

RaconMOD

Constantin Rack

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> RaconMOD		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Constantin Rack	August 22, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	RaconMOD	1
1.1	main	1
1.2	liesmich	1
1.3	rechte	2
1.4	copyr	3
1.5	haftung	3
1.6	demo	3
1.7	system	3
1.8	kontakt	4
1.9	bedienung	4
1.10	install	5
1.11	start	5
1.12	allgemein	5
1.13	fenster	6
1.14	win_main	6
1.15	win_edit	7
1.16	win_such	7
1.17	win_scan	8
1.18	win_reorg	8
1.19	win_play	8
1.20	menu_projekt	9
1.21	menu_datenbank	9
1.22	menu_eintrag	9
1.23	menu_optionen	10
1.24	gad_main_db	10
1.25	gad_main_info	11
1.26	gad_main_dok	11
1.27	gad_main_list	11
1.28	gad_main_add	11
1.29	gad_main_edit	11

1.30	gad_main_del	12
1.31	gad_main_play	12
1.32	gad_main_scan	12
1.33	gad_main_search	12
1.34	gad_main_reorg	13
1.35	gad_main_print	13
1.36	gad_main_about	13
1.37	gad_main_quit	13
1.38	gad_okay	14
1.39	gad_cancel	14
1.40	gad_edit_file	14
1.41	gad_edit_req	14
1.42	gad_edit_note	14
1.43	gad_edit_del	15
1.44	gad_edit_info	15
1.45	gad_such_text	15
1.46	gad_such_area	15
1.47	gad_such_action	15
1.48	gad_such_such	16
1.49	gad_status_aktion	16
1.50	gad_status_status	16
1.51	gad_play_typ	16
1.52	gad_play_player	16

Chapter 1

RaconMOD

1.1 main

Modul Datenbank 1.0 (11.11.95)
Datenbank

Die Profi - ↔

Autor: Constantin Rack

für Musik Module.

Lies mich
Wichtige Informationen

Bedienung
Zur Benutzung

Rechtliches
Die rechtliche Seite

Anforderungen
Systemanforderungen

Kontakt
Kontaktadresse

1.2 liesmich

Diese AmigaGuide® Datei ist die vollständige Dokumentation von RaconMOD, der Profi-Datenbank für Musik Module.

Wozu eine Musikdatenbank ?

Nun, die Antwort ist einfach. Im Zuge der Standardisierung der

Massendatenträger sind die Datenmengen fast unüberschaubar geworden. Dies gilt sowohl für Programme, aber auch für Grafiken und für Musik. Was liegt da näher als ein Programm, das hilft, diese Datenflut zu bewältigen ?

Als Ergebnis dieser Überlegungen ist eine Profi-Musikdatenbank entstanden, die es in sich hat und hilft, den Überblick zu behalten - RaconMOD !

Danksagungen

Für Ihre Anregungen, Anmerkungen und Fehlerberichte möchte ich an dieser Stelle besonders Karl-Heinz Spyra, Reinold Sadlo und Andreas Jeksties danken. Ohne sie wäre RaconMOD nicht das geworden, was es jetzt ist.

Bleibt mir noch, Ihnen als Benutzer viel Freude und Erfolg bei der Benutzung von RaconMOD zu wünschen !

Constantin Rack, im November 1995

1.3 rechte

RaconMOD Version 1.0

Copyright © 1995 by Constantin Rack. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Programm, alle Softwarebestandteile, das Handbuch, sowie die Programm- und Datenkonzeption sind urheberrechtlich geschützt. Der Käufer erhält das nicht ausschließliche Recht, das Programm an einem Computer-Arbeitsplatz zu benutzen. Dieses Recht ist nicht übertragbar, vermietbar oder verleihbar.

Es ist untersagt, das Programm sowie die dazugehörigen Dateien zu kopieren, zu verändern, zu vervielfältigen, zu veröffentlichen, umzugestalten oder das Programm-Paket von einem Hauptspeicher auf einen anderen Datenträger zu übertragen oder zu nutzen.

