

MagicCX

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> MagicCX		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		March 29, 2025	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	MagicCX	1
1.1	MagicCX.guide	1
1.2	MagicCX.guide/Welcome	2
1.3	MagicCX.guide/Features	2
1.4	MagicCX.guide/Installation	3
1.5	MagicCX.guide/Installing with Installer	4
1.6	MagicCX.guide/Using ToolTypes	5
1.7	MagicCX.guide/Using Shell parameters	6
1.8	MagicCX.guide/AppIcon and AppMenuItem	6
1.9	MagicCX.guide/Setting up EnvVars	7
1.10	MagicCX.guide/Quick Start	7
1.11	MagicCX.guide/The concept	8
1.12	MagicCX.guide/Basic usage	8
1.13	MagicCX.guide/The Server Program	9
1.14	MagicCX.guide/The Preferences Program	10
1.15	MagicCX.guide/Modules Manager	11
1.16	MagicCX.guide/The Modules	11
1.17	MagicCX.guide/Alarm	12
1.18	MagicCX.guide/Configure alarm	13
1.19	MagicCX.guide/Configure by hour	14
1.20	MagicCX.guide/Analog Clock	15
1.21	MagicCX.guide/Analog clock settings	16
1.22	MagicCX.guide/Analog clock Hand colors	17
1.23	MagicCX.guide/Analog clock Background colors	18
1.24	MagicCX.guide/Analog clock Pattern colors	19
1.25	MagicCX.guide/Blanking	19
1.26	MagicCX.guide/Blanker Corners	20
1.27	MagicCX.guide/Advanced Blanking	21
1.28	MagicCX.guide/Blanker Modules	22
1.29	MagicCX.guide/Calendar	25

1.30	MagicCX.guide/Calendar Settings	26
1.31	MagicCX.guide/Calendar Colors	27
1.32	MagicCX.guide/Calendar Pattern colors	28
1.33	MagicCX.guide/Clock	28
1.34	MagicCX.guide/Clock Editor	31
1.35	MagicCX.guide/Cycle to menu	32
1.36	MagicCX.guide/Cycle2Menu Layout	34
1.37	MagicCX.guide/Exploding Windows	35
1.38	MagicCX.guide/Formatter	36
1.39	MagicCX.guide/Formatter Window	37
1.40	MagicCX.guide/Function keys	39
1.41	MagicCX.guide/Grabber	40
1.42	MagicCX.guide/HotKey definitions	42
1.43	MagicCX.guide/Manual HotKey Definition	45
1.44	MagicCX.guide/Hunt windows	47
1.45	MagicCX.guide/Key Cycling	47
1.46	MagicCX.guide/Lock windows	48
1.47	MagicCX.guide/Miscellaneous 1	49
1.48	MagicCX.guide/Miscellaneous 2	50
1.49	MagicCX.guide/Mouse Cycling	51
1.50	MagicCX.guide/Mouse related	52
1.51	MagicCX.guide/MoveSizer	53
1.52	MagicCX.guide/NewString	54
1.53	MagicCX.guide/PointerPatch	55
1.54	MagicCX.guide/Select Screen	56
1.55	MagicCX.guide/Screen Select Window	57
1.56	MagicCX.guide/Special Cycling	58
1.57	MagicCX.guide/TagScreens	58
1.58	MagicCX.guide/Edit Tags	59
1.59	MagicCX.guide/Edit Modes	60
1.60	MagicCX.guide/Edit TagScreens Entry	61
1.61	MagicCX.guide/Telephone Bill	63
1.62	MagicCX.guide/Bill Window	64
1.63	MagicCX.guide/Edit Bill Window	65
1.64	MagicCX.guide/Edit Rates	66
1.65	MagicCX.guide/Edit AreaCodes	68
1.66	MagicCX.guide/Edit Devices	69
1.67	MagicCX.guide/ToolAlias	70
1.68	MagicCX.guide/WBGauge	71

1.69 MagicCX.guide/Window related	72
1.70 MagicCX.guide/ARexx	73
1.71 MagicCX.guide/ACTIVATE	74
1.72 MagicCX.guide/AUTOLABEL	74
1.73 MagicCX.guide/BILLPOPUP	75
1.74 MagicCX.guide/BUMPREV	76
1.75 MagicCX.guide/DIRCACHE	76
1.76 MagicCX.guide/DISABLE	77
1.77 MagicCX.guide/DRIVE	77
1.78 MagicCX.guide/EJECT	78
1.79 MagicCX.guide/ENABLE	78
1.80 MagicCX.guide/ESCCLOSE	79
1.81 MagicCX.guide/FFS	80
1.82 MagicCX.guide/FKEYS	80
1.83 MagicCX.guide/FORMAT	81
1.84 MagicCX.guide/INSTALL	81
1.85 MagicCX.guide/INTERNATIONAL	82
1.86 MagicCX.guide/LABEL	82
1.87 MagicCX.guide/LOGCALL	83
1.88 MagicCX.guide/MAPUMLAUT	84
1.89 MagicCX.guide/MENUWRAP	84
1.90 MagicCX.guide/MOUSEBLANKER	85
1.91 MagicCX.guide/MOUSETIME	85
1.92 MagicCX.guide/NEXTCONNECT	86
1.93 MagicCX.guide/NEXTPAGE	86
1.94 MagicCX.guide/NOVERIFY	87
1.95 MagicCX.guide/QUICK	87
1.96 MagicCX.guide/REVISE	88
1.97 MagicCX.guide/SCREENBLANKER	89
1.98 MagicCX.guide/SCREENTIME	90
1.99 MagicCX.guide/SETENV	90
1.100 MagicCX.guide/SUNMOUSE	91
1.101 MagicCX.guide/TIMEZONE	91
1.102 MagicCX.guide/TRASHCAN	92
1.103 MagicCX.guide/WATCHDISKS	92
1.104 MagicCX.guide/AssignWedge	93
1.105 MagicCX.guide/UnixDirs	94
1.106 MagicCX.guide/RCS	94
1.107 MagicCX.guide/FirstRev	96

1.108MagicCX.guide/AgainRev	97
1.109MagicCX.guide/RevSpec	98
1.110MagicCX.guide/AutoRev	100
1.111MagicCX.guide/Using RCS2HST	100
1.112MagicCX.guide/Legal things	101
1.113MagicCX.guide/Licence	101
1.114MagicCX.guide/Warranty	102
1.115MagicCX.guide/Copyright	103
1.116MagicCX.guide/Registration	103
1.117MagicCX.guide/Updates	104
1.118MagicCX.guide/Bugreports	105
1.119MagicCX.guide/Important addresses	105
1.120MagicCX.guide/The author`s address	106
1.121MagicCX.guide/Frank Mariak`s address	106
1.122MagicCX.guide/Registration Site Australia	107
1.123MagicCX.guide/Registration Site Belgium	107
1.124MagicCX.guide/Registration Site England	107
1.125MagicCX.guide/Registration Site France	108
1.126MagicCX.guide/Registration Site Germany	108
1.127MagicCX.guide/Registration Site USA	108
1.128MagicCX.guide/Internals	108
1.129MagicCX.guide/Configuration requirements	109
1.130MagicCX.guide/Some hints	109
1.131MagicCX.guide/Thanks-Credits	110

Chapter 1

MagicCX

1.1 MagicCX.guide

MagicCX

DAS ultimative Commodity für den Amiga mit OS 2.0 und besser

(C) Copyright 1994 Kai Iske

*** MagicCX ist ein SASG Produkt ***

- Shareware -

Willkommen zu MagicCX v1.1. Sie haben es also doch noch in diese Dokumentation geschafft. Ich hoffe, Sie mögen dieses Programm genauso wie ich und andere Benutzer. Für Wünsche oder Vorschläge treten Sie einfach mit mir in Kontakt. Die Adresse finden Sie weiter unten.

Ich werde mich innerhalb dieser Dokumentation auf die original Programmtexte beziehen, d.h. nicht auf die eingedeutschten Texte.

Ich werde alle nötigen Schritte zur Installation und Nutzung von MagicCX beschreiben, also lesen Sie aufmerksam weiter.

Einführung

Willkommen
Eigenschaften
Installation
konfiguriert
Erste Schritte

Willkommen bei MagicCX
Was MagicCX bietet
Wie wird MagicCX installiert/ ↩
Für die, die es nicht erwarten können

Etwas ernstes

Das Konzept
Bedienung
mcxgui.library)
Server Programm

Das Konzept hinter MagicCX
Einige Punkte zur Bedienung (inkl. ↩
Was ist mit dem Server?

Prefs Programm
Modules Manager
Die Module

Wie man den Preferences Editor benutzt
Für Benutzer von OS 3.x und besser
Beschreibung der Module und deren
Editoren im Preferences Programm

Verschiedenes

Rechtliches
Registration
Updates
Bugreports
Adressen

Legales mumbo-jumbo
Wie soll man sich registrieren?
Wie bekommt man Updates?
Wohin mit Bugreports?
Die Adresse des Autors und der
Registration Sites

Internas
Anforderungen
Einige Tips
Danksagungen

Einige Internas von MagicCX
Minimum Hard- und Software
Tips für die User
Wem ich "Dankeschön" sagen muß

1.2 MagicCX.guide/Welcome

Willkommen

Willkommen zu MagicCX. Sie habe es also wirklich geschafft. Sie haben Ihren Weg in diese Dokumentation gefunden. Ich rate Ihnen dringenst diese Anleitung ausmerksam zu lesen, da Sie alle Aspekte, seien sie noch so klein, abdeckt.

