

PROMote

Christian Effenberger

Copyright © CopyrightÂ©1994 by C.Effenberger

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> PROmote	
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>
WRITTEN BY	Christian Effenberger	August 4, 2022
<i>SIGNATURE</i>		

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	PROmote	1
1.1	PROmote	1
1.2	installation	2
1.3	amigaos	2
1.4	memory	3
1.5	commands	3
1.6	libraries	3
1.7	fonts	4
1.8	resources	4
1.9	catalogs	5
1.10	guidehelp	6
1.11	prefsfile	6
1.12	tooltypes	6
1.13	datatypes	7
1.14	introduction	7
1.15	copyright	8
1.16	order	9
1.17	author	10
1.18	mostview	10
1.19	procated	10
1.20	menus	11
1.21	promotewin	11
1.22	playerwin	12
1.23	2#function	12
1.24	printwin	12
1.25	pagereqwin	13
1.26	titlereqwin	13
1.27	headerreqwin	13
1.28	linereqwin	13
1.29	gamereqwin	14

1.30	messagereqwin	14
1.31	gotoreqwin	15
1.32	textreqwin	15
1.33	namereqwin	16
1.34	filereqwin	16
1.35	sndreqwin	16
1.36	pathreqwin	17
1.37	prefreqwin	18
1.38	movreqwin	18
1.39	extrareqwin	18
1.40	exitreqwin	18
1.41	errorreqwin	19
1.42	Index	19

Chapter 1

PROmote

1.1 PROmote

INSTALLATION

Installation INSTALLATION...

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

BetriebsSystem AMIGAOS...

BetriebsSpeicher MEMORY...

SystemBefehle COMMANDS...

SystemBibliotheken LIBRARIES...

SystemZeichensätze FONTS...

ProgrammRessourcen RESOURCES...

BenutzerSprache CATALOGS...

AmigaGuideHilfe GUIDEHELP...

EinstellungsDatei PREFSFILE...

PiktogrammMerkmale TOOLTYPES...

WERKZEUGE

Skript Abspielen PLAYER...

Skript Editieren EDITOR...

Skript Drucken PRINTER...

REQUESTER

DateiRequester FILEREQ...

EinstellungsRequester PREFREQ...

KnopfRequester BUTTONREQ...

MusikRequester SOUNDREQ...
PfadRequester PATHREQ...
EditRequester EDITREQ...
FehlerRequester ERRORREQ...
BeendigungsRequester EXITREQ...
ALLGEMEINES

Einleitung INTRODUCTION...
RollMenüs MENUS...
EselsOhren 2#FUNCTION...
DatenTypen DATATYPES...
Rechtslage COPYRIGHT...
Registrierung ORDER...
BetriebsSystem OS2 DOS...
HILFSPROGRAMME

DatenAnzeiger MOSTVIEW...
SprachDateienEditor PROCATED...

1.2 installation

Ziehen Sie einfach das Diskettensymbol von der PROmoteDiskette auf ein geöffnetes Fenster der Festplattenpartition Ihrer Wahl und lassen Sie es los. Das Betriebssystem wird dann eine Schublade mit dem Namen der Diskette generieren und den kompletten Disketteninhalt in dieses Verzeichnis kopieren.

1.3 amigaos

Voraussetzung zum einwandfreien Arbeitsablauf von PROmote ist minimal die Betriebssystemversion AmigaOS 2.04 . Das bedeutet für Sie, wenn Sie den Menüpunkt `Version, Copyright ...` des Workbenchmenüs anfahren und loslassen, muß ein Requester erscheinen mit der Meldung über die aktuell verwendeten Versionen von `Kickstart` und `Workbench`. Beide Revisionsnummern müssen größer als 37.14 sein.

1.4 memory

Voraussetzung zum einwandfreien Arbeitsablauf von WorkOnCD ist minimal ein freier Arbeitsspeicher von 950 Kilobytes.

(inklusive der benötigten Bibliotheken.)

Das bedeutet für Sie, wenn Sie mit der Maus in das Workbenchfenster klicken sollte in der Titelleiste der freie Arbeitsspeicher angezeigt werden. Dieser muß zusammengerechnet; CHIP-Ram und FAST-Ram, mindestens 950.000 bytes ergeben.

Zwar läßt sich das Programm auch mit weniger Speicher starten, aber erstens geraten Sie dann im Laufe des Betriebs in Gefahr eines Speichermangels und zweitens können Sie nicht mehr alle zur Verfügung stehenden Möglichkeiten des Programms ausschöpfen.

1.5 commands

Stellen Sie sicher, das die folgenden Befehle sich in Ihrem logischen Verzeichnis `C:` befinden...

