

LGUI

John White

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> LGUI	
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>
WRITTEN BY	John White	August 11, 2022

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	LGUI	1
1.1	LGUI V3.00 Guide	1
1.2	Einleitung	1
1.3	Warum eine Sprache lernen?	3
1.4	One Method Of Learning	4
1.5	Tips	5
1.6	Progammbenutzung	6
1.7	CLI Argumente	7
1.8	WorkBench ToolTypes	8
1.9	Dateien	9
1.10	Dateiformate	10
1.11	Der MAIN Screen	13
1.12	Der OPTIONS Screen	15
1.13	Das PREFS Fenster	15
1.14	Das SEARCH Fenster	17
1.15	Den Autor kontaktieren	18
1.16	Update Informationen	19

Chapter 1

LGUI

1.1 LGUI V3.00 Guide

A VERY BIG - THANK YOU - to Frank, for translating the LGUI.Guide into German for me. It is really appreciated. Thank You Frank.

Here are Frank's details with regards to his PhxAss assembler, etc.

SMail: Frank Wille

Auf dem Dreische 45

32049 Herford

GERMANY

E-Mail: frank@phoenix.owl.de

World Wide Web: http://home.owl.de/~frank/phxass_e.html

[Einleitung](#)

[Warum eine Sprache lernen? Eine Methode des Lernens Tips](#)

[Programmbenutzung](#)

[WB ToolTypes CLI Argumente](#)

[Dateien Dateiformate](#)

[Der MAIN Screen](#)

[Der OPTIONS Screen](#)

[Das PREFS Window](#)

[Das SEARCH Window](#)

[Den Autor kontaktieren](#)

[Update Information](#)

1.2 Einleitung

LanguageGUI V3.00 - By: John White - PUBLIC DOMAIN.

LanguageGUI (LGUI) ist eine graphische Benutzerschnittstelle (Graphical

User Interface) um Sprachen wie DEUTSCH, FRANZÖSISCH, ITALIENISCH, SPANISCH, TAGALOG (Phillipinen), etc. zu sprechen. Es wurde, hoffentlich, dahingehend designt um Ihnen das Lernen einer 'gesprochenen' Sprache zu erleichtern.

LGUI benötigt mindestens OS V39 und 0,75 bis 2MB Speicher.

Generelle Informationen

* Bis zu 99% des Speichers wird nur dann belegt, wenn er wirklich benötigt wird und sofort danach wieder freigegeben. Fast RAM wird bevorzugt, wenn möglich.

Der Sprach-Speicher wird nur dann benutzt, wenn die Sprachdatei geladen ist. Wenn ein Fehler während des Ladens der Datei auftritt (d.h. diese sich nicht im korrekten Format befindet), wird LGUI den Sprach-Speicher wieder freigeben. Dadurch wird kein Speicher verschwendet.

* LGUI (einschließlich des LGUI Disketteninhalts) ist beinahe 99% fertig - LGUI benötigt nur noch ein paar Kleinigkeiten.

* Die meisten Funktionen können gleichzeitig über die Tastatur und die Maus verwendet werden, und werden durch weiße Buchstaben hervorgehoben. Hier ist eine Liste der Tasten, die NICHT durch weiße Buchstaben gekennzeichnet sind....

Main Screen: Left-Shift und ESC = LGUI verlassen.

NumerPad 8 und 2 = Einen Eintrag rauf/runter.

Options Screen: F1 bis F10 und DEL = Linke Kategorien hervorheben.

F1 bis F10 und DEL = Rechte Kategorien hervorheben.

(mit Left-Shift)

Left-Shift und ESC = LGUI verlassen.

* A1200 Besitzer, etc. sollten einen PAL-HIRES Bildschirmmodus anstatt einen der AGA Multiscan Bildschirmmodi (DbiPal, etc.) verwenden.

* Advanced Amiga Basic (von Compute! Books) ist lesenswert, da es einige Seiten ueber Amiga Sprach-Phoneme beinhaltet - Seite 168 bis 171, wenn ich mich richtig erinnere.

* LGUI wurde veröffentlicht um Ihnen eine GUI für gesprochene Sprachen zu geben. Bitte denken Sie nicht, dass es diese Sprachen schon mit dabei hat, denn das hat es nicht. TAGALOG wurde nur als ein Beispiel beigefügt, um zu zeigen wie Sie Ihre eigenen Sprachdateien für LGUI machen können.

Der Sinn hinter diesen Sprachdateien ist, dass wenn Sie sich entschieden haben eine Sprache zu lernen, sei es für den Urlaub oder als Schüler bzw. Student, Sie die Möglichkeit haben nur die Wörter und Sätze in

die Sprachdatei aufzunehmen die Sie wirklich brauchen oder lernen wollen. Zum Beispiel: Ihre Ferien Sprachdatei enthält nur die Worte und Sätze, die Sie üblicherweise während dieser Zeit benötigen. Im Gegensatz dazu könnte Ihre Sprachdatei als Schüler oder Student mehrere 1000 Wörter und Sätze beinhalten, da Sie versuchen diese Sprache zu lernen.

Warnung

Da ich nicht alles über den Amiga seine Sprache weiß, übernehme ich keinerlei Verantwortung für die Sprachfunktionen, wenn Sie Ihren Amiga abstürzen lassen, oder beschädigen sollten.

Da ich nicht jeden Fehler finden kann übernehme ich auch keine Verantwortung für möglichen Datenverlust, etc., der von einem der Programme/Dateien auf den LGUI Disketten ausgelöst wurde.

Ich trage keine Verantwortung für jeglichen Schaden an Hard- oder Software, verursacht durch die Programme/Dateien auf den LGUI Disks.

1.3 Warum eine Sprache lernen?

WIE BEI JEDER SPRACHE, RICHTET SICH DIES NACH DEM NUTZEN DEN IHNEN DAS ERLERNEN BRINGT.

* Die Möglichkeit mit Ausländern zu sprechen, und somit neue Freunde zu gewinnen, zu (noch mehr) Parties eingeladen werden, und mit dem anderen oder gleichen (wir leben im Jahr 2001!) Geschlecht zu schwatzen, etc.

* Die Fähigkeit die Sprache des Landes zu sprechen, das Sie besuchen.

* Die Fähigkeit einen Job im Ausland zu bekommen.

* Fähig sein über etwas in einer fremden Sprache zu reden, ohne daß Leute die ihre Muttersprache sprechen wissen worüber Sie reden.

