

**//Help/dansk/ToolManager**

<b>COLLABORATORS</b>
----------------------

	<i>TITLE :</i> //Help/dansk/ToolManager		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		July 19, 2024	

<b>REVISION HISTORY</b>
-------------------------

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>//Help/dansk/ToolManager</b>	<b>1</b>
1.1	//Help/dansk/ToolManager.guide	1
1.2	ToolManager.guide/Copyright	1
1.3	ToolManager.guide/GiftWare	3
1.4	ToolManager.guide/Future	3
1.5	ToolManager.guide/Author	4
1.6	ToolManager.guide/Requirements	4
1.7	ToolManager.guide/Installation	5
1.8	ToolManager.guide/Concepts	5
1.9	ToolManager.guide/Exec objects	6
1.10	ToolManager.guide/Image objects	7
1.11	ToolManager.guide/Sound objects	7
1.12	ToolManager.guide/Menu objects	7
1.13	ToolManager.guide/Icon objects	8
1.14	ToolManager.guide/Dock objects	8
1.15	ToolManager.guide/Preferences	8
1.16	ToolManager.guide/MainWindow	9
1.17	ToolManager.guide/ExecWindow	10
1.18	ToolManager.guide/ImageWindow	12
1.19	ToolManager.guide/SoundWindow	12
1.20	ToolManager.guide/MenuWindow	12
1.21	ToolManager.guide/IconWindow	13
1.22	ToolManager.guide/DockWindow	13
1.23	ToolManager.guide/GroupWindow	15
1.24	ToolManager.guide/ClipWindow	15
1.25	ToolManager.guide/GlobalWindow	15
1.26	ToolManager.guide/Hotkeys	16
1.27	ToolManager.guide/InputEvent classes	17
1.28	ToolManager.guide/Qualifiers	17
1.29	ToolManager.guide/Key codes	18

---

---

1.30	ToolManager.guide/rawkey key codes . . . . .	19
1.31	ToolManager.guide/rawmouse key codes . . . . .	19
1.32	ToolManager.guide/Hotkey examples . . . . .	19
1.33	ToolManager.guide/Questions . . . . .	20
1.34	ToolManager.guide/History . . . . .	22
1.35	ToolManager.guide/Credits . . . . .	26
1.36	ToolManager.guide/MUI . . . . .	27
1.37	ToolManager.guide/Index . . . . .	28

---

# Chapter 1

## //Help/dansk/ToolManager

### 1.1 //Help/dansk/ToolManager.guide

Dokumentation for ToolManager 3.0

\*\*\*\*\*

Vigtige oplysninger:

Copyright

GiftWare

Fremtid

Autor

kommentarer og gaver

Copyright og andre juridiske ting

Hvis du kan lide ToolManager...

Om ToolManagers fremtid

Hvorhen du kan sende fejlrappporter, ↩

Brug:

Systemkrav

Installation

Begreber

Indstillinger

Hvad kræves for at afvikle ToolManager?

Hvordan ToolManager installeres

Begreber som ToolManager bygger på

Hvordan ToolManager indstilles

Tillæg:

Genvejstaster

Ofte stillede spørgsmål

Historie

Anerkendelser

MUI

Indeks

Hvordan en genvejstast defineres

Ofte stillede spørgsmål

ToolManagers programhistorik

Autor vil gerne takke...

Oplysninger om MUI

Stikordsregister for dette dokument

### 1.2 ToolManager.guide/Copyright

Copyright og andre juridiske ting

\*\*\*\*\*

Det tillades herved at lave og distribuere eksakte kopier af denne

manual under forudsætning af at copyright-angivelsen og denne tilladelse bevares på alle kopier.

#### COPYRIGHT

Copyright (C) 1990-1997 Stefan Becker

Ingen programmer, dokumenter, datafiler eller kildetekster fra denne software-pakke må, hverken helt eller delvist, inkluderes eller anvendes i andre software-pakker medmindre det er godkendt ved en skriftlig tilladelse fra autor.

#### INGEN GARANTI

Der gives ingen garanti for denne software-pakke. Selvom autor har forsøgt at forebygge fejl kan han ikke garantere at den software-pakke, som beskrives i dette dokument, er 100% pålidelig. Du anvender derfor dette materiale på eget ansvar. Autor kan ikke gøres ansvarlig for nogen skade som forårsages af anvendelsen af denne software-pakke.

#### DISTRIBUTION

Denne software-pakke er frit distribuerbar. Den må overføres til ethvert medie som anvendes til distribution af gratis software såsom Public Domain-disketteserier, cd-rom'er, FTP-servere eller BBS'er.

For at sikre integriteten af denne software-pakke bør distributører benytte de originale arkivfiler:

ToolManager3\_0Binaries.lha (filnavn på Aminet: ToolManagerBin.lha)  
ToolManager3\_0Developer.lha (filnavn på Aminet: ToolManagerDev.lha)  
ToolManager3\_0Extras.lha (filnavn på Aminet: ToolManagerExt.lha)  
ToolManager3\_0Locale.lha (filnavn på Aminet: ToolManagerLoc.lha)  
ToolManager3\_0Sources.lha (filnavn på Aminet: ToolManagerSrc.lha)

Autor kan ikke gøres ansvarlig hvis denne software-pakke er blevet uanvendelig på grund af ændringer i arkivindholdet eller i selve arkivfilerne.

Der er ingen begrænsning på den afgift som distributører må opkræve, dvs. for medieomkostninger til disketter, magnetbånd eller cd'er, eller mangfoldiggørelsesprocessen. Sådanne begrænsninger har vist sig at skade ideen om frit distribuerbar software, f.eks. ved at software-pakken blev fjernet i stedet for at reducere prisen på en diskette til under grænsen.

Selvom autor ikke sætter nogen begrænsning på disse afgifter ønsker han at udtrykke sin personlige holdning til emnet:

- \* Denne software-pakke bør være gratis tilgængelig for alle nårsomhelst dette er muligt.
- \* Hvis du har anskaffet denne software-pakke under normale omstændigheder fra en Public Domain-handler på en diskette og har betalt mere end 5 DM eller 5 amerikanske dollars, så har du ubetinget betalt for meget. Du bør ikke støtte dette utilbørlige profitmageri fremover, og du bør skifte til en

billigere kilde snarest muligt.

