

# **IEditor**

Simone Tellini

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

	<i>TITLE :</i> IEditor		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Simone Tellini	July 20, 2024	

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

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>IEditor</b>	<b>1</b>
1.1	Manuale di Interface Editor . . . . .	1
1.2	DA LEGGERE! . . . . .	1
1.3	Copyright e Distribuzione . . . . .	2
1.4	Come registrarsi . . . . .	3
1.5	Aggiornamenti . . . . .	3
1.6	Introduzione . . . . .	4
1.7	Configurazione minima richiesta . . . . .	5
1.8	Iniziare con Interface Editor . . . . .	6
1.9	Fare un Gadget . . . . .	6
1.10	Selezione di gadget . . . . .	7
1.11	Muovere i gadgets . . . . .	7
1.12	Dimensionare i Gadget . . . . .	8
1.13	Gadget/Copia . . . . .	8
1.14	I menù di IEditor . . . . .	8
1.15	Progetto/Nuovo . . . . .	10
1.16	Progetto/Apri... . . . .	10
1.17	Progetto/Salva . . . . .	10
1.18	Progetto/Salva Come... . . . .	10
1.19	Progetto/Genera Sorgente... . . . .	11
1.20	Preferenze/Workbench . . . . .	11
1.21	Progetto/Informazioni... . . . .	11
1.22	Progetto/Esci . . . . .	11
1.23	Gadgets/Rimuovi . . . . .	11
1.24	Gadgets/Tags... . . . .	11
1.25	Gadgets/Allinea/A sinistra . . . . .	12
1.26	Gadgets/Allinea/A destra . . . . .	13
1.27	Gadgets/Allinea/In alto . . . . .	13
1.28	Gadgets/Allinea/In basso . . . . .	13
1.29	Gadgets/Clona/Larghezza . . . . .	13

---

1.30	Gadgets/Clona/Altezza . . . . .	14
1.31	Gadgets/Clona/Entrambe . . . . .	14
1.32	Gadgets/Carica... . . . .	14
1.33	Gadgets/Salva... . . . .	14
1.34	Gadgets/Scelte... . . . .	14
1.35	Gadgets/Font... . . . .	14
1.36	Gadgets/Seleziona tutti . . . . .	14
1.37	Finestre/Nuova... . . . .	15
1.38	Finestre/Elimina . . . . .	15
1.39	Finestre/Elimina tutte . . . . .	15
1.40	Finestre/Apri... . . . .	15
1.41	Finestre/Carica... . . . .	15
1.42	Finestra/Salva... . . . .	15
1.43	Finestre/Flags... . . . .	15
1.44	Finestre/IDCMP... . . . .	16
1.45	Finestre/Tags... . . . .	16
1.46	Finestre/Chiudi . . . . .	17
1.47	Finestre/Chiudi tutte . . . . .	17
1.48	Finestre/Titolo... . . . .	17
1.49	Finestre/Dimensioni... . . . .	17
1.50	Finestre/Zoom... . . . .	17
1.51	Schermo/Font... . . . .	18
1.52	Schermo/DriPens... . . . .	18
1.53	Schermo/Colori/Modifica... . . . .	19
1.54	Schermo/Colori/Carica... . . . .	19
1.55	Schermo/Colori/Salva... . . . .	19
1.56	Schermo/Tags... . . . .	20
1.57	Screen/Change Type... . . . .	21
1.58	Schermo/Salva... . . . .	21
1.59	Schermo/Carica... . . . .	21
1.60	Varie/Localizzazione... . . . .	21
1.61	Gadget Requesters . . . . .	22
1.62	BUTTON . . . . .	22
1.63	CHECKBOX . . . . .	23
1.64	INTEGER . . . . .	23
1.65	LISTVIEW . . . . .	24
1.66	MX . . . . .	24
1.67	NUMBER . . . . .	25
1.68	CYCLE . . . . .	26

1.69 PALETTE . . . . .	26
1.70 SCROLLER . . . . .	27
1.71 SLIDER . . . . .	27
1.72 STRING . . . . .	28
1.73 TEXT . . . . .	29
1.74 Macros/Tasti funzione... . . . .	30
1.75 Macros/Aggiungi... . . . .	30
1.76 Macros/Rimuovi... . . . .	30
1.77 Macros/Esegui... . . . .	30
1.78 Scripts ARexx forniti con IEditor . . . . .	31
1.79 Preferenze/Finestra Strumenti . . . . .	32
1.80 Preferenze/Usa i Gadgets . . . . .	32
1.81 Preferenze/Finestra corrente in primo piano . . . . .	32
1.82 Preferenze/Usa i flags settati . . . . .	32
1.83 Preferenze/Genera icone . . . . .	32
1.84 Preferenze/Generatore... . . . .	32
1.85 Preferenze/Sorgente Asm... . . . .	33
1.86 Preferenze/Sorgente C... . . . .	33
1.87 Preferenze/Memorizza . . . . .	34
1.88 Font Adaptivity . . . . .	34
1.89 L'IDCMP Handler . . . . .	34
1.90 Il Gadget Activation Key Handler . . . . .	35
1.91 Il Sorgente Generato . . . . .	35
1.92 Routines ARexx . . . . .	38
1.93 Routines Main . . . . .	40
1.94 Ringraziamenti . . . . .	41
1.95 Note . . . . .	42
1.96 Banco immagini . . . . .	43
1.97 ARexx Interface Editor . . . . .	43
1.98 Varie/main()... . . . .	44
1.99 Gadgets Booleani . . . . .	45
1.100 Progetti futuri . . . . .	47
1.101 Comandi da tastiera . . . . .	47
1.102 Finestre/Stampa . . . . .	48
1.103 Gadgets/Distribuisci/Orizzontalmente . . . . .	48
1.104 Gadgets/Distribuisci/Verticalmente . . . . .	48
1.105 Gadgets/Spaziatura/Setta X... . . . .	48
1.106 Gadgets/Spaziatura/Setta Y... . . . .	49
1.107 Finestre/BevelBox/Aggiungi . . . . .	49

1.108Finestre/BevelBox/Modifica...	49
1.109Finestre/Immagini/Aggiungi	49
1.110Finestre/Immagini/Sposta	49
1.111Finestre/Immagini/Elimina	50
1.112Finestre/Testi/Aggiungi...	50
1.113Finestre/Testi/Elimina...	50
1.114Finestre/Testi/Modifica...	50
1.115Finestre/Testi/Sposta...	51
1.116Menu Editor	51
1.117IEditor's author... err...hey, it's me! :)	52
1.118La finestra Strumenti	52
1.119Gadgets/Ordine TabCycle...	53
1.120Progetto/Parametri...	53
1.121Comandi ARexx	54
1.122QUIT	55
1.123OPEN	55
1.124SAVE	55
1.125SAVEAS	55
1.126GETNAME	55
1.127SETNAME	56
1.128NEW	56
1.129GETACTWDATA	56
1.130GETWNDDATA	58
1.131GENERATEASM	58
1.132GENERATEC	58
1.133GENERATEE	58
1.134GETIMAGE	58
1.135GETIMAGEATTR	59
1.136SETIMAGEATTR	59
1.137ADDBOX	60
1.138SETBOXATTR	60
1.139ADDITEXT	60
1.140GETITEXT	61
1.141GETITEXTATTR	61
1.142GETITEXTLENGHT	61
1.143SETITEXTATTR	62
1.144GETDRIPEN	62
1.145GETBOX	62
1.146GETBOXATTR	62
1.147GETFONTATTR	63
1.148GETSCRFONT	63
1.149GETFILE	63

# Chapter 1

## IEditor

### 1.1 Manuale di Interface Editor

Interface Editor - Manuale Utente

```
~Disclaimer~~~~~
~Selezione~Gadgets~~~~~
~Copyright~~~~~
~Menù~di~IEditor~~~~~
~Aggiornamenti~~~~~
~Tags~dei~Gadget~~~~~
  Come registrarsi
~Muovere~& Resize i~gadget
  ~Configurazione~richiesta~~~
~Il~Sorgente~Generato~~~~~
  ~Introduzione~~~~~
  I comandi ARexx
  ~Iniziare~con~IEditor~~~~~
~Note~~~~~
  Comandi da tastiera
~Ringraziamenti~~~~~
  La finestra Strumenti
~Uno sguardo sul~futuro~~~~~
```

History

### 1.2 DA LEGGERE!

Standard international disclaimer:

THERE IS NO WARRANTY FOR THE SOFTWARE TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHERE OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE SOFTWARE "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE SOFTWARE IS WITH YOU. SHOULD THE SOFTWARE PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY REDISTRIBUTE THE SOFTWARE AS PERMITTED BELOW, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE SOFTWARE (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE SOFTWARE TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

----- In breve: ;)

Tu usi questo programma a tuo proprio rischio. Esso è fornito "così come è", senza garanzie di qualsiasi tipo.

L'autore non può essere ritenuto responsabile per l'esattezza di questo manuale e/o il programma che descrive. Qualsiasi danno causato direttamente o indirettamente dall'uso o uso errato di questo manuale e/o il programma che descrive è di unica responsabilità dell'utente.

## 1.3 Copyright e Distribuzione

Interface Editor

© Copyright 1994-96 Simone Tellini Software

Scritto usando DICE C v2 da  
Simone Tellini  
Piazza Resistenza 2  
42016 Guastalla RE  
Italia

Fido: 2:332/502 (Simone Tellini)

Manuale Utente

© Copyright 1995-1996 Simone Tellini Software

regtools.library è © Copyright Nico François

Interface Editor è (C) 1994-96 da Simone Tellini Software. Questo programma è SHAREWARE: se lo usi, dovresti spedirmi la tua tassa di registrazione; in questo modo diventerai un utente registrato di IEditor, riceverai il keyfile del programma e sarai così in grado di usare IE senza alcuna limitazione. Supportare lo shareware è molto importante, ti piacciono i buoni programmi a un prezzo molto basso, non è vero? ;-)

Questo programma può essere liberamente distribuito purché che tutti i file siano inclusi nella distribuzione senza modifiche. \*NON\* si può addebitare più di quanto faccia Fred Fish per un singolo dischetto.

Questo programma \*NON\* può essere scaricato su BBS che reclamano il copyright sul materiale scaricato.

---



Il key file di Interface Editor è strettamente personale, \*NON\* distribuibile in nessun modo, è permesso solo un backup per l'utente registrato.

Quando usi questo programma per progettare GUI per un programma commerciale o shareware apprezzerai una piccola nota riguardo ciò nella documentazione del programma. Apprezzerai anche ricevere una copia di quel programma, o, almeno, una demo! :-)

La distribuzione commerciale di Interface Editor e/o i suoi file relativi \*NON\* è permessa senza consenso scritto dall'autore. Questo comprende anche la distribuzione su dischetti di copertina, riviste su dischetto etc.

Io sarò contento di dare il consenso ad inserire questo programma sul dischetto di riviste o su disk-magazine se ne riceverò una copia. Scrivetemi per dettagli.

Solo l'output di IEditor non è assoggettato a queste regole.

Il programma Patcher è liberamente distribuibile, purché non venga modificato in alcun modo.

## 1.4 Come registrarsi

Allora, per registrarvi ad IE dovete semplicemente compilare il "Modulo di registrazione" incluso nell'archivio, metterlo in una busta chiusa e spedirmelo insieme alla vostra quota di registrazione.

A proposito di quote, ecco uno schemino riassuntivo che spero vi chiarisca le idee:

ITALY	LIT. 30.000
-------	-------------

REST OF THE WORLD	US \$ 25
-------------------	----------

Come metodo di pagamento potete utilizzare uno dei seguenti: contanti, assegno non trasferibile intestato a Simone Tellini, vaglia postale. Per l'estero, potete usare solo EuroChecks o contanti.

N.B. Se mettete i contanti nella busta, ricordatevi che potrebbero benissimo non arrivarvi! Quindi cercate di utilizzare un modo sicuro per spedirmi la vostra quota di registrazione!

## 1.5 Aggiornamenti

Una volta che ti sarai registrato, riceverai uno speciale keyfile che ti permetterà di usare una qualsiasi copia di IE senza limitazioni. Così puoi procurarti aggiornamenti a IE direttamente dalle reti di distribuzione di software PD.

---

Le prossime versioni di IE saranno disponibili su ISN (Italian Shareware Network).

Gli utenti registrati con un indirizzo telematico riceveranno una E-Mail ogni volta che verrà rilasciata una nuova versione.

Attualmente questa BBS supporta IEditor:

- BBS: The Drake
- SysOp: Paolo Masetti
- Tel: 0522-838800
- Fido node: 2:332/522
- Area messaggi: IEDITOR.LOC
- File name: Area SUPPORT - IEditxxx.lha (es. IEdit218.lha)
- Magic File Name: IEDITOR

Se qualche altra BBS è disponibile a supportare IEditor, ne sarei molto lieto: scrivetemi che ci mettiamo d'accordo.

## 1.6 Introduzione

Interface Editor ti permette di salvare un'enorme quantità di tempo quando devi progettare un'interfaccia utente GadTools per i tuoi programmi. Questo programma è il successore di Interface Editor v1.0, che era un piccolo programma con pochissimo controllo sull'aspetto dell'interfaccia. A partire dalla versione 2.0, ho cercato di fare di IEditor un buon programma user-friendly; ho anche sviluppato l'output che, nella v1.0, era molto brutto!

Queste sono le caratteristiche principali di IEditor v2.0:

Una completa interfaccia utente intuition/gadtools

Edita su molte differenti risoluzioni di schermo

Edita/Genera sorgenti per grossi schermi autoscrolling

Tutti i tipi di gadget GadTools supportati

Pieno controllo sui flag e sulle tags delle finestre

Pienamente controllato da mouse e tastiera

Finestre multiple

Font selezionabile dall'utente per ogni gadget

La possibilità di cambiare risoluzione di schermo mentre sta editando

Facile allineamento e dimensionamento di gadget

Multipli spostamenti, cancellazioni, copie ed editing di gadget

Gadget booleani, Bevel Box, MENU\_IMAGE

Porta ARexx  
ARexx Interface Editor  
Espandibile tramite moduli esterni  
...