EINIGE GRÜNDE UM EINE FREMDE SPRACHE LERNEN ZU WOLLEN.

* Sie können sich im Urlaub mit den Einwohnern vergnügen.

* Sie können mit dem Hotelpersonal sprechen (falls es ein Problem mit Ihrem Zimmer gibt, etc.) oder einem Notfall-Team (falls Sie in einem Krankenhaus enden, etc.) während Sie im Urlaub sind.

* Vielleicht spricht Ihr neuer Partner Ihre Sprache nicht so gut? Anstatt es nur ihm zu überlassen Ihre Sprach uu lernen, könnten Sie Ihre beiden Sprachen gegenseitig lernen. Lernen kann Spaß machen. Besonders dann, wenn man lernt wie jeder einzelne Körperteil genannt wird!!

* Job Möglichkeiten.

ZWEI GUTE GRÜNDE/VORTEILE UM EINE FREMDE SPRACHE ZU LERNEN:

1) Die meisten Leute sind überrascht, wenn Sie ihre Sprache beherrschen, und tendieren dazu Ihnen mehr Interesse entgegenzubringen.

2) Sie zeigen den Leuten, daß Sie willig sind zu lernen, zu kommunizieren, sich anzustrengen, etc.

Eine Methode des Lernens

1.4 One Method Of Learning

- 1) Versuchen Sie die Grundworte zuerst zu lernen. Wie Warum, Wer, Was, Wo, Du, Ich, Meins, Ihrs und so weiter.
 - 2) Hören Sie Ihren ausländischen Freunden zu, wenn sie miteinander sprechen - versuchen Sie ob Sie dabei irgendwelche Wörter identifizieren können, die Sie bereits gelernt haben. Anhand des Tonfalls und der Körpersprache sollten Sie wahrnehmen können, ob jemand eine Frage stellt oder nicht (Warum, Was, etc.), ob man über jemand anderen spricht (Er, Sie, etc.) und so weiter. Wenn man dies tut, bekommt man ein Gefühl sich ausdrücken zu können (Tonfall der Stimme, Lautstärke, etc.).
 - 3) Wenn Sie erst einmal 100 Grundworte (oder mindestens 150 ausgewählte Worte) gelernt haben, dann lernen Sie einige Sätze, Kommentare, etc. wie Hallo, Guten Tag, Wie geht es Ihnen, Das Wetter is schlecht, etc. Lernen Sie die Worte zuerst. Wenn Sie erst Sätze lernen, werden Sie die meiste Zeit beim Suchen im Wörterbuch verbringen. Das mag selbstverständlich klingen, aber man verißt es leicht, wenn man übereifrig die Sprache zuerst über komplette Sätze lernt.
 - 4) An diesem Punkt versuchen Sie Ihre Worte und Sätze einfach zu halten, wie oben. Wiederholen Sie die Schritte 1-3 bis Sie problemlos über 50 Wörter und 20 kurze Sätze im parat haben - Der Grund warum ich dies sage ist, wenn Sie zu viele Wörter/Sätze in diesem Stadium lernen, werden Sie einige davon später vergessen. Besonders dann, wenn es Wörter/Sätze sind, die auf den ersten Blick nützlich scheinen, aber im täglichen Sprachgebrauch nicht häufig vorkommen. Daher ist es entscheidend Ihre Wörter und Sätze sorgfältig auszuwählen.
 - 5) Versuchen Sie einige Wörter zu verbinden um kleinere Sätze zu machen, indem Sie die Zwischenwörter benutzen. [Er] Ist Ein [Lehrer], [Sie] Ist Am [Telefon], [Sie] Sind In Der [Küche], etc. [] bedeutet daß das Wort optional ist. Nach dem Lernen einiger dieser Zwischenworte können Sie anfangen Ihre eigenen kleine Sätze zu bilden indem Sie einfach die optionalen Wörter austauschen - sofern es die Sprache erlaubt.
 - 6) Wiederholen Sie Schritt 5 bis Sie einige kurze Sätze erlernt haben - Selbst wenn diese kurzen Sätze nur Dinge sind wie [Ich] Bin Ein [Lehrer], [Sie] Ist Eine [Krankenschwester], [TOM] Ist Im [Garten]m [Das Essen] Ist Auf Dem [Tisch], Es [Regnet]m etc.
 - 7) Nun versuchen Sie einige kurze Sätze und Wörter mehr zu lernen.
-

8) Nun kennen Sie ein paar Stücke. Versuchen Sie es mit Befehlen und Fragen, etc. Wie [Wo] ist [TOM]?, [Wasch] Deine [Hände], Warte Dort, [Wieviel] Ist [Das]?, [Öffne] Das [Fenster], etc - Sie sind sehr kurz, aber effektiv.

9) Wiederholen Sie Schritt 8 und verbessern Sie Ihre Sätze. Sie sollten nach einer Weile bemerken, besonders dann wenn Sie die obige Art von Sätzen gesprochen haben (und sich auch daran erinnern können), daß die Dinge anfangen einen Sinn zu ergeben und Sie sich Wörter und Sätze viel einfacher merken können.

10) Nun ist es Zeit die Kategorien zu lernen. Lernen Sie jede Kategorie, so langsam wie oben beschrieben, bis Sie 95% davon gelernt haben. Sie müssen eine Kategorie nicht auf einmal lernen. Sie können auch jeden Tag zwei Kategorien lernen, wobei Sie 25% jeder Kategorie lernen, und dann lernen Sie zwei andere Kategorien eine Woche später, zum Beispiel. Somit lernen Sie ein bißchen von jeder Kategorie über einen Zeitraum von wenigen Wochen/Monaten.

Die obigen Sätze sind nur Beispiele. Die obige Methode ist locker an der Methode angelehnt, mit der ich TAGALOG lernte.

Tips

1.5 Tips

* Versuchen Sie in der Nähe eines Freundes zu sein, der die Sprache spricht, die Sie lernen wollen.

Fragen Sie diesen Freund ob es regionale Besonderheiten (Slang) in ihren Wörtern und Sätzen gibt. Wenn ja, dann fragen Sie ihn wie man es normalerweise ausspricht. Fragen Sie ihn nicht zu viel an einem Tag, da dies sonst leicht irritierend wirkt. Ein Beispiel sind typische Wörterbuch-Fragen: Warum sagt ihr "dies und das" in dem Satz, aber "dies und das" in einem anderen Fall, obwohl beide Sätze gleich sind?". "Ist dies ein Adjektiv oder ein Verb?".

