

**VWM**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> VWM		
<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>VWM</b>	<b>1</b>
1.1	VWM, Virtual Window Manager, version 1.2	1
1.2	disclaimer	2
1.3	copying	2
1.4	registration	2
1.5	requirements	3
1.6	installation	3
1.7	introduction	3
1.8	solution1	5
1.9	solution2	6
1.10	solution3	6
1.11	vsolution1	7
1.12	vsolution2	7
1.13	vsolution3	7
1.14	vsolution4	8
1.15	vsolution5	8
1.16	features	8
1.17	usage	9
1.18	configuration	10
1.19	window definitions	11
1.20	screen definitions	12
1.21	coordinate positioning	12
1.22	preset positioning techniques	14
1.23	example prefs file	14
1.24	faq	15
1.25	history	16
1.26	copyright notices	17
1.27	special thanks to	17
1.28	contacting the author	17

---

# Chapter 1

## VWM

### 1.1 VWM, Virtual Window Manager, version 1.2

VWM, Virtual Window Manager, version 1.2  
För Amiga Technologies - AMIGA

VWM Copyright © 1995-1997 Bahman Moallem.  
VWM.doc Copyright © 1997 Bahman Moallem.  
VWM.guide Copyright © 1997 Bahman Moallem.  
All Rights Reserved Worldwide.

VWM, den virtuella-skärm-medvetna fönsterhanteraren, ett litet, snabbt och systemvänligt virtuella-skärm-medvetet program som ger dig 100% kontroll över fönstrens placeringar.

Avsvärjelser  
Kopiering

Registrering (gratis)

Utrustningskrav  
Installation

Introduktion  
Egenskaper  
Användande  
Konfiguration

Exempel prefs-fil  
Frågor och svar

Historia

Upphovsrättigheter  
Särskilt tack till

Kontakta författaren

Jag skulle vilja tacka mina beta-testare Jonas Edlund, Matthew

---

Warren, Nick Curcio och Peter Bergström. Utan dem skulle VWM inte existera.

Only Amiga makes it possible.

## 1.2 disclaimer

Avsvärjelser

Författaren till detta program är ej ansvarig för någon form av dataförlust eller skador på mjukvara eller hårdvara som kan ha orsakats vid direkt eller indirekt användande av detta program. Använd detta program på egen risk.

## 1.3 copying

Kopiering

VWM är copyright © 1995-1997 Bahman Moallem. VWM är fritt distribuerbar så länge alla filer som följer med VWM-paketet hålls intakta och oförändrade. Obegränsad icke-kommersiell användning och distribution uppmuntras.

Denna manual får inte, i sin helhet eller delvis kopieras, reproduceras eller översättas utan skriftligt medgivande från Bahman Moallem.

Kommersiellt bruk av VWM eller inkluderande av VWM i kommersiella applikationer kräver särskilt skriftligt medgivande från författaren. Vänligen kontakta författaren direkt för vidare information.

Fred Fish och Aminet CD serien har särskilt tillstånd att publicera VWM.

## 1.4 registration

Registrering

Även om jag släpper VWM som freeware, skulle jag vilja veta hur många användare som nyttjar det. För att uppnå detta, öppnar VWM ett påminnelsefönster (+ 10 sekunders fördröjning) varje gång det läser in sin inställningsfil OM det INTE kan hitta en giltig nyckelfil i S:

Men du behöver inte vara orolig för det. Om du väljer att fortsätta använda VWM, bara e-posta mig ditt namn och e-post adress, och jag

kommer att skicka din nyckelfil gratis. Jag kommer inte att lämna någon inkommande information till någon annan. Jag kommer att gå igenom inkommande registreringar en eller två gånger i veckan.

## 1.5 requirements

Utrustningskrav

- AmigaOS 2.04 eller högre.

