

# **VideoMaxe Dokumentation, deutsch**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> VideoMaxe Dokumentation, deutsch		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		March 28, 2025	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>VideoMaxe Dokumentation, deutsch</b>	<b>1</b>
1.1	VideoMaxe Dokumentation, deutsch	1
1.2	Bevor Sie beginnen	1
1.3	Einführung	2
1.4	Features	2
1.5	Zukunft	3
1.6	Generell	3
1.7	Einschränkungen	3
1.8	Datentypen	4
1.9	Maskeneintrag	4
1.10	Liste der Maskeneinträge	5
1.11	Maske	5
1.12	Maskenliste	6
1.13	Rubrik	6
1.14	Kassette	6
1.15	Titel	7
1.16	Projekt	7
1.17	VideoMaxe-Einstellungen	8
1.18	Layout-Einstellungen	9
1.19	Drucker-Einstellungen	9
1.20	Videorekorder	10
1.21	Konzepte	10
1.22	Konzept der dynamischen Strings	10
1.23	Titel-Kompressionskonzept	11
1.24	Vorschlag-Konzept	11
1.25	Spulinformations-Konzept	13
1.26	Alphabetisches Ordnungskonzept	14
1.27	Textkonzept	15
1.28	Druckkonzept	17
1.29	Fehlerbehandlungs-Konzept	18

---

1.30	Dateitypen . . . . .	18
1.31	VideoMaxe-Einstellungen-Datei . . . . .	19
1.32	Layout-Einstellungen-Datei . . . . .	19
1.33	Drucker-Einstellungen-Datei . . . . .	19
1.34	Viderekorder-Datei . . . . .	19
1.35	Maskenliste-Datei . . . . .	19
1.36	Projekt-Datei . . . . .	20
1.37	Programmsteuerung . . . . .	20
1.38	Standard-Gadgets . . . . .	20
1.39	Standard-Menüs . . . . .	21
1.40	Details . . . . .	22
1.41	Aufstarten . . . . .	22
1.42	Wie man aufstartet . . . . .	23
1.43	Aufstart-Konfiguration . . . . .	23
1.44	Anpassen . . . . .	24
1.45	VideoMaxe anpassen . . . . .	24
1.46	Layout anpassen . . . . .	24
1.47	Projekte anpassen . . . . .	25
1.48	Fenster . . . . .	25
1.49	Liste der Projekte-Fenster . . . . .	26
1.50	VideoMaxe-Einstellungen-Fenster . . . . .	27
1.51	Layout-Einstellungen-Fenster . . . . .	28
1.52	Projekte verschmelzen-Fenster . . . . .	29
1.53	Projekt aufteilen-Fenster . . . . .	30
1.54	Projekt-Fenster . . . . .	30
1.55	Rubrik-Fenster . . . . .	32
1.56	Kassetten-Fenster . . . . .	33
1.57	Titel-Fenster . . . . .	33
1.58	Maskenliste-Fenster . . . . .	35
1.59	Maske-Fenster . . . . .	35
1.60	Liste der Maskeneinträge-Fenster . . . . .	36
1.61	Maskeneintrags-Fenster . . . . .	37
1.62	Vorschläge-Fenster . . . . .	37
1.63	Suche nach Kassette-Fenster . . . . .	37
1.64	Suche nach Titel-Fenster . . . . .	38
1.65	Drucker-Einstellungen-Fenster . . . . .	39
1.66	Drucken-Fenster . . . . .	41
1.67	Viderekorder-Fenster . . . . .	42
1.68	Spezielles für Masken-Fenster . . . . .	43

---

---

1.69 Statistik-Fenster . . . . .	44
1.70 Mengen-Fenster . . . . .	45
1.71 Farben-Fenster . . . . .	45
1.72 String-Fenster . . . . .	46
1.73 Wähle-Fenster . . . . .	46
1.74 Fehler-Fenster . . . . .	46
1.75 Zeige Kassette-Fenster . . . . .	47
1.76 Informations-Fenster . . . . .	48
1.77 Arbeite-Fenster . . . . .	48
1.78 Länge-Fenster . . . . .	48

---

## Chapter 1

# VideoMaxe Dokumentation, deutsch

## 1.1 VideoMaxe Dokumentation, deutsch

```
*****  
* VideoMaxe Dokumentation *  
*****
```

VideoMaxe Release 04.44 © Stephan Sürken 1994

Geschlossen am 25 Oct 1994

Diese Dokumentation ist aufgeteilt in zwei wichtige Abschnitte, nämlich Generell, welches Grundtypen und Grundkonzepte von VideoMaxe vorstellt und Details, welches eine detaillierte Beschreibung des Programms liefert.

Nummern in Klammern (wie etwa "(430)" oder "(433)") zeigen an, daß die entspr. Neuerung erst mit diese Version auftauchte.

Bevor Sie beginnen  
Einführung  
Generell  
Details

## 1.2 Bevor Sie beginnen

Bevor Sie mit dem Lesen dieser Dokumentation beginnen, sollten Sie

- o VideoMaxe korrekt installiert haben. Ist dies noch nicht geschehen, so holen Sie dies bitte jetzt nach; ich empfehle hierzu dringend, das mitgelieferte Installer-Skript dazu zu benutzen. Sehen Sie auch im Manual unter "Installation".
- o die richtige Online-Help-Datei eingestellt habe; dann können Sie zu jedem aktiven VideoMaxe-Fenster durch einfaches Drücken der HELP-Taste Online-Hilfe erhalten. Es werden dort übrigens genau die Informationen DIESER Datei angezeigt. Siehe VideoMaxe anpassen oder VideoMaxe-Einstellungen.
- o das Passwort installiert haben, falls Sie registrierter Benutzer sind. Starten Sie VideoMaxe und wählen Sie den Menüpunkt

"Project.Preferences.VideoMaxe". Bitte sehen Sie in VideoMaxe-Einstellungen-Fenster wie das Passwort einzusetzen ist; Beachten Sie, daß Sie das Passwort in allen VideoMaxe-Einstellungen-Dateien einsetzen sollten, da sonst ja beim Laden dieser Dateien ein falsches Passwort geladen würde. Sollten Sie noch nicht registriert sein, so bin ich sicher, daß Ihnen das Programm so gut gefällt, daß Sie dies sehr bald tun werden :-). Hier sei noch einmal ausdrücklich gesagt, daß das Programm Shareware ist, d.h. jegliche ernsthafte Benutzung ohne Registrierung ist verboten. Man siehe im Manual bzw. in den deutschen "Liesmich"-Dateien für weitere Informationen.

## 1.3 Einführung

Ich weiß, das es schon einige ähnliche Programme gibt; keines von diesen konnte mich jedoch zufriedenstellen. Deshalb: VideoMaxe, die endgültige Video-Datenbank.

VideoMaxe ist eine Video-Datenbank die alle Bedürfnisse eines privaten Video-Benutzers erfüllt (wenn ich sage alle, so meine ich alle -- wenn Sie glauben, das sei falsch, so, schreiben Sie mir Ihre Vorschläge!).

Es hat fast überhaupt KEINE EINSCHRÄNKUNGEN [alle Daten-Strings sind dynamisch, Größe von Projekten, Maskenlisten, etc. nur vom vorhandenen Speicher begrenzt, etc.], es löst alle klassischen Probleme eine Video-Datenbank [Aufnahme-Vorschläge, Spulinformation, jegliche Titelkomprimierung, etc.], misch Komfort dazu [Datenbank-Fähigkeiten, Statistiken, Suchroutinen, Anpassung, etc.] und es hat es hat eine komfortbale OS 2.1 Umgebung [Lokalisiert, Application Icon, Online-Hilfe, etc.]. Siehe auch Features unten.

Features  
Zukunft

## 1.4 Features

(nur einige, die mir gerade einfallen)

Umgebung:

~~~~~

- o Voller OS 2.0/2.1 Unterstützung (Lokalisation, Asl, Fonts, App. Icon, ...)
- o Unterstütze Sprachen im Moment: English, Deutsch, Français
- o Komfortable Layout-Einstellungen
- o Font-sensitive Laufzeit-Gadget-Berechnungen
- o Komfortables Installer-Script für Installationen, Updating, etc.
- o (Gute?!) Dokumentation (Englisch, Deutsch), Text- und Guide-Format.
- o Online-Hilfe.
- o ....

Konzepte:

---

~~~~~

- o KEINE Limits außer Speicher.
- o Alle Strings dynamisch.
- o 6 versch. Dateitypen für Konfigurationen/Daten
- o Ultimative Antwort auf die Fragen:
  - o Wohin einen neuen Titel aufnehmen?
  - o Wie spule ich zu Titel x (Zählwerk, Restzeit, benutze Zeit...)?
  - o Editierung eigener Zählwerke.
  - o Unterstützte alle Kompressierungen (z.B. Long Play)?
- o Datenbank-Fähigkeit: Beliebig viele Informationen pro Kassette und Titel speicherbar.
- o Titel-Länge in Stunden:Minuten:Sekunden, um auch kurze Titel abzudecken (z.B. Musik).
- o (430) Komfortable Statistiken.
- o Komfortable Suchroutinen.
- o Drucke.
- o ...

## 1.5 Zukunft

VideoMaxe 04.4x hat so ziemlich alles realisiert, was ich mir wünsche. Es ist nur noch ein konkreter Wunsch meinerseits übriggeblieben:

- o ARexx Schnittstelle

Jegliche Vorschläge von Ihrer Seite sind willkommen!

## 1.6 Generell

Diese Kapitel gibt einen Überblick über die Grundkonzepte des Programs; Sie sollten, wenn Sie ein erfahrener Amiga-Benutzer sind, das Programm intuitive benutzen können, wenn Sie dieses Kapitel verstanden haben.

Einschränkungen  
Datentypen  
Konzepte  
Dateitypen  
Programmsteuerung

## 1.7 Einschränkungen

VideoMaxe hat fast überhaupt keine Beschränkungen, abgesehen vom Speicherplatz des Rechners, da fast alles dynamisch ist. Es erscheint mir sehr unwahrscheinlich, das folgende Schranken erreicht werden.

Wie auch immer, das einzige Einschränkende in VideoMaxe ist die Länge, die man Titeln & Kassetten zuweisen kann.

Die Länge eines Titels darf 99 Stunden, 59 Minuten und 59 Sekunden nicht

---

überschreiten. Sollten Sie je einen Titel aufnehmen wollen, der mehr als 4 Tage und 4 Stunden lang ist, dann haben Sie Pech...

Die Länge einer Kassette darf 9999 Minuten plus 9999 Überhang-Minuten (oder 6.9 Tage) nicht überschreiten. Sollten Sie einmal eine Kassette mit einer Kapazität von mehr als 6.9 Tagen besitzen, so kann ich Ihnen nicht helfen...

Viel wichtiger ist die aufsummierte Länge aller Titel auf einer Kassette. Diese darf nicht länger als 24855 Tage sein, sonst würden einige Berechnungen schief gehen...:)).

Wenn es auch nicht sehr wahrscheinlich erscheint, die 24855-Tage-Grenze auf einer Kassette zu überschreiten, so könnte man sie doch mit allen Titeln überschreiten. Dies würde auftreten, wenn Sie z.B. 596524 Titel mit der Länge von 1 Stunde in einem Projekt hätten. In diesem Fall würden lediglich die Statistiken nicht ganz korrekt angezeigt, ansonsten würden keine Probleme auftreten.

## 1.8 Datentypen

VideoMaxe besitzt viele Datentypen die untereinander in vielfältiger Weise zusammenhängen und -arbeiten. Diese Kapitel gibt eine Übersicht über alle für den Benutzer wichtigen Datentypen.

Die Instanz eines Datentyps sind tatsächliche, spezielle Daten dieses Typs; z.B. ist jedes Ihrer Projekte eine Instanz des Datentyps Projekt.

Maskeneintrag  
Liste der Maskeneinträge  
Maske  
Maskenliste  
Rubrik  
Kassette  
Titel  
Projekt  
VideoMaxe-Einstellungen  
Layout-Einstellungen  
Drucker-Einstellungen  
Videorekorder

## 1.9 Maskeneintrag

Ein Maskeneintrag ist der Basistyp für VideoMaxe's "Datenbank"-Fähigkeit.

Es besteht aus:

- o Seinem Namen.
- o Seiner Art. Bis jetzt sind sechs verschiedene Arten möglich:
  - An/Aus-Typ. Speichert die Werte falsch oder wahr.
  - Zahl-Typ. Speichert eine Zahl  
(Bereich  $\{-2^{31}..2^{31}-1\} = \{-2147483648..2147483647\}$ ).

- Text-Typ. Es speichert einen (nicht längenlimitierten!) Text.
- (430) Kommando-Typ. Speichert einen Text als Amiga DOS Kommando. Dieser kann dann im Liste der Maskeneinträge-Fenster ausgeführt werden.
- (433) Memo-Typ. Wie der Text-Typ, aber man kann sich den Text in einem (wunder)schönen Fenster anzeigen lassen.
- (441) Mengen-Typ. Speichert eine Menge mit bis zu 16 Objekten. Die Objekte werden definiert in einem String, in dem alle (Namen der) Objekte durch das Zeichen "|" getrennt werden. So würde z.B. der String "Hund|Katze|Maus" eine Menge mit den potentiellen Inhalten Hund, Katze und Maus definieren. Diesen Maskeneintrag könnte man dann sinnvollerweise "Haustiere" nennen.  
BEACHTEN SIE, daß der Name eines Objekts nicht mehr als 19 Zeichen lang sein sollte. Dies ist zwar erlaubt, jedoch werden die überzähligen Zeichen abgeschnitten.

o Seinen Daten; die Art der Daten wird durch die obigen Arten festgelegt.

Siehe auch Maskeneintrags-Fenster.

## 1.10 Liste der Maskeneinträge

Eine Liste der Maskeneinträge ist eine Liste von Maskeneinträgen (!). Wichtige Type, die solche Listen enthalten, sind Kassetten, Titel und Masken.

Es besteht aus:

- o Einer unbegrenzten Anzahl von Maskeneinträgen. Siehe Maskeneintrag.

Siehe auch Liste der Maskeneinträge-Fenster.

## 1.11 Maske

Eine Maske ist eine Liste der Maskeneinträge plus einem Namen zur Identifikation.

Es besteht aus:

- o Seinem Namen.
- o Seiner Liste der Maskeneinträge.

Bemerkung: Wird nur in Maskenlisten gebraucht. Die Liste der Maskeneinträge von Masken in eines Projektes Maskenliste kann benutzt werden mit den Listen der Maskeneinträge von Kassetten und Titel.

Siehe auch Maske-Fenster.

## 1.12 Maskenliste

Eine Maskenliste ist eine Liste von Masken. Es gibt immer genau eine Maskenliste pro Projekt. In einem Projekt ist der erste Eintrag dieser Liste die voreingestellte Maske für neue Kassetten, der zweite für neue Titel.

Also, wie Sie sehen, diese Liste sollten alle von Ihnen bevorzugten Masken für das jeweilige Projekt enthalten (für Kassetten & Titel).

Es besteht aus:

- o Eine unbegrenzte Anzahl von Masken.