Falls der Käufer diese für Software für Personal-Computer üblichen Nutzungsbeschränkungen nicht anerkennen will, hat er das Recht das das Produkt gegen Rückerstattung des Kaufpreises unverzüglich und unbenutzt zurückzugeben.

Dieses Programm darf aber zur eigenen Datensicherung kopiert und archiviert werden. Fehlerhafte Original-Disketten werden gegen Einsendung der Originalrechnung und des fehlerhaften Datenträgers im Rahmen der gesetzlichen Garantiebestimmungen von Constantin Rack ersetzt.

Weitere rechtliche Hinweise:

Demoversion

,

Copyrights
,
Haftung

1.4 copyr

Amiga® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Escom AG.

Installer and Installer project icon
(c) Copyright 1991-93 Commodore Amiga, Inc. All rights reserved.
Reproduced and distributed under licence from Commodore.

Alle angegebenen Markennamen sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Warenzeicheninhaber.

1.5 haftung

Der Autor ist nicht verantwortlich für irgendeinen Datenverlust oder sonstige Schäden an der Software oder Hardware, die (in)direkt durch die Benutzung dieses Programms resultieren könnten.

Die Software wird "wie sie ist" vertrieben. Das heißt, daß es keinen Anspruch auf Fehlerbeseitigung oder Updates gibt.

Jeder benutzt das Programm auf seine eigene Gefahr hin !

1.6 demo

Es existiert eine frei vertreibbare Demoversion dieses Programms.

Diese Version darf über elektronische Netze und auf elektronischen Datenträgern weitergegeben und verbreitet werden.

Alle anderen Bestimmungen und Rechte bleiben davon unberührt.

Die Demoversion ist an dem Zusatz "Eingeschränkte Demoversion" in dem Informationsrequester zu erkennen.

1.7 system

RaconMOD sollte auf jedem Amiga System laufen, welches mindestens ←
ein

Megabyte Hauptspeicherkapazität besitzt sowie mindestens das AmigaOS der Version 2.04 installiert hat.

Des weiteren wird die "amigaguide.library" Version 34 oder höher be-

nötigt, da ansonsten die Online-Hilfe nicht benutzt werden kann.

Sollten sich beim Starten von RaconMOD Probleme ergeben, so wenden Sie sich an den

RaconMOD Support

. Bitte geben Sie dabei an, welche

Systemkonfiguration Sie besitzen und welche Programme im Hintergrund laufen. Bitte denken Sie auch an eine ausführliche Beschreibung des Fehlers, nur so kann Ihnen auch schnell geholfen werden.

1.8 kontakt

Wenn Sie Anregungen oder Verbesserungsvorschläge haben, oder wenn Sie

Fehler im Programm gefunden haben, schreiben Sie an die unten aufgeführte Adresse.

Bitte achten Sie bei Fehlerberichten darauf, daß sie so ausführlich sind, daß der Fehler leicht nachvollzogen werden kann, damit Ihnen so schnell wie möglich geholfen werden kann.

Bitte beachten Sie jedoch, daß kein Anspruch Ihrerseits auf eine Be-

seitigung der Fehler besteht. Näheres siehe unter

Rechtliches

Postadresse: Constantin Rack
 Steubenstr. 26a
 D-58097 Hagen

Email Adresse: racon@new.topnet.sub.de

Aufgrund der neuen Telefongebühren zum 01.01.96 kann sich die EMail-Adresse ändern (neue Mailbox). Sollten Ihre Emails nicht ankommen, so schreiben Sie mir bitte auf dem normalen Postwege, Danke!

1.9 bedienung

Bei der Entwicklung von RaconMOD wurde sehr großer Wert auf eine einfache und intuitive Bedienbarkeit gelegt. Dies wird durch eine konsequente Benutzung von GadTools und durch die Beachtung der Style-Guide Vorgaben erreicht.

Im nachfolgenden wirds alles erklärt werden, was für die Bedienung von RaconMOD wichtig, notwendig und hilfreich ist.

Installation

Erläuterungen zur Installation

Programmstart	Möglichkeiten des Programmstarts
Allgemeines	Allgemeine, aber wichtige Hinweise
Fenster	Erklärung aller Fenster von MoD

1.10 install

Die Installation ist durch Verwendung des Standard Installers sehr einfach. Starten Sie den Installer durch Doppelklick auf sein Icon und befolgen Sie die Anweisungen des Programms.