## 1.6 installation

Installation

Om du vill att VWM skall starta varje gång du bootar upp, kopiera VWM-programmet och dess symbol till SYS:WBStartup, eller kopiera det vart du vill och starta det från din User-Startup.

Skapa en inställningsfil för programmet och kopiera den till ENV: för den ursprungliga konfigurationen. Denna sökväg kan ändras, men om du väljer att använda ENV:, glöm inte att kopiera denna fil till ENVARC: för permanent bruk. Hur man skapar inställningsfilen och hur man ändrar sökvägen förklaras senare.

## 1.7 introduction

Introduktion

Den första generationen Amiga-datorer som släpptes för över 10 år sedan kunde visa flimmerfria skärmar i NTSC (640x200) och PAL (640x256). Idag klarar AGA Amigor att visa DBLNTSC (640x400) och DBLPAL (640x512) utan extra hårdvara. Vidare klarar Amigor med grafikkort att visa skärmar med upp till 1600x1200 punkter.

När man arbetar på höguppl. 640x200 skärmar spelar det egentligen ingen roll var programmets fönster hamnar. Upplösningen är så låg och skärmarna så små att de flesta fönster täcker hela den synliga delen av skärmen. Men när du arbetar på större skärmar vill du verkligen ha full kontroll över var applikationerna öppnar sina fönster. Tyvärr är det bara en bråkdel av dagens Amigaprogram samt alla MUI-baserade program som hedrar användaren med att öppna sina fönster i användardefinierade positioner.

Ett annat problem är att de flesta Amigaprogram inte förstår sig på virtuella skärmar, en egenskap som låter en Amiga öppna skärmar som är större än monitorns synliga yta. En virtuell skärm kan ha valfri storlek upp till det maximum som tillåts av skärmtypen och mängden

grafikminne i Amigan. Användaren kan endast se den synliga storleken i varje givet ögonblick.

För att förstå kärnan i problemet, måste du sätta dig in i följande scenarier:

- 1) Du kör din Workbench på en 1024x768 skärm. Muspekaren finns på position 1000x700 när du startar din favoritminiräknare som öppnar sitt fönster i positionen 10x10. För att komma åt miniräknaren, måste du flytta muspekaren över räknarens fönster. Dessutom, om du vill ha fönstret någon annanstans på skärmen, måste du flytta på det manuellt.

Exempel på VWM.prefs kod för att lösa detta problem.

- 2) Du kör din favoritordbehandlare i ett eget fönster på en 1024x768 Workbench-skärm. Varje gång du startar rättstavningskontrollen i ordbehandlaren, öppnar den sitt fönster mitt på skärmen, och täcker därför en del av den viktigaste arean av displayen där den redigerade texten finns. För att lösa detta problem, måste du manuellt flytta stavningskontrollens fönster till en annan del av skärmen.

Exempel på VWM.prefs kod för att lösa detta problem.

- 3) Din favorit-CD-spelare öppnar sitt fönster mitt på Workbenchskärmen. Du är inte nöjd med placeringen och blir tvungen att flytta fönstret till position 0x16 på din Workbench. Olyckligtvis, är CD-spelaren inte så formbar, så du sitter med ett trevligt program som inte låter dig konfigurera dess position.

Exempel på VWM.prefs kod för att lösa detta problem.

På virtuella skärmar är problemet mycket mer allvarligt. Jag tänker inte nämna något programnamn, men 99% av Amigans applikationer som jag har provat förstår sig inte på virtuella skärmar ; ( Det enda program jag använder regelbundet, som förstår virtuella skärmar, är `reqtools.library`. Jag uttrycker min beundran av dess författare ;)

I följande scenarier, startas programmen på en 1024x1536 virtuell Workbenchskärm som består av två 1024x768 synliga ytor.

För att förstå problemet, kallar vi den första synliga ytan (0x0 - 1024x768) för 'Areal' och den andra synliga ytan (0x769 - 1024x1536) för 'Area2'.

