

XBase

Rafał Kaczmarczyk

Copyright © CopyrightÂ©1997-98 Rafał Kaczmarczyk

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> XBase		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Rafał Kaczmarczyk	August 24, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	XBase	1
1.1	Dokumentacja do programu XBase wersja 2.0	1
1.2	Prawa autorskie i rozpowszechnianie	1
1.3	Wprowadzenie	2
1.4	Wymagania	2
1.5	Instalacja na twardym dysku	2
1.6	Instrukcja obsługi	3
1.7	Uruchamianie programu	3
1.8	Klawiszologia	4
1.9	Definicja projektu	5
1.10	Nowe	5
1.11	Skasuj	5
1.12	Rodzaj	5
1.13	Połączenie etykiety	5
1.14	Pokaż etykiety	6
1.15	Pozycja	6
1.16	Schowane	6
1.17	Bez highlabel	6
1.18	Akceptuj	6
1.19	Reset	6
1.20	Poniechaj	6
1.21	Edycja...	7
1.22	Wyrównuj	7
1.23	Długość maksymalna	7
1.24	Długość widzialna	7
1.25	Skrót z klawiatury	7
1.26	Tryb nadpisywania	8
1.27	Powtarzalne wprowadzanie danych	8
1.28	Bez ramki	8
1.29	Akceptuj	8

1.30	Zapisywanie projektu	8
1.31	Zapisywanie w formacie ASCII	8
1.32	Wczytywanie projektu	9
1.33	Kasowanie danych	9
1.34	Ikonifikowanie programu	9
1.35	Wychodzenie z programu	9
1.36	Wycinanie rekordu do buforu	10
1.37	Kopiowanie rekordu do buforu	10
1.38	Wstawianie rekordu z buforu	10
1.39	Dodawanie rekordu	10
1.40	Kasowanie rekordu	11
1.41	Przeszukiwanie rekordów	11
1.42	Rozr�niaj wielko� liter	11
1.43	Tw�rz list�	12
1.44	Operator	12
1.45	Przeszukuj	12
1.46	Reset	12
1.47	Znajd�	12
1.48	Poniechaj	12
1.49	Sortowanie rekord�w	12
1.50	Pozycja	13
1.51	Porz�dek	13
1.52	Usu�	13
1.53	Reset	13
1.54	Sortuj	13
1.55	Przegl�danie rekord�w	14
1.56	Filtr	14
1.57	Porz�dek	14
1.58	Historia programu	14
1.59	Do zrobienia	17
1.60	Kontakt z autorem	17
1.61	Podzi�kowania	18
1.62	Czym jest BlaBla?	18
1.63	HIGHLABEL	19

Chapter 1

XBase

1.1 Dokumentacja do programu XBase wersja 2.0

XBase 2.0 (07.02.98)

Copyright © 1997-98 Rafał Kaczmarczyk (Rav/SubBlaBla)

All rights reserved.

Produkt BLaBla

- > <- - Prawa autorskie i rozpowszechnianie
- > <- - Wprowadzenie
- > <- - Wymagania
- > <- - Instalacja na twardym dysku
- > <- - Instrukcja obsługi
- > <- - Historia programu
- > <- - Do zrobienia
- > <- - Kontakt z autorem
- > <- - Podziękowania
- > <- - Co to jest BLaBla?

1.2 Prawa autorskie i rozpowszechnianie

Prawa autorskie i rozpowszechnianie

~~~~~

Copyright © 1997-98 Rafał Kaczmarczyk. All rights reserved.

Ten program podlega "Standard Amiga FD-Software Copyright Note".

Ten program jest CARDWARE, jak zostało to określone w punkcie 4c.

Jeśli szukasz więcej szczegółów, proszę przeczytać AFD-COPYRIGHT

(wersję 1 lub nowszą).

## 1.3 Wprowadzenie

### Wprowadzenie

~~~~~

XBase jest elastycznâ bazâ danych z bardzo prostym w uŹyciu edytorem pól (moŹna skasowaê, dodaê, przestawiê pole w kaŹdej chwili). Program korzysta z dynamicznego rezerwowania pamieci, to znaczy, Źe iloœê rekordów i pól zaleŹy od iloœci wolnej pamieci.

