pytania:

- \* Czy MCP zostaÅ zainstalowany prawidÅowo?
- \* Czy wszystkie systemowe wymagania zostaÅy speÅnione?
- \* Czy usunÅeÅ wszystkie programy robiÅce to samo, lub rzeczy podobne co MCP?
- \* Czy plik konfiguracyjny MCP byÅ zmieniany tylko za pomocÅ programu preferencji?

(Zmiany rÅczne nie sÅ polecane i mogÅ byÅ "zabÅjczy" jeÅli nie sÅ wykonane prawidÅowo!)?

JeÅli na wszystkie pytania moÅesz odpowiedzieÅ "TAK", moÅesz powiadomiÅ nas o bÅedzie. Jego dokÅadny opis jest bardzo waÅny. Im dokÅadniejszy bÅdzie opis bÅedu, tym szybciej zostanie on naprawiony. JeÅli bÅdÅ znajdzie osoba niezarejestrowana musi podaÅ dane o konfiguracji swojego sprÅtu (typ komputera, procesora, wersjÅ kickstartu; zobacz [Rejestracja](#) ) i numer wersji MCP. Ten opis powinien byÅ wysÅany do jednego z [autorÅw](#) .

UWAGA: Odpowiemy na kaÅdy list !!

## 1.4 Developerzy

DEVELOPERZY:

Zapraszamy wszystkich programistÅw do tworzenia fragmentÅw programu dla siebie i dla nas. Na przykÅad programu preferencji 16-kolorowego kursora czy innych funkcji MCP.

Niestety nie mamy czasu na pisanie sobie takich programÅw. To dlatego cieszymy siÅ z kaÅdej zaoferowanej pomocy. JeÅli ktokolwiek chciaÅby coÅ zaprogramowaÅ samo dzielnie, powinien skontaktowaÅ siÅ z jednym z [autorÅw](#) a my wyÅlemy Ci specjalnÅ informacjÅ dla developerÅw.

## 1.5 Dystrybucja

DYSTRYBUCJA:

MCP jest programem typu FreeWare! To naprawdÅ Åwietny program choÅ nie wydany jako ShareWare. Teraz wszyscy tworzÅ programy ShareWare. Co z Wami? Nie rÅbcie kasy tylko dobre programy!

MoÅesz dowolnie rozprowadzaÅ MCP dopÅki jego archiwum pozostaje nie zmienione. Komercyjne uÅycie lub zamieszczanie w pakietach wraz z innymi programami bez wczeÅniejszego porozumienia siÅ z [autorami](#) jest zabronione. Zabrania siÅ rozprowadzania MCP w celach zarobkowych, przy czym dopuszczalne jest pobieranie opÅaty za dyskietkÅ z MCP nie wiÅkszej jednak niÅ 5 USD lub rÅwnowartoÅci w innej walucie, za wyjÅtkiem dyskietek z magazynami komputerowymi.

## 1.6 WÅÅciwoÅci MCP

WÅÅCIWOÅCI MCP:

OGÅLNE LISTY MENADÅER EKRAÅÓW HOTKEYS

ZAPISZ \* UÅYJ \* TESTUJ \* PONIECHAJ

AKTYWACJA EKRAÅÓW

AKTYWNA LISTWA TYTUÅOWA

APPCHANGE

ASSIGNWEDGE

AUTOMATYCZNE REQUESTERY

AUTOMOUNT

BEZ OSTRZEÅEÅ



---

CAPSSHIFT  
CHWYTANIE TEKSTU  
CLOSESCREEN PATCH  
COPYMEMQUICK  
CRUNCHPATCH  
CYCLETOMENU  
CZARNA RAMKA  
DOS-WILDSTAR  
FRAMEIHACK  
GURU - CZAS WYŹĄCZANIA ALARMÓW  
GURU - HISTORIA ALARMÓW  
GURU - WYŹĄCZENIE ALARMÓW  
HOTKEYS  
IKONY BEZ RAMEK  
KOLORY DRI  
LIBRARY SEARCH  
LOCK PATCH  
MENADŹER EKРАНÓW  
MENU EKРАНÓW  
MOUNT HAPPY-ENV  
MYSZKA DLA LEWORĘCZNYCH  
NEW GADTOOLS  
NIEAKTYWNY CAPSLOCK  
NOWE FUNKCJE EDYCJI TEKSTU  
NOWE TOOLTYPE'y  
NOWY WSKAŹNIK MYSZKI  
NOWY WYGLĄD MENU  
O WORKBENCHU  
OBSŹUGA PAMIĘCI  
OCZEKIWANIE NA WALIDACJĘ  
OPCJE SUN  
OSZCZĘDZANIE ENERGII  
PATCHMATH  
PATCHRGB32  
POPRAW OPENWB  
PROCESSOR  
PRZYPISY  
QUICKLAYERS  
RAMPATCH

---

REQTOOLS PATCH  
SHAPESHIFTER  
STANDARDOWY EKTRAN PUBLICZNY  
SYSIHACK  
SZUKANIE CZCIONEK  
SZYBKA MYSZKA  
SZYBKIE KREÔLENIE LINII  
ÔCIEMNIACZ EKTRANÓW  
TOOLALIAS  
TRACKDISK - PREFERENCJE  
TRYBY EKTRANÓW PUBLICZNYCH  
UMLAUTY  
WSKAÚNIK WB  
WYGASZACZ EKTRANÓW  
WYGASZACZ WSKAÚNIKA MYSZKI  
WYPEÏNONE OKNA - PRZESUWANIE  
WYPEÏNONE OKNA - SKALOWANIE  
WYSOKA ROZDZ. WSKAÚNIKA  
WYÎACZONA CZCIONKA TOPAZ  
ZABEZPIECZENIE PRZED FORMATOWANIEM  
ZAPAMIËTYWANIE CZCIONEK  
ZEGAR  
ZMIANA 'TYTUÏU' WORKBENCHA

## 1.7 FixJump

FixJump V1.0

(C) Copyright 1997 by ALiENDESiGN

WstËp:

Ten program poprawia wszystkie bÏedy ze zwiâzane skaczâcymi boot-obrazami.

Instalacja:

Uruchom go przed wywoñaniem Twego boot-obrazka, ale po uruchomieniu potrzebnych monitorów ze startup-sequence. Nie moÏna otwieraê ekranu przed uruchomieniem komendy FixJump i dlatego zalecane jest uruchomienie potrzebnych sterowników monitorów, wywoñanie FixJump a potem dopiero programu wyôwietlajâcego obrazek.

Dla przykÏadu:

...

Devs:Monitors/Multiscan

C:FixJump

C:OpenAWS

.... pozostałe programy

Jak to działa:

Program ustawia prawidłową wartość overscanu we wszystkich uruchomionych sterownikach monitorów. Tylko on ładuje overscan.prefs spoza ENVARC:.

Autor:

Stefan Sommerfeld

Kaulbachstr. 3

14612 Falkensee

Germany

Tel.: +49-[0]3322-202452

E-Mail: zeroacom@cs.tu-berlin.de

## 1.8 Polski guide i lokale

Historia pliku guide w wer. PL

Autorem polskiego tłumaczenia guide'u jest Michał "MaXyM" Kołuszniak.

Ostateczna jego wersja powstała po uzgodnieniu terminologii z autorem lokalii, którym jest Piotr 'Sofcik' Smerda. Oczywiście podczas długich debat następowały zmiany w oryginalnym tłumaczeniu jak i lokalach tak, aby każdy z nas jak i inni koledzy współpracujący z nami byli zadowoleni.

Tu chciałbym zamieścić wielkie podziękowania dla Jarka "Kwanta" Bułata za korektę merytoryczną, stylistyczną i ortograficzną.

Podstawą pierwszej polskiej wersji guide'u do MCP jest jego angielska wersja 1.40, dołączana do MCP w wer. 1.30 B20. Obecna wersja jest zgodna z guidem do MCP 1.30 B21.

Mimo, że właściwie nikt nie odpowiedział na nasz apel dotyczący współpracy w tworzeniu tego tłumaczenia (rozesłany za pomocą listy dyskusyjnej AmigaPL oraz na kanale #AmigaPL), nadal jesteśmy otwarci na wszelkie uwagi. Propozycje prosimy nadsyłać na poniższe adresy. Równocześnie informujemy, że nie będą rozpatrywane gotowe zmienione guidy (komu będzie się chciało porównywać pliki???)

Michał "MaXyM" Kołuszniak

os. Stalowe 12/24

31-921 Kraków

Tel. +48 (0)12 644-18-76

E-mail: mxm\_crd@student.uci.agh.edu.pl

-----  
Piotr "Sofcik" Smerda

ul. Sasankowa 1/25

20-537 Lublin

Tel. +48 (0)81 526-17-86

E-mail: piotrs@hektor.umcs.lublin.pl

UWAGA: Autorami angielskiej wersji guide'u będącej podstawą polskiego tłumaczenia, są Michael Gollmick (tłumaczenie z niemieckiego) oraz Hermes Trismegistus (guide).

---

## 1.9 Instalacja

### INSTALACJA:

Metoda automatyczna:

Najłatwiej jest zainstalować MCP korzystając z dołączonego skryptu instalacyjnego. Skrypt ten jest tak napisany aby nic nie nadpisywał! Usun wszystkie programy, które pełniã takie same lub podobne funkcje co MCP, aby potem nie mieć problemów. Po udanej instalacji musisz dopisać w startup-sequence wywołanie MCP. Aby było możliwe wykorzystanie w wszystkich funkcji, powinno ono znajdować się gdzieś na początku sekwencji startowej.

Fragment przykładowego Startup-Sequence:

```
C:SetPatch QUIET
```

```
C:PatchControl (dołączony od V1.02)
```

```
[...]
```

```
C:Copy ENVARC: RAM:ENV ALL QUIET NOREQ
```

```
C:Assign ENV: RAM:ENV
```

```
C:MCP
```

... I inne znajdujące się tu komendy

Nie zmieniaj hunków w MCP (np. przy pomocy Hunksmerge z Implodera)

```
*** LUB ***
```

Metoda ręczna:

Skopiuj wybranã wersję programu MCP (68000/68020+) do katalogu "C:".

Skopiuj program **PatchControl** do katalogu "C:".

Skopiuj "mcpsupport.library" do katalogu "LIBS:".

Skopiuj "mcpgfx.library" do katalogu "LIBS:".

Skopiuj program "MCPPrefs" do katalogu "Prefs:".

Skopiuj zawartość katalogu "ENVARC:" w odpowiednie miejsca w systemie.

Skopiuj "Reqtools.library" do katalogu "LIBS:".

Skopiuj "GuruHistory" i "MCP.gurudat" do katalogu "S:".

(upewnij się, że są ustawione ôcieñki dostępu dla tych plików w programie MCPPrefs)

Skopiuj dokumentację w wybrane przez Ciebie miejsce.

Dodaj następujące linie do pliku startup-sequence.

```
C:SetPatch QUIET
```

```
C:PatchControl (dołączony od V1.02)
```

```
[...]
```

```
C:Copy ENVARC: RAM:ENV ALL QUIET NOREQ
```

```
C:Assign ENV: RAM:ENV
```

```
C:MCP
```

...I inne znajdujące się tu komendy

Wañne:

1) Jeñli uñywasz ARQ a chcesz mieć oba: ARQ i funkcję **Assignwedge** , musisz uruchomić MCP w następujący sposób:

c:Patchcontrol #?ARQ

c:MCP

.

.

RUN >NIL: ARQ

2) Jeŝli wiâczyŝe funkcjê "No Iconborder" a ona nie dziaŝa, oznacza to, ŝe inne programy przechwytujâ to wywoŝanie. W wiêkszoŝci przypadkŝw jest to wina sterownikŝw monitorŝw (na przykŝad Piccolo). Wtedy powinieneŝ wpisaŝ nastêpujâcy tekst za Patchcontrol:

c:Patchcontrol #?Piccolo (lub inny sterownik monitora)

lub c:Patchcontrol #?ARQ #?Piccolo

## 1.10 Wstêp

WSTÊP:

Jakiŝ czas temu, w lipcu 1994 roku, powstaŝ nowy projekt: program uŝytkowy wspomagajâcy Workbench posiadajâcy urozmaicony zestaw cech. Cech ktŝrych jeszcze nikt nie ômiaŝ umieŝciŝ w jednym pakiecie. Poczâtkowo, zaimplementowanych byŝo tylko parê niewielkich funkcji; ale wtedy MCP dopiero siê rozrastaŝ. Teraz nastaŝ czas kiedy caŝy ôwiat moŝe siê radowaŝ korzystajâc z MCP. Procedury sâ kompatybilne i uŝyteczne dla (miejmy nadziejê) wszystkich Amig. Przetestuj MCP a zobaczysz, ŝe nie moŝesz bez niego ŝyŝ!

Podczas projektowania, wyrzekliŝmy siê obsŝugi Kickstartu 1.x, odkâd kaŝdy powaŝny uŝytkownik Amigi pracuje na Kickstarcie 2.x lub 3.x. Bêdziemy szczêŝliwi jeŝli MCP bêdzie uŝywany czêsto i obiecujemy kontynuowaŝ prace nad MCP.

MCP zostaŝ stworzony aby zoptymalizowaŝ ôrodowisko pracy na Twojej Amidze. Bêdâc odpowiednikiem wielu pojedynczych programŝw uŝytkowych, efektywnie odciaŝa on Twŝj startup-sequence. Dodatkowo podczas powstawania kodu MCP, zwracaliŝmy szczegŝlnâ uwagê na efektywne, jak najbardziej profesjonalne wykorzystanie mikroprocesora.

Wszystkim uŝytkownikom MagicCX'a pragniemy przedstawiŝ nastêpujâce korzyŝci ze stosowania MCP:

- jest on programem FreeWare !
- nie zajmuje duŝo pamiêci (w stosunku do funkcjonalnoŝci)
- oferuje nadzwyczajne parametry, ktŝrych nie znajdziecie w MagicCX

Funkcje MCP:

- SysIHack
- Wskaŝnik w wysokiej rozdzielczoŝci
- Oczekiwanie na walidacje
- Nowe funkcje edycji tekstu
- Menadŝer przypisŝw
- Zegar
- ReqToolsPatch
- przesuwanie wypeŝnionych okien (w peŝni zgodne z systemem)
- skalowanie wypeŝnionych okien (w peŝni zgodne z systemem)
- PackerPatch (kaŝdy program moŝe ŝadowaŝ spakowane pliki)
- 16-kolorowy wskaŝnik myszy
- Nowy tytuŝ dla ekranu Workbench
- kompleksowy menadŝer ekranŝw

- Zabezpieczenie przed formatowaniem
  - ToolAlias (zmienia Default Tool w ikonach)
  - Zapamiętywanie czcionek
  - Nowe Tooltype'y (dodatkowe ToolType'y dla gier etc.)
  - Przyspieszacz wskaźnika myszy
  - Wyłączenie stukania stacji dysków
  - ustawianie kolorów DRI
  - AssignWedge
  - Automatyczna Aktywacja Ekranów
  - Automatyczne requestery
  - podmiana ApplIcon
  - podmiana systemowej czcionki Topaz
  - Wygaszacz ekranu (współpracuje z Swaz- i GarshneBlankerem)
  - Ôciemniacz ekranu
  - Wygaszacz wskaźnika myszy
  - Historia Guru (zapisuje informacje o wszystkich zaistniałych Guru)
  - Wyłączenie alarmów GURU
  - PatchRGB32
  - Menu ekranów (dla łatwiejszego wybierania ekranów)
  - Przypisywanie rodzajów pamięci programom
  - DOS-wildstar (możliwość używania "\*" zamiast "#?")
  - Nowy wygląd Menu
  - Skróty klawiszowe (hotkeys)
  - Program preferencji korzystający z MUI
  - W całości zakodowany w assemblerze
- i wiele innych.

## 1.11 LIABILITY

GWARANCJE/ODPOWIEDZIALNOŚĆ:

Używając MCP akceptujesz poniższe zasady:

NIE BIERZEMY ŹADNEJ ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA BŁĘDNE DZIAŁANIE NASZEGO PAKIETU PROGRAMOWEGO. WŁAŚCICIELE PRAW DO PROGRAMU, I/LUB INNE UPOWAŹNIONE OSOBY UDOSTĘPNIAJĄ TEN PROGRAM 'TAKI JAKI JEST' DO TWOJEJ DYSPOZYCJI BEZ ŹADNYCH GWARANCJI W JAKIEJKOLWIEK FORMIE (BEZPOŚREDNIEJ BĄDŹ POŚREDNIEJ). PEŁNE RYZYKO JAKOŚCI I DZIAŁANIA TEGO PROGRAMU PONOSISZ TY. JEŚLI PROGRAM DZIAŁA BŁĘDNIEM TWOJĄ SPRAWĄ JEST NAPRAWA SPRZĘTU BĄDŹ PONIESIENIE KOSZTÓW SERWISU. W ŹADNYCH OKOLICZNOŚCIACH POSIADACZE PRAW DO PROGRAMU, OSOBY

TRZECIE ROZPOWSZECHNIAJĄCE PROGRAM POD POWYŻSZYMI WARUNKAMI NIE SĄ ODPOWIEDZIALNE ZA JAKIEKOLWIEK ZNISZCZENIA WYNIKAJĄCE ZE ZWYKŁEGO, SPECYFICZNEGO BĄDŹ PRZYPADKOWEGO ZACHOWANIA PROGRAMU (DOTYCZY TO RÓWNIEŻ UTRACONYCH DANYCH BĄDŹ TEŻ NIEPRAWIDŁOWO WYŹWIETLANYCH DANYCH BĄDŹ STRAT WYWOJANYCH PRZEZ CIEBIE, OSOBY TRZECIE LUB NIEWIĄCZĄCE WSPÓŁPRACĘ PROGRAMU Z INNYMI APLIKACJAMI), A TAKŻE JEŚLI WIAŹCICIELE BĄDŹ OSOBY TRZECIE BĘDĄ WSKAZANE JAKO SPRAWCY ZNISZCZEŃ.