- 1) Du arbetar i Area2. Du starta din favoritminiräknare som öppnar sitt fönster i Areal. För att komma åt miniräknaren, måste du gå över till Areal, placera pekaren över dragdelen på miniräknaren, dra dess fönster till Area2 och släppa det i den önskade positionen.

Exempel på VWM.prefs kod för att lösa detta problem.

- 2) Du arbetar i Areal när du startar din favorit-CD-spelare

som öppnar sitt fönster i centrum av den virtuella skärmen vilket, i ditt fall, INTE är i centrum av den synliga delen av skärmen (Areal). Resultatet blir att fönstret befinner delvis i Areal och delvis i Area2. Än en gång måste du omplacera fönstret till en bättre position.

Exempel på VWM.prefs kod för att lösa detta problem.

- 3) Du redigerar en textfil i din editor som befinner sig i Area2. Editorn öppnar sitt "Hoppa till rad #" fönster någonstans i Areal. För att skriva in dina data, måste du hoppa över till Areal, skriva in radnumret, och sedan hoppa tillbaka till Area2 för att fortsätta arbeta med texten.

Exempel på VWM.prefs kod för att lösa detta problem.

- 4) Du redigerar en textfil i din editor som befinner sig i Area2. Editorn centrerar sitt "Sök och ersätt" fönster under muspekaren. Tyvärr, om muspekaren befinner sig väldigt nära övre kanten på den synliga delen (Area2) när du aktiverar "Sök och ersätt" funktionen, öppnas fönstret delvis i Areal och delvis i Area2. Ännu en gång måste du leta upp dragdelen på fönstret och flytta det till Area2.

Exempel på VWM.prefs kod för att lösa detta problem.

- 5) Filhanteraren du använder öppnar sitt fönster på en fördefinierad position i Areal. Resultatet blir, att när du arbetar i Area2 och du behöver använda Filhanteraren, måste du växla till Areal för att komma åt den.

Exempel på VWM.prefs kod för att lösa detta problem.

Som du kan se vid detta laget, är det nästan omöjligt att använda datorn på ett effektivt och kreativt sätt, när du inte exakt kan kontrollera positionen för dina applikationers fönster, och när program inte stöder och förstår virtuella skärmar - en funktion som först invigdes med AmigaOS 2.04, och låter Amigan öppna skärmar större än monitorns synliga yta.

VWM erbjuder två sätt att definiera den nya positionen för fönstren - sätta en absolut eller relativ position eller att använda en förpositioneringsteknik oftast relaterad till musens position. Dessa kommer att beskrivas senare.

## 1.8 solution1

Exempel på VWM.prefs kod

```
; -- Öppna min favoritminiräknare under muspekaren.  
;
```

```
; -- Använd nyckelordet SourceTitle= om miniräknaren har en giltig
;   titel.
SourceTitle=Calc
DestinationFlag=FollowMouse
#

ELLER

; -- Öppna min favoritminiräknare under muspekaren.
;
; -- Använd ett eller fler av de andra nyckelorden för källdefinition
;   om miniräknarens fönster inte har något giltigt namn.
SourcePosition=10,10
SourceDimensions=150,300
DestinationFlag=FollowMouse
#
```

## 1.9 solution2

Exempel på VWM.prefs kod

```
; -- Öppna min rättstavningskontroll i en absolut position 10,100.
SourceTitle=Speller
DestinationPosition=10,100
#

ELLER

; -- Öppna min rättstavningskontroll i position 10,100.
;
; -- För nyckelordet DestinationPosition= , är DestinationFlag=
; -- förinställd till "Absolute", så de två definitionerna på denna
; -- sida gör exakt samma sak.
SourceTitle=Speller
DestinationPosition=10,100
DestinationFlag=Absolute
#
```

