

PictureMenu

Pawel 2P Pijanowski

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> PictureMenu		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Pawel 2P Pijanowski	July 20, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	PictureMenu	1
1.1	main	1
1.2	roz1	1
1.3	roz2	2
1.4	roz3	2
1.5	roz4	2
1.6	roz5	3
1.7	roz6	3
1.8	roz7	3
1.9	roz8	4
1.10	roz9	4
1.11	roz10	4
1.12	roz6a	4

Chapter 1

PictureMenu

1.1 main

```
=====
P i c t u r e M e n u   v1.3
      (c) by Pawel Pijanowski
            8.04.1996
=====
```

Spis treœci:

- Copyright
- Do czego sîuûy PictureMenu
- Wymagania sprzêtowe
- Instalacja
- Uûywanie
- Konfigurwanie PictureMenu
- Jak wyjœê z programu ?
- Podziêkowania dla...
- Jak dziaâa pictureMenu ?
- Obrazkowe menu dla programów.

Oto nowy wyglâd menu Workbencha z uruchomionym PictureMenu:

```
Workbench   Window       Icons       Tools
```

1.2 roz1

```
=====
P i c t u r e M e n u   v1.3
      (c) by Pawel Pijanowski
            8.04.1996
=====
```

1. Copyright

PictureMenu v1.3 jest programem typu "cardware".
Jeśli go używasz prześlij kartkę pocztową na mój adres:

Paweł Pijanowski
90-369 Łódź
ul. Piotrkowska 204/210 m.68
POLSKA

Ikonki do menu wykonałem na podstawie ikonek
Martin'a Huttenloher'a i Romana Patzner'a

1.3 roz2

2. Do czego służy PictureMenu ?

W AmigaOS/Workbench jest zbyt mało dobrej grafiki, symboli i ikon. Aby uatrakcyjnić i unowocześnić desktop stosujemy stylistykę MagicWB, ToolMenagera, MagicMenu, MUI itp. Kolejnym uzupełnieniem idei MagicWB jest napisany przeze mnie (w AmigaE 3.2) program PictureMenu.

PictureMenu dodaje ANIMOWANE ikonki do poleceń w menu Workbencha. (Zobacz Preview.iff)

Oto nowy wygląd menu Workbencha:
Workbench Window Icons Tools

1.4 roz3

3. Wymagania sprzętowe

-
- * Amiga (HD)
 - * Multiscan Monitor (lub Interlace Screen Mode)
 - * MagicWB
 - * wskazane posiadanie MagicMenu
 - * Kickstart 2.04+

1.5 roz4

4. Instalacja

Dwuklik na ikonie Instal

1.6 roz5

5. Używanie

Program PictureMenu po instalacji znajduje się w katalogu WBStartup, a ikonki w postaci fontu w katalogu FONTS:

PictureMenu zaczyna działać po 3 sekundach od momentu uruchomienia, czyli w momencie zakończenia sekwencji startowej.

Wskazane jest używanie PictureMenu równoległe z MagicMenu. Nie korzystanie z MagicMenu spowoduje gorszy wygląd obrazkowego menu, gdyż ikonki na białym tle nie wyglądają najlepiej. Pewnym wyjściem z sytuacji jest ustawienie preferencji Palette tak aby tło menu było szare, a nie białe.

Rysunek menu zapisane są w postaci fontu o nazwie PicM_WB.font i mogą być edytowane dowolnym edytorem fontów kolorowych (np. PFM). Jeżeli stworzysz własne obrazki (np. w stylu NewIcons) prześlij mi je koniecznie na adres umieszczony na początku tego tekstu. Wysokość rysunków może być prawie dowolna (niekoniecznie 20) Ograniczenie jest jedno: zbyt wysokie obrazki mogą nie zmieścić się w pionie na ekranie. Dzieje się tak z moim fontem PicM_WB.font/20 na ekranie w trybie Hires (640x256). Może więc ktoś stworzy PicM_WB.font którego wielkość (np.15) umożliwi poprawną pracę PictureMenu w niskiej rozdzielczości.

1.7 roz6

6. Konfigurowanie PictureMenu

Przypisanie odpowiednich obrazków do poszczególnych pozycji menu znajduje się w pliku ENV:PicM_Workbench.prefs. Plik ten można we własnym zakresie edytować i dodawać własne obrazki. Jeżeli jesteś użytkownikiem ToolDemon'a lub ToolMenagera dodaj obrazki do swoich pozycji w menu.

UWAGA!

Kolejność opcji menu w ENV:PicM_Workbench.prefs musi być zgodna z kolejnością ukazywania się ich w menu. Dozwolone jest jedynie pominięcie niektórych pozycji.

Opis standardowego pliku preferencji

1.8 roz7

7. Jak wyjść z programu ?

Aby wyjść z PictureMenu wybierz z menu opcję Tools/ResetWB i natychmiast przytrzymaj przez 1 sekundę lewy przycisk mysz. Pojawi się stosowne okienko, a rysunki z menu znikną. Teraz widzisz, że menu wygląda dużo gorzej. Uruchom więc znów PictureMenu (dwuklik na ikonie)

1.9 roz8

8. Podziękowania dla...

- * Martin'a Huttenloher'a za milowy krok w rozwoju Amigi jakim było wprowadzenie MagicWB :-)
- * Stefana Stuntz'a za MUI - drugi milowy krok
- * autorowi AmigaE

- * Agnieszki Chruściel za pomoc przy tłumaczeniu tego tekstu z polskiego na angielski.
- * Macieja Pawłowskiego pierwszego betatestera PictureMenu
- * Roberta Ramięgi za mój kontakt z Internetem

- * Stefana Becker'a za ToolMenagera
- * Martin'a Korndörfer'a za MagicMenu
- * wszystkich Amigowców za to, że są amigowcami w tych trudnych czasach ...

- * twórców Amigi ...

Paweł Pijanowski

1.10 roz9

9. Jak działa pictureMenu ???

Napisz do mnie, a chętnie udzielę wyjaśnień....

1.11 roz10

10. Obrazkowe menu dla innych programów.

Pierwszym założeniem PictureMenu (v1.1) była możliwość dodawania obrazków do menu dowolnych programów. Jednak ingerencja w struktury Menu innych aplikacji mogła powodować zawieszenie systemu przy wyjściu z tych programów. Dlatego dla bezpieczeństwa ograniczyłem działanie PictureMenu tylko do Workbencha. Dzięki temu udało mi się zmniejszyć objętość programu do ok. 6KB. Jednak w kodzie wersji 1.3 pozostały fragmenty umożliwiające rozszerzenie działania programu po zmianie paru linii programu.

1.12 roz6a

```
PicM_WB.font <== nazwa fontu w którym umieszczone są obrazki
20   <== wysokość fontu
    <== obowiązkowo linia przerwy
Backdrop <== Pozycja menu do której ma być dodany obrazek...
46   <== ...numer (ASCII) z fontu j/w
47   <== numer obrazka dla podświetlonej pozycji menu
    <== obowiązkowo linia przerwy
Execute   <== kolejna pozycja do podstawienia
34   <== itd.
35
```

```
Redraw
36
37
```

```
Update All
38
39
```

```
Last Message
40
41
```

```
About
42
43
```

```
Quit
44
45
```

```
New Drawer
48
49
```

```
...
...
...
```

```
ResetWB
86
87
```

```
Reset System <== przykład dodatkowych funkcji w menu
88
89
```

```
Clear Memory
90
91
```

```
About System User
92
93
```

```
blee
```

92

92