Bemerkung: Man kann hier auch Werte eintragen, aber ich empfehle das nicht. Wie auch immer, wenn Sie bestimmte Daten schnell zur Hand haben wollen, so könnten Sie hier bestimmte Masken einrichten, die diese Daten enthalten (z.B. ein Text mit allen Mitgliedern dieses Monty Python-Haufens).

Siehe auch Maskenliste-Datei und Maskenliste-Fenster.

## 1.13 Rubrik

Eine Rubrik ist eine Klassifikation für Titel.

Es besteht aus:

- o Seinem Namen. Anführende Spaces werden automatisch entfernt.

Es ist verbunden mit:

- o Der Liste der Titel die in diese Rubrik klassifiziert sind, alphabetisch geordnet (siehe Alphabetisches Ordnungskonzept).

Siehe auch Rubrik-Fenster.

## 1.14 Kassette

Eine Kassette ist das Medium auf das Titel physisch aufgezeichnet werden.

Es besteht aus:

- o Seiner Nummer.
  - o Seiner Länge (in Minuten).
  - o Seinem "Überhang", das ist die Zeit, die die Kassette länger ist als vom Hersteller angegeben (in Minuten).  
Die reale Länge einer Kassette (benutzt für die Berechnungen) ergibt sich aus der Summation der Länge und des Überhangs.
  - o Seiner Liste der Maskeneinträge, mit beliebigen zusätzlichen Daten.
-

Es ist verbunden mit:

- o Der Liste von auf dieser Kassette aufgezeichneten Titel, geordnet nach der Reihenfolge der Aufnahme.

Siehe auch Kassetten-Fenster.

## 1.15 Titel

Ein Titel sind Daten, die auf eine beliebige Kassette aufgezeichnet werden können.

Es besteht aus

- o Seinem Namen.
- o Seinem Schlüssel zum Vergleich. Dies wird nur intern benutzt.  
Siehe Alphabetisches Ordnungskonzept.
- o Seiner (Spiel-) Länge (in Minuten und Sekunden). Siehe Titel- ↔  
Kompressionskonzept.
- o Seinem Kompressions-Faktor (Bruch). Siehe Titel-Kompressionskonzept.
- o Seiner Boolean-Geschützt Flagge. Ist diese wahr, so wird der Titel für "Vorschläge für benutzte Zeiträume" nicht in Betracht gezogen.  
Siehe Vorschlag-Konzept.
- o Seinem Datum und seiner Zeit. Beide Texte werden entsprechend der OS-Locale-Voreinstellungen angezeigt, und muessen auch so eingegeben werden.  
Man konsultiere das Amiga User Manual für weitere Informtionen.
- o Seiner Liste der Maskeneinträge, mit beliebigen zusätzlichen Daten.

Es ist verbunden mit

- o Der Kassette, auf es aufgezeichnet ist.
- o Der Rubrik, in die es klassifiziert wurde.

Siehe auch Titel-Fenster.

## 1.16 Projekt

Ein Projekt ist die Repräsentation einer (Video)sammlung.

Es besteht aus

- o Seinem Namen.
- o Seinen Einstellungen:
  - o Wie die Spulinformation angezeigt werden soll, siehe Spulinformations-Konzept ↔
  - o Seiner Maskenliste, mit den Maskeneintragslisten-Mustern für dieses Projekt.
  - o Seinem Videorekorder für Zählwerk-Berechnungen.  
Siehe Spulinformations-Konzept
  - o Seinem Artikel-String. Siehe Alphabetisches Ordnungskonzept
  - o Seinen Drucker-Einstellungen.
  - o (433) Anzeige-Informationen für das Projekt-Fenster, die speichern, welche(r) Titel, Kassette, Rubrik und Drucker-Konfig.-Nummer aktiv ist

- o beim Eintritt i das Projekt-Fenster.
- o Seiner Liste von Rubriken.
- o Seiner Liste von Kassetten.
- o Seiner Liste von Titeln.
- o Seiner Liste von "geklemmten" Titeln. (430+) Der Inhalt dieser Liste wird mit der Projekt-Datei gesichert (allerdings nicht deren Ordnung).

Siehe Projekt-Datei und  
Projekt-Fenster.

## 1.17 VideoMaxe-Einstellungen

Eine VideoMaxe-Einstellungen repräsentiert Daten mit denen VideoMaxe konfiguriert wird. Es ist immer genau eine aktiv während der Laufzeit des Programmes.

Es besteht aus

- o Dem Passwort. Ist dieses korrekt, so haben Sie Zugriff zu allen Funktionen von VideoMaxe und die Nervrequester werden verschwinden. Siehe im Manual bzw. in der "Liesmich"-Datei für die Registration.
- o Boolean-Flagge "Projekte kopieren?": Projekte werden kopiert bevor sie im Projekt-Fenster dargestellt werden, wenn dies gesetzt ist. Dies dauert eine Weile, jedoch ermöglicht dieses Kopieren das Benutzen des Standard-Gadgets "Abbrechen" im Projekt-Fenster. Ich empfehle, diese Flagge jedoch (besonders bei größeren Projekten) nicht zu setzen.
- o Boolean-Flagge "Icons sichern?": Es werden Ikonen (Icons) mit den VideoMaxe Dateien beim Speichern gesichert, wenn dieses gesetzt ist. Diese Ikonen stehen im Verzeichnis "VM:Config". Siehe auch Aufstart-Konfiguration.
- o Boolean-Flagge "Zeige Bild mit "Über"?": Zeigt VideoMaxe's Titelbild mit jedem "Über", wenn dieses gesetzt ist.
- o (430) Boolean-Flagge "Benutze Abkürzungen?": Veranlaßt VideoMaxe dazu, bei Infotexten interne Abkürzungen anstatt der vollen (lokalisierten) Texte zu benutzen, wenn dieses gesetzt ist (z.B. "49 TIs" anstatt "49 Titel"). Siehe auch Textkonzept.
- o (430) Blockgröße für dynamische Strings. Dieses spezifiziert die Anzahl von Buchstaben to zu (jedem VideoMaxe-) String hinzugefügt werden wenn VideoMaxe einen dynamischen String vergrößern soll. Siehe Konzept der dynamischen Strings.
- o (430) Infotext Ausführlichkeit. Diese Werte lassen Sie auswählen, welche (und wieviele) Informationen in Infotexten angezeigt werden sollen:
  - o Rubrik : angezeigt im Projekt-Fenster.
  - o Kasette : angezeigt im Projekt-Fenster.
  - o Kasette im Kasette-Anzeige-Fenster: angezeigt im Zeige Kasette-Fenster.
  - o Titel : angezeigt im Projekt-Fenster.
  - o Titel im

- Kassette-Anzeige-Fenster: angezeigt im Zeige Kassette-Fenster.
- o Projekt : angezeigt im Liste der Projekte-Fenster.
  - o (430) Online-Hilfe-Datei. Sollte die Datei im AmigaGuide-Format enthalten, die Sie mit VideoMaxe's Online-Hilfe verwenden wollen. Sie müssen hier eine der mitgelieferten Dateien "Documentation\_X.guide" wählen, wobei X für die entsprechende Sprache steht (z.B. D=Deutsch).

Die (Namen der) voreingestellten

- o Maskenlisten-,
- o Videorekorder- und
- o Drucker-Einstellungen-Dateien für neue Projekte. Beachten Sie, daß diese sogenannten "Einstellungs-Dateien" nur NEUE Projekte beeinflussen, bestehende Projekte natürlich überhaupt nicht.
- o Alle voreingestellten Pfad-Namen für die Lade- und Sichern-Operationen für die sechs verschiedene Dateitypen.

Siehe auch VideoMaxe-Einstellungen-Datei und  
VideoMaxe-Einstellungen-Fenster.

## 1.18 Layout-Einstellungen

Eine Layout-Einstellungen repräsentiert Daten mit denen VideoMaxe's Layout (Bildschirm, Fenster, Fonts, etc.) konfiguriert wird. Es ist immer genau eine aktive während der Lauzeit von VideoMaxe.

Es besteht aus

- o Dem Bildschirmmodus, Farben, Zeichensätzen, fonts etc., die VideoMaxe benutzen soll.
- o Die Gestalt (inklusive des "Zoom"-Zustands) von allen VideoMaxe-Fenstern.

Siehe auch Layout-Einstellungen-Datei und  
Layout-Einstellungen-Fenster.

## 1.19 Drucker-Einstellungen

Die Drucker-Einstellungen repräsentieren Daten mit denen VideoMaxe's Druck konfiguriert wird. Jedes Projekt enthält genau eine.

Es besteht aus

- o Vier verschiedenen Konfigurationen für den Druck.  
Siehe Drucker-Einstellungen-Fenster für Details.

(430) Die alten "Zeige Titel"/"Zeige Kassette" entsprechend dem neuen Textkonzept geändert.

Siehe auch Drucker-Einstellungen-Datei,  
Drucker-Einstellungen-Fenster und  
Druckkonzept.

---

## 1.20 Videorekorder

Ein Videorekorder repräsentiert das Verhalten des Zählwerks eines speziellen Videorekorders. Es ist immer genau ein Videorekorder aktiv pro Projekt.

Es besteht aus

- o Vier verschiedene Funktionen (für vier verschiedene Kassettenlängen) eines Videorekorder-Zählwerks. (4 verschiedene, da diese Berechnungen bei verschiedenen Kassettenlängen abweichen können). Diese Funktionen berechnen den Zählwerksstand zu beliebigen Zeitpunkten benutzter Zeit. Eine solche Funktion besteht aus:
  - o Der bevorzugten Kassettenlänge. Null bedeutet hier, daß diese Funktion ignoriert werden soll.

Für Berechnungen wird die Funktion gewählt, die am nächsten an der Länge der entsprechenden Kassette liegt.

- o Eine Liste von "Bewegungen pro Minute". Diese beinhalten die Bewegungen des Zählwerks in einer speziellen Minute (vom Beginn der Kassette). Um diese Werte zu ermitteln, müssen Sie bis zur entsprechende Position spulen, die Kassette dann eine Minute laufen lassen und den Unterschied im Zählwerk notieren. Dies ist zwar eine aufwendige Arbeit, man erhält jedoch bei genauem Vorgehen recht gute Werte.

BEMERKUNG: In den meisten Fällen ist solch ein Zählwerk nicht nötig! Nur wenn Ihnen benutzte Zeit bzw. Restzeit nicht als Spulinformation ausreicht (z.B. wenn Sie einen Rekorder haben, mit dem man Ziel-suchlauf nur mit dem Zählwerk durchführen kann), sollten Sie sich ein solches Zählwerk anlegen.

Siehe auch Videorekorder-Datei und Videorekorder-Fenster.

## 1.21 Konzepte

Konzept der dynamischen Strings  
Titel-Kompressionskonzept  
Vorschlag-Konzept  
Spulinformations-Konzept  
Alphabetisches Ordnungskonzept  
Textkonzept  
Druckkonzept  
Fehlerbehandlungs-Konzept

## 1.22 Konzept der dynamischen Strings

(430) Alle Daten-Strings (mit Ausnahme nur einiger wenigen, wo es keinen Sinn macht) sind dynamisch! Das heißt, daß die Länge des Strings nur von Ihrer Speichergröße begrenzt wird.

Wie auch immer, die String-Gadgets brauchen eine fixe Größe, wenn Sie

erzeugt werden. Daher sind folgende Schritte nötig, wenn Sie mehr Text, als momentan ins Gadget paßt, eingeben wollen:

- (1) Tragen Sie in das Gadget Ihren Text ein, bis der "System-Piep" kommt (=> das Gadget ist voll).
  - (2) Drücken Sie [RETURN] oder [TAB].
- => VideoMaxe wird das Gadget neu erzeugen mit mehr Platz für den Text. Die Anzahl Buchstaben, die das Gadget hiernach nun mehr faßt, kann in den VideoMaxe-Einstellungen einstellen.
- (3) Geben Sie weiter ein!!

Dies funktioniert in (fast) allen VideoMaxe-Fenstern so.

## 1.23 Titel-Kompressionskonzept

Problem: Es gibt Videorekorder mit der Fähigkeit, Titel zu komprimieren. Viele Videorekorder haben beispielsweise den einen sogenannten "Long-Play-Modus", bei dem nur die Hälfte der Bandlänge zur Aufnahme benötigt wird. So muß man also mit zwei versch. Titellängen arbeiten, nämlich mit der Abspiellänge und der realen Länge. Der erstere Wert ist wichtig für den Benutzer, letzterer wird von VideoMaxe für die Berechnungen benutzt.

VideoMaxe's Lösung: Jeder Titel hat eine Abspiellänge, die reale Länge wird intern errechnet. Um diese Berechnung durchführen zu können, muß VideoMaxe wissen, wie der Titel komprimiert ist. Da die einzige Auswirkung einer solchen Komprimierung die Verkürzung (oder Verlängerung (?!)) der Abspiellänge zur realen Länge ist, genügt die Angabe eines Kompressionsfaktors. Dieser wird in VideoMaxe durch einen Bruch angegeben und kann kleiner Eins (Vergrößerung der Länge) oder, wie üblicherweise, größer Eins sein (Verminderung der Länge). Einige Beispiele machen das klar:

Abspiellänge	Kompressionsfaktor	Reale Länge	Bemerkung
30 Minuten	1/2	60 Minuten	Verlängerung des Titels, unüblich
30 Minuten	1/1	30 Minuten	Normal, keine Kompression
30 Minuten	2/1	15 Minuten	Z.B. im Long-Play-Modus

## 1.24 Vorschlag-Konzept

\*\*\*BEMERKUNG\*\*\*

In Versionen bis 04.33 war ein Bug, der diejenigen "Benutzte-Zeit-Vorschläge" betraf, die auch den letzten Titel auf einer Kassette überspielen würden. Obwohl dies ein ziemlich schwerer Fehler war (das Programm brach ab), habe ich es nie -- bis zur Herstellung von Release 04.40 -- bemerkt. Ich denke, ich habe wohl nie solch einen Vorschlag angenommen...(...)

Wie auch immer, es tut mir leid und ich hoffe, Sie hatten nicht zu viele Datenverluste deswegen.

\*\*\*ENDE BEMERKUNG\*\*\*

Problem: Sie möchten einen neuen Titel aufnehmen - aber auf welcher Kassette ist noch Platz, oder wo können/möchten Sie bestehende Titel überspielen?

VideoMaxe's Lösung: Jeder Titel hat eine reale Länge (siehe Titel-Kompressionskonzept); jede Kassette hat eine reale Länge (nämlich Länge+Überhang); jeder Titel hat eine "Geschützt?"-Flagge und eine (443) Priorität. Aus diesen vier Werten ist das Vorschlag-Konzept aufgebaut.