CECHY:

- przyjazny w uŹytkowaniu gadtoolsowy interfejs uŹytkownika
- font sensitivity
- shortcuty dla wszystkich gaduêetów
- tooltypes & template
- appwindow, appicon
- opcja ikonifikacji
- program jest zlokalizowany
- program korzysta z newlook menus, scaled checkbox, iconify size-only
- funkcja filtru
- nielimitowana iloœê pól i rekordów
- program potrafi zapisaê/odczytaê pliki w formacie ASCII
- opcja sortowania korzysta z locale.library
- opcja wyszukiwania wykorzystuje filtry AmigaDOSu
- definiowalne shortcuty dla pól
- opcja chowania pól
- opcja powtarzalnego wprowadzania danych
- ASLowy wybieraczki plików
- elastyczne opcje wyszukiwania i sortowania

1.4 Wymagania

Wymagania

~~~~~

- AmigaOS 3.0
- 1 MB RAM

## 1.5 Instalacja na twardym dysku

### Instalacja na twardym dysku

~~~~~

Aby zainstalowaê program na twardym dysku naleŹy przenieœê szufladê programu do docelowego katalogu i kliknâê dwukrotnie na ikonie "InstallIcons" z katalogu "ENVARC".

1.6 Instrukcja obsługi

Instrukcja obsługi

~~~~~

- > <- - Uruchamianie programu
- > <- - Klawiszologia
- > <- - Definicja projektu
- > <- - Edycja widoku
- > <- - Zapisywanie projektu
- > <- - Zapisywanie w formacie ASCII
- > <- - Wczytywanie projektu
- > <- - Ikonifikowanie programu
- > <- - Wychodzenie z programu
- > <- - Kasowanie danych
- > <- - Wycinanie rekordu do buforu
- > <- - Kopiowanie rekordu do buforu
- > <- - Wstawianie rekordu z buforu
- > <- - Dodawanie rekordu
- > <- - Kasowanie rekordu
- > <- - Przeszukiwanie rekordów
- > <- - Sortowanie rekordów
- > <- - Przeglądanie rekordów

## 1.7 Uruchamianie programu

Uruchamianie programu

~~~~~

XBasea można uruchomić z workbench'a i z shell'a.

Przy uruchamianiu można podać następujące argumenty:

FILE - Nazwa pliku, który będzie automatycznie wczytany zaraz po uruchomieniu XBase'a (tylko SHELL).

PUBSCREEN - Nazwa ekranu publicznego na którym XBase otworzy swoje okno.

Jeśli program ekranu nie znajdzie okna zostanie otwarte na ekranie Workbench'a.

FONT - Czcionka jaką będzie używał program, składnia:

<nazwa czcionki/rozmiar czcionki>

NOICONS - Wyłącza zapisywanie ikon dla każdego projektu.

LOCALESORT - Przy włączonej tej opcji ciągi znaków będą porównywane poprzez funkcję zawartą w bibliotece locale.library.

W przypadku sortowania baz danych w języku polskim nie ma potrzeby włączać tej opcji.

NOHIGHLABEL - Wyłącza tryb **HIGHLABEL** dla wszystkich pól.

NOBORDER - Pole będzie bez ramek.

IGNSAVEDWINPOS - Program będzie ignorować zapisane współrzędne okna.

Program można uruchomić także poprzez kliknięcie na ikonie projektu XBasea.

1.8 Klawiszologia

Klawiszologia

~~~~~

Ogólna zasada:

LEWA AMIGA + KLAWISZ - skróty klawiaturowe dla gadżetów

PRAWA AMIGA + KLAWISZ - skróty klawiaturowe dla menu

Poruszanie się po rekordach:

kursor w górę - poprzedni rekord

kursor w dół - następny rekord

SHIFT + kursor w górę - pierwszy rekord

SHIFT + kursor w dół - ostatni rekord

Inne:

podkreślona litera - aktywacja danego pola

PRAWA AMIGA + SHIFT + podkreślona

litera - przeglądanie wg tego pola

ENTER, RETURN - aktywacja pierwszego pola

SHIFT + ENTER, RETURN - aktywacja ostatniego pola

Jeżeli pole jest aktywne (jest w nim kursor) to:

RETURN, TAB - następne pole

SHIFT + RETURN, SHIFT + TAB - poprzednie pole

LEWA AMIGA + Q - przywraca poprzednią zawartość pola (UNDO)

LEWA AMIGA + X - czyści zawartość pola

SHIFT + kursor w prawo - kursor skacze na koniec tekstu w polu

SHIFT + kursor w lewo - kursor skacze na początek tekstu w polu

SHIFT + BACKSPACE - kasuje wszystkie znaki od kursora do początku

SHIFT + DELETE - kasuje wszystkie znaki od kursora do końca

PRAWA AMIGA + podkreślona

litera - aktywacja danego pola

Dwuklik na polu - przeglądanie wg tego pola

Dwuklik z SHIFTem na polu - edycja pola

Dwuklik z ALTem na polu - edycja atrybutów pola

## 1.9 Definicja projektu

Definicja projektu

