

Guide

Varotto Riccardo and riky@dei.unipd.it

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Guide		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Varotto Riccardo and riky@dei.unipd.it	July 19, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Guide	1
1.1	Autori	1
1.2	Bug Reports	1
1.3	Sviluppatori	2
1.4	Distribuzione	2
1.5	Caratteristiche	2
1.6	FixJump	4
1.7	Storia del GuideFile	5
1.8	Installazione	6
1.9	MCP v1.30 Manuale (mcpguide v1.1i)	7
1.10	Introduzione	8
1.11	RESPONSABILITÀ	10
1.12	MUI Info	11
1.13	Nuove Idee!	11
1.14	Registrazione	12
1.15	Foglio di Registrazione	12
1.16	Richieste di Sistema	13
1.17	Come procurarsi MCP	13
1.18	Programmi di Supporto	15
1.19	Secret Part by Fli7e	15
1.20	Ringraziamenti	16
1.21	Cose da Fare	17
1.22	Come usare MCP	17
1.23	World Map Project	17
1.24	Alert-History	18
1.25	Alert Timeout	18
1.26	Appicon Change	19
1.27	Assign Prefs	19
1.28	Assignment Wedge	21
1.29	AutoMount	21

1.30 Border Blanker	22
1.31 Cachefont	22
1.32 CapsShift	22
1.33 Center Screens	23
1.34 Cambia i settaggi del Trackdisk	23
1.35 CloseScreen Patch	23
1.36 CopyMemQuick	24
1.37 La CrunchPatch	24
1.38 CycleToMenu	25
1.39 Schermo Pubblico di Default	26
1.40 Ricerca Font	26
1.41 Force NewLook-Menus	27
1.42 Protezione dalla formattazione	27
1.43 FrameIHack	27
1.44 Happy ENV	28
1.45 Force Hires Pointer	28
1.46 Hotkeys	28
1.47 LeftyMouse	31
1.48 Library Search	31
1.49 PAGINA DELLE LISTE	31
1.50 Lock Patch	32
1.51 MapUmlauts	32
1.52 Memory Patch	32
1.53 Accellera mouse	33
1.54 Movimento rigido delle Finestre	34
1.55 NewEdit	34
1.56 NewGadTools	35
1.57 Disabilita Capslock	36
1.58 No DisplayBeep	36
1.59 No Iconborders	36
1.60 No Frag	37
1.61 No Guru	37
1.62 No Topaz	38
1.63 OneReq (nuova libreria _asl.library	38
1.64 Patch per libreria mathieeesingbas.library	38
1.65 Patch per OpenWorkBench	39
1.66 PatchRGB32	39
1.67 Pointer Blanker	39
1.68 PointerPatch	40

1.69	Gestore della Potenza	41
1.70	Opzioni Processore	41
1.71	ScreenManager	42
1.72	Modalità Schermi Pubblici	48
1.73	QuickDraw	48
1.74	QuickLayers	49
1.75	RAM Patch	49
1.76	Patch per ReqTools.Library	49
1.77	Timeout per Requester	50
1.78	SAVE USE TEST CANCEL	51
1.79	Screen Activation	52
1.80	Screen Blanker	52
1.81	Screen Dimmer	53
1.82	ScreensMenu	53
1.83	Setta DRI-Pens	53
1.84	ShapeShifter	54
1.85	Dimensionamento solido delle finestre	54
1.86	Snap	54
1.87	Opzioni Sun	56
1.88	SysIHack	56
1.89	Tools Alias	57
1.90	Nuovi Parametri	58
1.91	Aspetta per la Convalidazione	59
1.92	WBAbout	59
1.93	Orologio nella barra Titolo	59
1.94	WB Gauge	60
1.95	Cambia il titolo al Workbench	60
1.96	Attivazione nel Workbenchtitle	61
1.97	DOS-Wildstar	62
1.98	Ben Venuti!	62
1.99	Patternmatching	62
1.100	INDICE di MCP	63

Chapter 1

Guide

1.1 Autori

AUTORI:

Autori Principali: -----

Stefan Sommerfeld
Kaulbachstr. 3
14612 Falkensee
Germany

Michael Knoke
Berliner Str. 33
14612 Falkensee
Germany

Phone: +49-[0]3322-202452
E-Mail: zerocom@cs.tu-berlin.de

Phone: +49-[0]3322-22440
E-Mail: knoke@cs.tu-berlin.de

Autori supplementari: -----

Vincent Schöttke
Phone: +49-[0]3322-3202

Soeren Sonnenburg

BBS~supportate: Evil Moon! +49-[0]3322-208768 (2400-28800)

Se non possiedi un modem o un indirizzo~di~posta~elettronica,~puoi~
ovviamente~scrivere o chiamare gli~autori.~Sfortunatamente~non~possiamo spedire
le nuove~versioni via posta per~ovvi motivi~economici.

1.2 Bug Reports

BUG REPORTS:

Le prime versioni del programma possono~contenere~naturalmente~dei~BUGS,~
noi~saremo ben felici, quindi, di ascoltare~tutti i~vostri pareri~su~eventuali~
errori.~Siamo fortemente interessati a~far~funzionare MCP in tutte~le~macchine~
Amiga senza~alcun BUG e siamo~riconoscenti~per ogni critica~oggettiva~propo-
sta.~Prima di mandare~un "BUG~report", però,~poniti le domande~seguenti:

* MCP è installato correttamente?

- * Le richieste di sistema sono TUTTE soddisfatte?
- * Hai rimosso tutti i programmi, o quasi?
- * Il file di configurazione di MCP è stato cambiato solo con il Programma di Preference?
(non è consigliata l'editazione a mano e può essere "dannoso" se non fatto correttamente!)?

Se le risposte sono state tutte "SI", puoi riferirci i tuoi BUG. Una descrizione dettagliata del BUG è molto importante al fine di velocizzare i tempi per rimuoverlo! Se qualcuno non registrato trovasse un BUG, dovrebbe riportarci la sua configurazione (tipo di macchina, processore, kickstart; vedi il modulo Forma di Registrazione) e la versione di MCP. Questo rapporto dovrebbe essere spedito a uno degli autori.

NOTA: Ogni lettera avrà una risposta !!

1.3 Sviluppatori

SVILUPPATORI:

Invitiamo qualsiasi programmatore a scrivere volontariamente piccole parti di programmi per se stessi e per noi. Ad esempio, un Programma di Pointer-Prefs per il puntatore a 16 colori o una nuova funzione per MCP.

Sfortunatamente noi stessi non abbiamo tempo per la stesura di tali programmi, ecco perchè saremmo felici se qualcuno ci venisse incontro offrendo il proprio aiuto. Se qualcuno vuole farli da sé, dovrebbe contattare uno degli autori e noi gli spediremo delle speciali informazioni per sviluppatori.

1.4 Distribuzione

DISTRIBUZIONE:

MCP è FreeWare! E' un programma dalle dimensioni enormi, ma non è rilasciato come ShareWare. Oggigiorno tutti scrivono il proprio programma ShareWare e che cosa succede ragazzi? Non si fanno soldi! Si costruiscono solo dei buoni tools!

Sei libero di distribuire MCP finchè l'archivio originale è tenuto intatto. L'uso commerciale o la sua inclusione in altri pacchetti software è espressamente proibito senza precedente consenso degli Autori. Non puoi ottenere benefici monetari con la distribuzione di MCP, specialmente il prezzo di vendita del dischetto con MCP non può essere più alto di \$5 o la stessa quantità in altra valuta, ad eccezione di dischetti inclusi in riviste di Computers.

1.5 Caratteristiche

FEATURES:

G L O B A L I L ~ I ~ S ~ T ~ E S ~ C ~ R ~ E ~ E ~ N ~ ~ ~ M ~ A ~ N ~ A ~ G ~ E ~ R H ~ O ~ T ~ K ~ E ~ Y ~ S

~SAVE~*~USA~*~TESTA~*~ANNULLA~

~ACTIVATE~ON~WORKBENCHTITLE~
~ALERT-HISTORY~~~~~~
~ALERT-TIMEOUT~~~~~~
~APPCHANGE~~~~~~
~ASSIGNPREFS~~~~~~
~ASSIGNWEDGE~~~~~~
~AUTOMOUNT~~~~~~

~BORDERBLANK~~~~~~

~CACHEFONT~~~~~~
~CAPSSHIFT~~~~~~
~CENTER~SCREENS~~~~~~
~CHANGE~WORKBENCHTITLE~~~~~~
CLOSESCREEN PATCH
~COPYMEMQUICK~~~~~~
~CRUNCHPATCH~~~~~~
~CYCLETOMENU~~~~~~

~DEFAULT~PUBSCREEN~~~~~~
~DOS-WILDSTAR~~~~~~

~FONT~SEARCH~~~~~~
~FORCE~HIRES~POINTER~~~~~~
~FORCE~NEWLOOK~MENUS~~~~~~
~FORMAT~PROTECTION~~~~~~
~FRAMEIHACK~~~~~~

~HAPPY~ENV~~~~~~
~HOTKEYS~~~~~~

~LEFTYMOUSE~~~~~~
~LIBRARY~SEARCH~~~~~~
~LOCK~PATCH~~~~~~

~MAPUMLAUTS~~~~~~
~MEMORY~PATCH~~~~~~
~MOUSE~SPEEDER~~~~~~

~NEW~GADTOOLS~~~~~~
~NEW~TOOLTYPES~~~~~~
~NEWEDIT~~~~~~
~NO~CAPSLOCK~~~~~~
~NO~DISPLAYBEEP~~~~~~
~NO~ICONBORDER ~~~~~~
~NOGURU~~~~~~
~NOTOPAZ~~~~~~

~PATCHMATH~~~~~~
~PATCHOPENWB~~~~~~
~PATCHRGB32~~~~~~
~POINTER~BLANKER~~~~~~
~POINTERPATCH~~~~~~

```

~POWER~SAVER~::~:~
~PROCESSOR~::~:~
~PUBMODES~::~:~

~QUICKDRAW~::~:~
~QUICKLAYERS~::~:~

~RAM~PATCH~::~:~
~REQTOOLS~PATCH~::~:~
~REQUESTER~TIMEOUT~::~:~

~SCREEN~ACTIVATION~::~:~
~SCREEN~BLANKER~::~:~
~SCREEN~DIMMER~::~:~
~SCREEN~MANAGER~::~:~
~SCREENSMENU~::~:~
~SET~DRI~PENS~::~:~
~SHAPEHIFTER~::~:~
~SNAP~::~:~
~SOLID~WINDOWMOVING~::~:~
~SOLID~WINDOWSIZING~::~:~
~SUN~OPTIONS~::~:~
~SYSIHACK~::~:~

~TITLE~CLOCK~::~:~
~TOOLALIAS~::~:~
~TRACKDISK~PREFS~::~:~

~WAIT~VALIDATE~::~:~
~WBABOUT~::~:~
~WBGAGE~::~:~

```

1.6 FixJump

FixJump V1.0

(C) Copyright 1996 by ALiENDESIGN

Introduzione:

Questo programma eliminerà tutti i problemi~nell'apertura~di~schermi~di~boot.

Installazione:

Deve essere eseguito prima del programma preferito di~"bootpicture"~e~dopo~i~monitor nella startup-sequence. Non ha la facoltà di~aprire~i~monitor~desiderati,~perciò, è consigliato iniziare i~monitors~necessari,~quindi~chiamare 'FixJump' e~successivamente eseguire il~proprio~PicViewer.

Per esempio:

...

Devs:Monitors/Multiscan

C:FixJump

C:OpenAWS

.... tutte le altre chiamate seguono qui

Come Lavora:

FixJump assegna i veri valori di~overscan~a~tutti~i~monitor~eseguiti.~
Caricherà, perciò,~solo~il~file~overscan.prefs~dalla~ENVARC:.

Autori:

Stefan Sommerfeld
Kaulbachstr. 3
14612 Falkensee
Germany

Phone: +49-[0]3322-202452
E-Mail: zerocom@cs.tu-berlin.de

o chiama la nostra BBS: eViL~moOn! +49-[0]3322-208768 (V.everything)

1.7 Storia del GuideFile

Il~lungo~lavoro~degli~autori~di~MCP~merita~sicuramente~un'attenzione parti-
colare,~così ho deciso~di~dare~un~contributo~anch'io~a~questo~pacchetto~con~
la~versione tradotta in~Italiano~del~Manuale originale.~Sicuramente~vi~saran-
no~degli~errori~(nessuno~è~perfetto)~e~prego~chiunque~li~trovasse~di~contat-
tarmi~tramite~e-mail,~sarò~disponibile~per~ogni~evenienza.

Ci sono alcuni particolari che vorrei segnalarvi:

1. Ho ritenuto opportuno non modificare i nomi originali delle funzioni, delle patch e delle pagine del Prefs Program per non andare incontro a delle ridicole traduzioni!
Quindi se usate la localizzazione (MCPPrefs.catalog) trovare delle incongruenze tra nomi di MCP-Prefs ed MCP_ita.guide. Il mio consiglio è di non usare la localizzazione... comunque è sempre accessibile con il tasto 'HELP' un aiuto dal programma MCP-Prefs della funzione selezionata.
2. LEGGETE IN OGNI SUA PARTE IL MANUALE, questo per avere il massimo della funzionalità di MCP e/o incompatibilità con altri programmi.

Mi~potete~contattare~all'indirizzo~e-mail:~riky@paola.dei.unipd.it

Risponderò~a~chiunque~.

Varotto Riccardo

```

May U   o  ____ /\   o  live 2
__/\__  :.\ _ \// /  /\:  __/\__
\ oO /  ::/ V /-/_//\ / :  \ oO /
/ \ / \  :/ /\ \ / _" \ /::  / \ / \
//\///  : \  \ \ / \ /..:  // \ ///
see the o-----\/--:o dawn O(+>

```

E-mail: riky@paola.dei.unipd.it
WEB Page: <http://www.dei.unipd.it/~riky>

Visit my HOME Page...

~~~~~

Storia del GuideFile

| Versione | Data     | Descrizione         | Vers. MCP |
|----------|----------|---------------------|-----------|
| v1.00    | 20/10/96 | Prima realizzazione | v1.22β1   |
| v1.10    | 31/08/97 | Fine stesura        | v1.30     |

## 1.8 Installazione

INSTALLAZIONE:

Metodo Automatico:

Il più facile modo per installare MCP è attraverso l'Installer-Script fornito. Lo script è scritto in modo tale che niente sarà sovracopiato! Dovresti rimuovere tutti i programmi che hanno le stesse, o simili, funzioni di MCP, al fine di non creare problemi. Dopo la corretta installazione devi inserire una chiamata a MCP nella startup-sequence. Questa chiamata dovrebbe essere all'inizio dello script prima di tutte le funzioni.

Esempio:

z.B. Startup-Sequence:

```
C:SetPatch QUIET
C:PatchControl          (incluso sin dalla V1.02 di MCP)
[...]
C:Copy ENVARC: RAM:ENV ALL QUIET NOREQ
C:Assign ENV: RAM:ENV
C:MCP
... tutti i comandi seguono dopo!
```

Per favore non cambiare gli Hunks in MCP !!!  
(esempio con Hunkmerge da Imploder)

\*\*\* OPPURE \*\*\*

Metodo Manuale:

Copiare l'appropriata versione MCP (68000/68020+) nella tua directory "C:". Copiare PatchControl nella tua directory "C:". Copiare "mcpsupport.library" nella tua directory "LIBS:". Copiare "mcpgfx.libreria" nella tua directory "LIBS:". Copiare il programma "MCPPrefs" nella tua directory "Prefs".

Copiare i contenuti di "ENVARC:" nei loro posti rispettivi.  
 Copiare la "Reqtools.library" nel tuo cassetto "Libs:".  
 Copiare "GuruHistory" e "MCP.gurudat" nella tua directory "S:".  
     (assicurati di assegnare i percorsi di default per questi file nel  
     programma MCPPrefs)  
 Copiare la documentazione nella locazione preferita.  
 Aggiungere le seguenti linee al tuo file di "Startup-sequence" :

```
C:SetPatch QUIET
C:PatchControl          (incluso sin dalla versione V1.02 di MCP)
[...]
C:Copy ENVARC: RAM:ENV ALL QUIET NOREQ
C:Assign ENV: RAM:ENV
C:MCP
...tutti i comandi seguono dopo!
```

Importante:

- 1) Se stai usando ARQ e vuoi condividere ARQ~ed~Assignwedge~, devi~iniziare~MCP~così:

```
c:Patchcontrol #?ARQ
c:MCP
.
.
RUN >NIL: ARO
```

- 2) Se hai attivato la funzione 'No Iconborder' e questa non funziona allora un altro programma usa un patches a questa chiamata. Nei casi più frequenti è un 'monitor driver' (per esempio Piccolo), dovresti quindi scrivere il seguente testo dopo Patchcontrol:

```
c:Patchcontrol #?Piccolo      (o un altro 'monitor driver')
oppure c:Patchcontrol #?ARQ #?Piccolo
```

## 1.9 MCP v1.30 Manuale (mcpguide v1.1i)

[illegible]

```

: ...      pRESENTs .oO mCP v1.30 Oo.      ...      :
:
:          ... tHE mASTER cONTROL pROGRAM ... :
:
:.....:

```

© Copyright 1994 - 1997 by ALiENDESiGN

Ultima Versione: 31 Agosto 1998    Nota su Versione Italiana

```

~Introduzione~~~~~ Che cos'è e cosa fa MCP.
~Installazione~~~~~ Come Installare MCP.
~Richieste~di~Sistema~ Configurazione necessaria per MCP.
~Utilizzazione~~~~~ Leggere!