#### BEGRENSNINGER FOR ANVENDELSEN

Ingen programmer, dokumenter, datafiler eller kildetekster fra denne software-pakke må, hverken helt eller delvist, anvendes på nogen maskine som benyttes

- \* til forskning, udvikling, konstruktion, afprøvning eller produktion af våben eller andre militære formål. Dette omfatter også enhver maskine som benyttes til uddannelse med nogen af de ovennævnte formål.
- \* af personer som accepterer, støtter eller udøver vold mod andre, f.eks. borgere fra andre lande.

### 1.3 ToolManager.guide/GiftWare

Hvis du kan lide ToolManager...

\*\*\*\*\*

ToolManager er GiftWare, ikke ShareWare!

Så hvis du kan lide programmet og bruger det meget ofte, så skulle du overveje at sende en lille donation eller gave som anerkendelse for det arbejde jeg har lagt i dette program. Jeg foreslår en donation på 10-20 amerikanske dollars eller 10-20 DM. Send ikke checks eller IMO'er fra lande udenfor Europa, da de som regel koster mere at indløse end de lyder på.

Hvis du ikke har råd til en donation behøver du ikke at have dårlig samvittighed over det. Men du skal sende mig i det mindste et postkort eller brev og fortælle at du bruger ToolManager (jeg kan godt lide at få fan-post :-). Se Autor.

### 1.4 ToolManager.guide/Future

Om ToolManagers fremtid

\*\*\*\*\*

Siden sidste store udgivelse af ToolManager 2.1 i maj 1993 har det været en problemfyldt tid for Amigaen og dens brugere. I skrivende stund ser fremtiden stadig ikke alt for lovende ud. Alligevel har jeg besluttet at udvikle denne nye version af ToolManager 3.0 på grund af den enorme mængde tilbagemeldinger jeg har fået fra hundreder af tilfredse brugere.

Min trofaste A3000 er ved at blive gammel, og givet den aktuelle situation er det uklart hvilken retning Amigaen bevæger sig i. Jeg har ikke råd til at købe alle mulige opgraderinger eller nogen af de nye

maskiner (når/hvis de kommer), da dette projekt kun er min hobby. Så det afhænger af jeres tilbagemeldinger og donationer om jeg vil være i stand til at arbejde på fremtidige versioner af ToolManager.

Dette er også en opfordring til de firmaer som arbejder på de fremtidige Amigaer (Amiga Technologies, Phase5, ProDAD, VisCorp eller hvem der for tiden er involveret). Jeg er kun en FD-autor og har ikke råd til at købe alle mulige systemer eller betale for udviklermaterialer for dem. Så jeg har brug for jeres støtte hvis I vil se ToolManager køre på jeres system. Husk at ToolManager er et af de (om ikke det) mest brugte værktøjer på Amigaen, og derfor vil det være en fordel for jeres system.

ToolManagers fremtid afhænger af JERES støtte!

## 1.5 ToolManager.guide/Author

Hvorhen du kan sende fejlrapporter, kommentarer og gaver  
\*\*\*\*\*

Autor kan kontaktes på følgende adresser:

Postadresse:

Stefan Becker  
Bonner Ring 68  
D-50374 Erfstadt  
TYSKLAND

Elektronisk post:

stefanb@yello.ping.de

Der findes også en ToolManager-hjemmeside på World Wide Web:

<http://www.ping.de/sites/yello/toolmanager.html>

## 1.6 ToolManager.guide/Requirements

Hvad kræves for at afvikle ToolManager?  
\*\*\*\*\*

ToolManager kræver mindst:

AmigaOS 3.0 (V39)  
eller bedre for hukommelsespuljer og picture.datatype.

WBStart 2.2  
Dette sætter ToolManager i stand til at starte  
Workbench-programmer.

---



#### DOSPath 1.0

Dette sætter ToolManager i stand til at håndtere AmigaDOS-søgestier.

Desuden understøttes:

#### ScreenNotify 1.0

Denne pakke sætter ToolManager i stand til at åbne og lukke sine dok-vinduer når offentlige skærme åbner eller lukker.

#### picture.datatype V43

Udvidelserne i denne forbedrede picture.datatype understøttes automatisk hvis den er installeret på dit system. Se Anerkendelser.

Indstillingsprogrammet kræver:

#### AmigaOS 3.0 (V39)

eller bedre for hukommelsespuljer.

#### MUI 3.7

Det objektorienterede GUI-system. Se MUI.

#### Pophotkey, Popport, Popposition

MUI-specialklasser for duk-op-objekter. Se Anerkendelser.

## 1.7 ToolManager.guide/Installation

### Hvordan ToolManager installeres

\*\*\*\*\*

Benyt det medleverede Installer-program til at installere ToolManager. Det kræver AmigaOS' Installer V43.3. Denne version kan findes på Aminet.

Sørg for at afslutte den gamle ToolManager først inden du installerer den nye version!

## 1.8 ToolManager.guide/Concepts

### Begreber som ToolManager bygger på

\*\*\*\*\*

ToolManager er et program som gør det muligt at starte dine programmer på en meget enkel måde. Man kan starte programmer ved brug af tastaturløse (se Genvejstaster), ved at vælge et punkt i Workbench's Værktøjs-menu eller ved at klikke på et ikon enten på Workbench eller i specielle dok-vinduer. Man kan endda trække ikoner fra Workbench-skuffer hen på disse ikoner for at overgive filer til

programmerne. Desuden kan man fastsætte en lyd for hver af disse handlinger.

Alt dette styres af ToolManager-objekter. Hvert objekt har en bestemt opgave og indeholder oplysninger om hvordan denne opgave udføres. F.eks. repræsenteres programmer som kommandoobjekter og indeholder oplysninger om programnavnet og stakstørrelsen.

Der er to slags objekter. Objekttyperne Kommando, Billede og Lyd kaldes simple objekter fordi de kun indeholder oplysninger om én kommando, ét billede og én lyd.

Objekttyperne Menu, Ikon og Dok kaldes sammensatte objekter fordi de binder flere simple objekter sammen for at udføre deres opgaver. F.eks. repræsenteres et ikon på Workbench af et ikonobjekt som er kædet sammen med et billedobjekt for ikonets billede og et kommandoobjekt som starter en kommando når ikonet åbnes.

Kommandoobjekter	Kommandoer
Billedobjekter	Billeder
Lydobjekter	Lyde
Menuobjekter	Punkter i Workbench's Værktøjs-menu
Ikonobjekter	Ikoner i Workbench-vinduet
Dok-objekter	Knapvinduer

## 1.9 ToolManager.guide/Exec objects

Kommandoer  
=====

Et kommandoobjekt indeholder oplysninger om en kommando som startes når objektet aktiveres. Objektet kan aktiveres direkte af brugeren ved hjælp af en genvejstast eller via et sammensat objekt. Ved aktivering kan et antal filer angives, som så overleveres til kommandoprogrammet som startargumenter. Kommandoobjekter indstilles med kommandoobjekt-indstillingsvinduet.