## 1.12 MUI - informacja

MUI:

Program MCPPrefs używa MUI - MagicUserInterface

(c) Copyright 1993-97 by Stefan Stuntz

MUI jest systemem generującym i zarządzającym interfejsem graficznym użytkownika. Za pomocą programu preferencji, użytkownik MUI ma możliwość zdefiniowania interfejsu graficznego programu w zależności od własnych potrzeb.

MUI jest rozprowadzane jako shareware. Aby uzyskać kompletny pakiet zawierający wiele przykładów oraz więcej informacji na temat rejestracji, rozglądnijcie się za plikiem muiXXusr.lha (gdzie XX oznacza numer wersji) przeszukując dyski public domain lub odwiedzając Aminet.

Jeśli zdecydowałeś się zarejestrować, przygotuj do wysłania 30 DM lub 20 USD na adres:

Stefan Stuntz

Eduard-Spranger-Straße 7

80935 München

GERMANY

Tel.: +49-89-313-1248

E-Mail: stuntz@informatik.tu-muenchen.de

Uwagi:

1)

Aby móc używać programu preferencji MCP nie jest wymagana rejestracja MUI, ale powinieneś to rozważyć abyś mógł zapisać graficzny wygląd programu MCPPrefs.

2)

MUI jest wymagane tylko przez program "MCP Prefs". Główny MCP uruchamia się niezależnie od MUI i jego bibliotek.

3)

Do uruchomienia programu preferencji wystarczy mieć biblioteki MUI w katalogu 'LIBS:'

## 1.13 Nowe pomysły!

NOWE POMYSŁY:

Jeśli ktokolwiek ma nowe pomysły, takie których nie ma w sekcji [Jeszcze do zrobienia](#), powinien nam o tym powiedzieć. Spróbujemy zrealizować je w następnych wersjach MCP.

## 1.14 Rejestracja

REJESTRACJA:

MCP jest programem FreeWare i MailWare! Dlatego mamy nadzieję że wielu z Was będzie używać tego programu a dzięki naszym listom będziemy mogli usunąć wiele błędów, najszybciej jak to tylko możliwe. Jeżeli napiszesz swój własny program, byłbyśmy szczęśliwi gdybyś przesał nam keyfile do niego.

Zapraszamy każdego, kto korzysta z MCP, do darmowego zarejestrowania się. Wszyscy zarejestrowani użytkownicy będą otrzymywać najnowsze wersje MCP za pomocą poczty elektronicznej oraz wersje testowe tego programu. Jeżeli nie posiadasz skrzynki poczty elektronicznej, wybierz rejestrację zwykłą pocztą - pragniemy wiedzieć jak wielu ludzi używa MCP regularnie.

Zwróć uwagę na poprawne wypełnienie pól 'miasto' i 'kraj' w [formularzu rejestracyjnym](#), co jest bardzo ważne, gdyż zaznaczymy wszystkich użytkowników na dużej [mapie świata](#). Ta mapa będzie dodawana do kolejnych wersji MCP.

Dla tych, którzy nie posiadają adresu e-mailowego, najnowsze wersje są osiągalne za pomocą modemu z następujących [BBS-ów](#). Możesz także wysłać tam informacje dotyczące rejestracji, sugestie i inne pytania.

Jeżeli nie posiadasz ani modemu ani adresu, możesz oczywiście napisać do nas ([autorzy](#)). Niestety nie możemy wysłać nowych wersji zwykłą pocztą ze względów finansowych.

## 1.15 Registration Form

- Registration Form:

Wybierz poniższy formularz lub jego odpowiednik E-mailem lub zwykłą pocztą na adres [JEDNEGO z Autorów](#).

----- wytnij -----

Rejestracja MCP

Wersja prog. : MCP V1.30

Imię, Nazwisko :

E-Mail :

Telefon :

Miasto, kraj :

komputer :

Kickstart :

Procesor :

Pamięć :

Karta graficzna:

Komentarz :

W JĘZYKU POLSKIM

Zgadzam na testowanie wybranych programów z ALiENDESIGN oraz nowych wersji MCP na moim komputerze.

ENGLISH

I do agree, that some programs from ALiENDESIGN or new habits of the MCP could be tested on my computer.

----- wytnij -----

Jeśli ktokolwiek uczyni sobie wysłać nam pieniądze - nie pogniwamy się. Za te pieniądze będziemy popularyzować MCP przez rozprowadzanie go w większych ilościach zwykłą pocztą jak i wysyłając do różnych magazynów o tematyce komputerowej.

Wszelkie datki prosimy wysłać w listach na adres jednego z autorów.



## 1.16 Wymagania systemowe

WYMAGANIA:

- Komputer Amiga (Najlepszy komputer na świecie!)
- Kickstart V2.04 lub nowszy
- MC68000/MC68010 lub co najmniej MC68020 dla wersji 020 programu
- **MUI** (Magic User Interface) V2.1 lub nowszy  
(wymagany przez program preferencji MCP)

UWAGA: Do skorzystania w programie preferencji z funkcji podnieô i upuôê (drag & drop) oraz chmurek pomocy, wymagana jest wersja MUI 3.0 lub wyûsza.

## 1.17 Skâd otrzymaê MCP

- Skâd wziâê MCP

Najâtwiejszym sposobem otrzymania najnowszych wersji MCP (iâcznie z wersjami testowymi) jest wysłanie e-maila na adres: [zerocom@cs.tu-berlin.de](mailto:zerocom@cs.tu-berlin.de) o jednym z niêiej wymienionych TYTULE:

MCP-REQUEST (wersja uuencode)

MCP-REQUEST-AT (binarny attachment)

MCP-REQUEST-SPLIT (archiwum podzielone na fragmenty 62kB)

Tytuł listu musi byê napisany wielkimi literami i sam list powinien byê pusty, poniewaû odpowiedú na list jest dokonywana automatycznie. Sprawdú takê poprawnoêê swego adresu zwrotnego, gdyû MCP bêdzie wysyłany na ten wiaôn timer adres.

Moûesz takê ôciâgnâê MCP z naszej strony [www](http://www.cs.tu-berlin.de/~zerocom/aliendesign.html):

<http://www.cs.tu-berlin.de/~zerocom/aliendesign.html>

Poniêiej wymienione sâ BBS-y, w których takê moûna znaleúê MCP:

1)

Devils Coast

Nazwa : Devil

Domena : .Turboland.de

Sysop : Cybermaxx

Komputer : A3000/A3640

Modem : Port 0 - USR 33.6k

Port 1 - BSC ISDN-Master

Dostêpny : Port 0 - 19:00-07:00

Port 1 - 24h

Oprogramowanie : Prometheus Version 1.9xxx

2)

AMIGA Center Porta

Adres: AMIGA Center Porta

Feldrain 3

32457 Porta Westfalica

Germany

Tel: 05722 / 23632

Fax: 05722 / 3743

Werja dyskowa: peřna wersja > 5\$ + koszt przesyłki

Update > 0\$ + koszt przesyłki

BBS: Blacky BBS in Bad Nendorf (Niemcy)

+49-[0]5723-74226 (28800 Bps)

System Amiga 2500 z PMBS

Lostalamour in Herford (Niemcy)

??? jeszcze powstaje ???

+49-[0]5221-689700 (28800 Bps)

+49-[0]5221-?????? (I S D N)

System Amiga 500 z FastCall

UWAGA: MCP znajduje się na poziomie ACP > MCP Support !

3)

FILDER BBS

Node1: +49-[0]7153/971192 (v.34 & v.FC)

Node2: +49-[0]7153/971193 (ISDN)

Login: GAST Lokacja: /SUPPORT-NET/WB/MCP

System: A3000 16MB-Ram RETINA ZIII

Napisz do: SYSOP@FILDER.gun.de

4)

Spaceland BBS

Bochum, Niemcy

+49-[0]2327-790677 (28800 Bps)

Login: GAST

System: A1200 z PMBS

Lokacja: 01-BINAER/01-AMIGA-PD/00-MASTER-CONTROL-PROGRAMM/MCP

01-BINAER/01-AMIGA-PD/00-MASTER-CONTROL-PROGRAMM/MCP-BETAS

5)

TurboLand SAAR BBS

Nazwa : TURBOLAND SAAR bbs

Node... : TLS

Domena : .TURBOLAND.de

Sysop.. : TURBO.B.

Komputer : Amiga 1200

Twarde dyski : 7.3 GB

Modem.. : TKR prolink ISDN + V.34

Port 0 : +49 (0)6897/842597

Port 1 : under construction

Dostępny : 9pm - 6am

Oprogramowanie : Prometheus 1.xx

Lokacja : MCP-SUPPORT/Betaversion (Free Download)

/Vollversion (Free Download)

LIMITOWANY CZAS POIĄCZENIA !

6)

Pleasure Station 9

Sysop : Tobias [fIZZ] Persson

Fidonet : 2:200/630.0

Dostępny : 24Hrs / day..

Telefon : 46+(0)44-53451

Modem : Usr Courier 33k6 (soon X2)

Oprogramowanie : Xenolink

Sprzęt : Amiga 4000/030 z 18mb fast ram, 2mb Chip,

GVPScsi controller, GVPIoExtender...

7)

Suicide BBS in Bielefeld (Niemcy)

Nazwa : Suicide

Domena : .Turboland.de (Domena-Server)

Sysop : Ravestar

Komputer : Amiga 3000 / o60 | 60 Mhz / 66 MB Ram

5,5 Gig HD + CD-Rom

Port #0 : 05205-4225 (Active 288UF V.34/FC)

Port #1 : 05205-4225 (Active 288UF V.34/FC)

Port #2 : 05205-4215 ( BSC ISDN-Master II )

Port #3 : 05205-4215 ( BSC ISDN-Master II )

Aktywny : 24 h

Oprogramowanie : Prometheus Version 2.X

Lokacja : 1>AMIGA-Area!/MCP-Support

Login : Gast or Sauger (dla darmowego MCP)

## 1.18 Programy pomocnicze

- Programy pomocnicze:

PatchControl: Ten program instaluje łatę systemową umożliwiającą bezpieczne przejście części systemu do zresetowania komputera. MCP wymaga tego programu dla wielu swoich funkcji.

ConvertAP: Ten program konwertuje przypisy z programu "AssignmentPrefs" do formatu MCP. Po jego uruchomieniu MCP przejmie je a Ty możesz przestać używać "AssignmentPrefs".

ConvertAM: Ten program konwertuje przypisy z programu "AssignmentManager" do formatu MCP. Po jego uruchomieniu MCP przejmie je a Ty możesz przestać używać "AssignmentManagera".

FixJump: Ten program powstrzymuje nieprzyjemne przeskakiwanie obrazka przy bootowaniu, kiedy ładują się Iprefs. Jest on rozprowadzany jako program dodatkowy i nie jest wewnętrzną częścią MCP. Zglądnij do dołączonego paragrafu [FixJump](#) w celu zapoznania się ze szczegółami.

UWAGA: Skrypt instalacyjny automatycznie uruchamia ConvertAP i ConvertAM.

## 1.19 Secret Part by Fli7e

... Welcome to the SECRET PART of the MCP GUIDE ...

Well, Stefan & Vincent asked me to do a little MCP Grafix for the PREFS program placed on the left side ... After I finished the grafix work I decided to make a litte and fast handmade ASCII to be placed in top of the guide. Also finished!

And last not least this secret part .. harhar ... I dunno who ever will read this ...

signing: fli7e/sAD^cS!^hJB^kLF

## 1.20 Podziękowania

Podziękowania:

Podziękowania dla następujących ludzi:

- Flite za bardzo ładne MCP-logo w programie preferencji
  - Trevor Moris za ikonę szuflady MCP, MCP-logo i 16-kolorowy wskaźnik
  - Torsten Bach (LSI) za testowanie, nowe pomysły, ikony i pierwszą niemiecką dokumentację
  - Hermes Trismegistus za stworzenie angielskiej i niemieckiej dokumentacji w postaci AmigaGuide oraz za gramatyczną korektę tłumaczenia angielskiego
  - Michaelowi Gollmick za stworzenie angielskiego tłumaczenia
  - Kamelowi Biskri za pomysł funkcji iconborder. (Wielkie dzięki)
  - Janowi 'One' Skypala za '\_asl.library'
  - Eetu Ojanen za informację o Gary, Ramsey
  - Walterowi Trautmann za pomoc finansową
  - Davidowi Le Corfec za français.catalog i francuski guide
  - Bo Thorsen za danish.catalog
  - Giovanniemu Addabbo za italiano.catalog
  - Fredrikowi Hallenberg za svenska.catalog
  - Andre Jonssonowi za szwedzki guide
  - Eivind Olsenowi za norsk.catalog
  - Ville Pispala za suomi.catalog
  - Ji Yong Dijkhuis za nederlands.catalog
-

- Jasonowi Parker za pakiet NewIcons dla MCP
  - wszystkim testerom programu MCP
  - wszystkim zarejestrowanym użytkownikom (w szczególności Mario Cattaneo za nieprzerwane testy i Martinowi Steigerwald za sprawdzanie nowości ;-)
  - wszystkim ludziom, którzy przesyłali nam raporty o błędach i nowe sugestie
  - Ericowi Totel za jego wspaniałe MUI-Builder
  - Nico François i Magnusowi Holmgren za świetny ReqTools.library
  - T.F.A (specjalna nagroda) za rewelacyjny ASM-One V1.29
  - Stefanowi Stunz za MUI.
  - Commodore za Amigę, jeden z najlepszych komputerów kiedykolwiek zbudowanych!
  - Amiga Technologies za wskrzeszenie Amigi.
- ... Baw się dobrze z MCP !
- The ALIENDESIGN Team

## 1.21 Rzeczy do zrobienia

Do zrobienia:

Ta lista będzie teraz do użytku wewnętrznego. Będę pewien, że jest bardzo długa.

## 1.22 Wykorzystanie

WAŻNE INFORMACJE O UŻYWIANIU MCP:

Używaj programu preferencji do ustawiania konfiguracji. Zapamiętaj, że do uruchomienia programu preferencji potrzebujesz tylko biblioteki MUI w katalogu 'LIBS:', cały pakiet MUI nie jest konieczny.

MCP do uruchomienia wymaga programu **PatchControl**, w szczególności do poprawnego działania niektórych funkcji. Bez tego programu system może się wieszać podczas zmiany ustawień MCP. Patrz akapit **Instalacja** w celu zapoznania się ze szczegółami.

## 1.23 Mapa świata

- Mapa świata

Wybierz jeden z przycisków aby obejrzeć mapę świata ze wszystkimi zarejestrowanymi użytkownikami MCP.

Naciśnij \* tu \* jeżeli masz multiview.

Naciśnij \* tu \* jeżeli masz display.

Jeśli nie ma Cię na mapie, to dlaczego się nie rejestrujesz? **Rejestracja** jest za darmo!

UWAGA:

1)

Plik "Worldmap.iff" musi być w tym samym katalogu co plik guide aby wszystko działało poprawnie. Musisz mieć także programy "display" lub "multiview" w przeszukiwanym przez system katalogu.

2)

Ta funkcja może nie być jeszcze zaimplementowana w tej wersji instrukcji do MCP.

## 1.24 GURU - Historia alarmów

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Historia alarmów GURU:

MCP może zapisywać każdą "pad" systemu do pliku 'GuruHistory'. Czasami, podczas uruchamiania programów, możesz być ciekaw który program spowodował zawieszenie się komputera i jaka była tego przyczyna. Schemat generowanego pliku jest następujący:

Date : Data wystąpienia błędu.

Task : Zadanie (task), które spowodowało "pad" (oraz jego adres).

Error : Numer występującego błędu.

By : Grupa wywołująca alarm.

Cause : Bardziej dokładny opis błędu.

MCP odczytuje Numer Guru i Zadania, które go spowodowało z adresów \$100 i \$104 więc nie jest niemożliwe aby w przypadku istnienia tej wartości MCP pobierał ją jako Numer Guru. Zwykle adresy te są wyzerowane (jeśli nie wystąpiło guru), ale niektóre karty turbo lub programy wpisują tam losowe wartości.