~Caratteristiche~~~~~ Elenco caratteristiche di MCP.

~Autori~~~~~ I Programmatori.
~Registrazione~~~~~ I tuoi doveri!
~Per~Registrarsi~~~~~ Modulo di registrzione!
~Distribuzione~~~~~ Come! Che cosa! Dove!
~Come~procurarsi~MCP~~ supporto 24 ore !
~Responsabilità~~~~~ Precisazioni Legali!
~World~Map~Project~~~~ Dove MCP é usato.

~A proposito di~MUI ~ Per il programma di Preferenze.
~Programmi~di~Supporto PatchControl, ConvAM, ConvAP, FixJump, MCPAssigns

~Sviluppatori~~~~~ Implicazioni.
~Nuove~Idee~~~~~ Aiutateci!
~Bug~Reports~~~~~ Rapporti, disturbi, incompatibilità...
~Storia~di~MCP~~~~~ Fasi di sviluppo di MCP
~Storia~di~Guidefile~~ Fasi di sviluppo del file Amigaguide di MCP
~Da~Fare~~~~~ Sempre qualcosa di più!
~Ringraziamenti~~~~~ Persone che ci hanno aiutato.

~INDICE~~~~~ Dalla A alla Z

```

## 1.10 Introduzione

### INTRODUZIONE:

Qualche tempo fa, nel Luglio 1994, un nuovo~progetto~ha~preso~il via: una~Workbench~Utility che incorporasse~una~vasta~serie~di~caratteristiche,~che nessuno aveva mai~osato~mettere~in~un~piccolo pacchetto. In~principio, solo poche~e~piccole~funzioni~furono~implementate; ma da allora, MCP ha fatto passi da gigante, é~diventato~più~potente ed ora è~il~momento per~l'intero mondo di usufruire della sua ricchezza. Le~routine~sono~compatibili e~usabili~in tutte~le macchine Amiga (speriamo).~ Prova MCP e~vedrai~che non~potrai~più vivere senza !

Nella fase di design, abbiamo ardentemente~rinunciato~al~supporto~del~Kickstart~1.x, infatti pensiamo che ogni Utente serio di~Amiga lavori~con Kickstart~2.x~o 3.x. Noi~saremo felici se MCP fosse usato~spesso e da molti,

e~promettiamo~di~continuare a svilupparlo.

MCP é stato progettato per ottimizzare il~tuo~ambiente~di~lavoro~Amiga,~"alleggerirà" la tua~startup-sequence~sostituendo~molte~singole~utilities. Inoltre,~il codice di~MCP è per lo più~implementato in~un~modo molto~professionale ed efficiente~per~la CPU. Questa è~una delle~prime~pubbliche~versioni di MCP. Ci sono~certamente~alcuni bugs~presenti, e~noi~vorremmo sperare che molti di voi ci aiuteranno~a rimuoverli~affinchè~MCP possa~essere~il miglior orientamento nel parco delle utility~disponibili.

Per gli utenti di MagicCX vogliamo riferire i seguenti vantaggi:

- é FreeWare !
- non usa molta memoria (in paragone alla funzionalità)
- offre straordinarie caratteristiche, che non~possono~essere~trovate~in~MagicCX

Caratteristiche di MCP:

- PropHack
  - Force Hires Pointer
  - Wait Validate
  - NewEdit
  - Assign-Manager
  - WBTitle-Clock
  - ReqToolsPatch
  - moving solid windows (pienamente conforme al sistema)
  - sizing of solid windows (pienamente conforme al sistema)
  - PackerPatch (ogni programma può caricare file compressi)
  - 16 colour Mouse-Pointer
  - new Workbench-Titlebar
  - complex
  - Format Protection
  - ToolAlias (Cambia il "Programma Associato" nelle icone)
  - CacheFont
  - New ToolTypes (addizionali ToolTypes per Games etc.)
  - MouseAccelerator
  - Drive NoClick
  - setting DRI-Pens
  - AssignWedge
  - automatic Screen Activation
  - Requester Timeout
  - exchange AppIcons
  - exchange TopazFont
  - Blanker (supporto di SwazBlanker e GarshneBlanker)
  - Dimmer
  - MousePointer-Blanker
  - Guru-History (salvataggio di tutti i messaggi Guru)
  - NoGuru
  - PatchRGB32
  - Screensmenu (perla selezione comoda di schermi)
  - patch for memorymanagement (e.g. inibire la ChipMem)
  - DOS star (\* invece di #?)
  - Force NewLook-Menus
  - Hotkeys
  - MUI-Preference-Program
-

- programmed in 100% Assembler  
ed molte altre.

## 1.11 RESPONSABILITÀ

Responsabilità':

Se usi MCP acconsenti alle seguenti dichiarazioni:

NON ESISTE RESPONSABILITA' PER QUESTO PROGRAMMA, IN RIFERIMENTO A LEGGI ASSERITE. I PROPRIETARI DI COPYRIGHT, E/O A TERZE PARTI, PONGONO QUESTO PACCHETTO A VOSTRA DISPOSIZIONE "COME E'" (AD ECCEZIONE DI DOVE E' INDICATO) SENZA GARANZIA IN OGNI FORMA (INDIRETTA O DIRETTA). IL PIENO RISCHIO DI QUALITA' E FUNZIONALITA' DI QUESTO PROGRAMMA E' VOSTRO. SE IL PROGRAMMA HA UN DIFETTO, VOI DOVETE PAGARE I COSTI DEL NECESSARIO SERVIZIO DI LAVORO E DI RIPARAZIONE DA VOI STESSI.

SOTTO NESSUNA CIRCOSTANZA, I PROPRIETARI DI COPYRIGHT O DISTRIBUTORI TERZE-PARTI DI QUESTO PACCHETTO, COME PERMESSO, SOLTANTO PRIMA, POSSONO NON ESSERE TENUTI RESPONSABILI PER QUALSIASI DANNO CAUSATO IN OGNI USO, SPECIALE, O USO ACCIDENTALE DEL PACCHETTO (CIRCOSTANZE MA NON LIMITATE SONO LA PERDITA DI DATI O LA NON CORRETTA VISUALIZZAZIONE DI DATI O PERDITE CAUSATE DA TE O TERZE-PARTI O DA UNA COESISTENZA DIFETTOSA DI QUESTO PACCHETTO CON ALTRI PROGRAMMI), ANCHE SE IL PROPRIETARIO O UN TERZE-PARTI E' STATO PUNTATO A TALI POSSIBILITA' DI DANNO.

~~~~~

THERE IS NO LIABILITY TO THIS PROGRAM-PACKAGE, IN REFERENCE TO THE ASSERTED LAWS. THE COPYRIGHT OWNERS, AND/OR A THIRD PARTY, PLACE THIS PROGRAM PACKAGE AT YOUR DISPOSAL "AS IS" (EXCEPT WHERE THIS IS FIXED ANYWHERE ELSE IN A WRITTEN WAY) WITHOUT ANY GUARANTEE IN ANY FORM (INDIRECT OR DIRECT FORM). THE FULL RISK OF QUALITY AND FUNCTIONALITY OF THIS PROGRAM IS AT YOUR OWN. IF THE PROGRAM HAS A BUG, YOU HAVE TO PAY ALL COSTS OF THE NECESSARY SERVICE-WORKS AND REPAIRS FOR YOURSELF.

UNDER NO CIRCUMSTANCES, THE COPYRIGHT OWNERS OR A THIRD PARTY DISTRIBUTING THIS PROGRAM PACKAGE, AS ALLOWED, JUST BEFORE, CAN NOT BE HELD RESPONSIBLE FOR ANY DAMAGE CAUSED IN ANY USUAL, SPECIAL, OR ACCIDENTAL WAY OR BY THE PROGRAM PACKAGE (SURROUNDING BUT NOT RESTRICTED ARE THE LOSS OF DATA OR NOTCORRECTLY DISPLAYED DATA OR LOSSES CAUSED BY YOU OR A THIRD PARTY OR BY A FAULTY WORK OF THIS PROGRAM PACKAGE WITH OTHER PROGRAMS), ALSO IF THE OWNER OR A THIRD PARTY HAS BEEN POINTED AT SUCH POSSIBILITIES OF DAMAGE.

1.12 MUI Info

MUI:

Il programma MCPPrefs fa uso di MUI - MagicUserInterface
(c) Copyright 1993-96 by Stefan Stuntz

MUI è un sistema per generare e~mantenere~interfacce~grafiche~utente.~
Con~l'aiuto di un programma di~preferenze,~l'utente di~una~applicazione-MUI
ha~la possibilità di~personalizzare~l'ambiente~conformemente~al proprio gusto~
personale.

MUI è distribuito come shareware. Per~ottenere~il pacchetto~completo~
che~contiene parecchi esempi ed ulteriori~informazioni~circa~la~registrazione~
dovresti cercare un file chiamato~"muiXXusr.lha" (XX~sta~ad~indicare l'ultimo~
numero di~versione) sulle tue BBS~locali,~dischetti~di~pubblico dominio, o~in
qualsiasi sito~Aminet.

Se vuoi registrarti direttamente, sentiti la~libertà~di~spedire~
DM~30.(TRENTA~MARCHI)- o US\$ 20.(VENTI DOLLARI)-

a:

Stefan Stuntz
Eduard-Spranger-Straße 7
80935 München
GERMANY

Phone: +49-89-313-1248
E-Mail: stuntz@informatik.tu-muenchen.de

NOTA:

- 1)
Non è necessario registrarsi a MUI per usare~MCPPrefs,~ma~dovresti~consi-
derarne~la~registrazione, per essere in grado di~salvare~l'aspetto~grafico ~
di MCPPrefs.
- 2)
MUI è necessario solo dal programma "MCP~Prefs".~MCP~è~eseguito~indipen-
dentemente~da MUI e dalle sue librerie.
- 3)
Basta avere le Librerie-MUI nella tua directory~'LIBS:'~per~eseguire~il~
Programma~di Preferenze.

1.13 Nuove Idee!

NUOVE IDEE:

Se qualcuno avesse delle altre idee, diversamente da~quelle~già~presen-
tate nella~sezione~DA~FARE, dovrebbe comunicarcele. Noi~proveremo~ad~inclu-
derle~in~versioni future~di MCP.

1.14 Registrazione

REGISTRAZIONE:

MCP è FreeWare e MailWare! Noi speriamo che molti di voi usino questo programma e che attraverso le vostre lettere e registrazioni, possiamo rimuovere tanti difetti il più velocemente possibile. Se hai scritto un tuo programma, saremmo felici se ci spedissi una keyfile.

Invitiamo chiunque usi MCP di registrarsi LIBERAMENTE. Tutti gli utenti registrati riceveranno l'ultima versione di MCP attraverso Posta elettronica e riceveranno tutte le versioni beta di MCP. Noi saremmo anche felici se tu non possedendo un indirizzo di Posta elettronica, che ti registrassi ugualmente attraverso la lenta Posta comune, perchè siamo vivamente interessati alla quantità di persone che stanno usando MCP regolarmente.

Per piacere nota che la dichiarazione nel campo 'città, nazione' nel modulo di registrazione è davvero importante per noi perchè stiamo marcando tutti gli utenti su di un grosso mappamondo. Questa mappa sarà inclusa in versioni future di MCP.

Per coloro, che non avessero un indirizzo di Posta elettronica, l'ultima versione è disponibile attraverso MODEM alle seguenti BBS supportate. Puoi anche inviare le tue informazioni di registrazione, suggerimenti, e qualsiasi altra questione alle stesse BBS.

Se non hai un MODEM o indirizzo di Posta elettronica puoi, naturalmente, scrivere o chiamarci (Autori). Sfortunatamente non possiamo spedire nuove versioni attraverso lettere postali, per ovvi motivi di soldi.

1.15 Foglio di Registrazione

- Foglio di Registrazione:

Per favore spedisce il modulo di registrazione seguente, o equivalente nelle informazioni, a Uno degli indirizzi degli Autori

- - - - - taglia - - - - -
MCP - Registration

Prog Version : MCP V1.22
Name :
E-Mail :
Telephone :
City, Country:
Computer :
Kickstart :
Processor :
Memory :
Graphics Card:
Comment :

I do agree, that some programs from ALiENDESIGN or new habits of the MCP could be tested on my computer.

- - - - - snip - - - - -

Se qualcuno desidera spedire un proprio contributo monetario per il~supporto~di~MCP è libero di farlo e ne saremmo lieti. Con questi soldi, noi svilupperemo il~supporto~di~MCP~mandando~più versioni~attraverso le poste.

Spedire i contributi attraverso le poste ad uno degli autori.

1.16 Richieste di Sistema

RICHIESTE DI SISTEMA:

- Un Computer Amiga (la più potente macchina nei d'intorni!)
- Kickstart V2.04 o superiore
- MC68000/MC68010 o un minimo di MC68020 (per la versione 020)
- MUI (Magic User Interface) V2.1 o superiore (per MCP Prefs)

NOTA: MUI 3.0 o superiore è necessaria per l'uso di 'drag and~drop'~in~MCP~prefs~e~per usufruire delle nuove "bolle d'aiuto MUI".

1.17 Come procurarsi MCP

- Come procurarsi MCP

Il modo più facile per procurarsi le ultime versione~di~MCP~(comprese~le~versioni~beta) è di mandare una e-mail~a~zerocom@cs.tu-berlin.de~con~il~seguente~soggetto!!!!:

MCP-REQUEST	(per la versione 'uuencoded')
MCP-REQUEST-AT	(per la versione 'binary attached')
MCP-REQUEST-SPLIT	(per la versione '62kb splitted')

Devi scrivere in lettere maiuscole e il corpo~della~lettera~non~dovrebbe~contenere~niente, perchè questa richiesta~sarà~automaticamente~evasa~senza~risposta scritta.~Per piacere controllare il~tuo~reply-address,~perchè~noi~spediamo l'ultima versione~di MCP a~questo~indirizzo.

Oppure puoi prendere MCP~dalla~nostra~Pagina~WEB~all'indirizzo:~
<http://www.cs.tu-berlin.de/~zerocom/aliendesign.~html>

Qui c'è l'elenco delle BBS da dove puoi prendere MCP:

1)
 EViL MoON

+49-[0]3322-208768 (USR V.everything)

Per accedere alla pagina di supporto di~MCP,~devi~inserire~'yes'~all'inizio.~Dopo di ciò, ti verranno richieste~alcune~cose~personali,~come~indirizzo e tipo di~macchina. Poi potrai~inserire~'update', e ti~si~presen-

terà~un menù speciale, dove~sarai in grado~di~scegliere alcune~azioni~come~
'Upload', 'Download', 'Bugreport'~etc.

NOTA: Alla successiva chiamata di EViL MoON non dovrai~più~riempire~
il~modulo~di~registrazione, perché avrai accesso direttamente~al~sistema.

2)

AMIGA Center Porta

Address: AMIGA Center Porta
Feldrain 3
32457 Porta Westfalica
Germany
Tel: 05722 / 23632
Fax: 05722 / 3743

Diskversion: Versione Completa > 5\$ + spese di spedizione
aggiornamenti > 0\$ + spese di spedizione

BBS: Blacky BBS in Bad Nendorf (Germany)
+49-[0]5723-74226 (28800 Bps)
System Amiga 2500 with PMBS

Just4Fun in Kalletal (Germany)
+49-[0]5266-8241 (28800 Bps)
System Amiga 1200 with PMBS

Suicide BBS in Bielefeld (Germany)
??? under construction ???
+49-[0]5205-4225 (2x 28800 Bps)
+49-[0]5205-4215 (I S D N)
System Amiga 3000 with PMBS

Lostalamour in Herford (Germany)
??? under construction ???
+49-[0]5221-689700 (28800 Bps)
+49-[0]5221-??????? (I S D N)
System Amiga 500 with FastCall

NOTE: MCP is in the board ACP > MCP Support !

3)

FILDER BBS

Node1: +49-[0]7158/63818 (v.32)
Node2: +49-[0]7158/63850 (v.34)
Node3: +49-[0]7158/940918 (ISDN)

Login: GAST Location: /FILES/AMIGA-FILES/COMMODITIES

System: A3000 16MB-Ram RETINA ZIII

Mail to: SYSOP@FILDER.gun.de

1.18 Programmi di Supporto

- Programmi di Supporto:

PatchControl: Questo programma abilita la rimozione delle patch di sistema senza dover reboottare la macchina o causare un crash. MCP necessita di questo programma per alcune sue proprietà.

ConvertAP: Questo programma converte le assegnazioni del programma "AssignmentPrefs" nel formato usato da MCP. Dopo aver mandato in esecuzione questo programma MCP rileverà queste assegnazioni e potrai interrompere l'uso di "AssignmentPrefs."