ToolManager kan afvikle forskellige slags kommandoer:

### Shell

Kommandoen afvikles som en shell-kommando ligesom hvis brugeren havde indtastet kommandolinien i en shell. Shell-kommandofiler skal startes på denne måde. Man kan bruge de sædvanlige []-markeringer til at angive hvor fil-argumenterne skal indsættes i kommandolinien.

### Workbench

En start fra Workbench simuleres. Alle filer medgives som Workbench-argumenter. Rene shell-programmer og kommandofiler virker ikke når de startes som Workbench-programmer.

### ARexx

Et ARexx-program eller en ARexx-kommando afvikles.

---

#### Dok

Kommandoen angiver et ToolManager-dok-objekt som skal aktiveres. Man kan bruge denne kommandotype til at lave dokker som er indlejret i andre dokker.

#### Genvejstast

En genvejstast sættes op. Dette kan benyttes til at styre et andet program fra ToolManager.

## 1.10 ToolManager.guide/Image objects

#### Billeder

=====

Et billedobjekt indeholder oplysninger om et billede som benyttes af et sammensat objekt. ToolManager kan indlæse Workbench-ikoner som benyttes af ikonobjekter. Når et dok-objekt benytter et billede, indlæses dets data ved hjælp af datatype-systemet. Derved kan ToolManager benytte ethvert billede som du har installeret en gyldig datatype for på dit system. Billedobjekter indstilles med billedobjekt-indstillingsvinduet.

## 1.11 ToolManager.guide/Sound objects

#### Lyde

=====

Et lydobjekt indeholder oplysninger om en lydkommando. Denne lydkommando sendes som en ARexx-kommando til et eksternt lydafspilningsprogram. Lydobjekter indstilles med lydobjekt-indstillingsvinduet.

## 1.12 ToolManager.guide/Menu objects

#### Punkter i Workbenchs Værktøjs-menu

=====

Et menuobjekt er et sammensat objekt som binder et kommandoobjekt og et lydobjekt sammen som et punkt i Workbenchs Værktøjs-menu. Når dette menupunkt vælges, aktiveres kommandoobjektet og lydobjektet. Alle markerede ikoner på Workbench benyttes som startargumenter for kommandoen. Menuobjekter indstilles med menuobjekt-indstillingsvinduet.

---

## 1.13 ToolManager.guide/Icon objects

Ikoner i Workbench-vinduet  
=====

Et ikonobjekt er et sammensat objekt som binder et kommandoobjekt, et billedobjekt og et lydobjekt sammen som et ikon i Workbench-vinduet. Billedobjektet benyttes til at danne ikonets billede. Ikonobjekter indstilles med ikonobjekt-indstillingsvinduet.

Ikoner kan aktiveres på to måder. Brugeren kan dobbeltklikke på ikonet, eller han kan markere ikoner på Workbench og trække dem hen på ikonet. Når ikonet aktiveres, aktiveres også kommando- og lydobjekterne. Ikoner som er trukket hen på objektets ikon benyttes som startargumenter for kommandoen.

## 1.14 ToolManager.guide/Dock objects

Knapvinduer  
=====

Et dok-objekt er et sammensat objekt som viser et vindue med knaprækker for brugeren. Hver knap binder et kommandoobjekt, et billedobjekt og et lydobjekt sammen. Hver knap kan vise enten et billede, en tekst eller begge dele. Kommandoobjektets navn benyttes til teksten. Billedobjektet benyttes til billedet. Dok-objekter indstilles med dok-objekt-indstillingsvinduet.

Hver knap kan aktiveres på to måder. Brugeren kan klikke på knappen, eller han kan markere ikoner på Workbench og trække dem hen på knappen. Når ikonet aktiveres, aktiveres også kommando- og lydobjekterne. Markerede ikoner benyttes som startargumenter for kommandoen.

Et dok-objekt kan "aktiveres" med en genvejstast. Når dokvinduet er lukket, og brugeren anvender genvejstasten, så åbnes dok-vinduet og omvendt.

Hvis screennotify.library er installeret, kan ToolManager åbne og lukke dok-vinduer automatisk. Når en skærm er ved at blive lukket, lukkes alle dok-vinduer på denne skærm først. Når den offentlige skærm åbnes igen, vil alle dok-vinduer for denne skærm blive åbnet igen.

## 1.15 ToolManager.guide/Preferences

Hvordan ToolManager indstilles  
\*\*\*\*\*

ToolManagers indstillingsprogram benyttes til at indstille

---

ToolManager.

Hovedvinduet

Hovedvinduet

Objektindstillingsvinduer:

Kommandovinduet

Hvordan man indstiller kommandoobjekter

Billedvinduet

Hvordan man indstiller billedobjekter

Lydvinduet

Hvordan man indstiller lydobjekter

Menuvinduet

Hvordan man indstiller menuobjekter

Ikonvinduet

Hvordan man indstiller ikonobjekter

Dok-vinduet

Hvordan man indstiller dok-objekter

Diverse vinduer:

Gruppevinduet

Hvordan man omdøber en objektgruppe

Udklips-vinduet

Udklipsholder for objekter

Globalvinduet

Globale ToolManager-tilvalg

Indstillingsprogrammet forstår de almindelige tooltyper og shell-kommandoargumenter:

FROM (kun shell)

Angiver navnet på filen hvorfra programmet skal indlæse indstillingerne.

EDIT (standard)

Redigering af indstillingerne.

USE

Midlertidig anvendelse af de angivne indstillinger.

SAVE

Permanent anvendelse af de angivne indstillinger.

CREATEICONS

Der oprettes ikoner for indstillingsfilerne når de gemmes. Når det startes fra Workbench, opretter indstillingsprogrammet som standard ikoner. Når det startes fra shell, oprettes som standard ingen ikoner.

## 1.16 ToolManager.guide/MainWindow

Hovedvinduet

=====

Hovedvinduet indeholder objektlisterne. Ved at klikke på objekttypen kan man vælge hvilken liste der aktuelt vises. Hver liste kan indeholde flere grupper. Hver gruppe kan have flere objekter.