## 1.7 Configurazione minima richiesta

InterfaceEditor richiede il Kickstart 2.04+ e almeno 512kb di RAM (ma è consigliato 1Mb).

È consigliabile utilizzare un stack minimo di 8 kbytes per IE.

Queste librerie sono usate da IEditor:

```
reqtools.library v37+  
icon.library     v37+  
locale.library   v38+ (facoltativa)  
asl.library      v37+  
gadtools.library v37+  
intuition.library v37+  
dos.library      v37+  
graphics.library v37+  
diskfont.library v37+  
iffparse.library v37+  
rexsyslib.library (facoltativa)
```

Per compilare l'output di IEditor serve un compilatore C (come Dice) o un assembler con gli include 2.0 o il compilatore Amiga E (EC) v2.1b o maggiore.

Se si crea il codice Assembly specificando il parametro RawCode non sono necessari i file include.

InterfaceEditor è stato testato su queste macchine:

- Amiga 1200 68EC020 28MHz  
2Mb CHIP 4Mb FAST Ram  
HD IDE Conner 84Mb  
2 Floppy Drives  
Kick v39.106 - WB v39.29 ( Release 3.0 )
  - Amiga 4000/40 68040 25MHz  
2Mb CHIP 16Mb FAST Ram  
HD IDE Conner 210Mb  
HD IDE Seagate ST144At 124Mb  
Kick v39.106 - WB v40.42 ( Release 3.0 )
  - Amiga 2000B 68000 7MHz  
1Mb CHIP 2Mb FAST Ram  
HD SCSI 52Mb
-

Kick v40.63 - WB v40.42 ( Release 3.1 )

## 1.8 Iniziare con Interface Editor

Puoi eseguire Interface Editor dalla Shell o dal Workbench. Se eseguito dalla Shell, IE accetta come parametro il nome di una GUI da caricare. Anche da WB è possibile passare una GUI da caricare cliccando una volta sull'icona di IE e, premendo il tasto shift, due volte sull'icona del file voluto.

Quando si sarà caricato, vedrai uno schermo con una piccola finestra: la Finestra Strumenti. Allora potrai caricare un'interfaccia vecchia o iniziare a crearne una nuova.

Per caricare una GUI puoi selezionare la voce Apri... nel primo menù o tu puoi cliccare sul penultimo gadget della Finestra Strumenti e poi selezionare il file che vuoi caricare.

Per iniziare a creare una nuova interfaccia, devi cliccare sul primo gadget della finestra Strumenti o selezionare la voce Nuovo... nel menù "Finestre".

## 1.9 Fare un Gadget

Fare un gadget è molto semplice. Innanzitutto devi selezionare la voce "Aggiungi..." nel menù "Gadget" o cliccare sul 5\textdegree{} gadget della ToolBar.

Poi devi scegliere il tipo del gadget nel listview che apparirà.

Ora muovi il puntatore del mouse dove vuoi piazzare l'angolo in alto a sinistra del gadget (vedrai le coordinate sulla barra dello schermo). Clicca LMB (tasto sinistro del mouse) e muovi il mouse tenendo premuto il tasto. Vedrai un rettangolo che rappresenta il tuo gadget, le cui dimensioni sono mostrate nella ScreenBar.

Una volta che hai deciso la dimensione del gadget, rilascia il tasto del mouse.

Si aprirà un requester: qui puoi editare il titolo di gadget. Dopo ciò si aprirà un'altro requester consentendoti modificare le tag del gadget.

Allora, il gadget verrà creato. Se l'operazione di creazione fallisce, vedrai un rettangolo nero al posto del gadget.

Qui c'è una lista dei gadget supportati da IE2:

```
~BUTTON~~~~~  
~CHECKBOX~~~~~  
~INTEGER~~~~~  
~LISTVIEW~~~~~  
~MX~~~~~  
~NUMBER~~~~~
```

```
~CYCLE~~~~~  
~PALETTE~~~~~  
~SCROLLER~~~~~  
~SLIDER~~~~~  
~STRING~~~~~  
~TEXT~~~~~  
~BOOLEAN~~~~~
```

Nota che i gadget `CHECKBOX` e `MX` hanno una dimensione fissata che significa che tu non puoi farli di qualsiasi dimensione desideri (a meno che tu non setti la tag `Scaled` del gadget). Inoltre, nel mettere questi gadget, possono esserci alcuni problemi se usi un font più grande di `Topaz 8` e non setti la tag `Scaled`.

NOTA: i gadget booleani non sono gestiti dalla `gadtools.library`, ma sono dei semplici gadget `intuition`.

## 1.10 Selezione di gadget

Se i gadget non sono disabilitati o staccati, per selezionarne uno devi premere `LMB` dove non ci sono gadget, quindi (tenendo premendo il tasto del mouse) disegna un rettangolo in modo che il/i gadget che vuoi selezionare siano in parte o completamente coperti dal rettangolo.

Se i gadget sono disabilitati o staccati puoi semplicemente cliccare sul gadget che desideri selezionare. Puoi sempre disegnare un box attorno a più di un gadget, per fare una selezione multipla.

Inoltre, se tieni premuto il tasto `SHIFT`, i gadget attualmente attivi non verranno disattivati, ma rimarranno attivi.

Quando un gadget è attivato, avrà un rettangolo attorno con quattro punti negli angoli.

## 1.11 Muovere i gadgets

È possibile muovere o ridimensionare uno o più gadget allo stesso tempo, in base a quanti gadget sono selezionati.

Per muovere un gadget, devi semplicemente clickare su di esso e quindi, tenendo premuto il pulsante, muovere il mouse. (Se vuoi spostare più di un gadget alla volta devi tener premuto anche un tasto `Shift`)

Vedrai rettangoli che rappresentano i tuoi gadget, quando sono dove vuoi, semplicemente rilascia il tasto del mouse. Non è così difficile, vero?

Per ridimensionare un gadget devi cliccare in uno dei suoi quattro angoli; quindi muovi il mouse tenendo premuto il suo tasto. Rilascia il tasto del mouse per eseguire i cambiamenti.

---

## 1.12 Dimensionare i Gadget

Puoi scegliere la dimensione di un gadget (o più di uno) specificando la sua larghezza e altezza o dimensionandoli col mouse.

Nel primo caso, seleziona la voce "Gadget/Dimensioni...": un requester apparirà, inserisci qui i valori che vuoi (anche le coordinate X e Y possono essere inserite qui).

## 1.13 Gadget/Copia

Questo creerà una copia dei gadget selezionati: dopo aver scelto questo menu, vedrai dei rettangoli rappresentanti i gadget selezionati che seguiranno il puntatore del mouse. Quando saranno dove vuoi i nuovi gadgets, premi LMB.

I nuovi gadget saranno creati in quel posto e avranno TUTTI gli attributi identici ai gadget originali, incluse le etichette.

## 1.14 I menù di IEditor

Qui tu trovi la descrizione di tutti i menù del mio programma:

```
Progetto
~Informazioni...  ~
~Apri...~~~~~  ~
~Nuovo~~~~~  ~
~Salva~~~~~  ~
~Salva~come...~~
Parametri...
Genera Sorgente...
~Esci...~~~~~
```

```
Finestre
~Nuova...~~~~~
~Apri...~~~~~
~Chiudi~~~~~
~Chiudi~tutte~~~
~Elimina~~~~~
~Elimina~tutte~~~
~Titolo...~~~~~
~Flags...~~~~~
~IDCMP...~~~~~
~Dimensioni...~~~
~Zoom...~~~~~
~Tags...~~~~~
BevelBoxes
  Aggiungi
  Modifica...
Immagini
  Aggiungi
  Sposta
```

- Elimina
- Testi
  - Aggiungi...
  - Elimina...
  - Modifica...
  - Move...
- Stampa
- ~Salva...~~~~~
- ~Carica...~~~~~

## Gadgets

- ~Aggiungi...~~~~~
- ~Rimuovi~~~~~
- ~Seleziona~tutti~
- ~Scelte...~~~~~
- Dimensioni...
- ~Tags~~~~~
- ~Font~~~~~
- Allinea
  - ~A~destra~~~~~
  - ~A~sinistra~~~~~
  - ~In~alto~~~~~
  - ~In~basso~~~~~
- Distribuisce
  - Orizzontalmente
  - Verticalmente
- Spaziatura
  - Setta X...
  - Setta Y...
- Clona
  - ~Larghezza~~~~~
  - ~Altezza~~~~~
  - ~Entrambe~~~~~
- Ordine TabCycle
- ~Copia~~~~~
- ~Salva...~~~~~
- ~Carica...~~~~~

## Schermo

- ~Tags...~~~~~
- ~Tipo...~~~~~
- ~Font...~~~~~
- ~DriPens...~~~~~
- Palette
  - ~Modifica...~~~~~
  - ~Salva...~~~~~
  - ~Carica...~~~~~
- ~Salva...~~~~~
- ~Carica...~~~~~

## Varie

- ~Menu~Editor...~~
- ~Banco immagini...
- ARexx Editor...
- main()...
- Localizzazione...

#### Macros

- Tasti funzione...
- Aggiungi...
- Rimuovi...
- Esegui...

#### Preferenze

- ~Finestra~Strumenti~~~~~~
- ~Usa~i~Gadget~~~~~~
- ~Workbench~~~~~~
- ~Finestra~corrente~in~primo~piano~
- ~Usa~i~Flags~settati~~~~~~
- ~Sorgente~Assembly...~~~~~~
- ~Generatore...~~~~~~
- ~Genera~icone~~~~~~
- ~Memorizza~~~~~~

## 1.15 Progetto/Nuovo

Elimina tutti i gadgets e tutte le finestre, permettendo così di iniziare un nuovo lavoro.

## 1.16 Progetto/Apri...

Questo ti presenterà con un `file-requirer` in cui devi selezionare la GUI che desideri caricare. Se hai fatto cambiamenti alla GUI in memoria che non sono stati ancora salvati ti verrà richiesto se vuoi:

- A) Si - Cancellare la GUI in memoria.
- B) Annulla - Annullare l'operazione.

Quando l'operazione di caricamento è terminata sarai in grado di selezionare una finestra da aprire con il menù `Finestre/Apri...`

## 1.17 Progetto/Salva

Questo salverà la GUI attualmente in memoria col nome con cui è stata salvato l'ultima volta. Se è la prima volta che la salvi, un `file-requirer` apparirà richiedendo il nome del file.

## 1.18 Progetto/Salva Come...

Questa ha la stessa funzione di `Progetto/Salva...`, ma apre sempre il `file-requirer`.

---



## 1.19 Progetto/Genera Sorgente...

Questo ti presenterà con un filerequester in cui tu devi selezionare il nome che sarà usato per salvare il sorgente generato.

Se non è stato ancora selezionato un generatore, comparirà la finestra per configurarlo. Altrimenti, verrà utilizzato il generatore settato in precedenza.

Vedi il capitolo ~Il~Sorgente~Generato~ per ulteriori informazioni.

## 1.20 Preferenze/Workbench

Questo proverà a chiudere il Workbench (o aprirlo se è chiuso). Se chiudi il WB e poi esci da IEditor, il Workbench sarà automaticamente riaperto.

## 1.21 Progetto/Informazioni...

Penso che già sai ciò che farà, non è vero? Beh, apre quella finestra con informazioni di copyright ed il mio indirizzo che dovresti vedere ogni volta che carichi Interface Editor (a meno che tu non sia un utente registrato ;).

## 1.22 Progetto/Esci

Selezionando questa voce, lascerai IEditor. Se la GUI corrente non stata salvata, IE ti chiederà se vuoi "Salva", salvarla in formato binario, "Esci", abbandonare immediatamente o "Cancella", non abbandonare.

## 1.23 Gadgets/Rimuovi

Selezionando questa voce, un requester ti chiederà se davvero vuoi cancellare i gadget selezionati. Rispondendo sì, IEditor li cancellerà, per sempre.

È possibile cancellare i gadgets anche premendo il tasto 'DEL'.

RICORDA: Una volta che un gadget è cancellato, non puoi riportarlo indietro!

## 1.24 Gadgets/Tags...

Questo aprirà un requester per editare le tags dei gadget selezionati.

Per tutti i tipi di gadget gadtools sono presenti questi gadget:

Titolo: Inserisci qui il testo del gadget.

Etichetta: Questo identificherà il gadget nel sorgente. Nota che se tu non lo specifichi, sarà creato quando viene generato il sorgente.

Posizione del titolo: Questo ti permette di selezionare dove il testo del gadget deve stare.

Underscore: Settalo se vuoi una lettera sottolineata nel testo del gadget. La lettera da sottolineare deve essere preceduta da "\_".

Titolo evidenziato: Settalo se vuoi che il titolo sia scritto con la penna Highlight dello schermo. Con alcuni tipi di gadget non ha effetto.

Altri gadget sono presenti a seconda del tipo di gadget.

Seleziona il tipo su cui vuoi saperne di più:

```
~BUTTON~~~~~
~CHECKBOX~~~~~
~INTEGER~~~~~
~LISTVIEW~~~~~
~MX~~~~~
~NUMBER~~~~~
~CYCLE~~~~~
~PALETTE~~~~~
~SCROLLER~~~~~
~SLIDER~~~~~
~STRING~~~~~
~TEXT~~~~~
```

Questo tipo di gadget non è gestito dalla gadtools.library, così esso non ha nessuna tag, ma forse vorrai sapere quali parametri puoi modificare... ;)

```
~BOOLEAN~~~~~
```

## 1.25 Gadgets/Allinea/A sinistra

Questo ti chiederà di cliccare sul gadget che ha il margine di sinistra a cui vuoi allineare i gadget. Quando clicchi sul gadget tutti i gadget selezionati ereditano la coordinata del margine sinistro del gadget cliccato.

## 1.26 Gadgets/Allinea/A destra

Questo ti chiederà di cliccare sul gadget che ha il margine di destra a cui vuoi allineare i gadget. Quando clicchi sul gadget tutti i gadget selezionati ereditano la coordinata del margine destro del gadget cliccato.

NOTA: Questo potrebbe non funzionare sempre quando allinei al margine di destra di un gadget Palette. La `gadtools.library` rende le dimensioni di questo gadget tali da adattarlo all'interno dell'area specificata, ciò rende possibile che il gadget sia in effetti più piccolo di quanto specificato.