ConvertAM: Questo programma converte le assegnazioni del programma "AssignmentManager" nel formato usato da MCP. Dopo aver mandato in esecuzione questo programma MCP rileverà queste assegnazioni e potrai interrompere l'uso di "AssignmentManager."

FixJump: Questo programma fissa il noioso effetto dovuto alla visualizzazione di un'immagine di boot mentre Iprefs viene eseguito. Questo programma è fornito come extra e non fa parte interna di MCP. Vedere sezione FixJump per ulteriori informazioni.

MCPAssigns: Questo programma eseguirà tutte le assegnazioni di MCP, quelle della pagina MCPAssigns per intenderci, dal file MCP.prefs corrente. Utile quando il sistema riparte in modalità 'No Startup-sequence'

NOTA: L'Installer script esegue ConvertAP e ConvertAM automaticamente.

1.19 Secret Part by Fli7e

... Welcome to the SECRET PART of the MCP GUIDE ...

Well, Stefan & Vincent asked me to do a little MCP Grafix for the PREFS program placed on the left side ... After I finished the grafix work I decided to make a little and fast handmade ASCII to be placed in top of the guide. Also finished!

And last not least this secret part .. harhar ... I dunno who ever will read this ...

signing: fli7e/sAD^cS!^hJB^kLF

1.20 Ringraziamenti

Graziamenti:

Un "Grazie" alle seguenti persone:

- Flite per il bel MCP-Logo nel Prefs Program.
 - Trevor Moris per le icone MCP-Drawer, per il 'smoothed MCP-Logo' e per un '16 color mousepointer'.
 - Torsten Bach (LSI) per Betatesting, nuove idee, icone e per la prima versione del documento in tedesco.
 - Hermes Trismegistus per la decodifica del Guidefile in Inglese e Tedesco e per la corretta grammatica nella traduzione del Guidefile Inglese.
 - Michael Gollmick nel il lavoro di traduzione inglese
 - Jan 'One' Skypala per la '_asl.library'
 - Eetu Ojanen per informazioni riguardo Gary ed Ramsey
 - Walter Trautmann per supporto finanziario
 - David Le Corfec per français.catalog ed il guidefile francese
 - Bo Thorsen per danish.catalog
 - Varotto Riccardo per il guidefile Italiano
 - Giovanni Addabbo per italiano.catalog
 - Fredrik Hallenberg per svenska.catalog
 - Andre Jonsson per swedish guidefile
 - Eivind Olsen per norsk.catalog
 - Ville Pispä per suomi.catalog
 - Ji Yong Dijkhuis per nederlands.catalog
 - tutti i Betatesters di MCP
 - tutti gli utenti registrati (specialmente Mario Cattaneo per i suoi irrefrenabili tests e Martin Steigerwald per i check sulle News ;-)
 - tutte le persone che hanno mandato propi Bugreports e nuovi suggerimenti
 - Eric Totel per la sua meravigliosa MUI-Builder
 - Nico François e Magnus Holmgren per ReqTools.library
-

- T.F.A (specialmente Price) per il grande ASM-One V1.29
- Stefan Stunz per MUI.
- Commodore per Amiga, uno dei migliori computer mai costruiti!
- Amiga Technologies per avere resuscitato l'Amiga.

... Divertiti con MCP !

The ALiENDESIGN Team

1.21 Cose da Fare

Da Fare:

Questa lista sarà da ora inerna. Certamente è molto lunga.

1.22 Come usare MCP

NOTE IMPORTANTI PER L'USO DI MCP:

Usa il programma di Preferenze per settare la tua configurazione. Nota che per eseguire il programma di Preferenze hai solo bisogno delle Librerie-MUI nella tua directory 'LIBS:', l'intero pacchetto MUI non è necessario.

MCP richiede il programma PatchControl , per modificare con sicurezza parte delle features. Senza questo programma installato, il sistema può andare in crash nel momento in cui si sta cambiando o modificando i settaggi. Vedere la sezione di Installazione per ulteriori informazioni.

1.23 World Map Project

- MappaMondo

Selezionare l'appropriato tasto per vedere il mappamondo di tutti gli utenti registrati di MCP.

Premi *~qui~* se hai 'multiview'.

Premi *~qui~* se hai 'display'.

Se non sei sulla mappa perchè non ti registri? Ricordati che la Registrazione è Libera!

NOTA:

1)

Il file "Worldmap.iff" deve essere nella stessa directory di questo guidefile per lavorare correttamente. Devi anche avere il programma "display" o "multiview" nella tua directory di ricerca path.

2)

Questa caratteristica non può ancora essere implementata in questa versione di MCP.

1.24 Alert-History

G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S

- Alert-History:

MCP scriverà ogni informazione di crash verificatosi in un file nominato: 'GuruHistory'. Qualche volta, per scopi di monitoraggio, è interessante sapere quale programma ha causato il crash e qual'è stata la causa esatta. Il file generato è in Formato ASCII e ha lo schema seguente:

```
Date   : Data e ora del crash.
Task    : Il Task generatore del crash (compreso il task-address).
Error   : L'avvertimento apparso.
By      : Principale gruppo di avvertimento.
Cause   : Una esatta descrizione dell'errore.
```

MCP legge il GuruNumber ed il GuruTask dagli indirizzi \$100 e \$104, è possibile che un valore non standard esista a questo indirizzo così MCP prende questo valore come un GuruNumber. Normalmente gli indirizzi sono nulli (se nessun guru è apparso), ma può essere che qualche 'Processorboards' o alcuni programmi scrivino dati a caso in questi indirizzi. Nota che 'Enforcer' assume queste letture come Hits. Non c'è nessun altro modo per prelevare il GuruNumber dopo un Reset!

NOTA: Per avere più informazioni dettagliate circa il crash, precisamente dopo la sua avvenuta, dovresti attivare la funzione NoGuru. Se la funzione 'NoGuru' è disattivata, le informazioni di crash saranno aggiunte in coda al file 'GuruHistory' direttamente dopo aver riavviato la macchina.

1.25 Alert Timeout

G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S

- Alert Timeout:

Questa funzione ti permette di definire un tempo di timeout per gli 'Alert' (avvertimenti), in tal modo quando apparirà un Alert, esso scomparirà dopo un tempo dato dal ritardo di default, se non è specificato nulla. Il tempo deve essere dato in secondi.

NOTA: Questa funzione lavora solo con kick3.x !

1.26 Appicon Change

G~L~O~B~A~L L~I~S~T~S S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R H~O~T~K~E~Y~S

- AppChange:

Da ora sei in grado di cambiare da te stesso le icone create da programmi per un loro uso interno (AppIcons). Questa idea è nata dal fatto che alcuni programmi creano solo delle brutte icone a 4 colori standard, che sono fastidiose su MagicWB o, peggio, in NewIcons. Con questa patch puoi usare le tue icone più belle per un particolare programma. MCP ricerca nella directory di sistema 'ENV:Sys/' l'icona, che deve avere il nome 'def_Appname.info', e sostituisce il vecchio AppIcon con quello nuovo.

Esempio:

Se tu lanci "PowerPlayer" MCP prova ad aprire l'icona 'def_Powerplayer.info' dalla directory 'ENV:Sys/' come una sostitutrice della AppIcon del programma.

1.27 Assign Prefs

G~L~O~B~A~L L I S T S S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R H~O~T~K~E~Y~S

CRUNCHPATCH TOOLALIAS ASSIGNPREFS MEMORYPATCH REQUESTERTIMEOUT

- AssignPrefs:

Con questa funzione attivata è finalmente possibile rimuovere tutte le tue Assegnazioni (eccetto ENV:) dalla Startup-sequence e dalla User-Startup, inserendoli nella pagina "Lists-AssignPrefs" di MCPprefs. Se sei un utente di "AssignManager" o di "AssignPrefs", puoi convertire le tue Assegnazioni durante l'installazione grazie ai programmi di conversione inclusi. Le Assegnazioni convertite saranno inserite automaticamente nel configfile di MCP.

Una opzione molto interessante è la 'AssignLate': se hai parecchi programmi sul tuo HD, la quantità di Assegnazioni è probabilmente molto grande. E' molto noioso che si debba far scrollare le voci di un file requester ogni volta che se ne apra uno (ad esempio con ReqTools e premendo il RMB per mostrare tutti i volumi). La funzione 'AssignLate' convalida solo l'assegnazione se è chiamata per la prima volta. 'AssignLate' è una funzione supportata direttamente dal sistema e dovrebbe essere usata spesso.

Tutte le directory con 'AssignLock' saranno create automaticamente, comprese tutte le subdirectory. Come funzione addizionale puoi assegnare variabili ENV globali per una coppia di assegnazioni. Se esegui MCP e la data variabile ENV è assegnata ('1', 'YES' o 'ON') allora le successive assegnazioni sono eseguite. Se la variabile ENV è vuota ('0', 'NO' o 'OFF') allora le prossime assegnazioni saranno saltate. Una variabile ENV è valida fintanto che non si incontri

un'altra~variabile-ENV.~Se vuoi abilitare~tutte le variabili~devi~selezionare~il tipo-'VAR'~e non dare~alcun nome. Nel~ListView lo vedrai~'sempre' !!

~~~

Sotto vi sono le informazione riguardanti i~gadget~addizionali~che~interessano~questa~funzione. Questi altri gadget~sono~localizzati sulla~pagina~"Lists -- AssignPrefs". Su~questa pagina~potrai~inserire tutte le~assegnazioni~che~dovrebbero essere fatte nel~momento~in cui~si sta eseguendo MCP.~La~funzione~'AssignPrefs' deve essere~attiva.~Il~ListView mostra tutte le~tue~assegnazioni~inserite.

Il Campo ListView è classificato come segue:

Sinistra - il device da essere assegnato  
Mezzo - tipo di assegnamento  
Destra - path dell'assegnamento

Per Esempio: Pinball --> LATE --> DH0:Games

Per aggiungere un nuovo assegnazione si hanno le seguenti possibilità:

1. Cliccare su 'New'.  
Nel stringgadget di sinistra, inserisci il device da assegnare.  
Nel stringgadget di destra, inserisci il path dell'assegnazione, o sceglierlo dal requester. Con il cyclegadget puoi scegliere il tipo di assegnamento.

oppure 2. Cliccare su 'Add System-Assign'.  
Comparirà una nuova finestra dalla quale potrai scegliere una assegnazione dall'elenco di quelle di sistema. Questo è molto importante in combinazione con la funzione 'AssignWedge' perchè l'assegnazione è valida nel sistema.

Sono possibili i seguenti tipi di assegnazione:

Late - l'assegnazione è eseguito se è chiamato il device  
Path - normale assegnazione (nome del path)  
Lock - normale assegnazione, ma la directory del path è protetta dalla cancellazione. Se la directory non esiste, verrà creata.  
Add - aggiunge una assegnazione ad una già esistente (quella esistente deve avere il tipo 'LOCK'!)  
Var - Variabile-ENV per l'assegnazione

Per cambiare le impostazioni di una~assegnazione,~devi~solo~selezionarlo~dal~ListView. Ora potrai cambiare il~nome, path o tipo.~Con~il~gadget 'Delete'~potrai~cancellare una assegnazione~dalla lista.

NOTA:

- 1)  
MCP dovrebbe essere installato nel modo~descritto~nella~sezione~

Installazione.~ Se~alcune Assegnazioni devono essere~fatte prima~di~IPrefs, è~raccomandata~una~ precedente esecuzione di MCP.

2)

La sola assegnazione che non può essere inserita~nella~lista~è~"ENV:",~ infatti~MCP carica da ENV: il file configuratione.

## 1.28 Assignment Wedge

G~L~O~B~A~L      L~I~S~T~S      S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R      H~O~T~K~E~Y~S

- AssignWedge:

Chi non si è mai imbattuto, installando~un~nuovo~pacchetto~software,~nel~ messaggio:

```
'Inserire il disco
   ???
in una unità a dischi'
```

In assenza della funzione 'AssignWedge' tu dovevi aprire~una~shell~ed~assegnare~o~montare il drive richiesto manualmente, per~poi~rieseguire~il~programma.~ Ora, questo~inconveniente è superato!

Questa~nuova~funzione~estende~il~requester in questione~aggiungendo alcuni gadget~con~il~seguente~significato:

```
Assign : Sceglie una directory da un filerequester e la aggiunge alla
          lista delle assegnazioni di sistema.
Mount   : Prova a montare il dispositivo voluto.
Deny   : Sopprime il messaggio del requester ogniquale volta vi sia una
          chiamata a questo dispositivo.
```

NOTA: I dispositivi aggiunti tramite il~gadget~'Assign'~dovrebbero~essere~aggiunti~alla tua lista AssignPrefs se ne~hai~bisogno~regolarmente.~Questo~requester non~supporta la Localizzazione,~per~adesso. Se usi~ARQ~dovresti~inserire il parametro "ARQ" dopo PatchControl.

## 1.29 AutoMount

G~L~O~B~A~L      L~I~S~T~S      S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R      H~O~T~K~E~Y~S

- AutoMount:

Questa funzione monta in modo automatico dei DosDrivers~desiderati se~quest'ultimi sono~chiamati~per~la prima volta. MCP può solo~aspettarsi~drivers~che~normalmente richiedono un~requester, ad esempio: 'Inserire il~disco ... in~una unità~a~dischi'. Per far ciò devi~specificare~questi~dosdrivers nel~campo specifico della funzione come~un patternstring senza i due~punti.

Esempi: (RAD|DEV) automonta i drivers RAD: e DEV:  
 ~(DEV) automonta tutti i drivers eccetto DEV:

Vedi anche la sezione Pattern.

## 1.30 Border Blanker

G~L~O~B~A~L L~I~S~T~S S~C~R~E~E~N~~M~A~N~A~G~E~R H~O~T~K~E~Y~S

- BorderBlank:

cambia il bordo grigio standard in nero.

NOTA: Questa funzione necessita del chip-set ECS o AGA.

## 1.31 Cachefont

G~L~O~B~A~L L~I~S~T~S S~C~R~E~E~N~~M~A~N~A~G~E~R H~O~T~K~E~Y~S

- Cachefont:

Se la tua directory "FONTS" è molto estesa allora molto probabilmente sei costretto a delle~lunghe~attese prima di~scegliere~un~font~dal~requester, questo perchè devi aspettare la visualizzazione della lista~dei fonts. Ora l'attesa è terminata!~MCP~creerà~una~'fontlist'~(cache) che sarà~chiamata ogniqualevolta un programma~acceda~alla~funzione~di sistema~'AvailFonts'.~ 'CacheFont' sostituisce~AvailFonts al~100%!

Per generare la 'fontlist' devi attivare la~funzione~'CacheFont' nel~Programma~di~Preferenze. Una nuova finestra~comparirà~richiedendoti se~vuoi~creare la~fontlist.

NOTA: Se nuovi font sono copiati nel cassetto "Font"~od~alcuni,~più~vecchi,~vengono~rimossi bisogna creare una nuova~'fontlist'.~Una~volta~ricreata, la~fontlist~rifletterà i cambiamenti quando~un~fontrequester~sarà~aperto.

## 1.32 CapsShift

G~L~O~B~A~L L~I~S~T~S S~C~R~E~E~N~~M~A~N~A~G~E~R H~O~T~K~E~Y~S

- CapsShift:

Se CapsLock è attivo, premendo il tasto Shift allora~la~funzione~di~Shift~sarà~disattivata cosicché le lettere risulteranno~sempre~minuscole.

### 1.33 Center Screens

G~L~O~B~A~L      L~I~S~T~S      S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R      H~O~T~K~E~Y~S

- Center Screens:

Questa funzione centra gli schermi che sono aperti in una modalità di schermo Overscan ma che abbiano una più piccola risoluzione. Per esempio se uno Schermo è aperto in una risoluzione di 640\*480 ma in modalità VideoOverscan (656\*495), sarà quindi messo nell'esatta sua metà (656\*495), invece dell'angolo più in alto a sinistra, come normalmente accade.

ATTENZIONE: Questa funzione è ora inglobata nel gestore di schermi SCREEN MANAGER ↔  
!!

### 1.34 Cambia i settaggi del Trackdisk

G~L~O~B~A~L      L~I~S~T~S      S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R      H~O~T~K~E~Y~S

- Trackdisk Prefs:

Con questa funzione puoi inserire i valori di: n\textdegree{} verifiche (↔ retries), ~  
del passo di ritardo (stepdelay), del settledelay e del  
ritardo di calibrazione (calibratedelay) per ogni drive. Testa prima i valori e  
se dovessi incontrare degli errori di lettura/scrittura riportali  
ai valori di default.

NoClick : disattiva i clicks dei drive.

Retries : Numero di verifiche in occasione di errori (default=10)  
Puoi assegnare un valore di 3 o 4 per evitare un  
tracking del dischetto, ad esempio per un check veloce  
di dischetti formattati MS-DOS.

StepDelay : Passo di ritardo per ogni drive. (default=3000)

SettleDelay : Ritardo per il 'settle' del drive. (default=15000)

CalibrateDelay : Ritardo di calibratura drive. (default=4000)

### 1.35 CloseScreen Patch

G L O B A L      L I S T S      S C R E E N M A N A G E R      H O T K E Y S

- Patch per la Chiusura di schermi:

Quando si vuole chiudere lo schermo del Workbench (ad esempio per cambiare modalità video) e ci sono ancora finestre aperte, compare un messaggio che

avverte di chiudere tutte le finestre e quindi si può procedere. Normalmente lo schermo non viene chiuso e con alcuni programmi vi è la generazione di guru.

Questa patch previene questo tipo di errore.

Codice originale di Jens Troeger.

## 1.36 CopyMemQuick

G~L~O~B~A~L      L~I~S~T~S      S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R      H~O~T~K~E~Y~S

- CopyMemQuick:

Questa patch sostituisce le funzioni di sistema~'CopyMem'~e~'CopyMemQuick' con~un~ottimizzato Movem~Copyloop o~Muoverel6~Copyloop~(se~possibile).

NOTA: Dovrebbe essere sempre attiva per ottenere~il~massimo~delle~prestazioni~della~RAM.

## 1.37 La CrunchPatch

G~L~O~B~A~L      L I S T S      S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R      H~O~T~K~E~Y~S

CRUNCHPATCH    TOOLALIAS    ASSIGNPREFS    MEMORYPATCH    REQUESTERTIMEOUT

- CrunchPatch:

Questa funzione abilita i programmi (tasks) della pagina~"Lists~~Crunch~Patch"~a~decompattare (decrunch) file compressi. L'idea è~nata~dal~fatto che~molti~programmi~non sono in grado di caricare file~compressi~oppure~solo file~compres- si~con alcuni~algoritmi di compressione~(packers).

I seguenti formati sono supportati:

- \* PowerPacker
- \* XPK                    (esclusi file criptati)
- \* StoneCracker
- \* Imploder
- \* Crunchmania

Se qualcuno di questi compattatori~sono~supporti~dal~programmma~dovresti~disattivarli per ogni singolo~task associato al programma.~Questa opzione~è~utile al~fine di evitare una~doppia decompressione del~file e~quindi~rispar- miare~tempo e memoria.