## 1.10 solution3

Exempel på VWM.prefs kod

```
; -- Öppna min favorit-CD-spelare i position 0,16.
;
; -- Här använder vi AmigaDOS mönsterpassning för fönstrets namn.
; -- CDPlay#? passar alla fönsternamn som börjar med "CDPlay"
SourceTitle=CDPlay#?
DestinationPosition=0,16
```

---

#

## 1.11 vsolution1

Exempel på VWM.prefs kod

```
; -- Öppna min miniräknare inom räckhåll för mig varhelst jag
: -- befinner mig på min (virtuella) WB. Miniräknarens fönster kommer
; -- att öppnas under muspekaren men tillräckligt långt från de
; -- närmsta kanterna på den synliga skärmen.
SourceTitle=Calc
DestinationFlag=RespectView
#
```

## 1.12 vsolution2

Exempel på VWM.prefs kod

```
; -- Positionera alltid CD-spelarens fönster i centrum av arean
; -- (den aktuella delen av skärmen) som jag arbetar i.
SourceTitle=CDPlayer
DestinationFlag=CenterWindow
#
```

## 1.13 vsolution3

Exempel på VWM.prefs kod

```
; -- Öppna alltid min editors "Hoppa till rad #" förfrågan under
; -- muspekaren i det område (den riktiga delen av skärmen) jag
; -- arbetar i.
;
; -- Lägg märke till att 'fyrkanten' (#) i namnet på fönstret har
; -- ändrats till ett frågetecken (?) eftersom AmigaDOS använder (#)
; -- för sin mönsterpassning.
;
; -- Vänligen se din AmigaDOS-manual för ytterligare information
; -- om mönsterpassning.
SourceTitle=Jump to line ?
DestinationFlag=FollowMouse
#
```

---

## 1.14 vsolution4

Exempel på VWM.prefs kod

```
; -- Öppna min editors "Sök och Ersätt" förfrågan under min muspekare
; -- men håll den inom synhåll.
;
; -- Lägg märke till att eftersom VWM stöder och förstår virtuella
; -- skärmar, kommer den alltid öppna "Sök och Ersätt" fönstret inom
; -- det område (den verkliga delen av skärmen) jag arbetar i.
SourceTitle Find and Replace
DestinationFlag=RespectView
#
```

## 1.15 vsolution5

Exempel på VWM.prefs kod

```
; -- Öppna alltid min Filhanterare på fast position 10,20 som är
; -- relativ punkten (0x0) på den synliga delen av den (virtuella)
; -- skärmen.
;
; -- Resultatet blir att Filhanterarens fönster öppnas i fasta
; -- positioner på bägge delar av den virtuella Workbenchskärmen.
;
; -- Testa det, och du kommer undra hur du klarade dig utan det ;)
SourceTitle=File Manager
DestinationPosition=10,20
DestinationFlag=Relative
#
```

## 1.16 features

Egenskaper

VWM, den Virtuella Fönster Hanteraren, är ett litet, snabbt och systemvänligt virtuell-skärm-medvetet program som ger dig 100% kontroll över fönstrens placeringar.

VWM erbjuder två sätt att definiera den nya positionen för fönstren - sätta en absolut eller relativ position (Koordinat Positionering) eller använda en förinställd positioneringsteknik vanligen relaterad till musens position (Förinställd Positioneringsteknik). Dessa kommer att beskrivas senare.

VWM kan tvinga dina program att:

- öppna sina fönster i absoluta positioner relativt startpunkten (0x0) för den aktiva skärmen.
- öppna sina fönster i en absolut position men relativt punkten (0x0) för den "aktiva" delen av skärmen (för virtuella skärmar) (mer om detta senare i detta dokument).
- centrera deras fönster under muspekaren (FollowMouse).
- placera deras fönster under muspekaren men ta hänsyn till vyn, alltså placera fönstret tillräckligt långt från närmsta kanterna av synlig skärmdel men fortfarande under muspekaren (RespectView).

FollowView(TM), omnämnd som RespectView i detta program, är Copyright © 1993-1997 Bahman Moallem och introducerades först i MagicWords, den flerspråkiga ordöversättaren för Amiga under 1993.