UWAGA: Aby uzyskać dokładniejsze dane o "padzie" systemu zaraz po jego wystąpieniu, powinieneś włączyć funkcję **GURU - Wyłączenie alarmów**. Jeśli jest ona wyłączona, zdarzenie będzie dodane do pliku 'GuruHistory' zaraz po resecie komputera.

## 1.25 GURU - Czas wyłączenia alarmów

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Czas wyłączenia alarmów GURU:

Ta funkcja pozwala na zdefiniowanie czasu występowania komunikatu o "Guru" co oznacza, że po upływie tego czasu występujący requester będzie kasowany jeśli nie wybierzesz żadnej z oferowanych przez niego opcji. Czas musi być podawany w sekundach.

UWAGA: Ta funkcja działa tylko na komputerach z Kickstartem 3.x!

## 1.26 Zmiana ikon aplikacji

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- AppChange:

Teraz masz możliwość zmiany ikon tworzonych przez programy (AppIcons). Wiesz, że niektóre programy tworzą brzydkie 4-kolorowe ikony które nienajlepiej wyglądają na ekranie z MagicWB (lub NewIcons). Dzięki tej opcji możesz użyć swoich własnych, według upodobań, ikon dla konkretnego programu. MCP przegląda katalog 'ENV:Sys/' w poszukiwaniu ikon o nazwie 'def\_Appname.info' i podmienia nimi ikony oferowane przez programy.

Przykład:

Jeśli uruchomisz program 'PowerPlayer', MCP spróbuje znaleźć ikonę 'def\_PowerPlayer.info' w 'ENV:Sys/' i podmieni ją dotychczasową ikonę 'PowerPlayera'.

## 1.27 PRZYPISY

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

## CRUNCHPATCH TOOLALIAS PRZYPISY MEMORYPATCH AUTOMATYCZNE REQUESTERY

- Przypisy:

Używając tej funkcji można zrezygnować z wszystkich przypisów (assigns) w startup-sequence (z wyjątkiem ENV:) oraz user-startup wpisując je na stronie "Listy - Przypisy". Jeżeli dotychczas używałeś "AssignManagera" lub "AssignPrefs", możesz skonwertować tamte przypisy podczas instalacji za pomocą dołączonych programów. Skonwertowane przypisy zostaną automatycznie umieszczone w pliku konfiguracyjnym MCP. Bardzo ciekawą rzeczą jest opcja Przypis-Później. Jeżeli na swoim twardym dysku trzymasz wiele programów, pewnie lista przypisów jakie tworzą jest bardzo długa. Wymaga to od Ciebie uciążliwego przewijania za każdym razem kiedy używasz ReqTools-Requestera i naciśnięcia prawego przycisku myszy aby zobaczyć wszystkie wolumeny. Funkcja Przypis-Później tworzy przypis tylko wtedy gdy jest on pierwszy raz wymagany. Jest to funkcja wykorzystująca wprost możliwość oferowaną przez system i zwykle jest często używana. Wszystkie katalogi wskazywane przez Przypis-Zablokuj są tworzone przez MCP automatycznie, więc nie musisz ich tworzyć własnoręcznie. Takie wszystkie podkatalogi zostaną stworzone.

Dodatkowo dla paru przypisów możesz ustawić ogólną zmienną-ENV.

Jeżeli uruchomisz MCP i wcześniej określona zmienna-ENV jest ustawiona ('1', 'TAK' lub 'WÍ') wówczas następne przypisy zostaną wykonane.

Jeżeli zmienna-ENV nie jest ustawiona ('0', 'NIE', 'WYÍ') wówczas następne przypisy zostaną ominięte. Zmienna-ENV utrzymuje swą wartość aż do momentu wystąpienia kolejnej zmiennej tego typu.

Jeżeli chcesz udostępnić wszystkie zmienne musisz wybrać typ 'ZMIENNA' i nie możesz podać żadnej nazwy. Na liście pojawi się wówczas słowo 'za każdym razem'.

~~~

Później znajduje się opis dodatkowych przycisków sterujących tą funkcją. Znajdują się one na stronie "Listy - Przypisy". Na niej to możesz wprowadzić wszystkie przypisy, które mają zostać stworzone podczas uruchamiania MCP. Aby ta strona była dostępna, funkcja 'Przypisy' musi być włączona. Pokazuje ona wszystkie wprowadzone przypisy.

Lista składa się z następujących kolumn:

Lewa - urządzenie do przypisania

Środkowa - rodzaj przypisu

Prawa - ikona przypisu

Na przykład: Pinball --> PÓŹNE --> DH0:Games

Masz następujące możliwości stworzenia nowego przypisu:

1. Naciśnij przycisk 'Nowy'.

W linii po stronie lewej wpisz urządzenie, które ma być przypisane.

W linii po prawej stronie wpisz ikonkę przypisu lub wybierz ją za pomocą requestera. Za pomocą gadżetu wyboru wybierz rodzaj przypisu.

lub 2. Naciśnij "Nowy przypis systemowy".

Otworzy się nowe okno, skąd będziesz mógł wybrać przypis z listy przypisów systemowych. To bardzo ważne w połączeniu z funkcją 'AssignWedge', ponieważ przypis istnieje w systemie.

Do wyboru są następujące rodzaje przypisów:

Późne - przypis tworzony, podczas jego pierwszego wywołania

Ikona - normalny przypis (nazwa do ikony)

Blokada - normalny przypis z tym, że podkatalog do którego nastąpi przypis jest zabezpieczony przed skasowaniem. Jeżeli taki podkatalog nie istnieje - zostanie stworzony.

Dodaj - dodanie przypisu do już istniejącego.

(istniejący przypis musi być typu 'BLOKADA'!)

Zmienna - Zmienna-ENV dla przypisów

Aby zmienić ustawienia przypisu, wystarczy kliknąć na niego w liście. Wtedy możesz zmienić jego nazwę, ôcieükê lub typ. Za pomocą przycisku 'Usuñ' możesz usunąć przypis z listy.

UWAGI:

1)

MCP koniecznie powinien być zainstalowany tak, jak to opisano w dokumencie [Instalacja](#) . Zalecane jest uruchomienie MCP przed przypisami mającymi powstać zanim uruchomi się IPrefs.

2)

Niepoûadane jest jedynie umieszczenie na liście przypisu "ENV:" jako, ðe MCP wczytuje stamtąd plik konfiguracyjny.

## 1.28 AssignWedge

### OGÓLNE LISTY MENADÛER KRA NÓW HOTKEYS

- AssignWedge:

Komu nie przeszkadza, podczas instalacji nowego oprogramowania, uporczywe występowanie komunikatu:

'Please insert volume ??? into any drive.'

Zanim powstał 'AssignWedge', musiało otwierać shell'a i tworzyć przypisy lub uruchamiać nowe urządzenia, po czym odpalać program jeszcze raz. Te czasy się już minęły. Nowa funkcja rozszerza treść komunikatu przez dodanie dodatkowych przycisków:

Assign : Możliwość wyboru podkatalogu, do którego ma być stworzony

przypis, za pomocą okna wyboru plików.

Mount : Próbuje zainstalować wymagane urządzenie.

Deny : Będzie likwidował pojawianie się informacji za każdym,

kolejnym wywołaniem tego urządzenia.

UWAGA: Urządzenie dodane przez przycięcie przycisku 'Assign' może być dodane do Twoich [Przypisów](#) . Ten rozszerzony requester nie ma jeszcze możliwości lokalizacji. Jeśli używasz ARQ, powinieneś uruchomić go przed [PatchControl](#) (np. c:PatchControl #?ARQ)." link "supportprograms" 0} (np. c:PatchControl #?ARQ).

## 1.29 AutoMount

### OGÓLNE LISTY MENADÛER KRA NÓW HOTKEYS

- AutoMount:

Ta funkcja umożliwia samoczynne uruchamianie się sterowników urządzeń przy pierwszym ich wywołaniu. MCP zwraca uwagę tylko na urządzenia, których wywołanie powoduje wyświetlenie informacji 'Please insert volume ... in any drive'. Nazwy wybranych urządzeń (bez dwukropka) musisz podać w odpowiedniej linii używając schematu jak dla wzorca.

Przykłady (RADIDEV) automatyczne uruchamianie urządzeń RAD: i DEV:

~(DEV) automatyczne uruchamianie wszystkich urządzeń

oprócz DEV:



## 1.30 Czarna ramka

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

- Czarna ramka:

Ustawia kolor ramki wokół ekranu na czarny.

UWAGA: Ta funkcja wymaga kołci ECS lub AGA.

## 1.31 Zapamiętywanie czcionek

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

- Zapamiętywanie czcionek:

Jełli wybierasz czcionkę z listy a w katalogu "FONTS:" masz ich duŹo, zwykle zanim ukaŹe się ta lista, musisz dŹuŹszâ chwilę odczekać. Koniec czekania! MCP potrafi stworzyć listę czcionek, którâ potem przekazuje systemowi jako funkcjê 'AvailFonts'. "Zapamiętywanie czcionek" w 100% podmienia tę funkcjê.

Aby wygenerować listę czcionek, musisz uŹyć programu preferencji MCP. Otworzy się wtedy nowe okno z zapytaniem czy chcesz stworzyç tę listę.

UWAGA: Jełli do katalogu "FONTS:" dodać nowe czcionki lub usunâ które z starych, naleŹy wygenerować nowâ listę.

## 1.32 CapsShift

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

- CapsShift:

Jełli masz wâczony CapsLock i naciŹniesz klawisz Shift funkcja spowoduje pisanie małymi literami.

## 1.33 Trackdisk - preferencje

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

- Trackdisk Prefs:

Tu moŹesz wpisać ilość powtórzei, opóŹnienia kroku głowicy, regulacji i kalibracji napędu dla kaŹdego napędu z osobna. MoŹesz próbować róŹnych wartołci ale jełli otrzymasz bĹdu odczytu/zapisu, wróć do wczełniejszych ustawiei.

NoClick : wyłacza stukanie stacji dysków

Powtórzenia : Liczba powtórzei w wypadku wystâpienia bĹdu

(normalnie 100). MoŹesz wpisać 3 lub 4 aby uniknâ

kolejnych powtórzei przy np. sprawdzaniu dyskietek

MS-DOS

OpóŹnienie kroku : OpóŹnienie kaŹdego kroku głowicy (normalnie 3000)

OpóŹnienie regulacji : OpóŹnienie regulacji napędu (normalnie 15000)

OpóŹnienie kalibracji : OpóŹnienie kalibracji napędu (normalnie 4000)

## 1.34 CloseScreen Patch

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- CloseScreen Patch:

Jeśli będziesz chciał zamknąć ekran, na którym są otwarte jakieś okna, wtedy ukaże się requester z możliwością ich pozamykania. Zwykle, w podobnej sytuacji ekran nie może być zamknięty a niektóre programy powodują zawieszenie systemu.

Kod źródłowy nadesłał Jens Troeger.

## 1.35 CopyMemQuick

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- CopyMemQuick:

Ta "fata" podmienia systemowe funkcje 'CopyMem' i 'CopyMemQuick' na bardziej zoptymizowaną, używającą Movem- lub Move16-Copyloop (jeśli to możliwe).

UWAGA: Funkcja ta powinna być zawsze włączona dla maksymalnego przyspieszenia RAMu.

## 1.36 CrunchPatch

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

#### CRUNCHPATCH TOOLALIAS PRZYPISY MEMORYPATCH AUTOMATYCZNE REQUESTERY

- CrunchPatch:

Tę funkcję uruchamia się na stronie "Listy - CrunchPatch". Powoduje ona możliwość rozpakowywania przez programy spakowanych plików. Powstanie tej funkcji jest konsekwencją niemożności ładowania plików spakowanych niektórymi 'packerami' do wielu programów.

Dostępna jest obsługa następujących formatów

- \* PowerPacker
- \* XPK (pakowane bez hasła)
- \* StoneCracker
- \* Imploder
- \* Crunchmania

Jeśli któreś z ww. pozycji są obsługiwane przez dany program, powinny zostać wyłączone. Zapobiega to podwójnemu rozpakowywaniu plików.

~~~

Na stronie 'Listy - CrunchPatch' możesz dodać wszystkie zadania (programy), które mają mieć możliwość rozpakowywania, lub przeciwnie - ta możliwość ma być zablokowana. W pierwszym przypadku wybierasz opcję 'Dołączyć', w drugim - 'Odłączyć'. Aby tego wszystkiego dokonać, na początku musisz wybrać zadanie, które ma być wspomóczone przez tę funkcję. W tym celu naciśnij przycisk 'DODAJ'. Teraz możesz wybrać program, który Cię interesuje z listy lub wpisać jego nazwę w zaznaczonej linii. Do tego celu możesz użyć także symboliki wzoru (np. #?). Tego ostatniego sposobu nie powinieneś stosować na wolnych maszynach lub jeśli na liście jest wiele zadań (programów).

Jeśli wybierzesz zadanie z listy, możesz to zmieniać korzystając z:

ZMIĘĆ - zmiana nazwy zadania

USUŃ - usunięcie zaznaczonego tasku

Jeśli wybierzesz 'Dołącz' wtedy wszystkie 'packery' z aktywnym znacznikiem będą rozpoznawane przez wybrany program, który sam rozpakuje sobie spakowany plik. Jeśli dany program/zadanie obsługuje już jeden lub więcej 'packerów', powinieneś wyłączyć znacznik. W przeciwnym razie stracisz czas na podwójne rozpakowywanie pliku.

Jeśli wybierzesz 'Odłącz' wtedy wszystkie programy po lewej stronie będą miały zablokowaną opcję rozpakowywania plików, ale inne programy nadal będą mogły to robić. Niestety nie można wyłączyć pojedynczych packerów.

UWAGA: Aby użyć funkcji CrunchPatch musisz posiadać biblioteki dla każdego z użytych 'packerów'. Jeśli jakiejś biblioteki nie będzie, dany format nie będzie obsługiwany.

## 1.37 CycleToMenu

### OGÓLNE LISTY MEN ADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Cycle To Menu:

Jeśli uaktywnisz tę funkcję możesz skorzystać z małego menu dla gadżetów wyboru. Oto opis ustawień dla tej funkcji:

MagicWB - Tu możesz zdefiniować wygląd menu jeśli ekran

korzysta z kolorów MagicWB

bez MagicWB - Tu możesz zdefiniować wygląd menu jeśli ekran

nie korzysta z kolorów MagicWB

Możesz wybrać wygląd i kolor dla zaznaczonej lub niezaznaczonej pozycji w menu przez naciśnięcie odpowiedniego elementu graficznego. Naciskając element 'Ramka' możesz wybrać z menu wygląd ramki a naciskając 'Kolor czcionki' - kolor czcionek w menu.

Dodatkowo możesz wybrać opcje:

Min. liczba pozycji - Wartość definiująca przy ilu pozycjach menu się

ukazuje. Jeśli ustawisz wartość 3 wtedy menu się

ukazuje kiedy gadżet wyboru będzie miał 3 pozycje.

Jeśli będzie miał tylko dwie, gadżet ten zdziała

jak dawniej.

Wysokość - Wysokość pozycji w menu.

0 = wysokość równa wysokości przycisku

1-10 = wysokość równa wysokości czcionki plus

podwojona ustawiona wartość

Poniżej - Jeśli zaznaczona, menu pojawia się pod

przyciskiem i aktywna ostatnio pozycja nie

znajduje się pod wskaźnikiem.

Lepki - Włącz to jeśli chcesz uaktywniać menu pierwszym

naciśnięciem myszy i zamykać kolejnym. W czasie

pomiędzy obydwoma naciśnięciami możesz przesuwać

wskaźnik bez trzymania przycisku myszy.

Poprawny rozmiar ramki - To powoduje niewielkie powiększenie menu aby

menu miało tę samą szerokość co gadżet wyboru.

Wyrównanie górne - Włącz to jeśli chcesz aby ostatnio wybrana pozycja

ukazywała się na samej górze (jeśli Below jest

wyłączony). W przeciwnym razie pozycja ta będzie

się znajdowała pod wskaźnikiem.

UWAGA: Upewnij się, że nie masz uruchomionego innego programu o podobne funkcji.

## 1.38 Standardowy Ekran Publiczny

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Standardowy Ekran Publiczny:

Ta funkcja umożliwia będącemu "na wierzchu" ekranowi publicznemu, bycie głównym ekranem publicznym (jeśli będzie jedynym). Odtąd wszystkie requestery będą się pojawiać na tym właśnie ekranie a nie na Workbench'u. Jeśli "wierzchni" ekran nie jest ekranem publicznym, jako główny zostanie ustawiony ekran Workbench'a.

## 1.39 Szukanie czcionek

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Szukanie czcionek:

Jeśli czcionka nie może być otwarta, MCP próbuje otworzyć ją z katalogu systemowego. Jest to przydatne w wypadku używania niektórych programów, które poszukują czcionek tylko w katalogu z którego zostały uruchomione.

UWAGA: Poszukiwane są tylko zwykłe czcionki (#?.font). Nie np. czcionki PS.