~~~

Sulla pagina 'Lists - CrunchPatch' puoi inserire~tutti~i~tasks~che~saran-

no~abilitati o protetti alla~decompressione.~Puoi~scegliere~tra~l'abilitazione alla~decompressione con~l'opzione~'Include'~oppure~puoi~permettere ai tasks di~decomprimere tutti i~formati ad eccezione~di~quelli~selezionati con l'opzione~'Exclude'. Se~'CrunchPatch' è~attivo allora~i~task~chiamati saranno in grado di~caricare~ file compressi. Per~inserire~un~nuovo~task devi selezionare 'Add', ora~puoi~ sceglierlo da quelli~di~sistema~tramite~un requester oppure immetterlo a~mano. Il nome~può~essere~inserito~usando i~patterns (es. #?), attenzione però~perchè se~ne~sconsiglia l'uso~su~macchine~lente o se la lista contiene molti~tasks.

Se selezioni un task dalla lista puoi fare i seguenti cambiamenti:

EDIT	- edita il nome del task
DELETE	- cancella il task dalla lista

Se selezioni 'Include' tutti i~formati~di~compressione~contrassegnati~dal~checkmark per un~programma~saranno~riconosciuti~automaticamente ed i file~com~pressi~saranno~decompressi.~Se il task~supporta~già uno o più di~questi~dovre~sti~disattivarli, altrimenti~sprecherai~tempo~decompattando lo~stesso~file due volte.

Se selezioni 'Exclude' tutti i programmi~sulla~parte~sinistra~saranno~pro~tetti~dai file decompressi, ma tutti gli~altri~programmi~possono~leggere~file compressi in~tutti i formati.~Sfortunatamente~non~puoi~disattivare un~singolo formato di~compressione per questa modalità.

NOTA: Per usare questa patch devi avere installato~le~dovute~librerie~di~ogni~compressore (packers), se dovesse mancare la libreria~quel~formato~di~com~pressione~non sarà~supportato.

1.38 CycleToMenu

G~L~O~B~A~L L~I~S~T~S S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R H~O~T~K~E~Y~S

- Cycle To Menu:

Con questa funzione potrai abilitare un piccolo~menu~per~i~gadget~ciclici~chiamato 'cyclegadget', esso verrà chiamato tramite il click del mouse sul campo del gadget ciclico stesso.~La~seguente~è una~descrizione~delle preferen~ze di questa funzione:

MagicWB	- Qui puoi definire l'aspetto del menù se lo schermo ha i colori di MagicWB
non MagicWB	- Qui puoi definire l'aspetto del menù se lo schermo non ha i colori di MagicWB

Puoi definire l'aspetto ed il colore per il menu~selezionato~e~non,~se~clicchi~sull'immagine corrispondente. Il 'frame'~selezionerà il~bordo~del~menu~completo ed il~'fontcolor' è il colore del~carattere del menu.

Oltre a questo hai le seguenti opzioni:

- min. entries - E' il valore che definisce quante voci deve avere il menu per comparire. Se ad esempio è 3 il menu ciclico deve avere almeno 3 voci, se invece ne ha solo 2 allora si avrà il normale funzionamento.
- Entry Height - Altezza di una voce di menu
 0 = standard
 1-10 = altezza del font più questo valore*2
- Below - Se settato, il menu comparirà sotto il menu ciclico e non sarà centrato sulla voce attiva
- Sticky - Settandolo potrai muoverti sul menu senza tenere premuto il tasto del mouse.
- FixFrameSize - Aumenta un po' le dimensioni del menu tale da aver le stesse dimensioni del gadget ciclico. E' utile se si abbia un grande frame attorno al menu.
- TopAlign - Allinea il menu alla voce attiva (se below è disattivo) sul margine superiore del gadget, altrimenti la voce attiva si presenterà sotto il mouse.

NOTA: Assicurati di non avere lanciato programmi simili a CycleToMenu.

1.39 Schermo Pubblico di Default

G~L~O~B~A~L L~I~S~T~S S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R H~O~T~K~E~Y~S

- Default PubScreen:

Con questa funzione lo schermo in primo piano~diverrà~uno~schermo~Pubblico~di~default (se lo é). In questo modo tutti~i~requester~ora~appariranno su di~esso e non~più sul Workbench. Se lo schermo~in~primo~piano~non è uno Schermo~Pubblico allora il~Workbench sarà assegnato~come~Default.

1.40 Ricerca Font

G~L~O~B~A~L L~I~S~T~S S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R H~O~T~K~E~Y~S

- Font Search:

Se non é stato possibile aprire un Font allora~MCP~proverà~ad~aprirlo~dalla~directory di Font di sistema. E' utile per~quei~programmi~che~cercano il~Font solo~nella propria directory (PROGDIR:).

NOTE: Solo i Font standard verranno scansiti (#?.font), Niente~da~fare~per~gli~altri,~per esempio i PS-Fonts.

1.41 Force NewLook-Menus

G~L~O~B~A~L L~I~S~T~S S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R H~O~T~K~E~Y~S

- Force NewLook-Menus:

Con questa funzione i colori di tutti i menù saranno assegnati come 'NewLook' (3.xx standard). La funzione lavora solo con kickstart 3.x e non può essere usata con MagicMenu in quanto usa propri colori.

1.42 Protezione dalla formattazione

G~L~O~B~A~L L~I~S~T~S S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R H~O~T~K~E~Y~S

- Format Protection:

Il device inserito sarà protetto dalla formattazione accidentale. Questa caratteristica protegge anche dalla formattazione tentata da alcuni virus. Per scegliere il device devi editare il campo della funzione 'Format Protection', una nuova finestra apparirà e quindi potrai inserire il nome del device. (Il nome è sensibile dalle maiuscole/minuscole!!)

In aggiunta puoi attivare l'opzione 'NoQuickFormat' per mezzo della quale potrai proteggere il device dalla formattazione veloce e con l'opzione 'NoBootWrite' potrai evitare che un programma sovrascriva il BootBlock.

NOTA: Considerata attentamente quale device vorrai proteggere perché solo uno può avere questo privilegio.

ATTENZIONE:

Un QuickFormat avrà successo perché questa opzione del programma di formattazione non fa una chiamata al gestore del device, infatti si limita a scrivere solo su alcuni blocchi.

1.43 FramelHack

G~L~O~B~A~L L~I~S~T~S S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R H~O~T~K~E~Y~S

- FrameIHack:

Questa funzione sostituisce i frames usati dal sistema (per esempio i Pulsanti). La larghezza delle linee verrà cambiata per dare un miglior aspetto in risoluzioni 1:1.

Check Resolution : Prima di cambiare il frame verrà eseguito un controllo sulla risoluzione dello schermo. Se la risoluzione non è 1:1 allora non vi sarà alcun cambiamento.

1.44 Happy ENV

G~L~O~B~A~L L~I~S~T~S S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R H~O~T~K~E~Y~S

- Happy ENV:

Se al boot non vi sarà nessuna assegnazione ENV: , allora MCP eseguirà automaticamente un mount di 'HappyENV.Handler", sempre se lo troverà nella directory di sistema L: .

E' necessario avere il pacchetto originale "HappyENV" di Martin Gierich per l'uso di questa funzione (Aminet: disk/misc/HappyENV.lha).

1.45 Force Hires Pointer

G~L~O~B~A~L L~I~S~T~S S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R H~O~T~K~E~Y~S

- Force Hires Pointer:

Questa funzione setta il puntatore a rimanere in~alta~risoluzione~per~sempre~così~non comparirà più in bassa~risoluzione. In~macchine~con~chipset AGA~questo~era veramente fastidioso~specialmente se si~usano~programmi~di vecchia~data.

NOTA: Lavora sicuramente con programmi~che~chiamino~esclusivamente~funzioni~di~sistema..

1.46 Hotkeys

G~L~O~B~A~L L~I~S~T~S S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R H O T K E Y
S

- Hotkeys:

Con questa funzione saranno~attivate~le~combinazioni~di~tasti(='HotKeys') interne. I settaggi possono~essere~fatti~sulla~pagina~'Hotkeys', qui potrai~editare~tutti i settaggi per~le~'Hotkeys'~interne~ed~esterne.

La lista è così divisa:

Activate Window :

Attiva la finestra sotto il puntatore.

Close Active Window :

Chiude la Finestra attiva.

Cold Reset :

HARD RESET. Elimina tutti i programmi che sopravvivono anche dopo un reset e setta la MMU nello stato off (se disponibile)

CycleScreens :

Puoi 'ciclare' gli schermi con questa "Hotkey".

CycleWindows :

Puoi 'ciclare' le finestre con questa "Hotkey".

ExecuteCommand :

Con questa 'Hotkey' puoi eseguire un comando CLI. Un nuovo comando può essere introdotto con il gadget 'Options'

Fast Reset :

Facile e velocceeee(!) RESET per Amiga 1200.

Hold Mouse X / Hold Mouse Y :

Blocca i movimenti del mouse nelle direzioni X o Y rispettivamente

Hold Mouse X and Y :

Blocca il movimento in una direzione, dove la direzione è data attraverso l'ultimo movimento.

Insert Clip :

Inserisce il testo presente nella clipboard alla posizione corrente del cursore.

EnterASCII :

Puoi inserire un codice ASCII direttamente dal tastierino numerico: premi la hotkey che avrai assegnato e contemporaneamente digita il codice. Normalmente ci vogliono tre cifre (0-255), ma se la prima è maggiore di 2 ne bastano solo due.

Insert into Inputstream :

Questa Hotkey pone un testo e/o una 'keystroke' nel campo di Input. Seguono i formati supportati:

Testo:	{ }	{foofoo}
Keystroke:	<>	<CTRL LALT A>
Keystroke upstroke:	[]	[CTRL RALT A]

Esempio: inserisce 'doppioclick PulsanteSinistro del mouse'

(mettere uno 'spazio' dopo ogni stringa)

```
<lbutton mouse_leftpress>
[lbutton mouse_leftpress]
<lbutton mouse_leftpress>
[lbutton mouse_leftpress]
```

MapUmlauts On/Off :

Attiva/Disattiva la funzione di MapUmlauts.

MemPatch On/Off :

La MemPatch verrà commutata on/off e vi sarà la comparsa di un requester ad indicare l'attuale settaggio.

SCSI-Eject :

Con questa hotkey puoi espellere CDROMs, SyQuest etc.
Possibilmente, il supporto verrà caricato con la prossima pressione del tasto (ad esempio CDROMs)
MCP non può testare se il supporto non è presente nel drive perciò MCP invierà in alternanza i comandi 'load' ed 'eject'.

ShiftKey :

Puoi emulare il tasto Shift, per esempio con il tasto centrale del mouse.

Snap :

Puoi definire i qualificatori in congiunzione con il tasto sinistro del mouse potrai ritagliare (=snap) un testo.
NON DEVI DEFINIRE L'EVENTO MOUSE, PERCHE' GIA' INCLUSO !!!

Start Blanker :

Attiva i Blanker.

Start Dimmer :

Attiva il Dimmer.

Start DPMS PowerOFF :

Attiva il modo PowerOFF di powersaver.

Start DPMS Standby :

Attiva il modo Standby di Powersaver.

Start DPMS Suspend :

Attiva il modo Suspend di Powersaver.

System Restore :

Ripristina il sistema se questo ha subito un mutamento con l'uso di MCP-ToolTypes.

WindowToBack :

Questa "Hotkey" porrà la finestra attiva dietro alle altre.

WindowToFront :

Questa "Hotkey" porterà la finestra attiva di fronte alle altre.

ZipWindow :

Puoi emulare il gadget di Zoom della finestra.

Per definire una nuova Hotkey per una funzione devi cliccare su 'New' e~~~ sulla finestra potrai scegliere una 'Hotkey', un 'DiskAction' o un 'Timer'.

Nella pagina di immissione della 'Hotkey' potrai cliccare su 'sample' ed~~~ immetterla semplicemente premendo i tasti della tastiera o del mouse. Puoi~~~ immettere i dati della tastiera e del mouse separatamente, tuttavia entrambi~~~ formeranno una Hotkey.

Dispose - proibisce l'avanzamento dell'evento causato sulla hotkey.
Gli altri programmi non avranno notizia dell'evento ma qualche volta é utile che i programmi ne abbiano la cono-

scenza.

Repeat - La funzione sarà eseguita più volte se tieni premuta la 'Hotkey'. Questo è molto importante per 'Insert into Inputstream', perchè il testo o il keystrokes potranno essere eseguite più volte.

Se tu hai attivato 'DiskAction' potrai eseguire una funzione all'inserimento o rimozione di un dischetto. (Prova ad inserire o rimuovere un dischetto mentre questa facciata è attiva :)

Con il 'Timer' puoi far iniziare una funzione a un 'StartTime' e di nuovo dopo il 'RepeatTime'. Il 'StartTime' è il ritardo dopo l'esecuzione da MCP per la prima volta e il 'RepeatTime' è il tempo in secondi per ripetere la funzione di nuovo.

1.47 LeftyMouse

G~L~O~B~A~L L~I~S~T~S S~C~R~E~E~N~~M~A~N~A~G~E~R H~O~T~K~E~Y~S

- LeftyMouse:

Le funzioni dei tasti sinistro e destro del mouse verranno scambiate, questo aiuterà le persone mancine nel proprio lavoro.

1.48 Library Search

G~L~O~B~A~L L~I~S~T~S S~C~R~E~E~N~~M~A~N~A~G~E~R H~O~T~K~E~Y~S

- Library Search:

Sfortunatamente alcuni programmi necessitano di una propria directory per le librerie e se ne servono univocamente, con questa patch potrai copiare tutte le librerie nella directory principale 'LIBS:' evitando così di avere copie sparse nei vostri device. E' comunque possibile creare una directory 'LIBS:' nella stessa usata dal programma, 'Library Search' infatti, farà una ricerca anche nella 'PROGDIR:libs/'.

NOTA: Per prima cosa il programma tenta di leggere la libreria dove vorrebbe trovarla, quindi se fallisce, MCP leggerà la libreria nella directory 'LIBS:'.

1.49 PAGINA DELLE LISTE

G~L~O~B~A~L L I S T S S~C~R~E~E~N~~M~A~N~A~G~E~R H~O~T~K~E~Y~S

CRUNCHPATCH TOOLALIAS ASSIGNPREFS MEMORYPATCH REQUESTERTIMEOUT

1.50 Lock Patch

G~L~O~B~A~L L~I~S~T~S S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R H~O~T~K~E~Y~S

- Lock Patch:

Questa patch esegue un check dei parametri della funzione dos 'Lock' per prevenire valori non validi. Alcuni programmi infatti chiamano questa funzione con parametri illegali, sebbene ci siano solo due valori accettabili.

1.51 MapUmlauts

G~L~O~B~A~L L~I~S~T~S S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R H~O~T~K~E~Y~S

- MapUmlauts:

Converte i doppi puntini tedeschi automaticamente nelle seguenti stringhe: 'ae', 'oe', 'ue' oder 'ss'. Alla scrittura di un 'Umlaut' (o usando uno Snap) otterrai il testo convertito.

1.52 Memory Patch

G~L~O~B~A~L L I S T S S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R H~O~T~K~E~Y~S

CRUNCHPATCH TOOLALIAS ASSIGNPREFS MEMORYPATCH REQUESTERTIMEOUT

- Memory Patch:

Tramite questa funzione potrai decidere quale tipo di memoria assegnare ad un dato task, o solo Chip o solo Fast.

