

SSAMultiPlayGUI

Michael Christoph

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> SSAMultiPlayGUI		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Michael Christoph	August 25, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	SSAMultiPlayGUI	1
1.1	SSAMultiPlayGUI Übersicht:	1
1.2	Programminformation:	2
1.3	Programmgröße:	2
1.4	Programmzweck:	2
1.5	Hardware-Anforderung:	2
1.6	Installation:	3
1.7	Die Programm-Dateien:	4
1.8	System-Dateien:	4
1.9	Shell und Workbenchparameter:	5
1.10	Filerequester:	7
1.11	Localisierung	8
1.12	Bildschirmaufbau Hauptfenster:	8
1.13	Menüsystem:	10
1.14	Bildschirmaufbau im Parameterfenster Pause:	12
1.15	Bildschirmaufbau im Parameterfenster Animation:	13
1.16	Bildschirmaufbau im Parameterfenster Extern:	15
1.17	Bildschirmaufbau im Eingabefenster:	16
1.18	Drag and Drop:	17
1.19	Funktion Neue Liste:	17
1.20	Funktion Laden:	18
1.21	Funktion Dazuladen:	19
1.22	Funktion Speichern:	19
1.23	Funktion Speichern als:	20
1.24	Funktion Copyright:	20
1.25	Funktion Beenden:	20
1.26	Funktion Neu:	21
1.27	Funktion Ändern:	21
1.28	Funktion Löschen:	21
1.29	Funktion Kopieren:	22

1.30 Funktion Hoch:	22
1.31 Funktion Tief:	22
1.32 Funktion Vorladen:	23
1.33 Funktion Probelauf:	23
1.34 Funktion Anleitung:	23
1.35 Funktion Programm Info:	24
1.36 Funktion Technische Info:	24
1.37 Funktion Abspielen:	25
1.38 Funktion Abspielen:	25
1.39 Funktion Piktogramm erzeugen:	25
1.40 Funktion Prefs-Editor:	26
1.41 Funktion SSA-Programme:	26
1.42 ARexx (Port und Befehle):	27
1.43 Prefs-Editor:	27
1.44 Anwendungsbeispiel:	27
1.45 Fehlerfenster:	29
1.46 Fehlernummern:	29
1.47 Programmfehler:	31
1.48 Geplante Erweiterungen:	31
1.49 Versionen:	31
1.50 Fehlerberichte...:	33
1.51 Copyrights der verwendeten Programme:	33
1.52 Copyright:	34
1.53 Abschlußseite:	35
1.54 Commodore StyleGuide Richtlinien:	36
1.55 unbelegtes Gadget:	36
1.56 Hilfe zum AmigaGuide-System:	36
1.57 Index:	37

Chapter 1

SSAMultiPlayGUI

1.1 SSAMultiPlayGUI Übersicht:

```
----- A N L E I T U N G  ↔  
-----  
-----  
----- für SSAMultiPlayGUI          Version 1.10 -----  
-----  
-----
```

Hardwareanforderung

 Versions-History

 Installation

bekannte Programmfehler

 Betriebsdateien

 Fehlerberichte

H i l f e z u m A m i g a G u i d e - S y s t e m

Bildschirmaufbau

 Copyright

 Menüsystem

 Programmiererinfo

Anwendungsbeispiel

I n h a l t s v e r z e i c h n i s

1.2 Programminformation:

Programminformation:

Dies ist die Anleitung zum Programm 'SSAMultiPlayGUI'.

Es beschreibt die Version 1.10 (vom 29. Okt 1995).

Das Programm ist ein Oberflächenaufsatz für das Shell-Programm 'SSAMultiPlay' (dient zum Abspielen von SSA-Animationen). Sie können komfortabel die Ablaufliste mit Pausenbildern festlegen und abspielen lassen, sowie eine ausführbare Liste mit Workbench-Icon erzeugen lassen. Dieses Script können Sie auch von anderen Programmen aus starten.

Das Programm benötigt mindestens OS 2.04 (V37) und einen Stack von 6000 (beim Shellstart müssen Sie einfach den Befehl 'Stack 6000' eingeben). Die Stackbelastung beträgt zur Zeit max. 3900 Bytes.

1.3 Programmgröße:

Programmgröße:

```
ca. 152.5 kByte CODE
ca.  1.8 kByte CHIP DATEN
ca.  33.2 kByte sonst. DATEN
ca.  11.0 kByte ??? (DOS)
```

```
=====
Version 1.10:      198.5 kByte Gesamt (394 Disk-Blöcke á 512 Byte)

Version 1.04:      125.4 kByte Gesamt (249 Disk-Blöcke á 512 Byte)
Version 1.03:      125.4 kByte Gesamt (249 Disk-Blöcke á 512 Byte)
Version 1.02:      109.4 kByte Gesamt (217 Disk-Blöcke á 512 Byte)
Version 1.01:      109.3 kByte Gesamt (217 Disk-Blöcke á 512 Byte)
Version 1.00:      108.9 kByte Gesamt (216 Disk-Blöcke á 512 Byte)
```

1.4 Programmzweck:

Programmzweck:

Einfachere Bedienung des Shell-Programms 'SSAMultiPlay' über eine komfortable Workbench-Oberfläche.
Einfache interaktive Erstellung von Slideshows.

1.5 Hardware-Anforderung:

Hardware-Anforderung:

- Beliebiger Amiga-Computer mit 512 kByte freiem Speicher
(zusätzlich Speicher zum Abspielen der ausgewählten Animationen)
- Betrieb mit einem Diskettenlaufwerk ist möglich
- Betriebssystem OS 2.04 (V37)

1.6 Installation:

Installation:

Das Programm läßt sich komfortabel mit dem Commodore-Installer auf einer Festplatte installieren.

Wählen Sie bei der Begrüssung 'Weiter installieren' und danach je nach Ihrem Wissensstand 'Einsteiger', 'Geübter Benutzer' oder 'Experte' aus. Mit 'Einsteiger' brauchen Sie sich um nichts zu kümmern. Das Programm wird vollständig auf Festplatte installiert. Im Laufwerk 'Work:' wird dafür eine Schublade 'SSAMultiPlay' erzeugt, die alle Programmteile enthält.

Sollte während der Installation ein Fehler auftreten (z.B. Laufwerk ... ist nicht ansprechbar, oder Zuwenig Speicherplatz auf dem Ziellaufwerk), installieren Sie das Programm bitte im Modus "Geübter Benutzer" und wählen dann ein anderes Laufwerk aus.

Mit der Einstellung "Geübter Benutzer" können Sie die Zielverzeichnisse selber auswählen. Zusätzlich werden einige Rückfragen ausgegeben (z.B. Prefs-Datei kopieren, SSA-Assign eintragen). Zu Beginn können Sie Auswählen welche Komponenten installiert oder aktualisiert werden sollen.

Bei der Einstellung "Experte" erscheinen zusätzlich für jeden Kopiervorgang eine Rückfrage.

Falls Sie noch über kein Programm von proDAD verfügen (Monument, Animage, Konrad, clariSSA, Cavin) muß zusätzlich ein Assign 'SSA:' in der User-Startup-Datei eingetragen werden. Das erledigt aber der Installer für Sie.

Als 'Geübter Benutzer'/'Experte' können Sie auch ein lokales SSA-System erzeugen lassen. Dann werden die beiden Tools 'MakeAssign' und 'RemoveAssign' kopiert, mit denen Sie den Assign auf das lokale Verzeichnis umlenken können.

Sind bereits Programme vorhanden, werden diese nur aktualisiert, wenn es eine ältere Version ist.

Icons werden nur kopiert, wenn noch keine vorhanden sind.

Nur die Beispiele und Catalogtexte (.cd/.ct) werden immer vollständig kopiert.

1.7 Die Programm-Dateien:

Die Programm-Dateien:

- ```

```
- SSAMultiPlayGUI : ist das Hauptprogramm und zum Betrieb notwendig
  - SSAMultiPlayGUI.guide : enthält diese Anleitung, wahlweise (sollte)
  - SSAMultiPlayPrefs : ist der Einstelleditor, wahlweise (sollte)
  - SSAMultiPlayPrefs.guide : enthält die Anleitung zum Einstelleditor, wahlweise (sollte) ←
  - SSAMultiPlay : ist das Shell-Programm und zum Abspielen notwendig
  - SSAMultiPlayGUI.prefs
  - ENV:SSAMultiPlayGUI.prefs
  - ENVARC:SSAMultiPlayGUI.prefs : sind die erzeugten Pref-Dateien mit den Einstellungen die im Einstelleditor vorgenommen wurden (wahlweise) ←
  - Catalogs/deutsch/SSAMultiPlayGUI.catalog : enthält die deutschen Languagetexte des Programms, werden ab OS 2.1 benutzt (wahlweise)
  - Catalogs/english/SSAMultiPlayGUI.catalog : enthält die englischen Languagetexte des Programms, werden ab OS 2.1 benutzt (wahlweise)
  - Schublade SSA-System : enthält Daten für das modulare SSA-System. Falls Sie kein anderes SSA-Programm besitzen, ist diese Schublade zum Abspielen notwendig.

(die #?.info-Dateien werden benötigt, damit auf der Workbench-oberfläche die einzelnen Dateien durch grafische Symbole dargestellt werden können.)