Und so geht's: Sie kreieren einen neuen Titel und setzen die (Abspiel)länge und den Kompressionsfaktor. Für die reale Länge dieses Titels bietet VideoMaxe nun Vorschläge an, wo der Titel am besten aufzunehmen sei, nämlich:

- o Vorschläge für freie Zeiträume  
Sie erhalten eine Liste aller Kassetten, auf die der neue Titel noch paßt. Diese Liste ist geordnet von der kürzesten bis zur längsten Restzeit, die auf der entsprechenden Kassette nach dem Aufnehmen des neuen Titels bleiben würde. Da diese Vorschläge recht klar sind, bedürfen sie wohl keiner weiteren Erläuterung. Eingehender möchte ich die
- o Vorschläge für benutzte Zeiträume  
behandeln. Sie erhalten eine Liste aller Blöcke von auf einer Kassette aufeinanderfolgenden Titeln mit nicht-gesetzter "Geschützt?"-Flagge, deren Blocklänge mindestens groß genug ist, um den neuen Titel aufzunehmen. Sollte hier ein Block mit einem Titel enden, der gleichzeitig auch letzter seiner Kassette ist, so wird die Restzeit der Kassette auf die Blocklänge aufaddiert. Blöcke, die "in sich selbst" noch mindestens einen anderen passenden Block enthalten, sind redundant und werden nicht angezeigt (nur der "kleinste" Block wird genommen).  
Im folgenden werde ich schreiben:
  - (<Titel1>, ..., <TitelN>) für einen Block der länger als nötig ist. Dieser würde also <Titel1> bis <TitelN-1> ganz, <TitelN> jedoch nur teilweise überspielen.
  - (<Titel1>, ..., <TitelN> ..) für einen Block, der "alleine" nicht lang genug wäre und dies nur mit Hilfe der Restzeit auf der Kassette schafft. Dieser würde also alle Titel vollständig überspielen.

Also, wie Sie sehen, enthält diese Liste alle potentiellen von dem neuen Titel zu Überspielenden existierenden Titel.

Diese Liste ist sortiert nach

- o (443) der maximalen Priorität aller Titel des Vorschlags und
- o nach der Länge der Überblendung. Diese "Überblendung" ist die reale Länge eines teilweise überspielten Titels bzw. der Restzeit auf der Kassette ↔  
,  
nachdem der neue Titel tatsächlich entsprechend dem Vorschlag aufgenommen wurde.

DER BESTE VORSCHLAG IST DER ERSTE.

Beispiel: (Alle Längen in Minuten, alle Prioritäten gleich.)

Sie haben ein Projekt mit

- Kassette 1, reale Länge 244
  - Film 1, reale Länge 120, geschützt
  - Film 2, reale Länge 110
- Kassette 2, reale Länge 183
  - Docu 1, reale Länge 45
  - Docu 2, reale Länge 45

Sie würden dann folgende Vorschlags-Listen für die reale Länge des neuen Titels erhalten:

# Reale Länge = 14:

Vorschlagsliste für freie Zeiträume : (Kassette 1) (Kassette 2)  
 Vorschlagsliste für benutzte Zeiträume: (Docu 1) (Docu 2) (Film 2)

# Reale Länge = 90:

Vorschlagsliste für freie Zeiträume : (Kassette 2)  
 Vorschlagsliste für benutzte Zeiträume: (Docu 1, Docu 2) (Film 2) (Docu 2 ..)

# Reale Länge = 100:

Vorschlagsliste für freie Zeiträume : -no suggestion possible-  
 Vorschlagsliste für benutzte Zeiträume: (Film 2) (Docu 2 ..) (Docu 1, Docu 2 ←  
 ..)

# Reale Länge = 125:

Vorschlagsliste für freie Zeiträume : -no suggestion possible-  
 Vorschlagsliste für benutzte Zeiträume: (Docu 2 ..) (Docu 1, Docu 2 ..)

## 1.25 Spulinformations-Konzept

Eine Spulinformation enthält die Angaben, die nötig sind, Zugriff zu einem Titel auf einer Kassette zu erhalten.

Ein Projekt kann drei verschiedene Arten der Spulinformation anzeigen, was in seinen (440) Videorekorder-Einstellungen festgelegt werden kann. Der eingestellte Typ hat dann Auswirkungen auf alle Stellen im Programm, wo diese Spulinformation angezeigt wird; normalerweise in den Info-Texten (siehe Textkonzept).

Diese Typen sind

- o "Benutzte Zeit" zeigt die Spulinformation als benutzte Zeit, d.h. die (reale) Zeit vom Anfang der Kassette bis zum Beginn des Titels.

Beispiel: "Benutzte Zeit: 1 Stunde, 30 Minuten", falls der Titel 90 Minuten nach Anfang der Kassette anfängt.

- o "Restzeit" zeigt die Spulinformation als Restzeit, d.h. die (reale) Zeit vom Anfang des Titels bis zum Ende der Kassette.

Beispiel: "Restzeit: 1 Stunde, 50 Minuten", falls der Titel 110 Minuten

vor Ende der Kassette beginnt.

- o "Zählwerk" zeigt die Spulinfomation als Zählwerk, d.h. die Zählwerkposition, wie sie vom Videorekorder des Projekts errechnet wird.

## 1.26 Alphabetisches Ordnungskonzept

- o Genereller Vergleich von Strings

Seit Version 04.20 benutzt VideoMaxe die Locale Library für Vergleiche, wobei der "Collate 2"-Modus verwandt wird. Sollten Sie diese Library nicht haben (unter OS 2.0), so wird ein normaler ASCII-Vergleich benutzt. Der Vergleich mit der Locale Library hat den Vorteil, daß auch lokale Besonderheiten (im Deutschen z.B. die Umlaute ä, ü, ß, etc.) beachtet werden.

Dieser Vergleich wird für jede alphabetisch sortierte Liste in VideoMaxe verwandt.

Beispiele für alph. sortierte Listen sind z.B. die Rubrikliste, jede Titelliste einer Rubrik oder die Gesamtliste aller Titel eines Projekts.

- o Spezieller Vergleich von Titeln

Es ist meist nicht sinnvoll, bei alph. sortierten Listen auch die bestimmten oder unbestimmten Artikel mitzuwerten. So möchte man z.B. "Der Nasenmann" lieber unter "N" einsortiert wissen als unter "D". VideoMaxe erlaubt es, diese beim Vergleich zu ignorierenden Artikel frei zu bestimmen (siehe unten).

Intern funktioniert das so:

Bevor der generelle String-Vergleich angewendet wird, wird der Titelname in einen Schlüssel-String umgewandelt; dieser Schlüssel wird dann für den tatsächlichen Vergleich benutzt.

Diese Umwandeln durchläuft folgende zwei Schritte:

- o Anführende Leerzeichen werden gelöscht.
- o Alle "Vortexte", wie sie im Artikel-String des Projekts definiert sind, werden gelöscht. Auf Groß- oder Kleinschreibung wird hier nicht geachtet, d.h. "der " im Artikel-String würde sowohl "Der " als auch "DeR " löschen. Achtung: die Groß/Kleinschreib-Ignorierung funktioniert nicht mit speziellen Buschtaben (z.B. "ö"); Artikel mit solchen Buchstaben müßte man also doppelt in den Artikel-String eintragen.

Der Artikel-String

~~~~~

Jedes Projekt hat solch einen String. Es enthält die "Vortexte" (Artikel), die beim Titel-Vergleich ignoriert werden sollen. Jeder solcher Vortext muß mit dem Buchstaben "|" enden.

Beispiel: Der Artikel-String sei "Ein |Eine |Die |". Dies würde die deutschen Artikel "ein", "eine" und "die" beim Vergleich von Titeln ignorieren.

Daher würde dann "Ein Zoo", "Die Giraffe", "Eine Esche" würde so geordnet: 1."Eine Esche", 2."Die Giraffe", 3."Ein Zoo".

WICHTIG: Nach Änderung des Artikel-Strings wird nicht automatisch alles neu geordnet - nur neue/anschl. veränderte Titel werden schon so sortiert. Erst nach einem Neuladen des gesamten Projekts wirkt dies auf alle Titel.

## 1.27 Textkonzept

-----  
 Abkürzungen  
 -----

(430) Beide unten beschriebenen Texttypen werden beeinflusst von der "Benutze Abkürzungen?"-Flagge in den VideoMaxe-Einstellungen. Ist diese gesetzt, so werden anstelle der (voll lokalisierten) Texte interne Abkürzungen beim Erstellen der Texte benutzt. Zur Zeit werden folgende Abkürzungen benutzt:

"Benutze Abkürzungen?"-Flagge aus "Benutze Abkürzungen?"-Flagge an

| Name                | Abkürzung |
|---------------------|-----------|
| Spulinfo            | > <       |
| Benutzte Zeit       | >         |
| Restzeit            | <         |
| Zählwerk            | 0000      |
| Restzeit (Kassette) | ->        |
| Länge               | L         |
| Spiellänge          | PL        |
| Reale Länge         | RL        |
| Rubrik Nummer       | RU#       |
| Kassette Nummer     | TA#       |
| Titel Nummer        | TI#       |
| Rubrik(en)          | RU' s     |
| Kassette(n)         | TA' s     |
| Titel               | TI' s     |
| Mask(en)            | MA' s     |
| Maskeneintr(ag/äge) | ME' s     |
| Stunde(n)           | H         |
| Minute(n)           | MIN       |
| Sekunde(n)          | SEC       |

Vorschläge für sinnvollere Abk. sind willkommen.

-----  
 Anzeigetexte  
 -----

Für die meisten Datentypen werden sogenannte 'Anzeigetexte' erstellt, die in erster Linie zur Identifikation der Daten dienen. Normalerweise

wird dies einfach der Text sein, den man für die entsprechenden Daten unter "Name" eingegeben hat; evt. werden wenige andere Informationen hinzugefügt. Es folgt eine Liste dieser Anzeigetexte:

| Datentyp | Sein Anzeigetext enthält                                                                   | Beispiel             |
|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| Maske    | Seinen Namen.                                                                              | "Meine schöne Maske" |
| Rubrik   | Seinen Namen.                                                                              | "Horror"             |
| Kassette | Seine Nummer, angeführt vom lokalisierten Text "Kassette Nr." (bzw. von dessen Abkürzung). | "Kassette Nr.4"      |
| Titel    | Sein Name., angeführt von "{-} ", falls geschützt, "{*} " sonst.                           | "{*} Alien"          |
| Projekt  | Sein Name., angeführt von "[-] ", falls unverändert, sonst "[*] ".                         | "[-] Meine Videos"   |

Sie können diese Anzeigetexte nicht beeinflussen bzw. konfigurieren, außer durch die "Benutze Abkürzungen?"-Flagge.

#### ----- Infotexte -----

Für die Datentypen Rubrik, Kassette, Titel und Projekt gibt es sogenannte 'Infotexte', die in ganz VideoMaxe benutzt werden (z.B. werden im Projekt-Fenster Infotexte für die aktive Rubrik, Kassette und den aktiven Titel angezeigt).

Sie können frei konfigurieren, welche Informationen VideoMaxe tatsächlich in diesen Infotexten anzeigen soll (z.B. in den VideoMaxe-Einstellungen, Drucker-Einstellungen oder im Statistik-Fenster).

Diese Einstellungen können jeweils vorgenommen werden in einem Mengen-Fenster, in dem man bestimmte Informationen ein- bzw. ausschließen kann. Jede dieser einzelnen Informationen werden in den Anzeigetexten durch ein Semikolon getrennt; die Reihenfolge der Informationen entspricht der im Mengen-Fenster angezeigten.

Ein Beispiel wird dies klar machen:

Für den the Datentyp Kassette können folgende Informationen im Infotext angezeigt werden:

- Länge                                   Nun, die Länge der Kassette...
- Titel-Anzahl                           Die Anzahl von Titeln auf dieser Kassette
- Restzeit                                Die Restzeit dieser Kassette.
- Anzahl Maskeneinträge                Die Anzahl von Maskeneinträgen dieser Kassette.

Seien folgende Konfigurationen gegeben:

| Information          | Konfig.1 | Konfig.2 | Konfig.3 |
|----------------------|----------|----------|----------|
| Benutze Abkürzungen? | nein     | ja       | nein     |
| Länge                | an       | an       | aus      |

|                      |     |     |     |
|----------------------|-----|-----|-----|
| Titel Anzahl         | aus | an  | an  |
| Rest time            | aus | an  | an  |
| Maskeneintrag Anzahl | aus | aus | aus |

-----

Mit nicht gesetzter "Benutze Abkürzungen?"-Flagge werden dieser Konfigurationen für eine Beispiel-Kassette zu folgenden Infotexten führen:

Konfig.1: "Länge 240+4"  
 Konfig.2: "L 240+4; 6 TIs; |-> 36 MIN"  
 Konfig.3: "6 Titel; Rest time 36 Minuten"

Alles klar?

## 1.28 Druckkonzept

### Das Drucken

-----

Gedruckt wird nach Anklicken des Gadgets "Drucken" im Drucken-Fenster; dieser Druck macht - unter Benutzung der Standard ANSI-Codes und dem System-Drucker-Gerät - folgendes:

- o Der Drucker wird konfiguriert entsprechend Ihren Drucker-Einstellungen.
- o Es wird gedruckt entsprechend Ihren Drucker-Einstellungen und Ihren Einstellungen im Drucken-Fenster.

Der Druck wird versuchen, keine Waisen Kinder zu erzeugen - wie auch immer, bei Zeilen, die länger sind als die Druckbreite oder beim Druck von Maskeneintragslisten kann es dennoch zu einer Trennung (auf zwei versch. Seiten) kommen. Beachten Sie, daß mit proportionalen Zeichen der rechte Rand normalerweise "weiter links" sein wird als es sollte.

Beim Erkennen des Abbruch-Signals vom Printer-Device (also wenn man z.B. den beliebten Requester "Druckerprobleme - Bitte prüfen Sie Drucker und Kabel" mit "Abbrechen" beantwortet) wird von VideoMaxe nichts mehr gedruckt. Allerdings muß die ganze Druck-Routine durchlaufen werde, wodurch die Information "Drucke, bitte warten..." noch einige Zeit auf dem Schirm stehen kann.

### Probleme

-----

Drucken ist leider immer noch eine sehr undankbare Aufgabe. Besonders folgende Probleme sorgem häufig für Verwirrung:

- (1) Die Drucker-Treiber haben Fehler, oder unterstützen den Drucker nicht voll.
- (2) ANSI-, bzw. Drucker-Kommandos veranlassen den Drucker zu etwas anderem als geplant. Diese Kommandos werden in den sog. "Autodocs" sehr nett beschrieben als (Zitat): "(\*) indicates that sending this command may cause unexpected results on a large number of printers."
- (3) "Condensed"-Schrift beansprucht 15 cpi (Buchst. pro Zoll) auf dem einen, 17 cpi jedoch auf einem anderen Drucker.

Ich kann diese Probleme nicht lösen, habe jedoch folgendes unternommen,

---

um den meisten Problemen "den Wind aus den Segeln" zu nehmen:

- o Benutzung von nur noch sehr allg. Drucker-Kommandos.
- o Seit (440), benutze ich keine Kommandos mehr wie in (2) beschrieben- außer einem. Dieser ist das slrm-("set left right margin") Kommando mit dem ANSI-Code 65.

Ich habe dies erreicht, indem ich meherere Drucker-Kommandos "von Hand" simuliert habe, z.B. sende ich anstelle eines Zentrier-Kommandos eine entsprechende Anzahl von Leerzeichen.

- o Der Drucker wird seit (440) nicht mehr automatisch initialisiert. So kann man einige Einstellungen am Drucker manuell vornehmen, ohne daß sie dann wieder durch die Initialisierung überschrieben würden. Wie auch immer, mein Drucker beispielsweise würde immer den rechten Rand falsch einstellen, wenn nicht vorher schon etwas gedruckt wurde - dieser Fehler trat nur beim "Condensed"-Schriftsatz auf (!?). Ich benutze in diesem Fall immer die Initialisierung vor dem ersten Druck, und alles war Paletti...
- o Man kann Druck-Fehler ignorieren, um trotz Fehler dennoch einen Ausdruck zu erhalten.

## 1.29 Fehlerbehandlungs-Konzept

Alle Fehler in VideoMaxe werden in Klartext in einem Fehler-Fenster angezeigt. Sollte eine Speicher-Panik ausbrechen, so könnte es sein, daß es nicht möglich ist, solch ein Fenster zu öffnen. Es gibt dann zwei mögliche Vergaltensweisen von VideoMaxe:

- o Das Fenster wird verlassen wie bei "Abbrechen" - das bedeutet, daß alle etwaigen in diesem Fenster vorgenommen Änderungen verloren sind. Dies wird nur in Fenstern praktiziert, in denen "nicht viel" Daten editiert werden.
- o Es wird mehr Speicher verlangt, bis genügend zum Fortfahren des Programms frei ist.

## 1.30 Dateitypen

Es gibt sechs Dateitypen, die VideoMaxe laden und speichern kann; diese werden i.f. vorgestellt.

"Voreingestellte Namen" sind die Dateinamen, auf die durch die Standard-Menüs "Laden" und "Sichern" zugegriffen wird.

"Voreingestellte Ikonen" sind die Dateinamen der Ikonen, die VideoMaxe mit den entsprechenden Dateien sichern wird, wenn die "Ikonen sichern?"-Flagge on den VideoMaxe-Einstellungen gesetzt ist. Sollte diese Datei nicht existieren, so wird die voreingestellte System-Projekt-Ikone benutzt.

VideoMaxe-Einstellungen-Datei  
Layout-Einstellungen-Datei  
Drucker-Einstellungen-Datei  
Videorekorder-Datei

Maskenliste-Datei  
Projekt-Datei

### 1.31 VideoMaxe-Einstellungen-Datei

Sie enthält alle Daten des Datentyps VideoMaxe-Einstellungen.

Voreingestellter Name: VM:Config/VM.prefs  
Voreingestellte Ikone: VM:Config/VideoMaxePrefsIcon.info

### 1.32 Layout-Einstellungen-Datei

Sie enthält alle Daten des Datentyps Layout-Einstellungen.

Voreingestellter Name: VM:Config/LO.prefs  
Voreingestellte Ikone: VM:Config/LayoutPrefsIcon.info

### 1.33 Drucker-Einstellungen-Datei

Sie enthält alle Daten des Datentyps Drucker-Einstellungen.

Voreingestellter Name: Wird festgelegt in den VideoMaxe-Einstellungen.  
Wird nur für neue Projekte benutzt, nicht abrufbar  
durch die Standard-Menüs "Laden" oder "Sichern".  
Voreingestellte Ikone: VM:Config/PrinterPrefsIcon.info

### 1.34 Videorekorder-Datei

Sie enthält alle Daten des Datentyps Videorekorder.

Voreingestellter Name: Wird festgelegt in den VideoMaxe-Einstellungen.  
Wird nur für neue Projekte benutzt, nicht abrufbar  
durch die Standard-Menüs "Laden" oder "Sichern".  
Voreingestellte Ikone: VM:Config/VideoRecorderIcon.info

### 1.35 Maskenliste-Datei

Sie enthält alle Daten des Datentyps Maskenliste.

Voreingestellter Name: Wird festgelegt in den VideoMaxe-Einstellungen.  
Wird nur für neue Projekte benutzt, nicht abrufbar  
durch die Standard-Menüs "Laden" oder "Sichern".  
Voreingestellte Ikone: VM:Config/MaskListIcon.info

---

## 1.36 Projekt-Datei

Sie enthält alle Daten des Datentyps Projekt.

Voreingestellter Name: Wird festgelegt durch den Dateinamen des letzten Disk-Zugriffs mit dem Projekt (beispielsweise haben `_neue_` Projekte haben keinen solchen Namen, bei gerade geladene Projekte ist dies der Dateinamen, mit dem sie geladen wurden, etc.).

(441) Abrufbar durch "Laden" (=> Standard-Menüs)!

Voreingestellte Ikone: VM:Config/ProjectIcon.info

## 1.37 Programmsteuerung

VideoMaxe ist fenster-orientiert und modularisiert. Das bedeutet, daß man normalerweise in einem Fenster eine gewisse Menge von Daten (meist genau die Daten eines Datentyps, siehe Datentypen) - unabhängig vom Rest - editieren kann.

Beachten Sie, daß ein Großteil des Verhaltens von VideoMaxe hier gar nicht beschrieben wird, da es als selbsterklärend betrachtet wird.

Standard-Gadgets

Standard-Menüs

## 1.38 Standard-Gadgets

Es gibt Standard-Gadgets, die in VideoMaxe immer wieder auftauchen und überall die gleiche Bedeutung haben. Es folgt eine Liste dieser Gadgets:

[Mit "Schließe Fenster" ist das System-Standard-Gadget eines Fensters links oben gemeint.]

Benutzen : Übernehme die Daten, so wie sie im Fenster angezeigt werden.