Questa è molto utile per i possessori di schede grafiche perchè il processore di queste schede possono usare solo memoria Fast. Con un buon emulatore di Workbench puoi dare della memoria Fast a quasi tutti i programmi con i seguenti vantaggi:

- si possono aprire grandi schermi a 256 colori, anche se si abbia carenza in memoria Chip (512k or 1MB)
- si può aumentare sensibilmente la velocità parziale del sistema (es. se i programmi di corredo con EaglePlayer sono situati in FastRAM si avrà a mala pena la CPU impegnata).

Questa patch mostra impressionalmente come un buon emulatore Workbench di una scheda grafica lavori senza memoria Chip. Se ne fai uso dovresti osservare che:

Devi scegliere 'Exclude' ed inserire i seguenti programmi:

- per avere un puntatore nello schermi Amiga devi aggiungere il

- task '« IPrefs »' alla lista ed assegnare al task "Fast + Chip"
- tutti i programmi che stazionano attorno all'hardware audio (es. tutti i soundplayer) dovrebbero avere entrambi i tipi di memoria

Negli schermi Amiga il Memorypatch (Exclude) è disabilitato automaticamente.

Non tutti i tasks inseriti andranno nella sola memoria Fast !!!

~~~

Per aggiungere un nuovo task devi semplicemente~attivare~la~funzione~e~sulla pagina cliccare sul gadget 'ADD' che causerà la~comparsa~di~una~nuova~finestra da~dove potrai scegliere il task o~inserirlo~manualmente~nel~campo~dedicato.

Se selezioni una riga della lista avrai accesso ai seguenti gadget:

- EDIT - edita il nome del task
- DELETE - cancella il task dalla lista

NOTE:

- 1)  
Se dopo un reset ottieni uno schermo grigio~allora~è~presente~un'errore~dalla~lista
- 2)  
La Patch NoChipRam lavora senza problemi~con~l'~emulazione~della~Picasso.~Lavora~altrettanto bene anche con l'~emulazione~della~CybergraphX~dalla~versione V2.14 se~avrai settato le~variabili~ENV~'NOCHIPSCREEN'~e~'PLANESTOFAST'. Le funzioni di scroll~(ad es.~pagesroll~con~CygnusED)~devono~essere entrambe come Fast.
- 3)  
Se hai scritto un task nella lista e questo~prende~solo~memoria~Fast~dovresti~includere il task 'WBL' alla lista. Questo~task~di~sistema~carica i~programmi e~decodifica gli hunk, poichè alcuni~programmi~hanno~degli~hunk~nella Ram Chip il task~'WBL' deve essere incluso.

## 1.53 Accellera mouse

G~I~O~B~A~L      L~I~S~T~S      S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R      H~O~T~K~E~Y~S

- Mouse-Speeder:

Incrementa la velocità degli spostamenti del~mouse,~per~settare~le~regolazioni~devi attivare la funzione e quindi~aprire~la~finestra~associata~dalla quale potrai~definire:

Threshold (=soglia):

E' la risoluzione della velocità del mouse, quanto cioè il puntatore si muoverà in relazione all'ammontare del movimento del mouse. (Per usare la caratteristica di accelerazione questo valore dovrebbe essere maggiore od uguale a 2).

Acceleration (=accelerazione):

E' il fattore di accelerazione.

## 1.54 Movimento rigido delle Finestre

G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S

- Solid Windowmoving:

Con questo è possibile (con completo supporto del s.o.)~muovere~in~tempo~reale~le~finestre. La velocità del movimento è~vincolata~dai~seguenti~fattori:

- dimensione della finestra
- numero di finestre sovrapposte
- velocità del blitter e del processore

Per settare le regolazioni devi attivare la funzione~e~quindi~aprire~la~finestra~associata dalla quale potrai definire:

max. Surfacesize (=superficie massima):

qui puoi inserire la dimensione massima della finestra che sarà mossa rigidamente. Se essa è più larga di questo valore, sarà spostata normalmente. Il valore della larghezza è fornito come il prodotto 'larghezza\*altezza' della finestra (es. 200 \* 100 = 20000).

only WB-Windows:

solo le finestre del Workbench (con icone all'interno) godranno di questa funzione, le finestre dei programmi saranno mosse normalmente.

Certamente potrai abilitare o disabilitare le finestre~per~il~'solid~window~moving'.~Puoi vedere un esempio di questo~nella~pagina~Patternmatching

NOTA: In sistemi con schede grafiche (es.~Cybervision64)~le~finestre~si~muovono~quasi in tempo reale.

## 1.55 NewEdit

G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S

- NewEdit:

Con questa patch potrai avere delle ulteriori e comode funzioni per l'inserimento di testi. In questo momento MCP supporta le seguenti combinazioni:

|                            |                                                      |
|----------------------------|------------------------------------------------------|
| 'ALT' + 'Cursore a sin'    | - muove il cursore una parola a sinistra             |
| 'ALT' + 'Cursore a des'    | - muove il cursore una parola a destra               |
| 'ALT' + 'Barra Spazio'     | - cancella la parola a sinistra del cursore          |
| 'ALT' + 'Del'              | - cancella la parola a destra del cursore            |
| 'RCOMMAND' + 'l'           | - converte la stringa in minuscolo                   |
| 'RCOMMAND' + 'SHIFT' + 'l' | - converte la stringa in maiuscolo                   |
| 'RCOMMAND' + 'c'           | - copia la stringa nella clip                        |
| 'RCOMMAND' + 'v'           | - aggiunge i contenuti della clip                    |
| 'RCOMMAND' + 'SHIFT' + 'v' | - sovrascrive la stringa con il contenuto della clip |
| 'LCOMMAND'                 | - usa le vecchie 'RCOMMAND' hotkey                   |

Dove: RCOMMAND=Amiga destro; LCOMMAND=Amiga sinistro.

## 1.56 NewGadTools

G~L~O~B~A~L      L~I~S~T~S      S~C~R~E~E~N~~M~A~N~A~G~E~R      H~O~T~K~E~Y~S

- New GadTools:

Questa funzione è veramente POTENTE. Ora è possibile cambiare il look di tutti i gadget della libreria gadtools.library. Poichè molti programmi e l'intero sistema operativo fanno uso di questi gadget, tu puoi cambiare l'intero aspetto delle loro interfacce grafiche. Sfortunatamente alcuni programmi fanno uso di propri gadget (es. Reqtools) che non potranno essere cambiati ;-(

Qui c'è una piccola descrizione di come puoi cambiare l'aspetto dei gadgets:

1) Nella maggior parte dei casi puoi definire la ricerca degli schermi con la palette di MagicWB anche per altri schermi. (Certamente puoi deselezionare uno di questi tipi e quindi non saranno cambiati.)

2) Nel campo Pattern String puoi dare un pattern per quei task che saranno preservati dal cambiamento, che quindi proporranno una interfaccia standard. Puoi vederne un esempio nella pagina Patternmatching.

|          |                    |                                                                   |
|----------|--------------------|-------------------------------------------------------------------|
| Button   | - Look             |                                                                   |
| Cycle    | - Look             |                                                                   |
|          | XEN-Style/Standard | tipo di immagine ciclica per il cyclegadget.                      |
| Slider   | - Look             |                                                                   |
|          | NewLook            | tipo di background per slider (NewLook=raster, altrimenti colore) |
|          | Knob/noImage       | slider con un piccolo knob nel mezzo                              |
| Scroller | - Look             |                                                                   |
|          | NewLook            | tipo di background per slider                                     |



|               |                    |                                                       |
|---------------|--------------------|-------------------------------------------------------|
|               |                    | (NewLook=raster, altrimenti colore)                   |
|               | Knob/noImage       | slider con un piccolo knob nel mezzo                  |
| Arrows        | - Look             |                                                       |
|               | XEN-Style/Standard | tipo di immagine per la freccia nel arrowgadget.      |
|               | FixSize            | influenza la dimensione delle frecce.                 |
|               |                    | (Screen 2:1 (Pal Hires, Ntsc Hires) X=1 Y=0)          |
|               |                    | (Screen 1:1 (Hires Interlaced) X=1 Y=0)               |
|               |                    | (Screen 1:1 (1024*768) X=1 Y=1)                       |
| Checkmark     | - Look             |                                                       |
|               | XEN-Style/Standard | tipo di immagine nel gadget di checkmark              |
| ListView      | - Look             |                                                       |
| Text / Number | - Look             |                                                       |
| Radiobut.     | - MagicWB          | Se il Radiobutton dovrebbe avere lo stile di MagicWB. |

L'opzione 'small underscores' fa sì che le sottolineee siano un po' più piccole. In alcuni casi questo può migliorare il look.

## 1.57 Disabilita Capslock

G~L~O~B~A~L      L~I~S~T~S      S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R      H~O~T~K~E~Y~S

- No Capslock:

Disabilita il tasto 'Caps Lock'. Questa è una~bella~cosa~per~coloro~che~frequentemente scivolano sul tasto Capslock~(quando~indesiderato)~mentre stanno~scrivendo.

## 1.58 No DisplayBeep

G~L~O~B~A~L      L~I~S~T~S      S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R      H~O~T~K~E~Y~S

- No DisplayBeep:

Disabilita il DisplayBeep del sistema.

## 1.59 No Iconborders

G~L~O~B~A~L      L~I~S~T~S      S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R      H~O~T~K~E~Y~S

- No Iconborders:

Rimuove i bordi delle icone del Workbench permettendo un miglior look per le icone, ottimo per l'uso delle NewIcons.

L'idea originale è di Kanel Biskri (autore di NoFillDraw)

NOTA: Da evitare se avete installato l'ultima versione di NewIcons v3.+

## 1.60 No Frag

G~L~O~B~A~L      L~I~S~T~S      S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R      H~O~T~K~E~Y~S

- No Fragmentation:

Questa piccola patch esegue un confronto della dimensione del blocco di memoria con il valore corrente e quindi alloca i blocchi più grandi dalla fine della memoria.

Molti credono che questa tecnica prevenga la frammentazione della memoria.

## 1.61 No Guru

G~L~O~B~A~L      L~I~S~T~S      S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R      H~O~T~K~E~Y~S

- NoGuru:

Questa funzione estende l'avviso di un crash di sistema e offre delle ulteriori possibilità. Ad un crash di un programma seguirà la comparsa di una finestra i cui contenuti sono:

Parte alta:

|         |                                                     |
|---------|-----------------------------------------------------|
| Task :  | Indirizzo e nome del task che ha generato il crash. |
| Error : | Il tipo di GURU riscontrato.                        |
| By :    | Gruppo principale dell'alert.                       |
| Cause : | Descrizione dettagliata del GURU.                   |
| PC :    | Indirizzo del ProgramCounter.                       |
| D0-D7 : | Contenuti dei data register.                        |
| A0-A7 : | Contenuti degli address register.                   |

Parte bassaTime:

|             |                                                                                          |
|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| Continue    | - Continua l'esecuzione del programma.                                                   |
| Suspend     | - il Programma sarà congelato (ma rimane in memoria).                                    |
| Remove      | - il Programma assieme agli schermi e finestre associate verranno rimossi dalla memoria. |
| Change PC   | - l'Indirizzo del ProgramCounter verrà cambiato.                                         |
| Jump to RTS | - Salta a RTS.                                                                           |

Reboot - Resetta il sistema.

Se il Guru dovrebbe essere salvato puoi inserire un~ritardo~per~impedire~un~crash~mentre accede al file 'GuruHistory'. Per prima~cosa ci~sarà~il~salvataggio~del GURU e~quindi dopo il tempo di ritardo~inserito~apparirà~il~requester. Puoi~specificarlo~editando la funzione.

NOTA: Se la funzione Alert-History è attiva, ogni~Guru~verrà~scritto~nel~file~'GuruHistory' nella Directory prespecificata.~Per~favore~informaci~se~conosci altri~Gurus !

## 1.62 No Topaz

G~L~O~B~A~L      L~I~S~T~S      S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R      H~O~T~K~E~Y~S

- NoTopaz:

Con questa funzione lo standard font Topaz sarà~rimpiazzato~da~uno~nuovo.~Per~cambiare il font devi editare la funzione e~dalla~finestra~che~apparirà~potrai~scegliere il font.

NOTA: Il font deve avere 8 punti di larghezza ed 8 di~altezza~e~non~può~essere~proporzionale.

## 1.63 OneReq (nuova libreria \_asl.library

G~L~O~B~A~L      L~I~S~T~S      S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R      H~O~T~K~E~Y~S

- OneReq:

Quando la funzione Reqtools-Patch è attiva~non~è~necessario~tenere~l'in~tera~libreria-ASL nella memoria, perchè~molte~funzioni~sono~sostituite~dalla libreria~Reqtools. La nuova~'\_ASL.library'~richiede soli~452~byte e ha~bisogno perciò di una sola~piccolissima percentuale~di memoria.~Se~un~programma ha bisogno di una~funzione~della originale~libreria-ASL~allora~in~questo caso la nuova libreria~chiamerà la~vecchia ASL.~La nuova~libreria~salva~parecchia memoria, perchè~solo per i Screenmode~ed~i~Fontrequester~deve~essere chiamata la ASL originale.

## 1.64 Patch per libreria mathieeesingbas.library

G~L~O~B~A~L      L~I~S~T~S      S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R      H~O~T~K~E~Y~S

- PatchMath:

Questa funzione fissa un errore~nella~'mathieeesingbas.library'~in~sistemi~

con~processore 68040 e kickstart~3.x. Le~funzioni IEEE~SPMul()~e~IEEE~SPDiv() di~questa~libreria vanno in crash a~causa~di istruzioni non~valide~della FPU.

Il codice originale è fornito da Matthias~Scheler~ed~è~disponibile~nell'archivio~'MathPatch.lha' di Aminet.

## 1.65 Patch per OpenWorkBench

G~L~O~B~A~L      L~I~S~T~S      S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R      H~O~T~K~E~Y~S

- PatchOpenWB:

Questa patch è necessaria solo per Kickstart 3.x. Verrà~rimosso un~errore~del~sistema,~che~può~avvenire nel momento in cui si sta aprendo~il~Workbench.~Se,~infatti,~un task con priorità negativa~inizia~il~programma~Workbench, il sistema~sarà sospeso.~La priorità sarà~assegnata a~1~se questa~patch è attiva~ta, il~WorkBench sarà così~iniziato ed~in fine al~task~sarà~assegnata la sua~precedente priorità.

## 1.66 PatchRGB32

G~L~O~B~A~L      L~I~S~T~S      S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R      H~O~T~K~E~Y~S

- PatchRGB32:

Questa patch è usabile solo con Schede Grafice,~Kickstart~3.x~e~senza~AGA-Chipset~(es. A2000/Kickstart 3.x/PicassoII). La~patch rimuove~un~BUG~nel~Kickstart 3.x~cosicché si potrà usufruire di una~palette a~24-bit~in~ogni~momento.

NOTA: Questa funzione non ha senso in~altre~macchine;~tuttavia~se~la patch non è usata in congiunzione con il~suddetto~hardware può~accadere~che i~colori~appaiano nel modo sbagliato~(FALSE).

## 1.67 Pointer Blanker

G~L~O~B~A~L      L~I~S~T~S      S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R      H~O~T~K~E~Y~S

- Pointer Blanker:

Il puntatore del mouse può essere disattivato dopo un~tempo~stabilito~o~con~la~pressione di un tasto (KeyBlank). Sarà riattivato~con un movimento del~mouse.~Questo~è molto utile, specialmente se scrivi~testi,~infatti~la~presenza del~puntatore~potrebbe infastidirti nella~lettura~del~testo~sottostante. La funzione~KeyBlank è~perciò interessante nel~momento~in~cui~stai facendo uso della~tastiera.

NOTA: Se desideri iniziare il 'pointer blanker' solo alla pressione di un tasto dovrai inserire un valore zero di blanktime.

## 1.68 PointerPatch

G~L~O~B~A~L      L~I~S~T~S      S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R      H~O~T~K~E~Y~S

- PointerPatch:

Questa funzione è un'altra caratteristica straordinaria di MCP. Ora è possibile (per la prima volta!) usare un puntatore a 16 colori del Mouse sull'Amiga. Per cambiare il puntatore del Mouse devi attivare questa funzione, alla comparsa della relativa finestra di editing potrai scegliere una immagine IFF a 16 colori per mezzo del gadget 'Generate' (prima per il normale Mouse-Pointer e poi per il BusyPointer).

Per generare correttamente un puntatore devi osservare quanto segue:

- In macchine con OCS/ECS: il puntatore deve essere più piccolo od uguale a 16 punti di ampiezza e 24 di altezza.
- In macchine AGA: il puntatore deve essere più piccolo od uguale a 32 punti di ampiezza e 48 di altezza

Dimensioni più grandi non sono supportate dal sistema! Se l'immagine è più grande di questa risoluzione, MCP mozzerà l'angolo alla sinistra superiore nella larghezza e altezza della dimensione che la macchina può usare. Con l'opzione 'Flicker Delay' puoi disabilitare il flickering su alcune macchine, ma sulla maggior parte dei computer non è necessario.

NOTE:

1)

Hai bisogno di Kickstart 3.0 o superiore per questa funzione.

2)

Il puntatore a 16 colori non lavora con il Monitor 'VGA-Only' finchè sarà possibile visualizzare un solo sprite nel modo 'VGA-Only'. Tuttavia, se vuoi usarlo ugualmente con il 'VGA-Only', dovresti usare la nostra confezione di Monitor. (Vedi la nostra pagina WEB o BBS)

3)

Questa patch non lavora con schede grafiche perchè tutte le schede conosciute hanno un solo sprite a 3 colori.

4)

Daremo il benvenuto ad ogni 'Immagine mouse' che ci spedirete. Saremo felici se ci permettessi anche di pubblicarle. Se non vuoi crearne in proprio puoi usare quelle già esistenti incluse nel pacchetto.

Per usarle ti basta copiare uno dei file dall'archivio originale del pacchetto MCP/env/mcp/mcppointerXX.prefs nella tua directory

ENV:mcp/mcppointer.prefs , fa attenzione a rinominare il file.

Oppure puoi eseguire la procedura di installazione di MCP e seguire le indicazioni.

## 1.69 Gestore della Potenza

G~L~O~B~A~L      L~I~S~T~S      S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R      H~O~T~K~E~Y~S

- PowerSaver:

Questa opzione fornisce il supporto per 3~gestori~della~Potenza assorbita.~  
Le~seguenti~opzioni forniscono il timeout per le tre~parti:

|           |                                                                                                                                                                                            |
|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Standby:  | Riduce il consumo di potenza del monitor a meno di 15W.                                                                                                                                    |
| Suspend:  | Riduce il consumo di potenza del monitor a meno di 7W.                                                                                                                                     |
| PowerOff: | Riduce il consumo di potenza del monitor a circa 0W,<br>si tratta praticamente di un reale spegnimento.                                                                                    |
| DMA:      | Nell' modo Screen-DMA si spegne completamente la<br>sezione video di Amiga, il processore potrà lavorare<br>più velocemente negli accessi alla Chip-ram.<br>(lavora solo su schermi Amiga) |

NOTA: Necessita di almeno ECS-Chipset, o schede~grafiche~CyberGraphX~o~  
Retina.

IMPORTANTE: Assicurati che il tuo monitor~supporti~il~Powermanagement~(DPMS),~  
perchè~Noi non ci teniamo responsabili~per~qualsiasi~danno causato. Per mezzo  
di~questa~funzione il~sincronismo verticale e/o~orizzontale~verranno~disat-  
tivati~!!!

## 1.70 Opzioni Processore

G~L~O~B~A~L      L~I~S~T~S      S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R      H~O~T~K~E~Y~S

- Processor:

Le singole opzioni hanno il seguente significato:

| Opzioni           | Descrizione                              | Processore 68xxx |
|-------------------|------------------------------------------|------------------|
| VBR to FastMemory | : muove il VectorBaseRegister in FastRAM | (010+)           |
| Instruction Cache | : attiva la Cache delle istruzioni CPU   | (020+)           |
| Data Cache        | : attiva la Cache dei dati della CPU     | (030+)           |
| Copyback          | : attiva il modo CopybackMode della CPU  | (040 only)       |

Instruction Burst : attiva il modo Burst delle istruzioni CPU (030 only)  
 Data Burst : attiva il modo Burst per i dati della CPU (030 only)  
 (per i 040/060 i Burst non sono selezionabili,  
 per cui non sono modificabili via software)  
 Branch Cache : attiva la Branch Cache della CPU. (060)  
 SuperScalar : attiva la SuperScalar Cache della CPU. (060)  
 StoreBuffer : attiva il Store Buffer della CPU. (060)  
 HalfInstrCache : dimezza la Cache per le istruzioni. (060)  
 HalfDataCache : dimezza la Cache per i dati. (060)  
 DisableFPU : spegne la FPU. (060)

SSP to FastMemory : copia lo Stack Pointer di sistema in Fastmem.  
 (Vale la pena di usarlo solo se il tuo  
 processore originale fu un 68000 od un 68EC020  
 e adesso stai usando una scheda acelleratrice).

Speed Ramsey : Commuta il Ramsey-Chip (solo su A4000) nel modo RAM  
 a 60ns. Il sistema lavorerà solo se le chip Ram sono  
 abbastanza buone.  
 NOTE: Se il computer va in crash dopo aver ese-  
 guito MCP significa che la RAM non è abbastanza  
 veloce e quindi dovresti disabilitare questa funzione.

FastGary : Disattiva il periodo d'attesa occorrente al BUS-Error.  
 Un BUS-Error si verifica se il processore fa una chia-  
 mata illegale alla memoria (cioè un Enforcer-Hit).  
 (un dovere per ogni A4000/030 !!!)

MapROM : MCP carica una immagine del Kickstart esterno e reset-  
 ta il computer. Lavora solo su macchine con MMU.  
 (oppure su un A4000/040)

FastROM : Copia il Kickstart in fastRAM. Utile per gli utiliz-  
 zatori di Amiga con ROMs a soli 16-bit (A500, A600,  
 A1000, A2000).  
 (Necessita di MMU).

NOTA: La funzione MapROM è ancora in fase di sviluppo e non può essere  
 attivata.

## 1.71 ScreenManager

G~L~O~B~A~L      L~I~S~T~S      S C R E E N M A N A G E R      H~O~T~K~E~Y~S

ScreenManager

Lo ScreenManager è un meraviglioso promoter di schermi che sostituisce il pre-  
 cedente 'screenpromoter' e può fare moltissimo se usato correttamente.

Prima di iniziare: Lo ScreenManager è in grado di cambiare (o quasi) ogni  
 attributo di schermo, ma se il programma che fa uso di questo schermo modifica-  
 to lavorerà ancora impeccabilmente dipende forzatamente dalle cose che tu cambi  
 e da ciò che si aspetta dal suo schermo. Questo significa che saranno necessari  
 molti test al fine di ottenere i migliori risultati.

E adesso come funziona: come in ogni linguaggio di programmazione che si rispetti, anche lo ScreenManager fa uso di costruzioni IF/THEN per specificare quando e che cosa dovrebbe essere cambiato.

Se stai guardando la pagina alla voce ScreenManager nel programma di preferenze ti sarai sicuramente accorto della presenza di tre sezioni.

La prima è per specificare i nomi per le differenti coppie di IF/THEN che tu assegnerai, questo implica che i nomi sono solo significativi, non hanno alcun valore per MCP o altri programmi.

La seconda specifica tutte le Condizioni-IF (che dovranno essere tutte vere) per eseguire la terza sezione: la lista delle Condizioni-THEN.

NB: Le condioni IF sono legate da un AND logico.

Un primo esempio: Se vuoi cambiare un singolo schermo per un particolare programma segui queste istruzioni passo dopo passo:

Prima Sezione

(Premi ADD ed inserisci un Nome.):

An\_Incredible\_Meaningful\_Name\_To\_Know\_What\_Is\_Going\_On

ATTENZIONE !!

L'esecuzione è sempre fatta dall'alto verso il basso, non importa se si sono verificate condizioni-IF vere o false. Se vuoi che ciò sia importante guarda più avanti (THEN - Break)

Seconda Sezione:

(Premi ADD, scegli la voce con la quale sarà eseguito il controllo con il gadget ciclico (qui 'Screenname') ed inserisci l'attributo dello schermo dalla lista popup immediatamente in basso (o fallo a mano). La lista popup mostra tutti gli attributi dei programmi correnti come screennames, tasknames, o qualsiasi attributo disponibile per etichette=TAGS, ids ecc...)

Screenname: RawSpeed Controller Performance Test v1.10 by Russel Miranda

Terza Sezione

(Premi ADD e scegli una voce dalla nuova lista (vedi dopo))

DisplayID Name:CVision: 8Bit 640 x 480

Cosa abbiamo fatto fin qui?

IF (nome-schermo è quello dato) THEN setta il modo-schermo CVision ...

Facile, no?

Ma questo non è tutto. Possiamo fare insieme delle cose molto differenti e forse anche strane. Per esempio è possibile revisionare se il task di apertura schermo è realmente un RSCP e non un 'wit', che aprono lo schermo con lo stesso nome. Quello che dobbiamo fare è aggiungere una Condizione-IF, scegliere 'Taskname' dal menù ciclico e scrivere il suo nome (oppure selezionarlo per mezzo del menù popup se il processo RSCP è in quel momento attivo). Bene, questa tecnica è più forte delle altre :-) Ma cosa accade se il RSCP diventa più astuto e sta aprendo uno schermo di una scheda grafica ('graphiccardmode') a modo suo,

---



forse in risoluzione più alta di quella che noi vogliamo forzargli di aprire?

Prevenzione! :)

Aggiungi un'altra Condizione-IF:            DisplayID Name: ~(#?CVision#?)

Significato: solo se il nome-schermo non contiene l'espressione CVision continua e passa l'esecuzione alla/e Sezione/i-THENs.

Come hai visto è possibile inserire dei patterns, ma non tutti i patterns supportati da AmigaDOS sono ammessi, questo perchè è usata una piccola routine interna che garantisce una velocità maggiore.

Patterns supportati:

- il normale joker-tutti '#?' ed il joker-un-carattere '?'
- puoi eseguire operazioni logiche di OR con '|', es. (to?e|n#?ttob?)
- negare un pattern COMPLETO con '~', e.g. ~(to?e|n#?ttob?)

Questo è tutto, NO '\*' !! ... Stringhe insensibili da Maiuscole/Minuscole.

Il resto che devi sapere è sulle possibilità delle Condizioni-IF e sui THEN, ma prima vorrei soffermarmi sulla definizione di TAG (=etichetta). TAGs sono usati per settare gli attributi degli schermi. Tutti i tag sono predefiniti dal sistema e possono essere modificati da una chiamata del programma. Fin quando i settaggi di default di sistema non vengono garantiti per essere gli stessi durante l'intera evoluzione del sistema, possono essere forzati ad essere ON oppure OFF. Puoi esaminare nella Condizione-IF se un determinato tag è settato oppure no; nelle Condizioni-THEN possono essere settati.

Lista di tutte le Condizioni-IF

ScreenName

Verifica se il nome dello schermo appena aperto è uguale a quello scritto nel pattern

TaskName

Verifica se il nome del task che ha appena aperto lo schermo è uguale a quello scritto nel pattern

DisplayID

Verifica se l'identificatore di schermo appena aperto è uguale a quello dato. Verranno listati tutti gli IDs (identificatori di schermi) disponibili nel tuo sistema in quel momento.

Utenti esperti potranno specificare una maschera per promuovere un pacchetto intero di monitor in un altro, ad esempio PAL --> DblPAL.

La maschera deve essere fornita in un numero esadecimale di otto cifre subito dopo il DisplayID, come per esempio:

DisplayID:    '00021000 ffff1000'

I due DisplayID, quello dato nel pattern e quello dello schermo che vorrai aprire al momento, sono 'linkati' via AND logico con questa maschera e poi comparati;

---

ciò significa che solo i Bit che sono assegnati nella maschera verranno ad essere comparati. In questo modo è possibile quindi rimappare dei monitor completi ed ottenere le risoluzioni giuste.

Gli ID più importanti:

```
AmigaMonitors: (es. PAL)      ffff1000
HAM & EHB                    fffffccf
```

Esempi:

```
PAL-Monitor:                  DisplayID:  '00021000 ffff1000'

NTSC-Monitor:                 DisplayID:  '00011000 ffff1000'

PAL-Monitor (all HAM-Screens): DisplayID:  '00021000 fffffccf'
```

see also THEN - DisplayID

Lista delle Condizioni-THEN

DisplayID

Cambia il modo schermo in quello dato per ID. Una caratteristica speciale è la possibilità di selezionare la voce 'Like First ScreenID', per mezzo della quale lo schermo sarà sempre promosso in uno uguale allo schermo principale (o in primo piano) a quel momento. Si rivela molto utile per quei stupidi blanker che aprono un proprio schermo costringendo il monitor ad una risincronizzazione se lo schermo in primo piano è diverso.

Anche qui puoi usare la maschera come nelle condizioni-IF per promuovere interi schermi. Questa maschera è anche linkata via AND logico con il modo schermo ID che il programma vorrà aprire; ogni cosa diversa da zero sarà sostituita nel corrispondente selezionato nel modo schermo.

Normalmente la maschera è giusto la negata di quella data nella condizione-IF.

Le maschere corrispondenti a sopra sono:

```
AmigaMonitor                  0000efff
HAM & EHB                     00000330
```

Esempi:

```
DblPAL-Monitor:              DisplayID:  '000a1000 0000efff'

DblNTSC-Monitor:             DisplayID:  '00091000 0000efff'

DblPAL-Monitor (HAM-Screen)   DisplayID:  '000a1000 00000330'
```

La mappatura dei modi differenti Amiga è possibile grazie al fatto che i bit più alti selezionano il tipo di monitor (PAL, NTSC, MULTISCAN ...) ed i più bassi specificano gli attributi come risoluzione, interlacciamento ... Sfortunatamente non è così facile rimappare risoluzioni di differenti schede grafiche.

#### DisplayID Name

Seleziona il modo schermo con il suo nome.

#### Autoscroll

Attiva il bit di Autoscroll, potrai scrollare lo schermo portandoti con il mouse semplicemente sui suoi bordi, ad esempio per schermi non draggati.

#### Overscan

Seleziona l'area di overscan per lo schermo.

#### DRI-Pens

Puoi settare le penne da usare per gli elementi GUI.

Con questa funzione puoi emulare la vecchia funzione di MCP: SetDRI-Pens:

```
IF: Tag not available: 8000003a THEN: DRI-Pens: -1 (default).
```

Questa riga dovrebbe essere posta in cima a tutte le altre, così da essere sempre eseguita.

#### Break

IMPORTANTE! Blocca l'esecuzione della lista.

#### LockPens

Con questa puoi settare i colori (pennne) della paletta dello schermo (molto utile se usato in combinazione con SharePens).

Se nel campo scriverai <Paletteentrynumber> oppure -1, seguiti dai valori di <red> <green> <blue>, verrà allocato un nuovo colore.

Se invece specificherai il numero di un penna valida, allora allocherai quella penna con il colore che definirai.

Nota: questa opzione sostituisce a tutti gli effetti il programma MagicWB-Demon o altri simili.

#### CenterScreens

Questa funzione centra gli schermi che sono aperti~in~una~modalità~di~schermo~Overscan ma che abbiano una più piccola~risoluzione.~Per~esempio~se uno Schermo è~aperto in una risoluzione di~640\*480~ma~in~modalità~VideoOverscan (656\*495), sarà~quindi messo~nell'esatta~sua~metà~(656\*495),~invece dell'angolo più in alto a~sinistra, come normalmente accade.

#### Etichette (Tag)

Le sguenti etichette possono essere settate o annullate.

Attenzione: non tutti gli schermi ammettono combinazioni di tag diversi.

##### Left

Setta l'offset sinistro dello schermo.

##### Top

Setta l'offset superiore dello schermo.

---

**Width**

Setta la larghezza dello schermo.

**Height**

Setta l'altezza dello schermo.

**Depth**

Setta la profondità dello schermo.

**Detail Pen**

Setta le penne che dovranno essere usare per rappresentare i dettagli nella barra titolo e menu degli schermi.

**Block Pen**

Setta la penna che dovrà essere usata per i dettagli dei blocchi a riempire nella barra titolo e menu degli schermi.

**Title**

Il testo scritto diventerà il testo che comparirà nella barra titolo dello schermo.

**Type**

Setta il tipo di schermo:

Customscreen : lo schermo è usato solo dal programma che lo ha aperto.

Pubscreen : gli altri programmi possono aprirvi le loro finestre.

Workbenchscreen: non utilizzabile, provate.

**Public Screenname**

Nome dello schermo.

**Showtitle**

ON: Verrà visualizzata la barra titolo.

**Screen Behind**

ON: Lo schermo non verrà visualizzato in primo piano, ma dietro.

**Quiet**

ON: Lo schermo non avrà la barra titolo visibile, ma sarà comunque possibile trascinarlo.

**Full Palette**

ON: Inizializza la tabella colori ad assumere le preferenze di palette (ad iniziare da 32 colori per OS V36), piuttosto del subset di OS V34-.

Tutte i TAG di seguito funzionano solo con kickstart v39 (OS 3.0) o superiore !! Per favore non provare ad usarli in sistemi obsoleti.

**Draggable**

ON: Attiva il trascinamento dello schermo

**Exclusive**

ON: Lo schermo non sarà visibile se vi è qualche altro schermo (in parte visibile).

**SharePens**

ON: Ogni colore non settato (via dri\_pens) e non loccato potrà essere

loccato da altri programmi (come MagicMenù).

Se una programma una volta aperto non dovesse allocare i suoi colori a causa di una palette statica, si otterranno dei colori sbagliati se degli altri programmi estranei stanno cambiando e allocando la palette.

Interleaved

ON: Abilita la 'interleaved bitmaps' per quello schermo, aumentando velocità scroll soft, ma può causare problemi di compatibilità con vecchi programmi.

LikeWorkbench

ON: Costruisce uno schermo il più possibile simile al Workbench in colori, dimensioni, etc..

Tutti i TAG seguenti possono essere usati esclusivamente con v40 (OS 3.1) o superiori !!! Per favore non utilizzare in sistemi obsoleti.  
don't try them on obsolete systems.

MinimizeISG

ON: minimizza InterScreenGap durante il trascinamento di schermi.

OFF: default, almeno tre linee non interlacciate tra due schermi.

## 1.72 Modalità Schermi Pubblici

G~L~O~B~A~L      L~I~S~T~S      S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R      H~O~T~K~E~Y~S

- PublicScreenModes:

Le due opzioni di questa funzione~possono~cambiare~le~modalità~degli~Schermi-Pubblici.

Shanghai - Cerca di aprire una Finestra-Pubblica nell'attuale Schermo-Pubblico.

PopPubScreen - Se una finestra viene aperta in uno Schermo-Pubblico allora questo verrà posto in primo piano.

## 1.73 QuickDraw

G~L~O~B~A~L      L~I~S~T~S      S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R      H~O~T~K~E~Y~S

- QuickDraw:

Questa patch fa uso della~system-function~RectFill()~(che~disegna~rettangoli~pieni) per tracciare le~linee orizzontali e~verticali.~In~Amiga~standard e nella~maggioranza delle~schede grafiche si~dovrebbe~ottenere~un~incremento di velocità del~50% nel~tracciamento di~linee,~dovrebbe~anche~essere compatibile con tutti~i~programmi.

## 1.74 QuickLayers

G~L~O~B~A~L      L~I~S~T~S      S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R      H~O~T~K~E~Y~S

- QuickLayers:

Con questa funzione tutte le operazioni~con~finestre~saranno~accelerate.~ Alcune~funzioni della "layers.library"~verranno~sostituite e~si noterà subito un~apprezzabile~incremento~di velocità nella~gestione~delle~finestre~(ingrandimento,~riduzione, apertura, e~chiusura).

## 1.75 RAM Patch

G~L~O~B~A~L      L~I~S~T~S      S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R      H~O~T~K~E~Y~S

- RAM Patch:

Modifica la RAM-Handler in modo che potrà essere visualizzata la reale dimensione di RAM occupata. Normalmente quello che accade é che la dimensione di RAM libera é sempre zero, da ora ciò non accadrà più.

Lavora con qualsiasi programma !

## 1.76 Patch per ReqTools.Library

G~L~O~B~A~L      L~I~S~T~S      S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R      H~O~T~K~E~Y~S

- ReqTools Patch:

Questa funzione cambia i vettori di sistema in modo~che~tutti~i~messaggi~di~sistema e requesters vengano aperti~per~mezzo~della~'reqtools.library'. E'~un~rimpiazzo per 'RTPatch' e per~la~funzione~di~sostituzione di requester~in~'ReqChange', in aggiunta,~però,~alcuni bugs~minori~(per lo più in RTPatch) sono stati~rimossi.

Anche~la~funzione~AssignWedge di~'ReqChange' è stata~implementata in MCP!~Apri~la~pagina~relativa 'ReqTools Patch',~qui puoi~scegliere i checkmarks~per~ciascuna~delle~librerie 'Intuition-',~'Asl-',~'Arp-' e 'Req-'.

Inoltre~è~possibile~settare le~dimensioni ed il luogo~dello~schermo in cui appariranno~i~requester~tramite il~programma di Preferenze~del~pacchetto ReqTools!! Il~modo~ARQ permette di~usare~la 'ReqTools Patch'~assieme~ad 'ARQ'

NOTA:

1)

Se usi ARQ allora devi dare l'opzione 'ARQ' a PatchControl.

2)

ARQ è un pacchetto di requesters animati scritto~da~Martin~Laubach.~La~versione~migliore (ARQ183.lha) è disponibile in ogni~sito~Aminet ed~in~alcune~BBS.

3)

RTPatch è un pacchetto per aumentare la funzionalità dei requester scritto da Nico Francois. ReqChange è un tool per facilitare l'uso di requesters attraverso l'uso di ReqTools, scritto da Magnus Holmgren e disponibile in tutti i siti Aminet ed alcune BBS.

## 1.77 Timeout per Requester

G~L~O~B~A~L      L I S T S      S~C~R~E~E~N~~M~A~N~A~G~E~R      H~O~T~K~E~Y~S

CRUNCHPATCH    TOOLALIAS    ASSIGNPREFS    MEMORYPATCH    REQUESTERTIMEOUT

- Requester Timeout:

Questa funzione ti permette di dare una risposta automatica a differenti Requester dopo un periodo specificato di tempo. I requester possono essere specificati dai seguenti punti:

Title:            pattern del titolo del requester  
 BodyText:        pattern del testo all'interno del requester  
 Gadget:           pattern dei gadgets.

Se il Requester viene identificato da MCP allora il gadget definito da 'Gadget-number' sarà premuto automaticamente dopo il tempo specificato nel campo 'Timeout'.

~~~

La pagina 'Requester Timeout' definisce gli effetti sui requesters. Se vuoi aggiungere un nuovo requester, clicca sul gadget 'New'. Il requester può essere definito da:

Title: pattern del testo del titolo nella barra del requester
 BodyText: pattern del testo del corpo del requester
 (Tutti i <RETURNS> dovrebbero essere rimpiazzati con un '#?'. Devi assicurarti anche che nessun '"' sia nel pattern del testo. Normalmente una piccola parte di testo è sufficiente per riconoscere il requester)
 Gadgets: pattern del testo per i gadgets
 (I singoli gadget devono essere collegati da un '#?!')

Non hai bisogno di inserire tutti parametri se il requester è determinato esattamente da quelli dati. Se un campo è definito allora tutti i requester avranno una risposta dopo il periodo selezionato di tempo. Il tempo di ritardo può essere espresso in secondi a partire dall'entrata 'TimeOut'. Se inserisci uno '0', il requester non apparirà perché sarà risposto immediatamente. Il valore nel campo 'Gadget' è il sinonimo per il gadget che deve essere premuto. Il gadget più a destra è rappresentato dal valore '0', gli altri gadgets possono essere individuati contando i gadget dalla sinistra con il valore '1'.

Esempio:

Request		
Demo del Requester		
SAVE	USE	CANCEL

Il requester dovrebbe premere i seguenti gadget automaticamente:

```
SAVE:    GadgetNumber = 1
USE:     GadgetNumber = 2
CANCEL:  GadgetNumber = 0
```

NOTA:

- 1)
Solo requester ReqTools possono essere risposti, è raccomandata l'attivazione di ReqTools Patch.
- 2)
Questa funzione non deve essere usata per cancellare automaticamente i requester Shareware.

1.78 SAVE USE TEST CANCEL

G~L~O~B~A~L L~I~S~T~S S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R H~O~T~K~E~Y~S

- SAVE:

I settaggi verranno attivati, salvati in "ENVARC:" ed MCP-Prefs sarà chiuso.

- USE:

I settaggi verranno attivati ed MCP-Prefs sarà chiuso.

- TEST:

I settaggi verranno attivati, MCP-Prefs rimarrà aperto e potrai fare i tuoi test.

- CANCEL:

MCP-Prefs verrà chiuso e non verrà fatta alcuna modifica.

1.79 Screen Activation

G~L~O~B~A~L L~I~S~T~S S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R H~O~T~K~E~Y~S

- Screen Activation:

Chi non si è mai annoiato quando, dopo aver tentato di richiamare un menù, o di scrivere in una finestra di text-editor, subito dopo aver portato in primo piano un nuovo schermo e non ci è riuscito?! La ragione sta nel fatto che il nuovo schermo non è stato attivato. Questa funzione, quindi, attiverà ogni schermo portato in primo piano in modo automatico.

NOTA: MCP ricorda l'ultima finestra attiva e l'ultimo gadget attivo di ogni schermo, cosicché all'attivazione di uno nuovo MCP attiva questa finestra e questo gadget automaticamente di nuovo (dovrebbe sempre essere attivato).

1.80 Screen Blanker

G~L~O~B~A~L L~I~S~T~S S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R H~O~T~K~E~Y~S

- Screen Blanker:

Questa funzione abilita l'uso di uno screensaver. In questo momento tutti i moduli di Swazblanker e Garshneblanker sono pienamente supportati. In più c'è un semplice Blanker incorporato che oscura in nero lo schermo.

Sfortunatamente le preferenze dei moduli di Swazblanker e Garshneblanker devono essere settate con il Blankerprogram dei rispettivi pacchetti. Tutte le informazioni di questi settaggi sono letti alla partenza di MCP. Se fai qualsiasi cambiamento ai blanker, dopo che MCP è stato eseguito, tu dovrai ricaricare i moduli ad ogni blanking o far ripartire MCP... sfortunatamente questo passo extra è inevitabile.

Altre Preferenze sui screenblanker sono situate sulla finestra di editing di questa funzione. Là puoi selezionare il tempo in secondi di inizio e nella Lista puoi selezionare un blanker. Il campo 'random' sceglie casualmente un blanker dalla lista e il 'Black' farà apparire solo uno schermo nero.

Certamente tu puoi includere o escludere task dal blanking. Puoi trovare degli esempi nella pagina Patternmatching.

NOTE:

- 1) Se non ci sono cicli di processore liberi il blanker aspetterà un secondo e quindi il Blanker interno apparirà!
- 2) Se tu esegui Executive devi inserire un 'PingTask' nelle entrate di Executive, questo è necessario per Garshneblanker e deve avere una priorità

di 5 !!!

3)

Puoi trovare i pacchetti SwazBlanker e Garshneblanker nei siti Aminet o nel link della pagina WEB di MCP.

1.81 Screen Dimmer

G~L~O~B~A~L L~I~S~T~S S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R H~O~T~K~E~Y~S

- ScreenDimmer:

Questa funzione attiva un soft oscuratore dello schermo~in~primo~piano~fino~alla~pressione di un tasto o al movimento del~mouse.~Specialmente~su~macchine con~il nuovo~AGA~Chip~set è molto buono~quando~lo schermo si~sta~affievolendo~lentamente.

Questi i settaggi della funzione:

- Time - Tempo prima che il dimmer inizi
- Depth - Profondità della sfumatura (regolabile da 0%-100%)
0% = nessun affievolimento 100% = nero
- Delay - ritardi tra passi di affievolimento in 1/50 secs.
0 = nessun ritardo 255 = 255/50 secondi di ritardo
- Step - numero di passi in una volta.
1 = 1 passo 255 = 255 passi (se possibile)

NOTA: Su macchine AGA dovresti inserire 1 in DimmStep ed un~4~su~GfxBoards~per una~sfumatura soft. Inoltre solo Modi WB~saranno~affievoliti~(niente~24Bit).

1.82 ScreensMenu

G~L~O~B~A~L L~I~S~T~S S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R H~O~T~K~E~Y~S

- ScreensMenu:

Premendo il tasto destro del mouse sopra il Gadget di~Schermo~comparirà un nuovo menù a~tendina~e mostrerà tutti gli schermi disponibili in quel momento. Da qui puoi~scegliere~uno~schermo~da portare in~primo piano. Questo è particolarmente utile~se~si hanno~parecchi schermi~aperti, perché puoi passare~direttamente~da~uno ad un altro semplicemente selezionando la voce con il nome dello schermo. Opzioni: si può definire la~massima~larghezza~del menù.

1.83 Setta DRI-Pens

G~L~O~B~A~L L~I~S~T~S S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R H~O~T~K~E~Y~S

- Set DRI-Pens:

Tu conosci schermi e finestre che sembrano piani? E'~il~gadget~di~profondità o~un~file~requester disegnato in un solo~colore?~Questa~funzione~cambia~questo~comportamento (dovrebbe essere~sempre~attivata).

Questa funzione non cambia l'aspetto della~finestra.~Solo~i~pennelli~sono~resettati ai valori per un aspetto più 3D.~'Set~DRI-Pens'~dovrebbe~anche~essere usato~insieme con 'SysIHack' o altri~programmi~affinchè~assegnino~i~pennelli correttamente~da essi stessi.

NOTA: Lavora logicamente solo con schermi con più di 4 colori.

1.84 ShapeShifter

G~L~O~B~A~L L~I~S~T~S S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R H~O~T~K~E~Y~S

- ShapeShifter:

Questa funzione fornisce un paio di vantaggi con~l'uso~di~ShapeShifter.~Queste~le~opzioni:

LockTask - Se uno schermo Amiga è in primo piano allora ShapeShifter sarà congelato per proteggere lo schermo Amiga dalla scrittura se hai una scheda grafica.

1.85 Dimensionamento solido delle finestre

G~L~O~B~A~L L~I~S~T~S S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R H~O~T~K~E~Y~S

- Size solid windows:

Questa funzione rende possibile il dimensionamento~di~finestre~in~tempo~reale~(supportato pienamente dal sistema).

Per più dettagliate informazioni~far~riferimento~alla~sezione~Move~Full~Window.~L'opzione 'Surface size' non~è~disponibile.

1.86 Snap

G~L~O~B~A~L L~I~S~T~S S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R H~O~T~K~E~Y~S

- Snap:

Tramite questa funzione puoi ora catturare una porzione di testo da qualsiasi schermo ed utilizzarla in qualsiasi altro contesto. Infatti il testo verrà copiato nella clipboard e riutilizzato quando tu lo vorrai.

Per attivare questa funzione devi prima assegnare una Hotkeys alla pagina relativa e quindi editare le righe 'SNAP' ed 'INSERT CLIPBOARD', il primo per eseguire lo snap vero e proprio, il secondo per inserire il testo dove vuoi.

Assicurati però di assegnare una sola 'Hotkey' allo snap per ragioni interne.

POTENZIALITA' DI SNAP:

- veloce ed affidabile.
- snap di font con larghezza <= 16 ed altezza <1024
- snap di testo direttamente scritto in una immagine (prova con DPaint)
- snap di stili degli stili bold/underlined/invers/changing e colori diversi.
- altamente configurabile
- snap su schermi di profondità >8 bit (256 colori)
- opzionale: prova tutti i fonts non proporzionali in memoria

CONFIGURAZIONE:

FontList	- I caratteri nella lista saranno usate per un ulteriore controllo, solo se sono già in memoria. Nessun carattere sarà caricato.
ColorSnap	- Riconosce il testo anche se é scritto in colori diversi.
NoDisplayBeep	- Nessun avvertimento se avviene un errore.
EOL Error-Skip	- I caratteri non definiti saranno saltati come un eol.
Try all Fonts	- Prova con tutti caratteri in memoria.
Try bold Fonts	- Prova a controllare anche i caratteri in grassetto.
Try bold first	- Controlla prima i caratteri in grassetto e poi quelli normali.
Error Sign	- Un eventuale carattere che non é stato possibile assegnare a partire da quelli in memoria.
Crawling Direction	- Direzione del formicolio che contraddistingue il box.
Crawling Speed	- La sua velocità, appunto.
Crawling Complement	- Colore (pen) usato per complementare il box.
Snap Pattern	- Valore del pattern da associare al box, in

esadecimale.

AUTORE:

Snail Mail:

Sören Sonnenburg
Fischerinsel 2
10179 Berlin

Email: sonne@hoshi.in-berlin.de
Subject: SNAP:<Your title> (I may not find your mail if you don't do so)
Phone: +49 (0)30 20450337
FAX/BBS: +49 (0)30 20450338 (leave a message to sonne)

RINGRAZIAMENTI:

Frank Fenn
Stefan Sommerfeld
Andreas Wenzel

1.87 Opzioni Sun

G~L~O~B~A~L L~I~S~T~S S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R H~O~T~K~E~Y~S

- Sun Options:

Con questa funzione è possibile attivare le seguenti opzioni:

SunMouse	-	attiva la finestra sotto il mouse.
SunPoptoFront	-	porta in primo piano la finestra sotto il mouse.
SunKey	-	attiva la finestra sotto il mouse, se è stato premuto un tasto.

Attivare la finestra di edit, con gli slider~sulla~destra~puoi~regolare~il~ritardo per SunMouse e SunPoptoFront. Se~vuoi~attivare~le~finestre~usando~SunPoptoFront devi attivare anche SunMouse.~Questo~permette~di~attivare~la~finestra~immediatamente ma di portarla davanti~un~secondo~più~tardi.

Certamente puoi abilitare o disabilitare le~finestre~dall'azione~di~'SunMouse' e~'SunPoptoFront'. Puoi trovare degli~esempi~nella~pagina~Patternmatching.

NOTA: Il ritardo è espresso in 1/10 sec.

1.88 SyslHack

G~L~O~B~A~L L~I~S~T~S S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R H~O~T~K~E~Y~S

- SysIHack:

Tramite questa funzione puoi cambiare gli standard gadgets di sistema in un nuovo ad accattivante look 3D. Non è una completa sostituzione del programma "SysIHack" perchè le sue originali caratteristiche hanno più funzioni rispetto a quanto implementato in SysIHack di MCP, comunque la sofferisce egragiamente.

In più al normale SysIHack di sistema puoi conferire ai 4 gadget delle delle finestre MUI, al gadget KingCON-Iconify un bel look 3D!!

Con 'No Systemgadgets' puoi disabilitare la patch per i gadgets di sistema e permettere quindi di aggiustare solo quelli di KingCON e MUI.

L' opzione 'New Propgadget' fornisce alla scrollbar delle finestre Workbench un look "un po' più" 3D.