* C:Run (Version 37.4 oder höher)

* C:Copy (Version 37.4 oder höher)

* C>Delete (Version 37.4 oder höher)

* C:NewCli (Version 37.4 oder höher)

* C:EndCli (Version 37.4 oder höher)

* C:Wait (Version 37.4 oder höher)

* Run, CD, Copy, Delete, NewCli, EndCli, Wait

(c) Copyright 1985-94 Commodore-Amiga, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

1.6 libraries

Stellen Sie sicher, das die folgenden Bibliotheken sich in Ihrem logischen Verzeichnis `LIBS:` befinden...

* LIBS:CanDo.library (Version 3.0 oder höher)

* LIBS:inovamusic.library (Version 3.1 oder höher)

** LIBS:amigaguide.library (Version 34.3 oder höher)

** LIBS:asl.library (Version 37.4 oder höher)

*** LIBS:powerpacker.library (Version 35.3 oder höher)

* CanDo.library 3.0, InovaMusic.Library v3.1

(c) Copyright 1989-94 Inovatronics, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

** AmigaGuide.library, ASL.Library

(c) Copyright 1985-94 Commodore-Amiga, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

*** PowerPacker.Library

(c) Copyright 1987-94 Nico Francois. Alle Rechte vorbehalten.

1.7 fonts

Stellen Sie sicher, dass die folgenden Zeichensätze sich in Ihrem logischen Verzeichnis `FONTS:` befinden...

- * FONTS:PRomote/
- * FONTS:PRomote.font
- * FONTS:PRomote/7
- * FONTS:PRomote/10
- * FONTS:PRomote/11
- * FONTS:PRomote/12
- * FONTS:PRomote/16
- * FONTS:PRomote/18
- * FONTS:PRomote/22
- * FONTS:PRomote/22b
- * FONTS:PRomote/48

Wenn Sie möchten können Sie die Zeichensätze aus dem Verzeichnis `PRomote/fonts/` in Ihr logisches Verzeichnis `FONTS:` kopieren.

Dieser Schritt ist nicht unbedingt notwendig, da PRomote nach dem Start abfragt ob sich die Zeichensätze im Verzeichnis `FONTS:` befinden, wenn Sie dort nicht gefunden werden wird eine additive Zuweisung mittels `assign fonts: aktuellesVerzeichnis/fonts add` durchgeführt.

(siehe AmigaHandbuch `Cli-Befehle` - `assign`...)

- * PRomote.font

(c) Copyright 1993-95 Christian Effenberger. Alle Rechte vorbehalten.

1.8 resources

Stellen Sie sicher, dass die folgenden Dateien sich in Ihrem Verzeichnis `/SYSTEM/` befinden...

- * SYSTEM/Resources/
- * SYSTEM/Resources/CL
- * SYSTEM/Resources/DT
- * SYSTEM/Resources/PM
- * SYSTEM/Resources/PP
- * SYSTEM/Resources/SB
- * SYSTEM/Resources/P0...P20
- * SYSTEM/Resource.EDITOR
- * SYSTEM/Resource.PLAYER
- * SYSTEM/Resource.HANDLER

* SYSTEM/Resource.PRINTER

* SYSTEM/Resource.MEMORY

Das Programm sucht nach dem Start den Pfade ab, und lädt, falls vorhanden, alle Dateien über den Handler ein.

Die Resource `MEMORY` ist nur für den Betatest vorgesehen und wird über die Tastenkombination <SHIFT><HELP> aufgerufen. Daraufhin öffnet sich ein Fenster, das über die Vertikale einen AdressRaum von 2048 kb anzeigt. Jede ganze Sekunde wird der Wert des vom Programm belegten Speichers als Vertikalbalken mit der Breite von 4 Pixeln angezeigt. (ergibt bei 640 Pixeln ungefähr 156 Sekunden)

Sollte das Fenster einmal verschwinden, ohne geschlossen worden zu sein, dann einfach noch einmal die Tastenkombination drücken.

* Resource.EDITOR, Resource.PLAYER, Resource.HANDLER, Resource.PRINTER

(c) Copyright 1993-95 Christian Effenberger. Alle Rechte vorbehalten.

1.9 catalogs

Stellen Sie sicher, das die folgenden Sprachdateien sich in Ihrem logischen Verzeichnis `LOCALE:` befinden...

* Catalogs/<Landessprache>/PRomote.catalog

Die Benutzeroberfläche von PRomote kann der Landessprache entsprechend eingestellt werden. Die eingebaute Sprache ist Englisch. Wenn Sie mit der Workbench 2.1 oder höher arbeiten sollten Sie die Datei `PRomote.catalog` aus dem Ordner `PRomote/Catalogs/Landessprache/` in Ihr Verzeichnis `LOCALE:Catalogs/Landessprache/` kopieren.