~~~~~

Abbrechen: Verlasse das Fenster in genau die Situation, wie sie vor dem Aufruf dieses Fensters war. Alle evt. gemachten Änderungen werden ignoriert.

Äquivalent zu "Schließe Fenster", falls "Abbrechen" existiert.

Verlassen: Berläßt das Fenster, nur in 'Nicht-Daten-Fenstern'. Es werden keine Versprechen über den Zustand nach dem Verlassen des Fensters gegeben.

~~~~~

Äquivalent zu "Schließe Fenster", falls "Verlassen" existiert.

Weiter : Verlassen des Fensters, nur in 'informierenden' Fenstern. Es werden keine Änderungen - oder was auch immer - ausgelöst.

~~~~~

o Spezielles Standard-Gadget, wenn Datentypen angezeigt werden:

Löschen : Löscht diese Instanz des Datentyp von der 'Umgebung', von der aus das Fenster aufgerufen wurde.

~~~~~

o Spezielle Standard-Gadgets, wenn Listen von Datentypen angezeigt werden:

Neu : Eine neue Instanz dieses Datentyps wird kreiert (entspr. Datentyp-Fenster erscheint).  
 ~~~

Editieren: Die aktive Instanz wird editiert (entspr. Datentyp-Fenster erscheint).  
 ~~~~~

Leeren : Die Liste wird geleert (=> Länge(Liste) = 0).  
 ~~~~~

o Weitere Standard-Gadgets:

# : Wählen eines Eintrags aus einer Liste. Öffnet immer das Wähle-Fenster.  
 ~

I : Editieren einer Infotext-Ausführlichkeit. ACHTUNG: Hiermit werden direkt die Daten der VideoMaxe-Einstellungen geändert! Hier besteht also eine Ausnahme der sonst strengen Datenkapselung.  
 ~

Bemerkung: Seiteneffekte und "Abbrechen"

~~~~~

Beachten Sie, daß - um Ihnen die Möglichkeit zum "Abbrechen" zu geben - die Daten einer Instanz kopiert werden müssen, so daß Sie beim Editieren im Grunde nur mit der Kopie arbeiten. Sollten Sie also nicht "Abbrechen" können (das Gadget erscheint 'gegeistert'), so wurden die Daten eben nicht kopiert. Da dieses Nicht-Kopieren besonders bei größeren Datenmengen zwecks Zeiteinsparung vorteilhaft sein kann, kann man dieses Verhalten für Projekte in den VideoMaxe-Einstellungen einstellen ("Projekt kopieren?"-Flagge).

Beachten Sie auch, daß "Abbrechen" sie exakt in die gleiche PROGRAMM-Situation zurückbringt, nicht jedoch unbedingt in die gleiche SYSTEM-Situation. So kann man also z.B. in einem Fenster Dateioperationen vornehmen (Laden, Sichern, Löschen, etc.), die natürlich durch "Abbrechen" nicht wieder rückgängig gemacht werden.

## 1.39 Standard-Menüs

Jedes Fenster kann ein Menü besitzen, erreichbar wie üblich über die rechte Maustaste. Um die Bedeutung der Menüpunkte zu ergründen empfehle ich, sie zu lesen! Gelesen mit ihrem gesamten Pfad ergeben sie meist meist etwas leicht zu verstehendes, wie z.B. "Rubrik.Neu" oder "Spezielles.Drucken.Rubrikliste".

Die Standard-Menüs sind:

- o "Laden" lädt eine Datei mit einem fixen (voreingestellten) Dateinamen ein.  
 Globaler Tastaturschlüssel "L".
  - o "Sichern" sichert eine Datei mit einem fixen (voreingestellten) Dateinamen.  
 Globaler Tastaturschlüssel "S".
  - o "Öffnen" lädt eine Datei mit einem von Ihnen zu wählenden Dateinamen ein.  
 Globaler Tastaturschlüssel "O".
  - o "Sichern as" sichert eine Datei mit einem von Ihnen zu wählenden Dateinamen.  
 Globaler Tastaturschlüssel "A".
- o (430) "Nach oben verschieben" wird den aktiven Listeneintrag in der Liste

- um eine Stelle nach oben verschieben.  
Globaler Tastaturschlüssel "U".
- o (430) "Nach unten verschieben" wie oben, nur nach unten :-).  
Globaler Tastaturschlüssel "D".
- o "Anfangswerte" reaktiviert die Werte, die bei Eintritt in das entsprechende Fenster aktiv waren. Dieses Menü ist nur dann verfügbar, wenn man im Fenster mit einer Kopie arbeitet. Siehe dazu auch die Bemerkungen zu "Abbrechen" und Seiteneffekte im Kapitel Standard-Gadgets.
- o "Einstellungen" aktiviert die im VideoMaxe-Programm-Code festgelegten Einstellungen für den im Fenster dargestellten Datentyp.

Globale Tastaturschlüssel werden in ganz VideoMaxe nur für diese hier beschriebenen Funktionen benutzt.

Beachten Sie, daß wegen der zwei neuen globalen Tastaturschlüssel in V4.30 fünf andere, nicht-globale Schlüssel geändert werden mußten. Es sind dies:

- Spezielles.Datum.aktuell  
im Titel-Fenster. War "D", jetzt "T".
- Spezielles.Kassettenüberhang.Voreinstellung  
im Kassetten-Fenster. War "D", jetzt keine.
- Spezielles.Benutzen\_eine\_Maske  
im Liste der Maskeneinträge-Fenster. War "U", jetzt "T".
- Spezielles.Hänge\_eine\_Maske an  
im Liste der Maskeneinträge-Fenster. War "J", jetzt "G".
- Spezielles.Verschmelze\_eine\_Maske  
im Liste der Maskeneinträge-Fenster. War "M", jetzt "B".

## 1.40 Details

Dieses Kapitel beschreibt des Programmes Verhalten und Benutzerschnittstelle im Detail.

Aufstarten beschreibt, wie man VideoMaxe 'zum Laufen' bekommt,  
Anpassen gibt Tips, wie man VideoMaxe, seine Umgebung und seine Projekte  
nach seinen eigenen Bedürfnisse anpassen kann und  
Fenster erklärt (fast) jedes einzelne VideoMaxe-Fenster eines nach dem  
anderen.

Die Unterkapitel des Kapitels Fenster werden übrigens innerhalb von VideoMaxe als Einsprungsadressen für die Online-Hilfe benutzt.

Aufstarten  
Anpassen  
Fenster

## 1.41 Aufstarten

Wie man aufstartet  
Aufstart-Konfiguration

## 1.42 Wie man aufstartet

Sie können VideoMaxe in zwei Varianten aufstarten: von der CLI/Shell oder von der Workbench. Von der Shell ist die Syntax folgende:

```
VideoMaxe [Datei1 [Datei2 ...]]
```

wobei <DateiX> beliebige VideoMaxe-Einstellungen-Dateien, Layout-Einstellungen-Dateien oder Projekt-Dateien sein dürfen.

Von der Workbench klickt man einfach doppelt auf die VideoMaxe-Ikone.

### Argumente

~~~~~

Sie dürfen eine unbegrenzte Anzahl (abgesehen von der vom Betriebssystem vorgegebenen Maximallänge, 255 Buchstaben) von Dateinamen als Argumente angeben. Nur VideoMaxe-Einstellungen-Dateien, Layout-Einstellungen-Dateien und Projekt-Dateien werden beachtet und vorgeladen.

Sie könnten z.B. tippen

```
VM:VideoMaxe VM:Config/LOPresets/MyFineLayout VM:Projctcts/MyFineVideos [RETURN]
```

. Dann würde VideoMaxe aufstarten mit dem Layout 'MyFineLayout' und das Projekt 'MyFineVideos' vorladen. Von der Workbench funktioniert das natürlich genauso, hier muß man die Argumente durch Mehrfachauswahl von Ikonen bestimmen (siehe Amiga-Handbuch).

### WB-Merkmale

~~~~~

VideoMaxe unterstützt im Moment zwei WB-Merkmale:

PUBSCREEN=<Own public screen id> : der angegebene String wird die ID für den Öffentl Schirm sein - nur wenn der VideoMaxe-Bilschirm wirklich öffentlich ist (Layout-Einstellungen).

DEFPROJECT=<Default Projekt-Datei>: die angegebene Projekt-Datei wird vorgeladen (bei jedem WB-Aufstart von VideoMaxe).

## 1.43 Aufstart-Konfiguration

(444) Neue Startup/VM-Behandlung:

Es ist nicht mehr unbedingt nötig, ein logisches Verzeichnis VM: vor Aufstarten von VideoMaxe anzulegen -- NUR wenn Sie VideoMaxe durch Anklicken einee Project-Ikone von der Workbench starten wollen (da das Default-Programm VM:VideoMaxe benutzt wird).

Seit v04.44 wird das Programmverzeichnis automatisch zum logischen Device VM: hinzugefügt. Sollte VM beim Aufstarten nicht existieren, so

wird VM automatisch auf das Programmverzeichnis gelegt. Beim Verlassen von VideoMaxe wird das Programmverzeichnis wieder von VM: entfernt, es wird also wieder der gleiche Zustand wie vor dem Aufruf von VideoMaxe hergestellt.

Beachten Sie auch, daß das Verzeichnis "VM:Config" automatisch angelegt wird, falls es nicht existiert.

#### Vorgeladenen Dateien

~~~~~

- o Voreingestellte VideoMaxe-Einstellungen-Datei
- o Voreingestellte Layout-Einstellungen-Datei
  
- o Alle voreingestellten Ikonen für die sechs versch. Dateitypen  
Maskenliste-Datei, Projekt-Datei, Drucker-Einstellungen-Datei,  
Videorekorder-Datei, VideoMaxe-Einstellungen-Datei und  
Layout-Einstellungen-Datei.
  
- o Die Katalog-Datei "VideoMaxe.catalog", die in "LOCALE:Catalogs/<lang>/"  
oder in "<Aufstart-Verzeichnis>/Catalogs/<lang>" liegen darf.  
Siehe im Amiga-Handbuch für mehr Informationen über Lokalisierung.
  
- o "VM:Config/VM.pic". Daten für das Titel-Bild von VideoMaxe. Wird nicht  
geladen, falls man die entspr. Flagge in den VideoMaxe-Einstellungen  
ausgestellt hat. Das Bild selbst wird auch bei Verlangen nur gezeigt,  
wenn der passender Vilschirm (PAL:Hires, 4 colours) geöffnet werden kann.