Bitte beachten Sie, daß ich diese Anleitung nicht aus reinem Spaß geschrieben habe. Ich weiß was das Programm macht und wie man es benutzt. Diese Anleitung ist für Sie, den User. Lesen Sie sie und mögen Sie sie. Sie wird Ihnen beim Verständnis von MagicCX und bei dessen Benutzung helfen.

Kai Iske

1.3 MagicCX.guide/Features

Eigenschaften

Hier ist eine kleine Liste von Eigenschaften, die MagicCX bietet. Einige der hier angeführten Eigenschaften mögen nicht unbedingt herausragend auf Sie erscheinen, während es andere tun. Lesen Sie diese Liste, um eine kurze Übersicht über das zu erlangen, was MagicCX bietet.

- * Voll OS 2.0 kompatibel. Dadurch natürlich auch mit dem entsprechenden "Look and Feel"

- * Voll lokalisiert unter OS 2.1!
- * MagicCX installiert sich als Commodity, so daß Sie also all die bequemen Dinge nutzen können, die ein Commodity bietet.
- * Komplettes neues Konzept. Komplexe Modul-Eigenschaften. MagicCX ist ausbaufähig durch die Verwendung von Modulen. Sie können MagicCX so konfigurieren, wie Sie es möchten. Nur die benutzten Eigenschaften werden geladen.
- * Benötigte/Benutzte Module werden in einem Verzeichnis Modules installiert. Dies entspricht zuweilen dem Konzept der Workbench, wie sie es für Treiber nutzt. Wenn Sie ein Modul nutzen wollen, verschieben Sie es einfach in das entsprechende Verzeichnis. Wenn nicht, verschieben Sie es in ein Lager Verzeichnis.
- * Modulares Blanker Konzept, mit zwei internen Blanker Typen. Die Blanker sind natürlich ausbaufähig.
- * Für Benutzer von OS 3.0 oder besser existiert ein Modules Manager, mit dem Sie Module installieren/deinstallieren können. Es ist nicht mehr nötig die Workbench zu nutzen, um Module herumschieben.
- * MagicCX ist aufgeteilt in viele verschiedene Teile. Das Server Programm, das als Hauptschaltzentrale dient. Es wird installierte Module nutzen. Der Preferences Editor, mit dem Sie MagicCX konfigurieren.
- * MagicCX nutzt eine hervorragende Gadget Layout Engine, geschrieben von Olaf 'Olsen' Barthel, um Ihnen das Beste an Fenster Layout bieten zu können. Voll Font-Sensitiv und shortcut-unterstützende Fenster sind das Ergebnis.
- * Viele Module, aus denen die User wählen können, um Ihnen einfach das Beste zu geben

1.4 MagicCX.guide/Installation

MagicCX installieren

Hier einige Punkte zur Installation

Installation mit Installer

Installer Skript

ToolTypes nutzen

ToolTypes

Shell Parameter nutzen

Parameter

AppIcon und AppMenuItem

AppMenuItems

Wie benutzt man das ↩

Wie benutzt man die ↩

Wie benutzt man die Shell ↩

Was ist mit AppIcons/ ↩

EnvVariablen setzen

Wie man MagicCX
erklärt, wo es was findet

1.5 MagicCX.guide/Installing with Installer

Installation mit Installer
=====

Zu allererst führen Sie einen Doppel-Klick auf eine der Dateien in Install-MagicCX aus, entsprechend der bevorzugten Sprache. Es gibt eigentlich nicht viel zur Installation mit Installer zu sagen, folgen Sie einfach den vorgegebenen Schritten. Hilfe ist fast überall verfügbar.

Nach der Installation sollte sich ein Verzeichnis irgendwo innerhalb Ihres Verzeichnisbaums befinden, das die folgenden Dateien enthält (oder nur einige davon, entsprechend Ihrer Installation)

* Server

Dieses Verzeichnis enthält das Server Programm

* Prefs

Dieses Verzeichnis enthält das Preferences Programm

* libs

Hier finden Sie mcx.library für normale MagicCX Support Funktionen und die mcxgui.library, die Layout Engine (Dies ist eine abgespeckte Version von Olaf Barthel's gtlayout.library).

* WBStartUp

Dieses Verzeichnis enthält ein Projekt Icon, für Benutzung im SYS:WBStartUp Verzeichnis. Dieses Icon kann benutzt werden, um MagicCX während des Bootens zu starten.

* Rexx

Enthält die Beispiel ARexx-Skripte für Benutzung mit dem Revision Control System

* Tools

Enthält das Registrations Programm Register und den Modules Manager, sowie das Programm RCS2HST.

* Docs

Enthält die Dokumentation für MagicCX

1.6 MagicCX.guide/Using ToolTypes

ToolTypes benutzen

=====

MagicCX's Hauptprogramm kennt einige ToolTypes, die entweder innerhalb der .info Datei verzeichnet sein sollten, oder aber beim Aufruf aus einer Shell benutzt werden können. Die Syntax sollte der Form ToolType=Value entsprechen. Falls Sie MagicCX von einer Kommandozeile starten, können Sie das '=' weglassen und durch ein Leerzeichen ersetzen. Diese Kommandos müssen im Icon des Programms oder im WBStartUp Projekt Icon angegeben werden, je nachdem von wo Sie MagicCX starten.

Hier sind die ToolTypes, die das Programm erkennt.

DONOTWAIT

Dieses ToolType sollte im WBStartUp Projekt Icon gesetzt sein, so daß die Workbench nicht auf Beendigung von MagicCX wartet.

CX_PRIORITY=n

Setzt die Priorität des Programmteils, der die HotKeys steuert. Falls Sie eine Priorität > 0 angeben, so kann es sein, daß HotKeys, die durch andere Programme erzeugt wurden, nicht mehr erkannt werden, falls MagicCX die gleichen benutzt.
Voreingestellt: Neutral 0

CX_POPKEY=s

Dieses ToolType wird benutzt, um den HotKey zu definieren, mit dem der Preferences Editor gestartet wird. Diese Einstellungen werden durch die Definition innerhalb der Preferences Datei überschreiben. Voreingestellt: LCOMMAND HELP.

CX_POPUP=YES|NO

Sie können wählen, ob das Hauptfenster beim Start des Programms geöffnet werden soll, oder nicht. Bei Angabe von YES wird es geöffnet werden, bei NO wird es geschlossen bleiben.
Voreingestellt: YES.

PORTNAME=s

Sie können einen anderen Namen für den ARexx Port des Programms wählen. Bitte beachten Sie, daß der Name nicht länger als 16 Zeichen sein darf. Normalerweise wird das MCX sein.

NOICON

Dieses einfache ToolType sagt MagicCX, daß es das AppIcon nicht auf der Workbench darstellen sollen. Siehe AppIcon und AppMenuItem, für mehr Informationen.

NOMENU

Falls Sie das AppMenuItem nicht benötigen sollten, dann können Sie es durch dieses ToolType abschalten (siehe AppIcon und AppMenuItem).

ICONX=n

Mit diesem ToolType können Sie die X-Position des AppIcons

bestimmen. Normalerweise ist MagicCX so eingestellt, daß die Workbench eine gute Stelle suchen soll.

ICONY=n

Wie oben, nur daß Sie mit diesem ToolType angeben, welche Y-Position Sie für das AppIcon haben möchten.

Für das Preferences Programm gibt es zwei ToolTypes, die nicht von einer Kommandozeile benutzt werden können. Das Programm nimmt an, daß die Einstellungen in der entspr. Icon Datei gespeichert werden.

MAXLISTHEIGHT=n

Dieses ToolType kontrolliert die maximale Anzahl an Zeilen innerhalb des ListView Gadgets des Preferences Programms und somit auch die maximale Höhe des Fensters. Die Minimalanzahl an Zeile ist 13 für ein System unter OS 2.x und 11 für ein System unter OS 3.x. Wenn Sie eine Zahl kleiner oder gleich der Minimalzahl angeben, wird die Minimalzahl benutzt. Wenn Sie das ToolType auf 0 setzen, oder nicht angeben, wird das Programm versuchen so viele Einträge zu zeigen, wie möglich.

1.7 MagicCX.guide/Using Shell parameters

Shell Parameter nutzen

=====

Sie können dem Hauptprogramm beim Start vom CLI/SHELL Parameter übergeben. Die Namen und Funktionen der Parameter sind die selben, wie die unter ToolTypes nutzen beschrieben.

1.8 MagicCX.guide/AppIcon and AppMenuItem

AppIcon and AppMenuItem

=====

Falls nicht anders gewünscht, so wird nach dem Start von MagicCX ein AppIcon auf der Workbench dargestellt. Dieses Icon hat nichts mit den normalen Icons der Workbench zu tun. Diese stehen für Programme, die Sie durch Doppelklick starten können, wobei das Icon selbst im .info File des jeweiligen Programms definiert ist. Ein AppIcon ist ein sog. Applications Icon. Diese Art Icon wird von Programmen direkt erzeugt, über die der Benutzer dann mit dem Programm kommunizieren kann. Im Falle von MagicCX übernimmt das AppIcon nur eine Funktion: Durch einen Doppelklick auf das Icon wird das Hauptfenster geöffnet.

Desweiteren wird ein AppMenuItem in das Tools Menü der Workbench eingefügt. Von jedem Programm kann ein weiterer Eintrag (oder mehrere) in dieses Menü eingebaut werden. Die Auswahl dieser Menüeinträge verläuft genauso, wie bei den "normalen" Menüs. MagicCX installiert also einen Menüeintrag namens MCX Preferences über den

das Hauptfenster des Programms geöffnet werden kann.