~~~~~

Wybierz opcję "Projekt/Definicja..." w wyniku czego otworzy się okno edycji pól. Gdy chcesz tworzyć projekt od początku, a jest już utworzony projekt to wcześniej wybierz opcję "Projekt/Wyczyść/Projekt...".

Gadûety:

Nowe

Edycja...

Skasuj

Pozycja

Rodzaj

Poîoûenie etykiety:

Pokaû etkiety

Bez highlabel

Schowane

Akceptuj

Reset

Poniechaj

1.10 Nowe

Dodaje nowe pole do listy.

1.11 Skasuj

Kasuje zaznaczone pole. Gadûet ten jest nieaktywny, gdy nie jest wybrane ûadne pole.

1.12 Rodzaj

Tym gadûetem ustalasz rodzaj pola. Na razie jest tylko jeden. Gadûet ten jest nieaktywny, gdy nie jest wybrane ûadne pole.

1.13 Poîoûenie etykiety

Tu ustala się poîoûenie etykiety wzglêdem pola. Gadûet ten jest nieaktywny, gdy nie jest wybrane ûadne pole.

1.14 Pokaŭ etykietë

Bëdzie pokazywana etykieta pola. Gadûet ten jest nieaktywny, gdy nie jest wybrane ũadne pole.

1.15 Pozycja

Tym suwakiem ustalasz pozycjë pola w liôcie. Gadûet ten jest nieaktywny, gdy nie jest wybrane ũadne pole.

1.16 Schowane

Ustawienie tej flagi powoduje, ũe pole nie bëdzie widoczne, ale bëdzie moŭna wedŭug niego sortowaë. Gadûet jest wyŕaczony, gdy nie ma wybranego pola.

1.17 Bez highlabel

Wyŕacza tryb **HIGHLABEL** dla zaznaczonego pola. Gadûet ten jest nieaktywny, gdy nie jest wybrane ũadne pole.

1.18 Akceptuj

Zatwierdza dokonane zmiany. Gadûet ten jest nieaktywny jeŕli nie stworzyŕeŕ ũadnego pola lub wszystkie pola sŕ schowane lub gdy pola nie zmieszczŕ sië na ekranie. Takie samo dziaŕanie ma klawisz ENTER i RETURN.

1.19 Reset

Usuwa wszystkie pola.

1.20 Poniechaj

Zamyka okno i przywraca wczeŕniejszy stan pŕl, takie samo dziaŕanie ma gadûet zamykania okna i klawisz ESC.

1.21 Edycja...

W tym oknie edytujesz dodatkowe atrybuty pola. Okno to można również wywołać klikając dwukrotnie na nazwie pola. Gadżet ten jest nieaktywny, gdy nie jest wybrane żadne pole.

Gadżety:

Wyrównuj:

Długość maksymalna:

Długość widzialna:

Skrót z klawiatury:

Tryb nadpisywania

Powtarzalne wprowadzanie danych

Bez ramki

Akceptuj

Reset

Poniechaj

1.22 Wyrównuj

Tym gadżetem określasz sposób wyrównywania tekstu w polu. Są trzy sposoby wyrównywania tekstu:

wyrównywanie do lewej krawędzi pola (pozycja w gadżecie "Do lewej")

centrowanie (pozycja w gadżecie "Centruj")

wyrównywanie do prawej krawędzi pola (pozycja w gadżecie "Do prawej").