Et dobbeltklik på en gruppes navn åbner grupperedigeringsvinduet. Ved at klikke på symbolet til venstre for gruppen åbner og lukker man gruppen. Hvis en gruppe er åben, kan man se alle objekterne i denne

gruppe. Et dobbeltklik på et objekts navn åbner objektets indstillingsvindue.

For at flytte en gruppe markerer man først én, trækker den til den nye plads mens man holder venstre musetast nede, og slipper så musetasten. Man kan også flytte objekter mellem lister på denne måde.

I forbindelse med listen er der fire knapper:

#### Ny gruppe

Opretter en ny tom gruppe. Grupperedigeringsvinduet vil blive åbnet, så man kan angive navnet på den nye gruppe.

#### Nyt objekt

Opretter et nyt objekt i den markerede gruppe. Objektindstillingsvinduet vil blive åbnet, så man kan indstille det nye objekts egenskaber.

#### Slette

Sletter den markerede gruppe eller det markerede objekt. Hvis en gruppe er markeret, vil også alle objekter i denne gruppe blive slettet.

#### Sortere

Hvis et objekt eller en åben gruppe er markeret, vil indholdet af denne gruppe blive sorteret alfabetisk. Ellers vil grupperne blive sorteret alfabetisk.

Med knapperne i bunden af hovedvinduet kan man angive hvor indstillingsprogrammet skal gemme indstillingerne. Navnet på indstillingsfilen er ToolManager.prefs.

#### Gemme

Gemmer indstillingerne i ENVARC: og ENV:. De nye indstillinger tages automatisk i brug og overlever genstart af datamaten. Efter at indstillingerne er gemt, forlades programmet.

#### Benytte

Gemmer indstillingerne i ENV:. De nye indstillinger tages automatisk i brug, men de overlever ikke genstart af datamaten. Efter at indstillingerne er gemt, forlades programmet.

#### Afprøve

Gemmer indstillingerne i ENV:. De nye indstillinger tages automatisk i brug, men de overlever ikke genstart af datamaten. Indstillingsprogrammet forlades ikke.

#### Fortryde

Indstillingsprogrammet forlades. Alle ændringer, som ikke er gemt, vil blive annulleret.

## 1.17 ToolManager.guide/ExecWindow

---

Hvordan man indstiller kommandoobjekter

=====

Kommandoobjekter indeholder oplysninger om kommandoer.  
Indstillingsvinduet har følgende knapper:

Navn

Objektets navn.

Kommandotype

Kommandoens type. Man kan vælge mellem Shell, Workbench, ARexx, Dok, Genvejstast og Netværk. Typen Netværk er ikke understøttet i øjeblikket.

Kommando

Kommandoens navn. Dette er enten kommandoprogrammets filnavn eller navnet på et dok-objekt eller en genvejstast-definition, afhængig af kommandotypen.

Genvejstast

En definition af den genvejstast som aktiverer dette kommandoobjekt.

Stak

Programmets stakstørrelse. ToolManager gennemtvinger en minimumsstørrelse på 4096 bytes.

Prioritet

Kommandoprogrammets prioritet. Normalt skal man holde sig til standardværdien 0.

Argumenter

Hvis denne knap er valgt, bliver filer overgivet til kommandoen som startargumenter. Ellers tages der ikke hensyn til filerne.

I forgrund

Hvis denne knap er valgt, vil den angivne offentlige skærm blive lagt i forgrunden inden kommandoen startes.

Aktuelt katalog

Kommandoen startes fra dette katalog.

Søgesti

Her kan man angive en liste af kataloger (adskilt med semikolon) som benyttes af shell-kommandoer til at søge efter andre programmer.

Uddatafil

Shell-kommandoers uddata omdirigeres til denne fil. Hvis man angiver et konsol-vindue vil shell-kommandoens ud- og inddata blive omdirigeret til dette vindue.

Offentlig skærm

Angiver den offentlige skærm som skal lægges i forgrunden før kommandoen startes.

## 1.18 ToolManager.guide/ImageWindow

Hvordan man indstiller billedobjekter

=====

Billedobjekter indeholder oplysninger om billeder. Indstillingsvinduet har følgende knapper:

Navn

Objektets navn.

Fil

Navnet på den fil hvorfra billeddata skal indlæses. Normalt skal man fjerne endelsen .info hvis man vil indlæse en ikon-fil.

## 1.19 ToolManager.guide/SoundWindow

Hvordan man indstiller lydobjekter

=====

Lydobjekter indeholder oplysninger om lyde. Indstillingsvinduet har følgende knapper:

Navn

Objektets navn.

Kommando

Den ARexx-kommando som skal sendes til den eksterne lydafspiller.

ARexx-port

Den eksterne lydafspillers ARexx-portnavn. Standardindstillingen er PLAY, som benyttes af programmet upd.

## 1.20 ToolManager.guide/MenuWindow

Hvordan man indstiller menuobjekter

=====

Menuobjekter indeholder oplysninger om menupunkter i Workbenchs Værktøjs-menu. Indstillingsvinduet har følgende knapper:

Navn

Objektets navn. Dette benyttes også til at oprette menupunktet.

Kommandoobjekt

Henvisning til det tilknyttede Kommandoobjekt. Brug træk&slip fra hovedvinduet eller en udklipsholder for at tilknytte et objekt. Man kan redigere det tilknyttede objekt ved at klikke på det.

Lydobjekt

---



Henvisning til det tilknyttede lydobjekt. Brug træk&slip fra hovedvinduet eller en udklipsholder for at tilknytte et objekt. Man kan redigere det tilknyttede objekt ved at klikke på det.

## 1.21 ToolManager.guide/IconWindow

Hvordan man indstiller ikonobjekter

=====

Ikonobjekter indeholder oplysninger om ikoner i Workbench-vinduet. Indstillingsvinduet har følgende knapper:

Navn

Objektets navn.

Kommandoobjekt

Henvisning til det tilknyttede Kommandoobjekt. Brug træk&slip fra hovedvinduet eller en udklipsholder for at tilknytte et objekt. Man kan redigere det tilknyttede objekt ved at klikke på det.

Billedobjekt

Henvisning til det tilknyttede billedobjekt. Brug træk&slip fra hovedvinduet eller en udklipsholder for at tilknytte et objekt. Man kan redigere det tilknyttede objekt ved at klikke på det.

Lydobjekt

Henvisning til det tilknyttede lydobjekt. Brug træk&slip fra hovedvinduet eller en udklipsholder for at tilknytte et objekt. Man kan redigere det tilknyttede objekt ved at klikke på det.