## 1.40 Nowy wygląd Menu

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Nowy wygląd Menu:

Za pomocą tej funkcji kolory wszystkich menu będą ustawione jak w 'NewLook' (standard 3.xx). Działa ona tylko na komputerach z Kickstartem 3.x i nie może być używana równocześnie z MagicMenu używającym własnych kolorów.

## 1.41 Zabezpieczenie przed formatowaniem

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Zabezpieczenie przed formatowaniem:

Wpisane urządzenie będzie zabezpieczone przed przypadkowym sformatowaniem. Ta funkcja także zabezpiecza przed sformatowaniem dysku przez niektóre wirusy. Aby zmienić urządzenie, musisz, po naciśnięciu przycisku 'Edycja' wpisać w nowym oknie nazwę urządzenia (sterownika). (Rozróżniane są wielkie i małe litery!!!)

Dodatkowo możesz uruchomić opcje 'Zakaz szybkiego formatowania', która będzie zabezpieczała podane urządzenie przed szybkim formatem oraz 'Zakaz zapisu w Bootblocku' co uniemożliwi zapis czegokolwiek na Bootblock'u.

UWAGA: Przemyśl dokładnie wybór urządzenia (sterownika) ponieważ tylko jedno można zabezpieczyć.

OSTRZEŻENIE:

QuickFormat może się wykonać gdy ta część programu formatującego nie odwołuje się do programu sterownika a zapisuje niektóre bloki.

## 1.42 FramelHack

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- FramelHack:

Ta funkcja podmienia ramki (i ich elementy) tworzone przez system (np. Przyciski). Szerokość linii zostanie zmieniona dla ich lepszego wyglądu w rozdzielczościach 1:1.

Sprawdź rozdzielczość : Rozdzielczość ekranu zostanie sprawdzona przed podmienieniem ramki. Jeśli stosunek nie będzie równy 1:1, nic nie zostanie podmienione.

## 1.43 Wysoka rozdzielczość wskaźnika

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Wysoka rozdzielczość wskaźnika:

Ta funkcja ustawia wskaźnik myszy w wysoką rozdzielczość, co spowoduje, że już nigdy nie zobaczysz wskaźnika w niskiej rozdzielczości. A jest to irytujące na maszynach z AGA, w szczególności kiedy stare programy korzystają z wskaźnika w niskiej rozdzielczości.

UWAGA: Jedyne z programami przyjaznymi dla systemu funkcja ta będzie na pewno działać.

## 1.44 Mount Happy-ENV

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Happy ENV:

Jeśli w katalogu 'L:' będzie się znajdował HappyENV.Handler a ENV: nie zostanie przypisany przez startup MCP to zostanie on stworzony automatycznie.

Aby użyć tej funkcji, będziesz potrzebował oryginalnego pakietu Martina Giericha (Aminet: disk/misc/HappyENV.lha).

## 1.45 Hotkeys

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Hotkeys:

Za pomocą tej funkcji można m.in. sterować wewnętrznymi własnościami MCP (np. Okna - na wierzchu), jak również zdefiniować nowe dla innych programów.

W występującej tu liście znajdują się jak następuje:

Okna - Aktywacja :

Ten 'Hotkey' aktywuje okno pod wskaźnikiem

Okna - Zamykanie aktywnego :

Zamyka aktywne okno.

Reset - Zimny start :

HARD RESET Twojej Amigi. Likwiduje wszystkie programy przeżywające zwykły RESET a także wyłącza MMU (jeśli takowe istnieje).

Wymiana ekranów :

Przełącza kolejne ekrany

Wymiana okien :

Przełącza kolejne okna.

Wprowadź ASCII :

Kiedy przytrzymasz zdefiniowane tu klawisze będziesz mógł na numerycznej klawiaturze wpisać wartość ASCII mającego się wypisać znaku. Normalnie powinieneś wpisać 3 cyfry (0-255, ale jeśli pierwsza liczba jest większa niż 2 - wystarczy wpisać tylko dwie.

Wykonanie rozkazu AmigaDOS :

Za pomocą tej funkcji możesz uruchomić programy potrafiące wystartować z shella. Programy te definiuje się naciskając przycisk 'Opcje'.

Reset - Szybki start :

Prosty i szybki(!) RESET Twojej Amigi

Blokada współrzędnej X / Blokada współrzędnej Y :

Blokuje przesuwanie wskaźnika odpowiednio w poziomie i pionie.

Blokada współrzędnej X i Y :

Blokuje przesuwanie wskaźnika w kierunku w jakim się wskaźnik ostatnio nie przesuwał.

Wstaw do ciągu wejściowego :

Ten Hotkey umożliwia emulację naciśnięcia wybranych klawiszy.

Obsługuje następujące formaty:

Test: {} {foofoo}

Wciśnięcie klawisza: <> <CTRL LALT A>

Puszczenie klawisza: [] [CTRL RALT A]

Przykład: wpisz 'Podwójne naciśnięcie lewej myszy'

(zrób odstęp między definicjami wartości wejściowych)

<lbutton mouse\_leftpress>

[lbutton mouse\_leftpress]

<lbutton mouse\_leftpress>

[lbutton mouse\_leftpress]

Wstaw Schowek :

Wstawia tekst znajdujący się w schowku (clipboard) w miejsce wskazane przez kursor.

Umlauty Wî/Wyî :

(De)Aktywuje funkcję Umlauty.

MemPatch Wî/Wyî :

Włącza/wyłącza MemPatch równocześnie o tym informując.

**DZIAŁA TYLKO WTEDY, GDY FUNKCJA MEMORYPATCH**

JEST WŁĄCZONA NA STRONIE GŁÓWNEJ !!!

SCSI-Eject :

Za pomocą tego skrótu możesz wyrzucać nośniki z napędów np. CDRom, SyQuest. Jeżeli to możliwe, nośnik zostanie załadowany po następnym wywołaniu zdefiniowanej kombinacji (np. CDRomy).

MCP nie potrafi sprawdzić czy nośnik jest poza napędem, dlatego kolejno wysyła komendy 'load' i 'eject'.

Klawisz Shift :

Emulacja klawisza Shift. Na przykład możesz go emulować naciśnięciem órodkowego przycisku myszy.

Chwywanie tekstu :

Tu możesz zdefiniować klawisze, które będą użyte w kombinacji z lewym przyciskiem myszy w celu chwycenia tekstu.

NIE WOLNO CI DEFINIOWAĆ PRZYCISKÓW MYSZY !!!

Wygaszanie ekranów :

Włącza wygaszacz ekranu.

Rozpoczęcie przyciemniania :

Włącza ściemniacz ekranu.

Start DPMS PowerOFF :

Włącza opcję PowerOFF Monitorów wyposażonych w PowerSaver

Start DPMS Standby :

Włącza opcję Oczekiwania Monitorów wyposażonych w PowerSaver

Start DPMS Suspend :

Włącza opcję Suspend Monitorów wyposażonych w PowerSaver

Ustawienia początkowe (procesor,AGA) :

Resetuje system, jeżeli zmienią parametry systemu za pomocą

ToolType-ów MCP

WindowToBack :

Przekłada okno na sam spód

WindowToFront :

Przekłada aktywne okno na wierzch.

Okna - Minimalizowanie :

Emuluje przycisk zmiany wielkości okna

Aby utworzyć nowy Hotkey dla wybranej funkcji, musisz nacisnąć 'NOWY' i w otwartym wtedy oknie, zdefiniować zdarzenie: 'Hotkey', 'Dysk' lub 'Timer'. Wybrane zostanie ustawienie dla zdarzenia ostatnio aktywnego!

Dla zdarzenia typu 'Hotkey' musisz nacisnąć 'Sample' i wtedy nacisnąć dowolny klawisz (również klawisz myszy). Musisz wprowadzić oddzielnie definicję naciśniętych klawiszy i przycisków myszy.

Rozdaj - Powoduje, że inne programy nie zarejestrują użycia

Hotkeya, choć czasami dobrze jest pozwolić rozpoznać

go przez nie.

Powtórzenie - Ta funkcja spowoduje wielokrotne wywoływanie jeżeli

hotkey będzie przytrzymany. Ma to znaczenie przy

'Wstaw do ciągu wejściowego', ponieważ tekst lub

naciśnięcia klawiszy mogą być wywoływane wielokrotnie.

Jeśli masz aktywną akcję 'Dysk', możesz wywoływać wybraną funkcję przez wkładanie lub wyciąganie dyskietki. (Spróbuj włożyć lub wyciągnąć dyskietkę kiedy ta opcja jest aktywna :)

Za pomocą akcji 'Odliczanie' możesz uruchomić wybraną funkcję po czasie podanym jako 'Rozpoczęcie' i powtórnie po czasie 'Powtórzenie'. 'StartTime' określa czas jaki ma upłynąć od startu MCP do wywołania funkcji po raz pierwszy a 'RepeatTime' jest czasem powtórnego jej uruchomienia.

## 1.46 Myszka dla leworęcznych

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

- Myszka dla leworęcznych:

Lewy i prawy przycisk zostaną podmienione. Jest to ważne dla osób leworęcznych, gdyż bez tego nie jest dla nich możliwa sensowna praca.

## 1.47 Szukanie bibliotek

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

- Szukanie bibliotek:

Niestety, niektóre programy potrzebują swoich własnych katalogów z bibliotekami skąd je chcą łączyć. Za pomocą tej 'fity' możesz przenieść wszystkie biblioteki do katalogu 'LIBS:' aby zapobiec dublowaniu się bibliotek. Jest także możliwe stworzenie katalogu 'Libs:' w katalogu uruchamianego programu. Funkcja 'Szukanie bibliotek' przeszukuje także katalog 'PROGDIR:libs/'. W ten sposób możesz podzielić biblioteki między programy i kasując program pozbyć się także bibliotek przez niego używanych.

UWAGA: Najpierw program będzie próbował załadować bibliotekę z miejsca jakiego wymaga a dopiero w wypadku niepowodzenia, MCP uruchomi bliźniaczka bibliotek z katalogu 'LIBS:'.

## 1.48 Listy

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

### CRUNCHPATCH TOOL ALIAS PRZYPISY MEMORY PATCH AUTOMATYCZNE REQUESTERY

## 1.49 Lock Patch

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

- Lock Patch:

Ta "fata" sprawdza parametr funkcji DOS - Lock aby zabezpieczyć ją przed nieprawidłowymi wartościami. Niektóre programy wywołują funkcję Lock z niedozwolonymi parametrami mimo, że prawidłowe są tylko dwa.



## 1.50 Umlauty

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

- Umlauty:

Ta funkcja konwertuje automatycznie niemieckie "umlauty" na ciągi znaków 'ae', 'oe', 'ue' lub 'ss'. Jeśli napiszesz jakikolwiek "umlaut" (lub skorzystasz z funkcji Chwytnie tekstu) otrzymasz skonwertowane znaki.

## 1.51 Obsługa pamięci

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

#### CRUNCHPATCH TOOL ALIAS PRZYPISY MEMORYPATCH AUTOMATYCZNE REQUESTERY

- Obsługa pamięci:

Za pomocą tej funkcji możesz przypisać typ pamięci do danego zadania. Możesz przypisać wybranemu zadaniu tylko jeden z rodzajów pamięci: CHIP lub FAST.

Funkcja jest bardzo użyteczna dla użytkowników kart graficznych, ponieważ procesory kart mają dostęp tylko do pamięci FAST. Przy dobrej emulacji Workbench'a możesz przydzielić FAST Ram dla większości programów, czerpiąc z tego następujące korzyści:

- będziesz mógł otwierać duże 256-kolorowe ekrany, nawet jeśli masz mało pamięci CHIP

- maksymalnie przyspiesza niektóre fragmenty systemu (na przykład niewiele czasu procesora zajmują User-Programs EaglePlayera umieszczone w FAST Ramie)

Ta funkcja ukazuje jak dobrze może działać emulacja ekranu WB na kartach graficznych bez pamięci Chip. Jeśli tej funkcji używasz, przeczytaj co następuje:

Musisz wybrać 'Odłącz' i wtedy wprowadzić następujące programy:

- Jeśli chcesz mieć wskaźnik myszy na ekranach Amigi (zwykle tak), musisz dodać zadanie '« IPrefs »' do listy i przypisać mu Fast- i Chipmemory

- Wszystkie programy które odwołują się do osprzętu muzycznego (np. wszystkie odtwarzacze dźwięku) muszą mieć oba typy pamięci.

Na ekranach Amigi funkcja Obsługa pamięci (Odłącz) będzie automatycznie wyłączana.