- öppna deras fönster i centrum av den synliga delen av skärmen (CenterWindow).
- öppna deras fönster i hörnet på den synliga delen av skärmen vilket är längst bort från muspekarens position (UseCorners).

## 1.17 usage

### Användande

Under uppstart, läser VWM en inställningsfil som innehåller information om vilka fönster den skall arbeta med. Om inläsningen av prefsfilen inte skapar problem, patchar VWM `OpenWindow()` och `OpenWindowTagList()` funktioner i AmigaOS `intuition.library` och hänger i bakgrunden där den väntar på att program skall försöka öppna sina fönster. Om ett fönster som skall öppnas passar in på ett av fönsterobjekten i prefsfilen, modifierar VWM datastrukturen för det och öppnar det på den användardefinierade positionen.

Du kan starta VWM från Shell eller Workbench. Programmet accepterar följande två argument eller verktygstyper:

About: (Valfri) Poppar fram programmets/användarens informationsfönster och avslutar därefter.

Prefs: (Valfri) Normalt vid uppstart letar VWM efter filen `ENV:VWM.prefs`. Du kan använda argumentet 'prefs' om du vill lägga VWM's prefsfil någon annanstans.

Till exempel:

`Prefs=VWM.prefs` säger till VWM att använda prefsfilen 'VWM.prefs' som finns i samma katalog som programmet själv.

Prefs=S:VWM\_Lisa.prefs säger till VWM att använda prefssfilen 'VWM\_Lisa.prefs' som finns i katalogen S:

När du startar från Shell eller någonstans i din uppstart, se till att använda dig av 'run >nil: VWM' om du vill kunna stänga konsolfönstret.

VWM låter dig inte starta flera kopior av sig själv.

För att avsluta VWM, skall du sända break till VWMs huvudtask med verktyg som Scout, XOper eller ARTM. Detta är samma sak som att trycka på CTRL-C eller skriva "Break 'status COM=<sökväg>VWM' C" i Shell om du startar programmet från ett Shellfönster.

## 1.18 configuration

Konfiguration

ENV:VWM.prefs är en vanlig ASCII-fil som du kan skapa med din favorittexteditor.

Alla rader som börjar med semikolon (;) eller mellanslag ( ) hanteras som kommentarer och ignoreras därför.

VWM använder sig av AmigaDOS notifikationsmekanism och läser om prefssfilen varje gång den sparas. Detta låter dig redigera prefssfilen och autoladda den till minnet utan att först behöva stoppa programmet. Om VWM hittar ett fel i den återinlästa filen, kommer den att fortsätta använda den senast hämtade felfria prefssfilen. Om ett fel påträffas, ger VWM en vänlig hänvisning om var i prefssfilen den felaktiga informationen finns.

ENV:VWM.prefs består av ett antal objekt. Ett objekt är en grupp rader som beskriver vilket fönster som påverkas och hur det skall påverkas. Varje objekt måste skiljas åt med 'fyrkant' (#).

Använd endast mellanslag när de behövs, till exempel som en del av ett fönsters eller en skärms namn.

Prefssfilen använder två typer av definitioner, definitioner av källa och definitioner av destination. Varje objekt måste bestå av minst en källa och minst en destination.

Det finns två sorters definitioner för källan:

Fönster Definitioner

definiera hur ett fönster skall fångas av VWM.

Skärm Definitioner

definiera vilka skärmpositioner som skall användas för beräkningarna av destinationen.

Det finns 2 sorters definitioner av destination:

Koordinat Positionering  
definierar exakt var, i absoluta eller relativa koordinater,  
fönstret skall hamna.

Förinställd Positioneringsteknik  
definierar var fönstret skall hamna, vanligen relativt nuvarande  
muspekarpöosition.

