

Basics

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Basics		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		March 30, 2025	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Basics	1
1.1	Datastore: Datastore Grundlagen	1
1.2	Datastore: Was ist eine Datenbank?	1
1.3	Datastore: Datastore-Dialogfenster	2
1.4	Datastore: Dateiauswahlfenster	5
1.5	Datastore: Merkmale	6

Chapter 1

Basics

1.1 Datastore: Datastore Grundlagen

Datastore-Grundlagen

Dieser Abschnitt enthält grundlegende Informationen über Datastore und über Datenbanken allgemein.

Sie finden hier folgende Themen:

Was ist eine Datenbank?

Dialogfenster

Bedienelemente in Dialogfenstern

Dateiauswahlfenster

Merkmale (Tool Types)

1.2 Datastore: Was ist eine Datenbank?

Was ist eine Datenbank?

Eine Datenbank ist ein Computerprogramm, mit dem sich Daten speichern und organisieren lassen. Der Hauptvorteil einer solchen Software besteht darin, daß Daten nach ihrer Aufnahme sehr einfach angezeigt und auf vielfältige Weise verarbeitet werden können.

Zur möglichst gewinnbringenden Nutzung eines Datenbankprogramms wie Datastore werden zumindest Grundkenntnisse der Datenverarbeitung benötigt. Hier nur eine kurze Beschreibung der wichtigsten Begriffe in Zusammenhang mit Datenbanken:

Datei Der "Behälter" für die zu speichernden Daten (d.h. Informationen). Innerhalb der Datei sind die Daten in einzelne Sektionen oder "Datensätze" untergliedert.

Datensatz Ein einzelner Abschnitt einer Datei, bei Datastore normalerweise eine Seite. Ein Datensatz wiederum setzt sich aus einzelnen Elementen, sog. "Feldern", zusammen.

Feld Ein Element (normalerweise eine Zeile) innerhalb eines Datensatzes.

Beispiel: Wenn eine Datei mit Informationen über eine Gruppe von Personen angelegt wird, enthält ein Datensatz normalerweise eine Person, und jedes Feld des Datensatzes spezifische Daten über sie.

Mit Datastore läßt sich eine beliebige Anzahl von Dateien über das Projekt-Menü öffnen, speichern oder auch schließen. Sobald Sie eine Datei öffnen, erscheint zunächst deren erster Datensatz auf dem Bildschirm. Sie haben nun die Möglichkeit, mit Hilfe einer Schalterleiste, deren Tasten den Bedienelementen eines Videorecorders ähneln, auch jeden anderen Datensatz der Datei schnell und komfortabel anzuwählen.

1.3 Datastore: Datastore-Dialogfenster

Dialogfenster

Dialogfenster (engl. Requester) dienen zur Eingabe von Informationen durch den Anwender, um bestimmte Programmfunktionen zu steuern. Ein Dialogfenster öffnet sich meist nach der Auswahl eines Menübefehls.

Zum Verlassen eines Dialogfensters ist entweder das vorgewählte Tastensymbol (erkennbar an der Fettdarstellung seiner Aufschrift), die Eingabetaste oder die Tastenkombination <Ctrl>+<Return> zu drücken.

Durch einen Druck auf die <ESC>-Taste läßt sich ein Dialogfenster ohne Veränderung der bis dahin aktiven Optionen wieder schließen.

Bedienelemente in Dialogfenstern

Dialogfenster enthalten meist eine Reihe unterschiedlicher Bedienelemente, über die der Anwender mit dem Programm in Kontakt tritt.

Diese Bedienelemente (engl. Gadgets) sind ein fundamentaler Bestandteil der Amiga-Systemsoftware und erscheinen auf dem Bildschirm in Form von Druckknopfsymbolen, Listen, Kontrollfeldern oder Rollbalken. Um ein solches Element auszuwählen, kann der Mauszeiger sowohl über dem Element selbst als auch über dessen Titel plaziert werden, bevor die linke Maustaste gedrückt wird.

Es folgt eine Kurzbeschreibung der verfügbaren Bedienelemente:

Tastensymbole

Dienen zum Bestätigen oder Abbrechen eines Vorgangs.

Ein fett beschriftetes Tastensymbol weist darauf hin, daß es sich bei der dazugehörigen Option um die vorgewählte handelt. Diese

läßt sich entweder durch Anklicken mit der Maus, durch Betätigung der <Enter>-Taste, oder durch die Tastenkombination <Ctrl>+<Return> aktivieren.