1.23 Długość maksymalna

W tym gadżecie wpisujesz liczbę oznaczającą maksymalną (1-200) ilość znaków jaką będzie można wpisać do pola.

1.24 Długość widzialna

Gadżet "Długość widzialna:" służy do określenia szerokości ramki pola.

Liczbę tę podaje się w znakach (1-200).

1.25 Skróty z klawiatury

Tu wpisujesz znak klawisza jaki będzie aktywował pole.

1.26 Tryb nadpisywania

Włącza tryb nadpisywania.

1.27 Powtarzalne wprowadzanie danych

Ustawienie tej flagi powoduje, że gdy w pustym polu naciśniesz RETURN to do pola zostanie wstawiona zawartość pola z poprzedniego rekordu.

1.28 Bez ramki

Pole nie będzie posiadało ramki.

1.29 Akceptuj

Zamyka okna i zapamiętuje wprowadzone dane. Gaduget jest wyłączony, jeżeli jest przekroczony dopuszczalny zakres (1-200) w **Długość maksymalna** lub **Długość widzialna** lub jeżeli wprowadzony **Skrót z klawiatury** już istnieje. Takie samo działanie ma klawisz ENTER i RETURN.

1.30 Zapisywanie projektu

Zapisywanie projektu

~~~~~

Jeżeli projekt nie był jeszcze w ogóle zapisywany lub chcesz go zapisać pod nową nazwą wybierz opcję "Projekt/Zapisz jako..." i w requesterze wpisz nazwę pliku. Jeżeli plik o podanej nazwie istnieje już na dysku, program zapyta się czy chcesz zastąpić ten plik.

Jeżeli chcesz zapisać projekt z nazwą pod jaką został wczytany lub z nazwą pod jaką wcześniej go zapisywałeś wybierz opcję "Projekt/Zapisz".

## 1.31 Zapisywanie w formacie ASCII

Zapisywanie w formacie ASCII

~~~~~

Możesz wybrać format ASCII z TABem jako separatorem ("Projekt/Eksportuj/ASCII Rozdzielone TABami...") lub z przecinkiem jako separatorem ("Projekt/Eksportuj/ASCII Rozdzielone przecinkami..."). Po wybraniu opcji z menu w requesterze wpisz nazwę pliku. Jeżeli plik o podanej nazwie istnieje już na dysku, program zapyta się czy chcesz zastąpić ten plik.

1.32 Wczytywanie projektu

Wczytywanie projektu

~~~~~

Wybierz opcję "Projekt/Wczytaj..." i w requesterze wybierz plik do wczytania lub wrzuć ikonę pliku do głównego okna programu. Jeżeli w aktualnym projekcie dokonałeś zmian od ostatniego zapisu lub projekt w ogóle nie był zapisywany, pojawi się requester z prośbą o potwierdzenie tej operacji.

## 1.33 Kasowanie danych

Kasowanie danych

~~~~~

Jeżeli chcesz wyczyścić cały projekt to wybierz opcję z menu "Projekt/Wyczyść/Projekt...". Jeżeli chcesz skasować wszystkie rekordy wybierz opcję "Projekt/Wyczyść/Dane...". W obu przypadkach jeżeli w aktualnym projekcie były dokonane zmiany od ostatniego zapisu lub projekt w ogóle nie był zapisywany, to pojawi się requester z prośbą o potwierdzenie operacji.

1.34 Ikonifikowanie programu

Ikonifikowanie programu

~~~~~

Wybierz opcję "Projekt/Ikonifikuj..." w wyniku czego zamknie się główne okno programu. Aby otworzyć okno należy kliknąć dwukrotnie na appikonie.

## 1.35 Wychodzenie z programu

Wychodzenie z programu

~~~~~

Wybierz opcję "Projekt/Skończ..." lub wybierz gaduët zamykania okna. Jeżeli w aktualnym projekcie dokonałeś zmian od ostatniego zapisu lub projekt w ogóle nie był zapisywany, pojawi się requester z prośbą o potwierdzenie tej operacji.