## 1.19 window definitions

Fönster Definitioner

Det finns fyra sätt att definiera hur fönster fångas av VWM:

SourceTitle=Fönstrets namn (mönsterpassning accepteras)

Här kan du använda mekanismen för mönsterpassning i AmigaDOS för  
fönsternamn.

```
SourceTitle=Amiga#?
```

passar alla fönsternamn som börjar med "Amiga".

```
SourceTitle= Detta fönster har ett mycket långt namn
```

passar all fönster som bär namnet  
" Detta fönster har ett mycket långt namn"  
(Lägg märke till de två inledande mellanslagen.)

Om fönstret inte har något giltigt namn, kan du använda nyckelorden  
SourcePosition= och/eller SourceDimensions= som källobjekt:

```
SourcePosition=Vänster Kant, Övre Kant (x-y pixel position)
```

```
SourcePosition=100,200
```

passar alla fönster vilkas VänsterKant och ÖverKant är  
x=100 och y=200.

```
SourceDimensions=Bredd,Höjd
```

```
SourceDimensions=300,400
```

passar alla fönster vilkas bredd är 300 punkter och  
höjd är 400 punkter.

Det var det hela...

...men det var bara tre definitioner. Var är den fjärde???

Här är den:

---

För bästa kontroll kan du använda nyckelorden `SourcePosition=` och `SourceDimensions=` tillsammans och därigenom välja ut ett fönster genom dess ursprungliga position och storlek.

Om du använder fler än ett av ovanstående nyckelord för ett objekt, kommer endast det sista att vara gällande, utom förstås, om du använder nyckelorden `SourcePosition=` och `SourceDimensions=` tillsammans.

## 1.20 screen definitions

Skärm Definitioner

Varje fönster hör till en skärm, och VWM försöker samla in denna information från målobjektet. Om du, av någon anledning, vill ändra på detta beteende, kan du använda följande tre valfria Skärmnyckelord.

Märk väl att VWM bara använder denna info för beräkning av den nya positionen av målobjektet. VWM modifierar INGET ANNAT än startpositionen för fönstret.

`SourceScreen=Skärmens Titel (mönsterpassning accepteras)`

`SourceScreen=Min skärm#?`

passar alla skärmmamn som börjar med "Min skärm".

`SourceScreen= Detta skärmmamn är långt`

passar alla skärmar vilkas namn är  
" Detta skärmmamn är långt"  
(Lägg märke till de tre inledande mellanslagen.)

`SourceScreen=FrontScreen`

VWM använder den främsta skärmens dimensioner för att beräkna den nya positionen för fönstret.

`SourceScreen=DefaultScreen`

VWM använder den ursprungliga allmänna skärmens (Workbenchens skärm normalt) dimensioner när den nya positionen skall räknas ut för fönstret.

Om du använder fler än ett av ovanstående nyckelord i ett objekt, kommer bara det sista att gälla.

## 1.21 coordinate positioning

---

## Koordinat Positionering

Det finns två sätt att definiera koordinaterna för det nya läge fönstret skall ha genom att sätta en absolut eller en relativ position med hjälp av följande tre nyckelord.

```
DestinationPosition=VänsterKant,ÖverKant
DestinationFlag=Absolute
DestinationFlag=Relative
```

Du kan definiera en position för fönstret genom att använda nyckelordet `DestinationPosition=` . Om du inte använder något av de extra nyckelorden, `DestinationFlag=Absolute` eller `DestinationFlag=Relative`, kommer det första (absolute) att gälla.

```
DestinationPosition=10,20
```

VWM öppnar fönstret i positionen 10 (VänsterKant) och 20 (ÖverKant). Eftersom inget av de extra nyckelorden är angivna, antages absolut läge. Fönstret öppnas därmed i den absoluta positionen 10x20.

Alltså...

```
DestinationPosition=10,20
```

och

```
DestinationPosition=10,20
DestinationFlag=Absolute
```

fungerar bägge två på samma sätt.