Sonstige Dateien sind zum Programm-Betrieb nicht nötig.  
(siehe

Systemdateien  
für benötigte Systemdateien)

## 1.8 System-Dateien:

Benötigte System-Dateien:

```

```

|                         |                                        |
|-------------------------|----------------------------------------|
| topaz.font 8            | (im ROM)                               |
| dos.library             | (im ROM, V37)                          |
| intuition.library       | (im ROM, V37)                          |
| graphics.library        | (im ROM, V37)                          |
| gadtools.library        | (im ROM, V37)                          |
| utility.library         | (im ROM, V37)                          |
| workbench.library       | (im ROM, V37)                          |
| icon.library            | (im ROM, V37)                          |
| asl.library             | (im LIBS:-Verzeichnis, V37)            |
| mathieeedoubbas.library | (im LIBS:-Verzeichnis, V37)            |
| diskfont.library        | (im LIBS:-Verzeichnis, V37)            |
| locale.library          | (im LIBS:-Verzeichnis, V38, wahlweise) |

---

```

amigaguide.library (im LIBS:-Verzeichnis, V34, wahlweise)
ssa.library (im LIBS:-Verzeichnis, V4.153)

```

Zusätzlich benötigt das AmigaGuide-System:

```

console.device (im ROM)
locale.library (im LIBS:-Verzeichnis, V38, wahlweise)
iffparse.library (im LIBS:-Verzeichnis, V37)
rexxslib.library (im LIBS:-Verzeichnis, V31, wahlweise)

```

Zusätzlich benötigt die ssa.library:

```

layers.library (im ROM, V0)
mathffp.library (im ROM, V0)

```

## 1.9 Shell und Workbenchparameter:

Shell- und Workbench-Parameter:

-----

Es werden folgende Optionen beim Start unterstützt. Diese sind beim Shell/CLI-Start hinter dem Programmnamen anzugeben, oder beim Workbenchstart in den ToolTypes einzutragen (Workbenchmenü Information aufrufen). Es wird nicht zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden. Werden die Angaben in den ToolTypes eingeklammert, gelten Sie als nicht vorhanden. So können einzelnen Argumente ein- und ausgeschaltet werden, ohne sie aus den ToolTypes löschen zu müssen.

(Es werden max. 10 Einträge zu je max. 60 Zeichen verarbeitet; der Rest kann derzeit nicht verarbeitet werden.)

Sie können beim Workbenchstart zusätzlich eine Scriptdatei mit auswählen (Scriptdatei einmal anklicken, Shifttaste halten und Doppelklick auf Programmicon). Ist in den ToolTypes ebenfalls eine Scriptdatei angegeben, wird diese ignoriert.

Geben Sie beim Shellstart hinter dem Programmnamen ein Fragezeichen ein (z.B. 'SSAMultiPlayGUI ?'), erhalten Sie eine kurze Übersicht, der unterstützten Optionen; geben Sie hier nochmals ein Fragezeichen ein, erhalten Sie noch eine kurze Klartextbeschreibung.

Alle Angaben sind wahlweise. Bei /K muß das Schlüsselwort mit angegeben werden. Dabei gibt es zwei Möglichkeiten: 'schlüsselangabe' oder 'schlüssel=angabe'. /S ist ein Schalter, der die Funktion aktiviert. /N ist ein numerischer Wert. Bei /M können beliebig viele Argumente angegeben werden.

Das Programm kann über 'Run' oder 'WbRun' gestartet werden, dann kann aber die '?'-Option nicht benutzt werden.

Schablone: TOOLPRI/K/N, SCREEN/K, FONT/K, SCRIPT/K, DEBUG/M

\* TOOLPRI :

Exec-Priorität des Programms (im Bereich -128 bis 127,  
nur sinnvoll von -3 bis +19)  
(Default: 0)

\* SCREEN = "screentitel" :

Bei Angabe von 'WORKBENCH' wird das Fenster auf dem Workbench-screen geöffnet, bei 'PUBSCREEN' wird der Vorgabebildschirm des Systems verwendet (dabei wird der Screen verriegelt, damit er nicht geschlossen werden kann).  
Geben Sie 'CUSTOM' an wird ein eigener Screen für das Programm geöffnet.

Soll das Programm auf einem anderen Screen laufen (z.B. Grafikkarte), können Sie hier den Namen des Screens angeben.

Enthält der Screenname Leerzeichen, muß er in Anführungszeichen (") eingeschlossen angegeben werden; z.B.: Screen="Screen Name"  
Der Screen muß allerdings als Public-Screen beim System angemeldet sein, sonst kann das Programm ihn nicht finden. Die Groß/Kleinschreibung des Namens muß ebenfalls eingehalten werden.  
Eine Übersicht aller Bildschirme bekommen Sie bei der Eingabe von 'Screen=?'.

Sie können als Parameter auch direkt die Bildschirmgröße und Farbtiefe angeben. Dazu gilt die Form "breite höhe tiefe displayid". Die Angaben müssen in Anführungszeichen eingeschlossen werden. Für einen PAL:HighRes-Bildschirm müßten Sie bei 'displayid' den Wert 0x29000 angeben (Programmierer finden diese Werte in der Datei "graphics/modeid.h").

(Default: PUBSCREEN = Vorgabebildschirm, normalerweiße Workbench)

\* FONT = "name größe" :

Damit können Sie den Zeichensatz und die -größe festlegen, die das Programm benutzen soll. Diese Einstellung wird für alle Texte und Gadgets benutzt. Läuft das Programm auf einem eigenen Screen, erhalten die Menüs und Fenstertitel ebenfalls diesen Font.

(Default: topaz.font 8)

\* SCRIPT = "dateiname" :

Hier können Sie einen Dateinamen festlegen, der als Ablaufscript dienen soll. Diese Datei wird dann beim Starten automatisch mitgeladen. Enthält der Dateiname Leerzeichen, muß dieser in Anführungszeichen (") eingeschlossen werden. Z.B.: Datei="Script 1"  
(Default: kein Dateiname)

\* DEBUG :

für den Programminternen Gebrauch

SSAMENU: damit kann ein fünftes Menü zugeschaltet werden, das alle laufenden SSA-Programme (von proDAD) anzeigt.  
Bei Auswahl wechselt der Player auf den entsprechenden Bildschirm. Zusätzlich können Speicheraktionen im SSA-System abgehört werden.

Wenn Sie das Programm über einen Doppelklick auf ein Daten-Icon starten, wird diese Datei als Ablaufscript verwendet. Eine Datei-Einstellung in den Tooltypes wird dann ignoriert.

Im Workbenchicon können Sie noch zusätzlich folgende Tooltypes eintragen:

- DONOTWAIT : wenn Sie das Programm in die Schulade 'WbStartup' legen, damit es bei jedem Computer einschalten sofort geladen wird, verhindert dieser Parameter, daß die Workbench auf das Beenden des Programms wartet.
- WINDOW= : damit können Sie das Ausgabemedium für die Programm-  
meldungen festlegen. Ein Ausgabefenster ist in der  
Form 'CON:links/oben/breite/höhe/name/flags' anzugeben.  
z.B. WINDOW=CON:10/25/500/188/SSAMultiPlayGUI/AUTO  
z.B. WINDOW=NIL: damit werden alle Ausgaben nach NIL:  
geschickt, was einem Mülleimer entspricht. Auf diese  
weise können Sie die Programmausgabe verbieten.  
z.B. WINDOW=PRT: damit werden die Ausgaben auf dem  
Drucker ausgegeben.

Dieser Parameter ist auch über die Shell anwendbar. Allerdings ist dort die Form 'SSAMultiPlayGUI >NIL:' zu verwenden.

Haben Sie mit dem Prefs-Programm

SSAMultiPlayPrefs

die Voreinstellungen

vorgenommen und diese nach ENV: gespeichert (über Benutzen/Speichern-Gadget), werden diese Werte verwendet, außer Sie geben beim Programmstart explizit andere Werte an (z.B. anderen Bildschirm).

## 1.10 Filerequester:

Filerequester:

-----

Für den Verzeichnispfad mit Laufwerksangaben stehen 255 Zeichen zur Verfügung und für den Dateinamen 30 Zeichen (teilweise durch AmigaDOS-Begrenzung).

Geben Sie einen längeren Dateinamen (oder Pfad) ein, geht der Rest verloren; besonders der Anhang! Solche Dateien besitzen keine Endung und werden deshalb nicht im Filerequester zur Auswahl angeboten. Abhilfe: im Musterfeld den Eintrag auf #? setzen.

ACHTUNG: damit für die Dateien auch Icons auf der Workbench angezeigt werden, muß der Dateiname die Endung .info haben. Diese Endung benötigt fünf Zeichen und daher sollten Dateinamen maximal 25 Zeichen lang sein (mit Endung). Als Endung sollten Sie '.script' verwenden, da dies auch im Filerequester zum Laden voreingestellt ist.

Manche Funktion unterstützen auch MultiSelect, d.h. Sie können im Filerequester mehrere Dateien anklicken, die dann alle geladen werden. Sie können dabei maximal 30 Dateien gleichzeitig auswählen.

## 1.11 Localisierung

Localisierung:

-----

Darunter versteht man, daß das Programm in mehreren Sprachen vorliegt.

Beim Amiga wird das sehr sparsam über die Catalog-Dateien realisiert und wird vom Betriebssystem ab OS2.1 unterstützt.

Dazu befindet sich in der Prefs-Schublade das Programm "Locale", mit dem die bevorzugte Sprache eingestellt werden kann.

Für dieses Programm können Sie die Sprache im externen Prefs-Editor 'SSAMultiPlayGUI' einstellen.

Beachten Sie, daß alle nachfolgend beschriebenen Shortcuts und Tastaturbelegungen sich auf den mitgelieferten deutschen Catalog beziehen.

Sie können aber alle Programmtexte, Gadgettexte, Menütexe und die jeweiligen Shortcuts auch selber ändern. Dazu können Sie entweder direkt eine '.ct'-Datei ausfüllen und übersetzen lassen (mit CatComp von Commodore oder MakeCat siehe

Copyright-Verweis

), oder Sie verwenden das

komfortablere Programm "EasyCatalog", zu finden z.B. auf der AmigaLibDisk (Fish-Disk) Nummer 953; programmiert von Jeroen Smits aus den Niederlanden.

## 1.12 Bildschirmaufbau Hauptfenster:

Bildschirmaufbau Hauptfenster:

-----

Die Oberfläche teilt sich in zwei Hälften. In der oberen Hälfte ist die Liste mit den Ablaufdaten. Darunter befinden sich die Schalter zum Verändern der Listeneinträge und am unteren Fensterrand ist ein breiter Schalter zum Abspielen der kompletten Liste.

In der Ablaufliste legen Sie fest, welche Animationen in welcher Reihenfolge abgespielt werden. Zusätzlich können Sie Bilder festlegen, die während den Ladepausen angezeigt werden.