1.9 MagicCX.guide/Setting up EnvVars

EnvVariablen setzen

=====

Wenn Sie keine kompakte Installation angefordert haben, d.h. wenn Sie MagicCX quer ueber Ihr System verstreut haben, müssen Sie einige Environment Variablen setzen/ändern, um MagicCX mitzuteilen, wo es welche Teile finden kann. Wenn MagicCX im "Compact" Modus installiert wurde, müssen Sie normalerweise nichts ändern, da MagicCX seine Komponenten über ein Assign "MagicCX:" findet. Wenn Sie allerdings die "Spread" (verteilte) Methode vorziehen, müssen Sie die Variablen setzen. Dies wird durch das Installer Skript erledigt, dennoch müssen Sie aber bei Änderung eines Teils die Variablen evtl. neu setzen.

Hier ist eine Liste der Variablen, die MagicCX benutzt. Diese befinden sich alle in ENV:MagicCX. Um die Variablen mit SetEnv zu setzen, müssen Sie "SetEnv MagicCX/<Name der Variablen>" eingeben, wobei <Name der Variablen> für den Namen der Variable steht, die Sie ändern möchten.

MCXSERVERPATH

Der Pfad zum Server Programm

MCXPREFSPATH

Der Pfad zum Preferences Program

MCXDOCSPATH

Der Pfad zur Dokumentation

MCXMODULESPATH

Der Pfad in das Verzeichnis, in dem die Module/Blanker gelagert werden

MCXMODSTOREPATH

Der Pfad in das Verzeichnis, in dem Sie ausgelagerte Module/Blanker aufbewahren wollen

MCXMODMANPATH

Der Pfad zum ModulesManager

MCXREGPATH

Der Pfad zum Registrier Programm

1.10 MagicCX.guide/Quick Start

Erste Schritte

Nach der Installation von MagicCX können Sie entweder Ihr System neu booten, oder einfach MagicCX durch einen Doppel-Klick auf das Server Programm starten. MagicCX wird dann die Voreinstellungen nutzen, so daß Sie gleich loslegen können (siehe Installation).

Wenn das Projekt Icon nach WBStartUp kopiert wurde, wird MagicCX jedes Mal gestartet, wenn Sie Ihr System booten. Dieses Verhalten kann unterbunden werden, indem Sie das Icon aus WBStartUp heraus in ein anderes Verzeichnis verschieben.

Unter Benutzung des Preferences Programms (siehe Das Preferences Programm) können Sie die Einstellungen von MagicCX und dessen Modulen verändern.

1.11 MagicCX.guide/The concept

Das Konzept

Das Hauptziel von MagicCX liegt darin, dem User das Beste an Flexibilität und Konfigurierbarkeit zu geben.

Flexibilität wird erreicht durch einen völlig neuen Modulmechanismus, eingeführt in die Welt der Commodities durch MagicCX. Diese Module erlauben es dem User Funktionen zu wählen, die durch MagicCX benutzt werden sollen, um Ihm die Möglichkeit zu geben ein Commodity zu gestalten, das seinen Wünschen entspricht.

Konfigurierbarkeit wird erreicht durch ein extrem benutzerfreundliches Preferences Programm, das keines der modernen Eigenschaften eines fensterbetriebenen Programms vermissen läßt. Es ist Font-Sensitiv in jedem Fenster. Alle Gadgets sind mit Shortcuts versehen. Das klare und offene Design aller Fenster gibt dem User alles was er braucht, um das Programm einfach zu konfigurieren.

1.12 MagicCX.guide/Basic usage

Bedienung

- Die mcxgui.library betreffend muß etwas gesagt werden. Normalerweise wird diese Library nur dann geladen, wenn sie benötigt wird, d.h. ein Programm/Modul will die Library verwenden, sie wird von Disk geladen und benutzt, und danach wieder geschlossen. Falls dieses Modul das einzige war, das die Library zum Zeitpunkt des Schließens benutzt hat, wird die Library aus dem Speicher entfernt, um nicht unnötig Speicher zu verbrauchen. Wenn Sie allerdings die Library ständig im Speicher haben wollen, um Ladezeiten zu verkürzen, setzen Sie einfach eine Environment

Variable mit Namen MagicCX/MCXPRELOADGUI. Es ist nicht wichtig welche Daten Sie in diese Variable schreiben, sie muß nur existieren.

- Die Datei MagicCX im Verzeichnis MagicCX:WBStartUp kann in das SYS:WBStartUp Verzeichnis verschoben werden, um MagicCX während des Bootens zu starten. Dieses Verzeichnis wird nur verfügbar sein, wenn Sie die "Compact" Installation gewählt haben.
- Wenn Sie ein Modul benutzen wollen, verschieben Sie es einfach in das Modules Verzeichnis. Wenn Sie einen Blanker nutzen wollen, verschieben Sie ihn nach Modules/Blankers. Ungenutzte Module/Blanker können im entsprechenden Verzeichnis innerhalb ModuleStorage gelagert werden. Nutzer von OS 3.x und besser können den ModulesManager in Tools nutzen, um Module/Blanker zu kontrollieren (siehe Modules Manager, für mehr Information).
- Alle Fenster von MagicCX können mit der ESC Taste geschlossen werden
- Einige der Button Gadgets von MagicCX haben einen zweiten Rahmen. Diese Gadget reagieren auf die RETURN Taste
- Die meisten negativen Auswahlmöglichkeiten der Fenster MagicCX entsprechen der ESC Taste, d.h. negative Gadgets können durch ESC kontrolliert werden.
- Alle Gadgets können durch ihre Shortcuts gesteuert werden.
- Sie können String Gadgets verlassen, indem Sie SHIFT RETURN drücken.
- Für das Hauptfenster des Preferences Programms: Der Editors ListView kann durch die Cursor Tasten gesteuert werden.
- Für andere Fenster; Fenster mit nur einem ListView: Diese ListViews können durch die Cursor Tasten gesteuert werden.
- Aus jedem der Fenster des Preferences Programms können Sie Online Hilfe abrufen, indem Sie die HELP Taste drücken. Nur die HotKeys Fenster erlauben das nicht, da alle Tasten für HotKeys designiert sind, nicht für Funktionen.

1.13 MagicCX.guide/The Server Program

Das Server Programm

Nun, es gibt nicht viel über das Server Programm zu sagen. Wenn es gestartet wurde, wird es einfach nichts tun, ausser alle eingestellten Aktionen auszuführen/zu überwachen (siehe Das Preferences Programm, um mehr Information über die Konfiguration zu erhalten).

Nach Aufforderung kann MagicCX auch den Preferences Editor starten, entweder durch Druck eines HotKeys, das AppIcon oder durch ein AppMenuItem (siehe AppIcon und AppMenuItem, für mehr Information).

WARNUNG für Benutzer von MagicMenu. Bitte versichern Sie sich, daß Sie MagicMenu vor MagicCX starten! Wenn Sie MagicCX von der Workbench starten, sollten Sie das STARTPRI ToolType auf einen Wert setzen, der etwas niedriger ist, als der von MagicMenu. Dies kommt daher, daß MagicMenu auch die OpenScreen Funktionen patcht, was bei MagicCX zu Problemen mit dem Screen-/Fensterblättern und der Fensterreaktivierung führen würde.

1.14 MagicCX.guide/The Preferences Program

Das Preferences Programm

Vorrausgesetzt, daß Sie MagicCX auf die vorgegebene Weise installiert haben, werde ich nun die Funktionsweise des Preferences Programms erläutern, mit dem Sie MagicCX konfigurieren. Dieses Programm kann entweder durch MagicCX oder durch Doppelklick auf dessen Icon gestartet werden. Normalerweise wird sich dieses Programm innerhalb Prefs befinden. Dieses Programm ist die Hauptschnittstelle zu MagicCX, da es fast jede Funktion steuert.

Innerhalb des Fensters finden Sie Gadgets (wie kommt's ?). Alle Gadgets können alternativ auch über Tastatur gesteuert werden. Um herauszufinden, welche Taste für welches Gadget gilt, werfen Sie einfach einen Blick auf den Gadgettext. Hier gibt es ein unterstrichenes Zeichen. Dies ist die gesuchte Taste.

Die unteren 4 Gadgets werden benutzt, um MagicCX zu kontrollieren. Diese sind:

* Use

Sichert die aktuellen Einstellungen in ENV:MagicCX/MCX_prefs.iff

* Save

Sichert die aktuellen Einstellungen in ENV:MagicCX/MCX_prefs.iff und ENVARC:MagicCX/MCX_prefs.iff für permanente Sicherung.

* Hide

Schließt den Preferences Editor.

* Quit

Wird den Preferences Editor und das Server Programm beenden.

Das Hauptfenster enthält ein Menü.

* Call ModulesManager...

Startet den ModulesManager (siehe Modules Manager).

* Hide

Die selbe Funktion wie das Hide Gadget.

* About...

Öffnet den About-Requester. Von hier können Sie das SASG Registrations Programm starten, wenn Sie sich für MagicCX registrieren lassen wollen, oder einen Update anfordern möchten.

* Quit

Die selbe Funktion wie das Quit Gadget

Auf der linken Seite des Hauptfensters finden Sie ein ListView Gadget, das alle Seiten für die unterschiedlichsten Funktionen/installierten Module enthält.

Auf der rechten Seite des Fensters sehen Sie eine Konfigurationsseite für die Funktion/das Subsystem, die durch den ListView gewählt wurde.