Das Programm sucht nach dem Start die folgenden Pfade ab,

*1 `ENV:PRomote.catalog`

*2 `LOCALE:Catalogs/<Landessprache>/PRomote.catalog`

*3 `aktuellesVerzeichnis/PRomote.catalog`

Die vorhandenen Sprachdateien in `Deutsch` und `English` können als Vorlagen zur Erstellung eigener Sprachdateien dienen, die mit dem beiliegenden **SprachDateienEditor** erstellt werden können.

* PRomote.catalog

(c) Copyright 1993-95 Christian Effenberger. Alle Rechte vorbehalten.

1.10 guidehelp

Damit Sie die AmigaGuideHilfe während des Programmablaufs benutzen können, muß Sie sich im aktuellen Startverzeichnis befinden.

Das Programm sucht nach dem Start die folgenden Pfade ab,

*1 `aktuellesVerzeichnis/<Landessprache>.guide`

*2 `aktuellesVerzeichnis/PROmote.guide`

* PROmote.guide

(c) Copyright 1993-95 Christian Effenberger. Alle Rechte vorbehalten.

1.11 prefsfile

Damit das Programm die EinstellungsDatei benutzen kann, muß Sie sich im aktuellen Startverzeichnis befinden.

Das Programm sucht nach dem Start die folgenden Pfade ab,

*1 `ENV:PROmote.prefs`

*2 `aktuellesVerzeichnis/PROmote.prefs`

* PROmote.prefs

(c) Copyright 1993-95 Christian Effenberger. Alle Rechte vorbehalten.

1.12 tooltypes

Das Programm benutzt zwei Bildschirme.

Der erste Bildschirm wird für den Editor benötigt und ergibt sich, soweit möglich aus den Workbenchabmessungen.

Dabei ist die Breite auf 736 pixel, die Höhe auf 283

pixel und die Farbtiefe auf 8 farben begrenzt. Der ver-

wendete Bildschirmmodus orientiert sich ebenfalls an der

Workbench. (Standart PAL:HighRes oder NTSC:HighRes)

Der zweite Bildschirm wird für den Player benötigt und

ist auf 680 x 512 x 16 fixiert. (PAL:HighRes Interlace)

Möchte man einen anderen BildschirmModus erzwingen, so

ist dies per TOOLTYPE-Eintrag im Piktogramm des Programmes

möglich:

SCREENMODEID=0x00029000 (Angabe als Hexzahl)

...Erzwingt einen anderen ScreenMode für den Player.

DEINTERLACE=NO (YES|NO,TRUE|FALSE,ON|OFF)

...Erzwingt den DoublePalScreenMode für den Player.

1.13 datatypes

PRomote unterstützt folgende Dateitypen...

Bilder Formate: IFF-ILBM

Pinsel Formate: IFF-ILBM

Texte Formate: IFF-FTXT,ASCII

Zeichensätze Formate: PixelFonts, OutlineFonts

Töne & Geräusche Formate: IFF-8SVX

Musikmodule Formate: MED, OctaMED, ProTracker, SoundTracker

Formate: NoiseTracker und andere...

Das externe Programm **MostView** dient zur Anzeige von Daten-dateien sowohl über Cli als auch über die Workbench.

1.14 introduction

Das Softwarepaket PRomote dient zur Erstellung von interaktiven MultiMedia-Anwendungen und eignet sich besonders für Werbung und jede Art von elektronischer Publikation.

In der jetzigen Version unterliegt das Programm der Einschränkungen des mitgelieferten Abspielprogrammes.

Generell ist aber jede Anwendungsform denkbar und auch möglich.

(z.B. Überblendeffekte sobald die neue CanDoLibrary verfügbar ist.)

Wenn ein entsprechendes Interesse vorliegen sollte könnte ergänzend ein Programm geschrieben werden, das in der Lage wäre verschiedene Programmformate z.B.: Scala, HyperBook, MacroMind, ScriptX u.s.w. zu konvertieren.

Auf Anfrage ist die Erstellung eines individuellen SoftwarePaketes möglich, daß dann auch die jeweiligen Logos, Schriften und sonstigen gewünschten Erscheinungsmerkmale und Fähigkeiten des Auftraggebers beinhalten wird.

Wenn sich genügend Benutzer registrieren lassen, wird die nächste Version auch Überblend- und ZeilenEffekte beherrschen. Außerdem wird der Zeitpunkt des Erscheines jeder einzelnen Seite auf jede nur erdenkliche Weise konfigurierbar sein.

Anregungen sind willkommen und werden in die Tat umgesetzt, wenn sie sinnvoll und umsetzbar sind.

1.15 copyright

PRomote ist ein Shareware Programm und darf nur ohne Profit und zu nicht kommerziellen Zwecken kopiert werden (max. Diskettenpreis + Porto).