## 1.27 Gadgets/Allinea/In alto

Questo ti chiederà di cliccare sul gadget che ha il margine superiore a cui vuoi allineare i gadget. Quando clicchi sul gadget tutti i gadget selezionati ereditano la coordinata del margine superiore del gadget cliccato.

NOTA: Potrebbe non funzionare quando provi ad allineare un gadget MX, se il gadget usa un font più alto di 8 punti e non ha settata la tag `scaled`.

## 1.28 Gadgets/Allinea/In basso

Questo ti chiederà di cliccare sul gadget che ha il margine inferiore a cui vuoi allineare i gadget. Quando clicchi sul gadget tutti i gadget selezionati ereditano la coordinata del margine inferiore del gadget cliccato.

NOTA: Questo può non funzionare quando allinei al margine inferiore di un gadget LISTVIEW. La `gadtools.library` dimensiona il gadget in modo da farlo stare nell'area specificata, ciò può rendere il gadget più piccolo di quanto specificato.

NOTA 2: Può non funzionare se provi ad allineare un gadget MX, se usa un font più alto di 8 punti e non ha settata la tag `scaled`.

## 1.29 Gadgets/Clona/Larghezza

Questo ti chiederà di cliccare sul gadget che ha la larghezza che vuoi clonare. Quando clicchi sul gadget desiderato tutti i gadget selezionati prenderanno la stessa sua larghezza.

---

### 1.30 Gadgets/Clona/Altezza

Questo ti chiederà di cliccare sul gadget che ha l'altezza che vuoi clonare. Quando clicchi sul gadget desiderato tutti i gadget selezionati prenderanno la stessa sua altezza.

### 1.31 Gadgets/Clona/Entrambe

Questo ti chiederà di cliccare sul gadget che ha le dimensioni che vuoi clonare. Quando clicchi sul gadget desiderato tutti i gadget selezionati prenderanno le sue stesse dimensioni.

### 1.32 Gadgets/Carica...

Questo aprirà un `filerequester` ASL con cui puoi selezionare un file di gadget precedentemente salvati. Quei gadget saranno messi nella finestra attiva e non sostituiranno i gadget già esistenti in essa.

### 1.33 Gadgets/Salva...

Questo salverà tutti i gadgets selezionati.

### 1.34 Gadgets/Scelte...

Questo aprirà l'editor delle Scelte: consiste in una `listview` in cui puoi vedere le scelte che il gadget selezionato ha, uno `string` gadget che ti di modificare le scelte e tre pulsanti:

Nuovo:	Aggiunge una nuova voce alla lista.
Elimina:	Cancella la voce selezionata.
Ok:	(=ESC) Chiude l'editor.

Questa funzione funziona solo con i gadget `LISTVIEW`, `MX` e `CYCLE`. Per gli ultimi due, sei obbligato ad inserire almeno DUE voci.

### 1.35 Gadgets/Font...

Questo aprirà un `ASL Font Requester` in cui puoi selezionare un font. Quest font sarà usato per tutti i gadget selezionati.

### 1.36 Gadgets/Seleziona tutti

Sì! Hai indovinato! Questo selezionerà tutti i gadget della finestra corrente. ;)

---

### 1.37 Finestre/Nuova...

Questo aprirà una nuova finestra vuota.

Puoi aprire quante finestre vuoi (devi avere abbastanza memoria, naturalmente).

### 1.38 Finestre/Elimina

L'attuale finestra attiva sarà cancellata dalla memoria. FAI ATTENZIONE!

### 1.39 Finestre/Elimina tutte

Tutte le finestre attive saranno cancellate dalla memoria. STAI MOLTO ATTENTO!

### 1.40 Finestre/Apri...

Apparirà una lista delle finestre attualmente in memoria: clicca su quella che vuoi aprire. Puoi usare anche i tasti freccia per andare su e giù nella lista, il tasto RETURN per selezionare e il tasto 'ESC' per terminare.

### 1.41 Finestre/Carica...

Questo aprirà un filereq ASL con cui puoi scegliere una finestra da caricare. La finestra selezionata sarà aggiunta alle altre finestre dell'interfaccia.

### 1.42 Finestra/Salva...

Questo apre un filereq in cui tu puoi selezionare il nome con cui salvare la finestra attiva.

### 1.43 Finestre/Flags...

Questo aprirà una lista dei flag per le finestre: puoi scegliere quelli che desideri cliccandoci su. Quelli selezionati saranno marcati da questo '\*'.

Nota che i flag non sono usati, a meno che tu non abbia settato la voce ~Preferenze/Usa~i~flags~settati~.

## 1.44 Finestre/IDCMP...

Questo aprirà una lista degli IDCMP: puoi scegliere quelli che desideri cliccandoci su. Quelli selezionati saranno marcati da questo '\*'.

NOTA: Nessuno dei flag IDCMP è in effetti usato dentro IEditor. I flag funzioneranno solo nel sorgente generato.

## 1.45 Finestre/Tags...

Questo aprirà una finestra in cui puoi editare la più importanti tags della finestra.

Nella finestra troverai i seguenti gadget:

ScreenTitle	Puoi scrivere un titolo di schermo alternativo qui dentro. Questo sarà il titolo dello schermo quando la finestra è attiva.
AutoAdjust	Quando questo gadget è checkato Intuition automaticamente aggiusterà la posizione della finestra e le sue dimensioni per forzarla ad adattarsi allo schermo.
FallBack	Quando la tua finestra si deve aprire su uno schermo specifico e quello schermo non è disponibile si aprirà automaticamente sullo schermo di default quando questa tag è settata.
MouseQueue	Questo ti permette di assegnare il massimo numero di messaggi MOUSEMOVE che saranno incodati alla tua porta messaggio in una sola volta.
RptQueue	Lo stesso di MouseQueue solo che questa volta indica il massimo numero di messaggi RAWKEY/VANILLAKEY.
Notify Depth	Se questa tag è settata, riceverai un messaggio IDCMP_CHANGEWINDOW quando la tua finestra viene spostata davanti o dietro.
Menu Help	Se settato, abilita la caratteristica MenuHelp per questa finestra.
Tablet Messages	Richiede gli IntuiMessages estesi per la tua finestra, così puoi ricevere gli eventi IESUBCLASS_NEWTABLET con gli IntuiMessages.

Nel Box Localizza, troverai alcuni checkbox che ti permetteranno di decidere cosa localizzare nella finestra.

---

## 1.46 Finestre/Chiudi

Questo chiuderà la finestra attiva, consentendoti di salvare la memoria allocata per essa e per i suoi gadget.

Se la vuoi riaprire, seleziona la voce Apri....

## 1.47 Finestre/Chiudi tutte

Questo chiuderà tutte le finestre del tuo GUI, consentendoti di salvare la memoria allocata per esse e per i loro gadget.

Se le vuoi riaprire, seleziona la voce Apri....

## 1.48 Finestre/Titolo...

Questo aprirà il requester per il titolo della finestra, in cui puoi specificare il titolo della finestra (Noo! ;) e la sua etichetta.

Nota che se non specifichi un'etichetta, sarà creata da IE quando generi il tuo sorgente.

## 1.49 Finestre/Dimensioni...

Questo aprirà un requester in cui tu puoi specificare tutte le tags di dimensione delle finestre, che sono:

MinWidth, MinHeight, MaxWidth, MaxHeight: questi determinano le minime e massime dimensioni della finestra. Premendo il gadget "\*" vicino ai gadget integer, la dimensione della finestra attiva sarà copiata in essi.

Inner Width, Inner Height: se selezionati, questi determineranno la dimensione interna della finestra, trascurando la dimensione del bordo o la barra del titolo.

I gadget Ok e Cancella rispettivamente confermano o annullano l'operazione.

## 1.50 Finestre/Zoom...

Questo aprirà un requester in cui tu troverai questi gadget:

Top: coordinata Y dell'angolo superiore sinistro che la finestra dovrà assumere quando viene premuto il gadget zoom.  
-1 indica che la finestra deve rimanere dov'è. (Kick 3.0)

---

Left: coordinata X dell'angolo superiore sinistro che la finestra dovrà assumere quando viene premuto il gadget zoom.  
-1 indica che la finestra deve rimanere dov'è. (Kick 3.0)

Width: Indica la larghezza che la finestra assumerà quando viene premuto lo zoom gadget.

Height: Indica l'altezza che la finestra assumerà quando viene premuto lo zoom gadget.

Ci sono anche quattro gadget "\*": premendoli le dimensioni e la posizione della finestra saranno copiate nei rispettivi gadget integer.

## 1.51 Schermo/Font...

Questo aprirà il Font Req ASL in cui tu puoi selezionare un nuovo font per lo schermo.

Nota che questo interesserà il codice sorgente solo se la generazione dello schermo è attiva.

## 1.52 Schermo/DriPens...

Questo aprirà un requester in cui puoi editare le DriPens, che sono una matrice di numeri di penne che sono usati per creare il nuovo aspetto del SO 2.0.

In questo req troverai questi gadget:

Pens	In questo gadget ciclico puoi selezionare la pen da editare. Attualmente le seguenti penne sono supportate:
	DETAILPEN DetailPen compatibile 1.3
	BLOCKPEN BlockPen compatibile 1.3
	TEXTPEN Usato per il rendering dei testi dei gadget e i titoli delle finestre.
	SHINEPEN Usato per rappresentare il lato chiaro dei gadget e i bordi delle finestre.
	SHADOWPEN Usato per rappresentare il lato scuro dei gadget e i bordi delle finestre.

---



**FILLPEN**

Usato per rappresentare lo sfondo di un gadget selezionato e i bordi delle finestre quando sono attive.

**FILLTEXTPEN**

Usato per rappresentare i testi dei gadget selezionati e i titoli delle finestra attive.

**BACKGROUNDPEN**

Usato per rappresentare lo sfondo dei gadget selezionati.

**HIGHLIGHTTEXTPEN**

Usato per rappresentare i testi di gadget con il flag Highlight settato.

NOTA: Le seguenti tre pens sono solo disponibili sotto 3.0.

**BARDETAILPEN**

Usato per rappresentare il testo dei menù NewLook.

**BARBLOCKPEN**

Usato per rappresentare lo sfondo dei menù NewLook.

**BARTRIMPEN**

Usato per rappresentare la linea sotto la barra dei menù.

Palette

Con questo gadget puoi cambiare la DriPen corrente.

## 1.53 Schermo/Colori/Modifica...

Questo aprirà un color requester standard ReqTools, che ti permetterà di cambiare la palette dello schermo.

## 1.54 Schermo/Colori/Carica...

Questo aprirà un file-requester ASL in cui puoi selezionare un file IFF-ILBM. La palette di quel file sarà usata per lo schermo.

## 1.55 Schermo/Colori/Salva...

Questo aprirà un file-requester ASL in cui puoi inserire il nome del file per i colori. IEditor salva la mappa di colore in un file in formato IFF-ILBM.

---

## 1.56 Schermo/Tags...

Nell'editor per le tags dello schermo troverai i seguenti gadget:

Left, Top	Questi specificano la posizione dell'angolo in alto a sinistra dello schermo.
Title	In questo gadget puoi scrivere il titolo dello schermo. Questo è il titolo che sarà mostrato quando non ci sono finestre attive che hanno il loro titolo di schermo.
Show Title	Se non è settata, lo schermo non avrà la barra del titolo.
Behind	Settando questo, lo schermo sarà aperto dietro gli altri. Questo ti permette di prepararlo prima di metterlo davanti.
Quiet	Dice ad Intuition di non disegnare i gadget di sistema dello schermo e il suo titolo.
Type	Questo gadget ti permetterà di cambiare il tipo di schermo per cui stai lavorando. I seguenti tipi sono supportati:

### CUSTOMSCREEN

Lo schermo della tua GUI non può essere usato da altri programmi.

### PUBLICSCREEN

Lo schermo della tua GUI può essere usato da qualsiasi altro programma.

Overscan	Se questo è settato, nel sorgente generato non ci sarà la definizione della dimensione dello schermo attraverso SA_Width & SA_Height, ma sarà usata SA_Overscan al loro posto.
Pub Name	Se inserisci qui una stringa, lo schermo sarà uno schermo pubblico, il cui nome è questo.
Full Palette	Se settata, quando lo schermo viene aperto, tutti i suoi colori saranno sovrascritti dalla serie di colori delle preferenze.
Error Code	Se settata, nel sorgente sarà generata una variabile in cui sarà messo un codice di errore esteso nel caso in cui OpenScreenTagList fallisca.
Draggable	Se non è settata, lo schermo non sarà spostabile con la barra del titolo. Questo funziona solo con kick v39+.
Exclusive	Settalo se non vuoi mai che il tuo schermo condivida il display con un altro. Questo

	<p>significa che lo schermo non può essere abbassato e non apparirà dietro ad altri schermi che sono abbassati.</p> <p>Questo funziona solo con kick v39+.</p>
Share Pens	<p>Se settata, Intuition otterrà le penne per il tuo schermo in modo condiviso.</p> <p>Questo funziona solo con kick v39+.</p>
Interleaved	<p>Richiede ad Intuition di allocare una bitmap interleaved per il tuo schermo.</p> <p>Questo funziona solo con kick v39+.</p>
Like Workbench	<p>Settalo se vuoi uno schermo proprio come quello del Workbench.</p> <p>Questo funziona solo con kick v39+.</p>
MinimizeISG	<p>Dice ad Intuition di usare il più piccolo Inter Screen Gap possibile per il tuo schermo.</p> <p>Questo funziona solo con kick v40+.</p>

## 1.57 Screen/Change Type...

Questo aprirà il requester di modo di schermo ASL. Nel requester di modo di schermo tu puoi cambiare tutte le cose importanti circa lo schermo.

I MODI VGA E A2024 POSSONO SOLO ESSERE USATI CON MONITOR VGA/MULTISYNC O A2024! L'USO DI QUESTI MODI DI SCHERMATA SU UN MONITOR RGB STANDARD PU RISULTARE SERIAMENTE DANNOSO PER IL MONITOR!

## 1.58 Schermo/Salva...

Questo aprirà un ASL File-requester in cui tu puoi inserire il nome del file in cui tu vuoi salvare la definizione di schermo corrente.