1.36 Wycinanie rekordu do buforu

Wycinanie rekordu do buforu

~~~~~

Rekord możesz wyciąć w celu wstawienia go w innym miejscu. Aby wyciąć rekord wybierz opcję "Edycja/Wytnij". Rekord zostanie usunięty i skopiowany do buforu. Opcja jest nieaktywna, gdy w projekcie jest tylko jeden rekord.

Zobacz także:

[Wstawianie rekordu z buforu](#)

[Kopiowanie rekordu do buforu](#)

## 1.37 Kopiowanie rekordu do buforu

Kopiowanie rekordu do buforu

~~~~~

Rekord można skopiować w celu wstawienia go w innym miejscu. Aby skopiować rekord wybierz opcję "Edycja/Skopiuj". Rekord zostanie skopiowany do buforu.

Zobacz także:

[Wstawianie rekordu z buforu](#)

[Wycinanie rekordu do buforu](#)

1.38 Wstawianie rekordu z buforu

Wstawianie rekordu z buforu

~~~~~

Wybierz opcję "Edycja/Wstaw", program wstawi rekord z buforu za aktualnym rekordem. Opcja jest nieaktywna, gdy w buforze nie ma żadnego rekordu.

Zobacz także:

[Wycinanie rekordu do buforu](#)

[Kopiowanie rekordu do buforu](#)

## 1.39 Dodawanie rekordu

Dodawanie rekordu

~~~~~

Wybierz opcję "Edycja/Dodaj", program wstawi rekord za aktualnym rekordem.

1.40 Kasowanie rekordu

Kasowanie rekordu

~~~~~

Wybierz opcję "Edycja/Skasuj...". Gdy rekord nie jest pusty to pojawi się requester z prośbą o potwierdzenie skasowania rekordu. Opcja jest nieaktywna, gdy w projekcie jest tylko jeden rekord.

## 1.41 Przeszukiwanie rekordów

Przeszukiwanie rekordów

~~~~~

Wybierz opcję "Operacje/Znajdź...". Opcja ta jest nieaktywna, gdy w projekcie jest tylko jeden rekord. Dla każdego pola możesz wprowadzić wzorzec przeszukiwania. Akceptowane są wszystkie wzorce AmigaDOSu (pod warunkiem, że operator ustawiony jest na "Wzorce") np.: wzorzec (#?skil#?ska będzie pasował do wszystkich wyrazów kończących się na litery "ski" i "ska".
Jeby dowiedzieć się więcej o wzorcach zajrzyj do instrukcji AmigaDOSu.
Nie trzeba wpisywać całego poszukiwanego tekstu, wystarczy kilka pierwszych liter.

Gadûety:

Rozr  niaj wielko   liter

Tw  rz list  

Operator:

Przeszukuj:

Reset

Znajd  

Poniechaj

Je eli chcesz wznowi  przeszukiwanie wykorzystuj  wcze niej wprowadzone wzorce to wybierz opcj  "Operacje/Znajd  nast pny" lub "Operacje/Znajd  poprzedni". W obu przypadkach przeszukiwanie rozpocznie si  od bieżącego rekordu z t  r  nic ,   w pierwszym przypadku program b dzie przeszukiwa  do przodu czyli od bieżącego rekordu do ostatniego, a w drugim przypadku od bieżącego rekordu do pierwszego rekordu.

1.42 Rozr  niaj wielko   liter

W acza rozr  nianie wielko ci liter. Rozr  nianie wielko ci liter mo na w  czy  lub wy  czy  dla ka dego pola oddzielnie.

1.43 Twórz listę

Powoduje, umieszczenie wszystkich znalezionych rekordów w oknie identycznym jak w trybie **przeglądania**.

1.44 Operator

Tu wybierasz sposób porównywania ciągu szukanego do zawartości pól. Operator ustala się dla każdego pola oddzielnie.

1.45 Przeszukuj

Tu ustalasz zakres przeszukiwań:

Wszystkie - Będzie przeszukane wszystkie rekordy.

W górę - Wszystkie rekordy od bieżącego do pierwszego.

W dół - Wszystkie rekordy od bieżącego do ostatniego.

1.46 Reset

Przywraca pierwotne ustawienia. Gadget jest wyłączony, gdy nic nie jest zmieniane.

1.47 Znajdź

Zamyka okno i rozpoczyna szukanie, gadget ten jest nieaktywny, gdy nie ma wpisanego uładnego wzorca. Takie samo działanie ma klawisz ENTER i RETURN.