Ich bin in diese Falle getappt. Sie müssen einsehen, daß Ihr Freund NICHT Ihr Lehrer ist, und daß einfach nur ihre Sprache sprechen, genau wie Sie es auch tun (d.h. sie essen auch keine Wörterbücher zum Frühstück!).

* Lesen Sie Zeitungen und Kinderbücher, vorzugsweise mit einem ausländischen Freund in der Nähe, der Ihnen zur Not helfen kann.

Vemeiden Sie das Lesen von ausländischen Comics, Zeitungen und Magazinen die viele Fremdwörter benutzen, teilweise aus Ihrer eigenen Heimat.

Wenn Sie eine phillipinische Zeitung lesen, die aus England kommt, so

sind die Artikel meistens eine Mischung aus Tagalog und Englisch. Wenn der Autor beide Sprachen nicht fließend genug sprechen kann, was oftmals der Fall ist, so wird das Tagalog ver'englischt'. Das bedeutet gebrochenes Englisch, gebrochenes Tagalog, Fehlinterpretationen, kein Lernerfolg (da richtige Tagalog-Wörter durch falschen Übersetzungen ersetzt wurden), etc.

* Hören Sie Musik mit langsamen Texten, langsam sprechenden Radio Sprechern, etc.

* Lesen, Schreiben und/oder Übersetzen Sie nicht alles Wort für Wort.

* Versuchen Sie eine Kasette für sich selbst zu machen, mit den wichtigsten Sätzen darauf. Somit können Sie z.B. joggen gehen und gleichzeitig eine Fremdsprache lernen.

* Hören Sie mit dem Lernen nicht auf. Wenn nichts zu tun ist, Sie gelangweilt sind, oder nichts im Fernsehen kommt, legen Sie einfach Ihre Kasette ein und lernen Sie ein wenig.

* Hören Sie einige Tage einfach nur ihren ausländischen Freunden zu, während sie miteinander sprechen, und versuchen Sie zu übersetzen was sie sagen.

1.6 Progammbenutzung

Aus der Startup-Sequence

Kopieren Sie LGUI in das C-Verzeichnis der Floppy- oder Harddisk mit der Sie booten wollen. Um LGUI zu starten, rebooten Sie einfach Ihren Amiga. Wenn Sie versuchen vom Diskettenlaufwerk zu booten während Sie gleichzeitig eine Festplatte haben, könnte die Festplatte Priorität haben. Wenn Sie nur Diskettenlaufwerke oder nur Festplatten besitzen wird LGUI normal booten.

CLI Argumente

Vom CLI aus

Kopieren Sie LGUI dahin wo Sie wollen. In das C-Verzeichnis, Tools oder wo auch immer. Starten Sie einen CLI-Prozess (d.h. starten Sie CLI, Shell, oder benutzen Sie das 'Execute'-Menu der Workbench) und geben Sie den kompletten Pfad für LGUI ein (z.B. DF1:Tool/LGUI, LGUI, etc.). Danach drücken Sie ENTER. Dadurch wird LGUI gestartet. Wahlweise können Sie auch noch ein oder mehrere CLI Argumente für LGUI eingeben, bevor Sie ENTER drücken.

CLI Argumente

Von der Workbench

Stellen Sie sicher, daß LGUI ein TOOL Icon besitzt und klicken Sie dann doppelt auf LGUI. Dadurch wird LGUI gestartet und übernimmt dabei die Argumente über die ToolTypes des Icons. Wenn es welche gefunden hat, so werden sie entsprechenden Parameter in LGUI gesetzt.

ToolTypes

1.7 CLI Argumente

Unten ist eine Liste von LGUIs CLI Keywords mit ihren Argumenten.

LGUI verarbeitet die Argumente nicht wenn das Keyword fehlt. D.h. Sie können nicht einfach das Argument WORK: übergeben, ohne vorher das Keyword DEVICE_LOADFROM angegeben zu haben, da auch andere Keywords WORK: als Argument akzeptieren könnten. LGUI würde es schwer haben dies alles zu unterscheiden.

Sie können auch mehrere Keywords/Argumente auf einmal angeben:

```
LGUI DEVICE_LOADFROM WORK: WORKBENCH_CLOSE YES
```

Keywords und Argumente müssen in Großbuchstaben sein. Dadurch wird LGUI nicht unnötig mit Konvertierungscode belastet, wie z.B. öffnen der utility.library, etc.

CLI Argumente

SPEECH_PRIORITY Zahl

Die Zahl muß zwischen 0 und 255 sein. Voreinstellung ist 100. Beim Benutzen einer höheren Zahl als 100 werden andere Programme während der Sprachausgabe komplett blockiert. Hingegen könnte eine niedrigere Zahl (unter 100) dazu führen, daß die Audio-Ausgabe zwischendurch abbricht.

DEVICE_LOADFROM DeviceName sagt LGUI welches Device, mit dem Verzeichnis LanguageGUI, es beim laden zu benutzen hat. Zum Beispiel bedeutet "LGUI DEVICE_LOADFROM DF0:", daß Ihre Sprachdateien sich im Verzeichnis DF0:LanguageGUI befinden.

DEVICE_SAVETO DeviceName sagt LGUI welches Device mit dem Verzeichnis LanguageGUI es beim speichern zu benutzen hat. Zum Beispiel bedeutet "LGUI DEVICE_SAVETO DF0:", daß ihre Konfigurationsdateien im Verzeichnis DF0:LanguageGUI gespeichert werden.

Der DeviceName kann wie folgt aussehen:

DH0: DH1: DH2: DH3: WORK: oder LGUI: Festplatte/Partition.

DF0: DF1: DF2: oder DF3: Diskettenlaufwerke.

WORKBENCH_CLOSE YES sagt LGUI, daß es versuchen soll die Workbench zu schließen. In einigen Fällen ist dies nicht möglich (meist weil ein

anderes Programm noch die Workbench benutzt), darum sage ich "versuchen".

Sehen Sie in einem AmigaDos Buch oder ähnlichem nach, um mehr Informationen über die CloseWorkbench() Funktion zu erhalten.

Wie bereits erwähnt, können Sie mehr als ein CLI Argument eingeben:

```
LGUI DEVICE_LOADFROM DF0: DEVICE_SAVETO DF1: WORKBENCH_CLOSE YES
```

Voreinstellungen werden immer dann benutzt, wenn ein CLI Argument nicht benutzt oder eingegeben wurde. RAM: ist z.B. die Voreinstellung für den DeviceName, obwohl deren Benutzung nicht empfohlen werden kann. Ich benutze RAM: nur für kleine Dateien und für Programmierzwecke. NO ist die Voreinstellung für WORKBENCH_CLOSE.