## 1.59 Schermo/Carica...

Questo aprirà un ASL File-requester in cui tu puoi selezionare un file da cui caricare la definizione di schermo.

## 1.60 Varie/Localizzazione...

Questo aprirà un requester in cui troverai questi gadgets:

Catalogo	<p>nome ~del ~~catalogo ~della ~~~tua ~~applicazione (al nome verrà poi aggiunto ".catalog" da IE)</p>
----------	--

Unisci	<p>Inserire qui il path ~di ~un ~file .cd da unire al file generato da IE. In questo modo è possibile inserire ~nel ~catalogo ~altre ~stringhe ~oltre ~a quelle presenti nella GUI.</p> <p>Il file specificato verrà copiato ~all'inizio ~del nuovo ~file .cd, ~in ~modo ~da ~evitare ~di ~dover ricompilare tutta la vostra applicazione quando si aggiunge ~o ~toglie ~una ~stringa ~nella ~GUI. Ovviamente sarà però poi necessario ricompilare la GUI del vostro programma qualora venga aggiunta ~o rimossa una stringa dal file .cd (e .ct) prodotto.</p>
Built In	Inserire qui ~la ~lingua ~di ~default ~del ~vostro programma.
Versione	Versione minima del catalogo da aprire. ~0 ~indica che va bene una versione qualsiasi.
Attivata	Attiva la localizzazione della vostra GUI.

## 1.61 Gadget Requesters

Seleziona il tipo di cui ti piacerebbe sapere di più:

```
~BUTTON~~~
~CHECKBOX~
~INTEGER~~
~LISTVIEW~
~MX~~~~~
~NUMBER~~~
~CYCLE~~~~
~PALETTE~~
~SCROLLER~
~SLIDER~~~
~STRING~~~
~TEXT~~~~ ~
~BOOLEAN ~~
```

## 1.62 BUTTON

Queste sono le tags che puoi specificare con IE:

Disabled	Quando questa opzione è attivata il gadget creato sarà creato disabilitato.
Immediate	<p>Quando questa etichetta è settata, il gadget invierà un messaggio IDCMP_GADGETDOWN quando viene premuto.</p> <p>Questo funziona solo con kick v39+.</p>

## 1.63 CHECKBOX

Queste sono le tags che puoi specificare con IE:

Disabled	Quando questa opzione è attivata il gadget creato sarà creato disabilitato.
Checked	Per default il gadget creato è disattivato. Quando selezioni questa opzione il gadget sarà creato "checkato".
Scaled	Questa tag funziona solo con Kickstart 3.0+. Se è settata, sarai in grado di cambiare la dimensione del gadget checkbox. NOTA: se usi un font più alto di 8 punti, il gadget non sarà messo dove lo disegni, ma un po' più giù. Settando questa tag, esso sarà messo esattamente.

## 1.64 INTEGER

Queste sono le tags che puoi specificare con IE:

Disabled	Quando questa opzione è attivata il gadget creato sarà creato disabilitato.
Tab Cycle	Se questa tag è settata, quando l'utente preme il tasto TAB mentre il gadget è attivo, il gadget successivo sarà attivato.
Immediate	Quando questa tag è settata, il gadget invierà un messaggio IDCMP_GADGETDOWN quando viene premuto. Questo funziona solo con kick v39+.
Exit Help	Quando è settata e l'utente preme il tasto HELP mentre il gadget creato è attivo il tuo programma riceverà un messaggio speciale chiedendo un aiuto. Puoi identificare questo messaggio speciale quando il campo Code dell'IntuiMessage è 0x5F.
Replace Mode	Questo tipo di gadget è normalmente creato nel modo insert. Settando questa tag sarà creato nel modo di sostituzione, ciò significa che quando l'utente preme un tasto, sovrascriverà il carattere sotto il cursore.
Number	Normalmente il gadget è creato con 0 come il suo valore iniziale. Qui tu puoi inserire il valore con cui vuoi che sia creato.
MaxChars	In questo gadget tu puoi assegnare il massimo numero di cifre che possono essere inserite in questo gadget.

Justification	Con questo gadget tu puoi assegnare il posto dove i numeri dovrebbero apparire nel gadget.
---------------	--

## 1.65 LISTVIEW

Queste sono le tags che puoi specificare con IE:

Disabled	Quando questa opzione è attivata il gadget creato sarà creato disabilitato. Con questo tipo di gadget, questa tag funziona solo col kick v39+.
Read Only	Quando setti questa tag il gadget creato sarà "a sola lettura" che significa che i nomi nella lista non potranno essere selezionati.
Show Selected	Con questa opzione attivata il nome che selezioni sarà mostrato in un piccolo box proprio sotto il gadget. NOTA: Sotto Kickstart 3.0 questo è stato cambiato! Sotto 3.0 l'entrata selezionata sarà mostrata con un differente colore di sfondo.
Top	Voce che deve essere visibile in alto nel listview.
Make Visible	Numero della voce che deve essere forzata dentro l'area visibile del listview facendo lo scroll minimo. Questa tag sovrascrive "Top" e funziona solo con kick v39+.
Scroll Width	In questo gadget tu puoi inserire la larghezza in pixel del gadget SCROLLER.
Max Pen	Il massimo numero di penna usato per il rendering da un callback hook personale. Questo funziona solo con kick v39+.
Selected	Numero della voce che dovrebbe essere selezionata.
Spacing	In questo gadget puoi inserire il numero di pixel che saranno usati come spazio tra i nomi della lista.
Item Height	Inserisci qui l'esatta altezza di una voce. Questo è normalmente utile per listviews che usano la tag GTLV_CallBack. Questo funziona solo con kick v39+.

## 1.66 MX

Queste sono le tags che puoi specificare con IE:

---

Disabled	Quando questa opzione è attivata il gadget creato sarà creato disabilitato. Con questo tipo di gadget, questa tag funziona solo col kick v39+.
Scaled	Questa tag funziona solo con Kickstart 3.0+. Se è settata, sarai in grado di cambiare la dimensione del gadget mx. NOTA: se usi un font più alto di 8 punti, il gadget non sarà messo dove lo disegni, ma un pò più giù. Settando questa tag, esso sarà messo esattamente.
Title Place	Esso indica dove il titolo dovrebbe apparire.
Active	Questo gadget ti permette di assegnare l'opzione che sarà attiva quando il gadget verrà creato.
Spacing	In questo gadget tu puoi inserire il numero di pixel che saranno usati come spazio tra le opzioni.

## 1.67 NUMBER

Queste sono le tags che puoi specificare con IE:

Number	Per default il gadget mostra 0. Qui dentro tu puoi cambiare il valore che il gadget creato avrà.
Border	Quando è settata il gadget creato avrà un bordo recessed disegnato attorno esso.
Front Pen	La pen da usare per stampare il numero. -1 dice a IE di non usare questa tag nel sorgente. Questo funziona solo con kick v39+.
Back Pen	La pen da usare per disegnare lo sfondo del numero. -1 dice a IE di non usare questa tag nel sorgente. Questo funziona solo con kick v39+.
Justification	Determina dove rappresentare il numero all'interno del box del gadget. Questo funziona solo con kick v39+. Sotto v39, devi anche settare la tag Clipped, se setti questa, altrimenti il testo non sarà stampato.
Format	Stringa di formattazione in stile C da applicare al numero prima di mostrarlo. Assicurati di usare il modificatore 'l' (long). Questo funziona solo con kick v39+.
Clipped	Se è settata, il testo del gadget sarà clipped alle dimensioni del gadget. Questo funziona solo con kick v39+.
Max Number Len	Questo indica il massimo numero di byte che

possono essere generati applicando la stringa "Format".

## 1.68 CYCLE

Queste sono le tags che puoi specificare con IE:

Disabled                      Quando questa opzione è attivata il gadget creato sarà creato disabilitato.

Active                        Questo gadget ti permette di assegnare l'opzione che sarà attiva quando il gadget verrà creato.

## 1.69 PALETTE

Queste sono le tags che puoi specificare con IE:

Disabled                      Quando questa opzione è attivata il gadget creato sarà creato disabilitato.

Color                         In questo gadget tu puoi inserire il colore che è attivo nel gadget creato.

Depth                        La profondità ti permette di controllare la quantità di colori che sono mostrati nel gadget creato.

```
1   = 2 colori
2   = 4 colori
.....
8   = 256 colori
```

NOTA: Attualmente solo un valore tra 1 e 8 è permesso.

Color Offset                Ci potrebbero essere volte che vuoi avere solo una parte dei colori disponibili nel gadget palette. Questo gadget e il gadget Depth possono far ciò. Se tu vuoi avere il 2° e 3° colore ← su uno schermo di 4 colori fai quanto segue:

```
Assegna Depth a 1
Assegna Color Offset a 1
```

In questo modo otterrai il gadget che vuoi.

Indicator Width            Questa etichetta indica la larghezza desiderata dell'indicatore del colore selezionato. Se è uguale a 0, l'indicatore non sarà creato.

NOTA: Questa tag non funziona con kick v39+.



Indicator Height	Questa etichetta indica la l'altezza desiderata dell'indicatore del colore selezionato. Se è uguale a 0, l'indicatore non sarà creato. NOTA: Questa tag non funziona con kick v39+.
Num Colors	Numero di colori da mostrare nel gadget. Questo sovrascrive "Depth" e permette numeri che non sono potenze di 2. Questo funziona solo con kick v39+.

## 1.70 SCROLLER

Queste sono le tags che puoi specificare con IE:

Disabled	Quando questa opzione è attivata il gadget creato sarà creato disabilitato.
Immediate	Quando questa tag è settata, il gadget invierà un messaggio IDCMP_GADGETDOWN quando viene premuto. Questo funziona solo con kick v39+.
Rel Verify	Quando è settata la tua finestra riceverà un messaggio quando l'utente rilascia il tasto sinistro del mouse mentre il puntatore è ancora sul gadget.
Top	Inserire la posizione visibile nell'area che lo scroller rappresenta qui dentro.
Total	Inserire il numero totale di posizioni che lo scroller rappresenta qui dentro.
Visible	Inserire il numero di posizioni visibili che lo scroller rappresenta qui dentro.
Arrows	Quando è settata lo scroller creato avrà delle frecce. Inserisci qui la dimensione delle frecce.
Freedom	Con questo gadget tu puoi assegnare la direzione in cui lo scroller è regolabile.

## 1.71 SLIDER

Queste sono le tags che puoi specificare con IE:

Disabled	Quando questa opzione è attivata il gadget creato sarà creato disabilitato.
Rel Verify	Quando è settata la tua finestra riceverà un messaggio quando l'utente rilascia il tasto sinistro del mouse mentre il puntatore è ancora sul gadget.

---

Immediate	Quando questa tag è settata, il gadget invierà un messaggio IDCMP_GADGETDOWN quando viene premuto. Questo funziona solo con kick v39+.
Min	Inserisci il minimo livello dello slider qui dentro.
Max	Inserisci il massimo livello dello slider qui dentro.
Level	Per default la posizione dello slider è 0. Qui dentro tu puoi inserire il livello che lo slider avrà quando verrà creato.
Max Level Len	Massima lunghezza in caratteri della stringa di livello quando è stampata vicino allo slider. Questo funziona solo con kick v39+.
Level Format	Qui dentro tu puoi inserire una stringa di formattazione in stile C per l'indicatore di livello.
Level Place	Con questo gadget determini la posizione in cui la freccia di livello è rappresentata.
Max Pixel Len	Indica la massima dimensione di pixel sfruttata dal l'indicatore di livello per qualsiasi valore dello slider. Questo è utile nel momento in cui si usano font proporzionali. Questo funziona solo con kick v39+.
Justification	Determina come la schermata di livello deve essere giustificata entro il suo spazio. Questo funziona solo con kick v39+.
Freedom	Con questo gadget tu puoi assegnare la direzione in cui lo slider è regolabile.

## 1.72 STRING

Queste sono le tags che puoi specificare con IE:

Disabled	Quando questa opzione è attivata il gadget creato sarà creato disabilitato.
Immediate	Quando questa tag è settata, il gadget invierà un messaggio IDCMP_GADGETDOWN quando viene premuto. Questo funziona solo con kick v39+.
Tab Cycle	Se questa tag è settata, quando l'utente preme il tasto TAB mentre il gadget è attivo, il gadget successivo sarà attivato.
Exit Help	Quando è settata e l'utente preme il tasto HELP

---

mentre il gadget creato è attivo il tuo programma riceverà un messaggio speciale chiedendo un aiuto. Puoi identificare questo messaggio speciale quando il campo Code dell'IntuiMessage è 0x5F.

Replace Mode	Questo tipo di gadget è normalmente creato nel modo insert. Settando questa tag sarà creato nel modo di sostituzione, ciò significa che quando l'utente preme un tasto, sovrascriverà il carattere sotto il cursore.
String	Normalmente il gadget è creato vuoto. Qui tu puoi inserire la stringa con cui vuoi che sia creato.
MaxChars	In questo gadget tu puoi assegnare il massimo numero di caratteri che possono essere inseriti in questo gadget.
Justification	Con questo gadget tu puoi assegnare il posto dove il testo dovrebbe apparire nel gadget.

## 1.73 TEXT

Queste sono le tags che puoi specificare con IE:

CopyText	Quando è settata GadTools copierà il testo in un buffer interno cosicchè il programma può usarlo di nuovo.
Border	Quando è settata il gadget creato avrà un bordo recessed disegnato attorno esso.
Clipped	Se è settata, il testo del gadget sarà clippato alle dimensioni del gadget. Questo funziona solo con kick v39+.
Text	Per default il gadget è vuoto. Qui dentro tu puoi inserire il testo che il gadget creato avrà.
Front Pen	La pen da usare per stampare il testo. -1 dice a IE di non usare questa tag nel sorgente. Questo funziona solo con kick v39+.
Back Pen	La pen da usare per disegnare lo sfondo del testo. -1 dice a IE di non usare questa tag nel sorgente. Questo funziona solo con kick v39+.
Justification	Determina dove rappresentare il testo all'interno del box del gadget. Questo funziona solo con kick v39+. Sotto v39, devi anche settare la tag Clipped, se setti questa, altrimenti il testo non sarà stampato.