Position

Angiver ikonets X- og Y-koordinater, f.eks. for X = 100 og Y = 55 indtaster man 100/55. Koordinaterne er i forhold til Workbench-vinduets øverste venstre hjørne.

Vise navn

Hvis denne knap er valgt, vises objektets navn under ikonet.

## 1.22 ToolManager.guide/DockWindow

Hvordan man indstiller dok-objekter

=====

Dok-objekter indeholder oplysninger om dok-vinduer. Indstillingsvinduet har følgende knapper:

Navn

Objektets navn. Dette benyttes også som vinduestitel.

Genvejstast

---

En definition af den genvejstast som åbner og lukker dok-vinduet.

#### Offentlig skærm

Angiver den offentlige skærm på hvilken dok-vinduet åbnes. Man skal angive et gyldigt navn på en offentlig skærm hvis man vil anvende den automatiske åbning og lukning af dok-vinduer.

#### Skriftnit

Dette skriftsnit benyttes til knapteksterne.

#### Kolonner

Antallet af kolonner i dok-vinduet. Kolonnerne vil blive udfyldt med knapper fra venstre mod højre. Hvis den sidste kolonne i en række er fuld, tilføjes en ny knaprække. Alle knapper vil have samme bredde og højde.

#### Position

Angiver dok-vinduets X- og Y-koordinater, f.eks. for X = 150 og Y = 200 indtaster man 150/200. Koordinaterne er i forhold til skærmens øverste venstre hjørne.

#### Poster

Hver post i denne liste opretter en knap. Den venstre kolonne indeholder henvisningen til det tilknyttede kommandoobjekt, den midterste kolonne henvisningen til det tilknyttede billedobjekt og den højre kolonne henvisningen til det tilknyttede lydobjekt. Brug træk&slip fra hovedvinduet eller en udklipsholder for at tilknytte et objekt. Man kan redigere de tilknyttede objekter ved at klikke på dem. Man kan bruge træk&slip til at sortere posterne i listen. Når man trykker på Slette-knappen, fjernes den aktuelt markerede post fra listen. Selve de tilknyttede objekter slettes ikke.

#### Aktiveret

Dok-vinduet åbnes når indstillingerne er indlæst.

#### Baggrund

Dok-vinduet flyttes til baggrunden når det er åbnet.

#### Ramme

Når denne knap er valgt, ser dok-vinduet ud som et almindeligt vindue med ramme og vinduesknapper. Ellers vil det slet ingen ramme have. Bemærk at dok-vinduet kun kan flyttes hvis det har en ramme.

#### Menu

En menu tilknyttedes dok-vinduet. Menuen giver mulighed for at lukke dok-vinduet, starte ToolManagers indstillingsprogram eller afslutte ToolManager.

#### Forreste

Når denne knap er valgt, vil dok-vinduet altid åbne på den forreste offentlige skærm.

#### Duk-op

Dok-vinduet lukkes automatisk når en knap er valgt.

#### Centreret

---

Dok-vinduet åbner centreret om den aktuelle museposition.

#### Stationært

Normalt husker et dok-vindue sin position når man lukker det. Det vil åbne på denne position når man åbner det igen. Hvis denne knap er valgt, vil dok-vinduet altid åbne på samme position.

#### Billeder

Knapperne i dok-vinduet vil vise billeder. Bemærk at man i så fald skal tilknytte billedobjekter.

#### Tekst

Knapperne i dok-vinduet vil vise navnet på det tilknyttede kommandoobjekt. Bemærk at man i så fald skal tilknytte kommandoobjekter til dok-posterne.

## 1.23 ToolManager.guide/GroupWindow

Hvordan man omdøber en objektgruppe

=====

Man kan ændre gruppens navn med navne-tekstknappen.

## 1.24 ToolManager.guide/ClipWindow

Objekt-udklipsholder

=====

Dette vindue indeholder en liste med tilknyttede kommandoobjekter, billedobjekter og lydobjekter. Man kan trække objekter fra denne liste hen på indstillingsvinduer. Man kan redigere de tilknyttede objekter ved at dobbeltklikke på dem. Når man trykker på Slette-knappen fjernes det aktuelt markerede objekt fra listen. Selve objektet slettes ikke.

Udklipsholderen kan åbnes fra menuen i hovedvinduet. Man kan have flere udklipsholdere åbne samtidig.

## 1.25 ToolManager.guide/GlobalWindow

Globale ToolManager-tilvalg

=====

Dette vindue giver mulighed for at ændre ToolManagers globale tilvalg. Det kan åbnes fra menuen i hovedvinduet. Det har følgende knapper:

#### Aktuelt katalog

Angiver det aktuelle katalog for ToolManager-processen. Alle filer uden absolut stiangivelse vil blive åbnet i forhold til dette katalog. Standardkataloget er opstartsdisken.

#### Indstillingsprogram

Stien til den udførbare fil for ToolManagers indstillingsprogram. Standardindstillingen er SYS:Prefs/ToolManager.

#### Aktivere netværk

Ikke understøttet i øjeblikket.

#### Aktivere farvegendannelse

Aktiverer farvegendannelse for picture.datatype. Deaktiver kun dette hvis billederne i dok-vinduerne fremviser forkerte farver.

#### Gendannelsesnøjagtighed

Angiver farvegendannelsens nøjagtighed. Man kan forsøge sig med at ændre denne værdi hvis gendannelsesalgoritmens farvevalg er utilfredsstillende på ens system.

## 1.26 ToolManager.guide/Hotkeys

Hvordan man definerer en genvejstast

\*\*\*\*\*

Dette kapitel beskriver hvordan man definerer en genvejstast som en inddatabeskrivelsesstreng, som så tolkes af Commodities. Hver gang en genvejstast aktiveres genererer Commodities en hændelse som benyttes af ToolManager til at aktivere kommandoobjekter eller til at åbne eller lukke dok-objekter. En beskrivelsesstreng har følgende syntaks:

```
[<klasse>] {[<->]<kvalifikator>}[<->][upstroke] [<tastkode>]
```

Alle nøgleord er følsomme med hensyn til store/små bogstaver.

klasse beskriver inddatahændelsens klasse. Dette parameter er valgfrit, og hvis det mangler, benyttes standardværdien rawkey. Se Inddatahændelses-klasser.