## 1.44 Anpassen

VideoMaxe anpassen  
Layout anpassen  
Projekte anpassen

## 1.45 VideoMaxe anpassen

Sie können das Verhalten von VideoMaxe in den VideoMaxe-Einstellungen anpassen. Siehe dort bzw. im VideoMaxe-Einstellungen-Fenster.

Wichtigste Anpassungen sind:

- o Online-Hilfe-Datei (wenn korrekt, erhält man mit der HELP-Taste zu jedem Fenster Kontext-Hilfe)
- o Anzeige- und Infotexte
- o Blockgröße für dynamisch Strings
- o Voreingestellten Verzeichnisse

## 1.46 Layout anpassen

Sie können das Layout von VideoMaxe in den Layout-Einstellungen anpassen. Siehe dort bzw. im Layout-Einstellungen-Fenster.

Das "Layout" beinhaltet den Bildschirm, Zeichensätze und alle Fensterpositionen und -größen.

## 1.47 Projekte anpassen

Wenn sie ein neues Projekt beginnen, sollten Sie zuerst dessen Einstellungen festlegen. Sie können diese Einstellungen im Projekt-Fenster (nun, wo sonst...) vornehmen mit dem Menü "Preferences".

Im einzelnen sind dies:

- o Spulinformation (-> Spulinformations-Konzept)
- o Maskenliste (-> Maskenliste-Fenster)
- o Videorekorder (-> Videorekorder-Fenster)
- o Artikel (-> Alphabetisches Ordnungskonzept)
- o Drucker (-> Drucker-Einstellungen-Fenster)

## 1.48 Fenster

Liste der Projekte-Fenster  
VideoMaxe-Einstellungen-Fenster  
Layout-Einstellungen-Fenster  
Projekte verschmelzen-Fenster  
Projekt aufteilen-Fenster  
Projekt-Fenster  
Rubrik-Fenster  
Kassetten-Fenster  
Titel-Fenster  
Maskenliste-Fenster  
Maske-Fenster  
Liste der Maskeneinträge-Fenster  
Maskeneintrags-Fenster  
Vorschläge-Fenster  
Suche nach Kassette-Fenster  
Suche nach Titel-Fenster  
Drucker-Einstellungen-Fenster  
Drucken-Fenster  
Videorekorder-Fenster  
Spezielles für Masken-Fenster  
Statistik-Fenster  
Mengen-Fenster  
Farben-Fenster  
String-Fenster  
Wähle-Fenster  
Fehler-Fenster  
Zeige Kassette-Fenster  
Informations-Fenster

---

Arbeits-Fenster  
Länge-Fenster

## 1.49 Liste der Projekte-Fenster

In diesem Fenster wird die Liste aller geladenen Projekte angezeigt.

### Gadgets

~~~~~

- o Das Listen-Gadget zeigt alle Projekte. Die Projekte werden in dieser Liste durch ihren Anzeigetext repräsentiert (siehe Textkonzept). Sie können einen Eintrag zur Liste hinzufügen, indem Sie entweder ein neues Projekt erzeugen oder ein gespeichertes laden. Sie können einen Eintrag löschen, indem Sie ein Projekt im Projekt-Fenster löschen.
- o (430) "Projekt" zeigt den Infotext des aktiven Projekts - wie in den VideoMaxe-Einstellungen konfiguriert - an. Siehe auch Textkonzept.
- o (441) "Datei" zeigt den voreingestellten Dateinamen des Projekts an.
- o Standard-Gadgets. "Neu" wird zuerst versuchen, die in den VideoMaxe-Einstellungen festgelegten Dateien für neue Projekte zu laden!
- o (443) "Ikonisieren" versetzt VideoMaxe in den ikonifizierten Modus, man siehe auch unten im entsprechenden Menü.
- o (443) "Verlassen" versucht, das Programm zu verlassen. Äquivalent zu "Schließe Fenster" und dem Menü "Quit".

### Menüs

~~~~~

- o "Projekt"
  - o Standard-Menüs "Öffnen", "Sichern", "Sichern als" beziehen sich auf Projekt-Dateien.
  - o "Über" zeigt Informationen über das Programm. Ist die "Zeige Bild?"-Flagge in den VideoMaxe-Einstellungen gesetzt, so wird zuvor noch (versucht), das VideoMaxe Titel-Bild anzuzeigen.
  - o "Ikonisieren" versetzt VideoMaxe in den ikonifizierten Modus. D.h. daß der Bildschirm und alle Fenster geschlossen und ein sog. "Application Icon" auf der Workbench angezeigt wird. Sie können in diesem Modus auf diese Ikone jede VideoMaxe-Einstellungen-Datei, Layout-Einstellungen-Datei oder Projekt-Datei ziehen. Nun, Sie können natürlich beliebige Dateien auf die Ikone ziehen, aber nur die oben genannten werden von VideoMaxe verarbeitet. Dieser Modus wird normalerweise benutzt, um die Rechner-Oberfläche etwas aufzuräumen und Speicher zu gewinnen.
  - o "Verlassen" versucht, das Programm zu verlassen. Äquivalent zu "Schließe Fenster" und dem "Verlassen"-Gadget.
- o "Einstellungen"
  - o "VideoMaxe" öffnet das VideoMaxe-Einstellungen-Fenster.

- o "Layout" öffnet das Layout-Einstellungen-Fenster.
- o (440) Standard-Menüs "Laden" und "Sichern" beziehen sich auf die voreingestellte VideoMaxe-Einstellungen-Datei und die voreingestellte Layout-Einstellungen-Datei.  
ACHTUNG: Diese Standard-Menüs keinen GLOBALEN Tastaturkürzel!
- o "Spezielles"
  - o Standard-Menüs.
  - o "Projekte verschmelzen" öffnet das Projekte verschmelzen-Fenster.
  - o "Projekt aufteilen" öffnet das Projekt aufteilen-Fenster.
- o (430) "Hilfe" zeigt die AmigaGuide-Datei an, die als Online-Hilfe eingestellt wurde (es wird also das Hauptkapitel genau DIESER Datei angezeigt). Beachten Sie den Unterschied zur HELP-Taste, mit der Sie zu jedem Fenster Kontext-Hilfe bekommen, also zu einer bestimmten Stelle in der Datei gesprungen wird.

## 1.50 VideoMaxe-Einstellungen-Fenster

In diesem Fenster werden die VideoMaxe-Einstellungen angezeigt und editiert.

Gadgets

~~~~~

- o Mit dem ersten Cycle-Gadget können Sie wählen zwischen zwei Teilen der VideoMaxe-Einstellungen-Daten:

"Verschiedenes" und "Pfade und Dateien"

Gadgets in "Verschiedenes"

~~~~~

- o "Passwort" öffnet das String-Fenster zur Eingabe des Passworts.

Verlassen des Fensters via "Benutzen" wird das Passwort aktivieren.

Es sollte sich dann der Bildschirmtitel ändern zu

"<Version> - Registrierter Benutzer".

Falls nicht, so haben Sie nicht das korrekte Passwort eingetippt.

Beachten Sie, daß Sie (alle, also auch das Passwort) Einstellungen auch "Sichern" müssen, wenn sie sie auch mit der nächsten VideoMaxe-Session benutzen wollen!!!

Als registrierter Benutzer haben Sie Zugriff zu allen Features von VideoMaxe und die Nervrequisiter werden verschwinden.

- o "Kopiere Projekte?",
- o "Sichere Ikonen?",
- o "Zeige Bild mit 'Über'?" und
- o (430) "Benutze Abkürzungen?" lassen Sie diese Flaggen der VideoMaxe-Einstellungen editieren.
- o "Blockgröße für dynamische Strings" läßt Sie diese Größe der VideoMaxe-Einstellungen editieren.
- o "Editieren" öffnet das Mengen-Fenster, das Sie die Infotext-Ausführlichkeiten einstellen läßt. Welche, das wird festgelegt

durch das folgende

- o Cycle-Gadget. Mit diesem kann man alle möglichen Infotext-Arten - wie in den VideoMaxe-Einstellungen beschrieben - einstellen.

#### Gadgets in "Pfade und Dateien"

~~~~~

- o (430) "Online-Hilfe" hier kann man den Dateinamen des AmigaGuide-Dokuments für VideoMaxe's Online-Hilfe einstellen (also die Guide-Version DIESER Datei). Siehe auch VideoMaxe-Einstellungen.
- o "Maskenliste",
- o "Videorekorder" und
- o "Drucker-Einstellungen" lassen Sie die Dateinamen der voreingestellten Maskenliste, Videorekorder bzw. Drucker-Einstellungen für neue Projekte editieren.
- o "Projekt-Pfad",
- o "Maskenliste-Pfad",
- o "Drucker-Einstellungen-Pfad",
- o "Videorekorder-Pfad",
- o "VideoMaxe-Einstellungen-Pfad" und
- o "Layout-Einstellungen-Pfad" lassen Sie die voreingestellten Verzeichnis-Pfade für die Datei-Requester bei Dateizugriffen auf Projekt-Dateien, Maskenliste-Dateien, Drucker-Einstellungen-Dateien, Videorekorder-Dateien, VideoMaxe-Einstellungen-Dateien oder Layout-Einstellungen-Dateien einstellen.

#### Menüs

~~~~~

- o "VideoMaxe-Einstellungen"
  - o Standard-Menüs "Laden", "Öffnen", "Sichern", "Sichern as" beziehen sich auf VideoMaxe-Einstellungen-Dateien.
- o "Spezielles"
  - o Standard-Menüs.

Alle Disk-Operationen können leicht mit den Datei-Requestern durch Anklicken der entspr. Gadgets rechts der jeweiligen String/Text-Gadgets durchgeführt werden.

## 1.51 Layout-Einstellungen-Fenster

In diesem Fenster werden die Layout-Einstellungen angezeigt und editiert.

#### Gadgets

~~~~~

- o (440) "Benutze Bildschirmmodus der WB?". Falls gesetzt, wird der Bildschirmmodus der Workbench für den VideoMaxe-Bildschirm geklont. BEACHTEN SIE, daß, falls Ihre Workbench nicht geöffnet ist, diese beim Öffnen des VideoMaxe- ← Bildschirms zu öffnen versucht wird.
- o "Bildschirmmodus" öffnet den System-Bildschirmmodus-Requester. Siehe im

Amiga-Handbuch für Erklärungen.

(442) Beachten Sie, daß Ihnen dieser Requester nur mit der asl-Library der Versionen 38 oder besser zur Verfügung steht.

- o "Öffentlicher Bildschirm?". Falls gesetzt, ist der VideoMaxe-Bildschirm ein öffentlicher Bildschirm. Der Name des öff. Bildschirms ist "VM-Screen" (falls nicht ein anderer in den Programm-Merkmalen festgelegt wurde).
- o (440)String Gadget für den Namen des öff. Bildschirms. Beachten Sie, daß dieser Name (unter Ihren öff. Bildschirmen) eindeutig sein muß, sonst bekommen Sie beim Öffnen des Schirms eine Fehlermeldung wie "Öff. Bildschirmidentität existiert schon!".  
WICHTIG: Dieser String wird vom Merkmal "PUBSCREEN" überschrieben, falls dieser definiert wurde. Siehe Aufstarten.
- o "Fenster "shanghaien"?". Falls gesetzt, werden alle VideoMaxe-Fenster auf dem voreingestellten öff. Bildschirm (normalerweise der Worbench-Bildschirm) geöffnet, sonst auf dem eigenen VideoMaxe-Bildschirm.
- o (440) "Farben" läßt Sie die Farben des VideoMaxe-Bildschirms editieren.
- o "Bildschirm-Zeichensatz" läßt Sie den Zeichensatz für den VideoMaxe-Bildschirm einstellen (Fenster- und Bildschirmtitel, normale Texte).
- o "Menü-Zeichensatz" läßt Sie den Zeichensatz für die Menüs einstellen.
- o "Gadget-Zeichensatz" läßt Sie den Zeichensatz für die Gadget einstellen.

Alle diese Zeichensatz-Auswähler arbeiten mit dem System-Zeichensatz-Requester.

Menüs

~~~~~

- o "Layout-Einstellungen"
  - o Standard-Menüs "Laden", "Öffnen", "Sichern", "Sichern as" beziehen sich auf Layout-Einstellungen-Dateien.
- o "Spezielles"
  - o Standard-Menüs. Die interne Einstellung für das Layout: nicht-öff. Standard-PAL-Bildschirm/Topaz 8 Zeichensatz/korrekt eingestellte Fenster-Umrise für diesen Bildschirm.

Beachten Sie, daß - obwohl hier nicht sichtbar - die Umrise alle VideoMaxe Fenster hier mitgespeichert/geladen werden. Dieser Editor enthält also direkt nach Aufruf immer die Daten alle aktuellen Fenster-Umrise.

Da mit dem Laden eines Layouts auch immer alle Umrise mitgeladen werden, merkt sich dieses "Layout-Einstellungen-Fenster" seine Umrise nur, wenn es mit "Cancel" verlassen wird - ansonsten würde ja das geladene Layout an dieser Stelle überschrieben! Aus diesem Grund sollten Sie, um Änderungen am Umriss dieses Fensters vorzunehmen, es einmal aufrufen, die Umrise entspr. ändern und es dann (ohne sonstige Änderungen vorzunehmen) mit "Abbrechen" verlassen.

## 1.52 Projekte verschmelzen-Fenster

(433) In diesem Fenster kann man zwei Projekte zu einem neuen verschmelzen.

Gadgets

~~~~~

- o "Verschmelzen": Das erste Projekt zum Verschmelzen, muß durch das rechtsseitige

- Gadget gewählt werden.
- o "Mit": Das zweite Projekt zum Verschmelzen, muß durch das rechtsseitige Gadget gewählt werden.
- o Standard-Gadgets.

Beachten Sie, daß keine bestehendes Projekt berührt wird, sondern eine neues erstellt wird. Des neuen Projekts Einstellungen werden vom ersten zu verschmelzenden übernommen.

Sie können nur Projekte mit disjunkten Kassettennummern verschmelzen!

## 1.53 Projekt aufteilen-Fenster

(433) In diesem Fenster können Sie ein Projekt zu einem neuen aufteilen, das dann nur ausgewählte Kassetten enthält.

Gadgets

~~~~~

- o "Teilen": Das Quell-Projekt zum Aufteilen, muß durch das rechtsseitige Gadget gewählt werden.
- o "Von": Die erste Kassette, die im neuen, aufgeteilten Projekt enthalten sein ← soll.
- o "Bis": Die letzte Kassette, die im neuen, aufgeteilten Projekt enthalten sein ← soll.
- o Standard-Gadgets.

Beachten Sie, daß keine bestehendes Projekt berührt wird, sondern eine neues erstellt wird.

## 1.54 Projekt-Fenster

In diesem Fenster wird ein Projekt angezeigt und editiert.