1.15 MagicCX.guide/Modules Manager

Modules Manager

Der Modules Manager wird Ihnen helfen bei der Installation/Deinstallation von Modulen/Blankern, die Sie nutzen wollen. Starten Sie einfach den Modules Manager, der in Tools zu finden ist.

Starten Sie den Modules Manager und er wird Ihre Modules und ModuleStorage Verzeichnisse durchsuchen, um benutzte/ungenutzte Module zu finden. Sie können nun die Module selektieren, die installiert/deinstalliert werden sollen, entweder durch Klick auf das CheckBox Gadget zur Linken des Eintrags, oder durch Anwahl des Eintrags und anschließenden Druck auf die Space Taste. Mit dem "Module type" Gadget können Sie zwischen Modulen und Blankern umschalten. Ein Druck auf "Ok" wird den Installations-/Deinstallationsprozeß starten. Wenn ein Fehler auftritt, wird Sie das Programm hinweisen, aber dennoch fortfahren. Die Wahl von "Cancel" läßt die Module/Blanker unberührt.

1.16 MagicCX.guide/The Modules

Die Module

Dieser Abschnitt deckt die Beschreibung aller Module und deren Editor Seiten im Preferences Programm ab.

Konfigurierbare Module

Alarm	Die Alarm Einrichtung (extern)
Analog Clock	Spezielle Analoguhr (extern)
Blanking	Das interne Blanker System
Calendar	Ein spezieller Kalender (extern)
Clock	Die Titelzeile/Fenster Uhr
Cycle to menu	Verwandle Cycle Gadgets in PopUp Menüs (extern)
Exploding Windows	Explodiere/Implodiere Fenster (extern)
Formatter	Disk beobachten mit Autoformatier Einrichtung (extern)
Function keys	Definieren Sie Ihre eigenen Funktionstasten (extern)
Grabber	Greife/Drucke aktive(n)s Screen/Fenster (extern)
HotKey definitions	MagicCX's Hotkeys definieren
Hunt windows	Fenster jagen
Key Cycling	Tasten Fenster/Screen Blättern
Lock windows extern)	Fenster vor MagicCX's Fensteraktivierung bewahren (↔
Miscellaneous 1	Verschiedenes Seite 1
Miscellaneous 2	Verschiedenes Seite 2
Mouse Cycling	Maus Fenster/Screen Blättern
Mouse related	Mausbezogene Einrichtungen
MoveSizer)	Vergrößern/Bewegen von Fenstern mit einem Klick (extern ↔
NewString	Besserer EditHook in String Gadgets (extern)
PointerPatch	lores Maus Pointer verbessern (extern)
Select Screen	Selektiere ein(en) Screen/Fenster (extern)
Special Cycling	Spezielles Fenster Blättern
TagScreens	Forciere alte Screens auf neue (extern)
Telephone Bill	Kalkuliere Telefonkosten (extern)
ToolAlias	Substituiere Default Projekte (extern)
WBGauge	Device-Voll Leisten in Workbench Fenstern (extern)
Window related	Fensterbezogene Einrichtungen

Non configurable modules

ARexx	Der ARexx Port (inklusive RCS Modul) (extern)
AssignWedge	Bessere "Please insert..." Requester (extern)
UnixDirs	Nutzen Sie "../" auf Ihrem System (extern)

1.17 MagicCX.guide/Alarm

Die Alarm Einrichtung

=====

MagicCX kann Sie zu einer bestimmten Zeit alarmieren, unter Benutzung

eines Sounds und Text. Es kann Sie sogar zu jeder Stunde, Viertelstunde oder halben Stunde alarmieren. Von der Alarm Seite können Sie in zwei Fenster gelangen, um den Alarm zu konfigurieren.

Configure alarm	Konfiguriere den zeitlichen Alarm
Configure by hour	Konfiguriere den Stundenalarm

1.18 MagicCX.guide/Configure alarm

Konfiguriere den zeitlichen Alarm

Dieses Fenster wird benutzt, um den zeitlichen Alarm zu setzen. Sie können die folgenden Gadgets nutzen, um den Alarm zu konfigurieren.

* Alarm active

Wenn gesetzt prüft MagicCX die Systemzeit, ob die Alarmzeit erreicht wurde und wird Sie gegebenenfalls alarmieren. MagicCX wird dann entweder DisplayBeep() oder das ausgewählte Sample abspielen. Weiterhin kann es auch einen Requester mit einem benutzerdefinierten Text zeigen.

* Alarm time

Nutzen Sie dieses Gadget, um die Alarmzeit zu setzen.

* Show Requester

Wenn gesetzt wird MagicCX einen Text im Requester zeigen.

* Requester text

Geben Sie hier den anzuzeigenden Text ein. Ein spezielles Zeichen ist '\n', das benutzt wird, um einen Zeilenvorschub zu erzwingen, d.h. wenn Sie mehrere Zeilen anzeigen möchten, trennen Sie diese einfach durch '\n'

* Alarm mode

Dieses Gadget wählt den Sound Modus für den Alarm. Wenn es auf 'DisplayBeep()' gesetzt wurde, wird MagicCX einfach piepen und die Systemeinstellungen für den Piep nutzen. Bei '8SVX-Sound' können Sie eine Sounddatei angeben, die gespielt werden soll.

* Alarm sample

Geben Sie hier einfach den Namen des Samples ein. Bitte geben sie den kompletten Pfad an!

* Sample volume

Setzt die Lautstärke für das Sample, das durch den Alarm

gespielt werden soll. '0' bedeutet kleinste Lautstärke, während '64' ist die höchste

* Test sample

Wird das Sample mit der Lautstärke für Sie spielen.

1.19 MagicCX.guide/Configure by hour

Konfiguriere den Stundenalarm

Dieses Fenster wird benutzt, um den stündlichen Alarm zu setzen. Wenn gesetzt, wird Sie MagicCX zu jeder vollen Stunde alarmieren, oder, wenn gewählt, auch zu jeder viertel Stunde/halben Stunde. Mit den folgenden Gadgets wird der stündliche Alarm konfiguriert.

* Every hour

Wenn gesetzt ist der stündliche Alarm aktiv.

* Period

Mit diesem Gadget sagen Sie MagicCX, wann es alarmieren soll.

- Hour

Einfacher Sound zu jeder vollen Stunde

- Hour + Halfs

Einfacher Sound zu jeder halben Stunde, doppelter zur vollen Stunde

- Hour + Quarters

Einfacher Sound zu jeder viertel Stunde, doppelter zur vollen Stunde

* Hour mode

Dieses Gadget wird benutzt, um den Typ des stündlichen Sounds zu setzen. Wenn auf 'DisplayBeep()' gesetzt, wird der System-Piep benutzt. Wenn auf '8SVX-Sound' gesetzt, wird MagicCX das angegebene Sample spielen.

* Hour sample

Geben Sie hier das zu spielende Sample an. Bitte geben Sie auch den kompletten Pfad an.

* Sample volume

Setzt die Lautstärke für das Sample, das durch den Alarm

gespielt werden soll. '0' bedeutet kleinste Lautstärke, während die '64' höchste ist.

* Test sample

Wird das Sample mit der Lautstärke für Sie spielen.

1.20 MagicCX.guide/Analog Clock

Spezielle Analoguhr

=====

Dies ist eine sehr gut aussehende Analoguhr mit mannigfaltigen Möglichkeiten. Wenn aktiv, wird MagicCX ein Fenster öffnen, das Sie auf Ihrer Workbench umherschoben können. In der oberen linken Ecke des Fenster findet sich das Schließ Gadget und in der unteren rechten Ecke des Fensters befindet sich ein Größen Gadget, mit dem Sie das Fenster in der Größe verändern können. Ein Klick in das Zentrum des Fensters ermöglicht es Ihnen das Fenster zu bewegen. Obwohl diese Gadgets nicht sichtbar sind, sind sie dennoch vorhanden.

Die Gadgets auf dieser Seite konfigurieren entweder die Uhr selbst, oder führen zu weiteren Fenstern mit mehr Einstellungen für die Uhr.

* Analog clock active

Gibt an, ob die Analoguhr dargestellt werden soll. Wenn gesetzt, erscheint die Uhr auf dem Default Public Screen.

* Settings

Öffnet das Settings Fenster für die Analoguhr. Siehe Settings.

* Hand colors

Bringt Sie in das Fenster, in dem Sie die Zeigerfarben setzen können. Siehe Hand colors.

* Background colors

Bringt Sie in das Fenster, in dem Sie die Hintergrundfarben der Analoguhr setzen können. Siehe Background colors.

* Pattern type

Sie können aus vier verschiedenen Hintergrundrastern wählen:

- Solid

Ein Unicolor Raster

- 4x4 Pattern

Ein Raster aus vier verschiedenen Farben

- ILBM Picture

Dies ist nur unter OS 3.x verfügbar. Es ermöglicht es Ihnen ein Bild als Hintergrund der Analoguhr zu wählen.

- ILBM Picture remapped

Dies ist nur unter OS 3.x verfügbar. Es ermöglicht es Ihnen ein Bild als Hintergrund der Analoguhr zu wählen. Der einzige Unterschied zwischen dieser und der letzten Option ist der, daß bei dieser Option das Bild an die Farben des Screens angepaßt wird, auf dem die Analoguhr erscheint.

* Pattern colors

Nur verfügbar für 'Solid' oder '4x4 Pattern'. Bringt Sie in das Fenster, in dem Sie die Rasterfarben setzen können. Siehe Pattern colors.

* Picture name

Nur verfügbar unter OS 3.x. Sie können hier den Namen des Bildes angeben, das als Hintergrund der Analoguhr benutzt werden soll.