Kvalifikatorer er "signaler", som enten skal være til stede eller fraværende, når genvejstasten aktiveres; ellers vil der ikke blive genereret nogen hændelse. For hver kvalifikator som skal være til stede skal man medgive dens nøgleord. Alle andre kvalifikatorer forventes at være fraværende som standard. Hvis man vil ignorere en kvalifikator sætter man blot et - foran dets nøgleord. Se Kvalifikatorer.

En genvejstast-hændelse genereres normalt når en tast trykkes ned. Hvis hændelsen skal genereres når tasten slippes, skal man medgive nøgleordet upstroke. Når både nedtrykning og slipning af tasten skal generere en hændelse benytter man -upstroke.

Tastkoden afhænger af inddatahændelsens klasse. Se Tastkoder.

Inddatahændelses-klasser  
Kvalifikatorer  
Tastkoder  
Genvejstast-eksempler

Bemærk: Man skal vælge sine genvejstaster med omhu, da Commodities har en høj prioritet i behandlingskæden for inddatahændelser, dvs. den vil erstatte eksisterende definitioner.

## 1.27 ToolManager.guide/InputEvent classes

Inddatahændelses-klasser  
=====

Commodities understøtter de fleste inddatahændelses-klasser som genereres af input.device. Dette afsnit beskriver de klasser som er mest nyttige for ToolManager-genvejstaster.

rawkey

Dette er den normale klasse som dækker alle tastaturhændelser. For eksempel genererer rawkey a eller A en hændelse hver gang tasten "a" nedtrykkes. Man skal angive en tastkode for denne klasse. Se rawkey.

rawmouse

Denne klasse beskriver alle musetast-hændelser. Man skal angive en tastkode for denne klasse. Se rawmouse.

diskinserted

Hændelser fra denne klasse genereres når en disk indsættes i et drev. Denne klasse har ingen tastkoder.

diskremoved

Hændelser fra denne klasse genereres når en disk fjernes fra et drev. Denne klasse har ingen tastkoder.

## 1.28 ToolManager.guide/Qualifiers

Kvalifikatorer  
=====

Commodities understøtter følgende kvalifikatorer:

lshift, left\_shift

Venstre skiftetast.

rshift, right\_shift

Højre skiftetast.

---

shift  
En vilkårlig af skiftetasterne.

capslock, caps\_lock  
Caps lock-tasten.

caps  
En skiftetast eller caps lock-tasten.

control, ctrl  
Ctrl-tasten.

lalt, left\_alt  
Venstre alt-tast.

ralt, right\_alt  
Højre alt-tast.

alt  
En vilkårlig af alt-tasterne.

lcommand, lamiga, left\_amiga, left\_command  
Venstre Amiga-/kommandotast.

rcommand, ramiga, right\_amiga, right\_command  
Højre Amiga-/kommandotast.

numericpad, numpad, num\_pad, numeric\_pad  
Dette nøgleord skal benyttes for enhver tast på det numeriske tastatur.

leftbutton, lbutton, left\_button  
Venstre musetast.

midbutton, mbutton, middlebutton, middle\_button  
Midterste musetast.

rbutton, rightbutton, right\_button  
Højre musetast.

repeat  
Denne kvalifikator er til stede når tastaturets gentagelsesfunktion er aktiv. Den er kun nyttig for inddatahændelses-klassen rawkey.

## 1.29 ToolManager.guide/Key codes

Tastkoder  
=====

Hver inddatahændelses-klasse har sine egne tastkoder:

---

```
rawkey-tastkoder
rawmouse-tastkoder
```

### 1.30 ToolManager.guide/rawkey key codes

Tastkoder for inddatahændelses-klassen rawkey

```
-----
a-z, 0-9, ...
    ASCII-tegn

f1, f2, ..., f10, f11, f12
    Funktionstaster

up, cursor_up, down, cursor_down
left, cursor_left, right, cursor_right
    Piltaster

esc, escape, backspace, del, help
tab, comma, return, space, spacebar
    Specialtaster

enter, insert, delete
page_up, page_down, home, end
    Taster på det numeriske tastatur. Hver kode skal benyttes med
    numericpad som nøgleord til at angive kvalifikatoren!
```

### 1.31 ToolManager.guide/rawmouse key codes

Tastkoder for inddatahændelses-klassen rawmouse

```
-----
mouse_leftpress
    Tryk på venstre musetast

mouse_middlepress
    Tryk på midterste musetast

mouse_rightpress
    Tryk på højre musetast
```

Bemærk: For at benytte én af disse tastkoder skal man også angive det tilsvarende kvalifikator-nøgleord, f.eks.

```
rawmouse leftbutton mouse_leftpress
```

### 1.32 ToolManager.guide/Hotkey examples

---

## Eksempler på genvejstaster

=====

ralt t

Venstre alt-tast holdes nede og "t" nedtrykkes

ralt lalt t

Venstre og højre alt-taster holdes nede og "t" nedtrykkes

alt t

En vilkårlig alt-tast holdes nede og "t" nedtrykkes

rcommand f2

Højre Amiga-tast holdes nede og den anden funktionstast nedtrykkes

numericpad enter

Enter-tasten på det numeriske tastatur nedtrykkes

rawmouse midbutton leftbutton mouse\_leftpress

Den midterste musetast holdes nede og den venstre musetast nedtrykkes

diskinserted

En disk indsættes i et vilkårligt drev

## 1.33 ToolManager.guide/Questions

## Ofte stillede spørgsmål

\*\*\*\*\*

Her er svarene på de oftest stillede spørgsmål om ToolManager:

- Når jeg starter ToolManagers indstillingsprogram kommer der kun en dialogboks med teksten "Program initialization failed!". Hvad er der galt?

Indstillingsprogrammet kontrollerer sine grundlæggende krav før det åbner det første vindue. Kontrollér at disse krav er opfyldt! Dit system kan også være ved at løbe tør for hukommelse. Du er måske nødt til at afslutte nogle andre programmer først for at få nok hukommelse ledig til at afvikle ToolManagers indstillingsprogram. Der kan også kun afvikles ét indstillingsprogram ad gangen.

- Hvordan kan jeg afvikle ToolManagers indstillingsprogram på en anden offentlig skærm end Workbench-skærmen?

Vælg punktet MUI... fra indstillingsmenuen i hovedvinduet's menu. Vælg nu indstillingssiden System og indtast navnet på den offentlige skærm i tekstknappen. For yderligere detaljer henvises til dokumentationen for MUI.

- Efter konvertering af mine gamle indstillinger fra ToolManager 2.x



mangler der nogle billeder i dok-vinduerne, og nogle dok-vinduer kommer slet ikke frem!