Gadgets

~~~~~

- o "Name" ist ein String-Gadget und beinhaltet des Projektes Name (NICHT der Dateiname!!)
- o Das Listen-Selektor-Gadget unter dem "Name"-Gadget läßt Sie zwischen den verschiedenen Liste-Arten umschalten:
  - o "Alle Titel (alphabetisch)" zeigt alle Titel an (alphabetisch sortiert).
  - o "Titel der Kassette" zeigt alle Titel der aktiven Kassette an (sortiert nach Ihrer Reihenfolge auf der Kassette).
  - o "Titel der Rubrik" zeigt alle Titel der aktiven Rubrik an (alphabetisch sortiert).
  - o "Alle Titel (nach Datum)" zeigt alle Titel an (sortiert nach Datum).
  - o "Titel-Klemmliste" zeigt alle "eingeklemmten" Titel an.

- o "Rubrik" zeigt die aktive Rubrik und läßt Sie durch durch das Verschiebe-Gadget eine beliebige andere Rubrik wählen.

Die aktive Rubrik ist immer die Rubrik des aktiven Titels!

(430) Die Rubrik wird angezeigt durch Ihren Anzeigetext, gefolgt von seinem in Klammern gesetzten Infotext. Siehe Textkonzept.

- o "Kassette" zeigt die aktive Kassette und läßt Sie durch durch das Verschiebe-Gadget eine beliebige andere Kassette wählen.

Die aktive Kassette ist immer die Kassette des aktiven Titels!

(430) Die Kasette wird angezeigt durch Ihren Anzeigetext, gefolgt von seinem in Klammern gesetzten Infotext. Siehe Textkonzept.

- o Das dominierende Listen-Gadget enthält die Liste aller Titel der aktiven Liste, welche festgelegt wird durch das oben beschriebene Selektor-Gadget, der aktiven Kassette und der aktiven Rubrik.

Die Titel werden natürlich seit (430) durch Ihren Anzeigetext dargestellt. Siehe Textkonzept.

In dieser Liste ist immer ein Titel aktiv (oder keiner, falls die Liste leer ist); dieser wird wie üblich am unteren Ende des Gadgets angezeigt. Sie können einen beliebigen Titel aktivieren, indem Sie einfach mit der Maus auf Ihn klicken - dadurch wird im übrigen auch gleichzeitig die aktive Rubrik und Kassette neu eingestellt. Durch einen Doppelklick auf einen Titel wird das Titel-Fenster mit diesem Titel geöffnet.

- o (430) "Titel" zeigt den Infotext des aktiven Titels an. Siehe Textkonzept. Es sei hier nocheinmal darauf hingewiesen, daß die Art der Spulinformation (wenn Sie denn im Infotext angezeigt werden soll), von des Projektes Videorekorder-Einstellungen abhängen (Restzeit/Benutze Zeit/Zählwerk).
- o Standard-Gadgets.

#### Menüs

~~~~~

- o "Rubrik"
  - o "Editieren" öffnet das Rubrik-Fenster mit der aktiven Rubrik.
  - o "Neu" öffnet das Rubrik-Fenster für eine neue Rubrik.
  - o "Drucken" öffnet das Drucken-Fenster für den Ausdruck der aktiven Rubrik.
- o "Kassette"
  - o "Editieren" öffnet das Kassetten-Fenster mit der aktiven Kassette.
  - o "Neu" öffnet das Kassetten-Fenster für eine neue Kassette.
  - o "Suche" öffnet das Suche nach Kassette-Fenster.
  - o "Drucken" öffnet das Drucken-Fenster für den Ausdruck der aktiven Kassette.
- o "Titel"
  - o "Editieren" öffnet das Titel-Fenster mit dem aktiven Titel.
  - o "Neu" öffnet das Titel-Fenster für einen neuen Titel.
  - o "Kopiere aktiven Titel" öffnet das Titel-Fenster für einen neuen Titel, in den alle (sinnvollen) Daten des aktiven Titels kopiert werden.
  - o (441) "geschützt" reversiert die "Geschützt"-Flagge des aktiven Titels. ACHTUNG: Hiermit werden direkt die Daten des Titels geändert! Hier

besteht also eine Ausnahme der sonst strengen Datenkapselung.

- o "Suche" öffnet das Suche nach Titel-Fenster.
- o "Drucken" öffnet das Drucken-Fenster für den Ausdruck des aktiven Titels.
- o "Zur Klemmliste hinzufügen" fügt den aktiven Titel zur Klemmliste hinzu (so dieser nicht schon enthalten ist).
- o "Von Klemmliste entfernen" entfernt den aktiven Titel von der Klemmliste (so dieser überhaupt enthalten ist).
- o "Einstellungen" läßt Sie des Projektes Einstellungen festlegen. (440) Die Spulinfo wird nun im Videorekorder festgelegt!
- o "Videorekorder" öffnet das Videorekorder-Fenster mit des Projektes Videorekorder.
- o "Drucker" öffnet das Drucker-Einstellungen-Fenster mit des Projektes Drucker-Einstellungen.
- o "Articles" öffnet das String-Fenster with des Projektes Artikel-String. Siehe Alphabetisches Ordnungskonzept.
- o "Maskenliste" öffnet das Maskenliste-Fenster mit der Maskenliste des Projekts.
- o "Spezielles" behandelt einige spezielle Features.
  - o Standard-Menüs.
  - o "Mask" (430) öffnet das Spezielles für Masken-Fenster.
  - o "Drucken"
    - o "Liste der Rubriken",
    - o "Liste der Kassetten" und
    - o "Aktive Titel-Liste" öffnen das Drucken-Fenster für den Ausdruck aller Rubriken, aller Kassetten oder der aktiven Titel-Liste.
  - o "Statistics" öffnet das Statistik-Fenster mit einigen mehr oder weniger interessanten Nummern und Diagrammen. (430) Interessanter :-)
  - o "Titel-Klemmliste säubern" entfernt alle Titel von der Titel-Klemmliste.
  - o (440) "Null-Kontrolle" führt eine "Jagd" nach Titeln der Länge Null aus. Sie werden für jeden solchen Titel in der aktiven Liste gefragt, ob Sie ihn zu löschen wünschen oder behalten wollen. Dies ist besonders nützlich, falls man oft mit "Vorschlägen für gebrauchte Zeiträume" arbeitet und bei Ihnen Titel-Leichen herumliegen wie z.B. "[\* Überspielt \*] Ich bin ein schlechter Film" oder "[\* Überspielt \*] [\* Teilweise Überspielt \*] Mich hat man schon 2mal ↔ überspielt".  
Äh...ja.

## 1.55 Rubrik-Fenster

In diesem Fenster wird eine Rubrik angezeigt und editiert.

Gadgets

~~~~~

- o "Name" läßt Sie den Namen der Rubrik einstellen.

- o Standard-Gadgets.

Menüs

~~~~~

- o "Spezielles"
  - o Standard-Menüs.

## 1.56 Kassetten-Fenster

In diesem Fenster wird eine Kassette angezeigt und editiert.

Gadgets

~~~~~

- o "Nummer" läßt Sie die Nummer der Kassette einstellen. Die Kassetten-Nummer ist der Schlüssel einer Kassette.
- o "Länge" läßt Sie die Länge der Kassette einstellen (in MINUTEN). Ein RETURN oder TAB in diesem Gadget wird (nach einer internen Einstellung) den Kassettenüberhang automatisch berechnen (siehe auch Menü).
- o "Kassettenüberhang" läßt Sie den Überhang der Kassette einstellen (in MINUTEN).
- o "Liste der Maskeneinträge" öffnet das Liste der Maskeneinträge-Fenster mit den Maskeneinträgen der Kassette.
- o "Zeige Kassette" zeigt das Zeige Kassette-Fenster mit der Kassette an, falls gesetzt.
- o Standard-Gadgets.

Menüs

~~~~~

- o "Spezielles"
  - o Standard-Menüs.
  - o "Kassettenüberhang"
    - o "Voreinstellungen" berechnet einen "normalen" Kassettenüberhang, ↔  
entsprechend  
des Werts im Gadget "Länge". Eine 240er-Kassette z.B. hat einen  
voreingestellten Überhang von 4 Minuten.

## 1.57 Titel-Fenster

In diesem Fenster wird ein Titel angezeigt und editiert.

Gadgets

~~~~~

- o "Name" läßt Sie den Name des Titels einstellen. Es darf mehrere Titel mit demselben Namen geben.
- o "Kassette" läßt Sie die Kassette einstellen, auf der der Titel aufgenommen ist. Sie können dies nicht einstellen, falls Sie einen existierenden Titel editieren.
- o "Rubrik" läßt Sie die Rubrik einstellen, in die Sie den Titel klassifizieren wollen.

- o (444) "Länge" enthält die Länge des Titels als Text. Sollte sich die reale Länge von der Abspiellänge unterscheiden, so wird die reale Länge in eckigen Klammern hinter der Abspiellänge angezeigt.
- o (444) "Editieren" öffnet das Länge-Fenster, um die Länge des Titels einzustellen.
- o "Datum" läßt des Titels Datum einstellen. Für neue Titel ist dies immer erst das aktuelle Datum.
- o "Zeit" läßt des Titels Zeit einstellen. Für neue Titel ist dies immer erst die aktuelle Zeit.

TIP: Ich persönlich editiere diese beiden Einträge nie; dadurch behalte ich immer eine sinnvoll geordnete Datums-Titel-Liste, in der die jüngsten Aufnahmen  $\leftrightarrow$  ganz vorne stehen.

- o "Liste der Maskeneinträge" öffnet das Liste der Maskeneinträge-Fenster mit den Maskeneinträgen dieses Titels.
- o "Geschützt?" läßt Sie den Status des Titels editieren. (443) Falls der Titel ungeschützt ist, kann man eine Priorität für den Titel eingeben (temporäre Aufnahme=0,1,..,8,9=Aufnahme höchster Priorität), welches für das Vorschlag-Konzept wichtig ist.

#### Gadgets fürs Vorschlagsystem

~~~~~

- o (430) "Hole Vorschlag" öffnet das Vorschläge-Fenster mit der Möglichkeit, einen Aufnahme-Vorschlag für diesen neuen Titel zu erhalten.
- o "Vorschlag da?". Falls gesetzt heißt dies, daß ein Vorschlag aktiv ist. Ein Klick auf dieses Gadgets bedeutet dann, diesen Vorschlag wieder zu verwerfen. Ist nur bedienbar, wenn Sie einen NEUEN Titel editieren.
- o "Vorschlag annehmen?". Falls gesetzt, so wird versucht werden, denn aktiven Vorschlag beim Anwählen von "Benutzen" zu realisieren. Außerdem wird direkt die Kassettensnummer entsprechend geändert. Ist nur bedienbar, wenn ein Vorschlag aktiv ist.
- o "Zeige Kassette?" zeigt das Zeige Kassette-Fenster mit der aktiven Kassette des Titels an, falls gesetzt. Schließt sich mit "Zeige Vorschlag?" gegenseitig aus.
- o "Zeige Vorschlag?" will display Die aktive Vorschlag of Die Titel in an asynchronous Fenster Falls gesetzt. Schließt sich mit "Zeige Kassette?" gegenseitig aus. Ist nur bedienbar, wenn ein Vorschlag aktiv ist.
- o Standard-Gadgets.

#### Menüs

~~~~~

- o "Spezielles"
  - o Standard-Menüs.

- o "Datum"
  - o "Anfangswerte" ist eines der Standard-Menüs und bezieht sich nur auf die Werte für Datum UND Zeit.
  - o "aktuell" setzt Datum UND Zeit auf das aktuelle Datum und die aktuelle Zeit.
  
- o (433) "Ermittle Länge aus Zählwerk" [nur für neue Titel] errechnet nach Eingabe des Zählwerkstandes am Ende eines neuen Titels (der zwar schon auf Kassette aufgenommen, aber noch nicht im Projekt ist) dieses Titels Länge. Benötigt korrekte Kassettenummer, Kompressionsfaktor und Zählwerkeinstellungen des Projekts; man kann nur vierstellige (oder kleiner) Zählwerkpositionen eingeben. Diese Funktion ist praktisch, wenn Sie viele schon aufgezeichnete Titel auch in Ihr Projekt aufnehmen wollen, aber deren Länge nicht kennen und diese - mangels Echtzeitangabe Ihres VCR - auch nicht ermitteln können. Für gute Ergebnisse muß natuerlich Ihr Videorekorder entsprechend genau sein...
  
- o (444) "Hole Vorschlag" ist nur ein Vorschlag-Anzeiger. Das Länge-Fenster wird geöffnet, und danach das 'Vorschlag-Fenster mit der eingegebenen Länge. Sie werden das z.B. für temporäre Aufnahmen oder ähnliches nützlich finden...

## 1.58 Maskenliste-Fenster

In diesem Fenster wird eine Maskenliste angezeigt und editiert.

Gadgets

~~~~~

- o Das Listen-Gadget enthält die Liste der Masken, dargestellt durch Ihren Anzeigetext; die Ordnung ist willkürlich. Ein Klick auf einen Eintrag aktiviert ihn, ein Doppelklick öffnet das Maske-Fenster mit der aktiven Maske.
- o Standard-Gadgets.

Menüs

~~~~~

- o "Maskenliste"
  - o Standard-Menüs "Öffnen", "Sichern As" beziehen sich auf Maskenliste-Dateien.
- o "Spezielles"
  - o Standard-Menüs.

## 1.59 Maske-Fenster

In diesem Fenster wird eine Maske angezeigt und editiert.

Editieren Sie die erste Maske der Maskenliste, so wird der Fenster-Titel "Voreingestellte Maske für neue Kassetten", editieren Sie die zweite, so wird er "Voreingestellte Maske für neue Titel" heißen.

Gadgets

---

~~~~~

- o "Name" läßt der Maske Namen einstellen.
- o "Liste der Maskeneinträge" öffnet das Liste der Maskeneinträge-Fenster mit den Maskeneinträgen dieser Maske.
- o Standard-Gadgets.

Menüs

~~~~~

- o "Spezielles"
  - o Standard-Menüs.

## 1.60 Liste der Maskeneinträge-Fenster

In diesem Fenster wird eine Liste der Maskeneinträge angezeigt und editiert.

Gadgets

~~~~~

- o Eine nicht begrenzte Anzahl on Gadgets, die je einen Maskeneintrag darstellen. Die Werte dieses Maskeneintrags können hier editiert werden, ihr Typ und Name jedoch nur im Maskeneintrags-Fenster. Jeder Eintrag hat ein "Checkbox"- Gadget vorangestellt, welches angibt und Sie auswählen läßt, ob der Eintrag der aktive ist. Es gibt drei, (430) nein vier, nein fünf(433) verschieden Arten (man vergleiche bitte auch Maskeneintrag):
  - o An/Aus-Typ. Angezeigt durch ein "Checkbox"-Gadget, gefolgt von des Maskeneintrags Namen.
  - o Zahl-Typ. Angezeigt durch des Maskeneintrags Namen gefolgt von einem Zahl-Gadget.
  - o Text-Typ. Angezeigt durch des Maskeneintrags Namen gefolgt von einem String-Gadget.
  - o Kommando-Typ. Angezeigt durch ein "Ausführen"-Gadget gefolgt von des Maskeneintrags Namen gefolgt von einem String-Gadget. "Ausführen" versucht, den angegebenen String als DOS-Kommando auszuführen.
  - o Memo-Typ. Angezeigt durch ein "Zeige"-Gadget gefolgt von des Maskeneintrags Namen gefolgt von einem String-Gadget. "Zeige" zeigt den Inhalt des String-Gadgets in einem Fenster an.
  - o Mengen-Typ. Angezeigt durch ein "Editieren"-Gadget gefolgt von des Maskeneintrags Namen gefolgt von einem Text-Gadget. "Editieren" öffnet das Mengen-Fenster, um die (benutzer-definierte) Menge zu ändern. Das Text-Gadget zeigt alle IN der Menge befindlichen Objekte an.
- o Standard-Gadgets.