PRomote darf nur unverändert, komplett und mit Copyright-Notiz weitergegeben werden. Weder das Programm noch der Quelltext (oder Teile davon) dürfen ohne schriftliche Genehmigung des Autors in kommerziellen Programmen benutzt werden.

Wenn Sie das Programm öfter benutzen und es Ihnen gefällt, und wenn Sie möchten, das ich das Programm weiter entwickle, dann sollten Sie sich **registrieren** lassen.

Alle mitgelieferten Programme und Handbücher, mit Ausnahme von Commodore-Amiga Installer, Workbench und AmigaGuide unterliegen dem Copyright © 1993-1995 von C. Effenberger. Alle Rechte vorbehalten. Die Programme und die Dokumentation werden in Ihrem aktuellen Zustand ohne Garantien bezüglich Leistung, Vermarktungsfähigkeit oder Verwendbarkeit für einen bestimmten Zweck geliefert.

HotlineSupport: 02131/63594 Die. & Do. 17⁰⁰-19⁰⁰ Uhr

Amiga Workbench Version 2.1, ASL.Library

(c) Copyright 1985-94 Commodore-Amiga, Inc.

Alle Rechte vorbehalten.

Installer Version 1.24

(c) Copyright 1991-94 Commodore-Amiga, Inc.

Alle Rechte vorbehalten.

AmigaGuide und AmigaGuide.info Version 34.3

AmigaGuide.Library Version 34.8

WDisplay and WDisplay.info Version 34.1

(c) Copyright 1991-94 Commodore-Amiga, Inc.

Alle Rechte vorbehalten.

CanDo.library, InovaMusic.Library v3.1

(c) Copyright 1989-94 Inovatronics, Inc.

Alle Rechte vorbehalten.

PRomote v1.0 , PRomote.guide,

PRomote.catalog, PRomote.prefs,

PRomote.font, ProCatEd, MostView

(c) Copyright 1993-95 Christian Effenberger.

Alle Rechte vorbehalten.

Es wird keine Garantie gegeben, daß die Programme, die in dieser Dokumentation beschrieben werden, 100%ig zuverlässig sind. Sie benutzen diese Programme auf eigene Gefahr. Der Autor kann auf keinen Fall für irgendwelche Schäden verantwortlich gemacht werden, die durch die Anwendung dieser Programme entstehen.

Diese Dokumentation darf kopiert und weitergegeben werden solange die Copyright-Notiz und diese Erlaubnis unverändert auf allen Kopien enthalten ist.

Das Paket ist "freely distributable", aber das Copyright liegt weiterhin bei Christian Effenberger. Dies bedeutet, daß es von jedem kopiert werden darf solange er nicht mehr als eine angemessene Kopiergebühr dafür verlangt. Diese Gebühr darf nicht höher sein als US \$5 oder 5 DM inklusive Diskette und Porto.

Dieses Paket darf in Public-Domain Sammlungen aufgenommen werden, CD ROM Versionen aller Sammlungen eingeschlossen. Die Distributionsdateien dürfen in Mailboxsystemen oder auf FTP Servern abgelegt werden. Wenn Sie dieses Paket weitergeben wollen, dann müssen Sie die original Distributionsdateien benutzen.

Weder die Programme noch Teile davon dürfen ohne eine schriftliche Genehmigung des Autors in kommerziellen Programmen benutzt werden.

1.16 order

Der Shareware-Beitrag beläuft sich auf 30,- DM oder 20,- \$ bis 80,- DM oder 50,- \$, für die Vollversion und den Update-Service, jenachdem welches Paket Sie wählen.

Wer das Geld lieber sicherheitshalber überweisen will kann dies an folgende Bankverbindung tun. Bitte dabei immer die volle Adresse angeben; möglichst mit Telefonnummer - sonst kann ich kein Update schicken.

Stadtsparkasse KAARST

BLZ 305 512 40

KontoNr. 719575

Kommentar: Registrierung PRomote 1.0

Jeder registrierte PRomote-User erhält alle weiteren Updates kostenlos, wenn ich von ihm einen ausreichend frankierten Rückumschlag und eine formatierte heile Diskette erhalte. Wenn ihr nur schreibt, um Bugs, Anregungen oder Fragen loszuwerden, dann fügt bitte ein ausreichend frankierten Rückumschlag bei. Das viele Porto wird ganz schön teuer. Wenn die Antwort dann mal länger dauert verzweifelt nicht, ich muß nebenbei auch noch arbeiten. [Adresse des Authors](#)

1.17 author

Adresse des Authors:

Christian

Effenberger

Südstraße 2

41564 KAARST

Germany

Jeden Dienstag und Donnerstag von 17^{oo}-19^{oo} Uhr

können Sie per Telefon oder Fax unter folgender

Nummer mit mir kommunizieren:

0 21 31 / 6 35 94

1.18 mostview

Das externe Programm dient zur Anzeige von Datendateien sowohl über Cli als auch über die Workbench. Der DatenAnzeiger selbst, ist nicht lokalisiert. Der Anzeiger verfügt über eine AppWindow Funktion. Sowohl linke wie rechte Maustaste öffnet den FileRequester zur Auswahl.