Einträge mit führendem Stern (\*) bedeuten, daß die Animation/ das Bild vorgeladen wird.

Mit den Pfeiltasten können Sie durch die Ablaufliste blättern; hoch für den vorherigen Eintrag, tief für den nächsten Eintrag. Mit gedrückter ALT-Taste wird der erste (Pfeiltaste hoch) oder letzte (Pfeiltaste tief) Eintrag ausgewählt.

Mit einem Doppelklick auf einen Eintrag wird das zugehörige Parameterfenster zum Ändern geöffnet.

Unter OS 2.x wird der aktive Eintrag in einem extra Feld unterhalb der Liste angezeigt. Ab OS 3.0 wird der aktive Eintrag nur noch farblich hervorgehoben.

Gadgets:

Die Gadgets lassen sich durch den unterstrichenen (in Klammern

angegebenen) Buchstaben aktivieren.

Neu  
(N) : Neuen Eintrag erzeugen

Ändern  
(D) : Aktiven Eintrag ändern

Löschen  
(E) : Aktiven Eintrag löschen

Hoch  
(H) : Aktiven Eintrag nach oben schieben

Tief  
(T) : Aktiven Eintrag nach unten schieben

Abspielen  
(P) : Ablafliste einmal abspielen

Shortcuts:

Neu : N  
Ändern : D  
Löschen : E (mit CTRL ohne Rückfrage löschen)  
Hoch : H  
Tief : F

Abspielen : P

Tastaturbelegung:

F6 : Parameterfenster zur Festlegung einer neuen Pause öffnen  
F7 : Parameterfenster zur Festlegung einer neuen Animation öffnen  
F8 : Parameterfenster zur Festlegung eines neuen externen Kommandos öffnen

Pfeiltaste Hoch : vorherigen Eintrag aktivieren  
Hoch + Alt : ersten Eintrag aktivieren  
Pfeiltaste Tief : nächsten Eintrag aktivieren  
Tief + Alt : letzten Eintrag aktivieren

+ : Vorladezustand des aktiven Eintrags wechseln  
(als Abkürzung für rechteAmiga + Shift + \*)

Menüs:

Menüsystem  
siehe auch:

Drag and Drop

Parameterfenster Pause

Parameterfenster Anima

---

## 1.13 Menüsystem:

Menüsystem:

-----

Die meisten Menüpunkte besitzen einen Shortcut (=der Buchstabe hinter dem Amiga-A im Menütext). Diese Menüs können durch drücken der rechten Amiga-Taste und dem angegebenen Buchstaben aktiviert werden. Die Shortcuts sind nachfolgend in den Klammern angegeben. Menütexte mit endenden Punkten, öffnen ein Fenster (laut Commodore

Style-Guide

Richtlinien). Sind Menütexte nur

'ghostet' (gerastert) dargestellt, können Sie derzeit nicht ausgewählt werden.

Da deutsche Menütexte verwendet werden, habe ich mich entschlossen, auch die Shortcuts einzudeutschen (was laut Commodore Style-Guide auch korrekt ist, aber von Commodore selber nicht eingehalten wird).

### \* Projekt

-

Neue Liste...

(O) : Ablaufliste löschen

( mit CTRL ohne Rückfrage )

-

Laden...

(L) : Ablaufliste laden, alte Liste löschen

-

Dazuladen...

(U) : Ablaufliste laden und an alte anhängen

-

Speichern

(S) : Ablaufliste speichern

-

Speichern als...

(V) : Ablaufliste unter neuem Namen speichern

-

Copyright...

(C) : Copyright-Fenster anzeigen

-

Beenden...

(B) : Programm beenden

( mit CTRL ohne Rückfrage )

### \* Editieren

-

Neu...

(N) : Neuen Eintrag erzeugen

-

Ändern...

(D) : Aktiven Eintrag ändern

- Löschen...
  - (E) : Aktiven Eintrag löschen
  - ( mit CTRL ohne Rückfrage )
- Kopieren...
  - (K) : Aktiven Eintrag kopieren
  - ( mit CTRL ohne Parameterfenster )
- Hoch
  - (H) : Aktiven Eintrag nach oben schieben
- Tief
  - (F) : Aktiven Eintrag nach unten schieben
- Vorladen
  - (\*) : Aktiven Eintrag Nicht/Vorladen
- Probelauf...
  - (T) : Aktiven Eintrag abspielen
- \* Funktionen
  - Anleitung...
    - (A) : diese Anleitung anzeigen
  - Programm Info...
    - (I) : Informationen ausgeben
  - Technische Info...
    - (J) : Technische Infos ausgeben
  - Abspielen
    - (P) : Ablaufliste einmal abspielen
  - Abspielen...
    - (W) : Ablauflieste beliebig oft abspielen
- \* Einstellungen
  - Piktogramm erzeugen
    - (Z) : Workbenchicon erzeugen
  - Prefs-Editor...
    - (&) : Einstellprogramm aktivieren

Optional kann noch ein  
SSA-Programme  
-Menü zugeschaltet werden.

Die Menüs der Parameterfenster werden in der jeweiligen Fenster-  
erklärung (

Pause  
oder  
Anima  
oder

Exter  
) mit angegeben.

## 1.14 Bildschirmaufbau im Parameterfenster Pause:

Bildschirmaufbau im Parameterfenster Pause:  
-----

Im oberen Bereich stellen Sie die einzelnen Parameter ein. Diese können Sie mit den unteren Schaltern bestätigen (Ok) oder verwerfen (Abbruch).

Gadgets:

Mit dem ersten Schalter legen Sie fest, was während einer Ladepause (Laden einer neuen Animation von Diskette) angezeigt werden soll. Sie haben die Auswahl aus

- \* schwarzer Bildschirm : es wird nur ein schwarzer Bildschirm angezeigt
- \* letztes Bild der Animation : es bleibt das letzte Bild der bereits abgespielten Animation sichtbar  
Die Animationsdatei legen Sie mit dem nächsten Eintrag in der Ablauffliste fest.  
(muß eine Animation sein !)
- \* IFF-Grafik : es wird eine beliebige Grafik angezeigt

HINWEIS: Das Vermischen von 'schwarzer Bildschirm' und 'letztes Bild der Animation' führt meistens zu anderen Ergebnissen als erwünscht. Da der schwarze Bildschirm eine höhere Priorität besitzt, kann es sein, daß ein bereits festgelegtes Bild nicht mehr angezeigt wird. Dieses Problem liegt aber am externen Player 'SSAMultiPlay'.

Haben Sie 'IFF-Grafik' eingestellt, werden die drei Schalter darunter freigegeben und können angeklickt werden. Im ersten Feld (Bild) können Sie direkt den Dateinamen für die Grafik angeben, oder diesen komfortabel über einen Filerequester (Icon daneben) auswählen.

Im Eingabefeld 'Anzeigedauer' können Sie festlegen, wie lange das Bild angezeigt werden soll. Die Eingabe ist in 1/50 Sekunden vorzunehmen (50 = 1 Sekunde).

Geben Sie hier einen Wert ein und für die folgende Animation eine Verzögerungszeit, werden diese beiden Werte summiert!

Mit dem Schalter 'Test' können Sie sich das Bild (oder den schwarzen Bildschirm) kurz anzeigen lassen. Eine Vorschau für die Animation ist nicht möglich. Diese können Sie aber im Hauptfenster durchführen, wenn Sie den Pauseneintrag aktivieren und den Menüpunkt 'Editieren/Probelauf' aufrufen.

Mit dem Schalter 'Vorladen' legen Sie fest, daß das Bild noch vor dem Animationsabspielen eingeladen wird. Dadurch steht das Bild, wenn es angezeigt werden soll, sofort zur Verfügung. Zur Zeit wird allerdings vom SSA-System das Bild nicht vollständig vorgeladen, sondern nur die Rahmen- daten. Die echten Bilddaten (BODY-Chunk) wird erst bei Bedarf nachgeladen.

Mit 'Ok' bestätigen Sie die (neuen) Eingaben und das Fenster wird ge-

schlossen. Wenn Sie 'Abbruch' wählen, wird das Fenster geschlossen, es bleiben aber die alten Einstellungen bestehen.

#### Shortcuts:

Bild (Direkteingabe) : B  
 Filerequester für Bild : CTRL+B

Vorladen : L (abhacken, nicht abhacken)  
 Test : T  
 Anzeigedauer : D (Eingabefeld aktivieren)

Ok : O oder RETURN  
 Abbruch : A oder ESC

#### Menü:

- \* System
  - \* Anleitung... (H) : zeigt diese Anleitung an
  - \* Copyright... (C) : zeigt den Copyrightvermerk zum Programm an
- \* Test (T) : wie Schalter 'Test', Anzeigen des Bildes
- \* Ok (O) : wie Schalter 'Ok', Eingaben bestätigen
- \* Abbruch (A) : wie Schalter 'Abbruch', Eingaben verwerfen

siehe auch:

Drag and Drop

## 1.15 Bildschirmaufbau im Parameterfenster Animation:

Bildschirmaufbau im Parameterfenster Animation:

-----

Im oberen Bereich stellen Sie die einzelnen Parameter ein. Diese können Sie mit den unteren Schaltern bestätigen (Ok) oder verwerfen (Abbruch).

#### Gadgets:

Im ersten Feld (Anim) können Sie direkt den Dateinamen für die Animation angeben, oder diese komfortabel über einen Filerequester (Icon daneben) auswählen. Es werden nur SSA-Animation/Editionen erlaubt.

Mit dem Schalter 'Test' können Sie sich die Animation anzeigen lassen. Mit dem Schalter 'Vorladen' legen Sie fest, daß die Animation noch vor dem Animationsabspielen eingeladen wird. Dadurch steht die Animation, wenn sie abgespielt werden soll, sofort zur Verfügung.