1.21 MagicCX.guide/Analog clock settings

Analoguhr Einstellungen

Kontrolle über verschiedene Einstellungen der Analoguhr unter Verwendung der folgenden Gadgets.

* Window always in front

Sagt MagicCX das Fenster immer in den Vordergrund zu holen, sobald ein anderes Fenster die Analoguhr verdeckt.

* Show seconds

Zeige Sekundenzeiger

* Oval

Ovaler Hintergrund

* High noon same size

Normalerweise ist die 12 Uhr Markierung doppelt so hoch, wie die anderen Stundenmarkierungen. Mit diesem Gadget können Sie MagicCX veranlassen die 12 Stunden Markierung in der gleichen Größe zu zeichnen, wie die anderen.

* Show

Gibt Ihnen die Möglichkeit festzulegen, welche Markierungen gezeichnet werden sollen

- Minutes

Zeige alle Markierungen inkl. Minuten

- Hours

Nur die Stunden Markierungen

- Quarters

Nur die viertel Stunden Markierungen

- One

Nur die 12 Uhr Markierung wird gezeichnet

- None

Keine Markierung

* Hand style

Sie können aus folgenden Zeigertypen für die Minuten/Stunden Zeiger wählen:

Linie, Dreieck, Rombus, und Rechteck

* Hand size

Legt die Größe der Minuten/Stunden Zeiger fest. Unterstützte Größen sind:

Sehr dünn, Dünn, Normal, Dick, Sehr dick

* Draw shadow

Zeichne einen Schatten hinter die Minuten/Stunden Zeiger

* Border style

Rahmentyp des Fensters. Sie können "None" (keinen), einen "Single" (einfachen), oder einen "Double" (doppelten) Rahmen wählen

* Border hires/Border interlace

Mit diesen Gadgets setzen Sie die Größe des "Double" Rahmens

1.22 MagicCX.guide/Analog clock Hand colors

Analoguhr Zeigerfarben

Dieses Fenster enthält die Einträge für die Zeigerfarben der Analoguhr.

* Seconds

Farbe des Sekundenzeigers

* Minute

Farbe des Minutenzeigers

* Minute border

Farbe des Rahmens des Minutenzeigers

* Hour

Farbe des Stundenzeigers

* Hour border

Farbe des Rahmens des Stundenzeigers

* Shadow

Farbe des Schattens der Minuten/Stunden Zeiger

1.23 MagicCX.guide/Analog clock Background colors

Analoguhr Hintergrundfarben

Innerhalb dieses Fensters setzen Sie die Farben der Markierungen und des Rahmens.

* High noon

Die Farbe der 12 Uhr Markierung

* Quarter

Die Farbe der viertel Stunden Markierungen

* Hours

Die Farbe der Stunden Markierungen

* Minutes

Die Farbe der Minuten Markierungen

* Border fill inactive

Setzt die Farbe des "Double" Rahmens, wenn das Fenster inaktiv ist

* Border shine

Setzt die helle Farbe des Fensterrahmens

* Border shadow

Setzt die dunkle Farbe des Fensterrahmens

* Border fill active

Setzt die Farbe des "Double" Rahmens, wenn das Fenster aktiv ist

1.24 MagicCX.guide/Analog clock Pattern colors

Analoguhr Rasterfarben

Dieses Fenster dient der Definition der "Solid" und "4x4 Pattern" Farben. Für "Solid" wird nur das erste Gadget der unten angegebenen gezeichnet.

Pattern1-Pattern4 setzt die entsprechenden Rasterfarben

1.25 MagicCX.guide/Blanking

Das interne Blanker System

=====

MagicCX bietet ein Screen/Maus Blanker System mit einigen Eigenschaften. Die Blanking Seite zeigt alle Einstellungen für das Blanking System

* Screen blanker

Sagt MagicCX den Screen nach "Screen time" zu blanken

* Screen time

Setzt die Auszeit für den Screen Blanker

* Unblank with

Mit diesem Gadget teilen Sie MagicCX mit, welche Aktionen das Blanken aufheben sollen. Sie können aus Kombinationen von Maus, Tastatur, Joystick und Einlegen einer Diskette wählen. Wählen

Sie eine der angeführten Kombinationen.

* Password

Wenn Sie ein Passwort für den Blanker/Dimmer angeben, wird Sie MagicCX nach dem Passwort fragen, jedes Mal, wenn der Blanker deaktiviert wird. Sie können nicht sehen, was Sie eingeben, seien Sie also vorsichtig. Wenn Sie das falsche Passwort angeben, wird der Blanker erneut gestartet. Die Passwortabfrage wird entfallen, wenn Sie dieses Feld leer lassen. Beachten Sie, daß die Eingabe des Passwortes abhängig von Groß-/Kleinschreibung ist!

* Blanker corners

Bringt Sie in das "Blanker Ecken" Fenster, in dem Sie spezielle Ecken eines Screens angeben können, auf die der Blanker reagieren soll. Siehe Blanker Corners.

* Advanced

Bringt Sie in ein weiteres Fenster mit fortgeschrittenen Blanker Einstellungen. Siehe Fortgeschrittenes Blanking.

* Mouse blanker

Wenn gesetzt wird MagicCX die Maus nach "Mouse time" blanken. Sie wird wieder aktiviert, sobald Sie die Maus bewegen.

* Mouse time

Setzt die Auszeit für den Maus Blanker

* Blank on keystroke

Wenn Sie möchten, daß MagicCX die Maus blankt, sobald eine Taste gedrückt wird, setzen Sie dieses Gadget.

1.26 MagicCX.guide/Blanker Corners

Blanker Ecken

Sie können zwei spezielle Blanker Ecken angeben, auf Die MagicCX reagieren soll. Es gibt die "Blank" Ecke, die MagicCX veranlaßt den Screen sofort zu blanken, sobald die Maus diese Ecke berührt. Steht die Maus allerdings in der "No Blank" Ecke, so wird der Screen nie geblankt.

* Use corners

Teilt MagicCX mit, die Ecken zu überwachen

* Blank corner/No blank corner

Setzt die Ecken für sofortiges Blanken "blank corner", oder die Ecke, in der die Maus stehen muß, um das Blanken zu verhindern "no blank corner".

1.27 MagicCX.guide/Advanced Blanking

Fortgeschrittenes Screen Blanking

Innerhalb dieses Fensters können Sie fortgeschrittene Einstellungen zum Screen Blanker vornehmen, inklusive der externen Blanker Module.

* Eat first char

Setzen dieser Option wird MagicCX anweisen das Zeichen, das gedrückt wurde, um ein Ent-Blanken zu erreichen, nicht zu schlucken.

* No blank with carrier

Teilt MagicCX mit, daß der Screen nicht geblankt werden soll, solange eine Verbindung besteht, d.h. solange Sie mit Ihrem Modem mit einer Mailbox verbunden sind, unabhängig davon, welche Auszeit gesetzt wurde. Diese Option ist nur dann wirklich verfügbar, wenn Sie das PhoneBill.mcxmod Modul benutzen.

* Blanker type

Setzt den Blanker Typ

- Blanker

Standard interner Blanker. Blankt einfach den Screen

- Dimmer

Standard interner Dimmer. Wird die sichtbaren Screens langsam, entsprechend der Prozentangabe, dimmen.

- External module

Wird die restlichen Gadgets aktivieren, so daß Sie externe Blanker Module auswählen/konfigurieren können. Eine Liste der externen Module wird unter Blanker Module angegeben.

- External module at random

Wird zufaellig einen Blanker aus der Liste der verfügbaren Blanker auswählen und ihn nutzen, jedes Mal, wenn der Screen geblankt werden soll.

* Reselect time

Zeit, nach der ein neues Blanker Modul selektiert werden soll.

Dies ist nur verfügbar, wenn "External module at random" selektiert wurde. Der augenblicklich laufende Blanker wird gestoppt und ein neues Modul wird ausgewählt.

* Dimming

Setzt den Dimming Faktor für den internen Screen Dimmer. Dies ist die prozentuale Angabe der Verdunklung der Screenfarben.

* External module

Wählen Sie ein neues externes Blanker Modul aus der Liste der installierten Module.

* Blanker task priority

Setzt die Priorität für einen externen Blanker

* Screen Mode

Einige Blanker öffnen einen eigenen Screen. Sie können hier den Screenmodus für ein solches Modul wählen

* Configure mode

Wenn es ein Blanker Modul erlaubt konfiguriert zu werden, wird dieses Gadget das Einstellungsfenster des Blanker Moduls öffnen. Da die Einstellungen der Blanker Module nicht allzu komplex sind, werde ich sie nicht in vollem Detail erläutern, da sie ziemlich selbsterklärend sind. Spielen Sie einfach mit den Einstellungen herum.

1.28 MagicCX.guide/Blanker Modules

Die Blanker Module

Dies sind die Blanker Module für MagicCX. Wenn ein Blanker Modul einem anderen Archiv entnommen und nur für MagicCX portiert wurde, werde ich den jeweiligen Autoren entspr. Anerkennung zukommen lassen.

* ASwarm

Bienen, die Wespen auf Ihrem Screen jagen

(Von GarshneBlanker; portiert von Kai Iske; Original von Alexander Kneer und Michael D. Bayne; Sie haben es von SuperDark portiert dessen Version portiert wurde von Markus Illenseer's und Matthias Scheler's Version)

* Clock

Zeigt die aktuelle, sich bewegende, Uhrzeit auf einem Screen

(Von GarshneBlanker; portiert von Kai Iske; Original von Michael D. Bayne)

* Dragon

Zeichnet ein iteriertes Fraktal auf den Screen

(Von GarshneBlanker; portiert von Kai Iske; Originalportierung von Alexander Kneer and Michael D. Bayne; Sie haben es von SuperDark portiert)

* Executor

Startet externe Programm und kann auch eine Kill Nachricht an ein Programm schicken, um das externe Programm zu beenden.