Menüs

~~~~~

- o "Spezielles"
  - o Standard-Menüs.
    - o "Eine Maske benutzen" läßt Sie eine Maske aus des Projekts Maskenliste wählen, die dann in dieses Fenster geladen wird (alle vorherigen Werte sind weg).
    - o "Eine Maske anhängen" läßt Sie eine Maske aus des Projekts Maskenliste wählen, die dann an die bestehende Liste angehängt wird.

- o "Eine Maske verschmelzen" läßt Sie eine Maske aus des Projekts Maskenliste wählen, die dann mit der bestehenden verschmolzen wird. Wirkt wie "Anhängen ↔"  
" mit der Ausnahme, daß es Einträge mit Namen, die schon existieren, nicht anhängt.
- o Standard-Menüs

## 1.61 Maskeneintrags-Fenster

In diesem Fenster wird ein Maskeneintrag angezeigt und editiert.

Gadgets

~~~~~

- o "Name" läßt Sie den Namen des Maskeneintrag einstellen.
- o Das "Mutual-Exclude"-Gadget läßt Sie die Art des Maskeneintrags editieren. Sie können wählen zwischen "An/Aus-Typ", "Zahl-Typ", "Text-Typ", (430) "Kommando-Typ", (433) "Memo-Typ" und (441) "Mengen-Typ". Man siehe in Maskeneintrag für eine Beschreibung dieser Typen.
- o "Definiere" öffnet das String-Fenster um eine Menge zu definieren; nur wenn der Typ "Menge" ist. Man siehe Maskeneintrag.
- o Standard-Gadgets.

Beachten Sie, daß seit 04.33 alle Anstrengungen unternommen werden, um die WERTE der Einträge (die ja im Liste der Maskeneinträge-Fenster editiert werden) behalten bleiben, wenn man den Typ eines (existierenden) Eintrags ändert. Wenn Sie jedoch z.B. einen Memo-Eintrag zu einem Zahl-Eintrag ändern, so wird der Text des Memos nach anwählen von "Benutzen" natürlich weg sein...

## 1.62 Vorschläge-Fenster

In diesem Fenster wird das Vorschlag-Konzept realisiert.

Gadgets

~~~~~

- o "Benötigter Zeitraum" zeigt die (reale) Länge an, für die Vorschläge angefordert wurden.
- o "Freie Zeiträume" zeigt die Liste der Vorschläge für freie Zeiträume und
- o "Benutzte Zeiträume" zeigt die Liste der Vorschläge für benutzte Zeiträume an. Ein Klick auf einen Vorschlag wird ihn aktivieren und im Zeige Kassette-Fenster anzeigen. Ein Doppelklick wird den Eintrag auswählen und das Fenster verlassen, was gleichwertig zum Standard-Gadget "Benutzen" ist (443).
- o Standard-Gadgets.

## 1.63 Suche nach Kassette-Fenster

In diesem Fenster können Sie komfortabel nach einer Kassette suchen.

#### Gadgets

~~~~~

- o "Suchtext" läßt Sie den String, nach dem gesucht werden soll, einstellen.
- o Das erste "Cycle"-Gadget läßt Sie folgende Suchoptionen einstellen:
  - o "Suche nach vollem Text" wird nach Vorkommen des vollständigen Suchtexts suchen.
  - o "Suche nach Muster" wird nach irgendeinem Vorkommen des Suchtexts suchen, ohne Groß- und Kleinschreibung zu beachten.
- o Das zweite "Cycle"-Gadget läßt Sie folgende Suchoptionen einstellen:
  - o "Suche nur in der Kassettennummer" wird nur im "Nummer"-Feld einer Kassette suchen. Beachten Sie daß in diesem Fall der Suchtext in eine Nummer verwandelt wird.
  - o "Suche in allen Texten" wird in allen Texten suchen. Das heißt, daß die Suche im "Nummern"-Feld UND in alle Maskeneinträgen durchgeführt wird. Die Suche in den Maskeneinträgen ist dieselbe wie im Suche nach Titel-Fenster beschrieben - man siehe dort. Man vergleiche auch Maskeneintrag.
- o "Klären" setzt die aktive Kassette auf NIL. Das bedeutet, daß die nächste Suche mit "Nächster passender" begonnen wird mit der ersten Kassette der Kassetten-Liste. Dies wird angezeigt durch den Text "Noch nicht gesucht..." im "Gefundene Kassette"-Gadget.
- o "Nächster passender" führt die Suche mit den angegebenen Optionen durch.
- o "Gefundene Kassette" zeigt die gefundene Kassette an. Dies ist gleichzeitig die aktive Kassette, die als Startposition für die Suche benutzt wird. Es gibt hier drei mögliche Einträge:
  - o "Noch nicht gesucht...". Aktive Kassette NIL. Suche startet am Beginn der Liste. Dies ist der anfängliche Eintrag.
  - o "Keine (weiteren) passenden Einträge". Aktive Kassette NIL. Suche startet am Beginn der Liste. Dies ist der Eintrag nach "Klären" oder erfolgloser Suche.
  - o Der Name einer Kassette. Aktive Kassette nicht NIL. Suche startet direkt nach der aktiven Kassette. Dies ist der Eintrag nach erfolgreicher Suche.
- o Standard-Gadgets. "Benutzen" wird die aktive Kassette übernehmen.

## 1.64 Suche nach Titel-Fenster

In diesem Fenster können Sie komfortabel nach einem Titel suchen.

#### Gadgets

~~~~~

- o "Suchliste" zeigt die Liste an, in der gesucht wird. Es hängt vom Aufruf des Fensters ab, welche Liste aktiv ist.
- o "Suchtext" läßt Sie den String, nach dem gesucht werden soll, einstellen.
- o Das erste "Cycle"-Gadget läßt Sie folgende Suchoptionen einstellen:
  - o "Suche nach vollem Text" wird nach dem Vorkommen des vollständigen Suchtexts

- suchen.
- o "Suche nach Muster" wird nach irgendeinem Vorkommen des Suchtexts suchen, ohne Groß- und Kleinschreibung zu beachten.
  - o Das zweite "Cycle"-Gadget läßt Sie folgende Suchoptionen einstellen:
    - o "Suche nur im Titelnamen" wird nur im "Namen"-Feld eines Titels suchen.
    - o "Suche in allen Texten" wird in allen Texten suchen. Das heißt, daß die Suche im "Namen"-Feld UND in alle Maskeneinträgen, die einen String beeinhalten, durchgeführt wird. (441) Im neuen Typ "Menge" wird ebenfalls gesucht - in dem String, der auch im Maskeneintrags-Fenster angezeigt wird. Seit (441) werden auch Einträge vom Typ "An/Aus" berücksichtigt - es wird im Namen des Maskeneintrags gesucht, falls der Wert des Eintrags "an" ist.  
Siehe auch Maskeneintrag.
  - o "Klären" setzt den aktiven Titel auf NIL. Das bedeutet, daß die nächste Suche mit "Nächster passender" begonnen wird mit dem ersten Titels der aktiven Titel-Liste. Dies wird angezeigt durch den Text "Noch nicht gesucht..." im "Gefundener Titel"-Gadget.
  - o "Nächster passender" führt die Suche mit den angegebenen Optionen durch.
  - o "Gefundene Titel" zeigt den gefundenen Titel an. Dies ist gleichzeitig der aktive Titel, der als Startposition für die Suche benutzt wird. Es gibt hier drei mögliche Einträge:
    - o "Noch nicht gesucht...". Aktiver Titel NIL. Suche startet am Beginn der Liste. Dies ist der anfängliche Eintrag.
    - o "Keine (weiteren) passenden Einträge". Aktiver Titel NIL. Suche startet am Beginn der Liste. Dies ist der Eintrag nach "Klären" oder erfolgloser Suche.
    - o Der Name eines Titel. Aktiver Titel nicht NIL. Suche startet direkt nach dem aktiven Titel. Eintrag nach erfolgreicher Suche.
  - o "Füge alle passenden..." wird alle passenden Titel zur Klemmliste hinzufügen und das Fenster verlassen.
  - o Standard-Gadgets. "Benutzen" wird den aktiven Titel übernehmen.

Bemerkung:

~~~~~

(430) Ein Titel wird nach folgendem Ablauf gesucht:

- (i) Binäre Suche in den Schlüssel-Strings der Titel. Ist sehr speziell und sehr schnell.  
Nur, wenn die 'Alle Titel'-Liste die aktive ist.
- (ii) Lineare Suche in den Schlüssel-Strings.  
Nur, wenn 'Muster' ausgeschaltet ist.
- (iii) Lineare Suche in den "Name"-Strings der Titel.
- (iv) Lineare Suche in allen Maskeneinträgen (siehe oben, "Suche in allen Texten ← ").

## 1.65 Drucker-Einstellungen-Fenster

In diesem Fenster werden die Drucker-Einstellungen angezeigt und editiert.

Dieses Fenster kann vom Projekt-Fenster oder vom Drucken-Fenster aus aufgerufen werden; ersters ändert die Einstellung des Projekts, letzteres ändert die Einstellungen nur lokal für das Drucken!

Alle reellen Werte in Zentimetern!!

#### Gadgets

~~~~~

- o Das erste Cycle-Gadget läßt Sie die Nummer der Konfiguration auswählen, die im Fenster angezeigt werden soll. Es sind dies vier, also hat man die Auswahl zwischen
  - o "Erste Konfiguration" bis "Vierte Konfiguration".
- o "Name" läßt Sie den Namen für diese Konfiguration einstellen.
- o "Papierlänge" läßt Sie die Länge,
- o "Paperbreite" die Breite des Papiers für den Ausdruck einstellen.
- o "Drucklänge" läßt Sie die Länge,
- o "Druckbreite" die Breite des Ausdrucks auf dem Papier einstellen.
- o "Linker Rand" läßt Sie die Position einstellen, an der der Ausdruck von links aus starten soll.
- o "Ränder spiegeln?". Falls gesetzt, so werden linker und rechter Rand bei aufeinanderfolgenden Seiten ausgetauscht (z.B. für beidseitiges Drucken mit Bundsteg).
- o "Zeilen pro Inch?" läßt Sie die horizontale Druckdichte einstellen.
- o "Zeichen pro Inch?" läßt Sie die vertikale Druckdichte einstellen. (440) Sie können hier zwei Werte für die Schriftgröße "Condensed" einstellen: 15 or 17. Wähle Sie den Wert, den Ihr Drucker tatsächlich benutzt, wenn er im "Condensed"-Modus druckt!
- o "Letter quality?". Falls gesetzt, wird der Druck im LQ-Modus durchgeführt.
- o "Proportional?". Falls gesetzt, wird der Druck im Proportional-Schrift durchgeführt. Man siehe hierzu den Kommentar in Druckkonzept!
- o (430) "Editieren" öffnet das Mengen-Fenster, das Sie die Infotext-Ausführlichkeiten für den Druck einstellen läßt. Welche, das wird bestimmt vom folgenden
- o (430) Cycle-Gadget. Dies kann man auf folgende Infotext-Ausführlichkeiten einstellen: Rubrik, Kassette, Titel, Projekt. Beachten Sie, daß bei Einstellen einer leeren Menge KEIN Infotext gedruckt wird.
- o (430) "Projektinfo drucken?". Falls gesetzt, werden Anzeige- und Infotext des Projekt (als erstes) gedruckt.
- o (430) "Zeile zw. Anzeige- und Infotext einfügen?". Falls gesetzt, werden ↔ Anzeige- und Infotexte durch eine zusätzliche Zeile getrennt.
- o (430) "Zeile zwischen Titeln einfügen?". Falls gesetzt, werden direkt ↔ nacheinander zu druckende Titel durch eine zusätzliche Zeile getrennt.

Beachten Sie, daß die Liste der Maskeneinträge -falls diese gedruckt werden- ↔ immer durch eine Zeile vom Rest des Drucks getrennt werden.

- o Standard-Gadgets

#### Menüs

~~~~~

- o "Drucker-Einstellungen"
  - o Standard-Menüs "Öffnen", "Sichern as" beziehen sich auf Drucker-Einstellungen-Dateien.
- o "Spezielles"
  - o Standard-Menüs.
  - o (440) "Erste Konfiguration".. "Vierte Konfiguration" kopieren die Daten der angewählten Konfiguration in die aktive, angezeigte Konfiguration.

Siehe auch Druckkonzept.

## 1.66 Drucken-Fenster

In diesem Fenster können Sie einen Ausdruck ausführen. Was gedruckt wird, hängt davon ab, wie man in dieses Fenster gelangt ist.

WICHTIG: Ich rate Ihnen, Ihr Projekt vor dem Ausdruck abzuspeichern, da solch ein Druck immer eine riskante Aufgabe ist; zum einen kann ein Ausdruck recht lange dauern, zum anderen steigt erfahrungsgemäß die Wahrscheinlichkeit (streng nach Murphy) eines "Systemcrashs" an (nicht nur (-) wegen VideoMaxe, sondern vielmehr wegen der vielen externen Routinen, Hardware & Treiber).

#### Gadgets

~~~~~

- o "Überschrift" läßt Sie die Überschrift für den Druck bestimmen. Anfangs wird dies ein sinnvoller Text sein, der aussagt, was gedruckt wird.
- o Das Cycle-Gadget läßt Sie die Konfiguration der Drucker-Einstellungen bestimmen, die sie benutzen wollen.
  - o "Erste Konfiguration" bis "Vierte Konfiguration"
- o "Kassettenmaske" läßt Sie wählen, wie Sie die Liste der Maskeneinträge von Kassetten ausdrucken wollen:
  - o "nichts" druckt keine Maskeneintragslisten.
  - o "alles" druckt alle Maskeneinträge der gedruckten Kassetten.
  - o "gefiltert" druckt nur die Maskeneinträge, die auch in der ausgewählten Maske vorkommen. Nur wenn dies ausgewählt ist, können Sie eine solche Maske wählen.
- o "Titelmaske". Genau wie oben, nur eben für Titel.
- o (440) "Benutze Abkürzungen?" läßt Sie diese Flagge lokal für das Drucken auswählen. Siehe Textkonzept.
- o (433) "Von": Der erste Eintrag, der gedruckt werden soll - nur wenn eine Liste gedruckt werden soll.
- o (433) "Bis": Der letzte Eintrag, der gedruckt werden soll - nur wenn eine Liste gedruckt werden soll.

Die letzten beiden Werte enthalten anfangs den ersten (bzw. letzten) Eintrag der zu druckenden Liste.

- o (440) "Drucken": Führt den Druck aus.
- o (440) "Initialisiere Drucker": Führt eine Initialisation Ihres Druckers über das "Printer-Device" (mit den Werten der "WB-Preferences") aus. Dies wird normalerweise nicht benötigt, da der Drucker vor jedem Druck konfiguriert wird.

Man siehe für die letzten beiden Punkte auch unbedingt in Druckkonzept!

- o Standard-Gadgets.

Menüs

~~~~~

- o "Spezielles"
  - o "Ändere Drucker-Einstellungen" öffnet das Drucker-Einstellungen-Fenster mit den aktiven Drucker-Einstellungen. Anfangs sind dies die Drucker-Einstellungen Ihres Projekts.