## 1.74 Macros/Tasti funzione...

Questa voce aprirà una finestra in cui troverai 10 string gadget ed un cycle gadget. I gadget stringa sono chiamati F1...F10: lì puoi inserire i nomi degli script ARexx che vuoi associare ai rispettivi tasti funzione.

Oppure puoi clickare sui gadget "get file" posti a fianco di ogni string gadget per aprire un file requester.

Con il cycle gadget puoi specificare se lo script dovrà essere collegato al solo tasto funzione, oppure al tasto funzione più un qualificatore (nessuno, SHIFT, ALT): così puoi utilizzare fino a 30 script diversi.

Scripts forniti con IEditor

## 1.75 Macros/Aggiungi...

Oltre a collegare script ARexx ai tasti funzione, puoi aggiungere delle voci al menu Macros.

Selezionando questa voce apparirà un file requester con cui potrai scegliere uno script ARexx da aggiungere al menu.

Una volta aggiunto, uno script ARexx può essere richiamato semplicemente selezionando il suo nome.

Scripts forniti con IEditor

## 1.76 Macros/Rimuovi...

Selezionando questa voce, apparirà una finestra con la lista delle macro aggiunte al menu.

Clickando su quella che desideri, la rimuoverai.

## 1.77 Macros/Esegui...

Questa voce ti permetterà di eseguire istantaneamente uno script ARexx per IE.

Apparirà infatti un file requester: scegli lo script che desideri e verrà eseguito.

Scripts forniti con IEditor

---

## 1.78 Scripts ARexx forniti con IEditor

Questi sono gli scripts che troverete nella distribuzione di IE:

ShadowText.ie

-----

Permette di aggiungere un effetto ombra agli IntuiTexts.

Save&Exit.ie

-----

Salva l'interfaccia corrente ed esce da IEditor.

Shell.ie

-----

Apri una Shell sullo schermo di IE.

ImgBox.ie

-----

Aggiunge un bevel box di contorno ad una immagine.

CenterText.ie

-----

Centra un IntuiText nel lato superiore di un BevelBox.

Ridge20.ie

-----

Trasforma un bevel box in un bevel del tipo Ridge, compatibile col kickstart 2.0 (il Ridge impostato tramite tag funziona solo dal 3.0).

MoveImage.ie

-----

Sposta un'immagine alle coordinate indicate.

AlignBoxRight.ie

AlignBoxLeft.ie

AlignBoxTop.ie

AlignBoxBottom.ie

-----

Eseguono allineamenti fra bevel box.

---

## 1.79 Preferenze/Finestra Strumenti

Questo aprirà/chiuderà la finestra degli Strumenti.

## 1.80 Preferenze/Usa i Gadgets

Se non è selezionato, i gadget nelle finestre di edit saranno creati e quindi staccati subito, rendendo la selezione più facile e veloce.

## 1.81 Preferenze/Finestra corrente in primo piano

Seleziona questo per avere la finestra selezionata sempre di fronte alle altre.

## 1.82 Preferenze/Usa i flags settati

Se impostato, le finestre che stai editando useranno i flag hai assegnato loro, altrimenti i miei ;) flag saranno usati.

## 1.83 Preferenze/Genera icone

Se è attivato, verrà creato un file .info quando salvi una GUI.

## 1.84 Preferenze/Generatore...

Questo aprirà una finestra in cui puoi scegliere/configurare il generatore di codice.

Nella finestra troverai una listview che mostra la lista dei generatori installati: basta clickare su quello desiderato per attivarlo.

Premendo sul gadget "Configura", si aprirà la finestra di configurazione del generatore.

Per quanto riguarda i generatori forniti con IE, qui c'è la descrizione dei loro parametri, per altri generatori consultate la documentazione fornita:

C.generator

---

## 1.85 Preferenze/Sorgente Asm...

Questo aprirà un requester in cui puoi editare alcuni parametri per il sorgente Asm:

Data Section	Se è settato, sarà creata una sezione DATA.
BSS Section	Prova ad indovinare... ;-)
IntuiMsg	Se è settato, nel sorgente verrà riservato dello spazio per gli IntuiMessage delle finestre. Es. Se hai una finestra la cui etichetta è "Win", nel sorgente troverai questa linea: WinMsg        ds.b   im_SIZEOF
Clicked Ptr	Se è settato, nel campo UserData di ogni gadget che può generare un messaggio IDCMP verrà posto un puntatore chiamato <Gadget Label>Clicked. Così, quando ricevi un messaggio IDCMP da una tua finestra, dovrai eseguire la routine puntata da esso.
IDCMP Handler	Questo attiva la generazione degli IDCMP Handler.
Key Handler	Questo attiva la generazione dei Key Handler.
Gadget Labels	Se settato, ogni gadget avrà il suo proprio puntatore invece di un array globale.
Raw Code	Se settato, sarai in grado di assemblare il codice generato senza i file include.
Intuition Base	Inserisci qui il nome che normalmente usi nei tuoi sorgenti per identificare l'Intuition Base
GadTools Base	Lo sai già, non è vero? ;)

## 1.86 Preferenze/Sorgente C...

Questo aprirà un requester in cui puoi editare alcuni parametri per il sorgente C:

IntuiMessage	Se settato, strutture chiamate <Window_Label>Msg verranno create nel sorgente.
Clicked Ptr	Se è settato, nel sorgente un puntatore chiamato <Gadget_Label>Clicked sarà messo nel campo userdata di ogni NewGadget. Così, puoi creare un gestore di IDCMP che, quando riceve un messaggio del tipo GADGETUP (o GADGETDOWN), esegue la routine puntata da gg_UserData. Naturalmente nel tuo sorgente dovrai avere delle routine chiamate <Gadget_Label>Clicked( void ).

IDCMP Handler	Questo attiva la generazione degli IDCMP Handler.
Key Handler	Questo attiva la generazione dei Key Handler.
To Lower	Se settato, il Key Handler non ~farà ~differenze fra maiuscole e minuscole.
Template	Se settato, IE genererà un file chiamato <Progetto>_temp.c in cui troverai i template vuoti per le funzioni chiamate dal sorgente della GUI.
Smart Str	Se ~~settato, ~il ~generatore ~non ~scriverà ~una stringa più di una volta, risparmiando spazio.
UWORD chip	Inserisci qui la sintassi usata dal tuo compilatore per mettere i dati in un hunk CHIP.

## 1.87 Preferenze/Memorizza

Questo salverà il corrente settaggio delle preferenze.

## 1.88 Font Adaptivity

IEditor è capace di creare GUI che automaticamente adatteranno le loro dimensioni al font usato nello schermo che useranno: cio significa che la posizione e la dimensione di tutti i gadget, bevel-box, immagini, etc... saranno adattati conformemente alla dimensione di font.

Il sorgente adatterà anche la dimensione e la posizione delle finestre. Inoltre controllerà se le finestre staranno nello schermo: nel caso in cui risultino troppo grandi, il font "topaz 8" sarà usato.

IE ti permette di usare qualsiasi font nel momento in cui stai progettando una GUI font-adaptive, ma io ti raccomando di non usarne uno troppo grande, altrimenti ci potranno essere alcuni problemi adattando i gadget.

NOTA BENE: fa attenzione quando usi gadget di dimensione fissa come MX, CHECKBOX, BOOLEAN e le immagini: la loro dimensione non sarà modificata per essere adattata al font!

## 1.89 L'IDCMP Handler

L'IDCMP Handler è una piccola routine che gestisce tutti i messaggi che arrivano alla User Port della tua finestra: crea una copia dell'IntuiMessage, quindi chiama la routine appropriata. I nomi delle routine chiamate sono composti in questo modo:

<Etichetta della finestra><tipo di IDCMP>



Esempio: Se arriva un messaggio IDCMP\_CLOSEWINDOW alla finestra "Main", l'IDCMP Handler chiamerà la routine MainCloseWindow.

Ci sono però due eccezioni: IDCMP\_GADGETUP/DOWN e IDCMP\_MENU PICK: in questi casi verrà chiamata la routine puntata dal campo UserData del gadget/menu.

Inoltre i messaggi IDCMP\_REFRESHWINDOW vengono gestiti completamente dall'handler.

Nel linguaggio assembly, le routine verranno chiamate con un puntatore alla copia del messaggio in A5.

Vedi il sorgente di "GMEExample" per un esempio pratico.

## 1.90 Il Gadget Activation Key Handler

L' Activation Key Handler è una piccola routine che maneggia i messaggi IDCMP VanillaKey che si riferiscono al tasto di attivazione di un gadget...

Così puoi assegnare i tuoi underscore senza preoccuparti di come maneggiarli!

La routine funziona in questo modo:

- con i gadget INTEGER e STRING, esegue un ActivateGadget()
- con altri tipi di gadget, chiama la routine <Gadget Label>KeyPressed().

NOTA: se setti il flag IDCMP\_VANILLAKEY per la tua finestra, e usi l'IDCMP Handler, se il key handler non riconosce il tasto di attivazione, la routine <Etichetta Finestra>VanillaKey sarà invocata, così puoi processare altri tasti oltre a quelli dei gadget.

## 1.91 Il Sorgente Generato

Per i linguaggi Asm e C, IEditor crea due file sorgenti. Il primo (.c|.s) conterrà tutte le routine e dati necessari per aprire la GUI. Il secondo (.h|.io) conterrà gli Extern o Xref e le costanti per i gadget ID.

NOTA: se generi il sorgente Amiga E, ricordati che le iniziali di tutte le etichette verranno cambiate in minuscolo!

Nel file principale sono generate le seguenti routine:

```
=====
int SetupScreen( void );
=====
```

Questa routine aprirà o bloccherà lo schermo e otterrà il suo visual info.

Questa routine può ritornare uno dei seguenti errori:

- 0 = Nessun errore.
- 1 = Non ha potuto aprire o bloccare lo schermo.
- 2 = Non ha potuto ottenere le visual info dello schermo.

```
=====
void CloseDownScreen( void );
=====
```

Questa routine libererà le risorse prese da "SetupScreen()". Devi sempre chiamare questa routine quando "SetupScreen()" fallisce per chiudere e liberare le risorse che non ha fallito nell'aprire!!!

```
=====
int Open<Window_Label>Window( void );
=====
```

Ci sono tante di queste routine quante sono le finestre nella tua GUI. Queste routine creeranno i gadget e apriranno la finestra. Queste routine possono ritornare uno dei seguenti errori:

- 0 = Nessun errore.
- 1 = Non ha potuto creare il contesto.
- 2 = Errore durante la creazione di gadget.
- 3 = Non ha potuto creare i menu.
- 4 = Non ha potuto aprire la finestra.

```
=====
void Close<Window_Label>Window( void );
=====
```

Ci sono tante di queste routine quante sono le finestre nella tua GUI. Queste routine libereranno tutte le risorse che la routine "Open<Window\_Label>Window()" ha preso. Devi sempre chiamare questa routine se "Open<Window\_Label>Window()" ha fallito!

Il file principale anche ha le seguenti definizioni globali che sono condivise da tutte le finestre del progetto:

```
struct Screen *Scr;          Un puntatore allo schermo aperto/bloccato.
APTR          VisualInfo;    Un puntatore al visual info
```

Le seguenti variabile globali sono generati solo quando il file contiene gadget o quando la finestra deve avere un gadget zoom o quando hai selezionato un font per un gadget:

```
struct Gadget    *<Gadget_Label>GList;    I gadget creati
WORD             <Window_Label>Zoom[4];  Le posizioni alternative della
                                           finestra
struct TextFont  *<font_name><font_height>_<font_style><font_flags>;
```

Sono anche generati puntatori per ogni finestra che è in memoria:

```
struct Window    *<Window_Label>Wnd;
```

Inoltre, quando lo schermo è generato e la tag ErrorCode è settata, questo ULONG sarà incluso nel sorgente:

```
ULONG          ErrorCode = NULL;
```

Qui tu troverai un codice di errore che ti dirà cos'è andato male nell'apertura dello schermo.

Ultimo ma non meno importante, nel sorgente verrà generata una variabile chiamata YOffset: il suo valore è uguale a Scr->WBorTop + Scr->Font->YSize. Se modifichi il font dello schermo, \* DEVI \* aggiornare questa variabile!

Inoltre, dovrai anche aggiornare la variabile XOffset = Scr->WBorLeft.

Se sono presenti delle immagini nella tua GUI, verranno create strutture chiamate:

```
struct Image <Etichetta immagine>Img = ...
```

e hai messo qualche immagine direttamente nella finestra:

```
struct Image <Etichetta finestra>_<numero immagine>Image = ...
```

Quando non setti la voce "Genera" nel menù Schermo, questo puntatore viene generato:

```
UBYTE          *PubScreenName = NULL;
```

Questo ti permetterà di cambiare il nome dello schermo pubblico da aprire senza dover trafficare nel sorgente generato.

Il file principale contiene anche l'array di Gadget per ogni finestra che sono definiti come segue:

```
struct Gadget *<Window_Label>Gadgets[];
```

Per accedere ai puntatori in quest'array il programma genera Define o EQU nel file di header che specificano la posizione di un certo gadget nell'array. Questi defini sono costruiti come segue:

```
#define GD_<Gadget_Label>
```

Se richiesto, IE genererà anche le seguenti routine:

```
=====
    BOOL  OpenDiskFonts( void );
=====
```

Apri tutti i diskfont utilizzati nell'interfaccia.

Restituisce FALSE (in asm, d0 = 0) se non ha potuto aprire uno dei font.

In ogni caso, \*dovrete\* chiamare CloseDiskFonts prima di terminare il programma!

I puntatori alle strutture TextFont restituite si chiameranno:

<Font Label>Font

dove <Font Label> è uguale a:

<Font Name><Dimensione>\_<Flags><Style>

```
=====
void CloseDiskFonts( void );
=====
```

Chiude tutti i diskfonts aperti da OpenDiskFonts().

Quando vengono create queste due routine, dovete assicurarvi di avere aperto le librerie "graphics.library" e "diskfont.library".