Bei den nächsten Schaltern auf der linken Seite können Sie direkt die Werte eingeben. Wiederholung legt fest, wie oft die Animation abgespielt werden soll. Verzögerung bestimmt, wie lange gewartet werden soll, bevor die Animation abgespielt wird. Der Wert ist 1/50 Sekunden

---

einzutragen (50=1 Sekunde warten). Bei Geschwindigkeit legen Sie fest wie schnell die Animation wiedergegeben wird. Normalerweise steht hier 50 bei PAL oder 60 bei NTSC für die maximale Wiedergabegeschwindigkeit. Mit den nächsten beiden Feldern können Sie den Bereich festlegen, der abgespielt wird. Liegt die Animation im SSA5-Format vor, funktioniert die Bereichsangabe nicht korrekt. Es wird immer von ganz vorne begonnen und die Differenz von 'Bereich bis' und 'Bereich von' abgespielt.

Auf der rechten Seite können Sie weitere Einstellungen treffen. Ist Mausstart abgehackt, wird die Animation nicht sofort abgespielt, sondern erst nach dem Drücken der linken Maustaste. Bei aktiviertem DFPmode wird eine bessere Synchronisation durchgeführt. Die Zeit dafür kann aber evtl. in der Animationsgeschwindigkeit fehlen. ViewFreezer müssen Sie ausschalten, wenn Sie eine Edition abspielen wollen, in der Bewegungsbeeinflusser verwendet werden. Sonst wird keine Bewegung ausgeführt!

Bei Balance legen Sie für DiskAnims fest, ob gleichmäßig abgespielt (Playback) werden soll mit unregelmäßigem Nachladen, oder ob gleichmäßig nachgeladen (Disk) werden soll wobei die Animation nicht so flüssig abgespielt wird. Bei Neutral wird versucht gleichmäßig zu laden und abzuspielen.

Bei Overscan können Sie die Größe des verwendeten Bildschirms beeinflussen. Normal ist Standard. Bei der Einstellung Text werden die eingestellten Werte verwendet (Einstellung über die Workbench mit Prefs/Overscan, dort PAL-Monitor Textgröße). Maximal öffnet den Bildschirm mit den max. möglichen Hardwaredaten.

Mit 'Ok' bestätigen Sie die (neuen) Eingaben und das Fenster wird geschlossen. Wenn Sie 'Abbruch' wählen, wird das Fenster geschlossen, es bleiben aber die alten Einstellungen bestehen.

#### Shortcuts:

Anim (Direkteingabe) : I  
Filerequester für Anim : CTRL+I

Vorladen : L (abhacken, nicht abhacken)  
Test : T

Ok : O oder RETURN  
Abbruch : A oder ESC

Wiederholungen : W (Eingabefeld aktivieren)  
Verzögerung : Z (Eingabefeld aktivieren)  
Geschwindigkeit : G (Eingabefeld aktivieren)  
Bereich von : V (Eingabefeld aktivieren)  
Bereich bis : B (Eingabefeld aktivieren)  
Mausstart : M (abhacken, nicht abhacken)  
DFPmode : D (abhacken, nicht abhacken)  
ViewFreezer : F (abhacken, nicht abhacken)  
Balance : C (weitschalten, mit Shift rückwärts)  
Overscan : S (weitschalten, mit Shift rückwärts)

#### Menü:

---

- \* System
  - \* Anleitung... (H) : zeigt diese Anleitung an
  - \* Copyright... (C) : zeigt den Copyrightvermerk zum Programm an
- \* Test (T) : wie Schalter 'Test', Animation abspielen
- \* Ok (O) : wie Schalter 'Ok', Eingaben bestätigen
- \* Abbruch (A) : wie Schalter 'Abbruch', Eingaben verwerfen

siehe auch:

Drag and Drop

## 1.16 Bildschirmaufbau im Parameterfenster Extern:

Bildschirmaufbau im Parameterfenster Extern:

-----

Im oberen Bereich stellen Sie die einzelnen Parameter ein. Diese können Sie mit den unteren Schaltern bestätigen (Ok) oder verwerfen (Abbruch).

Gadgets:

Im ersten Feld (Befehl) können Sie direkt den Dateinamen für ein Programm oder Script angeben, oder diese komfortabel über einen Filerequester (Icon daneben) auswählen.

Drücken Sie beim aktivieren des Befehls-Gadgets oder dem Filerequester zusätzlich die Shift-Taste, wird die bisherige Eingabe zuerst gelöscht, ansonsten werden die neuen Eingaben/Auswahlen an die bisherige Eingabe angehängt.

Achten Sie unbedingt darauf, daß hier gültige Einstellungen und Parameter vorliegen. Das Programm hat keine Möglichkeit, Ihre Eingaben zu prüfen (wie z.B. bei einer Animationsdatei). Geben Sie hier nicht vorhandene Programmnamen ein, führt das zum Abbrechen des Scripts!

Mit dem Schalter 'Test' können Sie den Befehl ausführen lassen. Mit dem Schalter 'Asynchron' legen Sie fest, daß der Befehl eigenständig ausgeführt wird und der Rest der Ablafliste sofort weiter abgearbeitet wird. Dadurch können Sie z.B. eine Musik abspielen lassen, während eine Animation abgespielt wird.

Mit 'Ok' bestätigen Sie die (neuen) Eingaben und das Fenster wird geschlossen. Wenn Sie 'Abbruch' wählen, wird das Fenster geschlossen, es bleiben aber die alten Einstellungen bestehen.

Shortcuts:

Befehl (Direkteingabe) : B  
 Filerequester für Befehl : CTRL+B

Asynchron : S (abhacken, nicht abhacken)  
 Test : T

Ok : O oder RETURN  
Abbruch : A oder ESC

Menü:

- \* System
  - \* Anleitung... (H) : zeigt diese Anleitung an
  - \* Copyright... (C) : zeigt den Copyrightvermerk zum Programm an
- \* Test (T) : wie Schalter 'Test', Ausführen des Befehls
- \* Ok (O) : wie Schalter 'Ok', Eingaben bestätigen
- \* Abbruch (A) : wie Schalter 'Abbruch', Eingaben verwerfen

siehe auch:

Drag and Drop

## 1.17 Bildschirmaufbau im Eingabefenster:

Bildschirmaufbau im Eingabefenster für den Wiederholungswert:  
-----

Im oberen Bereich geben Sie die Anzahl der Wiederholungen ein. Diese können Sie mit den unteren Schaltern bestätigen (Abspielen) oder verwerfen (Abbruch).

Gadgets:

Im oberen Feld können Sie direkt die Anzahl der Wiederholungen eingeben. Wenn Sie nach der Eingabe die Return-Taste drücken, gilt das als Bestätigung und die Animation wird abgespielt. Drücken Sie zusätzlich die ALT-Taste wird das Eingabefeld nur verlassen, das Fenster bleibt aber noch offen.

Mit 'Abspielen' bestätigen Sie die (neue) Eingabe. Das Fenster wird dann geschlossen und die Ablafliste entsprechend oft wiederholt abgespielt. Wenn Sie 'Abbruch' wählen, wird das Fenster geschlossen, ohne daß etwas abgespielt wird.

Shortcuts:

Wiederholungen : W (Eingabefeld aktivieren)

Abspielen : P oder RETURN  
Abbruch : A oder ESC

Menü:

es existieren keine Menüs

## 1.18 Drag and Drop:

Drag und Drop: (zu Deutsch: Verschieben und Fallenlassen)

-----

Das Programm unterstützt das 'drag and drop'-Prinzip der Workbench. Das heißt, wenn Sie ein Icon der Workbench über dem Programmfenster fallen lassen, wird diese Datei vom Programm aufgenommen.

Hauptfenster:

Hier können Sie SSA-Animationen, Bilder und fertige Scripts fallen lassen. Bei Animationen und Bildern werden entsprechende neue Einträge am Ende der Liste erzeugt. Bei Scripts erscheint eine Rückfrage, ob die alte Ablafliste gelöscht werden soll (siehe auch Menüpunkt

Laden

), oder ob die Ablafliste mit den neuen Einträgen erweitert werden soll (siehe auch Menüpunkt

Dazuladen

).

Bei anderen Dateitypen (IFF-Anims, Programmen, ...) erscheint ein Hinweis, daß kein richtiger Typ vorliegt.

Externe Kommandos werden nur in der direkten Eingabe unterstützt. Im Eingabefenster dafür ist aber Drag & Drop wieder möglich.

Parameterfenster Pause:

Hier können nur Bilder hineingezogen werden. Dann wird die Einstellung 'Anzeige => IFF-Grafik' aktiviert und der Dateiname im darunterliegenden Feld eingetragen.

Parameterfenster Anima:

Hier können nur SSA-Animationen hineingezogen werden. Der Dateiname wird im entsprechenden Feld angezeigt. Die Abspielgeschwindigkeit wird auf 50 (bei PAL) oder 60 (bei NTSC) gesetzt. Bei 'Bereich bis' wird die Anzahl der Bilder in der Animation eingetragen. Bei 'Bereich von' wird 1 eingetragen. Bei einer Edition werden zusätzlich die Einstellungen für Mausstart, DFPMODE, ViewFrezzer, ScreenMode und Balance übernommen.

Parameterfenster Extern:

Alles was Sie in dieses Fenster hineinfallen lassen, wird im Eingabefeld 'Befehl' mit einem Leerzeichen angefügt. Es besteht keine Typeneinschränkung. Sie müssen selber auf die richtigen Parameter achten.

## 1.19 Funktion Neue Liste:

Funktion Neue Liste:

-----

Nach einer Rückfrage wird die Ablafliste gelöscht.

Damit können Sie ein neues Projekt beginnen.

Drücken Sie gleichzeitig die CTRL-Taste erfolgt keine Rückfrage!

(Menü Projekt, Shortcut O)

## 1.20 Funktion Laden:

Funktion Laden:

-----

Sind in der Ablafliste noch Einträge vorhanden, erscheint zuerst ein Sicherheits-Requester, indem Sie das Löschen der Ablafliste bestätigen müssen. Drücken Sie beim Aufruf zusätzlich die CTRL-Taste erfolgt diese Rückfrage nicht.

Es erscheint ein

Filerequester

, indem Sie das zu Ladende Script

(normalerweise mit der Endung .script) auswählen können. Haben Sie eine Datei ausgewählt, wird diese geladen und die Dateien in die Ablafliste eingetragen.