1.8 WorkBench ToolTypes

Unterhalb befindet sich eine Liste der LGUI WB ToolTypes mit ihren Argumenten. LGUI wird nicht versuchen ein Argument zu interpretieren, wenn der dazugehörige ToolType fehlt. Das bedeutet, Sie können nicht einfach das Argument WORK: verwenden, ohne z.B. den ToolType DEVICE_LOADFROM mit anzugeben, da andere ToolTypes ebenfalls das WORK: Argument nutzen könnten. Daher würde es LGUI schwerfallen, zwischen all dem zu unterscheiden. ToolTypes und Argumente müssen in Großbuchstaben vorliegen. Dadurch wird LGUI nicht unnötig mit Konvertierungscode belastet, wie z.B. öffnen der utility.library, etc.

WB ToolTypes

SPEECH_PRIORITY=Zahl

Die Zahl muß zwischen 0 und 255 sein. Voreinstellung ist 100. Beim Benutzen einer höheren Zahl als 100 werden andere Programme während der Sprachausgabe komplett blockiert. Hingegen könnte eine niedrigere Zahl (unter 100) dazu führen, daß die Audio-Ausgabe zwischendurch abbricht.

DEVICE_LOADFROM=DeviceName sagt LGUI welches Device, mit dem Verzeichnis LanguageGUI, es beim laden zu benutzen hat. Zum Beispiel bedeutet "LGUI DEVICE_LOADFROM DF0:", daß Ihre Sprachdateien sich im Verzeichnis DF0:LanguageGUI befinden.

DEVICE_SAVETO=DeviceName sagt LGUI welches Device mit dem Verzeichnis LanguageGUI es beim speichern zu benutzen hat. Zum Beispiel bedeutet "LGUI DEVICE_SAVETO DF0:", daß ihre Konfigurationsdateien im Verzeichnis DF0:LanguageGUI gespeichert werden.

Der DeviceName kann wie folgt aussehen:

DH0: DH1: DH2: DH3: WORK: oder LGUI: Festplatte/Partition.

DF0: DF1: DF2: oder DF3: Diskettenlaufwerke.

WORKBENCH_CLOSE=YES sagt LGUI, daß es versuchen soll die Workbench zu schließen. In einigen Fällen ist dies nicht möglich (meist weil ein anderes Programm noch die Workbench benutzt), darum sage ich "versuchen". Sehen Sie in einem AmigaDos Buch oder ähnlichem nach, um mehr Informationen über die CloseWorkbench() Funktion zu erhalten.

Voreinstellungen werden immer dann benutzt, wenn ein ToolType nicht benutzt oder eingegeben wurde. RAM: ist z.B. die Voreinstellung für den DeviceName, obwohl deren Benutzung nicht empfohlen werden kann. Ich benutze RAM: nur für kleine Dateien und für Programmierzwecke. NO ist die Voreinstellung für WORKBENCH_CLOSE.

1.9 Dateien

Abhängig von der Sprache gibt es zwei verschiedene ASCII Dateien. Eine ist die Standarddatei, da sie sich auf Ihre eigene Sprache bezieht. Wenn Sie z.B. englisch sprechen, so ist die Standarddatei auch Englisch. Die anderen werden Fremdsprachendateien genannt, da Sie die Fremdsprache enthalten, die Sie lernen möchten. Wenn Sie z.B. französisch lernen, dann sollten diese Dateien in französisch geschrieben werden.

Die Idee von LGUI ist es Ihnen zu erlauben eine fremde Sprache, mit den Wörtern und Sätzen aus diesen Dateien, zu erlernen. Die GUI, sowie die Test- und Sprachfunktionen sollten Ihnen dies so einfach wie möglich machen. Daher können Sie fremdsprachige Wörter/Sätze in einem kurzen Zeitraum (abhängig von Ihrer Lernfähigkeit) lesen, schreiben und/oder sprechen lernen.

LGUI beginnt mit dem Laden der Datei "DeviceName:LanguageGUI/LGUI.Config". Wenn diese nicht gefunden wird, so werden die Voreinstellungen genutzt. Stellen Sie sicher, daß Sie ein LanguageGUI Verzeichnis im Pfad Ihres DeviceName haben.

Als nächsten holt sich LGUI die Datei `DeviceName:LanguageGUI/Titles.Lgui`. Wenn diese nicht gefunden wird, so werden die voreingestellten Überschriften.

benutzt.

Als nächstes werden die Sprachdateien gesucht. Wenn eine nicht gefunden werden kann, so sagt Ihnen LGUI den Namen und zeigt Ihnen den QUIT Button! Sobald die obigen Dateien erfolgreich geladen worden sind guckt LGUI nach den zwei optionalen Sprachdateien: "DeviceName:LanguageGUI/FNSpeech.Lgui" und "DeviceName:LanguageGUI/FSSpeech.Lgui". Wenn eine dieser Sprachdateien

nicht gefunden wurde oder ein anderes Problem besteht (falsches Format z.B.), so ist keine Sprache für diese Kategorie möglich. Wenn also mit der "FNSpeech.Lgui" Datei etwas schief läuft, aber nicht mit "FSSpeech.Lgui", so wird Sprache für die fremdsprachigen Sätze, aber nicht für die Gegenstandswörter verfügbar sein.

Das narrator.device und die translator.library werden nur dann benutzt, wenn Sie den SPEAK Button in LGUI drücken. Dadurch können Sie auf einer Diskette Platz sparen (wenn z.B. das narrator.device und die translator.library beim Startvorgang nicht benutzt werden), und die Sprache später durch ein Assign des Devs: und Libs: Verzeichnis zu einer anderen Diskette aktivieren.

Dateiformate

1.10 Dateiformate

LGUI Dateien sind im ASCII (Text) Format. Um zu sehen, wie eine LGUI Datei aufgebaut ist, brauchen Sie sie nur in einen Text Editor, mit einer SHOW EOL (Zeilenende anzeigen) Funktion, zu laden.

Satzdateien

@0044 <-- Die Nummer des Satzes in dieser Kategorie.

Satz (Zeile 1) <-- Ein zweizeiliger Satz.

Satz (Zeile 2)

Satz (Zeile 1) <-- Ein anderer, zweizeiliger Satz.