Wszystkie nie wprowadzone zadania będą łączone do pamięci FAST !!!

~~~

Aby dodać nowe zadanie, wybierz edycję tej funkcji i naciśnij na przycisk 'DODAJ'. Otworzy się nowe okno, skąd z listy wybierzesz zadanie lub gdzie wpiszesz ręcznie jego nazwę.

Jeśli wybierzesz zadanie z listy, otrzymasz do dyspozycji następujące przyciski:

EDIT - edycja nazwy zadania

DELETE - usunięcie zaznaczonego zadania z listy

UWAGI:

1)

Jeśli po resecie będziesz miał szary ekran - zrobię błąd w liście

2)

"Îata" NoChipRam dziaÅa bez problemów z emulacjÅ Picasso. DziaÅa takÅe z emulacjÅ CybergraphX wer. 2.14 jeÅli ustawisz zmienne ENV 'NOCHIPSCREEN' i 'PLANESTOFAST'. Funkcje przewijania ekranu (np przewijanie strony w CygnusEd) bÅdÅ dwukrotnie szybsze.

3)

JeÅli wpiszeÅ zadanie do listy a zadanie uÅywa TYLKO FAST Ramu musisz dodaÅ do listy zadanie 'WBL'. To zadanie systemowe Åaduje programy i dekoduje hunki. PoniewaÅ niektÅre programy zawieraja hunki ChipRam zadanie 'WBL' musi byÅ doÅczone do listy.

## 1.52 Szybka myszka

### OGÓLNE LISTY MENADÅER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Szybka myszka:

Ta funkcja przyspiesza wskaÅnik myszy. Aby zmieniÅ ustawienia, musisz wyÅczyÅ (jeÅli byÅ wÅczone) a nastÅpnie wÅczyÅ przycisk kontrolny. Nowe okno zostanie otwarte, gdzie moÅesz ustawiÅ:

PrÅg dziaÅania:

Jest to rozdzielczoÅ przyspieszacza: jak daleko wskaÅnik

bÅdzie przesuniÅty w zaleÅnoÅci od przesuniÅcia myszy.

(Aby skorzystaÅ z przyspieszacza, wartoÅ ta musi byÅ wiÅksza

lub rÅwna 2).

Przyspieszenie:

Jest to wspÅczynnik przyspieszenia.

## 1.53 WypeÅnione okna - Przesuwanie

### OGÓLNE LISTY MENADÅER EKRAŃÓW HOTKEYS

- WypeÅnione okna - Przesuwanie:

UmoÅliwia (w peÅni zgodnie z systemem) przesuwÅ wypeÅnione okna. SzybkoÅ dziaÅania funkcji zaleÅy od nastÅpujÅcych parametrÅ:

- wielkoÅci okna,

- iloÅci okien leÅÅcych na pozostaÅych,

- prÅdkoÅci blitera i procesora.

W celu ustawienia parametrÅ funkcji, naleÅy wcisnÅ przycisk "Edycja" i w otwartym oknie zmieniÅ nastÅpujÅce wartoÅci:

max. Surfacesize:

Tu wpisujesz maksymalnÅ wielkoÅ okna, ktÅre bÅdzie przesuwane

jako wypeÅnione. JeÅli okno bÅdzie wiÅksze, bÅdzie ono przesuwane

normalnie (sama ramka). WartoÅ opisujÅcÅ wielkoÅ okna definiuje

siÅ jako iloczyn jego szerokoÅci i wysokoÅci (np. 200\*100=20000).

only WB-Windows:

Tylko okna Wokbencha (z ikonami w Årodku) bÅdÅ przesuwane jako

wypeÅnione. Okna programÅw bÅdÅ przesuwane normalnie.

OczywiÅcie, dla wybranych okien moÅesz wÅczyÅ lub wyÅczyÅ fukcjÅ ich wypeÅniania. SpÅjrÅ na przykÅad na stronie [Wzorce](#) .

UWAGA: Na systemach z szybkimi kartami graficznymi (np. Cybervision64) okna bÅdÅ przesuwane prawie w czasie rzeczywistym.

## 1.54 Nowe funkcje edycji tekstu

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

- Nowe funkcje edycji tekstu:

Teraz będzie Ci łatwiej pisać teksty. MCP rozpoznaje następujące kombinacje klawiszy:

- 'ALT' + 'Cursor left' - przesunięcie kursora jedno słowo w lewo
- 'ALT' + 'Cursor right' - przesunięcie kursora jedno słowo w prawo
- 'ALT' + 'Backspace' - skasowanie słowa po lewej stronie kursora
- 'ALT' + 'Delete' - skasowanie słowa po prawej stronie kursora
- 'RCOMMAND' + 'l' - zamienia całą linię na małe znaki
- 'RCOMMAND' + 'SHIFT' + 'l' - zamienia całą linię na duże znaki
- 'RCOMMAND' + 'c' - kopiuje linię do schowka (clipboard)
- 'RCOMMAND' + 'v' - wkleja zawartość schowka
- 'RCOMMAND' + 'SHIFT' + 'v' - nadpisuje linię zawartością schowka
- 'LCOMMAND' - działa jak dawniej 'RCOMMAND'

## 1.55 Nowy GadTools

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

- Nowy GadTools:

Ta funkcja jest bardzo pożyteczna. Zmienia ona wygląd gadżetów wszystkich typów zawartych w gadtols.library. Ponieważ wiele programów i cały system używa tych gadżetów, możesz zmienić wygląd całego swojego środowiska graficznego. Niestety niektóre programy używają swoich własnych gadżetów (np. Reqtools), które nie będą podmieniane ;-(

Oto mały opis jak zmienić wygląd gadżetów:

- 1) W większości przypadków możesz wybrać wygląd ekranu z kolorami MagicWB i innych. (Oczywiście możesz wyłączyć jeden z typów, który odtąd nie będzie zmieniany.)
- 2) W lini Pattern-String możesz podać wzór dla zadań, które mają być zabezpieczone przed zmianami. Przykład możesz zobaczyć na stronie [Wzorce](#).

Button - Wygląd

Cycle - Wygląd

XEN-Style/Standard rodzaj wyglądu

gadżetu wyboru

Slider - Wygląd

NewLook rodzaj podkładu suwaka

(NewLook=raster, dowolny kolor)

Knob/noImage suwak z małym punktem pośrodku

Scroller - Look

NewLook rodzaj podkładu suwaka

(NewLook=raster, dowolny color)

Knob/noImage suwak z małym punktem

po rodku

Arrows - Look

XEN-Style/Standard wygl d gadu et w strza ek

FixSize dopasowanie wielko ci strza ek

(Screen 2:1 (Pal Hires, Ntsc Hires) X=1 Y=0)

(Screen 1:1 (Hires Interlaced) X=1 Y=0)

(Screen 1:1 (1024\*768) X=1 Y=1)

Checkmark - Look

XEN-Style/Standard wygl d gadu etu znaku

kontrolnego

ListView - Look

Text / Number - Look

Radiobut. - MagicWB RadioButton powinien

by  w stylu MagicWB

Dzi ki opcja 'Ma e podkre lenia" podkre lenia b d  nieco mniejsze co czasami poprawi wygl d.

## 1.56 Nieaktywny CapsLock

### OG LNE LISTY MENAD ER EKRA N  W HOTKEYS

- Nieaktywny CapsLock:

Wy acza przycisk Capslock. Je li go naci niesz a funkcja b dzie aktywna - nic si  nie stanie. Jest to dobre rozwi zanie dla tych z Was, kt rzy mimo woli, cz sto naciskaj  klawisz Capslock podczas pisania.

## 1.57 Bez ostrze ei (ScreenBeep)

### OG LNE LISTY MENAD ER EKRA N  W HOTKEYS

- Bez ostrze ei (ScreenBeep):

Wy acza systemowy alarm (sygna  d wi kowy oraz migni cie ekranu).

## 1.58 Ikony bez ramek

### OG LNE LISTY MENAD ER EKRA N  W HOTKEYS

- Ikony bez ramek:

Usuwa ramk  ze wszystkich ikon Workbenga aby uzyska  lepszy wygl d NewIcons.

Pomys u dostarczy  Kamel Biskri (autor programu NoFillNoDraw)

(Aminet: util/wb/NoFillNoDraw.lha).

## 1.59 GURU - Wyłączenie alarmów

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

- Wyłączenie alarmów GURU:

Ta funkcja poszerza informację systemową o "padzie" systemu oraz daje do wyboru więcej możliwości. Jeśli program się zawiesi, ukazuje się okno z następującą zawartością:

górną część:

Task : Adres i nazwa powieszonego zadania.

Error : Numer Guru.

By : Grupa wywołująca alarm.

Cause : Dokładniejszy opis Guru

PC : Adres wskazany przez Licznik Programu (PC)

D0-D7 : Zawartość rejestrów danych

A0-A7 : Zawartość rejestrów adresowych

dolną część:

Continue - Kontynuacja wykonywania programu

Suspend - Zamrożenie programu (nadaje pozostanie w pamięci)

Remove - Usunięcie programu z pamięci jak i okien oraz ekranów należących do niego.

Change PC - Zmiana adresu Licznika Programu (PC).

Jump to RTS - Skok do RTS.

Reboot - Reset systemu.

Jeśli Guru ma być zapisywane, możesz wpisać opóźnienie, aby zabezpieczyć się przed zawieszeniem systemu dopuki nie zostanie zapisany plik 'GuruHistory'. Wtedy najpierw zostanie zapisane Guru, a dopiero po upływie zdefiniowanego czasu ukazuje się o nim informacja. Możesz to ustawić edytując parametry funkcji. Jeśli Guru nie ma być zapisywane nic się nie stanie jeśli także podasz czas opóźnienia.

UWAGA: Jeśli funkcja **Historia alarmów GURU** jest włączona, każde Guru będzie zapisane do pliku 'GuruHistory' w wybranym katalogu. Jeśli znasz większą ilość komunikatów Guru - prosimy o informacje!

## 1.60 Wyłączona czcionka Topaz

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

- Wyłączona czcionka Topaz:

Za pomocą tej funkcji, standardowa czcionka Topaz może być wymieniona na inną. Aby tego dokonać nacisnij przycisk 'Edycja' i w otwartym wtedy oknie wybierz odpowiednią czcionkę.

UWAGA: Czcionka musi mieć wysokość 8 punktów i taką samą szerokość. Nie może to być czcionka proporcjonalna.

## 1.61 PatchMath

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

- PatchMath:

Ta funkcja poprawia błąd w 'mathieeesingbas.library' w systemach z procesorem 68040 i Kickstartem 3.x. Funkcje IEEEESP\_Mul() i IEEEESPDiv() tej biblioteki, podają niewłaściwe instrukcje do FPU.

Autorem pierwowzoru jest Matthias Scheler i jest on dostępny jako 'MathPatch.lha' w archiwum Aminetu.

## 1.62 Popraw OpenWB

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

- Popraw OpenWB:

Ta poprawka jest konieczna tylko w wypadku Kickstartów 3.x. Błąd w systemie, który może wystąpić podczas otwierania programu Workbench zostanie usunięty. Jeśli zadanie z ujemnym priorytetem uruchomi jako program Workbench, system powiesi się. Jeśli funkcja ta będzie włączona, priorytet zostanie zmieniony na 1, Workbench uruchomiony i na końcu priorytet ustawiony do wartości oryginalnej.

## 1.63 PatchRGB32

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

- PatchRGB32:

Ta "łata" jest użyteczna tylko w wypadku korzystania z karty graficznej, Kickstartu 3.x i braku kości AGA. (np. A2000/Kickstart3.x/Pica) Usuwa ona BŁĄD w Kickstarcie 3.x, więc teraz paleta 24-bitowa będzie zawsze używana.

UWAGA: Korzystanie z tej funkcji na innych maszynach nie ma sensu. Jakkolwiek nie jest ona używana w połączeniu z ww. sprzętem, może się zdarzyć, że występujące kolory będą złe.

## 1.64 Wygaszacz wskaźnika myszki

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

- Wygaszacz wskaźnika myszki:

Wskaźnik myszy będzie wyłączany po upływie zdefiniowanego czasu lub po wciśnięciu dowolnego klawisza. Zostanie on ponownie włączony przy poruszeniu myszką. Dobrze jest mieć włączoną tę funkcję, w szczególności jeśli piszesz tekst, jako że wskaźnik czasami przeszkadza w czytaniu tekstu pod nim. Wskaźnik będzie wyłączony dopóty, dopóki nie przestaniesz pisać na klawiaturze.

UWAGA: Jeśli chcesz aby wskaźnik zniknął tylko podczas pisania, musisz wpisać zero jako czas wygaszenia.

## 1.65 Nowy wskaźnik myszki

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

- Nowy wskaźnik myszki:

To kolejna, wyjątkowo pożyteczna własność MCP. Teraz, po raz pierwszy jest możliwe używanie 16-kolorowego wskaźnika myszy. Aby ustawić parametry tej funkcji naciśnij "Edycja" a otworzy się nowe okno. Korzystając z przycisku Wygeneruj, wybierz 16-kolorowy rysunek w formacie IFF (najpierw dla wskaźnika w stanie normalnym, potem w zajęty).

Aby prawidłowo wygenerować wskaźnik musisz zwrócić uwagę na:

- Jeśli posiadasz maszynę z OCS/ECS: wskaźnik nie może przekroczyć

wymiarów: 16 punkty szerokości i 24 wysokości

- Jeśli posiadasz maszynę z AGA: wskaźnik nie może przekroczyć

wymiarów: 32 punkty szerokości i 48 wysokości

Większe wymiary nie są obsługiwane przez system! Jeśli obrazek jest większy, MCP dotnie go do wymaganych rozmiarów przyjmując z współrzędną (0,0) lewy, górny róg. Ponadto za pomocą opcji 'Flicker Delay' możesz wyłączyć miganie na niektórych maszynach choć w większości przypadków nie jest to konieczne.

**UWAGI:**

1)

Do działania funkcji wymagany jest KickStart w wer. przynajmniej 3.0

2)

16-kolorowy wskaŹnik nie dziaŹa ze sterownikiem VGA-Only, poniewaŹ na nim moŹe występowae tylko jeden sprajt. Niemniej jednak, jeŹli chociaŹby skorzystaŹ z tej opcji, powinieneŹ uŹyŹ wŹasnych sterowników monitora.

3)

Ta funkcja nie dziaŹa z kartami graficznymi, poniewaŹ wszystkie znane karty majŹ tylko jednego 3 kolorowego sprajta.

4)

Zapraszamy do wysyŹania na nasz adres wszystkich Źadnych obrazków wskaŹnika. ByŹoby bardzo fajnie, jeŹli otrzymalibyŹmy zezwolenie na rozprowadzanie ich. JeŹli nie chcesz rysowaŹ wŹasnego wskaŹnika, moŹesz uŹyŹ ktŹoregoŹ z doŹaczonych.

**1.66 PowerSaver****OGŦLNELISTY MENADŦEREK KRA NŦW HOTKEYS**

- Oszczędzanie energii:

Ta opcja zapewnia trzystopniowe zarŹadzanie mocŹ monitora. (ang. Powermanagement). Czas dla wszystkich typów moŹe byŹ podany z następnymi opcjami:

Standby: Ten typ redukuje zuŹycie energii przez monitor do 15W

i mniej.

Suspend: Ten typ redukuje zuŹycie energii przez monitor do 7W

i mniej

PowerOff: Ten typ jest porŦwnywalny do prawdziwego wyŹczenia

zasilania i redukuje zuŹycie energii przez monitor do

wartoŹci bliskiej zeru.

DMA: Ten typ wyŹcza DMA ekranów. Procesor moŹe wtedy

pracowaŹ szybciej na pamieŹi Chip a ekran jest czarny.

(dziaŹa tylko na Ekranach Amigi.)

UWAGA: Wymagane sŹ przynajmniej koŹci ECS, karta graficzna CyberGraphX lub Retina.

WAŦNE: ZwrŦŹ szczególnŹ uwagę, czy TwŦj monitor obsŹuguje Powermanagement (DPMS), poniewaŹ nie bierzemy Źadnej odpowiedzialnoŹci za jakiegokolwiek uszkodzenia. Ta funkcja wyŹcza odchylenie poziome i pionowe !!!

**1.67 Procesor****OGŦLNELISTY MENADŦEREK KRA NŦW HOTKEYS**

- Procesor:

Za pomocŹ tej funkcji mogŹ byŹ wŹczone opcje procesora umieszczone po prawej stronie okna edycji.

Pojedyncze opcje majŹ następnŹ znaczenie:

VBR w pamieŹi FAST : przenosi VectorBaseRegister do FastRAMu (010+)

Podręczna pamieŹ rozkazów : wŹcza CPU Instruction Cache (020+)

Podręczna pamięć danych : włącza CPU Data Cache (030+)

Copyback : włącza CPU CopybackMode (tylko 040)

Tryb BURST rozkazów : włącza CPU Instruction Burst (tylko 030)

Tryb BURST danych : włącza CPU Data Burst (tylko 030)

(od 040/060 Burst nie jest przełączalny,

odkąd nie posiada sterowania programowego)

Branch Cache : włącza CPU Branch Cache. (060)

SuperScalar : włącza CPU SuperScalar Cache. (060)

StoreBuffer : włącza CPU Store Buffer. (060)

HalfInstrCache : zmniejsza CPU Instruction Cache do 1/2 (060)

HalfDataCache : zmniejsza CPU Data Cache do 1/2 (060)

Wyłącz koprocessor : wyłącza FPU. (060)

SSP w pamięci Fast : Kopiuje SystemStackpointer do pamięci FAST.

(Jest to tylko możliwe na komputerach z procesorami

68000 lub 68EC020 dopalonymi kartami turbo z pamięcią

FAST na pokładzie)

Speed Ramsey : Przełącza układ Ramsey (tylko A4000) w tryb 60ns RAM

System działa tylko, jeśli pamięć CHIP posiada

wystarczające parametry.

UWAGA: Jeśli komputer wiesza się zaraz po

starcie MCP, znaczy prędkość pamięci nie jest

wystarczająca i powinieneś wyłączyć tę funkcję.

FastGary : Wyłącza cykl oczekiwania w przypadku wystąpienia

błędu na szynie BUS. Błąd ten występuje, jeśli

procesor nieprawidłowo odwołuje się do pamięci

(co oznacza Enforcer-Hit).

(Konieczne dla każdej A4000/030 !!!).

MapROM : MCP ładuje zewnętrzny plik Kickstartu i resetuje

komputer. Działa tylko na komputerach z MMU

(lub na dowolnej A4000/040).

FastROM : Copiuje Kickstart z ROMu do FastRam. Użyteczne

tylko w starszych Amigach z 16-bitowym ROMem

(A500, 600,1000,2000). (Konieczne MMU)

UWAGA: Funkcja MapROM jest ciągle w fazie ulepszania i nie może być na razie ani włączana ani wyłączana.



## 1.68 Menadûer ekranów

### OGÓLNE LISTY MENADÛER EKRAŃÓW HOTKEYS

Menadûer ekranów

Menadûer ekranów jest ôwietnym promotorem, który dla Ciebie zrobi prawie wszystko, jeôli tylko wiesz jak :-)

Najwaûniejsze: Menadûer ekranów potrafi zmieniaê (prawie) wszystkie wystêpujâce

atrybuty ekranów, ale jeôli program, który uÿywa zmienianego ekranu

dziaâa 'po swojemu' mimo zmian zaleÿy to od zmian których dokonaê i

czego oczekuje od swojego ekranu. Oznacza to, ðe czasami testowanie jest

potrzebne aby uzyskaê najlepsze rezultaty.

A teraz jak to dziaâa: Jak w kaûdym przyzwoitym jêzyku programowania i w tym przypadku uÿyto konstrukcji IF/THEN aby wyznaczyê gdzie i co naleÿy zmieniê.

Jeôli wiaðnie patrzysz na ekran ScreenManagera w preferencjach MCP, napewno widzisz trzy listy.

Pierwsza definiuje nazwy dla róûnych par IF/THEN, które ustawisz. Znaczy to, ðe nazwy te sã tylko dla Ciebie i MCP nic one nie obchodzi.

Druga lista definiuje wszystkie warunki IF muszã byê speñnione aby uruchomiê trzeciã (THEN) listê. Oznacza to, ðe wszystkie warunki IF (jednej nazwy) sã poâczone ze sobã iloczynem logicznym (AND).

Pierwszy przykãd: Jeôli potrzebujesz zmieniê pojedynczy ekran wybranego programu postêpuj krok po kroku jak poniêiej:

Pierwsza lista (Naciðnij DODAJ i wpisz nazwê.):

Nieprawdopodobnie\_Wiele\_Znaczâca\_Nazwa\_Aby\_Wiedzieê\_Co\_Siê\_Dzieje

UWAGA !! Lista nazw jest zawsze wykonywana od góry do dołu, bez znaczenia czy warunek IF tej danej pozycji jest speñniony czy teû nie. Jeôli Ci to nie odpowiada, czytaj poniêiej (THENs - przerwanie).

Druga lista (Naciðnij DODAJ, wybierz rodzaj, który ma byê sprawdzony (tu: 'Screenname') i wstaw go wpisujâc rêcznie lub korzystajâc z listy wyboru. (Lista wyboru pokazuje wszystkie atrybuty uruchomionych programów dotyczâce nazw ekranów, zadañ... lub inne dostêpne atrybuty dla tagów, ids ...)

Screenname: RawSpeed Controller Performance Test v1.10 by Russel Miranda

Trzecia lista (Kolejny przycisk DODAJ do naciðniêcia i kolejna rzecz do wybrania za pomocã pokazujâcej siê listy (czytaj poniêiej w celu wyjaðnienia).

DisplayID Name:CVision: 8Bit 640 x 480

Wiêc coû dotãd osiãgnêliðmy? To: JEÔLI nazwa ekranu jest dana jak wyêiej WTEDY ustawionym trybem wyôwietlania jest CVision...

Zobacz. Czyû podstawowe funkcje innych promotorów sã tak ðatwe?

Ale to nie wszystko. Pozostaò omówienie innych (moûe dziwnych) sposobów. Na przykãd czy moûliwe jest poprawienie jeôli otwierane zadanie ekranu jest naprawdê RSCP i nie wie, ðe otwiera ekran o tej samej nazwie. Jedyne co naleÿy zrobiê, to dodaê warunek IF (wiesz, przez naciðniêcie DODAJ) wybraê Taskname i wpisaê wpisaê go (lub wybraê za pomocã listy jeôli RSCP jest w tej chwili uruchomiony). Ale co siê stanie, jeôli RSCP zmãdrzeje i bêdzie otwierał tryb graficzny karty na swoim wlasnym ekranie, moûe nawet w wyêszej rozdzielczoðci, a my nadal bêdziemy go forsowaê takim małym ekranem?

Profilatkyka! :) Stwórzmy inny warunek IF: Display ID Name:

~(#{?CVision#?}), co znaczy, ðe tylko jeôli nazwy ekranu nie zawierajã "CVision" sã przepuszczane i powodujã wykonanie listy THEN

Jak widzisz, moûliwe jest uÿywanie wzorców, ale nie wszystkich wystêpujâcych w Amiga-DOS, gdyû w tym celu uÿyta jest nasza wlasna, maâa procedura, która robi to trochê ðatwiej i szybciej. Oto obsùgiwane wzorce: normalny joker dowolnej iloðci znaków '#?' i joker pojedynczego znaku '?' - moûesz ðaczyê wzorce za pomocã iloczynu logicznego uÿywajâc '!'. Na przykãd to?eln#?ttob?) - aby zanegowaê caÿy wzorec uÿyj tyldy '~', np. ~(to?eln#?ttob?).

To wszystko. Bezpieczniej jest nie używać jokerów. Wzorce są nie rozróżniają wielkości liter.

Wszystkim co powinieneo poznać są wszystkie kombinacje warunków IF i THEN ale w tym celu musisz się dowiedzieć co to są 'Tagi'. Tagi są używane do ustawiania atrybutów ekranu. Wszystkie tagi ekranu są predefiniowane przez oryginalne ustawienia systemu, ale mogą być zmieniane przez wywołujący program. Ponieważ standardowe ustawienia systemu nie gwarantują niezmienności podczas gdy sam system ewoluował, tagi mogą być włączane lub wyłączane. Można to sprawdzić w warunku IF, jeżeli tag jest ustawiony lub nie. W warunku THEN - mogą być ustawione.

Spójrz na wszystkie warunki IF

ScreenName

Porównuje podany wzorzec z nazwą ekranu, który ma być otwarty.

TaskName

Sprawdza czy nazwa zadania ekranu zawiera podany wzorzec.

DisplayID

Sprawdza czy ID otwieranego ekranu pasuje do któregoś z podanych.

Mogą być wyświetlone i zaznaczone wszystkie ID w Twoim systemie.

Dodatkowo (dla doświadczonych użytkowników) można zdefiniować maskę do promowania wszystkich trybów w obrębie jednego sterownika do innego trybu, np. PAL --> DblPAL. Maskę podaje się w postaci ośmiocyfrowej liczby szesnastkowej zaraz po ID ekranu, jak poniżej:

DisplayID: '00021000 ffff1000'

Podany ID ekranu oraz ID ekranów mających się otworzyć są połączone relacją logicznego iloczynu (AND) z tą maską i wtedy porównywane ze sobą. Znaczy to, że tylko bity ustawione w masce będą porównywane. Dlatego więc możliwa jest zamiana sterowników bez zmiany rozdzielczości.

Ponieważ to nie jest proste, podamy Ci najważniejsze:

AmigaMonitors (np. PAL) ffff1000

HAM & EHB ffffccf

Przykłady:

PAL-Monitor: DisplayID: '00021000 ffff1000'

NTSC-Monitor: DisplayID: '00011000 ffff1000'

PAL-Monitor (wszystkie ekrany HAM): DisplayID: '00021000 ffffccf'

zobacz także THEN - DisplayID

I również wiele - THEN

DisplayID

Zmienia tryb ekranu do podanego przez jego ID. Można skorzystać ze specjalnej własności 'Like First Screen ID', która umożliwia nadanie trybu graficznego pierwszego (najwyższego) ekranu w tym momencie. Jest to użyteczne np. kiedy wykorzystujemy głupie wygaszacze ekranu (np. niektóre Garshneb.), otwierające się z własnymi ustawieniami ekranu na innym. W wypadku, gdy ten drugi ma inny tryb graficzny następuje rozszynchronizowanie monitora.

Tu można także podać maskę (patrz także IF - DisplayID) aby ogólnie promować monitory. Ta maska jest także połączona z ID trybu graficznego iloczynem logicznym (AND), który ma być otwarty przez program i wszystko co nie jest zerem będzie podmienione na parametry nowego trybu graficznego. Normalnie, maska ma wartości odpowiadające zanegowanym wartościom podanym przez IF-DisplayID.

Odpowiednie maski dla poniższych trybów:

AmigaMonitor 0000efff

HAM & EHB 00000330

Przykłady:

DbIPAL-Monitor: DisplayID: '000a1000 0000efff'

DbINTSC-Monitor: DisplayID: '00091000 0000efff'

DbIPAL-Monitor (HAM-Screen) DisplayID: '000a1000 00000330'

Mapowanie róůnych Driverów monitorów Amigi jest moœliwi, poniewaœ bardziej znaczące bity determinujã rodzaj drivera (PAL, NTSC, MULTISCAN...) a mniej znaczące - atrybuty takie jak rozdzielczoœæ, przeplot etc. Niestety mapowanie róůnych systemów kart graficznych nie jest takie łatwe.

DisplayID Name

Siuœy do wybrania trybu graficznego po jego nazwie.

Autoscroll

Wlãcza automatyczne przesuwanie siã ekranu. Moœesz wiãc przesuwaã ekran za pomocã myszki jeœli nie caœy jest widoczny np. przesuniete poza ekran okna.

Overscan

Umoœliwia wybór rodzaju overscanu.

Kolory DRI

Tu moœesz ustaliã kolor piór (wystãpujãcych w palecie ekranu), majãcych byã uœytych wraz z elementami GUI. Za pomocã tej funkcji moœesz zastãpiã innã funkcjã MCP: SetDRI-Pens.

Jak tu:

IF: Tag niedostãpny: 8000003a THEN: DRI-Pens: -1 (default).

Ten wpis powinien znajdowaã siã w pierwszej linii aby byã zawsze wykonywany.

Break

WAŦUNE! Przerzywa wykonywanie pierwszej (Name-) listy. Normalnie kaœdy element jest sprawdzany, dopóki pary warunków dajã wynik 'Prawda'.

LockPens

Blokuje kolory (dobre w poãczeniu z SharePens s.b.). Umoœliwia zablokowanie wybranego koloru lub elementu palety. Element w liœcie kolorów ma postaã: <NumerElementuPalety lub -1> <czerwony> <zielony> <niebieski>. Jeœli pierwszã liczbã jest -1 nastãpi zaalokowanie nowego koloru. Jeœli nie, element palety zostanie zablokowany i zmieni kolor na podany. Ta opcja moœe podmieniaã kolory definiowane przez MagicWB-Daemon lub inne tego typu programy.

Ôrodkowanie ekranów

Ta funkcja bãdzie ôrodkowaã ekrany otwierane w overscanie ale w mniejszej rozdzielczoœci. Np. jeœli ekran jest otwierany w rozdzielczoœci 640\*480 ale w trybie VideoOverscan (656\*495), bãdzie umieszczony na ôrodku tego ostatniego a nie w jego lewym górnym rogu.

Tag

Kolejne tagi mogã byã ustawiane lub kasowane. Jest moœliwe, œe program naprawdã nie bãdzie lubiã jakiegoœ atrybutu, który moœesz ustawiã. Takœe nie kaœda kombinacja tagów ma sens.

Left

Definiuje przesuniãcie lewej krawãdzi ekranu.

Top

Definiuje przesuniãcie górnej krawãdzi ekranu.

Width

Definiuje szerokoœã ekranu.

Height

Definiuje wysokoœã ekranu.

---

### Depth

Definiuje 'głębokość' ekranu w bitach, czyli liczbę dostępnych kolorów.

### Detail Pen

Definiuje pióro używane wraz z elementami na listwie tytułowej ekranu i w menu.

### Block Pen

Definiuje pióro używane wraz z wypełnionymi polami na listwie tytułowej ekranu i w menu.

### Title

Tekst mający wystąpić w miejscu nazwy ekranu.

### Type

Customscreen, jeżeli ekran może być używany przez program, który ten ekran otwiera, jeżeli inne programy mogą otwierać swoje okna na nim. Workbenchscreen, nieużyteczny, wiesz dlaczego.

### Public Screenname

Nazwa ekranu.

### Showtitle

ON: Listwa tytułowa ekranu będzie pokazana.

### Screen Behind

ON: Ekran będzie otwarty w tle co oznacza, że po otwarciu nie będzie wysunięty przed inne ekrany.

### Quiet

ON: Ekran nie będzie miał widocznej listwy tytułowej, choć nadal będzie go można przesuwać i zmieniać jego głębokość.

### Full Palette

ON: Inicjuje paletę kolorów aby ustawić jej preferencje (32 kolory są osiągalne od ver.36), raczej używać wraz z ver. 34 i wcześniejszymi).

Wszystkie tagi wyjaśnione poniżej tej linii są dostępne tylko dla wersji 39 (OS 3.0) i wyższych !!! Nie korzystaj z nich w innych systemach !!!

### Draggable

ON: Ekran może być przesuwany.

### Exclusive

ON: Ekran nie będzie widoczny jeżeli inny ekran jest (częściowo) widoczny.

Nie musi być przesuwalny czy widoczny pod przesuwanymi ekranami.

### SharePens

ON: Każdy nieustawiony kolor (via DRI\_pens) nie może być zablokowany, ale może być wykorzystany przez dowolny program (np. Magic Menu). Lecz jeżeli program nie alokuje takiego koloru i nie umieszcza go w statycznej palecie, możesz otrzymać zły kolor jeżeli inne programy zaalokują i zmienią elementy palety.

### Interleaved

ON: Tworzy dla danego ekranu bitmapy z przeplotem, co jest szybsze, wygodniejsze przy przesuwaniu, ale może stworzyć problemy w starych programach.

### LikeWorkbench

ON: Tworzy tryb graficzny jak najbardziej zbliżony do Workbencha w kolorach, rozmiarze ...

Wszystkie tagi wyjaśnione poniżej tej linii są dostępne tylko dla wersji 40 (OS 3.1) i wyższych !!! Nie korzystaj z nich w innych systemach !!!

MinimizeISG ON: Odstępy między ekranami (przy przesuwaniu)

będą minimalizowane.

OFF: standardowe, najmniej trzy linie bez przelotu pomiędzy dwoma ekranami

## 1.69 Ekran publiczne

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Tryby Ekranów Publicznych:

Dwie opcje tej funkcji determinują tryb ekranów publicznych.

Shanghai - Nowe Okno Publiczne zawsze otwiera się na aktualnym

Ekranie publicznym

PopPubScreen - jeżeli okno otwiera się na ekranie publicznym, zostanie ono przełożony na wierzch

## 1.70 Szybkie kreślenie linii

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Szybkie kreślenie linii:

Ta funkcja używa systemowej funkcji RectFill() (kreślącej wypełnione czworokąty) do rysowania poziomych i pionowych linii. Na normalnych Amigach i większości kart graficznych przyspiesza to rysowanie linii o ok. 50 procent i powinno działać z wszystkimi programami.

## 1.71 QuickLayers

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- QuickLayers:

Przyspiesza wszystkie operacje na oknach. Podmienia niektóre funkcje z "layers.library" powodując zauważalny wzrost szybkości przesuwania, powiększania, zmniejszania, otwierania i zamykania okien.

## 1.72 RAM Patch

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- RAM Patch:

Ta łąta zmienia RAM-Handler tak, aby był możliwy odczyt prawdziwej wielkości wolnego RAMu. Normalnie wielkość ta jest równa zero. Działa ze wszystkimi programami!

## 1.73 ReqTools Patch

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- ReqTools Patch:

Ta funkcja zmienia wektory systemowe tak, aby wszystkie komunikaty i requestery były otwierane za pomocą 'reqtools.library'. Jest ona zamiennikiem dla programów "RTPatch" oraz "ReqChange". Nie posiada tak wielu poważnych błędów jak te ostatnie (w szczególności RTPatch). Funkcja AssignWedge z "ReqChange" jest zaimplementowana w MCP!

Aby zdefiniować parametry ReqTools Patch należy ją najpierw włączyć na stronie głównej preferencji. Możesz wtedy zaznaczyć, które biblioteki: 'Intuition-', 'Asl-', 'Arp-' i 'Req-' będą podmieniane. Dodatkowo możliwe jest otwieranie requesterów w tym samym rozmiarze jaki jest zdefiniowany przez program preferencji ReqTools. Tryb ARQ pozwala na używanie 'ReqTools Patch' wraz z 'ARQ'.

UWAGI:

1)

Jeśli chcesz używać ARQ musisz dodać opcję ARQ do PatchControl.

2)

ARQ jest pakietem animowanych requesterów napisanym przez Martina Laubacha. Najnowsza wersja (ARQ183.lha) jest dostępna na AmiNecie i wielu BBS-ach.

3)

RTPatch jest pakietem rozszerzającym możliwości requesterów, napisanym przez Nico François. Req Change jest narzędziem ułatwiającym używanie requesterów, upodabniając je do Reqtoolsów. Został on stworzony przez Magnusa Holmgrena i także jest dostępny na Aminecie i wielu BBS-ach.

## 1.74 Automatyczne requestery

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

#### CRUNCHPATCH TOOLALIAS PRZYPISY MEMORYPATCH AUTOMATYCZNE REQUESTERY

- Automatyczne requestery:

Ta funkcja pozwala na automatyczne odpowiadanie różnym requesterom po upływie określonego czasu. Requestery mogą być rozpoznawane po następujących elementach:

Title: wzorzec tytułu requestera

BodyText: wzorzec tekstu wewnątrz requestera

Gadget: wzorzec dla występujących przycisków.

Jeśli requester zostanie przez MCP zidentyfikowany, wówczas zostanie odczekany czas określony w polu TimeOut, po czym nastąpi 'wciśnięcie' gadżetu zdefiniowany jako "Numer gadżetu".