Wenn eine Datei aus dem Script nicht gefunden wurde, sucht das Programm die Datei zuerst im Script-Verzeichnis und dann noch im aktuellen Programm-Verzeichnis. Wurde die Datei auch dort nicht gefunden, erscheint eine Rückfrage, in der Sie eine Ersatzdatei (über

Filerequester

) auswählen können, oder den Eintrag weg-

lassen können. Mit Abbruch können Sie den ganzen Ladevorgang sofort abbrechen. Haben Sie im

Prefs-Editor

die Option 'Dateinamen absolut

wandeln' aktiviert, werden alle geladenen Dateien automatisch mit einem vollen Pfad versehen. Ansonsten wird nur eine lokale Datei im Script-Verzeichnis erweitert (damit sie beim Abspielen wieder gefunden werden kann).

Haben Sie ein Bild oder eine Animation ausgewählt, wird nur diese eine Datei in die Ablafliste aufgenommen.

Sie können auch mehrere Dateien (Scripts, Bilder, Animationen) gleichzeitig im Filerequester auswählen. Diese werden dann alle in der angeklickten Reihenfolge in die Ablafliste aufgenommen.

Wenn Sie selber eigene Script-Dateien erzeugen, sollten Sie folgendes beachten:

Es werden pro Scriptdatei-Zeile nur ein Eintrag erzeugt. Wenn mehrere Animationen in einer Zeile angegeben werden, gehen diese verloren; ebenso die ganzen Schalter die hinter dem Dateinamen folgen (sie beziehen sich ja nicht mehr auf die Animation).

Beim Laden werden relative Dateinamen für Bilder und Animationen aufgelöst und mit dem vollständigen Pfad in die Ablafliste eingetragen. Das hat den Vorteil, daß Sie die Scriptdatei beliebig in ein anderes Verzeichnis verschieben können.

---

Es werden auch die alten Scripts vom Scriptplayer geladen. Dabei werden allerdings die Parameter '-24BB' (24Bit-Hintergrund) und '-SP' (ShortPlay) ignoriert. Diese Flags werden in der Regel aber auch nicht benutzt.

Das Script wird anhand der Einträge "SSAMultiPlay" oder "SSAPlay" erkannt. Dazu müssen Sie auch genauso geschrieben werden. Bei Speichern geschieht das automatisch.

**ACHTUNG:** Versehen Sie eine normale Textdatei mit dem Schlüsselwort "SSAMultiPlay" oder "SSAPlay", wird die Datei als Script behandelt. Alle Einträge die keine Bilder oder Animationen sind, werden als Externe Kommandos in die Liste aufgenommen!

(Menü Projekt, Shortcut L)

## 1.21 Funktion Dazuladen:

Funktion Dazuladen:

-----  
Es erscheint ein

Filerequester  
, indem Sie das zu Ladende Script  
(normalerweise mit der Endung .script) auswählen können. Haben Sie eine Datei ausgewählt, wird diese geladen und die Dateien in die Ablafliste eingetragen.

Wenn eine Datei aus dem Script nicht gefunden wird, erscheint eine Rückfrage, in der Sie eine Ersatzdatei (über  
Filerequester  
) auswählen können, oder den Eintrag weglassen können.

Die geladenen Daten werden an eine bereits vorhandene Ablafliste angehängt.

Haben Sie ein Bild oder eine Animation ausgewählt, wird nur diese eine Datei an die Ablafliste angehängt.

Sie können wieder mehrere Dateien gleichzeitig im Filerequester auswählen (z.B. auch Scripts und Animationen und Pausen gemischt).

(Menü Projekt, Shortcut U)

## 1.22 Funktion Speichern:

---

### Funktion Speichern:

-----

Speichert die Ablauffliste unter dem aktuellen Namen. Haben Sie noch keinen Dateinamen festgelegt, ist dieser Menüpunkt gesperrt.

Im

Informationsfenster

steht neben Scriptdatei der aktuelle Dateiname. Beachten Sie unbedingt, daß der Name der zuletzt geladenen Datei verwendet wird. War das ein Bild oder Animation, würde mit dieser Speicheraktion das Bild oder die Animation zerstört!

(Menü Projekt, Shortcut S)

## 1.23 Funktion Speichern als:

### Funktion Speichern als:

-----

Es erscheint ein

Filerequester

, in dem Sie den Dateinamen für das

Script festlegen können. Ich empfehle die Verwendung der Erweiterung .script, da diese auch im Laderequester voreingestellt ist.

Haben Sie den Menüpunkt @{" Piktogramm erzeugen " link ↔

Funktion\_PiktogrammErzeugen } abgehackt, wird zusätzlich ein Icon für die Workbench erzeugt. Mit einem Doppelklick auf dieses Icon können Sie das komplette Script abspielen lassen, ohne extra dieses Programm laden zu müssen.

(Menü Projekt, Shortcut V)

## 1.24 Funktion Copyright:

### Funktion Copyright:

-----

Es wird ein Fenster angezeigt mit dem Copyrightvermerk und der Adresse des Programmiers.

>>> Will den Copyrighttext sehen <<<

(Menü Projekt, Shortcut C)

## 1.25 Funktion Beenden:

Funktion Beenden:

-----

Damit kann das Programm beendet werden. Sind in der Ablafliste Einträge vorhanden, erscheint zuvor ein Sicherheits-Requester indem Sie die Aktion bestätigen müssen.

Mit dem linken Gadget (Ja) wird das Programm beendet und mit dem rechten gadget (Nein) wird das Programm fortgesetzt.

Dieser Abfragerequester erscheint auch, wenn Sie das Schließsymbol des Fenster (links oben) anklicken.

Drücken Sie gleichzeitig die CTRL-Taste wird das Programm sofort beendet!

(Menü Projekt, Shortcut B)

## 1.26 Funktion Neu:

Funktion Neu:

-----

Damit erzeugen Sie einen neuen Listeneintrag. Dabei erscheint zuerst eine Rückfrage, ob eine Ladepause (erster Schalter) oder eine Animation (zweiter Schalter) oder ein externes Kommando (dritter Schalter) festgelegt werden soll. Danach erscheint das entsprechende Parameterfenster

@{ " Pause " link BildschirmaufbauPause } oder  
 Anima  
 oder @{ " Exter " link BildschirmaufbauExtern } .

(Menü Editieren, Gadget, Shortcut N)

## 1.27 Funktion Ändern:

Funktion Ändern:

-----

Öffnet das entsprechende Parameterfenster ( @{ " Pause " link ↔  
 BildschirmaufbauPause } oder  
 Anima  
 oder @{ " Exter " link BildschirmaufbauExtern } ) zum Ändern der ↔  
 Einstellungen für den aktiven Eintrag.

(Menü Editieren, Gadget, Shortcut D)

## 1.28 Funktion Löschen:

Funktion Löschen:

-----

Löscht nach einer Rückfrage den aktiven Eintrag.  
Drücken Sie zusätzlich die CTRL-Taste wird ohne Rückfrage gelöscht.

(Menü Editieren, Gadget, Shortcut E)

## 1.29 Funktion Kopieren:

Funktion Kopieren:

-----

Der aktive Eintrag wird kopiert. Danach öffnet sich sofort das zugehörige Parameterfenster ( @{ " Pause " link BildschirmaufbauPause } oder Anima oder @{ " Exter " link BildschirmaufbauExtern } ) zum Verändern der Einstellungen.  
Drücken Sie zusätzlich die CTRL-Taste wird der Eintrag nur kopiert, das Parameterfenster öffnet sich aber nicht.

(Menü Editieren, Shortcut K)

## 1.30 Funktion Hoch:

Funktion Hoch:

-----

Verschiebt den aktiven Eintrag nach oben. Damit wird die Reihenfolge in der Liste verändert.  
Ist der Eintrag bereits der erste, passiert nichts.

(Menü Editieren, Gadget, Shortcut H)

## 1.31 Funktion Tief:

Funktion Tief:

-----

Verschiebt den aktiven Eintrag nach unten. Damit wird die Reihenfolge in der Liste verändert.  
Ist der Eintrag bereits der letzte, passiert nichts.

(Menü Editieren, Gadget, Shortcut T)

---

### 1.32 Funktion Vorladen:

Funktion Vorladen:  
-----

Damit kann der Vorlade-Zustand des aktiven Eintrags geändert werden. War der Eintrag noch nicht Vorgeladen (Menüpunkt ist nicht abgehackt, kein '\*' vor dem Namen), wird Sie Vorgeladen. Der Menüpunkt wird abgehackt und vor dem Namen erscheint ein '\*'. War der Eintrag bereits Vorgeladen (Menüpunkt abgehackt, ein '\*' vor dem Namen), wird er jetzt nicht mehr Vorgeladen. Der Menüpunkt ist nicht mehr abgehackt und vor dem Namen steht kein '\*' mehr.

Ist der aktive Eintrag eine Pause und der Modus 'schwarzer Bildschirm' oder 'letztes Bild der Anim', bewirkt diese Funktion nichts und der Menüpunkt bleibt nicht abgehackt.

Ist der aktive Eintrag ein externes Kommando ist diese Funktion wirkungslos (niemals Vorgeladen).

(Menü Editieren, Shortcut \*)

### 1.33 Funktion Probelauf:

Funktion Probelauf:  
-----

Der aktive Eintrag wird mit den aktuellen Einstellungen einmal abgespielt.

In den Parameterfenstern aktivieren Sie diese Funktion über den Menüpunkt 'Test' oder dem Gadget 'Test'.

Mit der rechten Maustaste können Sie die Wiedergabe abbrechen. Lassen Sie sich einen Pauseneintrag 'schwarzer Bildschirm' oder 'letztes Bild der Anim' anzeigen, wird dieser für fünf Sekunden angezeigt und kann nicht abgebrochen werden.

Bei einem externen Kommando wird der eingetragene Befehl ausgeführt.

(Menü Editieren, Gadget/Menü in Parameterfenstern, Shortcut F)

### 1.34 Funktion Anleitung:

Funktion Anleitung:  
-----

Startet dieses Anleitung/Hilfe über das AmigaGuide-System. Während die Anleitung angezeigt wird, können Sie normal weitermachen. Liegt das Hilfefenster im Hintergrund und wird diese Funktion erneut aufgerufen, wird das Fenster nach vorne geholt und die Startseite angezeigt.