1.48 Poniechaj

Zamyka okno. Takie samo działanie ma klawisz ESC.

1.49 Sortowanie rekordów

Sortowanie rekordów

~~~~~

Wybierz opcję "Operacje/Sortuj...". Opcja ta jest nieaktywna, gdy w projekcji jest tylko jeden rekord.

Gadûety:

**Pozycja**

**Porzâdek**

Usui

Reset

Sortuj

Poniechaj

## 1.50 Pozycja

Tym gaduêtem lub klikajac na kolejnych polach okreôlasz kolejnoôê porównywania pól rekordów np. jeêli projekt skôad siê z nastêpujâcych pól: Imiê, Nazwisko, Adres i ustawimy takie kryterium:

Imiê A-Û 2

Nazwisko A-Û 1

Adres Û-A 3

to program posortuje rekordy wedlug pola "Nazwisko", ale jeêli trafiâ siê dwa rekordy o takich samych nazwiskach to o kolejnoôci tych dwóch rekordów zadecyduje pole "Imiê" itd.

## 1.51 Porzâdek

Gaduêt "Porzâdek:" sêuûy do ustalenia porzâdku sortowania, A-Û - rosnâcy Û-A - malejâcy. Gaduêt ten jest nieaktywny gdy nie jest wybrane ûadne pole.

## 1.52 Usui

Wyklucza wskazane pole z kryterium sortowania. Gaduêt ten jest nieaktywny gdy nie jest wybrane ûadne pole.

## 1.53 Reset

Usuwa wszystko z kryterium sortowania. Gaduêt ten jest nieaktywny gdy nie jest wybrane ûadne pole.

## 1.54 Sortuj

Zamyka okno i rozpoczyna sortowanie, jest on nieaktywny, gdy nie jest ustawione kryterium sortowania. Takie samo dziaêanie ma klawisz ENTER i RETURN.

## 1.55 Przeglądanie rekordów

Przeglądanie rekordów

~~~~~

Wybierz opcję "Operacje/Przeglądaj..." lub kliknij dwukrotnie na polu wg, którego chcesz przeglądać rekordy albo naciśnij podkreśloną literę razem z klawiszem AMIGA i SHIFTem.

Gadûety:

Filtr:

Porządek:

1.56 Filtr

Tu wpisujesz wzorzec. W oknie będą pokazane tylko rekordy pasujące do wzorca.

1.57 Porządek

Tu wybierasz w jaki sposób będą posortowane rekordy w oknie przeglądarki.