ToolManager 3.0 understøtter i dok-vinduer kun billedfiler som kan tilgås via `picture.datatype`. I dine gamle indstillinger har du til dok-objekterne knyttet nogle billedobjekter som henviser til ikonfiler. For at benytte ikonfiler skal du installere en ikon-datatype på dit system. En sådan datatype kan f.eks. findes på Aminet. Du kan også konvertere dem til f.eks. IFF-pensler.

- Efter konvertering af mine gamle indstillinger fra ToolManager 2.x mangler der nogle af ikonerne i Workbench-vinduet!

ToolManager 3.0 understøtter kun ikonfiler for ikonobjekter. I dine gamle indstillinger har du til ikonobjekterne knyttet nogle billedobjekter som henviser til IFF-pensler. Du skal konvertere dem til ikonfiler for at benytte dem sammen med ikonobjekter i ToolManager 3.0.

- Når jeg benytter ikonfiler til billeder i dok-vinduerne er der nogle ekstra tekster knyttet til billedet, eller det har en bred ramme. Hvad er der galt?

Du har på dit system installeret en ikon-datatype som indsætter ekstra oplysninger fra ikonet i billedet. Se i dokumentationen for ikon-datatype hvordan disse oplysninger kan undertrykkes. Hvis du ikke bryder dig om den brede ramme, skal du også bede ikon-datatype om ikke at generere de sædvanlige ikon-rammer.

- Hvorfor kan ToolManager ikke oprette flere Værktøjs-menuer eller undermenuer?

Flere menuer eller undermenuer understøttes i øjeblikket ikke af Workbench. For at oprette dem skal man hacke dem ind i AmigaOS, hvilket kan medføre et ustabil system. Derfor vil jeg ikke implementere det i ToolManager.

- Hvordan kan jeg oprette et vandret dok-vindue?

Angiv blot samme antal kolonner som antallet af poster i dok-objektet.

- Hvordan kan jeg oprette et uddatavindue for shell-programmer?

Uddatavinduer kan oprettes ved brug af `CON:-drivprogrammet`. Benyt følgende som filnavn for at oprette et automatisk åbnet vindue med lukkeknop, som ikke lukker efter at programmet er afsluttet:

```
CON:10/10/640/100/Uddatavindue/AUTO/CLOSE/WAIT
```

`CON:-drivprogrammet` har mange valgmuligheder, se i din AmigaDOS-manual for yderligere oplysninger.

- Hvordan kan jeg indsætte argumenterne midt i en Shell-/ARexx-kommandolinie?

Normalt tilføjes alle argumenter til kommandolinien. For at

indsætte argumenterne hvorsomhelst i kommandolinien anvender ToolManager samme []-syntaks som benyttes af kommandoen alias i AmigaShell. Så for eksempel vil

```
Dir [] all
```

indsætte alle argumenter før nøgleordet all.

- Hvordan kan jeg oprette under-dokker?

Du skal benytte kommandoobjekter af typen Dok. Indsæt sådanne objekter i posterne i din hoved-dok, og de vil åbne/lukke de andre dokker.

- Dok-vinduerne forsvinder når Workbench-skærmen lukkes og genåbnes.

Du har glemt at sætte navnet på den offentlige skærm for dok-vinduet til Workbench. ToolManager lukker dok-vinduer når den offentlige skærm lukkes. Men den er nødt til at vide på hvilken offentlig skærm dok-vinduerne skal være for at kunne åbne dem automatisk når den offentlige skærm åbnes igen.

## 1.34 ToolManager.guide/History

ToolManagers programhistorik

\*\*\*\*\*

3.0, Release date 23.02.1997

- Again rewritten (almost) from scratch :-)
  - Old object system removed, TM objects are now BOOPSI objects
  - Now uses memory pools
  - Delay parameter removed from Exec Objects
  - Animation support removed from Image Objects
  - Picture.datatype V43 support added to Image Objects
  - Only icon images supported for Icon Objects
  - Only images loadable via picture.datatype are supported in Dock Objects
  - Pattern & Vertical flags and Title parameter removed from Dock Objects
  - Dock Objects can now display text and images
  - Dock Objects can now be completely borderless
  - New preferences file format, hopefully more flexible
-

- Converter for the ToolManager 2.x format
- Events are now checked while the configuration is read
- Preferences is now a MUI application: resizable window, multiple open edit windows and Drag&Drop support
- Changing an object name automatically updates all references to the object.
- Support for grouping objects.
- All dock objects get the screen notifications
- Added support for DOSPath 1.0
- CLI command lines are not limited to 4KB anymore
- Installer script

2.1b, Release date 13.03.1996

- Minor update to 2.1
- Added support for WBStart 2.0

2.1a, Release date 26.03.1995

- Minor update to 2.1
- Added support for ScreenNotify 1.0
- Included newer version of WBStart-Handler
- Included missing AutoDocs for toolmanager.library

2.1, Release date 16.05.1993, Fish Disks #872 & #873

- New Exec object types: Dock, Hot Key, Network
- New Dock object flags: Backdrop, Sticky
- New object type: Access
- Network support
- Editor main window is now an AppWindow
- Gadget keyboard shortcuts in the preferences editor
- New tooltypes for the preferences editor
- Several bug fixes
- Enhanced documentation

2.0, Release date 26.09.1992, Fish Disk #752

- Complete new concept (object oriented)
-

- (Almost) Complete rewrite
- ToolManager is now split up into two parts
- Main handler is now embedded into a shared library
- Configuration is now handled by a Preferences program
- Configuration file format has changed again :-) It is an IFF File now and resides in ENV:
- Multiple Docks and multi-column Docks
- Docks with new window design
- Dock automatically detects largest image size
- Sound support
- Direct ARexx support for Exec objects
- ToolManager can be used without the Workbench. If the Workbench isn't running, it won't use any App\* features.
- Locale support
- Path from Workbench will be used for CLI tools
- Seperate Handler Task for starting WB processes

#### 1.5, Release date 10.10.1991, Fish Disk #551

- Status Window: New/Open/Append/Save As menu items for config file
  - Edit Window: File requesters for file string gadgets
  - Added a Dock Window (a la NeXT)
  - Added a DeleteTool
  - A list of all active HotKeys can be shown
  - Tools can be moved around in the list
  - Icon positioning in the edit window added
  - Name of the program icon can be set
  - CLI tools can have an output file and a path list
  - Uses UserShell for CLI tools
  - Maximum command line length for CLI tools is now 4096 Bytes
  - AppIcons without a name are supported now
  - Workbench screen will be moved to front if you pop up the
-