Satz (Zeile 2)

ETC <-- Weitere Sätze, sofern erforderlich

ETC

* <-- Markierung "Ende dieser Kategorie"

@0025 <-- Neue Satzkategorie - diese sollte in demselben

ETC Format sein wie die obige.

Das obige Verfahren führen sie fort, bis Sie 22 Kategorien gemacht haben.

Nachdem eine Zeile eingefügt wurde (egal ob diese Zeile die Anzahl der Sätze, einen Satz selber, oder eine Kategorie Ende Markierung enthält) müssen Sie ENTER/RETURN drücken (um einen Zeilenende-Code zu erzeugen).

Jede Satz-Zeile muß 43 Zeichen lang sein, egal ob sie komplett leer ist (42 Leerzeichen und 1 Zeilenende/EOL Code) oder Text enthält (42 Zeichen und 1 EOL Code). Jedes Satz-Datei muß genau 22 Kategorien haben, wobei jede Kategorie wenigstens aus 4 Sätzen, wie oben beschrieben, besteht.

Wortdateien

@0002 <-- Anzahl der Wörter in dieser Kategorie.

Eine Wörterzeile mit 42 Zeichen <-- Eine Wort Zeile.

Eine Wörterzeile mit 42 Zeichen <-- Eine andere Wort Zeile.

ETC

ETC

* <-- Markierung "Ende dieser Kategorie".

@0023 <-- Die nächste Wort-Kategorie, die im

ETC gleichen Format wie die obige sein

ETC sollte.

*

Das obige Verfahren führen sie fort, bis Sie 22 Kategorien gemacht haben.

Nachdem eine Zeile eingefügt wurde (egal ob diese Zeile die Anzahl der Sätze, einen Satz selber, oder eine Kategorie Ende Markierung enthält) müssen Sie ENTER/RETURN drücken (um einen Zeilenende-Code zu erzeugen).

Jede Wörterzeile muß 43 Zeichen lang sein, egal ob sie komplett leer ist (42 Leerzeichen und 1 Zeilenende/EOL Code) oder Text enthält (42 Zeichen und 1 EOL Code). Jede Wörterdatei muß genau 22 Kategorien haben, wobei jede Kategorie wenigstens aus 4 Wortzeilen, wie oben beschrieben, besteht.

Überschrift-Dateien

Wörter Überschriften Eins <-- Wörter Überschriften 1 bis 22.

Wörter Überschriften Zwei

...ETC, ETC...

...ETC, ETC...

Wörter Überschriften 22

Satz Überschriften Eins <-- Satz Überschriften 1 bis 22.

Satz Überschriften Zwei

...ETC, ETC...

...ETC, ETC...

Satz Überschriften 22

In dieser Datei gibt es keine Endmarkierungen oder Lücken, die die Wörter Überschriften von den Satz Überschriften trennen, etc.

Sie müssen genau 22 Wörter Überschriften und 22 Satz Überschriften in Ihrer Datei haben. Die Zeilen müssen aus 43 Zeichen bestehen, so wie oben beschrieben.

Sprachdateien

@0006 <-- Die Anzahl der Silbenzeilen in Ihrer Sprachdatei.

Heh Lo <-- Eine Silbenzeile, die bis zu 25 Zeichen lang sein kann.

Good

Bye

Morning

Ee Va Ning

TOM

* <-- Markierung "Ende der Silbenzeilen".

%0001 <-- Zu sprechendes Wort/Satz

0001* <-- Die Silbenzeilen zum sprechen von Wort/Satz 1.

%0004 <-- Zu sprechendes Wort/Satz

00040006* <-- Die Silbenzeilen zum sprechen von Wort/Satz 4.

%0009 <-- Zu sprechendes Wort/Satz

000200030006* <-- Die Silbenzeilen zum sprechen von Wort/Satz 9.

Drücken Sie ENTER/RETURN nach jeder Zeile (für den Zeilenende-Code), wie oben beschrieben. Die obige Sprachdatei würde die folgende Ausgabe machen:

Spricht Wort/Satz 1: HELLO

Spricht Wort/Satz 4: MORNING TOM

Spricht Wort/Satz 9: GOOD BYE TOM

Ein gesprochenes Wort/Satz kann aus bis zu 25 Silben bestehen, sofern Sie mindestens 25 Silben in Ihrer Sprachdatei haben. Sie können bis zu 1500 Silben in Ihre Sprachdatei aufnehmen. Wenn Sie also 1 Wort in jeder Silbenzeile hätten, so könnten Sie 25 Wörter in jeder einzelnen Sprachausgabe haben - aus einer Palette von 1500 Wörtern.

Sie können, so wie ich es im obigen Beispiel getan habe, auch kein gesprochenes Wort/Satz in Ihre Sprachdatei schreiben, wenn Sie dies wollen. D.h. Sie müssen nicht unbedingt gesprochene Wörter/Sätze mit den Nummern 1 bis 9 in Ihrer Datei haben, sondern z.B. nur die Nummern 1, 4 und 9, wie in meinem Beispiel.

Jedem gesprochenen Wort/Satz muß eine gültige Silbenzeile zugewiesen sein. Zum Beispiel können Sie nicht sechs Silben haben und dann Wörter/Sätze mit Silbenzeile 399 sprechen lassen, und dabei hoffen das LGUI in diesem Fall eine Voreinstellung hat - LGUI hat keine Voreinstellungen für Silbenzeilen.

Wenn LGUI eine Silbenzeile verarbeitet, so übersetzt er diese erst in Phoneme, bevor sie gesprochen werden kann. Dieser Prozess läßt sich beschleunigen, indem Sie in Ihren Sprachdateien bereits Phoneme verwenden, und dann alle % Markierungen in # umwandeln, um die zu kennzeichnen. Lesen Sie den File_Checker.Guide für weitere Informationen.

Die # Markierung teilt LGUI mit, daß das zu sprechende Wort (oder der Satz) sich bereits im phonetischen Textformat befindet und daher keine Notwendigkeit besteht diese erst noch zu übersetzen. Alle so markierten

Zeilen müssen dann auch Phoneme beinhalten - sie können nicht beides beinhalten.

Diese Formate sind nicht Idiotensicher. Ich kann Ihre Dateien nicht sorgfältig genug prüfen, ohne LGUI mit Fehler-Requestern zu überschwemmen.

Daher nutzen Sie die obigen Formate genau so wie beschrieben und Sie sollten keinerlei Probleme haben?

* Beide Satzdateien müssen dieselbe Größe haben. Dies gibt auch für die Wortdateien.