~~~

Strona 'Automatyczne requestery' definiuje requestery, które będą obsługiwane. Jeśli chcesz dodać nowy, naciśnij przycisk 'Nowy'. Requester definiuje się wypełniając następujące pola:

Title: tekst wzorca dla listwy tytułowej requestera

BodyText: tekst wzorca dla tekstu requestera

(Wszystkie <RETURN> musz by zamienione na '#?').

Musisz take pamita, e znaku ''' nie mona wykorzysta we wzorcu. Musi by on zamieniony na '#?'. (Wystarczy may fragment tego tekstu do rozpoznania requestera.)

Gadgets: Tekst wzorca dla przycisk (Przyciski aczy si za pomoc '#?!')

Nie musisz wpisywa wszystkich pozycji, jeli requester moe by rozpoznawany tylko na podstawie pozycji, ktre wpisae. WSZYSTKIM requesterom odpowiadajcym wzorcowi bdzie udzielana odpowied po upywie ustalonego czasu. Czas ten wpisuje si w sekundach w pole 'TimeOut'. Jeli wpiszesz '0', requester w ogole si nie pokae, gdy odpowied nastpi natychmiast. Wartoe w polu 'Gadget' jest synonimem naciskanego przycisku. Wartoe '0' reprezentuje przycisk pierwszy od prawej. Pozostae poczynajc od pierwszego od lewej, posiadaj numery od 1 wzwy.

Przykad:

---

```
| Request |
|-----|
| Demo Requester |
| _____ |
|| ZAPISZ || UYJ || PONIECHAJ ||
|-----|
```

---

'Automatyczne requestery' moe symulowa nacinicie nastpujcych przycisk:

ZAPISZ: Numer przycisku = 1

UYJ: Numer przycisku = 2

PONIECHAJ: Numer przycisku = 0

UWAGA:

1)

Tylko requestery tworzone przez ReqTools mog by obsugiwane przez t funkcj. To dla tego jest zalecane uywanie **ReqTools Patch**.

2)

Ta funkcja nie moe by uywana do automatycznego kasowania Shareware-requestw.