Sollten Sie nicht im Besitz des Installers sein, so können Sie auch das RaconMOD - Verzeichnis einfach dorthin kopieren, wohin es "installiert" werden soll.

Außerdem sollten Sie die "amigaguide.library" der Version 34 oder höher in Ihrem LIBS: Ordner installiert haben.

Außer der "amigaguide.library", die für eine funktionierende Hilfe im Programm unerlässlich ist, werden keine fremden Dateien oder etwa Assigns o.ä. benötigt.

1.11 start

RaconMOD kann auf zwei Arten gestartet werden. Zum einen durch einen Doppelklick auf sein Icon und zum anderen durch die Eingabe von "RaconMOD" in der Eingabekonsole "Shell".

Es ist möglich, RaconMOD mehrmals zu starten.

1.12 allgemein

Da die Oberfläche von RaconMOD konsequent nach den Style Guide - Richtlinien erstellt wurden, gibt es einige - allgemein gültige - Benutzungshinweise:

- Die meisten Gadgets besitzen eine Tastaturunterstützung. Zu erkennen ist dies an einem unterstrichenen Buchstaben im Text des Gadgets. Dieser signalisiert, welche Taste zu dem Gadget äquivalent ist.
- Alle Fenster besitzen ein Schließ-Gadget und lassen sich auch über dieses verlassen. Im Normalfall gilt das Ver-

lassen eines Fensters wie die Betätigung des \ Gadgets\

- Sollten Sie noch Probleme mit der Bedienung haben, so ist es vom Hauptfenster aus möglich, diese Online - Hilfe zu Rate zu ziehen. Näheres unter Fenster
-
- Sollte einmal ein Fehler auftreten, so werden Sie darüber umfangreich mittels Requester informiert. Bitte notieren Sie sich alle Angaben und melden Sie sich beim Autor
-

1.13 fenster

Da es sich bei RaconMOD um eine relativ komplexe Datenbank handelt ↔

ist es unvermeidlich, die vielen Funktionen in einem Fenster unterzubringen. Deshalb werden im Folgenden alle Fenster, die RaconMOD besitzt, erklärt:

Hauptfenster
Editierfenster
Suchfenster
Scannerfenster
ReOrg Fenster
Player Optionsfenster

1.14 win_main

Funktion: Das Hauptfenster ist das zentrale Fenster von RaconMOD ↔
von ihm aus werden alle Aktionen getätigt.

Menüs:

Projekt
Datenbank
Eintrag
Optionen
Gadgets:

Datenbank
Status - Anzeige
Dokumentation
Listen Gadget
Hinzu
Verändern
Löschen
Spielen
Scannen
Suchen
ReOrg
Drucken
Information
Ende

1.15 win_edit

Funktion: Das Editierfenster dient der Veränderung der Einträge.
Es wird sowohl für das Hinzufügen, als auch für das "normale"
Editieren der Einträge benutzt.

Gadgets:

Dateiname
Datei Req.
Kommentar
Löschen
Information
Okay
Abbruch

1.16 win_such

Funktion: Das Suchfenster dient der Spezifikation der Suchkriterien. \leftrightarrow
Dies sind der Suchtext, der Suchbereich und die Aktion.

Gadgets:

Suchtext

Suchbereich

Aktion

Suchen !

Abbruch

1.17 win_scan

Funktion: Das Scannerfenster dient dazu, Sie über den momentanen Verlauf des Scannvorgangs zu informieren.

Gadgets:

Aktion

Status

1.18 win_reorg

Funktion: Das ReOrg Fenster dient zu Ihrer Information über den momentanen Reorganisierungsvorgang.

Gadgets:

Aktion

Status

1.19 win_play

Funktion: Das Player Optionsfenster dient der Einstellung des Module Players, der beim Abspielen eines Moduls verwendet werden soll.