* Zwischen die Satz- und den Wortdateien gibt es keinerlei Zusammenhang - Die Wörter, die in den Satzdateien gefunden werden kommen von eben diesen, und nicht aus einer der Wortdateien.

* LGUI ist bereit für 1500 gesprochene Wörter und 1500 gesprochene Sätze.

Wenn Sie mehr Wörter (oder Sätze) haben, dann werden Sie, natürlich, nicht für jedes Ihrer Wörter (oder Sätze) eine Sprachausgabe bekommen.

* LGUI ist nur für Fremdsprachen gedacht. Der Grund, warum es keine Sprachausgabe für die voreingestellte Sprache gibt ist, daß angenommen wird daß Sie diese Sprache bereits sprechen und gut genug kennen um keine Sprachausgabe dafür zu benötigen. Ich gebe zu, daß es Fälle gibt, wo die voreingestellte Sprache ihre zweite Nationalsprache ist, und Sie sie möglicherweise doch nicht so gut beherrschen. Aber LGUI nimmt an, daß diese Sprache hauptsächlich Ihre eigene, erste, Nationalsprache sein wird (Ihre Muttersprache).

Der einfache Grund warum die Sprachausgabe in Silben zerhackt ist, daß LGUI für Lehrzwecke gedacht ist (d.h. der Benutzer hat die Chance jedes Wort/Satz Silbe für Silbe zu verstehen, anstatt ihn mit 100 Meilen pro Stunde an sich vorbeirauschen zu hören).

1.11 Der MAIN Screen

AUTO Aktiviert LGUIs Automatik-Modus. Das bedeutet, daß der Computer Ihre Wörter (oder Sätze) automatisch anzeigen wird. Sie geben nur eine Verzögerungsdauer an und AUTO tut den Rest.

Das PREFS Window

MANUAL Aktiviert den manuellen Modus in LGUI. Dieser gibt Ihnen mehr Kontrolle über Ihre Wörter und Sätze, ganz einfach deshalb weil Sie das Geschehen nun selber steuern. Dadurch entscheiden Sie was angezeigt und was nicht angezeigt wird, wie lange die Wörter oder Sätze gezeigt werden sollen, etc.

Wenn Sie diese Funktion nutzen um aus dem Automatikmodus zurück

in den manuellen Modus zu kommen, brauchen Sie nur den AUTO Button anzuklicken und darauf zu warten, daß das aktuelle Objekt angezeigt wurde, bevor der manuelle Modus wieder aktiv wird.

BUTTONS Die braun/gelben Off/On Buttons erlauben es ihnen zu wählen welche Objekte (Wörter, Sätze, Gegenstandswörter, Adjektive und Ad/verben) angezeigt werden. Die Objekte, die ausgeschaltet sind (braun) können später noch mit der REVEAL Funktion (manueller Modus) angezeigt werden, oder nach einer zeitlichen Verzögerung (automatischer Modus).

* Nur manueller Modus. Siehe auch REVEAL.

NEXT Zeigt nächstes Wort (oder nächsten Satz) an.

* Nur manueller Modus.

REVEAL Deckt Wörter (oder Sätze) auf, die von der NEXT Funktion nicht angezeigt wurden. Normalerweise wird es so gemacht, daß man die braunen und gelben Toggle-Buttons so einsetzt, daß NEXT Ihre voreingestellten Wörter (oder Sätze) anzeigt und REVEAL die entsprechenden Wörter (oder Sätze) in der Fremdsprache aufdeckt.

* Nur manueller Modus.

SPEAK Spricht das aktuelle fremdsprachliche Wort (oder Satz), sofern die möglich ist.

* Manueller oder automatischer Modus.

PAUSE Pausiert LGUI für die Zeitdauer von <Pause Rate>. Wenn <Pause Rate> Null ist, so wartet LGUI auf die Betätigung der rechten Maustaste.

Das PREFERENCES Window

Wenn Sie diese Funktion benutzen müssen Sie den PAUSE Button nur einmal anklicken. Die <Pause Rate> kommt zur Anwendung sobald das aktuelle Objekt angezeigt wurde.

* Nur automatischer Modus.

DOWN Die Down-Taste auf dem Ziffernblock wird zum anzeigen der vorangegangenen Objekte benutzt. Die beiden Hauptgründe dafür sind, daß Sie ein Objekt nicht richtig gesehen haben oder sich nicht mehr daran erinnern können (vielleicht weil Ihre <Pause Rate> nicht langsam genug eingestellt ist), oder weil Sie sich die Objekte noch einmal ansehen möchten, die Sie bereits gelernt haben.

* Nur manueller Modus. Sprachausgabe kann genutzt werden.

UP Dasselbe wie oben, aber zum anzeigen der folgenden Objekte.

DOWN und **UP** zeigen alles sofort, ohne jede Verzögerung. Der

Ziffernblock wird anstatt der Cursor-Tasten benutzt um eine unbeabsichtigte Betätigung zu vermeiden.

Das PREFS Fenster

? Hmmm?! * Nur manueller Modus.

OPTS Enters `Der OPTIONS Screen`. * Nur manueller Modus.

Der OPTIONS Screen

1.12 Der OPTIONS Screen

SEARCH Öffnet das `SEARCH Fenster`.

Das SEARCH Fenster

PREFS Öffnet das `PREFS Fenster`.

Das PREFS Fenster

WORDS Ist dies gewählt, so möchten sie Wörter lernen.

SENTS Ist dies gewählt, so möchten sie Sätze lernen.

EXIT Exits `Der OPTIONS Screen`.

BUTTONS Die Kategorie-Buttons lassen Sie die gewünschte Kategorie wählen.

1.13 Das PREFS Fenster

D/F LINES Dies ist die Zeitverzögerung für Sätze zwischen der ersten (bereits angezeigten) Zeile und der zweiten (die direkt nach dieser Verzögerung sichtbar wird).

AUTO Wenn alle Wörter (oder Sätze) angezeigt wurde, kommt diese automatische Verzögerung zum Einsatz, bevor das nächste Wort (oder Satz) gezeigt wird.

SPELLING Wird im Zusammenhang mit SPELL benutzt. Dies ist die Verzögerung zwischen jedem Zeichen, das erscheint.

WORD Wird im Zusammenhang mit WORD-SPLIT benutzt. Dies ist die Verzögerung zwischen jedem Wort, das erscheint.