Bsp:

```
Startup = FJpeg FOREVER DELAY=5 SYS:Images/#?.jpg Kill =  
SYS:Bin/Kill SYS:Utilities/FJpeg
```

oder

```
Startup = SYS:Rexxc/RX Startup.rexx Kill = SYS:Rexxc/RX Kill.rexx
```

(Von GarshneBlanker; portiert von Kai Iske; Original von Michael D. Bayne)

* Flying Toasters

Toaster die über einen Screen fliegen

(Von GarshneBlanker; portiert von Kai Iske; Original von Gernot Reisinger; Auf GarshneBlanker portiert von Michael D. Bayne)

* Fractals

Zeichnet Fraktale auf den Screen.

(Von GarshneBlanker; portiert von Frank Mariak; Originalportierung von Olaf Seibert und Alexander Kneer; Original von Olaf Barthel für seinen FracBlank)

* Goats

Ziegen und Ziegenhirten rennen auf einem neuen oder dem vordersten Screen herum.

(Von GarshneBlanker; portiert von Kai Iske; Original von Steve Akers)

* Interference

Dieses Modul zeichnet Interferenzmuster und wird die Farben zyklisch durchschalten.

(Von GarshneBlanker; portiert von Kai Iske; Originalportierung von

Alexander Kneer und einige Arbeit von Michael D. Bayne; Sie haben es von SuperDark portiert)

* Life

Ein einfaches Modul, das einfach das Spiel des Lebens "spielen" wird

(Von GarshneBlanker; portiert von Frank Mariak; Geschrieben von Michael D. Bayne)

* Lightning

Blitze auf Ihrem Schirm

(Von GarshneBlanker; portiert von Kai Iske; Geschrieben von Michael D. Bayne)

* LineDawn

Greift den vordersten Screen und löscht ihn durch Zeichnen von Linien

(Von ???; portiert von Frank Mariak; Originalautor unbekannt)

* Maze

Zeichnet ein Labyrinth auf Ihrem Screen und löst es dann

(Von GarshneBlanker; portiert von Kai Iske; Geschrieben von Michael D. Bayne)

* Plasma

Zeichnet Plasma Hintergründe und wird die Farben zyklisch durchschalten

(Von GarshneBlanker; portiert von Frank Mariak; Originalportierung von Alexander Kneer und Michael D. Bayne; Sie haben es von SuperDark portiert)

* Puzzle

Greift den vordersten Screen und schiebt darauf Puzzelstücke herum

(Von GarshneBlanker; portiert von Frank Mariak; Original von Michael D. Bayne)

* Species

Interessanter zellulärer Automat

(Von GarshneBlanker; portiert von Kai Iske; Original von Michael D. Bayne)

* Spider

Spinnen kriechen über Ihren Workbench Screen

(Geschrieben von Michael 'Ghandi' Herold)

* Spliner

Viele Linien, die auf Ihrem Screen herumfliegen

(Von GarshneBlanker; portiert von Kai Iske; Original von Michael D. Bayne)

* Stars

Sterne, die aus dem Zentrum des Monitors kommen

(Von GarshneBlanker; portiert von Frank Mariak; Original von Alexander Kneer und Michael D. Bayne)

* Text

Bewegt eine Textzeile über Ihren Screen

(Von GarshneBlanker; portiert von Kai Iske; Original von Michael D. Bayne)

* Worms

Greift den vordersten Screen und zeichnet "Würmer" darauf, die den Screen langsam aufessen

(Von GarshneBlanker; portiert von Frank Mariak; Original von Michael D. Bayne)

1.29 MagicCX.guide/Calendar

Ein spezieller Kalender

=====

Dies ist ein sehr gut aussehender Kalender mit mannigfaltigen Möglichkeiten. Wenn aktiv, wird MagicCX ein Fenster öffnen, das Sie auf Ihrer Workbench umherschoben können. In der oberen linken Ecke des Fenster findet sich das Schließ Gadget und in der unteren rechten Ecke des Fensters befindet sich ein Größen Gadget, mit dem Sie das Fenster in der Größe verändern können. Ein Klick in das Zentrum des Fensters ermöglicht es Ihnen das Fenster zu bewegen. Obwohl diese Gadgets nicht sichtbar sind, sind sie dennoch vorhanden.

* Calendar active

Sagt MagicCX, ob es den Kalender zeichnen soll, oder nicht

* Settings

Öffnet das Einstellungsfenster des Kalenders. Siehe

Kalender Einstellungen.

* Colors

Öffnet das Farbeinstellungsfenster für den Kalender. Siehe Kalender Farben.

* Pattern type

Sie können aus vier verschiedenen Hintergrundrastern wählen:

- Solid

Ein Unicolor Raster

- 4x4 Pattern

Ein Raster aus vier verschiedenen Farben

- ILBM Picture

Dies ist nur unter OS 3.x verfügbar. Es ermöglicht es Ihnen ein Bild als Hintergrund des Kalenders zu wählen.

- ILBM Picture remapped

Dies ist nur unter OS 3.x verfügbar. Es ermöglicht es Ihnen ein Bild als Hintergrund des Kalenders zu wählen. Der einzige Unterschied zwischen dieser und der letzten Option ist der, daß bei dieser Option das Bild an die Farben des Screens angepaßt wird, auf dem der Kalender erscheint.

* Pattern colors

Nur verfügbar für 'Solid' oder '4x4 Pattern'. Bringt Sie in das Fenster, in dem Sie die Rasterfarben setzen können. Siehe Kalender Rasterfarben.

* Picture name

Nur verfügbar unter OS 3.x. Sie können hier den Namen des Bildes angeben, das als Hintergrund des Kalenders benutzt werden soll.

1.30 MagicCX.guide/Calendar Settings

Kalendereinstellungen

Innerhalb dieses Fensters setzen Sie das Aussehen und Verhalten des Kalenders. Es gibt sehr viele Einstellungen, die Sie evtl. schon von der Analoguhr kennen.

* Window always in front

Sagt MagicCX das Fenster immer in den Vordergrund zu holen, sobald ein anderes Fenster den Kalender verdeckt.

* Display mode

Sie können zwischen einem "3D" Modus, einem "2D" und einem "Plain" Modus wählen. Im "3D" Modus wird der Kalender so gezeigt, als ob noch Blätter dahinter wären. Im "2D" Modus wird lediglich eine Seite gezeichnet. "Plain" zeichnet lediglich die Information umrandet durch ein Rechteck.

* Border size

Setzt die Tiefe des 3D Rahmens (Papier)

* Day/Month information

Sie können MagicCX sagen, welche Informationen im Kalender angezeigt werden sollen. Sie können entweder "Day + Month" (Tag und Monat), nur "Day" (Tag), nur "Month" (Monat) oder aber auch "None" (nichts) haben.

* Border style

Rahmentyp des Fensters. Sie können "None" (keinen), einen "Single" (einfachen), oder einen "Double" (doppelten) Rahmen wählen

* Border hires/Border interlace

Mit diesen Gadgets setzen Sie die Größe des "Double" Rahmens

* Digit font/Text font

Setzt die Fonts für die Zahlen- und Monatstexte

1.31 MagicCX.guide/Calendar Colors

Kalender Farben

Innerhalb dieses Fensters setzen Sie die Farben für den Kalender.

* Paper color

Setzt die Farbe für das Papier, auf dem die Zahlen gezeichnet werden.

* Digit color

Die Farbe für die Zahlen

* Day color

Die Farbe für die Taginformationen

* Month color

Die Farbe für die Monatinformationen

* Paper border color

Die Farbe für das Zeichnen der Ecke in der unteren rechten Ecke des "2D" Kalenders und die Farbe für das Zeichnen der Trennlinie des "3D" Kalenders. Außerdem wird mit dieser Farbe der Rahmen des "Plain" Kalenders gezeichnet.

* Border fill inactive

Setzt die Farbe des "Double" Rahmens, wenn das Fenster inaktiv ist

* Border shine

Setzt die helle Farbe des Fensterrahmens

* Border shadow

Setzt die dunkle Farbe des Fensterrahmens

* Border fill active

Setzt die Farbe des "Double" Rahmens, wenn das Fenster aktiv ist

1.32 MagicCX.guide/Calendar Pattern colors

Kalender Rasterfarben

Dieses Fenster dient der Definition der "Solid" und "4x4 Pattern" Farben. Für "Solid" wird nur das erste Gadget der unten angegebenen gezeichnet.

Pattern1-Pattern4 setzt die entsprechenden Rasterfarben

1.33 MagicCX.guide/Clock

Die Titelzeile/Fenster Uhr

=====

MagicCX kann eine Zeit/Speicher- und andere Informationen in die obere rechte Ecke eines Screens, d.h. die rechte Seite der Titelzeile, zeichnen. Verschiedene Modi und Einstellungen sind verfügbar. Weiterhin können Sie aus verschiedenen voreingestellten Seiten auswählen. Die Zeit/Speicher Anzeige kann alternativ auch in einem Fenster dargestellt werden, das auf dem Default Public Screen erscheint

und frei umhergeschoben werden kann.

Die Uhr unterstützt verschiedene unterschiedliche Seiten. Es gibt 7 Seiten auf jedem System. Beginnend mit OS 2.1 und locale.library können Sie sogar 8 verschiedene Seiten haben. Sie können durch Seiten blättern, unter Benutzung eines HotKeys (siehe HotKey Definitionen).