Gadgets:

Modul Typ

Player

Okay

Abbruch

1.20 menu_projekt

Auf dieser Seite werden die Menüpunkte des Projekt Menüs erläutert ↔
:

Neues Projekt	Löscht die aktuelle Datenbank und legt somit ein neues Projekt an. Es erfolgt zuvor immer eine Sicherheitsabfrage.
Laden	Öffnet einen Dateirequester, in dem Sie eine RaconMOD Datendatei zum Laden auswählen können.
Sichern	Ist das Gegenstück zu Laden, nur werden hier die aktuellen Datenbankeinträge gesichert.
Anhängen	Hängt eine Datendatei an die bestehende Datenbank an.
Information	Öffnet einen Requester mit Informationen zum Programm und Copyright
Dokumentation	Startet die Online-Hilfe.
Ende	Bewirkt das Programmende.

1.21 menu_datenbank

Auf dieser Seite werden die Menüpunkte des Datenbank Menüs erläutert:

Scanner	Ruft den Scanner auf.
Liste drucken	Druckt die aktuelle Datenbank aus.
Reorganisation	Startet die Reorganisation.

1.22 menu_eintrag

Auf dieser Seite werden die Menüpunkte des Eintrag Menüs erläutert ↔
:

Hinzu	Siehe Hinzufügen Gadget.
-------	--------------------------------

Entfernen	Siehe Entfernen Gadget.
Aendern	Siehe Verändern Gadget.
Spielen	Siehe Spielen Gadget.
Suchen	Siehe Suchen Gadget.

1.23 menu_optionen

Auf dieser Seite werden die Menüpunkte des Options Menüs erläutert ←
:

Unterverzeichnisse scannen ?	Stellen Sie hier ein, ob beim Scannen die Unterverzeichnisse mitgescannt werden sollen.
Archivierte Mods scannen ?	Mit diesem Menüpunkt bestimmen Sie, ob auch archivierte, also gepackte Mods gescannt werden sollen.
Automatisches zentrieren ?	Ist dieser Menüpunkt aktiv, so wird das Hauptfenster immer zu dem Bildschirm zentriert.
Listen Zeichensatz	Hier stellen Sie bitte den von Ihnen gewünschten Zeichensatz für die Liste ein.
Player Optionen	Dieser Menüpunkt öffnet das Player Optionsfenster, näheres siehe dort .
Optionen sichern	Sichert die Optionen dauerhaft.

1.24 gad_main_db

Gadgettyp: Cycle

Funktion: Mit diesem Gadget wählen Sie, ob die normale Datenbank

oder die Aussortierliste angezeigt werden soll.

1.25 gad_main_info

Gadgettyp: Text

Funktion: In diesem Gadget stehen wichtige Status-Informationen zum Programm. Hauptsächlich wird in ihm die Statistik der aktuellen Datenbank angezeigt.

1.26 gad_main_dok

Gadgettyp: Button

Kürzel: O

Menüpunkt:

Projekt / Dokumentation

Funktion: Dieses Gadget startet die Online-Hilfe. Diese Funktion benötigt die "AmigaGuide.library" min. der Version 34.

1.27 gad_main_list

Gadgettyp: Listview

Funktion: In diesem Gadget wird die jeweils aktuelle Datenbank angezeigt, also entweder die normale Datenbank oder die Aussortierliste.

1.28 gad_main_add

Gadgettyp: Button

Kürzel: H

Menüpunkt: Datenbank / Eintrag / Hinzu

Funktion: Öffnet das Editierfenster, in dem Sie das neu hinzuzufügende Modul definieren. Wurde eine gültige Datei ausgewählt, so wird der Eintrag übernommen.

1.29 gad_main_edit

Gadgettyp: Button

Kürzel: A

Menüpunkt: Datenbank / Eintrag / Aendern

Funktion: Öffnet für alle markierten Einträge nacheinander das Editierfenster.

1.30 gad_main_del

Gadgettyp: Button

Kürzel: L

Menüpunkt: Datenbank / Eintrag / Löschen

Funktion: Löscht alle markierten Einträge aus der aktuellen Datenbank.

1.31 gad_main_play

Gadgettyp: Button

Kürzel: P

Menüpunkt: Datenbank / Eintrag / Spielen

Funktion: Spielt alle markierten Einträge nacheinander mit dem voreingestellten Player.