Die unterstützten Dateiformate:

Pictures (IFF-ILBM)

Brushes (IFF-ILBM)

BrushAnims (IFF-ILBM)

Text (IFF-FTXT,ASCII)

Guides (AmigaGuide)

Fonts (AmigaPixelFonts 2-16 Colors)

Sounds (IFF-8SVX)

Modules (MED,OctaMED, ProTracker,SoundTracker,

NoiseTracker and more...[4 channel only])

CLI-Syntax: MostView {Name}

1.19 procatd

Dieser externe Editor ist selbsterklärend. Sie haben die Möglichkeit jeweils eine Deutsche oder Englische Sprachdatei in die Landessprache Ihrer Wahl zu übersetzen. Wenn Sie die veränderte Datei abspeichern möchten, achten Sie darauf, daß der Name unverändert bleibt und der Pfad innerhalb des Verzeichnisses `SYS:Locale/Catalogs/' genau der jeweiligen Landessprache entspricht.

Der SprachDateienEditor selbst, ist nicht lokalisiert.

Der Editor verfügt über eine AppWindow Funktion.

1.20 menus

Editieren

Ausschneiden <AMIGA><X> - schneidet die aktuelle Seite aus dem Script raus

Kopieren <AMIGA><C> - kopiert die aktuelle Seite aus dem Script

Einfügen <AMIGA><V> - fügt am Ende des Skriptes die aktuelle Kopie ein

Importieren <AMIGA><I> - importiert eine Seite in den Script

Exportieren <AMIGA><E> - exportiert eine Seite aus dem Script

1.21 promotewin

Skript Definieren/Editieren...

Skript Laden/Speichern ...SkriptIO!

Skript Zeigen ...Skriptanzeige!

Voreinstellungen Definieren ...Skripthandling!

Relative DatenPfade Definieren ... EselsOhr

Verschieben/Kopieren/Tauschen/Löschen ...Skriptbearbeitung!

Cut/Copy/Paste/Import/Export ...Seitenbearbeitung!

Skript Löschen ...Skriptvertilligung!

Seite Definieren/Editieren...

Bild/Pinsel Auswählen ...Seitenhintergrundgrafik!

>>>> Seite Editieren

ÜberblendEffekt Auswählen ...SeitenÜberblendung!

>>>> ÜberblendEffekt Editieren noch nicht implentiert!

Darstellungsdauer Definieren ...Seitenanzeigedauer!

>>>> Darstellungsdauer Editieren noch nicht implentiert!

Erscheinungszeitpunkt Definieren ...Seitenerscheinungszeitpunkt!

>>>> Erscheinungszeitpunkt Editieren noch nicht implentiert!

Ton/Musik Auswählen ...Seitenhintergrundmusik!

>>>> Abspielform Editieren

Dieser Text kann durch drücken der HELP-Taste jederzeit aufgerufen

werden, während der Requester aktiv ist.

Anzeigen des Bildschirms im Fenster...

Bild OS2 Bild OS3

1.22 playerwin

Der Player startet ab der Position der zuletzt aktivierten Seite...

Tastaturbedienung im PLAY-Modus wenn der Skript abgespielt wird.

<PfeilTaste LINKS> - Sprung zur ersten Seite im Skript...

<PfeilTaste RECHTS> - Sprung zur nächsten Seite im Skript...

<PfeilTaste RAUF> - Sprung zur vorherigen Seite im Skript...

<PfeilTaste RUNTER> - Sprung zur letzten Seite im Skript...

<ESCAPE> - Sprung zurück in den Editor...

Das Fenster bleibt solange geöffnet bis es durch ein Klicken mit dem linken MausKnopf oder ein Drücken der ESC-Taste geschlossen wird.

1.23 2#function

Die EselsOhren bei manchen Knöpfen deuten auf eine Doppelbelegung hin...

Um die zweite Funktion die sich hinter dem Eselsohr verbirgt zu aktivieren, müssen sie beim anklicken des Knopfes entweder...

gleichzeitig die <SHIFT> Taste drücken, oder...

gleichzeitig die <MIDDLEMOUSE> Taste drücken, oder...

erst die <LEFTMOUSE> Taste drücken und dann sofort die <RIGHTMOUSE> Taste gedrückt halten.

1.24 printwin

Dieser Requester dient zum Generieren und Ausdrucken eines reinen ASCII-Skriptes...

Die Knöpfe bewirken genau das was Sie beschreiben,

1. `Dokument erzeugen`

2. `Dokument drucken`

Der Text wird zum Drucken an die Standarddruckerschnittstelle <PRT:> geschickt. Aus Gründen der Arbeitsgeschwindigkeit und des Umfangs wird der Text im Hintergrund ausgedruckt.