---

Beim Beenden des Programms wird ein noch offenes Hilfefenster automatisch geschlossen.

Weitere Informationen können Sie auf Seite

Hilfe zum AmigaGuide-System  
nachlesen.

(Menü Funktionen, Shortcut A)

### 1.35 Funktion Programm Info:

Funktion Programm Info:  
-----

Es werden Informationen zum Programmstatus ausgegeben.

Zusätzlich ist vermerkt, für wenn das Programm lizenziert wurde. Außerdem wird der verwendete Compiler angegeben.

In der letzten Zeile steht die aktuelle Programmversion und das Übersetzungsdatum.

(Menü Funktionen, Shortcut I)

### 1.36 Funktion Technische Info:

Funktion Technische Info:  
-----

Es werden weitere Informationen zum Programm ausgegeben.

Ganz oben ist die Anzahl an Pausen-, Animations- und Extern-Einträge in der Ablafliste angegeben.

Darunter stehen z.B. der aktuelle Name der Scriptdatei und viele weitere Einstellungen, die Sie im

Prefs-Editor  
ändern können.

Beachten Sie, daß verschiedene Einträge abgekürzt werden, falls sie zu lange werden. Das erkennen Sie an einem abschließendem '\$'-Zeichen (z.B. beim Screennamen) oder an einem führenden '\$'-Zeichen (z.B. bei der Scriptdatei).

In der letzten Zeile steht die aktuelle Programmversion und das Übersetzungsdatum.

(Menü Funktionen, Shortcut J)

---

### 1.37 Funktion Abspielen:

Funktion Abspielen:  
-----

Damit wird die komplette Ablaufliste einmal abgespielt.  
Mit der rechten Maustaste können Sie die Wiedergabe abbrechen.

Ist beim Abspielen ein Fehler aufgetreten, öffnet sich ein Ausgabefenster und zeigt den Fehler an. Dieser Fehler kann nur durch ein

Externes Kommando  
verursacht werden, oder wenn in der Zwischenzeit  
ein Bilder oder eine Animation gelöscht wurde.

(Menü Funktionen, Gadget, Shortcut P)

### 1.38 Funktion Abspielen:

Funktion Abspielen (mehrfach):  
-----

Es erscheint ein  
Requester  
, in dem Sie festlegen können, wie oft  
die Animation abgespielt werden soll. Bei Eingabe von 0 oder dem  
Auswählen von Abbruch, wird nichts gespielt.

Mit der rechten Maustaste können Sie die Wiedergabe abbrechen.

Ist beim Abspielen ein Fehler aufgetreten, öffnet sich ein Ausgabefenster und zeigt den Fehler an. Dieser Fehler kann nur durch ein

Externes Kommando  
verursacht werden, oder wenn in der Zwischenzeit  
ein Bilder oder eine Animation gelöscht wurde.

(Menü Funktionen, Shortcut W)

### 1.39 Funktion Piktogramm erzeugen:

Funktion Piktogramm erzeugen:  
-----

Ist dieser Menüpunkt abgehakt, wird beim Speichern ein Workbench-  
icon erzeugt. Über dieses Icon können Sie die komplette Animation  
dann von der Workbench abspielen, ohne das Sie extra dieses Programm  
laden müssen.

(Menü Einstellungen, Shortcut Z)

---

## 1.40 Funktion Prefs-Editor:

Funktion Prefs-Editor:

-----

Startet das  
externe Voreinsteller-Programm  
zum Verändern der Parameter  
(Bildschirm, Zeichensatz, Sprache, ...).

Wenn Sie das Fenster mit 'Speichern' oder 'Benutzen' verlassen,  
werden die neuen Einstellungen automatisch übernommen.

(Menü Einstellungen, Shortcut &)

## 1.41 Funktion SSA-Programme:

Funktion SSA-Programme:

-----

Geben Sie beim  
Shellstart  
oder in den  
Workbench-Tooltypes  
das

Schlüsselwort 'SSAMenu' an, erhalten Sie ein zusätzliches Menü  
mit allen zur Zeit laufenden SSA-Programmen (z.B. Konrad).  
Das eigene Programm wird ghosted (nicht wählbar) in der Menü-  
liste angezeigt.

Wählen Sie eines dieser Programme aus, öffnet der Player sein  
Fenster auf dem gewählten Programmschirm. Zusätzlich wird der  
dort eingestellt Zeichensatz übernommen. Mit dem Menüpunkt  
' ( Workbench )' (Shortcut =) können Sie den Player wieder auf  
den Workbenchbildschirm zurückbringen.

Ist der erste Menüpunkt 'Speichern überwachen' (Shortcut !)  
abgehakt, wird jede Speicheraktion im SSA-System überwacht.  
Die gespeicherte Datei wird am Ende der Ablafliste eingehängt  
(je nach Typ als Pause oder Animation).  
Speichern Sie z.B. eine SSA-Animation in Animage ab, taucht  
der gewählte Dateiname am Listenende auf.  
So können Sie schon beim Erstellen der Animationen und Bilder,  
diese zu einem kompletten Ablaufscrit zusammenbauen lassen.  
Das Script brauchen Sie dann nur noch abspielen zu lassen.

Die einzige Ausnahme bildet der ILBM-Export in clariSSA. Dieser  
verhält sich intern etwas anders und kann deshalb nicht korrekt  
übernommen werden.

## 1.42 ARexx (Port und Befehle):

ARexx:

-----

Das Programm enthält seit der Version 1.10 einen ARexx-Port, dessen Namen Sie im

Prefs-Editor

einstellen können. Starten Sie das Programm

mehrfach, wird an den Namen eine Erweiterung, beginnend mit '.1', fortlaufend angehängt. Bei mehr als zehn Programmstarts gleichzeitig, erhalten Sie bei den weiteren keinen ARexx-Port mehr (max. bis '.9' angehängt). Den aktuellen ARexx-Port-Namen erfahren Sie im

Informationsfenster

.

ARexx-Kommandos:

-----

Zur Zeit reagiert nur das Hauptfenster auf zwei Befehle. Ist noch ein anderes Fenster offen, wird die Nachricht solange zurückgehalten.

Zur Zeit existieren folgende Kommandos:

- QUIT [keine Parameter]  
liefert den Returncode 99 wenn das Programm beendet wurde.
- GETINFO [keine Parameter]  
liefert den Versions-String vom Programm zurück in der Form:  
"\$VER: SSAMultiPlayGUI 1.10 (29.10.1995) - Copyright © Apr.1995, by Meicky- ↔  
Soft"  
Returncode 0=ok, 20 bei Fehler

## 1.43 Prefs-Editor:

Prefs-Editor:

-----

Gemeint ist damit das zusätzlich mitgelieferte Programm 'SSAMultiPlay-Prefs'. Mit diesem Programm können Sie, ähnlich den Workbench-Prefs-Programmen, verschiedene Einstellungen treffen und (dauerhaft) speichern, so daß Sie bei jedem Programmstart sofort richtig eingestellt werden.

Für den Prefs-Editor liegt eine separate Anleitung vor.

## 1.44 Anwendungsbeispiel:

## Anwendungsbeispiel:

-----

Nachfolgend wird gezeigt, wie Sie schnell und einfach eine Slideshow erstellen können. Starten Sie dazu das Programm über einen Doppelklick auf das Workbench-Icon.

Wählen Sie den Menüpunkt Laden (oder drücken Sie die rechte Amiga-Taste und 'L'). Im erscheinenden Filerequester löschen Sie zuerst das Musterfeld und wählen dann eine Grafik aus. Bestätigen Sie die Auswahl mit 'Ok'. Wählen Sie erneut den Menüpunkt Dazuladen (oder rechte Amiga-Taste + 'U') und wählen diesmal eine SSA-Animation aus. Nach Wunsch können Sie jetzt noch mehr Animationen einladen. Befinden sich die Dateien in einem gemeinsamen Verzeichnis, können Sie sie auch alle gleichzeitig anklicken und auf einmal einladen. Danach klicken Sie auf den Schalter 'Abspielen'. Und schon werden alle Animationen aus der Liste nacheinander abgespielt und während die Animationen nachgeladen werden wird das erste Bild angezeigt.

Sie können jetzt zwischen die Animationen noch weitere Bilder setzen um so einen abwechslungsreicheren Ablauf zu erzeugen. Laden Sie deshalb ein weiteres Bild (über Dazuladen). Klicken Sie danach so oft auf den Schalter 'Hoch' bis sich der Pauseneintrag an der gewünschten Stelle befindet.

Zum Schluß können Sie über den Menüpunkt 'Speichern als ...' die ganze Slideshow unter einem beliebigen Namen abspeichern. Auf diese Weise können Sie jederzeit sofort über einen Doppelklick auf das erzeugte Icon die Slideshow ablaufen lassen.

## Normale Vorgehensweise:

-----

Nachfolgend wird die normale Vorgehensweise zum Zusammenstellen einer Slideshow beschrieben. Löschen Sie deshalb eine evtl. vorhandene Liste (Menüpunkt Neue Liste).