Vedi anche:

```
Routine Main    per la routine Main.
ARexx routines per ARexx.
C.generator
```

Assicuratevi che le "gadtools.library", "intuition.library" siano tutte aperte prima che una qualsiasi delle routine generate sia chiamato. Quando usi un diskfont dovresti aprirlo attraverso "OpenDiskFont()" prima di chiamare le routine generate a meno che non sia stato settato OpenDiskFonts nei parametri del sorgente.

## 1.92 Routines ARexx

Quando inserisci dei comandi ARexx, IE metterà anche queste variabili nel sorgente:

```
UWORD RX_Unconfirmed      numero dei messaggi ARexx non ancora risposti.
                           Questa variabile è a *SOLA LETTURA*!!!

struct MsgPort *RexxPort   puntatore alla tua porta ARexx.

UBYTE RexxPortName[]       nome finale della tua porta ARexx.
                           (nomebase.1, nomebase.2, etc...)
```

Queste sono le routines di gestione ARexx:

```
=====
BOOL SetupRexxPort( void )
```

=====  
Restituisce FALSE se fallisce, TRUE altrimenti.

Se fallisce, così come se il tuo prg non riesce ad aprire la rexxsyslib.library, \*NON\* dovrai chiamare nessun'altra routine ARexx generata da IE!

=====  
void DeleteRexxPort( void )  
=====

Rimuove la porta creata da SetupRexxPort(). Questa funzione attende finchè tutti i messaggi non siano stati risposti. Potresti volerla forzare a ritornare immediatamente settando a zero RX\_Unconfirmed prima di chiamarla, ma ciò \*NON\* è per niente consigliato. La sola ragione che potresti avere per far ciò è che il sistema stia per saltare in aria...

=====  
void HandleRexxMsg( void )  
=====

Questa funzione analizza tutti i messaggi ARexx ricevuti alla tua porta e chiama le funzioni correlate.

Questa funzione chiama le routine:

ULONG <Etichetta comando>Rexxed( ULONG \*ArgArray, struct RexxMsg \*Msg );

Il risultato di queste routines è posto in rm\_Result1.

ArgArray è un array di valori riempito dalla funzione ReadArgs() della dos.library. Vedi il suo autodoc per maggiori informazioni.

Msg è un puntatore al RexxMsg che ha invocato la tua funzione. Puoi usarlo se vuoi che il tuo comando restituisca una argstring. Es.:

```
ULONG TestRexxed( ULONG *ArgArray, struct RexxMsg *Msg )
{
    UBYTE *str, *as;

    str = "Questo è il risultato del comando Test.";

    if ( as = CreateArgstring( str, strlen( str ) ) ) {

        Msg->rm_Result2 = as; // la stringa 'str' sarà messa nella
                           // variabile rexx RESULT

        return( 0L );       // Nessun errore

    } else {

        return( RC_FAIL );
    }
}
```

```

    }
}

```

```

=====
    BOOL SendRexxMsg( char *Host, char *Ext, char *Command, APTR Msg,
                     LONG Flags )
=====

```

Puoi utilizzare questa funzione per lanciare script ARexx esterni dalla tua applicazione, per es. per assegnare script ARexx ai tasti funzione.

Questa routine restituisce TRUE se ha successo.

char \*Host      nome dell'host: dovrà essere "REXX" per eseguire scripts ~o  
il nome di un'altra porta ARexx se vuoi mandare dei comandi  
ARexx ad un altro programma.

char \*Ext      se vuoi eseguire uno script, questa dovrebbe essere la sua  
estensione. ~~Esempio: ~~se ~~vuoi ~~eseguire ~~lo ~~script  
'script1.mioprg' potresti usare:

```
SendRexxMsg( "REXX", NULL, "script1.mioprg", NULL, NULL);
```

o

```
SendRexxMsg( "REXX", "mioprg", "script1", NULL, NULL);
```

char \*Command   comando da eseguire.

APTR Msg      poni sempre a NULL.

ULONG Flags    Vedi i files include di ARexx.

## 1.93 Routines Main

Nel file <Nome Progetto>Main.[c|s] ci sono varie routine che eseguono queste azioni:

- Le librerie selezionate nel requester main() vengono aperte.
- La routine OpenDiskFonts() viene chiamata (se necessario).
- Viene chiamata la routine SetupScreen().
- Viene chiamata la routine SetupRexxPort() (se necessario).
- Vengono aperte le finestre selezionate nell'editor main().
- Se hai inserito una Extra Proc, viene chiamata.
- Viene eseguito un loop Wait() finché Ok\_to\_Run non diventa falsa.
- Viene chiuso tutto e il programma esce.

Se qualcosa va male viene chiamata la routine `Error()`.

Dal tuo programma puoi chiamare la routine `End()` per uscire.

NOTA BENE: quando chiami `End()`, devi avere già chiuso tutte le finestre che hai aperto dopo l'inizializzazione, cioè tutto deve essere come prima.

Inoltre, puoi usare queste variabili:

<code>BOOL Ok_to_Run</code>	se la setti a <code>FALSE</code> , il tuo programma finirà.
<code>ULONG mask</code>	questa è la bit mask passata a <code>Wait()</code> . Dovresti modificarla a seconda ~delle ~azioni ~del tuo programma, per es. se chiudi una finestra devi rimuovere il suo bit.

Se hai selezionato Workbench nell'editor `main()`, nel sorgente troverai anche la variabile:

```
struct WBStartup *WBMsg;
```

Questa variabile può essere usata per due scopi:

1. come booleano per sapere se si è partiti da WB (quando `WBMsg != NULL`) o da CLI (quando `WBMsg == NULL`)
2. se si è partiti da WB, per leggere le informazioni fornite dal WB (dir di partenza, argomenti...)

Se hai selezionato Extra Signals, verrà chiamata la routine `HandleOtherSignals()` quando `Wait()` restituisce un bit pattern sconosciuto. Devi settare i segnali supplementari che vuoi ricevere con una `ExtraProc`. Es.

```
void MySetup( void )
{
    mask = (1 << PippoPort.mp_SigBit) | PlutoTaskSig;
}
```

Il file `Main` usa un file include chiamato `IE_Errors.[h|i]` in cui si trovano le stringhe d'errore e la routine `Error()` che le mostra all'utente. Puoi modificare questo file come desideri, ricordando che la routine `Error()` \_deve\_ accettare due `STRPTR` come argomenti.

## 1.94 Ringraziamenti

Inutile dire che se sono arrivato a questo punto, *\*molto\** del merito va a quei due /esseri/ chiamati in gergo "beta-tester" \*;D che mi hanno dato una mano nella realizzazione di IE... :)

Quindi, vorrei ringraziare Gian Maria Calzolari e Mario Branchi per avermi aiutato nello sviluppo di questo programma, nel suo beta-test e per il supporto morale :-). Inoltre vorrei ringraziare Frank Wille per aver creato PhxAss, uno stupendo assemblatore! ;) e per il suo bug-report.

Voglio anche ringraziare i Sysop delle BBS che supportano IEditor.

Infine, ringrazio i (pochi) utenti registrati: è anche per merito loro se lo sviluppo di IE va avanti!

...qualcuno è disposto a scrivere altri cataloghi? ;)

## 1.95 Note

Scusate la forma a volte /inusuale/ di questo manuale: il fatto è che dovendo scriverne anche una versione in inglese, ho preferito scrivere prima quella, utilizzando poi un programma di traduzione automatica ho scritto la versione italiana... che ci volete fare, sono mooolto pigro! ;-)

Se qualcuno vuole tradurre questo manuale nella sua lingua lo può fare. La sola cosa chiedo è che mi spedisca una copia della traduzione cosicchè possa distribuirla con la prossima versione del programma.

Inoltre, scrivetemi se volete creare un nuovo catalogo per IE: vi spedirò i file necessari (se quelli nell'archivio di distribuzione non sono aggiornati).

Quando inviate un rapporto di difetti o suggerimenti, per piacere ditemi che versione di IEditor state usando. Questo può essere stabilito scrivendo "Version IEditor" nella shell.

>Questo è un programma per programmatori. Parecchie cose nel manuale >potrebbero non essere chiare agli altri utenti di Amiga. Se progetti di >programmare l'Amiga dovresti almeno prendere i manuali RKM: Libraries, >Devices, Includes e AutoDocs, Users Interface Style Guide. Anche uno o >due buoni libri circa il linguaggio che desideri imparare sono >essenziali. Io non sto dicendo questo perchè mi piace vederti sprecare i >tuoi soldi ma è quasi impossibile programmare l'Amiga senza una buona >documentazione.

Mai fare cambiamenti al sorgente che IEditor genera. Non dovresti fare questo perchè ogni volta che ri-generari il sorgente dovresti fare questi cambiamenti di nuovo. Dovresti sempre codificare nel tuo programma le specifiche routine in uno o più moduli separati. In questo modo puoi sempre aggiungere delle cose al tuo GUI usando IEditor senza avere il problema di dover aggiungere ripetutamente altre cose al sorgente generato.

Per installare un modulo esterno è sufficiente copiarlo nella apposita directory (Loaders, Generators, Expanders). IE provvederà automaticamente ad aprire il modulo.

---



Rapporti di difetti (che difetto?!?), suggerimenti, cartoline, contributi, idee, donazioni, ragazze ;), etc.. all'autore.

Flames, critiche et similia a:

NIL:

;-)

## 1.96 Banco immagini

Questo requester ti permette di caricare file IFF-ILBM file da usare nella tua~GUI. Le immagini caricate possono essere usate nei gadget booleani, nei menu e possono essere disegnate nelle tue finestre.

Il requester è diviso in due parti: nella seconda puoi vedere un'anteprima dell'immagine selezionata, nella prima ci sono questi gadget:

- Immagini                      questa è la lista delle immagini attualmente disponibili per l'uso nella tua GUI.
- (string gadget)            se vuoi cambiare l'etichetta di una ~immagine, questo gadget è quello che fa per te...
- Nuova                        aprirà un file-requester ASL con cui puoi scegliere un file IFF-ILBM da aggiungere alla lista.
- Elimina                     rimuoverà l'immagine selezionata dalla lista.  
Se quell'immagine è in uso nella tua GUI, ti verrà chiesto se continuare o no: ~selezionando "Si", l'immagine sarà rimossa e i gadget che la usano avranno i loro puntatori all'immagine immagine azzerati.

Per uscire dal Banco Immagini devi cliccare sul gadget di chiusura della finestra.

## 1.97 ARexx Interface Editor

L'ARexx Interface Editor ti permette di aggiungere molto facilmente una interfaccia ARexx ai tuoi programmi.

Dopo che hai selezionato questa voce, verrà aperto l'editor, in cui sono presenti questi gadget:

- Comandi                      Questa è ~la ~lista ~dei ~comandi ~che ~hai inserito. ~Un ~~doppio ~~click ~sulla ~voce selezionata aprirà una piccola finestra ~in cui ~potrai ~~cambiare ~~~l'etichetta ~~del

- comando, il ~nome ~del ~comando ~e ~il ~suo template.  
Per ~quel ~~che ~~riguarda ~~lo ~stile, ~ti consiglio di scrivere sia il comando che il template in maiuscolo.
- Nuovo Aggiunge un comando.
  - Elimina Elimina il comando selezionato.
  - ARexx Port Base del nome della ~porta ~ARexx ~del ~tuo progetto. IE aggiungerà '.\*d'.
  - Ext. Estensione di default per ~gli ~script ~del tuo progetto.  
Questa ~è ~utilizzata ~durante ~il ~parsing degli ~script: ~~quando ~il ~tuo ~programma riceverà un messaggio da ~RexxMast ~con ~un comando sconosciuto, ~manderà ~indietro ~il msg a RexxMast ~che ~proverà ~ad ~eseguirlo come uno script. Guarda questo esempio:
- ```
address 'MYPROJECT.0'

'CMD1' /* questo comando è conosciuto e
        viene eseguito */

script2
/* questo è un ~comando ~sconosciuto: ~il
   tuo ~prg ~~manderà ~~un ~~messaggio ~a
   RexxMast ~~~dicendoglielo. ~~~RexxMast
   guarderà se è un comando Rexx interno,
   altrimenti ~~~cercherà ~~~uno ~script
   chiamato 'script2' o 'script2.ext',
   dove ~ext ~ è ~ l'estensione ~che ~hai
   inserito. Di default~l'~estensione ~è
   'rex'. */
```
- Vedi il ~tuo ~manuale ~ARexx ~per ~maggiori informazioni.

Vedi anche: generated routines.

## 1.98 Varie/main()...

Questo aprirà l'editor della main().

Nella parte superiore di questo editor troverai due listview: quella sulla sinistra mostra le librerie che la procedura main() aprirà per te; quella sulla destra mostra una lista di librerie predefinite: se esegui un doppio click su una di quelle, verrà copiata nell'altra lista. Se vuoi modificare alcuni parametri di una libreria nella lista di sinistra, puoi farlo con un doppio click: quindi potrai cambiare il nome della libreria, il nome della sua base, la versione da aprire e decidere se il tuo programma deve fallire o no se non riesce ad aprire la libreria.

Se vuoi aprire una libreria che non è presente nella lista, clicca sul pulsante "Aggiungi".

In questo requester c'è un'altra listview, chiamata "OpenxxxWindow()": mostra la/le finestra/e che la procedura main aprirà. Queste finestre saranno anche chiuse dal modulo main quando il programma finisce.

Infine ci sono anche questi gadgets:

- CTRL C                      se settato, ~il ~tuo ~programma ~terminerà se riceverà un segnale CTRL C.
- Extra Signals              se ~settato, ~~quando ~la ~procedura ~main riceverà ~~un ~segnale ~che ~non ~conosce, chiamerà una ~procedura ~esterna ~chiamata HandleOtherSignal.
- Workbench                  se settato, il tuo prg sarà lanciabile ~da Workbench.
- ExtraProc                  inserisci qui il nome della ~procedura ~da chiamare prima del ciclo Wait().

Vedi anche: sorgente generato

## 1.99 Gadgets Booleani

I gadget booleani sono i più comuni pre-kick 2.0 gadget. Sono gestiti dalla intuition.library, non dalla GadTools, così non hanno nessuna tag e non puoi usare la GT\_SetGadgetAttrsA() funzione con essi. Potresti volerli usare se vuoi un pulsante con alcune caratteristiche che il Button Kind della gadtools non ha, per esempio le immagini, il modo toggle-select...