Das Fenster bleibt solange geöffnet bis es durch ein Klicken auf den Knopf `OK` geschlossen wird.

Dieser Text kann durch drücken der HELP-Taste jederzeit aufgerufen werden, während der Requester aktiv ist.

Anzeigen des Requesters im Fenster...

Bild OS2 Bild OS3

1.25 pagereqwin

SeitenTitel Editieren

UnterTitel Editieren

Zeilen Editieren

SeitenSprung Editieren

Nachricht Editieren

SpielNamen Editieren

TextNamen Editieren

BildNamen Editieren

SeitenNamen Editieren

Dieser Text kann durch drücken der HELP-Taste jederzeit aufgerufen werden, während der Requester aktiv ist.

1.26 titlereqwin

Dieser Requester dient zum ...

Dieser Text kann durch drücken der HELP-Taste jederzeit aufgerufen werden, während der Requester aktiv ist.

Anzeigen des Requesters im Fenster...

Bild OS2 Bild OS3

1.27 headerreqwin

Dieser Requester dient zum ...

Dieser Text kann durch drücken der HELP-Taste jederzeit aufgerufen werden, während der Requester aktiv ist.

Anzeigen des Requesters im Fenster...

Bild OS2 Bild OS3

1.28 linereqwin

Dieser Requester dient zum ...

Dieser Text kann durch drücken der HELP-Taste jederzeit aufgerufen werden, während der Requester aktiv ist.

Anzeigen des Requesters im Fenster...

Bild OS2 Bild OS3

1.29 gamereqwin

Dieser Requester dient zur Belegung eines InteraktionsPiktogrammes.

Das Piktogramm mit dem Spielstein symbolisiert ein Spiel.

In diesem Requester kann man definieren welches der zur Verfügung stehenden Spiele nach Anwahl des Piktogrammes aufgerufen werden soll.

Zur Zeit werden nur zwei Spiele unterstützt.

MEMORY ist ein einfaches Gedächtnisspiel. Die Graphik der Seite wird nach Anwahl des Piktogrammes mit grauen Kacheln überdeckt.

Ziel des Spieles ist es die komplette Graphik wieder zum Vorschein zu bringen. Dazu muß man nacheinander zwei Kacheln anklicken, woraufhin diese wiederum eine Zahl preisgeben, welche Beide übereinstimmen müssen, damit die darunterliegenden Flächen in ihrer ursprünglichen Pracht erscheinen.

PUZZLE ist ein einfaches Koordinationsspiel. Die Graphik der Seite wird nach Anwahl des Piktogrammes in 4 x 4 Abschnitte unterteilt und danach wahllos neu sortiert. Ziel des Spieles ist es die komplette Graphik wieder in den Originalzustand zu versetzen. Durch Anklicken mit der linken Maustaste, jeweils ÜBER, UNTER, LINKS oder RECHTS neben dem Abschnitt, ist man in der Lage, ein oder mehrere Abschnitte in alle jeweils möglichen Richtungen zu verschieben.

Der Knopf `Löschen` bewirkt die komplette Tillung der Interaktion der Zeile, inklusive Piktogramm.

Dieser Text kann durch drücken der HELP-Taste jederzeit aufgerufen werden, während der Requester aktiv ist.

Anzeigen des Requesters im Fenster..

Bild OS2 Bild OS3

1.30 messagereqwin

Dieser Requester dient zur Belegung eines InteraktionsPiktogrammes.

Das Piktogramm mit dem gelben Pfeil symbolisiert einen aufrufbaren Kommentar von kurzer Länge.

In diesem Requester kann man den Text definieren der nach Anwahl des Piktogrammes angezeigt werden soll.

Der Text sollte möglichst nicht mehr als 5 Zeilen betragen, und auch die Zeilenlänge sollte im sichtbaren Bereich bleiben.

Die spätere Anzeige im Player erfolgt in einem eigenen Fenster mit dem 22 punkt hohen Zeichensatz proportionaler Breite in Fettschrift.

Der obere Knopf `Löschen` löscht nur den Text im NachrichtenEditor.

Der untere Knopf `Löschen` bewirkt die komplette Tillung der Interaktion der Zeile, inklusive Piktogramm.

Dieser Text kann durch drücken der HELP-Taste jederzeit aufgerufen werden, während der Requester aktiv ist.

Anzeigen des Requesters im Fenster...

Bild OS2 Bild OS3

1.31 gotoreqwin

Dieser Requester dient zur Belegung eines InteraktionsPiktogrammes.

Das Piktogramm mit der miniaturisierten Bildschirmseite symbolisiert eine direkte Verzweigung zu einer beliebigen Seite.