BITTE beachten Sie: Wenn Sie hier die Einstellungen ändern, so hat dies KEINE Auswirkungen auf die Einstellungen des Projekts, sondern nur LOKAL in diesem Fenster

## 1.67 Videorekorder-Fenster

In diesem Fenster wird ein Videorekorder angezeigt und editiert.

Gadgets

~~~~~

- o "Name" läßt Sie den Namen des Videorekorders einstellen.
- o (440) "Spulinfo". Ein Cycle-Gadget, das Sie die Art der Spulinformationsanzeige Ihres Videorekorders einstellen läßt. Es sind dies
  - o "Benutzte Zeit",
  - o "Restzeit" oder
  - o "Zählwerk". Diese veranlassen VideoMaxe, die Spulinfo in Titel-Infotexten eben als "Benutze Zeit", "Restzeit" oder "Zählwerk" anzuzeigen.  
Man siehe Textkonzept für Infotexte und in Spulinformations-Konzept.

Bemerkung 1: Diese Einstellungen wurden vor Version 4.40 im Projekt-Fenster (also außerhalb des VCRs) vorgenommen. Nur dieser Änderung ist es zu verdanken, daß die Formate der Videorekorder- und Projekt-Datei in Version 4.40 geändert werden mußten :-).

Bemerkung 2: Natürlich gibt es auch VCRs mit Echtzeitanzeige und Zählwerk. Diese Flagge gibt also nur Ihre Präferenz an.

WICHTIG: Sollten Sie mit der Echtzeitanzeige zufrieden sein, braucht Sie das folgende nicht zu interessieren, da es hier nur um die Kreierung von Zählwerk-Funktionen geht.

- o Das Cycle-Gadget läßt Sie die Zählwerk-Funktion auswählen, die Sie editieren ↔ wollen:
  - o "Erstes Zählwerk" bis "Viertes Zählwerk" für die vier möglichen Zählwerk-

Funktionen, die je eine bestimmte Kassettenlänge repräsentieren sollen.

- o "Bevorzugte Kassettenlänge" läßt Sie die bevorzugte Kassettenlänge für die ausgewählte Funktion auswählen.
- o "Eintragsnummer" zeigt die Nummer des aktiven Eintrags an und läßt ihn einstellen.  
Eine Zählwerk-Funktion besteht aus nichts anderem als aus einer Folge von reellen Werten, die jeweils eine Nummer haben. Diese Nummern gehen von 0 bis 40 und repräsentieren jeweils genau eine "Minute":
- o "Minute" zeigt die Minute an, die zu der aktiven Eintragsnummer gehört.
- o "Bewegung pro Minute" läßt Sie die Bewegung des Zählwerks bei Ablauf von einer Minute (via "Play" im nicht-komprimierten Modus) in genau der aktiven Minute (der Kassette) einstellen.  
RETURN wird die Eintragsnummer um eins erhöhen, und läßt Sie damit also den nächsten Wert dieser Funktion editieren.

Man siehe auch Videorekorder und Spulinformations-Konzept.

- o Standard-Gadgets

Menüs

~~~~~

- o "Videorekorder"
  - o Standard-Menüs "Öffnen", "Sichern as" greifen auf Videorekorder-Dateien zu.
- o "Spezielles"
  - o Standard-Menüs.

## 1.68 Spezielles für Masken-Fenster

(430) Dieses Fenster stellt einige spezielle Funktionen für die Maskeneinträge der Kassetten und Titel zur Verfügung.

Gadgets

~~~~~

- o Das erste Gadget läßt Sie wählen zwischen der
  - "Liste der Kassetten" (also alle Kassetten des Projekts) und der
  - <aktiven Titellist>, dessen Wert davon abhängt, von welcher aktiven Titelliste (vom Projekt-Fenster) aus aufgerufen wurde.

Die folgenden Gadgets stehen jeweils für Operationen, die auf alle Maskeneintragslisten aller Kassetten bzw. aller Titel der aktiven Titelliste ausgeführt werden.

- o "Hänge eine Maske an" wird alle Maskeneinträge einer Maske anhängen.
- o "Verschmelze eine Maske" wird alle Maskeneinträge einer Maske verschmelzen.
- o "Lösche einen Maskeneintrag" wird einen einzelnen Maskeneintrag löschen; Sie werden nach dem Namen des zu löschenden Eintrags gefragt.
- o Standard-Gadgets.

Beachten Sie, daß die Namenserkennung (Verschmelzen/Löschen!) auf Groß- und Kleinschreibung achtet!

BEACHTEN Sie auch, daß Sie eine hier gestartetet Operation nicht abbrechen können! Alle Operationen werden direkt auf dem Projekt (und nicht auf einer Kopie) ausgeführt!

## 1.69 Statistik-Fenster

In diesem Fenster werden einige (mehr odeer weniger) interessante Statistiken über ein Projekt angezeigt.

Die "Anzahl" an Information in allen folgenden Infotext-Gadgets können völlig frein eingestellt werden. Siehe Menü!

Siehe Textkonzept für Information über Anzeige- und Infotexte.  
Siehe Titel-Kompressionskonzept für Information über reale und Spiellänge.

### Gadgets

~~~~~

- o "Projekt" zeigt den Anzeigetext,
- o "Information" den Infotext des zu analysierenden Projekts.
  
- o Das Cycle-Gadget läßt Sie zwischen vier verschiedenen Modi wählen:
  - o "Zeit-Statistik" zeigt einige generelle Statistiken über das Projekt an:
    - o "Gesamte Kapazität" : Die Summe aller realen Längen aller ←  
Kassetten.
    - o "Benutzte Kapazität / Kapazität": Relation zwischen der gesamten benutzten Kapazität und gesamter Kapazität ( ←  
Ausnutzung).
    - o "Gesamte Spielzeit" : Die Summe aller Abspiellängen aller Titel ←  
.
  
  - o "Rubrik-Statistik" zeigt Statistiken über jede Rubrik.
    - o "Rubrik" : Anzeigetext der Rubrik. Diese kann gewählt werden durch das Gadget (#) rechts.
    - o "Information" : Der Rubrik Infotext.
  
    - o "Benutzte Kapazität" : Die reale Länge aller Titel dieser Rubrik.
    - o "Benutzte Kapazität / Gesamte benutzte Kapazität": Der Rubrik benutzte Kapazität relativ zur gesamten benutzten Kapazität.
    - o "Spielzeit" : Die Spiellänge aller Titel dieser Rubrik.
    - o "Spielzeit / Gesamte Spielzeit": Der Rubrik Spielzeit relativ zur gesamten Spielzeit.
  
  - o "Kassetten-Statistik" zeigt Statistiken über jede Kassette.
    - o "Kassette" : Anzeigetext der Kassette. Diese kann gewählt werden durch das Gadget (#) rechts.
    - o "Information" : Der Kassette Infotext.
  
    - o "Benutzte Kapazität": Die reale Länge aller Titel dieser Kassette.
    - o "Spielzeit" : Die Spiellänge aller Titel dieser Kassette.
  
  - o "Titel-Statistik" zeigt Statistiken über jeden Titel.

- o "Titel" : Anzeigetext des Titels. Dieser kann gewählt werden durch das Gadget (#) rechts.
- o "Information": Des Titels Infotext.

#### Menüs

~~~~~

- o "Infotext Ausführlichkeit": läßt Sie die Infotext-Ausführlichkeit aller in diesem Fenster angezeigten Infotexte einstellen:
- o "Benutze Werte der Einstellung": Die Einstellungen der VideoMaxe-Einstellungen werden benutzt.
- o "Zeige alles": Alle möglichen Informationen werden angezeigt.
- o "Rubrik",
- o "Kassette",
- o "Titel" and
- o "Projekt" öffnen das Mengen-Fenster und lassen Sie die jeweiligen Infotext-Ausführlichkeit frei einstellen.

Sie können das Fenster über das "Schließe Fenster"-Gadget verlassen.

## 1.70 Mengen-Fenster

(430) In diesem Fenster wird eine Menge angezeigt und editiert.

#### Gadgets

~~~~~

Alle (potentiellen) Elemente der Menge werden durch eine Checkbox-Gadget mit dem Namen des entsprechenden Elements repräsentiert. Falls das Gadget "an" ist, ist das Element in der Menge, sonst nicht (!). Wählen Sie einfach alle von Ihnen gewünschten Elemente aus.

- o Standard-Gadgets.

#### Menüs

~~~~~

- o "Menge"
  - o (440) "alles" : Schließt alle Elemente in die Menge ein.
  - o (440) "nichts" : Schließt alle Elemente aus der Menge aus.
  - o (440) "negiert": Schließt alle Elemente in der Menge aus der Menge aus und umgekehrt.

## 1.71 Farben-Fenster

(440) In diesem Fenster werden die Bildschirm-Farben angezeigt und editiert.

#### Gadgets

~~~~~

- o "Farben" : läßt Sie die zu editierende Farbe wählen.
- o "R", "G", "B": läßt Sie die Werte für die rote, grüne oder blaue Farbtiefe einstellen.

- o Standard-Gadgets.

## 1.72 String-Fenster

In diesem Fenster wird ein String (Text) angezeigt und editiert.

Gadgets  
~~~~~

- o "<Name>": String-Gadget mit dem zu editierenden String. <Name> ist je nach Art des Strings verschieden.
- o Standard-Gadgets.

Menüs  
~~~~~

- o Standard-Menüs.

## 1.73 Wähle-Fenster

In diesem Fenster können Sie einen Eintrag einer Liste auswählen.

Gadgets  
~~~~~

- o Das dominierende Listen-Gadget enthält alle Einträge der entspr. Liste. Ein Doppelklick wählt einen Eintrag aus, ein Einfachklick aktiviert ihn.
- o Standard-Gadgets.

Menus  
~~~~~

- o "Spezielles"
  - o (441) "Zeige" zeigt den aktiven Eintrag an. Ist nicht bei allen Listen verfügbar.

## 1.74 Fehler-Fenster

In diesem Fenster werden Fehler angezeigt. Das Fenster ist ein (433) System-Requester und enthält zwei Zeilen Text. Die erste Zeile ist immer

"Fehler: <Befehl>",

wobei <Befehl> das beschreibt, was erfolglos auszuführen versucht wurde. Die zweite Zeile besteht aus einem kleinen, den Grund für den Fehler beschreibenden, Text.

Das Fenster wird mit "Weiter" verlassen.

Beispiel: Sie versuchen, einen Titel einzufügen. Sie bekommen:

Fehler: Einfügen  
Länge zu groß!

Dies zeigt an, daß Sie den Titel nicht auf die gewählte Kassette aufnehmen können, da er nicht mehr auf die Kassette paßt.

## 1.75 Zeige Kassette-Fenster

Dieses Fenster zeigt eine Kassette und dessen Titel bzw. eine Kassette mit einem Aufnahme-Vorschlag für einen neuen Titel an.

Die hier benutzten Infotexte für Kassetten und Titel werden in den VideoMaxe-Einstellungen konfiguriert.

Hat das Fenster den Titel "Kassetten-Informationen", so wird nur diese Kassette angezeigt. Die Titel "Vorschlag für freie Zeiträume" bzw. "Vorschlag für benutzte Zeiträume" bedeuten, daß ein solcher Vorschlag im Fenster angezeigt wird. Pfeile wie ">" zeigen den Anfangs- und Ende-Titel eines Vorschlags für benutzte Zeiträume an. Sollte hier nur ein Pfeil sein, so bedeutet dies, daß auch der letzte Titel auf dieser Kassette durch den Vorschlag komplett überspielt würde. Bei zwei Pfeilen wird der Ende-Titel entweder exakt vollständig oder nur teilweise überspielt.

Beispiele für Vorschläge für benutzte Zeiträume:

```
-----1-----
{-} Aliens
>
{*} Robocop                (Anfangs-Titel)
{*} Predator                (Ende-Titel)
>
{*} Die Naked Gun
```

Dieser Vorschlag würde "Robocop" komplett und "Predator" teilweise überspielen.

```
-----2-----
{-} Aliens
>
{*} Robocop                (Anfangs-Titel)
{*} Predator                (Ende-Titel)
{*} The Naked Gun          (Ende-Titel)
```

Dieser Vorschlag würde "Robocop", "Predator" und "The naked gun" komplett überspielen.

```
-----3-----
{-} Aliens
>
{*} Robocop                (Anfangs-Titel)
{*} Predator                (Ende-Titel)
{*} The Naked Gun          (Ende-Titel)
>
```

Dieser Vorschlag würde "Robocop", "Predator" komplett und "The naked gun" teilweise überspielen.

(Der Titel "Aliens" wird nie in einem Vorschlag auftauchen, da er geschützt ist.)  
-----

Beachten Sie, daß Sie die Gestalt dieses Fensters ändern können, ohne daß es sich "erneuert"! Dieses Fenster wird nur von den anderen benutzt, ohne jedoch selbst auf Eingaben zu reagieren; den "Refresh" müssen Sie vom aufrufenden Fenster aus herbeiführen.

## 1.76 Informations-Fenster

In diesem Fenster werden Informationen (als Text) angezeigt. Das Fenster ist ein (433) System-Requester und enthält zwei Zeilen Text. Die erste Zeile ist immer "Information:", wobei die zweite den eigentlichen Text enthält. Das Fenster wird mit "Weiter" verlassen.

## 1.77 Arbeite-Fenster

In diesem Fenster zeigt VideoMaxe an, daß er beschäftigt ist. Sie müssen warten, bis die gerade laufende Routine beendet ist.

Beispiel: Laden eines Projekts.

## 1.78 Länge-Fenster

(444) In diesem Fenster kann man die Länge (eines Titels) einstellen.

Gadgets

~~~~~

- o "Länge" läßt Sie des Titels Länge einstellen. Das erste Gadget enthält die Stunden, das zweite die Minuten und das letzte die Sekunden. Letzteres werden Sie wohl eher für Musik- denn für Filmaufnahmen brauchen.

Beachten Sie, daß Sie die Länge auch z.B. nur in Minuten angeben können; so brauchen SIE keinerlei Umrechnungen durchzuführen.

TIP: Titel mit Länge Null können immer eingefügt werden - dies mag nützlich sein, wenn man nicht genau weiß, wohin man den neuen Titel aufnehmen möchte, die eingegebenen Daten aber nicht verlieren möchte. Mit "Kopiere aktiven Titel" im Projekt-Fenster kann man den Titel dann wiederbeleben.

- o "Kompressionsfaktor" läßt Sie den Kompressionsfaktor einstellen. Es ist dies ein Bruch, der in einem String dargestellt wird. Das Zeichen "/" gibt den Bruchstrich an.  
Siehe Titel-Kompressionskonzept für Erklärungen.

Menüs

~~~~~

- o "Spezielles"
- o Standard-Menüs.

- o "Kompressionsfaktor". Siehe Titel-Kompressionskonzept für Erklärungen.
- o "keiner(r)" setzt den Kompressionsfaktor auf 1 (1/1).
- o "Long play" setzt den Kompressionsfaktor auf 2 (2/1).