NOTA BENE: nei tuoi sorgenti, accertati di non usare i simboli xxxGadget come puntatori a un gadget booleano, perché rappresentano le strutture Gadget!

Esempio: questo pezzo di codice sarebbe sbagliato:

```
[...]
move.l BooleanGadget,a0
jsr    _LVOOnGadget(a6)
[...]
```

dovresti scrivere:

```
[...]
lea    BooleanGadget,a0
jsr    _LVOOnGadget(a6)
[...]
```

o in C:

```
OnGadget( &BooleanGadget, .... );
```

Inoltre, non ci sono puntatori ai gadget di questo tipo negli array `<wnd>Gadgets`.

Questi sono i gadget che troverai nel Requester Gadget booleani:

- Etichetta                      etichetta del gadget
  - Testo                          il testo del gadget. Sarà usato solo se il checkbox è attivato.
  - X, Y                            le coordinate del testo, ~relative ~all'angolo superiore a sinistra del gadget.
  - INVERSVID                      se settato, il testo sarà stampato in modo inverso.
  - Draw Mode                      JAM1              il testo sarà stampato ~con ~la Front ~Pen ~selezionata, ~lasciando lo sfondo invariato.
  - JAM2              il testo sarà stampato con ~entrambe la Front e Back pen selezionate.
  - COMPLEMENT    il ~testo sarà stampato ~in modo complementare.
  - Front Pen                      il colore del testo
  - Back Pen                        il colore dello sfondo (usato solo se il draw mode è JAM2).
  - W, H                            le dimensioni del gadget.
  - \*                                copia le dimensioni dell'immagine selezionata nelle dimensioni del gadget.
  - Gadget Render                  l'immagine usata per rappresentare il gadget. Il simbolo (---) significa NESSUNA IMMAGINE.
  - Select Render                  l'immagine ~usata ~per ~rappresentare il ~gadget quando è selezionato.
  - Highlight                      GADGHNONE        selezionando il gadget non cambierà.
  - GADGHCOMP        il ~~gadget ~~~box ~~~ sarà complementato quando il gadget è selezionato.
  - GADGHBOX         quando il gadget è selezionato, avrà un rettangolo disegnato attorno.
-

- |                |            |                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|----------------|------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                | GADGHIMAGE | quando ~viene~selezionato, ~sarà rappresentato con l'immagine Select~Render.                                                                                                                                                                                     |
| - TOGGLESELECT |            | setta il modo toggle-select per il gadget.                                                                                                                                                                                                                       |
| - RELVERIFY    |            | se settato, riceverai un messaggio IDCMP_GADGETUP messaggio quando il gadget viene rilasciato.                                                                                                                                                                   |
| - IMMEDIATE    |            | se settato, sarai informato quando il ~gadget ~è attivato.                                                                                                                                                                                                       |
| - FOLLOWMOUSE  |            | setta questo flag ~se ~vuoi ~ricevere i ~mouse movement message mentre il tuo gadget è attivo. Se setti questo flag, dovresti anche settare quello IMMEDIATE. Inoltre, tu vuoi ricevere qualsiasi movimento del mouse dovresti ~settare anche il flag RELVERIFY. |
| - DISABLED     |            | il gadget sarà creato disabilitato.                                                                                                                                                                                                                              |
| - SELECTED     |            | il gadget sarà creato selezionato.                                                                                                                                                                                                                               |

## 1.100 Progetti futuri

Nelle prossime release troverete...

- AppIcon per caricare GUI (forse, che ne dici?)
- Ampliamento dei comandi ARexx
- BOOPSI
- ... hai qualche suggerimento? :)

... state sintonizzati! ;-)

## 1.101 Comandi da tastiera

Comandi che IE accetta da tastiera:

- |               |                                         |
|---------------|-----------------------------------------|
| TAB           | Seleziona il gadget successivo          |
| SHIFT TAB     | Seleziona il gadget precedente          |
| ALT TAB       | Attiva la finestra successiva           |
| SHIFT ALT TAB | Attiva la finestra precedente           |
| RETURN        | Modifica le tags dei gadget selezionati |
-

DEL                      Elimina i gadget selezionati

## 1.102 Finestre/Stampa

Questa funzione ti permette di stampare la finestra di edit corrente.

È una funzione un po' sperimentale, quindi ditemi cosa ne pensate e se vi serve realmente.

## 1.103 Gadget/Distribuisce/Orizzontalmente

Questa funzione ti permette di distribuire i gadget selezionati tra due linee.

Dopo che hai selezionato questo item, vedrai una linea verticale che segue i movimenti del tuo mouse nella finestra attiva: muovila alla prima coordinata dell'area in cui distribuire i gadget e premi il tasto del mouse; ora apparirà un'altra linea: muovila sulla seconda coordinata e premi il tasto del mouse.

A questo punto, i gadget selezionati verranno equamente distribuiti tra le due linee.

Se solo un gadget è attivo, verrà centrato tra le due linee.

## 1.104 Gadget/Distribuisce/Verticalmente

Questa funzione ti permette di distribuire i gadget selezionati tra due linee.

Dopo che hai selezionato questo item, vedrai una linea orizzontale che segue i movimenti del tuo mouse nella finestra attiva: muovila alla prima coordinata dell'area in cui distribuire i gadget e premi il tasto del mouse; ora apparirà un'altra linea: muovila sulla seconda coordinata e premi il tasto del mouse.

A questo punto, i gadget selezionati verranno equamente distribuiti tra le due linee.

Se solo un gadget è attivo, verrà centrato tra le due linee.

## 1.105 Gadget/Spaziatura/Setta X...

Questa funzione ti chiederà il numero di pixel da inserire tra i gadget selezionati. Una volta che l'hai inserito, i gadget verranno posizionati correttamente.

---

## 1.106 Gadgets/Spaziatura/Setta Y...

Questa funzione ti chiederà il numero di pixel da inserire tra i gadget selezionati. Una volta che l'hai inserito, i gadget verranno posizionati correttamente.

## 1.107 Finestre/BevelBox/Aggiungi

I BevelBox si aggiungono nello stesso modo in cui vengono creati i gadgets.

## 1.108 Finestre/BevelBox/Modifica...

Questo aprirà un piccolo requester che ti permetterà editare i bevel box della finestra di Editing corrente.

Li puoi muovere o ridimensionare esattamente come i gadget. Puoi anche inserire le loro dimensioni e posizioni direttamente nei gadget X, Y, W e H, devi solo ricordare di premere 'RETURN' dopo aver inserito il valore altrimenti IE non considererà i nuovi valori.

Inoltre puoi muovere i box con i quattro gadget freccia.

Per cancellare un box clicca sul piccolo gadget in basso a sinistra del requester.

Puoi cambiare il tipo del box semplicemente cliccando sul tipo tu vuoi: nota che RIDGE e ICONDROPBOX richiedono SO v39+, sotto un SO più vecchio, appariranno come i normale BUTTON bevel box.

## 1.109 Finestre/Immagini/Aggiungi

Questo ti permetterà di disegnare un'immagine direttamente sulla tua finestra.

Selezionando questa voce, tu vedrai un requester che contiene una lista delle immagini attualmente caricate con il Banco Immagini.

Seleziona quella che vuoi mettere sulla tua finestra: a questo punto vedrai un box che segue il puntatore del mouse; posizionalo dove vuoi l'immagine e poi premi LMB.

## 1.110 Finestre/Immagini/Sposta

Seleziona questa voce se vuoi spostare un'immagine: dopo che hai selezionato questa voce, puoi muovere un'immagine proprio come i gadget.

---

### 1.111 Finestre/Immagini/Elimina

Questo ti permetterà di rimuovere un'immagine dalla finestra di Editing corrente.

Per cancellare l'immagine, cliccaci semplicemente sopra.

### 1.112 Finestre/Testi/Aggiungi...

Questo ti permetterà di aggiungere un IntuiText alla tua finestra.

Dopo aver selezionato questa voce, IE ti mostrerà il requester per la modifica del testo. Riempilo conformemente ai tuoi bisogni, quindi seleziona OK.

A questo punto, vedrai il testo che hai inserito seguire il puntatore del mouse: posizional dove vuoi che stia e premi il tasto sinistro del mouse.

### 1.113 Finestre/Testi/Elimina...

Seleziona questo se vuoi rimuovere un IntuiText dalla tua finestra. Quindi seleziona il testo che vuoi cancellare dalla lista che IE ti mostrerà.

### 1.114 Finestre/Testi/Modifica...

Questo ti permette di modificare un vecchio IntuiText.

Seleziona quello che vuoi editare dalla lista che IE ti mostrerà, quindi vedrai un requester con questi gadget:

- Text                   err... il Testo! ;-)
  - Front Pen            La penna che dovrebbe essere usata per stamparlo.
  - Back Pen             La penna da usare per lo sfondo. È usata solo se Draw Mode è uguale a RP\_JAM2.
  - INVERSVID            Inverte il colore del testo e dello sfondo.
  - DrawMode            Questo controlla come rappresentare il testo:
    - RP\_JAM1            usa solo la Front Pen. Lo sfondo non viene modificato.
    - RP\_JAM2            usa sia la Front pen che la Back pen.
    - RP\_COMPLEMENT    scrive il testo in modo complementare.
  - Screen Font         Se settato, il testo sarà stampato usando il font
-



dello schermo.

- Font                      Questo aprirà un ASL Font Requester per selezionare il font per il testo.

## 1.115 Finestre/Testi/Sposta...

Selezionando questa voce, IE ti mostrerà la lista dei testi della finestra corrente; scegli quello che vuoi muovere: quindi lo vedrai che segue il puntatore del mouse. Posizionalo nella nuova posizione e premi LMB.

## 1.116 Menu Editor

Il Menu Editor è... hmm... un editor per menu! ;-)

Ti permette infatti di costruire un menu con un paio di click del mouse... Nella sua finestra troverai questi gadget:

|       |                                                 |
|-------|-------------------------------------------------|
| Title | Questa lista mostra i titolo dei Menu presenti. |
| Item  | Questo mostra gli Item del menu...              |
| Sub   | ...vuoi che te lo dica? ;)                      |

Sotto questi gadgets, ci sono questi pulsanti:

|                |                                                                                                            |
|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| /\             | ehm... più o meno... Questo sposta in alto il nodo selezionato                                             |
| \/             | Questo sposta in basso il nodo selezionato.                                                                |
| Nuovo          | Aggiunge un nuovo nodo.                                                                                    |
| Elimina        | Elimina il nodo selezionato.                                                                               |
| Mutual Exclude | Questo ti permette di specificare quali voci devono venire escluse quando quella selezionata viene scelta. |

Infine, ci sono questi due gadget:

|      |                                                                                                                                  |
|------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Test | Crea il menu così come l'hai costruito e lo attacca alla finestra del Menu Editor, permettendoti di controllare come apparirà... |
| Ok   | Chiude il Menu Editor; ha la stessa funzione del gadget di chiusura della finestra.                                              |

Per editare una voce, devi eseguire un doppio click su di essa. Il requester che hai visto quando hai creato la voce apparirà.

In questo requester ci sono questi gadget:

---

|            |                                                                                                                                                  |
|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Testo      | Il testo della voce del menu...                                                                                                                  |
| Immagine   | Questo aprirà la lista delle immagini disponibili:<br>scegline una se vuoi creare una voce MENU_IMAGEIMAGE.<br>(---) vuol dire nessuna immagine. |
| BarLabel   | Settalo se vuoi una barlabel... ;)                                                                                                               |
| Disabled   | Se settato, il menu apparirà disabilitato.                                                                                                       |
| CheckIt    | Settalo se vuoi che la voce sia "checkabile".                                                                                                    |
| Checked    | Se è settato e anche CheckIt lo è la voce apparirà<br>"checkata".                                                                                |
| MenuToggle | Quando la voce verrà selezionata il suo stato cambierà<br>da marcata a non marcata e viceversa.                                                  |

Nel requester MutualExclude ci sono questi gadget:

|         |                                                                            |
|---------|----------------------------------------------------------------------------|
| Ignora  | Le voci di questa lista non verranno cambiate.                             |
| Escludi | Le voci di questa lista verranno escluse da quella che<br>hai selezionato. |
| « and » | Questi due gadget spostano tutte le voci di una lista<br>nell'altra.       |
| < and > | Questi due gadget spostano la voce selezionata da una<br>lista all'altra.  |

## 1.117 IEditor's author... err...hey, it's me! :)

Potete raggiungere l'autore a questo indirizzo:

Simone Tellini  
Piazza Resistenza 2  
42016 Guastalla RE  
ITALIA

oppure tramite matrix:

2:332/502 (Simone Tellini)

oppure da Internet:

Simone.Tellini@f502.n332.z2.fidonet.org

## 1.118 La finestra Strumenti

---

In questa finestra si trovano alcuni gadget che corrispondono alle voci dei menu più usate (almeno da me ;) )...

Nell'ordine da sinistra a destra sono:

Finestre...

~Nuova...~~~~~

~Elimina~~~~~

IDCMP...

Flags...

Gadgets...

Aggiungi

Rimuovi

Usa

Banco Immagini

Tipo schermo

Interfaccia...

Apri

Salva

## 1.119 Gadgets/Ordine TabCycle...

Questa funzione è molto utile per assegnare il giusto ordine TabCycle: cioè, ti permette di decidere in quale ordine i gadget di tipo string e integer devono essere attivati quando l'utente preme TAB o SHIFT-TAB.

Selezionando questa voce del menù, IE aprirà una finestra che contiene un listview e quattro gadget: nel listview vedrai i gadget di tipo string e integer della finestra che stai editando; i quattro gadget ti permettono di muovere i gadget su o giù nella lista.

## 1.120 Progetto/Parametri...

Questo aprirà un requester con cui puoi modificare alcuni parametri relativi alla creazione del sorgente.