In diesem Requester kann mann definieren welche der zur Verfügung stehenden Seiten nach Anwahl des Piktogrammes aufgerufen werden soll.

Der Knopf `Löschen` bewirkt die komplette Tillung der Interaktion der Zeile, inklusive Piktogramm.

Dieser Text kann durch drücken der HELP-Taste jederzeit aufgerufen werden, während der Requester aktiv ist.

Anzeigen des Requesters im Fenster...

Bild OS2 Bild OS3

1.32 textreqwin

Dieser Requester dient zur Belegung eines InteraktionsPiktogrammes.

Das Piktogramm mit der miniaturisierten Textseite symbolisiert einen aufrufbaren Fließtext von unbestimmter Länge.

In diesem Requester kann mann definieren welche Textdatei nach Anwahl des Piktogrammes aufgerufen werden soll.

Die Textdatei muß im ASCII- oder FTXT-Format vorliegen.

Die spätere Anzeige im Player erfolgt in einem eigenen Fenster mit einem 18 Punkt hohen Zeichensatz fester Breite.

Die Textdatei wird extern aufgerufen und sollte sich demzufolge bei Weitergabe des Skriptes in dem dafür vorgesehenen Pfad

für Dokumente befinden. **PfadRequester**

Der Knopf `Löschen` bewirkt die komplette
Tilgung der Interaktion der Zeile, inklusive Piktogramm.

Dieser Text kann durch drücken der HELP-Taste jederzeit aufgerufen
werden, während der Requester aktiv ist.

Anzeigen des Requesters im Fenster...

Bild OS2 Bild OS3

1.33 namereqwin

Dieser Requester dient zur Bestätigung des SeitenNamens
und der Graphikdatei im Hintergrund.

Der SeitenName läßt sich editieren, wird aber, falls schon
vorhanden, um den Zusatz `Copy_of_` oder `Copy_<n>_of_`
ergänzt, weil das Programm die einzelnen Seiten des
Skriptes durch Ihre Namensgebung unterscheidet.

Als Hintergrundgraphik kann hier mit dem FileRequester
eine andere Datei bestimmt werden.

Dieser Text kann durch drücken der HELP-Taste jederzeit aufgerufen
werden, während der Requester aktiv ist.

Anzeigen des Requesters im Fenster...

Bild OS2 Bild OS3

1.34 filereqwin

Dieser Requester dient zum Auswählen von Dateien.

EselsOhren KnopfRequester

Das Fenster bleibt solange geöffnet bis es durch ein Klicken auf den
Knopf `Abbruch` oder ein Drücken der ESC-Taste geschlossen wird.

Dieser Text kann durch klicken auf den Help-Knopf jederzeit aufgerufen
werden, während der Requester aktiv ist.

Anzeigen des Requesters im Fenster...

Bild OS2 Bild OS3

1.35 sndreqwin

Dieser Requester dient zum Auswählen, Abspielen und
Einstellen von Musik- und TonDateien.

In dem Schriftfeld neben dem ersten Knopf erscheint der Name des

angewählten Eintrages. Wenn Sie ein anderes Musikstück abspielen wollen, so klicken Sie auf den Knopf `Ton` bzw. `Musik` und wählen mit dem Dateirequester eine andere Datei aus.

Die Knöpfe `Einblenden` und `Ausblenden` bewirken ein sanftes Ein- und Ausblenden, oder wenn nicht ausgewählt ein abruptes Abspielen und Stoppen.

Der Schieberegler `Lautstärke` dient zur Kontrolle der Lautstärke und läßt sich stufenlos einstellen.

Die Regelung des Tempos betrifft nur die Tondateien, bei Modulen wird die voreingestellte geschwindigkeit des Musikstückes benutzt.

Der Knopf mit dem Text `Einmal` oder `Endlos` bezieht sich auf die Art und Weise der Abpielung.

Der Knopf mit dem Unendlichkeitszeichen bewirkt, das der Ton oder das Modul über die aufrufende Seite hinaus solange abgespielt wird, bis eine andere Seite eine andere Ton- oder Musikdatei aufruft.

Ein Klicken auf den Knopf `Spielen` bewirkt das die Datei abgespielt wird und der Text des Knopfes ändert sich in `Stop`.

Ein Klicken auf den Knopf `Stop` bewirkt das die Datei gestopt wird und der Text des Knopfes ändert sich wieder in `Spielen`.

Das Fenster bleibt solange geöffnet bis es durch ein Klicken auf den Knopf `OK` oder `Abbruch` oder ein Drücken der ESC-Taste geschlossen wird.

Dieser Text kann durch klicken auf den Help-Knopf jederzeit aufgerufen werden, während der Requester aktiv ist.

Anzeigen des Requesters im Fenster...