## 1.75 ZAPISZ \* UYJ \* TESTUJ \* PONIECHAJ

### OGLNE LISTY MENADER EKRAW HOTKEYS

- ZAPISZ:

Ustawienia zostan zachowane, zapisane do "ENVARC:" a preferencje MCP zostan zamknite.

- UYJ:

Ustawienia zostan zachowane a preferencje MCP zamknite.

- TESTUJ:

Ustawienia zostan zachowane ale preferencje MCP pozostan nadal otwarte, aby mg je nadal testowa.

- PONIECHAJ:

Preferencje MCP zostan zamknite bez dokonywania adnych zmian.

---

## 1.76 Automatyczna Aktywacja Ekranów

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Aktywacja Ekranów:

Któr z nas nie był zmuszany do ręcznej aktywacji właśnie co przeniesionego na wierzchu okna, kiedy to np. nie chce działać menu lub wpisywany tekst się nie ukazuje. Powodem jest nieaktywny ekran. Ta funkcja automatycznie aktywuje ekran będący na samym wierzchu.

UWAGA: MCP zapamiętuje ostatnie aktywne okno i ostatni aktywny gadżet na każdym z ekranów i kiedy ten przechodzi na wierzchu, aktywuje je automatycznie (tak jakby zawsze były aktywne).

## 1.77 Wygaszacz ekranów

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Wygaszacz ekranów:

Ta funkcja umożliwia użycie wygaszacza ekranu. W tej chwili współpracuje z wszystkimi Swaz- i Garshneblankerami. Dodatkowo posiada prosty wygaszacz tworzący na samym wierzchu czarny ekran.

Niestety preferencje ww. Blankerów muszą być ustawiane za pomocą programu Blankera. Wszystkie informacje o tych ustawieniach są odczytywane podczas startu MCP. Jeśli coś zmienisz w blankerach kiedy MCP już działa, będziesz musiał przeinstalować moduły za każdym razem, kiedy wystąpi konieczność wygaszenia ekranu lub zrestartować MCP. Niestety tego dodatkowego kroku nie da się ominąć.

Większą ilość możliwych ustawień wygaszaczy ekranu znajdziesz w oknie otwieranym po naciśnięciu 'Edycja'. Tam możesz zdefiniować czas w sekundach po jakim ma zadziałać wygaszacz a z listy wybrać jego typ. 'Losowy' wygaszacz wybiera losowo blankery z listy. Wygaszacz 'Black' tworzy tylko czarny ekran.

Oczywiście możesz likwidować lub dołączać poszczególne zadania dla wygaszacza.

UWAGA:

1)

Jeśli procesor jest zbyt przeciążony aby obsłużyć wygaszacz, ten ostatni na chwilę zatrzyma się po czym zostanie zastąpiony wewnętrznym wygaszaczem!

2)

Jeśli używasz 'Executive' musisz dodać zadanie 'PingTask' do Executive ponieważ zadanie to jest niezbędne dla Garshneblankera i musi posiadać priorytet 5 !!!

## 1.78 Ôciemniacz ekranów

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- ScreenDimmer:

Funkcja ta powoduje łagodne ściemnianie ekranu znajdującego się na wierzchu, do chwili poruszenia myszką lub naciśnięcia klawisza. Wyjątkowo dobrze wygląda to na maszynach z AGA. Ponadto ma możliwość kontrolowania niektórych akcji (np. Error-Requestery)

Po naciśnięciu 'Edycja' otworzy się nowe okno, gdzie będziesz mógł zdefiniować:

Czas - Czas po jakim funkcja zacznie działać

Głębokość - Stopień ściemnienia (od 0% do 100%)

0% = brak ściemniania 100% = czarny



Opóúnienie - Opóúnienie pomiędy kolejnymi krokami ôciemniania w  
1/50 częôciach sekundy

0 = brak opóúnienia 255 = 255/50 sekund opóúnienia

Krok - Liczba kroków ôciemniania za jednym razem

1 = 1 krok 255 = 255 kroków (jeôli moúliwe)

UWAGA: Aby osiâgnâê íagodne ôciemnianie, wartoêê DimmStep powinna byê równa 1 dla maszyn AGA, natomiast 4 dla kart graficznych. W przeciwnym wypadku tylko tryby WB bêdâ ôciemniane (brak trybów 24-bitowych).

## 1.79 Menu ekranów

### OGÓLNELISTY MENADŰEREK KRA NÓW HOTKEYS

- Menu ekranów:

Jeôli naciôniesz prawym przyciskiem myszy na przycisku przeîaczania ekranów, otworzy siê menu ze wszystkimi dostępnymi ekranami. Moúesz teraz wybraê ten, który ma znaleúê siê na wierzchu. Ta funkcja jest bardzo przydatna, jeôli masz wiele otwartych ekranów, gdyû pozwala na natychmiastowe "wskoczenie" na wybrany ekran. Moúliwe jest zdefiniowanie maksymalnej szerokoóci tego menu.

## 1.80 Kolory piór DRI

### OGÓLNELISTY MENADŰEREK KRA NÓW HOTKEYS

- Kolory piór DRI:

Widziaêe kiedyô okna wyglâdajâce píasko? Albo file-requestery rysowane tylko jednym kolorem? Ta funkcja zmienia takie zachowanie (powinna byê zawsze wíaczona).

Funkcja ta nie zmienia wyglâdu okna. Tylko kolory piór sâ zmieniane do wartoóci dajâcych bardziej przestrzenny wyglâd. 'Set DRI-Pens' powinien byê takê uúywany z 'SysIHack' lub innymi programami, które w wiêkszoóci przypadków nie ustawiajâ dla siebie palety.

UWAGA: Ta wíasnoêê dziaíia tylko jeôli ekran ma 4 lub wiêcej kolorów.

## 1.81 ShapeShifter

### OGÓLNELISTY MENADŰEREK KRA NÓW HOTKEYS

- ShapeShifter:

Ta funkcja daje kilka ulepszeí jeôli uúywasz programu ShapeShifter.

Jeôli naciôniesz 'Edycja', bêdziesz mógê zdefiniowaê następujâce parametry:

Zablokuj zadanie - Jeôli Ekran Amigi jest na wierzchu, wtedy

ShapeShifter bêdzie zamroúony aby zabezpieczyê

ekran Amigi przed nadpisaniem co siê moúe zdaúyê

jeôli korzystasz z karty graficznej.

## 1.82 Wypełnione okna - Skalowanie

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

- Skalowanie wypełnionych okien:

Ta funkcja umożliwia powiększanie/zmniejszanie okien wypełnionych

(w pełni zgodnie z systemem).

W celu zapoznania się ze szczegółami zglądaj do sekcji **Wypełnione okna - Przesuwanie**. Dla tej funkcji parametr definiujący wielkość przesuwanej płaszczyzny nie jest osiągalny.

## 1.83 Chwytnie tekstu

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

MCP Snap Documentation Chwytnie tekstu zostało napisane przez **Sörena Sonnenburga** 1995-97.

Wstępn

Własności

Wymagania

Konfiguracja

Podziękowania

Historia

Do zrobienia

Pytania i odpowiedzi

Autor

## 1.84 Snap Introduction

- Chwytnie tekstu:

Jeszcze tego nie robiłeś? To spróbuj a nigdy nie przestaniesz z tego korzystać.

Jest to coś więcej niż tylko wycinanie i wklejanie tekstu.

Opis:

Dzięki funkcji chwytania tekstu możesz zaznaczyć tekst na ekranie i pozwolić komputerowi korzystać z niego wiele razy. Zaznaczony tekst jest kopiowany do schowka (clipboard) i dlatego inne programy mogą go wklejać. Aby ta opcja działała musisz zdefiniować w sekcji **hotkeys** klawisze odpowiedzialne za 'Chwytnie tekstu' oraz 'Wklejanie schowka'.

Upewnij się, że dla "Chwytania tekstu" zdefiniowałeś tylko klawisz klawiatury, ponieważ kliknięcie lewym przyciskiem myszy jest samoczynnie dodawane przez program.

## 1.85 Snap Features

MCP łączy MOC programu Powersnap z PRĘDKOŚCIĄ starego, dobrego programu Snap. Obecnie posiada on następujące właściwości:

-chwytanie czcionek o szerokości  $\leq 16$  i wysokości  $< 1024$

-chwytanie tekstu napisanego wprost na obrazie/grafice (spróbuj w DPaincie)

- chwytnie tekstu pogrubionego/podkreœlonego/w negatywie/wielokolorowego
- pierwsza próba chwycenia tekstu poszukuje jak najmniejszych liter (spróbuj zíapaê kropkê)
- ôwietnie konfigurowalny
- dziañanie na ekranach >8 bitów
- opcjonalne sprawdzanie fontów nieproporcjonalnych
- opcjonalne sprawdzanie wybranych fontów przez uýtkownika obok fontu gówngo.

## 1.86 Snap Requirements

Do dziañania tej funkcji wymagana jest Amiga z systemem 2.0 lub nowszym. Sugerujê uýywanie jej na maszynach z procesorem 68020+ w poñczeniu ze zoptymizowanã pod ten procesor procedurã.

## 1.87 Snap Configuration

Lista czcionek:

Chwytnacz próbuje wszystkich czcionek z tej listy (w podanej kolejnoœci) dopiero po próbie znalezienia fontu standardowego. Powinieneô wprowadziê tutaj najczêœciej uýwane przez Ciebie czcionki. Pamiêtaj, ðe tylko utworzone czcionki bédã testowane co znaczy, ðe dñuga lista nie koniecznie musi powodowaê dñuñszy czas chwytania tekstu (za wyjãtkiem bñednego chwytania, kiedy masz wiele czcionek w pamieci).

Chwytnie kolorowe:

Wiãcza chwytnie tekstu z obrazów kolorowych. Znaczy to, ðe jeðli w polu chwytania jest wiêcej niù 2 kolory, bédzie sprawdzany kaùdy kolor aù nie zostanie rozpoznany znak lub nie pozostanie juù ðaden kolor. Nie powinieneô uýywaê tej funkcji na sñabych maszynach (poniùej 68030). Ja wykorzystujê tê funkcje do chwytania nazw ikon z mojego WB. Zwróê uwagê, ðe chwytnie tekstu dziaña na peñnokolorowych ANSI bez wiãczenia tej funkcji.

Roszerzenie obszaru:

Jeðli podczas chwytania puôcisz lewy przycisk myszy i wtedy przystãpisz do zaznaczania obszaru, obszar ten siê powiêkszy. W przeciwnym wypadku jeden z rogów selekcji bédzie zablokowany przy pierwszym zaznaczonym znaku.

Wszystkie czcionki:

Chwytnacz bédzie próbowañ sprawdziê wszystkie czcionki po sprawdzeniu czcionki gównej i tych wymienionych w liscie.

Bez ostrzeùenia:

Nie rozpoznanie ðadnego znaku nie bédzie sygnalizowane dñwiêkiem.

Zignorowanie bñedu EOL:

Wszystkie nierozpoznane znaki na koñcu linii bédã odrzucane.

Czcionki pogrubione:

Chwytnacz bédzie próbowañ rozpoznaê takê czcionki pogrubione (Bold). Aby to dziañaño musisz i tak najpierw wskazaê na znak bez atrybutu 'bold'. Jeðli chcesz aby czcionki pogrubione byñy rozpoznawane na poczãtku przeczytaj akapit 'Pierwsze czcionki pogrubione'.

Najpierw pogrubione:

Jako pierwsze bédã poszukiwane czcionki pogrubione, nastêpnie inne czcionki we wszystkich kolorach.

Znak bñedu:

Znak, który bédzie wypisywany w miejscu znaków nierozpoznanych.

Tryb dziañania:

Możesz skonfigurować jak funkcja chwytania tekstu ma działać w zależności od ilości kliknięć:

-Normalny pierwsze kliknięcie: zaznaczone pole prostokątne

podwójne kliknięcie: zaznaczony wyraz

następne kliknięcie: zaznaczona cała linia

kolejne kliknięcia powtarzają cyklicznie tryby

-Chwytnia pola podwójne kliknięcie: zaznaczony wyraz

następne kliknięcie: zaznaczona cała linia

pierwsze kliknięcie: zaznaczone pole prostokątne

kolejne kliknięcia powtarzają cyklicznie tryby

-Chwytnia linii następne kliknięcie: zaznaczona cała linia

pierwsze kliknięcie: zaznaczone pole prostokątne

podwójne kliknięcie: zaznaczony wyraz

kolejne kliknięcia powtarzają cyklicznie tryby

Kierunek pełzania:

Determinuje kierunek pełzania mrówek (w lewo lub prawo)

Prędkość pełzania:

0= brak 1-7=prędkość (im większa liczba tym szybciej)

Kolor:

Kolor pełzającej mrówki (zwykle kolor 0=czarny

kolor 1=biały

kolor 2=niebieski)

Wzorzec chwytacza:

Patern pełzania mrówek (3333 jest dobrym pomysłem).

## 1.88 Snap Thanks

Chciałbym podziękować:

Frankowi Fenn

Stefanowi Sommerfeld

Andreasowi Wenzel

Uwaga: Kto potrzebuje być sławnym ?

## 1.89 Snap History

97-03-7 Snap V1.0 pierwsza wersja

<bardzo dużo nie udokumentowanej pracy>

Wszystko zaczęło się od pomysłu w 1995 r.

## 1.90 Snap Todo

Hmm... Jest tego naprawdę dużo. Ale nie zapominaj, że nie mam z tego żadnych zysków. Jeśli chcesz, możesz mi coś podesać.

\* Chwywanie tekstu:

-fontów proporcjonalnych (ta funkcja jest pomyślana do działania z fontami proporcjonalnymi. Ale nie widzę żadnego sensu aby to zmieniać)

-fontów pochylonych (italic)

\* Chwywanie na belce tytułowej ekranu

\* Chwywanie asynchroniczne

\* z obrazków

\* MutliSnap (ala Powersnap)

\* FLI (flexible line distance - dopasowujący się do odstępów między liniami -> Czy kiedykolwiek próbowałeś chwycić tekst pod Multiview? \*WKRÓTCE\*)

## 1.91 Snap FAQ

Obecnie ta lista jest pusta. Mam nadzieję, że taką pozostanie.

## 1.92 Snap Author

Jeśli chcesz wyrazić opinię na temat funkcji Snap, skontaktuj się ze mną:

Adres:

Sören Sonnenburg

Fischerinsel 2

10179 Berlin

Email: sonne@hoshi.in-berlin.de

Tytuł: SNAP:<Twój tytuł> (Może nie zauważysz Twojego listu jeśli nie będzie tak zatytułowany)

Telefon: +49 (0)30 20450337

FAX/BBS: +49 (0)30 20450338 (leave a message to sonne)

## 1.93 Chwywacz tekstu - Index

Indeks

[Autor](#)

[Konfiguracja](#)

[Do zrobienia](#)

[Historia](#)

[Podziękowania](#)

[Pytania i odpowiedzi](#)

[Własności](#)

[Wstęp](#)

[Wymagania](#)

## 1.94 Opcje SUN

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

- Opcje SUN:

Dzięki tej funkcji można uaktywnić następujące opcje:

SunMouse - aktywuje okno znajdujące się pod wskaźnikiem

SunPoptoFront - przekłada okno pod wskaźnikiem na wierzch

SunKey - aktywuje okno pod wskaźnikiem jeżeli naciśnięty

jest klawisz.

Ustawienia są dostępne po naciśnięciu "Edycja". Po lewej stronie znajdują się znaki kontrolne służyące do włączania pojedynczych opcji. Za pomocą suwaka po prawej, możesz ustawić opóźnienie dla SunMouse i SunPoptoFront. Jeśli chcesz skorzystać z opcji SunPoptoFront, musisz mieć także aktywną SunMouse. Pozwala to na natychmiastową aktywację okna ale przekłada go na wierzch sekundę później.

Oczywiście możesz włączyć lub wyłączyć okna dla których mają działać opcje 'SunMouse' i 'SunPoptoFront'. Przykład znajdziesz na stronie [Wzorce](#).

UWAGA: Opóźnienie jest podawane w 1/10 sekundy.

## 1.95 SysIHack

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

- SysIHack:

Wygląd standardowych gadżetów systemowych będzie zamieniony na bardziej trójwymiarowy. Ta funkcja nie jest pełnym równoważnikiem programu "SysIHack", ponieważ oryginalny SysIHack oferuje więcej funkcji niż ten.

Dodatkowo, w porównaniu do normalnego SysIHacka, możesz stworzyć 4 gadżety występujące na listwie tytułowej MUI oraz gadżet ikonifikacji KingCONa o ładnym trójwymiarowym wyglądzie.

Włączając opcję 'Bez gadżetów systemowych' możesz wyłączyć działanie funkcji na gadżetach systemowych i pozwolić patchować tylko gadżety KingCONa i MUI.

Opcja 'Nowy Propgadget' zmienia wygląd suwaka w oknach Workbena na bardziej trójwymiarowy.