Om du använder en virtuell skärm, kan du använda nyckelordet `DestinationFlag=Relative` istället. VWM kommer då att öppna fönstret i den absoluta positionen 10,20 men relativt punkten (0x0) för den synliga delen av skärmen.

För att förstå användandet av detta kraftfulla nyckelord, säger vi att du använder en 1024x1536 virtuell Workbenchskärm som består av två synliga 1024x768 delar. Därefter kan vi kalla den första arean (0x0 - 1024x768) för Area1 och den andra arean (0x769 - 1024x1536) för Area2.

```
DestinationPosition=10,20
DestinationFlag=Relative
```

VWM öppnar fönstret i position 10,20 om du är i Area1 och i position 10,788 om du är i Area2. Den synbara effekten av detta är att fönstret blir placerat i samma visuella position oavsett vilken del av den virtuella skärmen du använder :)

Detta är mycket användbart om du har program som du vill skall

öppnas på fasta positioner i bägge areor. Testa det, och du kommer att undra hur du klarade dig utan det ;)

## 1.22 preset positioning techniques

Förinställd Positioneringsteknik

VWM klarar vidare att öppna fönster genom att använda en av fyra förinställda positioneringstekniker som normalt relateras mot muspekarens position istället för den absoluta eller relativa punkten 0,0 på skärmen:

DestinationFlag=CenterWindow

VWM öppnar fönstret i centrum av den synliga delen på skärmen.

DestinationFlag=FollowMouse

VWM öppnar/centrerar fönstret under muspekaren.

DestinationFlag=RespectView

VWM öppnar fönstret under muspekaren men i förhållande till vyn, alltså, så att fönstret är tillräckligt långt ifrån de närmsta kanterna på den synliga skärmen men fortfarande under muspekaren.

FollowView(TM), omnämnd som RespectView i detta program, är Copyright © 1993-1997 Bahman Moallem och introducerades först i MagicWords, den flerspråkiga ordöversättaren för Amiga under 1993.

DestinationFlag=UseCorners

VWM öppnar fönstret i det hörn av skärmen som befinner sig längst bort från muspekaren.

Om fler än en av ovanstående används, räknas bara den senast angivna.

## 1.23 example prefs file

Exempel prefs-fil

Här följer en utvald del av filen ENV:VWM.prefs i mitt system:

; --- Öppna min miniräknare under muspekaren med respekt mot min vy

---

```
SourceTitle=Calc
DestinationFlag=RespectView
#
; --- Öppna alltid min filhanterare i relativ position 300,13
SourceTitle=FManager
DestinationPosition=300,13
DestinationFlag=Relative
#
; --- Ge min editors "Sök & Ersätt" fönster, virtuell skärm support
SourceTitle=Enter search/replace text.
DestinationFlag=FollowMouse
#
; Centrera CD-spelarens odragbara fönster
SourcePosition=0,10
SourceDimensions=308,240
DestinationFlag=CenterWindow
#
```

Enkelt, eller hur? I detta exempel,

```
    ; Centrera CD-spelarens odragbara fönster
    SourcePosition=0,10
    SourceDimensions=308,240
    DestinationFlag=CenterWindow
    #
```

är vad jag har refererat till som ett objekt. Lagg märke till fyrkanten (#) i slutet av varje objekt. Lagg också märke till att varje objekt har minst en käll definition och minst en destinations definition som det beskrevs i en tidigare sektion.

Kom ihåg att vissa definitioner kan användas tillsammans, men andra kan inte. Om definitioner som inte kan användas tillsammans anges, kommer den sista att gälla.