Status window

- Workbench screen can be moved to front before starting a tool via HotKey
- TM will wait up to 20 seconds for the workbench.library
- Added a DELAY switch which causes TM to wait <num> seconds before adding any App\* stuff
- renamed some tooltypes/parameters
- some visual cues added
- some internal changes

#### 1.4, Release date 09.07.1991, Fish Disk #527

- Keyboard short cuts for tools
- AppIcons for tools
- Menu item can be switched off
- Configuration file format completely changed (hopefully the last time)
- CLI commandline parsing is now done by ReadArgs()
- Status & edit window updated to new features
- Safety check before program shutdown added
- Menu item "Open TM Window" only appears if the program icon is disabled
- WB startup method changed. Now supports project icons
- several internal changes

#### 1.3, Release date 13.03.1991, Fish Disk #476

- Now supports different configuration files
  - Format of the configuration file slightly changed
  - Tool definitions can be changed at runtime
  - Now supports CLI & Workbench startup method
  - Selected icons are passed as parameters to the tools
  - Now uses the startup icon as program icon if started from Workbench
  - The position of the icon can now be supplied in the configuration file
  - The program icon can now be disabled
-

- New menu entry "Show TM Window"
- Every new started ToolManager passes its startup parameters to the already running ToolManager process

#### 1.2, Release date 12.01.1991, Fish Disk #442

- Status window changed to a no-GZZ & simple refresh type (this should save some bytes)
- Status window remembers its last position
- New status window gadget "Save Configuration": saves the actual tool list in the configuration file
- Small bugs removed in the ListView gadget handling
- Name of the icon hard-wired to "ToolManager"

#### 1.1, Release date 01.01.1991

- Icons can be dropped on the status window
- Status window contains a list of all tool names
- Tools can be removed from the list

#### 1.0, Release date 04.11.1990

- Initial release

## 1.35 ToolManager.guide/Credits

Autor vil gerne takke...

\*\*\*\*\*

ToolManager har gennemgået mange store udviklingsmæssige faser siden sin første implementering medio 1990. Denne udvikling ville have været umulig hvis jeg ikke havde fået den enorme mængde tilbagemeldinger fra forskellige brugere af ToolManager. Mange ideer og faciliteter stammer fra denne kilde...

Derfor vil jeg gerne takke:

For alfa-/beta-afprøvning, ideer og fejlrapporter:

Osma Ahvenlampi, Stephane Barbaray, Olaf Barthel, Fionn Behrens,  
Mario Cattaneo, Michael van Elst, Michael Hohmann, Markus  
Illenseer, Frank Mariak, Klaus Melchior, Bernhard Moellemann,  
Matthias Scheler, Ralph Schmidt, Tobias Walter.

Matthew Dillon

Uden dit fremragende C-udviklingssystem DICE og forskellige andre værktøjer ville ToolManager ikke eksistere!

Alle brugere som har sendt mig penge:

Jeres støtte har muliggjort denne udgave.

---

Alle brugere som har sendt mig en meddelelse:  
Jeg har virkelig nydt at læse jeres breve og e-post!

ToolManager anvender følgende pakker:

picture.datatype V43  
Copyright (C) 1995-1996 Ralph Schmidt, Frank Mariak &  
Matthias Scheler

WBStart 2.2  
Copyright (C) 1991-1996 Stefan Becker

ScreenNotify 1.0  
Copyright (C) 1995 Stefan Becker

DOSPath 1.0  
Copyright (C) 1996 Stefan Becker

MUI  
Copyright (C) 1993-1997 Stefan Stuntz  
World Wide Web-hjemmeside: <http://www.sasg.com/>.

Pophotkey.mcc, Popport.mcc, Popposition.mcc  
Copyright (C) 1996-1997 Klaus Melchior

Ikoner  
Copyright (C) 1995 Michael W. Hohmann

## 1.36 ToolManager.guide/MUI

Oplysninger om MUI  
\*\*\*\*\*

Denne applikation bruger

MUI - MagicUserInterface

(c) Copyright 1993-97 af Stefan Stuntz

MUI er et system til at generere og vedligeholde grafiske brugerflader. Ved hjælp af et indstillingsprogram kan brugeren af en applikation selv indstille udseendet efter sin personlige smag.

MUI distribueres som shareware. For at få fat i en komplet pakke med en mængde eksempler og flere oplysninger om registrering bedes du se efter en fil ved navn "muiXXusr.lha" (XX står for seneste versions-nummer) på dine lokale BBS'er eller på public domain-diske.

Hvis du vil registrere direkte, så send blot

DM 30.- eller US\$ 20.-

til

Stefan Stuntz  
Eduard-Spranger-Straße 7  
80935 München  
TYSKLAND

Support og online-registrering kan findes på

<http://www.sasg.com/>

## 1.37 ToolManager.guide/Index

Indeks

\*\*\*\*\*

Adresser	Author
Anerkendelser	Credits
Autor	Author
Begreber	Concepts
Billedobjekter	Image objects
Copyright	Copyright
Datatyper	Requirements
Diskinserted	InputEvent classes
Diskremoved	InputEvent classes
Distribution	Copyright
Dok-objekter	Dock objects
Donationer	GiftWare
DOSPath	Requirements
E-post	Author
Eksempler på genvejstaster	Hotkey examples
Forbud	Copyright
Fremtid	Future
Genvejstaster	Hotkeys
GiftWare	GiftWare
Hjemmeside	Author
Ikonobjekter	Icon objects
Inddatahændelses-klasser	InputEvent classes
Indstillinger	Preferences
Installer V43.3	Installation
Installering	Installation
Introduktion til genvejstaster	Hotkeys
Juridiske ting	Copyright
Kommandoobjekter	Exec objects
Kontaktadresser	Author
Kvalifikatorer	Qualifiers
Lydobjekter	Sound objects
Menuobjekter	Menu objects
MUI	MUI
OS 3.0	Requirements



---

PictDT V43	Requirements
Pophotkey	Requirements
Popport	Requirements
Popposition	Requirements
Postadresse	Author
Rawkey	InputEvent classes
Rawmouse	InputEvent classes
ScreenNotify	Requirements
Systemkrav	Requirements
Tak	Credits
Tastkoder for rawkey	rawkey key codes
Tastkoder for rawmouse	rawmouse key codes
Tilladelser	Copyright
V39	Requirements
WBStart	Requirements
World Wide Web	Author

---