1.58 Historia programu

Historia programu

~~~~~

2.0 (07.02.98 godz. 22:45:10)

- Program jest teraz CARDWARE. Jeżeli go używasz to wyślij do mnie pocztówkę ze swoim miastem.
- Można teraz ustawić położenie nazwy pola.
- Można wyłączyć pokazywanie nazwy pola.
- Można wyłączyć ramkę pola.
- Nowy rodzaj pola - pole "Numeryczne". Różni się tym od tekstowego, że podczas sortowania zawartość pola jest traktowana jako liczba.
- Zmiany w oknie wyszukiwania. Dwa gadûety cykliczne do określania kierunku i zakresu wyszukiwania zostały zastąpione jednym gadûetem cyklicznym spełniającym tę samą funkcję.
- Drobnie zmiany kosmetyczne.
- Usunięcie drobnych błędów.
- Nowy tooltype - NOHIGHLABEL, który wyłącza globalnie tryb **HIGHLABEL** dla pól.

- Nowa opcja w menu "Operacje/Pokaż wszystkie", powoduje pokazanie wszystkich pól.
- Tryb przeglądania można teraz włączyć poprzez naciśnięcie podkreślonej litery, klawisza AMIGA i SHIFT.
- Gadget Reset w oknie definiowania pól.
- Nowa flaga "Twórz listę" w oknie przeszukiwania rekordów, która powoduje, umieszczenie wszystkich znalezionych rekordów w oknie identycznym jak w trybie przeglądania.
- Edytor widoku, który umożliwia dowolne rozmieszczenie pól.
- Nowy tooltip - NOBORDER, który wyłącza globalnie ramki pól.
- Nowa flaga dla pola - "Bez highlabel" - wyłącza tryb **HIGHLABEL** dla pola.
- Program zapisuje pozycję okna. Sugerowane przez Krashana/BlaBla.
- Nowy tooltip - IGNSAVEDWINPOS, który powoduje, że zapisana pozycja okna nie będzie brana pod uwagę.
- Można teraz wybrać operator porównywania przy wyszukiwaniu.

1.4 (28.11.97 godz. 18:11:26)

- Zmiany w edytorze pól.
- Zmiany w polskim katalogu językowym i angielskich komunikatach.
- Zmiany w formacie zapisu.
- Można teraz wybrać separator (TAB lub przecinek) przy exportowaniu w formacie ASCII.
- Program teraz potrafi importować ASCII z przecinkiem jako separatorem.
- Tryb przeglądania. Można teraz zobaczyć wszystkie rekordy jednego pola na raz. Aby włączyć tryb przeglądania wystarczy uaktywnić pole i wybrać "Operacje/Przeglądanie..." lub dwukrotnie kliknąć na polu. Rekordy w oknie przeglądania można dowolnie filtrować i sortować.
- Można teraz szybko wywołać edytor pól z zaznaczonym polem poprzez dwuklik na polu wraz z trzymanym SHIFTEM, a okno edycji atrybutów pola poprzez dwuklik na polu wraz z trzymanym ALTEM.
- Brak limitu 15 pól w rekordzie.
- Można teraz wybrać czcionkę, tooltip  
FONT=<nazwa czcionki/rozmiar czcionki>

- Drobne zmiany i poprawki.

1.3 (20.10.97 godz. 10:34:38)

- Teraz kursorami można poruszać się w LISTVIEW gadżecie.
  - SHIFT + RETURN aktywuje ostatnie pole.
  - HELP informacje o polu.
  - Drobne poprawki.
  - Flaga "Powtarzaj dane" została przeniesiona do okna "Opcje" i nazywa
-

się teraz "Powtarzalne wprowadzanie danych".

- Opcje "Dołącz..." i "Skocz do..." zostały wyrzucone.
- Appicon
- Ikonifikacja
- Shortcuty dla menu można już lokalizować.
- Nowy format zapisu, dużo, dużo szybszy. Teraz program standardowo nie zapisuje danych jako ASCII, lecz w nowym formacie. Możliwość odczytu/zapisu plików ASCII pozostaje.
- Program nie używa już reqtools.library, lecz jeśli chcesz mieć reqtoolsowe wybieraczki to użyj reqtoolspatch lub MCP.

Program korzysta teraz z ASL.library

- Edytor pól jest teraz jeszcze bardziej wygodny w obsłudze.

1.2 (21.09.97 godz. 20:21:24)

- Teraz program wymaga AmigaOS 3.0.
- Dodałem opcję rozróżniania wielkości liter przy przeszukiwaniu.
- Można teraz określić zakres przeszukiwanych rekordów oraz kierunek przeszukiwania (postępowy czy wsteczny).
- Shortcuty dla wszystkich gadżetów w oknach.
- Definiowalne shortcuty dla pól.
- Możliwość wstawiania odstępów po polu (flaga "Dodaj odstęp").
- Nowa flaga "Powtarzaj dane", ustawienie tej flagi powoduje, że gdy w pustym polu naciśniesz RETURN to do pola zostanie wstawiona zawartość pola z poprzedniego rekordu.
- Można teraz chować pola.
- Drobne zmiany w GUI edytora pól.
- Teraz gdy posortujesz projekt już posortowany projekt nie zmienia stanu na zmieniony.
- Oddzielne requestery dla potwierdzenia wczytywania, wychodzenia, czyszczenia.
- Zmiany w formacie zapisu XBF.
- Program zapamiętuje pozycję okien.
- Program został poddany globalnemu odpluskiwaniu przy wydanej pomocy Mungwalla i Enforcera.

0.7 (16.08.97 godz. 19:10:43)

- Można teraz sortować rekordy zgodnie z polskim alfabetem nie mając zainstalowanych polskich locali (TOOLTYPE LOCALESORT musi być wyłączone). Przydatne gdy nie ma się zainstalowanych polskich locali.
- Nieco szybsze sortowanie.

0.6 (15.08.97 godz. 13:01:12)

---

- Teraz jeôli dodasz nowe pola i je skasujesz nie wychodzâc z okna definiowania pól program nie zmieni stanu projektu na zmieniony.
- Zmieniłem shortcut dla opcji "Projekt/Wyczyô/Projekt..." z "R" na "L".
- Zmieniłem format przedstawiania aktualnego rekordu.
- Małe zmiany w kodzie programu.

0.43 (17.07.97 godz. 23:27:38)

- Zastąpiłem opcję "Projekt/Nowy..." przez "Projekt/Wyczyô/Projekt..." i "Projekt/Wyczyô/Dane...".
- Zlikwidowałem tooltype SIZEGADGET.
- Zlikwidowałem niewykorzystywane gadûety w oknie definiowania pól.
- W oknie definiowania pól dodałem gadûet do określania długości widzialnej pola.
- Zastąpiłem suwak do określania długości pola gadûetem typu INTEGER.
- Dodałem opcję dołączania projektów.
- Zrobiłem ikonki dla programu oraz dla projektów.

0.42 (01.07.97)

- Pierwsze wydanie

## 1.59 Do zrobienia

Do zrobienia