REVEAL Diese Verzögerung tritt dann in Kraft, wenn das voreingestellt oder das fremdsprachliche Objekt ausgeschaltet wurde, aber nicht wenn beide an oder aus sind. Wenn Sie zum Beispiel die voreingestellten Sätze eingeschaltet und die fremdsprachlichen Sätze aus haben, so wird diese Verzögerung auftreten sobald die voreingestellten Sätze gezeigt wurden.

Die fremdsprachlichen Sätze werden anschließend gezeigt.

* Funktioniert nur im automatischen Modus.

PAUSE RATE Die <Pause Rate> für die PAUSE Funktion des MAIN Screen.

Wenn Sie hier eine 0 setzen, so bedeutet dies daß Sie keinerlei Pause oder Verzögerung benötigen.

Sie müssen nicht unbedingt drei Ziffern eingeben. Wenn Sie z.B. nur zwei benötigen, geben sie einfach "23" anstatt "023" ein. Da meine String-Routine jedoch keine führenden Nullen herausfiltert, werden die Zahlen weiterhin als 023 erscheinen und nicht als 23. Momentan würde ich daher erst einmal bei drei Ziffern bleiben.

VOICE Dies wählt die Stimme, die momentan benutzt werden soll.

Die Stimmen werden von STM V3 definiert. Die STM und LGUI Konfigurationsdateien beinhalten beide dieselben Konfigurationswerte. Um eine neue Konfiguration zu erstellen, die mit beiden Programmen funktioniert, tun Sie das folgende:

Definieren Sie Ihre Stimme mit STM V3 und speichern Sie die Konfigurationsdatei als: LGUI.Config

Wenn LGUI die obige Datei geladen hat, definieren Sie Ihre Verzögerungen und speichern die Konfigurationsdatei wieder. Es wird wiederum als LGUI.Config gespeichert. Von nun an kann es mit STM V3 und mit LGUI benutzt werden, da es die Konfigurationswerte von beiden Programmen beinhaltet.

WORD SPLIT Sagt LGUI daß Sie jede Wortzeile in drei separate Wörter, mit jeweils bis zu 14 Zeichen pro Wort, aufteilen möchten.

SPELL Sagt LGUI daß Sie jedes Wort (oder Satz) buchstabiert haben wollen. Es benutzt dabei die SPELLING-Verzögerung um zu bestimmen wie lange die Pause nach jedem Buchstaben ist.

SPEECH Schaltet die Sprachausgabe an/aus.

RANDOM Ist dies angewählt, so möchten Sie Ihre Wörter (oder Sätze) in zufälliger Reihenfolge lernen.

MISC. ALL Verschiedenes, Alles, wenn aktiviert bedeutet dies für LGUI, daß die letzte Kategorie eines Abschnitts (die entweder Miscellaneous Words oder Miscellaneous Sentences heißen sollte) alle anderen vorangehenden Kategorien beinhalten soll. Dies ermöglicht das Lernen eines jeden Satzes aus jeder Kategorie.

Wenn Sie ganz mutig sind, benutzen Sie zusätzlich auch noch die RANDOM Funktion. MISC. ALL ist für die Personen, die mindestens 80% einer Sprache gelernt haben und das Gefühl haben auch den Rest lernen zu müssen.

1.14 Das SEARCH Fenster

Ich werde Ihnen ein Beispiel der SEARCH Funktion zeigen, anstatt es im Detail zu erklären.

1) Wählen Sie eine Kategorie aus dem Options Screen und öffnen Sie dann das SEARCH Fenster.

Die Suche wird nur innerhalb dieser Kategorie stattfinden. Die Idee hinter dieser Beschränkung ist das schnelle Suchen. Wenn Sie zum Beispiel wissen, daß das Wort MESSER höchstwahrscheinlich in der 'Küchen'-Kategorie steckt, warum sollte man jede Kategorie danach durchsuchen?

2) Wenn der Begriff nach dem Sie suchen ein Wort ist, so haben Sie die Möglichkeit Gegenstandswort, Adjektiv oder Ad/verb als Worttyp für die Suche zu wählen, sowie die voreingestellt oder Fremdsprache.

Wenn Sie also MESSER als Wort suchen, so wählen Sie DEFAULT (voreingestellt, da Sie den fremdsprachlichen Ausdruck für MESSER nicht wissen) and PRO/NOUN (da Sie ein Gegenstandswort suchen). Wenn Sie MESSER nur als Teil eines Satzes suchen, so bräuchten Sie nur DEFAULT zu wählen.

3) Klicken Sie in das Eingabefeld zum Suchen oder drücken Sie 'g' und geben das Wort MESSER ein. Die Suche findet nun in Ihrer aktuellen Kategorie statt (hoffentlich 'In der Küche'), und wird das fremdsprachliche Äquivalent dazu anzeigen, sofern es gefunden wird.

Wenn Sie ein Wort in der Fremdsprache wissen, aber nicht in der voreingestellten Sprache, würden Sie FOREIGN und PRO/NOUN für die Suche einstellen.

Wenn die Suche erfolgreich war, können Sie mit CONTINUE versuchen eine weitere Übereinstimmung zu finden. Wenn Sie ein Wort suchen, wird CONTINUE versuchen das nächste Wort mit MESSER zu finden. Wenn Sie nach Sätzen suchen, so sucht CONTINUE nach dem nächsten Satz mit MESSER. Bemerkung: Dieser Abschnitt ist vereinfacht. SEARCH ist viel flexibler. Zum Beispiel müssen Sie kein vollständiges Wort oder Satz eingeben. Nur ein oder mehrere Zeichen ist gut genug (je nachdem was Sie gerade suchen, natürlich).

Sie können einen neuen Suchbegriff eingeben indem Sie noch einmal in das Eingabefeld klicken (oder 'g' drücken).

Die Suche unterscheidet Klein/Großschreibung und akzeptiert Zeichen mit dem Code 32 bis 255. Es erlaubt daher auch fremde Zeichen, je nach Ihrer aktuellen Tastaturbelegung.