Questi parametri sono:

- Genera Scr                      se settato, IE genererà anche il codice per lo schermo.
  - Font Adaptive                  se settato, il codice generato sarà font adaptive.
  - OpenDiskFonts                se ~settato, ~le ~~routine ~~OpenDiskFonts ~e CloseDiskFonts verranno generate.
-

```
- main()                                se ~settato, ~IE ~genererà ~un ~file ~chiamato  
   <Nome Progetto>Main.[c|s] ~con ~~~la ~~routine  
   main() .
```

## 1.121 Comandi ARexx

NOTA: Gli argomenti dei comandi sono interpretati con la funzione ReadArgs del DOS, perciò valgono le stesse regole usate per i comandi CLI. Es. se un comando ha il template FILE/A, vuol dire che *\*bisogna\** fornirgli il nome di un file, e lo si può fare in questi due modi:

```
cmd FileName
```

```
cmd file FileName
```

```
Ok? ;)
```

Qui di seguito trovate la lista dei comandi ARexx attualmente supportati da IEditor (in futuro la lista si allungherà! ;) ) :

```
ADDBOX  
ADDITEXT  
  
GENERATEASM  
GENERATEC  
GENERATEE  
GETACTWDATA  
GETBOX  
GETBOXATTR  
GETDRIPEN  
GETFILE  
GETFONTATTR  
GETIMAGE  
GETIMAGEATTR  
GETITEXT  
GETITEXTATTR  
GETITEXTLENGTH  
GETNAME  
GETSCRFONT  
GETWNDDATA  
  
NEW  
  
OPEN  
  
SAVE  
SAVEAS  
SETBOXATTR  
SETIMAGEATTR  
SETITEXTATTR  
SETNAME  
  
QUIT
```

## 1.122 QUIT

FUNZIONE: Questo comando farà terminare IEditor immediatamente. Se l'interfaccia non stata salvata, i cambiamenti saranno persi!

## 1.123 OPEN

FUNZIONE: Comanda ad IE di aprire un'interfaccia su disco.

TEMPLATE: ASK/S,FILE

Se viene settato lo switch ASK, IEditor aprirà un file requester per scegliere la GUI da caricare.

FILE è il nome del file da aprire completo di path.

ESEMPI:

```
'OPEN' 'work:developer/sources/diskorg/diskorg.gui'
```

```
'OPEN' 'ask'
```

Se vuoi aprire un file chiamato "ask", allora usa:

```
'OPEN' 'file ask'
```

o

```
'OPEN' 'file "ask"'
```

## 1.124 SAVE

FUNZIONE: Salva l'interfaccia corrente. Se la GUI non ha nome, resituisce un errore.

## 1.125 SAVEAS

FUNZIONE: salva la GUI attuale con un nome.

TEMPLATE: ASK/S,FILE

Vedi Open per una spiegazione più dettagliata del template.

## 1.126 GETNAME

FUNZIONE: restituisce il nome dell'interfaccia corrente, cioè il file in cui è stata salvata.

ESEMPIO:

```
/*
  Salva la GUI. Se non è mai stata salvata prima fa aprire il file
  requester.
*/

options results

address 'IEDITOR.1'

'GETNAME'

if result ~= '' then
  'SAVE'
else
  'SAVEAS' 'ASK'
```

## 1.127 SETNAME

FUNZIONE: assegna il nome del file con cui la GUI sarà salvata.

TEMPLATE: FILE/A

ESEMPIO:

```
/*
  Crea una nuova GUI e definisce il suo nome.
*/

options results

address 'IEDITOR.1'

'NEW'

'SETNAME' 'NuovoProgetto.gui'
```

## 1.128 NEW

FUNZIONE: rimuove dalla memoria la GUI corrente, così puoi iniziare a crearne una da capo. Se la GUI non è stata salvata, sarà persa.

## 1.129 GETACTWDATA

---

FUNZIONE: riempie una variabile stem con informazioni sulla la finestra di editing corrente. Se non c'è una finestra di editing aperta, restituisce il codice d'errore 5.

TEMPLATE: STEM/A

STEM è il nome della variabile da riempire. Questi sono i campi che saranno assegnati da IEditor:

|                  |                               |
|------------------|-------------------------------|
| stem.title       | titolo della finestra         |
| stem.label       | etichetta della finestra      |
| stem.screentitle |                               |
| stem.topedge     |                               |
| stem.leftedge    | posizione della finestra      |
| stem.width       |                               |
| stem.height      | dimensioni...                 |
| stem.idcmp       | IDCMP flags                   |
| stem.flags       | window flags                  |
| stem.minwidth    |                               |
| stem.minheight   |                               |
| stem.maxwidth    |                               |
| stem.maxheight   |                               |
| stem.innerwidth  |                               |
| stem.innerheight |                               |
| stem.zoomleft    |                               |
| stem.zoomtop     |                               |
| stem.zoomwidth   |                               |
| stem.zoomheight  |                               |
| stem.mousequeue  |                               |
| stem.rptqueue    |                               |
| stem.tags        | pacchetto di tags: vedi sotto |
| stem.numgads     | numero di gadget              |
| stem.nummenus    | numero di menù                |
| stem.numbools    | numero di gadgets booleani    |
| stem.numtexts    | numero di IntuiText           |
| stem.numboxes    | numero di Bevel Box           |
| stem.numimages   | numero di immagini            |

Schema dei bit di stem.tags:

-----

BIT      SE A 1 ...

|   |   |                    |   |      |
|---|---|--------------------|---|------|
| 1 | - | Usa WA_ScreenTitle |   |      |
| 2 | - | Usa WA_MouseQueue  |   |      |
| 3 | - | Usa WA_RptQueue    |   |      |
| 4 | - | WA_AutoAdjust      | = | TRUE |
| 5 | - | WA_FallBack        | = | TRUE |
| 6 | - | Usa WA_Zoom        |   |      |
| 7 | - | WA_TabletMessage   | = | TRUE |
| 8 | - | WA_MenuHelp        | = | TRUE |
| 9 | - | WA_NotifyDepth     | = | TRUE |

### 1.130 GETWNDDATA

FUNZIONE: riempie una variabile stem con informazioni sulla finestra di editing specificata. Se la finestra specificata non esiste, ritornerà il codice di errore 5.

TEMPLATE: WINDOW/N/A,STEM/A

WINDOW è il numero di indice (partendo da 1) della finestra

Vedi GETACTWDATA per vedere quali campi sono assegnati da IEditor.

### 1.131 GENERATEASM

FUNZIONE: comanda ad IE di generare il sorgente Assembly per l'interfaccia corrente.

TEMPLATE: ASK/S,FILE

### 1.132 GENERATEC

FUNZIONE: comanda ad IE di generare il sorgente C per l'interfaccia corrente.

TEMPLATE: ASK/S,FILE

### 1.133 GENERATEE

FUNZIONE: comanda ad IE di generare il sorgente Amiga E per l'interfaccia corrente.

TEMPLATE: ASK/S,FILE

### 1.134 GETIMAGE

FUNZIONE: chiede all'utente di selezionare un'immagine.

TEMPLATE: WINDOW/N      finestra da attivare. Se omessa, verrà usata la finestra corrente.

Questa funzione ritorna il codice d'errore 5 se la finestra non conteneva immagini o se l'utente ha cancellato il comando. Ritorna il codice d'errore 10 se la finestra specificata era chiusa o non esisteva.

---





TEMPLATE: WINDOW/N/K finestra dell'immagine. Se omissa verrà usata la finestra corrente.  
IMAGE/N/A numero dell'immagine.  
L=LEFTEDGE/N/K  
T=TOPEDGE/N/K

## 1.137 ADDBOX

FUNZIONE: aggiunge un Bevel Box ad una finestra.

TEMPLATE: WINDOW/N/K finestra in cui aggiungere il box. Se omissa verrà usata la finestra corrente.  
LEFTEDGE/N/A coordinate dell'angolo superiore sinistro  
TOPEDGE/N/A  
WIDTH/N/A dimensioni  
HEIGHT/N/A  
TYPE/N/A vedi sotto  
RECESSED/S

Nella variabile RESULT verrà messo il numero del nuovo box.

Tipi di Bevel Box disponibili:

- 1 - Button
- 2 - Ridge (V39)
- 3 - IconDropBox (V39)

## 1.138 SETBOXATTR

FUNZIONE: setta alcuni parametri di un BevelBox.

TEMPLATE: WINDOW/N/K finestra del box. Se omissa verrà usata la finestra corrente.  
BOX/N/A numero del box.  
L=LEFTEDGE/N/K  
T=TOPEDGE/N/K  
W=WIDTH/N/K  
H=HEIGHT/N/K  
TYPE/N/K vedi ADDBOX  
RECESSED/S se specificato, il box verrà scambiato da RECESSED a non recessed e viceversa.

## 1.139 ADDTEXT

FUNZIONE: aggiunge un IntuiText ad una finestra.

TEMPLATE: WINDOW/N/K finestra in cui aggiungere il testo. Se omissa verrà usata la finestra corrente.  
FP=FRONTPEN/N/A

---

```

BP=BACKPEN/N/A
M=DRAWMODE/N/A vedi GETITEXTATTR
X=LEFTEDGE/N/A
Y=TOPEDGE/N/A
TEXT/A
FONT/N/K      numero del font da usare. Se omissso, verrà usato
               il font dello schermo.

```

Nella variabile RESULT verrà messo il numero del testo.

## 1.140 GETITEXT

FUNZIONE: chiede all'utente di selezionare un'IntuiText.

```

TEMPLATE: WINDOW/N      finestra da attivare. Se omessa, verrà usata la
                        finestra corrente.

```

Questa funzione ritorna il codice d'errore 5 se la finestra non conteneva testi o se l'utente ha cancellato il comando. Ritorna ~il ~codice d'errore 10 se la finestra specificata era chiusa o non esisteva.

## 1.141 GETITEXTATTR

FUNCTION: riempie uno stem con informazioni su un testo.

```

TEMPLATE: WINDOW/N/K    la finestra del testo. Se omissso verrà usata la
                        finestra corrente.
          TEXT/N/A       numero del testo
          STEM/A         variabile da riempire

```

Questi sono i campi riempiti:

```

stem.FRONTPEN           penne del testo
stem.BACKPEN
stem.DRAWMODE           0 = JAM1, 1 = JAM2, 2 = COMPLEMENT
                        5 = JAM2 + INVERSVID
                        6 = COMPLEMENT + INVERSVID
stem.LEFTEDGE           posizione del testo
stem.TOPEDGE
stem.FONT               numero del font. -1 se usa il font dello schermo.
stem.TEXT               il Testo, finalmente... ;-)

```

## 1.142 GETITEXTLENGHT

FUNCTION: restituisce la lunghezza in pixel di un IntuiText.

```

TEMPLATE: WINDOW/N/K    la finestra del testo. Se omissso verrà usata la
                        finestra corrente.
          TEXT/N/A       numero del testo

```

## 1.143 SETITEXTATTR

FUNZIONE: setta alcuni parametri di un IntuiText.

TEMPLATE: WINDOW/N/K       finestra del testo. Se omissa verrà usata la  
                                  finestra corrente.  
          TEXT/N/A        numero del testo.  
          FP=FRONTPEN/N/K  
          BP=BACKPEN/N/K  
          M=DRAWMODE/N/K  
          X=LEFTEDGE/N/K  
          Y=TOPEDGE/N/K  
          FONT/N/K  
          T=TEXT/K

## 1.144 GETDRIPEN

FUNZIONE: restituisce il numero del colore associato ad una determinata penna.

TEMPLATE: PEN/N/A   uno dei seguenti valori:

- 0 - Detail Pen
- 1 - Block Pen
- 2 - Text Pen
- 3 - Shine Pen
- 4 - Shadow Pen
- 5 - Fill Pen
- 6 - Fill Text Pen
- 7 - Background Pen
- 8 - Highlight Text Pen
- 9 - Bar Detail Pen       (V39)
- 10 - Bar Block Pen       (V39)
- 11 - Bar Trim Pen       (V39)

Vedi Screen/DriPens... per maggiori informazioni riguardo le penne.

## 1.145 GETBOX

FUNZIONE: chiede all'utente di selezionare un Bevel Box.

TEMPLATE: WINDOW/N   finestra da attivare. Se omissa, verrà usata la  
                          finestra corrente.

Questa funzione ritorna il codice d'errore 5 se la finestra non conteneva bevel box o se l'utente ha cancellato il comando. Ritorna ~il ~codice d'errore 10 se la finestra specificata era chiusa o non esisteva.

## 1.146 GETBOXATTR

FUNCTION: riempie uno stem con informazioni su un bevel box.

TEMPLATE: WINDOW/N/K    la finestra del box. Se omissa verrà usata la  
finestra corrente.  
          BOX/N/A        numero del box  
          STEM/A         variabile da riempire

Questi sono i campi riempiti:

|               |             |
|---------------|-------------|
| stem.LEFTEDGE | posizione   |
| stem.TOPEDGE  |             |
| stem.WIDTH    | dimensioni  |
| stem.HEIGHT   |             |
| stem.TYPE     | vedi ADDBOX |
| stem.RECESSED | booleano    |

## 1.147 GETFONTATTR

FUNZIONE: riempie una variabile stem con informazioni su un font.

TEMPLATE: FONT/N/A        numero del font  
          STEM/A         variabile da riempire

Campi riempiti:

|            |               |
|------------|---------------|
| stem.NAME  | nome del font |
| stem.YSIZE | ta_YSize      |
| stem.FLAGS | ta_Flags      |
| stem.STYLE | ta_Style      |

Questa funzione restituisce il codice d'errore 10 se il numero del font è troppo alto o troppo basso.

## 1.148 GETSCRFONT

FUNZIONE: riempie uno stem con informazioni sul font dello schermo.

TEMPLATE: STEM/A        variabile da riempire

Vedi GETFONTATTR per i campi riempiti.

## 1.149 GETFILE

FUNZIONE: apre un requester Asl per chiedere il nome di un file all'utente.

---

|           |           |                                            |
|-----------|-----------|--------------------------------------------|
| TEMPLATE: | TITLE/A   | titolo del requester                       |
|           | FILE/K    | file iniziale                              |
|           | PATH/K    | path iniziale                              |
|           | PATTERN/K | filtro iniziale                            |
|           | SAVE/S    | se presente, il requester sarà in SaveMode |

Questa funzione restituisce il nome (completo di path) del file nella variabile `RESULT`, o il codice d'errore 5 in `RC` se l'utente ha selezionato "Annulla" nel requester.