Wählen Sie danach den Schalter Neu aus. Bei der Rückfrage wählen Sie 'Ladepause' aus. Es öffnet sich das Parameterfenster für die Ladepause. Klicken Sie dort auf den Schalter 'letztes Bild der Animation'. Danach verlassen Sie das Fenster mit 'Ok'. Im Hauptfenster klicken Sie wieder auf den Schalter Neu. Wählen Sie diesmal in der Rückfrage 'Animation' aus (das selbe können Sie abkürzen durch Drücken der F7-Taste). Im Parameterfenster für die Animation klicken Sie auf den Schalter für den Filerequester (ganz rechts oben). Wählen Sie eine beliebige Animation aus; diese wird in das Anim-Eingabefeld übertragen. Sie können jetzt die übrigen Parameter nach belieben einstellen. Über den Schalter 'Test' können Sie jederzeit die gemachten Einstellungen für die Animation überprüfen. Mit 'Ok' schließen Sie das Fenster. Klicken Sie im Hauptfenster den ersten Listeneintrag an (die Pause). Dann drücken Sie die rechte Amiga-Taste zusätzlich die CTRL-Taste und 'K'. Daraufhin wird der Eintrag kopiert (ohne daß sich das Parameterfenster öffnet). Klicken Sie jetzt den zweiten Eintrag an (die Animation) und drücken diesmal nur die rechte Amiga-Taste und 'K'. Der Eintrag wird ebenfalls kopiert, aber zusätzlich öffnet sich das Parameterfenster zum Ändern der Einstellungen. Ändern Sie hier den

Namen der Animation. Klicken Sie dazu auf das Filerequester-Symbol. Wenn Sie so vorgehen haben Sie den Vorteil, daß sofort der Dateipfad und -name vom letzten Ladevorgang angeboten wird. Nach der Auswahl der neuen Animation verlassen Sie mit 'Ok' das Fenster. Als Ergebnis werden die beiden Animationen abgespielt und während der Ladezeit bleibt immer das letzte Bild der (gespielten) Animation stehen.

Sie können nach belieben auch noch Externe Kommandos in die Liste mit aufnehmen. Möchten Sie z.B. eine normale DPaint-Animation mit abspielen lassen, erzeugen Sie dazu mit 'Neu' und 'Extern' einen neuen Eintrag. Im Parameterfenster geben Sie als Befehl 'Player <datei.anim>' ein. Natürlich müssen Sie einen bestehenden Dateinamen eingeben. Schließen Sie danach das Fenster mit 'Ok'. Im Hauptfenster können Sie noch mit 'Hoch' und 'Tief' die Animation an die gewünschte Stelle in der Liste verschieben. Danach können Sie sich das fertige Ergebnis mit 'Abspielen' anzeigen lassen.

## 1.45 Fehlerfenster:

Fehlerfenster:  
-----

Bei Fehlern und für Hinweise öffnet sich ein Requester mit dem entsprechenden Text. Durch klicken des 'Ok'-Schalters können Sie diesen Requester wieder schließen.

## 1.46 Fehlernummern:

Fehlernummern:  
-----

Kann das Programm nicht gestartet werden, wird ein entsprechender Fehlertext und eine Fehlernummer ausgegeben:

Mit der Version 1.04 wurden die Fehlernummern neu organisiert.

- 21: Kann intuition.library (V37) nicht öffnen.
  - 22: Kann graphics.library (V37) nicht öffnen.
  - 23: Kann gadtools.library (V37) nicht öffnen.
  - 24: Kann utility.library (V37) nicht öffnen.
  - 25: Kann asl.library (V37) nicht öffnen.  
Hinweis: Kann amigaguide.library (V34) nicht öffnen.
  - 27: Kann workbench.library (V37) nicht öffnen.
  - 28: Kann diskfont.library (V37) nicht öffnen.
  - 29: Kann ssa.library nicht finden.
  - 30: ssa.library ist zu alt. Benötigt wird V4.153
  
  - 36: Kann icon.library (V37) nicht öffnen.  
Hinweis: Tooltypeeintrag (%s) kann nicht übernommen werden (max. %ld ← Einträge).
-

- Hinweis: GetDiskObject von '%s' schlug fehl.  
Hinweis: Kein Programm oder Tool-Icon.
- 41: in Argumenten: Kann Workbench-Screen nicht finden/öffnen.  
42: in Argumenten: Kann Screen '%s' nicht finden.  
43: in Argumenten: %s. [von ReadArgs]  
(Ungültiger Zahlenwert /  
Argument nach Schlüsselwort fehlt /  
Argumentzeile ist ungültig oder zu lang)  
44: Kann Dos-Struktur nicht anlegen.
- 61: Kann Font %s, Größe %ld nicht öffnen.  
62: Kann Vorgabe-PublicScreen nicht locken.  
63: Kann PublicScreen '%s' nicht locken.  
64: Kann Screen '%s' nicht finden.  
65: PubScreen-Name zu lange, um noch eine eindeutige Kennung anhängen zu können.  
66: Bereits 10 Screens vorhanden mit dem Namen '%s'.  
67: Kein Signal frei für meinen PublicScreen.  
68: Kann eigenen Bildschirm nicht öffnen.  
69: Kann VisualInfo nicht ermitteln.  
70: Kann DrawInfo von Screen nicht ermitteln.  
Hinweis: Kein DRI-Pen für Menütext vorhanden.  
(dieser Hinweis kann nur unter OS3.0 oder höher auftreten)  
72: Kann FileRequester-Image nicht erzeugen.  
Hinweis: Notifikation des PrefsFiles ist nicht möglich, Fehlercode %ld.  
Hinweis: Kann keinen MessagePort für interne SSA-Nachricht erzeugen.  
Hinweis: Kann eingestellte Sprache '%s' nicht aktivieren.  
Hinweis: ARexxPort kann nicht erzeugt werden.  
Hinweis: ARexxPort wird nicht erzeugt, bereits 10 vorhanden mit dem Namen ←  
'%s'.

Beim Öffnen der Fenster oder eigenen Requester können zusätzliche Fehler auftreten:

- 9001: Kann Fenster nicht öffnen.  
9002: Kann Menu-Struktur nicht erzeugen.  
9003: Kann Menu-Layout nicht erstellen.  
9004: Kann Menu nicht installieren.  
9005: Kann keinen MessagePort einrichten.  
9006: Kann AppWindow nicht installieren.  
9007: Kann Contex-Gadget nicht erstellen.  
9008: Kann Gadget (Nummer %d, ID %ld) nicht erzeugen.  
9010: Kein Speicher für Gadget-Verwaltung.  
9011: Kein Speicher für Text-Verwaltung.  
Hinweis: Fenster zu groß für Screen, verwende topaz 8.

Hinweise werden nur ausgegeben, aber das Programm läuft normal weiter. Bei den Unter-Fenstern (Pause, Anima, Exter, Wiederholwert) wird ebenfalls nur die Fehlerursache ausgegeben, das Programm läuft aber weiter. So können Sie (z.B. bei Speichermangel) noch versuchen die Ablafliste zu speichern.

Die Texte werden nach stderr ausgegeben.

## 1.47 Programmfehler:

Bugs und 'Nicht'-Funktionen:

-----

Unter OS 2.x werden die Checkbox- und Radiobutton-Gadgets nicht an die Zeichensatzhöhe angepaßt, was zu Schönheitsfehlern führt.

Bei sehr kleinen (<8) oder schmalen Schriften (times 11) wird das FileRequester-Symbol auf die Gadget-Ränder gezeichnet.

Fenster 'Ladepause', MX-Gadget für Anzeige:

Unter OS2 muß der Titel nachgebildet werden. Dieser darf nur 31 Zeichen lang sein. Es wird der erste Unterstrich als Gadget-Shortcut markiert und verwendet (GadTools benutzt den letzten).

Der Titel im Ladepause-Fenster für MX-Gadget Anzeige darf nicht länger sein, als eine der drei Zeilen für die Punkte (sonst Schönheitsfehler, daß der Titel rechts übersteht).

Wenn das Programm auf Grafikkarten läuft, kann es vorkommen, daß das FileRequester-Symbol nur verstümmelt erscheint. Das liegt daran, daß die Grafikkarten ihren Speicher anders verwalten und nicht alle Funktionen der graphics.library korrekt nachbilden. Ich versuche diesen Fehler in Zukunft zu umgehen.

## 1.48 Geplante Erweiterungen:

Geplante Erweiterungen:

-----

- Integration des externen Programms 'SSAMultiPlay' in dieses Prg
- Eingabeprüfung von Dateinamen für Bilder und Animationen abschaltbar machen, ebenso die Überprüfung durch die ssa.library
- ARexx-Port für alle Befehle ausbauen  
(zur Zeit nur Kommando 'QUIT' und 'GETINFO')

## 1.49 Versionen:

-----

Version 1.00 (08.04.1995-14.05.1995)

- erste lauffähige Version  
mit Listenverwaltung, Eingabe, Laden/Speichern, Abspielen, AppWindow

-----

Version 1.01 (30.05.1995-31.05.1995)

- die Farbe der Menütex te unter OS3 ist jetzt korrekt
- die Größe und Position der Filerequester-Fenster wird gemerkt

- neuer Übergabeparameter 'FRRELATIV' damit die Filerequester-Fenster relativ zum aufrufenden Fenster aufgehen
- 

Version 1.02 (08.06.1995-08.06.1995)

- harmloser Enforcerhit (LongRead from 0) beseitigt, wenn keine ToolTypes vorhanden sind
  - Filerequester konnte nur einmal geöffnet werden, Aufruf des ASL-Requester geändert
  - Fehler '26: Installierung des ASL-Requesters schlug fehl.' kann nicht mehr auftreten (wurde verlagert)
- 

Version 1.03 (09.06.1995-30.06.1995)

- Option FRRELATIV funktionierte nach dem Umbau des ASL-FileRequesters nicht mehr, wurde korrigiert
  - neuer Übergabeparameter 'BILDSOFORT'. Werden unterschiedliche Pausenbilder verwendet, bleibt solange das letzte Bild der Animation stehen, bis das neue Pausenbild nachgeladen ist. Dadurch erscheint nach der Animation sofort das neue Pausenbild und nicht nochmals kurz das alte.
  - Hauptfenster ist Fontsensitiv und besitzt ein Sizegadget zum Verändern der Größe. Zusätzlich gibt es den Menüpunkt 'Einstellungen->Zeichensatz... ' mit dem Sie den Zeichensatz beliebig auswählen können.
  - neuer Menüpunkt 'Einstellungen->Bildschirm...' mit dem Sie den Bildschirmmodus für den -eigenen- Bildschirm einstellen können. Lläuft das Programm auf einem fremden Bildschirm (z.B. Workbench) ist dieser Menüpunkt gesperrt.
  - Parameterfenster Pause und Anima, Eingabefenster Abspielwiederholungen sind ebenfalls Fontsensitiv und sehen dem Easy-Requester ähnlich.
  - harmlosen Enforcerhit beseitigt, wenn bei leerer Liste auf Löschen geklickt wurde (WordRead from 0x0000000E)
  - beim Laden wurde ein falscher Dateiname im Requester ausgegeben, wenn die Datei kein Script, Bild oder Animation war.
  - im Parameterfenster Pause und Anima wurde der Pfad des Programms im Requester angezeigt, wenn keine Eingabe im Stringgadget gemacht wurde.
  - diskfont.library V37 wird jetzt Ordnungsgemäß vom Programm geöffnet (vorher automatisch durch den Compiler)
  - Blinkeffekt beim Öffnen der Fenster wegoptimiert. Früher wurden die Gadgets doppelt gezeichnet (vor und nach dem Hintergrundmuster zeichnen), jetzt werden die Gadgets nur noch eingehängt und erst später refresh.
  - Unter OS3.x wird der Eingestellte Busy-Pointer des Betriebssystems benutzt (mit Prefs/Pointer).
- 