Nachfolgend einige Beispiele für Tastensymbole:

Taste	Funktion
-------	----------

OK	Bestätigt Veränderungen und schließt Dialogfenster
----	--

Benutzen	Bestätigt Veränderungen und führt den Befehl "Benutzen" aus
----------	---

Optionen	Öffnet das "Optionen"-Dialogfenster
----------	-------------------------------------

Zeigen	Bestätigt Veränderungen, Dialogfenster bleibt geöffnet
--------	--

Fertig	Schließt Dialogfenster
--------	------------------------

Abbruch	Widerruft Veränderungen und schließt Dialogfenster
---------	--

Darüber hinaus läßt sich ein Dialogfenster auch durch einen Druck auf die <ESC>-Taste schließen. Beachten Sie jedoch folgendes: Nach dem Anklicken von "Zeigen" lassen sich in einem Dialogfenster vorgenommene Veränderungen nicht mehr rückgängig machen.

Texteingabefeld

Textboxen zur Eingabe von Informationen. Die - und <Backspace>-Tasten werden wie gewöhnlich zusammen mit der <Pfeil nach rechts>- und der <Pfeil nach links>-Taste verwendet.

Bei der Textbearbeitung stehen folgende Tastaturkurzbefehle zur Verfügung:

Tastenkombination	Funktion
<Rechte Amiga>+<x>	Löscht Inhalt
<Shift>+<Pfeil nach rechts>	Cursor springt zum Boxende
<Shift>+<Pfeil nach links>	Cursor springt zum Boxanfang
<Rechte Amiga>+<q>	Stellt Boxinhalt wieder her
<Tab>	Cursor springt zur nächsten Box
<Shift>+<Tab>	Cursor springt zur vorherigen Box
<Return>-Taste	Bestätigt Boxinhalt, verläßt Box
<Enter> oder <Ctrl>+<Return>	Beendet Bearbeitungsvorgang und schließt Dialogfenster

Bei der Bearbeitung einer Texteingabebox läßt sich der Cursor jederzeit mit einem Tastaturkurzbefehl in eine andere Textbox

verschieben. Halten Sie dazu einfach die <Ctrl>-Taste gedrückt, und drücken Sie die Taste mit dem im Titel der betreffenden Textbox unterstrichen dargestellten Zeichen.

Druckknopfsymbol

Eine Gruppe von Tastensymbolen, von denen sich jeweils nur eines in ausgewähltem Zustand befinden kann. Durch Auswahl eines anderen Druckknopfsymbols werden automatisch alle anderen deaktiviert.

Dieser Symboltyp wird häufig zur Anzeige einer Reihe von Optionen verwendet, von denen zu einem gegebenen Zeitpunkt immer nur eine einzige aktiv sein kann.

Kontrollfeld

Kleines, quadratisches Feld, welches sich durch Anklicken mit der Maus an- oder ausschalten läßt. Der aktuelle Status wird durch ein kleines Häkchen angezeigt.

Listenfeld

Größere Boxen mit einer Liste verschiedener Optionen, von denen sich die gewünschte durch Mausklick auswählen läßt. Ist die Liste länger als die dazugehörige Box, so läßt sich der sichtbare Bereich mit Hilfe von Rollbalken und -Pfeilen im rechten Boxrahmen verschieben.

Schieberegler

Um einen Wert einzustellen oder zu verändern, ist das Schiebereglersymbol in der Laufleiste mit der Maus zu verschieben. Durch direktes Anklicken der Laufleiste erfolgt die Bewegung des Schiebereglersymbols in größeren Schritten.

Pop-up-Liste

Diese Tastenfelder zeigen normalerweise die gerade aktive Option an, und öffnen nach einem Mausklick eine Liste mit weiteren Auswahlmöglichkeiten. Um eine Auswahl abubrechen, ist die linke Maustaste loszulassen, während sich der Mauszeiger über einem anderen Teil des Bildschirms befindet.

Bei besonders langen Listen zeigt Datastore einen passiven (d.h. nicht mit der Maus anwählbaren) Rollbalken am rechten Listenrand an, um zu verdeutlichen, daß noch weitere Optionen verfügbar sind. In einem solchen Fall läßt sich der sichtbare Bereich der Liste durch Bewegen des Mauszeigers über den oberen bzw. unteren Listenrand hinaus verschieben.

Pop-up-Textfeld

Ähneln der Pop-up-Liste, läßt allerdings – wie eine Texteingabebox – die Bearbeitung des in ihr enthaltenen Texts zu. Die Liste verfügbarer Optionen läßt sich mit den <Pfeil nach oben/unten>-Tasten durchblättern.

Lesefeld

Dient zur Anzeige von Informationen, die nicht vom Anwender verändert werden können.

1.4 Datastore: Dateiauswahlfenster

Dateiauswahlfenster

Datastore stellt zwei verschiedene Dateiauswahlfenster zur Verfügung: Eines zum Öffnen einer Datei (mit einer grau hinterlegten Dateiliste), und eines zum Speichern (mit schwarzem Hintergrund). Beide Fenster verfügen über ein Steuermenü, welches sich durch einen Druck auf die rechte Maustaste öffnen läßt.