Bild OS2 Bild OS3

1.36 pathreqwin

Dieser Requester dient zum Bestimmen der Pfade und Texte und Farben der Knöpfe, die im DateiRequester auf der rechten Seite angeordnet sind und zum direkten Einsprung in einen definierten Pfad dienen.

Das Fenster bleibt solange geöffnet bis es durch ein Klicken auf den Knopf `Abbruch` oder ein Drücken der ESC-Taste geschlossen wird.

Dieser Text kann durch klicken auf den Help-Knopf jederzeit aufgerufen werden, während der Requester aktiv ist.

Anzeigen des Requesters im Fenster...

Bild OS2 Bild OS3

1.37 prefreqwin

Dieser Requester dient zum Bestimmen einiger Voreinstellungsparameter.

Das Fenster bleibt solange geöffnet bis es durch ein Klicken auf den Knopf `Abbruch` oder ein Drücken der ESC-Taste geschlossen wird.

Dieser Text kann durch klicken auf den Help-Knopf jederzeit aufgerufen werden, während der Requester aktiv ist.

Was ist mit dem **EselsOhr**

Anzeigen des Requesters im Fenster...

Bild OS2 Bild OS3

1.38 movreqwin

Dieser Requester dient zum Bearbeiten der Organisationsstruktur.

Das Fenster bleibt solange geöffnet bis es durch ein Klicken auf den Knopf `Abbruch` oder ein Drücken der ESC-Taste geschlossen wird.

Dieser Text kann durch klicken auf den Help-Knopf jederzeit aufgerufen werden, während der Requester aktiv ist.

Anzeigen des Requesters im Fenster...

Bild OS2 Bild OS3

1.39 extrareqwin

Dieser Requester dient zum Bestimmen der relativen DatenPfade.

Das Fenster bleibt solange geöffnet bis es durch ein Klicken auf den Knopf `Abbruch` oder ein Drücken der ESC-Taste geschlossen wird.

Dieser Text kann durch klicken auf den Help-Knopf jederzeit aufgerufen werden, während der Requester aktiv ist.

Anzeigen des Requesters im Fenster...

Bild OS2 Bild OS3

1.40 exitreqwin

Dieser Requester dient zum Beenden des Programmes.

Das Fenster bleibt solange geöffnet bis es durch ein Klicken auf den Knopf `Abbruch` oder `OK` oder ein Drücken der ESC-Taste geschlossen wird.

Anzeigen des Requesters im Fenster...

Bild OS2 Bild OS3

1.41 errorreqwin

Dieser Requester dient zur Anzeige von aufgetretenen Fehlern.

Das Fenster bleibt solange geöffnet bis es durch ein Klicken auf den Knopf `Abbruch` oder ein Drücken der ESC-Taste geschlossen wird.

Anzeigen des Requesters im Fenster...

Bild OS2 Bild OS3

1.42 Index

[Adresse des Authors](#) AUTHOR...

[AmigaGuideHilfe](#) GUIDEHELP...

[BeendigungsRequester](#) EXITREQ...

[BenutzerSprache](#) CATALOGS...

[BetriebsSpeicher](#) MEMORY...

[BetriebsSystem](#) AMIGAOS...

[BetriebsSystemHilfe](#) DOS...

[DateiRequester](#) FILEREQ...

[DatenAnzeiger](#) MOSTVIEW...

[DatenTypen](#) DATATYPES...

[EditRequester](#) EDITREQ...

[Einleitung](#) INTRODUCTION...

[EinstellungsDatei](#) PREFSFILE...

[EinstellungsRequester](#) PREFREQ...

[EselsOhren](#) 2#FUNCTION...

[FehlerRequester](#) ERRORREQ...

[Installation](#) INSTALLATION...

[KnopfRequester](#) BUTTONREQ...

[MusikRequester](#) SOUNDREQ...

[Nachricht Editieren](#) MESSAGEREQ...

[PfadRequester](#) PATHREQ...

[PiktogramMerkmale](#) TOOLTYPES...

[ProgrammRessourcen](#) RESOURCES...

[Rechtslage](#) COPYRIGHT...

[Registrierung](#) ORDER...

[RollMenüs](#) MENUS...

[Seite Editieren](#) PAGEREQ...

[SeitenNamen Editieren](#) NAMEREQ...

[SeitenSprung Editieren](#) GOTOREQ...

SeitenTitel Editieren TITLEREQ...

Skript Abspielen PLAYER...

Skript Drucken PRINTER...

Skript Editieren EDITOR...

SpielNamen Editieren GAMEREQ...

SprachDateienEditor PROCATED...

SystemBefehle COMMANDS...

SystemBibliotheken LIBRARIES...

SystemZeichensätze FONTS...

TextNamen Editieren TEXTREQ...

UnterTitel Editieren HEADERREQ...

Zeilen Editieren LINEREQ...