Teraz niektóre dodatkowe gadżety umożliwią Ci zmieniać wielkość gadżetu skalowania okien i strażek. Jeśli zwiększysz wartość, wygląd na ekranach 1:1 będzie lepszy. Optymalnymi wartościami dla gadżetów leżących na ekranie 1:1 są Szerokość gadżetu skalowania=18, Wysokość gadżetu skalowania=16, Szerokość strażki=18, Wysokość strażki=16. Jest to także korzystne, gdy umożliwiają zwiększenie dolnej części ramki okna na ekranach 1:1. Normalnymi wartościami dla ramki są Top=2, Left=4, Right=4, Bottom=2, ale teraz możesz ustawić dla BottomBorder wartość 4!. Możesz wyłączyć działanie opcji zmieniającej wielkość ramki, ustawiając wartości na zero!. UWAGA! Jeśli zmienisz górną część ramki, gadżety na listwie tytułowej będą za małe. Jest to wina błędu w systemie operacyjnym!

Opcja REARRANGE dodana w wersji 1.30 beta 20 programu. Dzięki niej możesz nakazać MCP automatyczną zmianę pozycji gadżetów na prawej części ramki okna. Rozwiązuje to problem występujący podczas używania dużych gadżetów. Nie działa zawsze, ponieważ niektóre programy dodają strażki i suwak dopiero po otwarciu okna.

UWAGA: Nie uruchamiaj oryginalnego programu "SysIHack" jeśli ta funkcja jest włączona!

## 1.96 Tools Alias

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

#### CRUNCHPATCH TOOLALIAS PRZYPISY MEMORYPATCH AUTOMATYCZNE REQUESTERY

- ToolAlias:

Kto nie był irytowany niemożnością (np.) otworzenia dokumentacji przez kliknięcie na jej ikonę, ponieważ nieodpowiednia była ścieżka dostępu w "Default Tool"? Ta funkcja umożliwi zmianę ustawień w Default Tools ikon bez fizycznego wciśnięcia, na inne, zdefiniowane na stronie "List - ToolAlias" (np. #?more --> C:PPMore). "Default Tool" jest zmieniany wirtualnie w momencie, gdy program odczytuje tooltype'y. Nowy "Default Tool" będzie widoczny tylko gdy program jest uruchomiony z ikony lub ikona jest widoczna (WBInfo, Swazinfo ...)

~~~

Dodatkowe gadżety dla tej funkcji znajdują się na stronie: Lists - ToolAlias" w programie preferencji MCP. Na tej stronie wpisuje się wszystkie pary "Default Tools", które mają być ze sobą zamieniane. Aby dodać kolejną pozycję, naciśnij 'Nowy'. Teraz, w polu po lewej stronie, będziesz mógł wprowadzić nazwę Narzędzia, które ma być podmienione. Pole po prawej służy do wprowadzenia narzędzia, które będzie podmieniało to wcześniejsze. W tym celu możesz skorzystać z listy plików. Przycisk "Usuń" służy do usuwania pozycji z listy. Nazwa Narzędzia do podmienienia może (a nawet powinna) zawierać wzorzec (np. #?)

UWAGA: Tylko Default Tool będzie zmieniany. W przeciwieństwie do innych programów, programy wpisane po lewej stronie mogą być nadal wykorzystywane (np. z poziomu shella).

## 1.97 Nowe Tooltype'y

### OGÓLNE LISTY MENADŹER KRAŃÓW HOTKEYS

- Nowe Tooltype'y:

Ta funkcja jest doskonała jeżeli pragniesz uruchamiać gry lub dema wprost z Workbench'a, a te nie lubią konfiguracji Twojego sprzętu. Wprowadź nowe funkcje jako normalne tooltype'y AmigaDosu.

Możesz korzystać z następujących Tooltype'ów :

MCPNOVBR: ustawia VBR do adresu 0

MCPNOCACHES: wyłącza wszystkie pamięci typu CACHE

MCPNOICACHE: wyłącza InstructionCache CPU

MCPNODCACHE: wyłącza DataCache CPU

MCPNOIBURST: wyłącza tryb InstructionBurst CPU

MCPNODBURST: wyłącza tryb DataBurst CPU

MCPNOCOPYBACK: wyłącza tryb CopyBack procesora 68040

MCPNOCYBER: przełącza CyberVision64 GfxBoard na AmigaScreen

MCPNOAGA: przełącza kości AGA do trybu OCS (KillAGA)

MCPPAL: przełącza tryb graficzny w PAL

MCPNOMEMPATCH: wyłącza funkcję 'Obsługa pamięci'

MCPNOBCACHE: wyłącza Branch Cache procesora 68060

MCPNOSSCALAR: wyłącza SuperScalar Cache procesora 68060

MCPNOSTOREBUF: wyłącza Store Buffer procesora 68060

MCPHALFINST: zmniejsza dwukrotnie Data Cache procesora 68060

MCPHALFDATA: zmniejsza dwukrotnie Instruction Cache procesora 68060

MCPTIMEROFF: wyłącza wewnętrzny zegar MCP; Dimer i blanker

nie wystąpią.

MCPDISABLEFPU: wyłącza FPU procesora 68060

MCPFLUSH: usuwa z RAMu nieużywane biblioteki i urządzenia

(wymagany Kickstart 3.x)

MCPASSIGN0: Tworzy przypisy do systemu

(np. MCPASSIGN0=Games,DH0:Games)

(przypisy muszą być zliczane od 0 do 9, np.

MCPASSIGN0, MCPASSIGN1, MCPASSIGN2,...)

System będzie przełączony powtórnie do oryginalnych ustawień automatycznie, lub przez naciśnięcie hotkey'a "SystemRestore". (Spójrz do [Hotkeys](#) ).

UWAGA: Otrzymujemy wiele listów informujących nas, że 'Ambermoon' nie działa z MCP. Błąd nie leży w MCP. Jest to wina VBR w FastRAM. W tej grze (i wielu innych też) należy wpisać 'MCPNOVBR' do ikony lub wyłączyć go ręcznie.

## 1.98 Walidacja

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Oczekiwanie na walidację:

Jeśli MCP się uruchomi a dysk twardy będzie wymagał walidacji, wtedy MCP będzie czekał, aż proces ten się zakończy, nie pozwalając na dalsze wykonywanie startup-sequence. Komputer uruchomi się bez żadnych requesterów. Funkcja jest użyteczna tylko, jeśli MCP jest uruchamiany ze Startup-sequence.

## 1.99 O Workbenchu

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- O Workbenchu:

Jeśli ta opcja jest włączona, MCP pokazuje zamiast dotychczasowego - nowy requester 'About', który zawiera dodatkowe informacje o systemie (CPU i pamięć), a także umożliwia wyczyszczenie pamięci z niepotrzebnych bibliotek etc. (tylko Kick3.x) oraz zresetowanie komputera.

Jeśli przycisk 'More' jest dostępny, wtedy możesz odczytać nazwiska twórców Twojego kickstartu.

UWAGA: Ten rozszerzony 'About' nie działa z ARQ. Dzieje się tak, ponieważ ARQ nie wywołuje systemowej procedury po naszej.

## 1.100 Zegar

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Zegar:

Jest to dowolnie konfigurowalny zegar umieszczany na listwie tytułowej Workbenchu. Po naciśnięciu "Edytuj" możesz przystąpić do konfiguracji. W pierwszej linii możesz wybrać sposób ukazywania się zegara. W liniach poniższych możesz wpisać pozycję zegara (x;y) w stosunku do lewej lub prawej krawędzi ekranu (bez ramki). Może się zdarzyć, że po wpisaniu zbyt dużej wartości "Przesunięcie Y" zegar nie będzie widoczny. Możesz także wybrać czcionkę, w tym proporcjonalną. Jeśli żadnej nie wybierzesz, zostanie użyta czcionka tytułu ekranu. Ostatni znacznik służy do wyboru ekranów, na których zegar ma się ukazywać (Ekran Workbenchu i/lub Wszystkie Ekran Publiczne). Możesz także skorzystać z wzorca, który służy do definiowania błądów wykluczania wyświetlania zegara na niektórych ekranach.

Przykład zastosowania wzorca znajdziesz na stronie [Wzorce](#) .



## 1.101 Wskaúnik WB

### OGÓLNE LISTY MENADŰEREK RANÓW HOTKEYS

- Wskaúnik WB:

Jest to wskaúnik, który na oknach Workbencha pokazuje zajêtoœæ miejsca w urzãdzeniach takich jak HDD, FDD, RAM etc. Wystêpuje on tylko na oknie góównym (ROOT) urzãdzenia.

Moûesz zdefiniowaæ wyglãd i szerokoœæ wskaúnika.

UWAGA: W odróúnieniu od innych programów tego typu, ten pokazuje realne wypeúnienie urzãdzei. Tak wiêc RAM: nie zawsze bêdzie zajêty w 100% , gdyû jest to nieprawda.

## 1.102 Zmiana 'tytuú' Workbencha

### OGÓLNE LISTY MENADŰEREK RANÓW HOTKEYS

- Zmiana 'tytuú' Workbencha:

Ta funkcja umoúliwia poszerzenie informacji znajdujãcych sie na listwie tytuúowej Workbencha, wedúg Twych wiasnych upodobaí. Aby skonfigurowaæ tê funkcjê, naciônij "Edytuj". W nowo otwartym oknie moûesz zmieniæ wpisane wartoœci. Jak wiele informacji Ci siê zmieœci na listwie zaleûy od uúytej czcionki (najlepszã jest proporcjonalna) oraz szerokoœci ekranu (rozdzielczoœci).

Moûna wykorzystaæ nastêpujãce parametry:

%os = Wersja Kickstartu (np. 3.0)

%wb = Wersja Workbencha (np. 3.0)

%ov = Wiaóciwa wersja Kickstartu (np. 39.106)

%wv = Wiaóciwa wersja Workbencha (np. 39.29)

%ft = Wolna pamieœ (B)

%fc = Wolna pamieœ Chip (B)

%ff = Wolna pamieœ Fast (B)

%Ft = Wolna pamieœ (kB)

%Fc = Wolna pamieœ Chip (kB)

%Ff = Wolna pamieœ Fast (kB)

%FT = Wolna pamieœ (MB)

%FC = Wolna pamieœ Chip (MB)

%FF = Wolna pamieœ Fast (MB)

%fr = Wolna pamieœ Retiny (B)

%Fr = Wolna pamieœ Retiny (kB)

%FR = Wolna pamieœ Retiny (MB)

%fv = Wolna pamieœ wirtualna (VMM) (B)

%Fv = Wolna pamieœ wirtualna (VMM) (kB)

%FV = Wolna pamieœ wirtualna (VMM) (MB)

%pt = Wolna pamieœ (%)

%pc = Wolna pamieœ Chip (%)

%pf = Wolna pamięć Fast (%)  
 %PT = Zajętość pamięci (%)  
 %PC = Zajętość pamięci Chip (%)  
 %PF = Zajętość pamięci Fast (%)  
 %lt = Największy blok pamięci  
 %lf = Największy blok pamięci Fast  
 %lc = Największy blok pamięci Chip  
 %rc = Fragmentacja pamięci Chip (%)  
 %rf = Fragmentacja pamięci Fast (%)  
 %nt = Liczba zadań (Tasks)  
 %nl = Liczba bibliotek (Libraries)  
 %ns = Liczba ekranów (Screens)  
 %np = Liczba portów (Ports)  
 %nd = Liczba urządzeń (Devices)  
 %pr = Procesor  
 %cp = Koprocesor  
 %cs = Rodzaj układów graficznych (AGA/ECS/OCS)  
 %wp = Liczba wolnych kolorów WB

Pomiędzy powyższymi wartościami możesz wstawić dowolny tekst.

Zmieniona listwa tytułowa może wyglądać na przykład tak:

AmigaOS V%os %pr/%cp/%cs Chip:%fc(%pc) Fast:%ff(%pf) T:%nt S:%ns

Dla lepszej czytelności, pomiędzy wartościami powinieneś umieścić odpowiednią ilość spacji.

UWAGA:

1)

MCP próbuje zidentyfikować dotychczasową listwę tytułową WB przez poszukiwanie słowa 'Amiga' na początku tytułu ekranu. Jeżeli nie znajdzie - funkcja nie przyniesie rezultatu.

2)

Nie jest możliwa zmiana listwy tytułowej powstałej dzięki emulacji 'DirectoryOpusa', gdyż wykorzystuje on do tego celu własną procedurę.

## 1.103 Aktywna listwa tytułowa

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- Aktywna listwa tytułowa:

Jeżeli Twój Workbench jest otwarty w małej rozdzielczości (takiej jak 640x256 punktów) a używasz wielu programów naraz, może się zdarzyć, że ich okna nie pozwolą na aktywację ekranu Workbencha a tym samym użycie jego menu. Dzięki tej "facie" możliwa stała się aktywacja Workbencha przez kliknięcie na listwę tytułową, a ta zwykle nie jest przysłanianą oknami.

UWAGA: Ta funkcja jest bardzo pożyteczna jeżeli używasz ToolsDeamona.

## 1.104 DOS-Wildstar

### OGÓLNE LISTY MENADŹER EKRAŃÓW HOTKEYS

- DOS-Wildstar:

JeŹli ta funkcja jest aktywna, moŹesz uŹywaê znaku "\*" zamiast "?" jako wzorca dla plików.

## 1.105 Well Done!

You have found the Secret Part Of This Guide !

May The Force Be With You, And Don't Forget AMIGA THE RULING QUALITY

## 1.106 Wzorce

Kody Wzorców

----- Opis znaku -----

? oznacza pojedynczy znak

#<p> oznacza, Źe <p> występuje od 0 do n razy

<p1>|<p2> pasuje jeŹli <p1> lub <p2> sã prawdã

~<p> pasuje dla wszystkich ciãgów oprócz <p>

(<p1><p2>...) grupa elementów

% występuje dla pustego lub zerowego ciãgu

[<p>-<p>] definiuje tablicę znaków

Przykãdy:

Wszystkie ekrany oprócz 'Workbench' : ~(Workbench)

Tylko ekran 'Shell' : (Shell)

Wszystkie ekrany 'Shell' : (Shell#?)

tylko ekrany "one" i "two" : (oneltwo)

We wszystkich listach programu preferencji moŹesz podawaê ciãgi znaków z wykorzystaniem wzorców i nie waŹne jest czy uŹyjesz duŹych czy małych znaków !!!

## 1.107 INDEX

-INDEX

Aktywna listwa tytułowa

AssignWedge

Automatyczna Aktywacja Ekranów

Automatyczne requestery

AutoMount

Autorzy

Biędy

---

Bez ostrzeżenia (ScreenBeep)  
CapsShift  
Chwytnacz tekstu - Index  
Chwytnanie tekstu  
CloseScreen Patch  
CopyMemQuick  
CrunchPatch  
CycleToMenu  
Czarna ramka  
Developerzy  
DOS-Wildstar  
Dystrybucja  
Ôciemniacz ekranów  
Ekran publiczne  
FixJump  
FrameIHack  
GURU - Czas wyłączenia alarmów  
GURU - Historia alarmów  
GURU - Wyłączenie alarmów  
Hotkeys  
Ikony bez ramek  
Instalacja  
Kolory piór DRI  
LIABILITY  
Listy  
Lock Patch  
Mapa ôwiata  
MCP v1.30 (mcpguide v1.40PL)  
Menadżer ekranów  
Menu ekranów  
Mount Happy-ENV  
MUI - informacja  
Myszka dla leworęcznych  
Nieaktywny CapsLock  
Nowe funkcje edycji tekstu  
Nowe pomysły!  
Nowe Tooltype'y  
Nowy GadTools  
Nowy wskaźnik myszki

---

---

Nowy wygląd Menu  
O Workbenchu  
Obsługa pamięci  
Opcje SUN  
PatchMath  
PatchRGB32  
Podziękowania  
Polski guide i lokale  
Popraw OpenWB  
PowerSaver  
Procesor  
Programy pomocnicze  
Przypisy  
QuickLayers  
RAM Patch  
Registration Form  
Rejestracja  
ReqTools Patch  
Rzeczy do zrobienia  
Secret Part by Fli7e  
ShapeShifter  
Skąd otrzymał MCP  
Standardowy Ekran Publiczny  
SysIHack  
Szukanie bibliotek  
Szukanie czcionek  
Szybka myszka  
Szybkie kreślenie linii  
Tools Alias  
Trackdisk - preferencje  
Umlauty  
Wiądociwóci MCP  
Walidacja  
Well Done!  
Wskaúnik WB  
Wstępn  
Wyłączone czcionka Topaz  
Wygaszacz ekranów  
Wygaszacz wskaúnika myszki

---

Wykorzystanie

Wymagania systemowe

Wypełnione okna - Skalowanie

Wypełnione okna - Przesuwanie

Wysoka rozdzielczość wskaźnika

Wzorce

Zabezpieczenie przed formatowaniem

Zapamiętywanie czcionek

ZAPISZ \* UŹYJ \* TESTUJ \* PONIECHAJ

Zegar

Zmiana 'tytułu' Workbencha

Zmiana ikon aplikacji