## 1.24 faq

Frågor och Svar

- F: Det är irriterande att behöva gissa koordinaterna när jag skriver min prefsfil. Finns det något sätt att sätta fönstret där jag vill ha det och ta reda på koordinaterna?
- S: Placera fönstret där du vill ha det och starta en systemmonitor typ Scout, XOper, eller ARTM. Dessa monitorer kan visa namn, positioner och dimensioner på alla öppnade fönster.
- F: Varför förstår inte VWM SourceTitle= definitionen för ett fönster som verkar ha ett namn?
- S: Namnet på fönstret stod inte definierat i dess struktur när VWM analyserade det. Tydligt använder programmet SetWindowTitles() funktionen i intuition.library för att ändra namnet på fönstret efter det är öppnat. Använd den ena eller bägge nyckelorden SourcePosition= och SourceDimensions= för sådana fönster.

F: Finns det någon annan/bättre lösning på ovanstående problem?

S: För närvarande, nej. Eftersom jag inte har något problem med ovanstående begränsning har jag bestämt mig för att inte patcha ännu en funktion i intuition, men om några användare ber om det är det inte omöjligt att nästa version av VWM kommer göra det.

F: Varför öppnar min miniräknare sitt fönster under muspekaren?

Den relevanta delen i VWM.prefs i mitt system ser ut så här:

```
; --- Öppna min miniräknares fönster i position 10,10
SourceTitle=Calc
DestinationPosition=10,10
DestinationFlag=FollowMouse
#
```

S: Om du använder flera nyckelord av samma typ (definitionerna för destinationen i din prefsfil ovan) kommer VWM att använda den sista av dem som, i ditt fall, tydligen är DestinationFlag=FollowMouse. :) Den ända gången detta inte gäller är när man använder DestinationFlag=Absolute/Relative och SourcePosition/SourceDimensions kombinationen.

F: Okej, jag vill börja använda virtuella skärmar, men alla virtuella skärmhanterare jag har provat har grafiskt gränssnitt som liksom är ivägen.

S: Jag hade samma problem, så jag skrev VSM, den virtuella skärmhanteraren, vilken saknar grafiskt gränssnitt mot användaren med stöd för AREXX. VSM finns tillgänglig för fri nedladdning på min WEB-sida.

F: Varför finns det inget konfigurationsprogram med ett GUI med i detta programpaket?

S: Jag redigerar hellre VWMs prefsfil i min texteditor. Jag säger inte att ett inställningsprogram med ett användbart gränssnitt inte kommer att dyka upp, men jag prioriterar inte detta så högt, tyvärr. Om någon annan vill göra ett sådant program, så är det okej med mig.

## 1.25 history

Historia

19950107 - version 0.1  
VWM skapades.

[ historia om förutgåvorna raderad ]

19970315 - version 1.2  
Första versionen släppt till allmänheten 8^).

## 1.26 copyright notices

Upphovsrättigheter

Amiga är ett registrerat varumärke hos Amiga Technologies.

VWM version 1.2 Copyright © 1995-1997 Bahman Moallem.

VWM.doc version 1.2 Copyright © 1997 Bahman Moallem.

VWM.guide version 1.2 Copyright © 1997 Bahman Moallem.

FollowView(TM), omnämnd som RespectView i detta program, är Copyright © 1993-1997 Bahman Moallem och introducerades först i MagicWords, den flerspråkiga ordöversättaren för Amiga under 1993.

Alla programnamn omnämnda i detta dokument är antingen Copyright eller Varumärke hos deras respektive ägare.

## 1.27 special thanks to

Speciellt tack till

- Jonas Edlund för beta-testning.
- Matthew Warren för beta-testning.
- Nick Curcio för beta-testning och för att ha hjälpt mig att göra detta dokument så bra som det är 8^)
- Peter Bergström för beta-testning och för att ha översatt denna manual till svenska.

## 1.28 contacting the author

Kontakta författaren

Om du hittar några programfel eller har några konstruktiva förslag på förbättringar, var snäll och kontakta författaren via Internet e-post:

bamo@ctools.pp.se

Senaste versionen av VWM finns alltid tillgänglig på författarens WWW-sajt:

<http://www.ctools.pp.se/>

---