- Time

Zeige nur Zeitinformation

- Time + memory

Zeige Zeitinformation und freien Speicher. Speicher ist aufgeteilt in Chip und Fast, angezeigt in KBytes.

- Time + gauge

Zeitinformation und Speicherfülleiste.

- ChipMem and FastMem

Freier Chip und Fast Speicher in Bytes.

- Complete memory

Kompletter freier Speicher in Bytes.

- Gauge memory

Nur die Speicherfülleiste

- Connect time

Zeige Informationen über augenblicklichen Connect. (Dies ist für das Telefonrechnung Modul, Siehe Telephone Bill.)

- User definable page

Startend mit OS 2.1 und locale.library können Sie eine benutzerdefinierte Seite haben. Definierbar durch ein String Gadget unter Benutzung von Kürzeln.

Die Hauptseite des Uhr Editors enthält folgende Gadgets

- * Display clock

Dies ist der Hauptschalter. Wenn gesetzt wird die Uhr mit den entspr. Einstellungen gezeichnet.

- * Display time

Sagt MagicCX, daß die Systemzeit gezeichnet werden soll

- * Display secs

Wenn Sie die Sekundenanzeige sehen wollen, setzen Sie dieses Gadget

* Display date

Für eine Datumanzeige müssen Sie dieses Gadget setzen

* Set ENV vars

Dies könnte von Nutzen sein für Applikationen, die ENV Variablen lesen können, oder für Shell-Benutzer. MagicCX kann die aktuelle Zeit, Datum, Tag Informationen in Environment Variablen abspeichern. Wenn dieses Gadget gesetzt ist werden Variablen mit den Namen "TIME", "DAY", "DATE" erzeugt die die entspr. Information enthalten.

* Virtual memory

Sofern vorhanden, wird MagicCX den vorhandenen, freien virtuellen Speicher in einer der Speicherseiten anzeigen.

* 12-Hour mode

Um einen 12-Stunden Modus zu erreichen (am/pm Anzeige) anstatt der 24-Stunden Anzeige, müssen Sie dieses Gadget setzen.

* Display in window

Wenn Sie die Anzeige nicht in der Titelzeile wollen, sondern in einem Fenster, setzen Sie dieses Gadget, um das Fenster zu öffnen.

* Display day

Wenn Sie den Tagnamen sehen möchten, setzen Sie dieses Gadget

* Short dayname

Wenn Sie drei Zeichen lange Tagnamen bevorzugen, an Stelle der langen Versionen, setzen Sie dieses Gadget.

* Show mouse coords

Dies mag bei der Positionierung von Objekten auf der Workbench oder auf irgendeinem anderen Screen hilfreich sein. Diese Option zeigt die aktuellen Mauskoordinaten relativ zum aktiven Screen.

* Follow to screen

Dies veranlaßt MagicCX dazu die Titelzeilenanzeige/das Fenster immer auf den vordersten/aktiven Screen zu bringen.

* Only on PubScreens

Dies ist ein Zusatz zu "Follow to screen". Es teilt MagicCX mit, daß die Uhr nur auf Screens folgen soll, die vom Typ Public sind.

* Edit default and pages

Dieses Gadget bringt Sie in ein weiteres Fenster, in dem Sie weitere

Einstellungen zur Uhr vornehmen können. Siehe Uhr Seiten.

1.34 MagicCX.guide/Clock Editor

Uhr Seiten

Innerhalb dieses Fensters können Sie einige weitere Einstellungen der Uhr vornehmen, inklusive der benutzerdefinierbaren Seite (die nur unter OS 2.1 und locale.library verfügbar ist).

* Date format

Sie können aus 6 verschiedenen Datumformaten wählen, dies sind

MM-DD-YY, DD-MM-YY, MM.DD.YY, DD.MM.YY, DD-MMM-YY, DD.MMM.YY

(MM = Monat) (DD = Tag) (YY = Jahr)

* Gauge width

Gibt die prozentuale Breite der Speicherfülleiste, gemessen an der Screenbreite, an. Sie geben also einen gewissen Prozentsatz an, den die Leiste einnehmen soll

* User format

Diese Zeichenkette wird nur verfügbar sein, wenn Sie OS 2.1 benutzen und über locale.library verfügen. Mit diesem String Gadget können Sie Ihre eigene Uhrseite definieren mit all den Informationen die Sie haben möchten (ausser der Fülleiste). Die Zeichenkette wird durch Platzhalter erzeugt, die für unterschiedliche Einträge stehen. Programmierer dürften einige der Platzhalter bereits kennen, da es original locale.library Platzhalter sind. Weiterhin gibt es noch weitere, neue Platzhalter, nur bereitgestellt durch MagicCX.

Die Platzhalter der locale.library

```
%a - Abgekürzter Wochentagname
%A - Wochentagname
%b - Abgekürzter Monatsname
%B - Monatsname
%c - Steht für "%a %b %d %H:%M:%S %Y"
%C - Steht für "%a %b %e %T %Z %Y"
%d - Tagnummer mit vorgestellten '0'en
%D - Steht für "%m/%d/%y"
%e - Tagnummer mit vorgestellten Leerzeichen
%h - Abgekürzter Monatsname
%H - Stunde im 24-Stunden Stil
%I - Stunde im 12-Stunden Stil
%j - Julianisches Datum
%m - Monatsnummer mit führenden '0'en
%M - Anzahl der Minuten mit führenden '0'en
```

```

%n - Zeilenvorschub
%p - AM oder PM Zeichenketten
%r - Steht für "%I:%M:%S %p"
%R - Steht für "%H:%M"
%S - Anzahl der Sekunden mit führenden '0'en
%t - TAB
%T - Steht für "%H:%M:%S"
%U - Wochennummer; Sonntag ist der erste Tag
%w - Wochentagnummer
%W - Wochennummer; Montag ist der erste Tag
%x - Steht für "%m/%d/%y"
%X - Steht für "%H:%M:%S"
%y - Jahr mit zwei Zahlen und führenden '0'en
%Y - Jahr mit vier Zahlen und führenden '0'en

```

Weiterhin gibt es diese Platzhalter, die durch MagicCX bereitgestellt werden und nur durch MagicCX unterstützt werden

```

&c - Zeige freien CHIP Speicher in Bytes
&C - Zeige freien CHIP Speicher in KBytes
&f - Zeige freien FAST Speicher in Bytes
&F - Zeige freien FAST Speicher in KBytes
&m - Zeige freien CHIP+FAST Speicher in Bytes
&M - Zeige freien CHIP+FAST Speicher in KBytes
&o - Zeige augenblickliche Connectinformation
&O - Zeige augenblickliche Connectinformation;
      Falls kein Connect anliegt, wird keinerlei
      Information eingefügt
&x - Zeige X Mausposition
&y - Zeige Y Mausposition
&v - Zeige freien virtuellen Speicher in Bytes
&V - Zeige freien virtuellen Speicher in KBytes

```

Jene Zeichen/Kombinationen, die nicht erkannt werden, werden so ausgegeben, wie Sie angegeben wurden.

* Exclusion Page

Wenn Sie nicht durch alle Seiten durchschalten wollen, auf der Suche nach einer speziellen Seite, können Sie einzelne Seiten ausschließen. Diese Seiten tauchen dann nicht mehr auf, wenn Sie durch die Seiten blättern. Mit diesem Gadget wählen Sie die Seite, deren Status verändert werden soll.

* Exclude

Wenn gesetzt, wird die angewählte Seite ausgeschlossen.

1.35 MagicCX.guide/Cycle to menu

Verwandle Cycle Gadgets in PopUp Menues

=====

Sie kennen sicherlich Cycle Gadgets. Ist es nicht eine Anstrengung

durch mehr als 4 Einträge zu blättern? Mit diesem Modul haben Sie die Möglichkeit Cycle Gadgets zu nutzen, die ein PopUp Menü öffnen, aus dem Sie die Einträge wählen können. Diese Menüs können nach Ihrem Geschmack konfiguriert werden.

Wenn Sie auf die Text Box eines Cycle Gadgets klicken, wird das Menü geöffnet. Wenn Sie allerdings auf das Bild des Cycle Gadgets klicken, wird sich das Gadget so verhalten, wie ein normales Cycle Gadget.

* Sticky menus

Wenn dieses Gadget gesetzt wird, bleibt das Menü solange stehen, bis Sie einen Eintrag selektiert haben, oder mit der rechten Maustaste die Auswahl abbrechen. Sie müssen also nicht die ganze Zeit die linke Maustaste gedrückt halten.

* Popup level

Dieses Gadget spezifiziert die minimale Anzahl an Einträgen, die ein Gadget haben muß, so daß das Menü aufgeht. Hat ein Gadget weniger Einträge, so verhält sich das Gadget wie ein normales Cycle Gadget. Wenn Sie z.B. 3 als "Popup level" angeben und ein Gadget mit nur 2 Einträgen anwählen, so wird normal durchgeschaltet.

* Zoom time

Popup Menüs können langsam auf ihre Größe wachsen oder einfach nur aufklappen. Wenn Sie eine "Zoom time" größer Null angeben, so wird das Menü langsam auf-/zugehen.

* Zoom mode

Wenn Sie eine Zoom Zeit ungleich Null angegeben haben, können Sie MagicCX sagen, wann es zoomen soll und wann nicht.