Weil jede Kategorie einen eigenen File String darstellt, gibt es Überlappungen mit anderen Kategorien, wenn die Suche von der letzten Zeile einer Kategorie aus weitergehen soll. Das passiert nur, wenn die Suche die letzte Zeile der aktuellen Kategorie erreicht hat, aber normalerweise (solange sie nicht nach 'a' oder ähnlichem suchen) wird die Suche selten in die letzte Zeile gelangen. Wenn die letzte Zeile z.B. WIEVIEL KOSTET DAS ist, und Sie nach ZEBRA suchen, besteht keinerlei Gefahr, da diese Zeile nicht das Wort ZEBRA enthält. Suchen Sie hingegen nach DAS wird die Suche die letzte Zeile erreichen und WIEVIEL KOSTET DAS anzeigen, bevor in der folgenden Kategorie weitergesucht wird. Das ist das Zugeständnis, das ich machen mußte um jede Kategorie in ihrem eigenen File String zu haben. Eine weitere Einschränkung ist, daß die Suche Klein/Großschreibung unterscheidet - mit anderen Worten: Es wäre sinnlos einen File String komplett in Großbuchstaben zu ändern, damit die Suche nicht mehr zwischen Klein/Großschreibung unterscheiden muß. Das würde auch bedeuten, daß alle Wörter und Sätze nur noch in Großbuchstaben angezeigt werden.

1.15 Den Autor kontaktieren

Wenn Sie Fragen, Bemerkungen und/oder Kritik zu LGUI V3.00 haben, bitte zögern Sie nicht mich zu kontaktieren:

John White

91 Comber House

Comber Grove

Camberwell

London SE5 0LL

ENGLAND

Telephone: 07949 645637 (One2One Mobile)

HINWEIS: Ich kann es mir nicht leisten jemanden anzurufen. Mein Nummer ist nur hier für Leute, die mich schneller als mit der Post kontaktieren möchten.

Ich beantworte normalerweise alle meine Briefe, aber es hängt auch vom Porto, und vom Land aus der ich einen Brief bekommen habe ab, ob ich meine ihn beantworten zu müssen. Großbritannien, Irland und Europa sind normalerweise innerhalb des erträglichen Bereichs.

1.16 Update Informationen

* LGUI ist nun in MC68020 Assembler programmiert. Das bedeutet LGUI V3.00

ist nun nahezu 50k kleiner als LGUI V2.21 (OS3) und mindestens doppelt so schnell. Wenn Sie einen A600 haben, so benutzen Sie LGUI V2.20 (es funktioniert auch mit einem A1200 und war in 'Amiga E' programmiert).

Hinweis: Ich haben den Amiga-E Quelltext von LGUI jetzt gelöscht.

* Die Sprache ist nicht mehr vorprogrammiert. Jetzt können Sie Ihre Stimmen über das STM V3 Programm einstellen, was bedeutet daß die Stimmen nun aus der LGUI.Config Datei kommen. Siehe 'Das Prefs Fenster - VOICE'.

* Die SEARCH Funktion ist ein bißchen flexibler als in V2.21 und erlaubt Ihnen nach einem Wort oder einem Satz zu suchen ohne das Fenster verlassen zu müssen. Hinweis: In dieser Version, V3.00, dürfte die Suchfunktion nicht dieselben Ausgaben/Fehlermeldungen wie in V2.21 machen, da ich nicht genug Zeit hatte sie sorgfältig zu testen.

* Wenn die LGUI.config Datei gespeichert wird, gibt es keinerlei Nachricht darüber. Hier spielten ebenfals Zeitmangel eine Rolle und die Überlegung ob es nicht besser ist den Bildschirm aufblitzen zu lassen oder einen Requester anzuzeigen, etc.

* Stimmeinstellungen. Unten sind meine Einstellungen für Tagalog und Deutsch. Halten Sie die voreingestellten Amiga Stimmeinstellungen unverändert (siehe STM.Guide) und machen Sie dann folgende Änderungen:

Tagalog Änderungen: Sex Female

Pitch 115

Rate 165

Frequency 18900

Enthusiasm 40

A/C Values 2,2,2,2

Meine Tagalog Stimmeinstellungen basieren auf de MA-Wort und dem AH Phonem.

Deutsche Änderungen: Pitch 105

Rate 145

Frequency 21900

Enthusiasm 40

A/C Values 2,2,2,2

Meine Deutschen Stimmeinstellungen basieren auf dem WER-Wort und dem VEER Phonem.

Sobald Sie eine brauchbare Stimmeinstellung für eine Sprache gefunden

haben, sollte es keinen Grund mehr geben diese zu ändern. Die Idee hinter der LGUI Sprachausgabe ist daß Sie eine klare Stimme haben, so daß Sie jede Silbe/jedes Wort der Sprach hören können. Mit anderen Worten: Wenn ein Engländer "Hello" sagt und ein Franzose "Hallo" sagt, so sollten beiden eine klare Stimme, unabhängig vom Akzent, haben. Im Fall von LGUI Deutsch benutze ich Werte die eine klare Stimme darstellen, aber gleichzeitig eine Stimme, welche die meisten deutschen Wörter richtig betonen kann. Die Stimme basiert auf dem deutschen Wort Wer (Veer). Wenn Sie den normale Amiga Stimme verwenden, klingt es nicht korrekt. Mit der deutschen Stimme wählte ich einen viel besseren und klareren Klang. Es ist gewöhnlich der Fall, daß die Stimme anhand eines bestimmten Klangs oder Worts programmiert wird. Bei Tagalog war es der Ah Klang.

* LGUI wurde schon nach Amerika, Australien und quer durch Europa verschickt. Bisher habe ich positive Antworten aus Amerika, Australien, Frankreich und Schweden. Testen Sie deren PD Bibliotheken. Ich konnte mir hier das 1 Pfund nach Australien leisten, aber ich kann das nicht ständig tun (verschicken in 10 Länder würde mich bis zu 10 Pfund kosten). Das gleiche gilt für PD Bibliotheken. Sie können es sich nicht leisten jedem Autor nach ihrer neuesten Software zu fragen. Also, wenn Sie an LGUI interessiert sind, dann kontaktieren Sie mich zuerst, da ich nicht garantieren kann, daß Ihr Land die neueste Version der LGUI Disketten hat.

* Um die philippinische Flagge in ihren richtigen Farben auf dem LGUI Icon zu sehen, tun Sie folgendes:

1) Starten Sie Ihre Iprefs Umgebung

Ziehen Sie Ihr Workbench Manuel und/oder Ihre Workbench Diskette für mehr Details zu Rate.

2) Löschen Sie die notwendigen Environmnt Dateien (z.B. screenmode.prefs, etc) aus Ihrem ENV: Verzeichnis (welche sich in 'RAM:Env/Sys' befinden sollten) und ersetzen Sie diese durch die LGUI Environment Dateien.

Sobald alle notwendigen Environment Dateien gelöscht und mit denen von LGUI ersetzt worden sind, sollten Sie die Workbench auf 8 Farben einstellen, und zwar mit den phillipinischen Flaggenfarben.