~~~~~

- różne rodzaje pól (tekstowe, numeryczne itp)
- port arexxa
- obsługa systemowego clipboardu
- online help
- ładniejsza ikona dla programu i projektów (niestety nie mam zdolności plastycznych :-(więc liczę na Was użytkowników :-))
- guide w języku angielskim (tu też muszę liczyć na Was drodzy użytkownicy, gdyż z moim angielskim jest tak, że czytać umiem dobrze :-), ale z pisaniem jest już dużo gorzej :-(. Za pomoc z góry dziękuję.)

1.60 Kontakt z autorem

Kontakt z autorem

~~~~~

Sugestie i informacje o błędach proszę kierować na mój adres:

Rafał Kaczmarczyk (Rav/SubBlaBla)

ul. Rogowska 10/22

54-440 Wrocław

---

## 1.61 Podziękowania

Podziękowania

~~~~~

Podziękowania dla całego (Sub)BlaBla.

1.62 Czym jest BlaBla?

BlaBla jest to grupa zrzeszająca programistów piszących programy współpracujące z systemem. Gwarantuje to poprawną pracę na wielu modelach Amig, oraz zapewnia zachowanie kompatybilności "w górę". Pozwala to również na korzystanie z tak ważnej cechy, jaką posiada Amiga, jak multitasking. Nasze programy mają zazwyczaj status PublicDomain, FreeWare lub ShareWare, co pozwala na ich darmowe rozpowszechnianie.

Grupa posiada własne konto Internetowe i BBS. Nasze najnowsze programy można również znaleźć w wydawanym przez nas pakiecie polskich programów użytkowych PolWare. Zapraszamy również do lektury redagowanego przez nas magazynu dyskowego Izvestia. Traktuje on głównie o programowaniu i zawiera opisy wielu ciekawych programów.

Zainteresowanych współpracą z naszą grupą, bądź chętnych do wymiany doświadczeń i uwag na temat programów, prosimy o kontakt z którymś z członków BlaBla.

W skład grupy wchodzi (l'98):

- BlaBla:

Dariusz J.Garbowski (Thufor)

Grzegorz Kraszewski (Krashan)

Karol Bryd (Karol)

Kordian Adamczyk (Kordi)

Krzysztof Habowski (Kysy)

Marcin Ochocki (Scott)

Tomasz Korolczuk (Tomash)

Łukasz Prokulski (LeMUr)

- SubBlaBla:

Daniel Owsianski (Valar)

Grzegorz Chmiel (Melon)

Krzysztof Doliński (Mr.DoDo)

Krzysztof Wolski (Futrzak)

Michał Kopacz (Apacz)

Piotr Hoppe (Bruner)

Piotr Wyderski (X-Pert)

Przemysław JeŃ (Warhawk)

Rafał Kaczmarczyk (Rav)

Szymon Pura

Tomasz Bieliński (Siumot)

Tomasz Kaczanowski (KaczuŃ)

1.63 HIGHLABEL

HIGHLABEL - jeŃli jest wŃczony to etykiety pŃl sŃ koloru biaŃego.