Dalla versione 1.30 sono disponibili alcuni nuovi gadget per il ridimensionamento degli indicatori (freccie) delle finestre e dei pulsanti.

Grazie a ciò si può ottenere un look migliore in schermi proporzionali 1:1, valori consigliati sono SizeWidth=18, Sizeheight=14, ArrowWidth=18, Arrowheight=14, per i gadgets.

E' anche possibile (e carino) incrementare lo spessore dei bordi inferiori delle finestre in schermi 1:1, e non solo. Normalmente i valori dei bordi sono di Top=2 (superiore), Left=4 (sinistro), Right=4 (destra), Bottom=2 (inferiore), da ora puoi selezionare un Bordo Inferiore di 4!

Per disattivare queste opzioni inserisci semplicemente un valore uguale a zero. ATTENZIONE: Se cambi il valore del bordo superiore, tutti i pulsanti nel titolo della finestra rimangono piccoli (!), questo è un BUG di AmigaOS !!!

NOTA: Se questa funzione è abilitata non lanciare il programma originale "SysIHack", a causa di mal funzionamenti e conflitti !!!

1.89 Tools Alias

G~L~O~B~A~L L I S T S S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R H~O~T~K~E~Y~S

CRUNCHPATCH TOOLALIAS ASSIGNPREFS MEMORYPATCH REQUESTERTIMEOUT

- ToolAlias:

Chi non è mai stato annoiato per non essere in grado di (per esempio) vedere una documentazione cliccando due volte sulla sua icona, perchè il percorso nel campo "Programma Associato" nella sua icona è sbagliato?

Con questa funzione è possibile cambiare gli strumenti default, nelle icone, in altri, definiti nella lista nella pagina "Lista ~ToolAlias" (per esempio #?more --> C:PPMore). Il "Programma Associato" è solo virtualmente cambiato, cioè se un programma legge il tooltype, l'originale rimarrà comunque nell'icona. Il 'Nuovo' "Programma Associato" virtuale, sarà mostrato solo se un programma è eseguito attraverso icona o l'icona stessa è visualizzata (WBInfo, ~

Swazinfo,~...)).

~~~

I settaggi per questa funzione~sono~localizzati~nella~pagina~"Lists~- ToolAlias" di MCP-Prefs. In questa~pagina~vengono~inseriti~tutti i~tools che~dovrebbero essere sostituiti da~altri, ci~sono anche~tutti~gli~AliasTools. Per~aggiungerne uno, devi~premere in~'New', ora~puoi~inserire~il 'Programma Associato'~da sostituire dal gadget di~stringa~di~sinistra. Il~gadget di stringa sulla destra serve~per~il~'Programma~Associato'~sostitutivo che~puoi fare anche da requester. E esso~può~anche avere~qualche~pattern (per~esempio #?).

NOTA: Solo il 'Programma Associato' verrà cambiato.~In~contrasto~con~altri~programmi~di ToolAlias, i programmi della parte~sinistra~della~lista~sono~inoltre usabili~(forse dalla shell, se tu vuoi).

## 1.90 Nuovi Parametri

G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S

- New Tooltypes:

Questa funzione è particolarmente utile se~vuoi~eseguire~giochi~o~demo~direttamente da Workbench e quei giochi~non~gradiscono~le~tue~configurazioni di~sistema! Puoi inserire le~nuove~funzioni~come~ToolTypes~proprio come un normale~parametro~AmigaDos~(tooltypes).

Tu puoi inserire i seguenti ToolTypes alle icone:

|                |                                                                                                                       |
|----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| MCPNOVBR:      | sets the VBR to address 0                                                                                             |
| MCPNOCACHES:   | switches off all caches                                                                                               |
| MCPNOICACHE:   | switches off the InstructionCache of the CPU                                                                          |
| MCPNODCACHE:   | switches off the DataCache of the CPU                                                                                 |
| MCPNOIBURST:   | switches off the InstructionBurst mode of the CPU                                                                     |
| MCPNODBURST:   | switches off the DataBurst mode of the CPU                                                                            |
| MCPNOCOPYBACK: | switches off the CopyBack mode of 68040 CPU                                                                           |
| MCPNOCYBER:    | switches the CyberVision64 GfxBoard to AmigaScreen                                                                    |
| MCPNOAGA:      | switches the AGA-ChipSet to OCS-Mode (KillAGA)                                                                        |
| MCPPAL:        | switches the Screenmode to PAL                                                                                        |
| MCPNOMEMPATCH: | switches off the 'Memory Patch' function                                                                              |
| MCPNOBCACHE:   | switches off the Branch Cache of the 68060 CPU                                                                        |
| MCPNOSSCALAR:  | switches off the SuperScalar Cache of the 68060 CPU                                                                   |
| MCPNOSTOREBUF: | switches off the Store Buffer of the 68060 CPU                                                                        |
| MCPHALFINST:   | halfs the Data Cache of the 68060 CPU                                                                                 |
| MCPHALFDATA:   | halfs the Instruction Cache of the 68060 CPU                                                                          |
| MCPTIMEROFF:   | disables MCPs internal timing, no Dimmer or Blanker will appear.                                                      |
| MCPDISABLEFPU: | switches off the FPU of the 68060 CPU                                                                                 |
| MCPFLUSH:      | flushes all unused Libraries and Devices from memory (Kickstart 3.x needed)                                           |
| MCPASSIGN0:    | makes an assign to the system<br>(e.g. MCPASSIGN0=Games:,DH0:Games)<br>(The assigns must be counted from 0 to 9, e.g. |

MCPASSIGN0, MCPASSIGN1, MCPASSIGN2,...)

Il sistema sarà ricommutato allo stato originale automaticamente o premendo la Hotkey 'SystemRestore' (guarda Hotkeys).

NOTA: Abbiamo ricevuto molte osservazioni sul fatto che 'Ambermoon' non lavorava con MCP. L'insuccesso non è in MCP. E' il VBR nel FastRAM. Con quel gioco (e molti altri), dovresti inserire 'MCPNOVBR' nell'icona, o cambiarlo a mano.

## 1.91 Aspetta per la Convalidazione

G~L~O~B~A~L      L~I~S~T~S      S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R      H~O~T~K~E~Y~S

- Wait Validate:

Se MCP è eseguito ed un harddisk sta convalidando una partizione, allora MCP aspetterà fino alla fine della convalida. Il computer può avviarsi normalmente senza requester. Questo è usabile solo se MCP è nella Startup-sequence.

## 1.92 WBAbout

G~L~O~B~A~L      L~I~S~T~S      S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R      H~O~T~K~E~Y~S

- WBAbout:

Con questa opzione MCP mostrerà un nuovo requester dal menù 'Workbench Informazioni' contenente informazioni addizionali sul sistema (CPU e Memoria), puoi anche liberare (flush) la memoria (solo Kick3.x) o riavviare la macchina.

Se è disponibile un gadget 'more' puoi anche vedere i programmatori del tuo kickstart.

NOTA: Questo requester esteso non lavora con ARQ, questo perchè ARQ non chiama le routine di sistema dopo averne chiamata una propria.

## 1.93 Orologio nella barra Titolo

G~L~O~B~A~L      L~I~S~T~S      S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R      H~O~T~K~E~Y~S

- Title Clock:

E' un Orologio nella barra titolo Workbench liberamente configurabile. Apri la pagina di edit, nella prima linea puoi scegliere il modo in cui l'orologio comparirà. Sulle linee inferiori puoi inserire la posizione (x;y) orientata da sinistra o dal bordo di schermo di destra. Fin quando l'orologio è per



la Barra~Titolo non vedrai~niente se la~coordinata-y è~troppo~grande.~Puoi anche scegliere~il font per~l'orologio,~anche~font Proporzionali~sono~permessi. Se non scegli alcun~font sarà usato~quello~dello~Schermo attuale.~I~checkmarks sono per aggiustare~la~posizione~dell'orologio o~per~visualizzarlo~solo sullo schermo Workbench.

Certamente tu puoi includere o escludere schermi per~il~clock.~Puoi~trovare~degli~esempi nella pagina Patternmatching.

## 1.94 WB Gauge

G~L~O~B~A~L      L~I~S~T~S      S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R      H~O~T~K~E~Y~S

- WB Gauge:

Mostra l'occupazione in percentuale di un dispositivo in un utile indicatore nel bordo sinistro delle finestre~del Workbench, apparendo~solo~nella~finestra~della~directory principale del~dispositivo aperto.

Puoi definirne anche il look e la larghezza del gauge.

NOTA: In alternativa ad altri WB Gauge questo~mostra~la~reale~occupazione~del~dispositivo, cosicché potrai vedere che per la~RAM:~non~è~sempre pieno al~100%,~perchè non è vero.

## 1.95 Cambia il titolo al Workbench

G~L~O~B~A~L      L~I~S~T~S      S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R      H~O~T~K~E~Y~S

- Change Workbenchtitle:

Con questa funzione è possibile configurare ed estendere~a~tuo~piacere~la~Barra~Titolo del Workbench. Edita questa funzione~nella~finestra~che~apparirà.~Quanto tu~puoi inserire dipende al font usato~(il~migliore è~un~font~proporzionale) e dalla~larghezza dello schermo.

I valori possibili sono i seguenti:

```
%os = Versione Kickstart (e.g. 3.0)
%wb = Versione Workbench (e.g. 3.0)
%ov = Esatta Versione Kickstart (e.g. 39.106)
%wv = Esatta Versione Workbench (e.g. 39.29)
%ft = memoria libera totale
%fc = ChipMemory libera
%ff = FastMemory libera
%Ft = memoria libera totale (in KBytes)
%Fc = ChipMemory libera      (in KBytes)
%Ff = FastMemory libera      (in KBytes)
%FT = memoria libera totale (in MBytes)
```

```

%FC = ChipMemory libera      (in MBytes)
%FF = FastMemory libera      (in MBytes)
%fr = RetinaRam libera
%Fr = RetinaRam libera      (in KBytes)
%FR = RetinaRam libera      (in MBytes)
%fv = VMMRam libera
%Fv = VMMRam libera          (in KBytes)
%FV = VMMRam libera          (in MBytes)
%pt = % memoria libera insieme
%pc = % ChipMemory libera
%pf = % FastMemory libera
%PT = % memoria libera totale insieme
%PC = % ChipMemory totale
%PF = % FastMemory totale
%lt = blocco libero più largo di tutta la memoria
%lf = blocco libero più largo di FastMemory
%lc = blocco libero più largo di ChipMemory
%rc = % di frammentazione della ChipMemory
%rf = % di frammentazione della FastMemory
%nt = numero di tasks in esecuzione
%nl = numero di librerie aperte
%ns = numero di schermi aperti
%np = numero di porte aperte
%nd = numero di sispositivi aperti
%pr = tipo di processore
%cp = tipo di co-processore
%cs = tipo di ChipSet

```

Tra i suddetti valori puoi inserire qualsiasi carattere tu voglia.

Un esempio di TitleBar può essere:

```
AmigaOS V%os %pr/%cp/%cs  Chip:%fc(%pc)  Fast:%ff(%pf)  T:%nt S:%ns
```

Dovresti inserire un numero sufficiente di spazi tra i singoli valori per facilitarne la lettura.

#### NOTE:

- 1) MCP prova ad identificare il vecchio~WBTitleBar~cercando~'Amiga'~all'inizio~del~ScreenTitle. Se questo fallisce la~funzione~non ha~nessun~effetto.
- 2) Non è possibile cambiare la~Titlebar~dall'emulazione~del~workbench~di~'DirectoryOpus', perchè questa~emulazione usa~proprie routine.

## 1.96 Attivazione nel Workbenchtitle

```
G~L~O~B~A~L      L~I~S~T~S      S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R      H~O~T~K~E~Y~S
```

- Activate on Workbenchtitle:

Se usi il Workbench in una bassa risoluzione (es~640x256)~e~apri~parecchie~finestre può succedere che non riesci ad~attivare~il~Workbench~in~un punto per aprire un menù.~Con questa patch è possibile~attivare~il~Workbench~cliccando~sulla sua titlebar.

NOTA: Questa funzione è molto utile se fai uso di 'ToolsDaemon'.

## 1.97 DOS-Wildstar

G~I~O~B~A~L      L~I~S~T~S      S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R      H~O~T~K~E~Y~S

- DOS-Wildstar:

Con questa funzione tu puoi usare il carattere '\*' al~posto~del~'#?'~come~una~wildcard.

## 1.98 Ben Venuti!

Hai trovato la Parte segreta Di Questa Guida !

Che La Forza Sia Con te, E Non Dimenticare Amiga LA QUALITÀ DOMINANTE

## 1.99 Patternmatching

codici di Pattern-Matching

| Carattere~    | Descrizione~                                    |
|---------------|-------------------------------------------------|
| -----         | -----                                           |
| ?             | specifica un singolo carattere                  |
| #<p>          | significa che <p> occorre 0 finchè n volte      |
| <p1> <p2>     | vero se <p1> o <p2> sono veri                   |
| ~<p>          | accetta tutte le stringhe eccetto <p>           |
| (<p1><p2>...) | elementi di gruppo                              |
| %             | rappresenta un stringa vuota o una stringa zero |
| [<p>-<p>]     | definisce un'area di carattere                  |

Esempi:

tutti gli schermi meno 'Workbench' :      ~(Workbench)

```

solo lo schermo 'Shell'           :      (Shell)

tutti gli schermi 'Shell'          :      (Shell#?)

solo gli schermi 'uno' e 'due'     :      (uno|due)

```

In tutte le liste del programma di preferenze~puoi~fornire~stringhe~con~questi~codici di pattermatching e non è importante~se~scrivi le~stringhe~in~maiuscolo o in~minuscolo !!!

## 1.100 INDICE di MCP

-INDEX

```

~A~PROPOSITO~DI~MUI~~~~~~
~ACTIVATE~ON~WORKBENCHTITLE~
~ALERT~HISTORY~~~~~~
~ALERT~TIMEOUT~~~~~~
~APPCHANGE~~~~~~
~ASSIGNPREFS~~~~~~
~ASSIGNWEDGE~~~~~~
~AUTORI~~~~~~
~AUTOMOUNT~~~~~~
~BORDERBLANK~~~~~~
~CACHEFONT~~~~~~
~CAPSSHIFT~~~~~~
~CENTER~SCREENS~~~~~~
~CHANGE~WORKBENCHTITLE~~~~~~
CLOSESCREEN PATCH
~COPYMEMQUICK~~~~~~
~Come~procurarsi~MCP~~~~~~
~CRUNCHPATCH~~~~~~
~CYCLETOMENU~~~~~~
~Da~Farsi~~~~~~
~DEFAULT~PUBSCREEN~~~~~~
~Distribuzione~~~~~~
~DOS~WILDSTAR~~~~~~
~Features~~~~~~
~FixJump~~~~~~
~FONT~SEARCH~~~~~~
~FORCE~HIRES~POINTER~~~~~~
~FORCE~NEWLOOK~MENUS~~~~~~
~FORMAT~PROTECTION~~~~~~
~FRAMEIHACK~~~~~~
~HAPPY~ENV~~~~~~
~HOTCMDS~~~~~~
~HOTKEYS~~~~~~
~INDICE~~~~~~
~Installazione~~~~~~
~Introduzione~~~~~~
~LEFTYMOUSE~~~~~~
~LIBRARY~SEARCH~~~~~~
~LOCK~PATCH~~~~~~

```

~MAPUMLAUTS~  
~MEMORY~PATCH~  
~MOUSE~SPEEDER~  
~NEW~GADTOOLS~  
~NEW~TOOLTYPES~  
~NEWEDIT~  
~NO~CAPSLOCK~  
~NO~DISPLAYBEEP~  
~NO~ICONEBORDER~  
~NOGURU~  
~NO~TOPAZ~  
~Nuove~Idee~  
~PATCHMATH~  
~PATCHOPENWB~  
~PATCHRGB32~  
~POINTER~BLANKER~  
~POINTERPATCH~  
~POWER~SAVER~  
~PROCESSOR~  
~Programmi~di~supporto~  
~PUBMODES~  
~QUICKDRAW~  
~QUICKLAYERS~  
~RAM~PATCH~  
~Registrazione~  
~Richieste~di~sistema~  
~Ringraziamenti~  
~Foglio~di~Registrazione~  
~REQTOOLS~PATCH~  
~REQUESTER~TIMEOUT~  
~Responsabilità~  
~SAVE~\*~USE~\*~TEST~\*~CANCEL~  
~SCREEN~ACTIVATION~  
~SCREEN~BLANKER~  
~SCREEN~DIMMER~  
~SCREEN MANAGER ~  
~SCREENSMENU~  
~SET~DRI~PENS~  
~SHAPESHIFTER~  
~SNAP~  
~SOLID~WINDOWMOVING~  
~SOLID~WINDOWSIZING~  
~Storia~di~MCP~  
~Storia~di~Guidefile~  
~SUN~OPTIONS~  
~Sviluppatori~  
~SYSIHACK~  
~Task~Name~  
~TITLE~CLOCK~  
~TOOLALIAS~  
~TRACKDISK~PREFS~  
~Utilizzazione~  
~WAIT~VALIDATE~  
~WBABOUT~  
~WBGUAGE~  
~World~Map~Project~

---