Version 1.04 (07.07.1995-09.07.1995) INTERNE VERSION

- Localisation ab OS 2.1 benutzbar, Cataloge in Deutsch und Englisch erstellt
  - Rückwärtsseek beim Dateitest auf Script wegoptimiert, dadurch ist ein schnellerer Check möglich
- 

Version 1.10 (14.07.1995-29.10.1995)

---

- externen Prefs-Editor erstellt und vom Hauptprogramm aufrufbar gemacht
  - Prefsdatei "SSAMultiPlayGUI.prefs" aus ENV: -> ENVARC: -> aktuellem Verzeichnis wird benutzt
  - bei eigenem Screen wird ein öffentlicher PubScreen erzeugt
  - alle Fenster sind Font-Sensitiv und können in der Größe beliebig eingestellt werden (nicht die Informationsfenster)
  - eigenen Easy-Requester, der relativ zum Fenster aufgeht (wenn eingestellt) und Fontsensitiv ist, zusätzlich Shortcuts auf den Gadgets
  - logisch nicht wählbare Gadgets und Menüs werden jetzt auch entsprechend gesperrt (ghosted) dargestellt
  - neues Parameterfenster für einen externen Befehl eingeführt
  - Bei unbekanntem Dateien aus Scriptfile wird zusätzlich Script- und aktuelles Verzeichnis danach durchsucht. Erst dann kommt der Rückfragerequester ←
  - bei Pausenbild Anzeigedauer eingeführt, in 1/50 Sekunden.
  - ARexx-Port eingebaut
  - SSAMenü zur Kommunikation mit anderen SSA-Programmen
- 

## 1.50 Fehlerberichte...:

Fehlerberichte:

-----

Ausführliche Fehlerberichte sind willkommen, sollten aber keine größeren auftreten. Falls doch, bitte mit genauen Angaben, wann der Fehler auftrat, welche Auswirkungen er hat (Weiterlauf möglich, Guru-Alert mit Nummer, ...) und welche Fehlertexte ausgegeben wurden. Zusätzlich sollten Sie genau Ihre Systemumgebung (Computertyp, zusätzliche Hardware, Grafikkarten, Kickstart/Workbenchversion, ...) und die laufenden (Hintergrund-) Programme aufzählen.

Verbesserungs- und Erweiterungsvorschläge sind ebenfalls erwünscht (auch eine Übersetzung dieser Anleitung/des Programms, bitte zuvor telefonisch abklären).

Bitte bei Anfragen bzw. Vorschlägen auch eine Telefonnummer dazuschreiben!

## 1.51 Copyrights der verwendeten Programme:

Copyrights der verwendeten Programme:

-----

Compilersystem: MaxonC++ V3.00.8

-----

|                 |                                 |
|-----------------|---------------------------------|
| Maxon C/C++     | V3.00.8: Jens Gelhar            |
| Edward          | V1.206 : Thomas E. Wieger       |
| (Maxon Debugger | V1.06 : Jochen Becher)          |
| (RCT.library    | V16.52 : Jürgen Haage, MakeAPP) |

---



```

+-----+
Copyright	Michael Christoph
© Apr.1995	Irring 3
	94113 Tiefenbach
Meicky-Soft	Tel.: 08546/2544
+-----+

```

```

+-----+
! Derzeit | Michael Christoph |
! erreichbar | Hegaustraße 7 |
! unter: | 78187 Kirchen-Hausen |
_____ | Tel.: 07704/508 |
+-----+

```

Alle Rechte vorbehalten.

Der Autor übernimmt keinerlei Haftung für Schäden oder Fehlfunktionen die infolge oder durch das Programm aufgetreten sind.

Das Programm ist Freeware und darf frei weitergegeben werden. Aber nur komplett mit der Anleitung und dem externen Player (SSAMultiPlay). Die Rechte bleiben aber beim Autor!

Die Rechte des SSA-Systems liegen bei der Firma proDAD.

Eine kommerzielle Nutzung dieses Programmes ohne schriftliche Genehmigung des Autors ist nicht gestattet!

Über kleine Anerkennungen in Form von Postkarten, ÜEi-Figuren oder Barem (auch Fremdwährungen, unterschiedliche Scheine) bin ich dankbar.

siehe auch

Copyrights der verwendeten Programme

## 1.53 Abschlußseite:

```

Name des Autors: Michael Christoph
Telefon des Autors: 08546/2544
Adresse des Autors:
 Meicky-Soft
 Irring 3
 94113 Tiefenbach

```

(Deutschland-Bayern, bei Passau)

Aktuelle Programmversion ist V 1.10

-08.04.1994----- END OF FILE -----29.10.1995-

## 1.54 Commodore StyleGuide Richtlinien:

Commodore StyleGuide Richtlinien:  
-----

Mit einföhrung des Betriebssystems OS 2.0, wurde von Commodore die Richtlinien zum Erstellen von einheitlichen Programmoberflächen und Programmbedienungen herausgegeben.

Dieses Buch ist im Addison-Wesley Verlag erschienen mit der ISBN-Nummer 0-201-57757-7 und heißt AMIGA User Interface Style Guide.

Dieses Programm versucht sich komplett an diese Richtlinien zu halten, um eine einheitliche Oberfläche und kurze Einarbeitungszeiten zu ermöglichen.

## 1.55 unbelegtes Gadget

Sie sehen doch, daß das Gadget noch nicht belegt ist !!!

## 1.56 Hilfe zum AmigaGuide-System:

Hilfe zum AmigaGuide-System:  
-----

Die obere Gadgetleiste:

- Contents (C) Startseite
- Index (I) Inhaltsverzeichnis
- Help (H) Original Hilfedatei anzeigen
- Retrace (R) zur vorherigen Seite zurück
- Browse < (<) eine Seite zurückblättern
- Browse > (>) eine Seite vorwärtsblättern

Das Menüsystem 'Project':

- Print (P) Fensterinhalt ausdrucken
  - Close Window aktuelles Fenster schließen
  - Quit (Q) ganze Hilfe verlassen
-

die Beschreibung der restlichen Menüpunkte können Sie in der Original-Hilfdatei (über Gadget Help) nachlesen.

Tastaturbelegung:

- TAB            nächstes Auswahlgadget auswählen
- Shift+TAB    vorheriges Auswahlgadget auswählen
- Return        Text zum ausgewählten Gadget darstellen
- ESC           aktuelles Fenster schließen

Original englische Hilfdatei anzeigen

Besitzen Sie OS3 oder größer, wird zum Anzeigen der Hilfsdateien das Programm 'MultiView' benutzt. Es funktioniert gleich wie AmigaGuide, allerdings sind die Bedienungsschalter in deutsch.

## 1.57 Index

### I n h a l t s v e r z e i c h n i s :

-----  
Startseite anzeigen  
-----

Abschlußseite

Anwendungsbeispiel

ARexx (Port und Befehle)

Betriebsdateien

Bildschirmaufbau

Bildschirmaufbau Animation

Bildschirmaufbau Eingabefenster

Bildschirmaufbau Extern

Bildschirmaufbau Pause

Bugs und 'Nicht'-Funktionen

Copyright

Copyrights der verwendeten Programme

Drag and Drop

Externes Voreinsteller-Programm

---

---

Fehlerberichte  
Fehlerfenster  
Fehlernummern  
Eingabefenster für Wiederholungswert  
Filerequester  
Gadget Ändern (Hauptfenster)  
Gadget Hoch (Hauptfenster)  
Gadget Kopieren (Hauptfenster)  
Gadget Löschen (Hauptfenster)  
Gadget Neu (Hauptfenster)  
Gadget Tief (Hauptfenster)  
Gadget Abspielen (Hauptfenster)  
Geplante Erweiterungen  
Hardwareanforderung  
Hilfe zum AmigaGuide-System  
Installation  
Localisierung  
Menüsystem  
Menüpunkt Editieren/Ändern...  
Menüpunkt Editieren/Hoch  
Menüpunkt Editieren/Kopieren...  
Menüpunkt Editieren/Löschen...  
Menüpunkt Editieren/Neu...  
Menüpunkt Editieren/Probelauf...  
Menüpunkt Editieren/Tief  
Menüpunkt Einstellungen/Piktogramm erzeugen  
Menüpunkt Einstellungen/Prefs-Editor...  
Menüpunkt Funktionen/Abspielen

---

Menüpunkt Funktionen/Abspielen...

Menüpunkt Funktionen/Anleitung...

Menüpunkt Funktionen/Programm Info...

Menüpunkt Funktionne/Technische Info...

Menüpunkt Projekt/Beenden...

Menüpunkt Projekt/Copyright...

Menüpunkt Projekt/Dazuladen...

Menüpunkt Projekt/Laden...

Menüpunkt Projekt/Neue Liste...

Menüpunkt Projekt/Speichern

Menüpunkt Projekt/Speichern als...

Menü SSA-Programme

Parameterfenster Animation

Parameterfenster Extern

Parameterfenster Pause

Prefs-Editor

Programm-Dateien

Programmiererinfo

Programminformation

Programmgröße

Programmzweck

Shell-Parameter

Style-Guide

Systemdateien

Versionen

Workbench-Parameter

-----