1.32 gad_main_scan

Gadgettyp: Button

Kürzel: S

Menüpunkt:

Datenbank / Scanner

Funktion: Startet den Scanner.

1.33 gad_main_search

Gadgettyp: Button

Kürzel: U

Menüpunkt: Datenbank / Eintrag / Suchen

Funktion: Öffnet das Suchfenster.

1.34 gad_main_reorg

Gadgettyp: Button

Kürzel: R

Menüpunkt:

Datenbank / Reorganisation

Funktion: Startet die Reorganistation, also das Aussortieren ↔
aller

doppelt vorhandenen Einträge und das Entfernen von allen
Einträgen, die sowohl in der normalen Datenbank, als auch
in der Aussortierliste vorhanden sind.

1.35 gad_main_print

Gadgettyp: Button

Kürzel: D

Menüpunkt:

Datenbank / Liste drucken

Funktion: Startet den Druckvorgang für die aktuelle Datenbank.

Es werden die Workbench-Preferences verwendet.

1.36 gad_main_about

Gadgettyp: Button

Kürzel: I

Menüpunkt:

Projekt / Information

Funktion: Zeigt in einem Requester Information über das Programm ↔

.

1.37 gad_main_quit

Gadgettyp: Button

Kürzel: E

Menüpunkt:

Projekt / Programmende

Funktion: Beendet das Programm.

1.38 gad_okay

Gadgettyp: Button

Kürzel: O

Funktion: Verläßt das Fenster und übernimmt die Einstellungen.

1.39 gad_cancel

Gadgettyp: Button

Kürzel: A

Funktion: Verläßt das Fenster ohne Beachtung der gemachten Eingaben.

1.40 gad_edit_file

Gadgettyp: String

Kürzel: D

Funktion: Enthält den Dateinamen mit Pfad des Moduls.

1.41 gad_edit_req

Gadgettyp: Button

Kürzel: R

Funktion: Öffnet einen Asl Dateirequester, mit dem Sie den Eintrag in das Dateiname - Gadget ändern können.

1.42 gad_edit_note

Gadgettyp: String

Kürzel: K

Funktion: Enthält einen von Ihnen frei wählbaren Kommentar zu dem Modul.

1.43 gad_edit_del

Gadgettyp: Button

Kürzel: L

Funktion: Löscht den im Kommentar - Gadget eingegebenen Kommentar.

1.44 gad_edit_info

Gadgettyp: Text

Funktion: Zeigt den Songnamen und die Dateigröße des Moduls an.

1.45 gad_such_text

Gadgettyp: String

Kürzel: T

Funktion: Geben Sie hier den Text ein, nachdem Sie suchen möchten.

1.46 gad_such_area

Gadgettyp: Cycle

Kürzel: N

Funktion: Bestimmt den Bereich, in dem gesucht werden soll:
Songname, Dateiname, Kommentar.

1.47 gad_such_action

Gadgettyp: Cycle

Kürzel: K

Funktion: Legt die Aktion fest, was mit gefundenen Einträgen
passieren soll:

Markieren, Demarkieren, Exkl. markieren, Exkl. demarkieren.

Exklusiv heißt, daß vorher alle Einträge (de)markiert werden.

1.48 gad_such_such

Gadgettyp: Button

Kürzel: S

Funktion: Startet den Suchvorgang.

1.49 gad_status_aktion

Gadgettyp: Text

Funktion: Zeigt die gerade ausführende Aktion an.

1.50 gad_status_status

Gadgettyp: Text

Funktion: Zeigt den aktuellen Status der
Aktion
an.

1.51 gad_play_typ

Gadgettyp: Cycle

Funktion: Bestimmt, für welche Art von Modul das Player Gadget die Einstellung anzeigt.

Sie können also separate Player jeweils für normale und archivierte Module einstellen.

1.52 gad_play_player

Gadgettyp: String

Funktion: Enthält die Einstellung des Players, der benutzt wird, um Einträge abzuspielen.

Format: <Player> %s [<Optionen>]