Das Steuermenü

Zum Laden oder einer Speichern einer Datei ist diese zunächst aus der Dateiliste des Auswahlfensters auszuwählen und dann auf Öffnen oder Speichern zu klicken. Das gleiche bewirkt die Auswahl von OK im Steuermenü des Dialogfensters.

Auch durch einen Doppelklick auf einen Listeneintrag wird die dazugehörige Datei automatisch geladen.

Um eine Datei zu löschen, ist diese aus der Liste auszuwählen und im Steuermenü die Option Löschen zu selektieren.

Das Dateiauswahlfenster läßt sich auch zum Erstellen eines neuen Verzeichnisses verwenden. Tragen Sie dessen Namen zunächst in das "Verzeichnis"-Texteingabefeld ein, und drücken Sie die <Return>-Taste. Daraufhin erscheint eine Sicherheitsabfrage, die mit OK zu bestätigen ist, um das neue Verzeichnis zu erzeugen.

Der beim Öffnen des Dialogfensters voreingestellte Suchpfad für die Dateien in der Liste läßt sich über die Merkmale im Programmpiktogramm individuell einstellen.

Tastatursteuerung

Mit den <Pfeil nach oben/unten>-Tasten läßt sich der Auswahlbalken in der Dateiliste nach oben, bzw. unten bewegen. Wird gleichzeitig die <Alt>-Taste gedrückt, so wird der Listeninhalt seitenweise verschoben, die <Shift>-Taste bewirkt entsprechend einen Sprung zum Listenanfang oder -ende.

1.5 Datastore: Merkmale

Merkmale

Merkmale (bei englischsprachigen Workbenchversionen auch als "Tool Types" bezeichnet) sind Parameter, mit denen sich bestimmte Eigenschaften von Datastore den Erfordernissen des Anwenders anpassen lassen. Diese liegen normalerweise in der Form 'Schlüsselbegriff=Argument' vor. Bei der Eingabe von Informationen ist auf Leerzeichen zu verzichten, zwischen Groß- und Kleinschreibung wird nicht unterschieden.

Um das Laden bestimmter Merkmale beim Programmstart zu verhindern, lassen sich die gewünschten Einträge als Kommentar deklarieren und damit deaktivieren, indem Sie entweder in Klammern gesetzt werden oder ihnen ein Semikolon vorangestellt wird.

Von Datastore akzeptierte Merkmale

Voreingestellter Dateiverzeichnis

Mit dem Merkmal "DEFFILES=<Pfad>" wird das voreingestellte Verzeichnis zum Laden und Speichern von Dateien und Schablonen festgelegt. Dabei ist '<Pfad>' durch den voreingestellten Verzeichnispfad zu ersetzen.

Voreingestelltes Bildverzeichnis

Das Merkmal "DEFPICTURES=<Pfad>" dient zur Festlegung des voreingestellten Verzeichnisses für Bildfelder und -elemente.

<Pfad>' ist durch den voreingestellten Verzeichnispfad zu ersetzen.

Hilfeverzeichnis

Das Merkmal "HELP=<Pfad>" bestimmt, in welchem Verzeichnis sich die Hilfedateien von Datastore befinden. Diese lassen sich auf einen anderen Datenträger auslagern, falls auf der 'DS-Files'-Diskette nicht mehr genügend Platz zum Speichern von Datenbank-Dateien vorhanden ist.

Verschieben Sie in einem solchen Falle einfach das Hilfeverzeichnis auf einen anderen Datenträger, und ersetzen Sie '<Pfad>' durch das neue Zielverzeichnis.

Fenster

Das Merkmal "SIMPLEREFRESH" bewirkt, daß alle von Datastore geöffneten Fenster nicht mehr von der Amiga-Systemsoftware, sondern von Datastore selbst aktualisiert werden. Die dadurch erzielte Einsparung an Hauptspeicher wird allerdings durch eine Verringerung der Arbeitsgeschwindigkeit erkauft.

Um die Fenster von Datastore durch die Amiga-Systemsoftware neuzeichnen zu lassen, ist dieses Merkmal zu deaktivieren.

Verschiedenes

Das Merkmal "LANGUAGE=<Land>" bestimmt neben den Voreinstellungen bestimmter numerischer Werte auch, welche landesspezifischen Dateien beim Start von Datastore geladen werden sollen.

Beispiel: Das voreingestellte Währungsformat (Numerische Optionen-Dialogfenster) wird abhängig von der hier getroffenen Auswahl festgelegt.

Folgende Sprachen werden unterstützt:

- Englisch
- Deutsch
- Australisch
- Amerikanisch