- Create + Remove

Zoom beim Öffnen des Menüs; Unzoom beim Schließen

- Create

Nur zoomen beim Öffnen des Menüs

- Remove

Nur unzoomen beim Schließen des Menüs

* Popup type

Mit diesem Gadget können Sie die Position des Menüs angeben. Modus "Below container", wird das Menü unterhalb des Cycle Gadgets darstellen. "Over active" stellt das Menü so dar, daß der aktive Eintrag direkt über der Box des Gadgets erscheint. Egal welcher Modus benutzt wird, das Menü wird immer umpositioniert, falls es an der angegebenen Position nicht aufgehen kann.

- * Menu layout

Dieses Gadget öffnet das Cycle2Menu Layout Fenster. (siehe Cycle2Menu Layout)

1.36 MagicCX.guide/Cycle2Menu Layout

Cycle2Menu Layout

Hier finden Sie viele Einstellungen für das Aussehen und den Aufbau der PopUp Menüs.

- * Use Screen Font

Wenn gesetzt, versucht das Gadget den Font des Screens zu benutzen, wenn das Gadget den "topaz" Font anfordert. Das Gadget wird aber auf den Topaz Font zurückgreifen, falls die Einträge nicht in die Container Box passen sollten, wenn der Screen Font benutzt wird.

- * Draw seperator

Im "Over active" Modus wird normalerweise der Trennbalken des Cycle Gadgets übermalt. Mit dieser Option können Sie angeben, daß der Trennbalken dennoch gezeichnet werden soll

- * Menu type

Sie können hier das Aussehen des Menüs setzen

- Menu-like

Alte (OS 2.x ähnliche) Menüs, mit einem schwarzen Hintergrund und einem komplementierten aktiven Eintrag.

- Menu-like (NewLook)

Neue (OS 3.x ähnliche) Menüs, mit einem weißen Hintergrund und einem schwarzen komplementierten aktiven Eintrag.

- Gadget-like

Aussehen angelehnt an Gadgets.

- * Frame type

Dies ist nur für "Gadget-like" Menüs. Setzt den Rahmen des Popup Menüs. Sie können einen "Normal" (normal), "Recessed" (eingedrückt) oder einen "Double" (doppelten) Rahmen haben.

- * Hilite Box

Dies ist nur für "Gadget-like" Menüs. Setzt den Typ der Box über dem hervorgehobenen Eintrag. Sie können "None" (keine), "Raised" (hervorgehoben), "Recessed" (eingedrückt) wählen. Diese Boxtypen werden dann über das blaue Rechteck gezeichnet.

1.37 MagicCX.guide/Exploding Windows

Explodiere/Implodiere Fenster
=====

Dies ist eine spezielle Einrichtung für das Öffnen/Schließen/Vergrößern/Bewegen von Fenstern. Sobald ein Fenster geöffnet/geschlossen/vergrößert/verschoben werden soll, werden Rahmen an die neue Position des Fensters gezeichnet, um den Effekt zu ermöglichen, das Fenster baue sich langsam wieder auf. Es gibt die verschiedensten Einstellungen für Exploding Windows, jede Bewegung kann separat aktiviert/deaktiviert werden.

Sie können die Anzahl der Rahmen für jede Bewegung angeben, so daß Sie eine passende Kombination aller vier finden können, angemessen für Ihr System.

* Exploding Windows

Sagt MagicCX, daß Exploding Windows benutzt werden sollen

* Explode/Implode

Für das Bewegen/Vergrößern eines Fensters sind die Ausgangs/Endpositionen bekannt, nicht aber für das Öffnen/Schließen. Mit diesem Gadget setzen Sie fest, wie vorgegangen werden soll, so daß MagicCX weiß wo die Anfangs/Endpunkte einer Animation liegen.

- Center

Wird vom/zum Zentrum des Screens Explodieren/Implodieren

- Mouse

Wird von/zur Position der Maus Explodieren/Implodieren

- Center->Mouse

Explodieren vom Zentrum des Screens, Implodieren zur Mausposition

- Mouse->Center

Explodieren von der Mausposition, Implodieren zum Zentrum des Screens

* Explode

Schaltet Explosions Eigenschaft ein

* Explode frames

Setzt die Anzahl der Rahmen für die Explosion

* Implode

Schaltet Implosions Eigenschaft ein

* Implode frames

Setzt die Anzahl der Rahmen für die Implosion

* Sizing

Schaltet Vergrößern Eigenschaft ein

* Sizing frames

Setzt die Anzahl der Rahmen für das Vergrößern/Verkleinern

* Moving

Schaltet die Bewegen Eigenschaft ein

* Moving frames

Setzt die Anzahl der Rahmen für Bewegung

1.38 MagicCX.guide/Formatter

Disks beobachten mit Autoformatier Einrichtung
=====

Nun, Sie kennen sicherlich einen Formatter, aber alle standard Formatierprogramme können nicht wissen, ob eine eingelegte Diskette formatiert werden muß, oder nicht. Mit diesem Modul kann MagicCX alle eingelegten Disketten überprüfen, ob sie formatiert werden sollen. Sobald eine unformatierte Diskette eingelegt wird, meldet dies MagicCX und fragt nach, ob Sie die Diskette formatieren möchten. Wenn Sie mehrere unformatierte Disketten haben bietet Ihnen MagicCX den Auto-Label Service. Es werden dann automatisch einzigartige Namen für die neu formatierten Disketten erzeugt. Das Formatier Fenster (siehe Formatier Fenster) kann nicht nur durch MagicCX wegen einer unformatierten Diskette geöffnet werden, sondern auch durch Sie, den Benutzer.

Hinweis für Nutzer von MSDOS FileSystemen: Der Formatierer wurde so gestaltet, daß er MSDOS Disketten erkennt, die in ein CrossDOS PC?: Laufwerk eingelegt wurden. So werden Sie nicht durch einen Requester belastigt, da die Diskette ja nicht unbekannt ist. Dies wird allerdings nur funktionieren, wenn Ihre MSDOS Laufwerke PC0: bis PC3: benannt wurden. Es könnte auch sein, daß dies nur mit CrossDOS

funktioniert.

Siehe Formatier Fenster, für mehr Informationen über das Formatier Fenster.

* Formatter active

Sagt MagicCX, daß es die unter DF0:-DF3: angegebenen Laufwerke überwachen soll, d.h. wenn dieses Gadget nicht gesetzt ist, so wird MagicCX keine eingelegten Laufwerke überprüfen.

* DF0:-DF3:

Setzen Sie diese Gadgets, wenn Sie das entspr. Laufwerk überwachen wollen.

* Auto label

Wenn dieses Gadget gesetzt ist wird MagicCX automatisch einen neuen Namen für eine Diskette erzeugen, wenn Sie formatieren wollen. Nach jeder Formatierung wird ein interner Zähler hochgezählt. Auf diese Art und Weise können Sie einzigartige Namen für Disketten erzeugen.. Die Namen werden etwa so aussehen "Empty_%ld", wobei "%ld" die Zahl der Diskette ist.

* Highest label

Setzt die höchste zu nutzende Nummer für "Auto label". Wenn der Formatierzähler diese Nummer überschreitet, beginnt MagicCX wieder bei "1"

* Formatter

In MagicCX ist keine Formaterroutine eingebaut, es wird vielmehr ein externer Formatierer benutzt. Unterstützt wird der Formatierer der Workbench und der Formatierer von Olaf 'Olsen' Barthel (1). Geben Sie hier einfach den Pfad/Namen des zu benutzenden Formatierers ein.

* Label

Dieses String Gadget setzt den Namen der Disks, die mit dem Formatierer formatiert werden. Falls "Auto label" aktiv ist, so wird die Zahl direkt an den hier eingegebenen Namen gehängt.

----- Fußnoten -----

(1) Die neuste Version dieses Formatierers kann auf Fish Disk 535 gefunden werden

1.39 MagicCX.guide/Formatter Window

Das Formatier Fenster

Dieses Fenster enthält alle Gadgets, die nötig sind, um den Formatierer für seinen nächsten Auftrag zu konfigurieren. Es beinhaltet viele Checkmark Gadgets, von denen einige nur für den Formatierer von Olaf 'Olsen' Barthel zuständig sind. Diese Gadgets werden als solche gekennzeichnet.

* Drive

Selektiert das Laufwerk, dessen Diskette formatiert werden soll. Sie können aus den angeschlossenen Laufwerken wählen.

* Name

Setzt den Namen der Diskette, die formatiert werden soll. Wenn "Auto label" aktiv ist, so wird hier automatisch ein neuer Name eingetragen, jedes Mal, wenn Sie den Formatierer öffnen.

* Trashcan

Erzeuge einen Mülleimer

* Quick

Schnelles Formatieren. Nur für bereits formatierte Disketten

* FFS

Erzeuge FastFileSystem auf der neuen Diskette. Dieses File System kann nur unter OS 2.x und besser benutzt werden

* Directory Cache

Nur für OS 3.x und besser und in Verbindung mit dem original Workbench Formatierer. Formatiert die Diskette mit Directory Caching.

* International

Nur für OS 3.x und besser und in Verbindung mit dem original Workbench Formatierer. Formatiert die Diskette im internationalen Modus

* No Verify

Nur in Verbindung mit Olaf Barthel's Formatierer. Sagt dem Formatierer, daß kein Verify ausgeführt werden soll

* Install

Nur in Verbindung mit Olaf Barthel's Formatierer. Teilt dem Formatierer mit, daß die Diskette installiert werden soll nach Beending der Formatierung, d.h. Sie können von dieser Diskette booten.

* Eject

Nur in Verbindung mit Olaf Barthel's Formatierer. Einige Diskettenlaufwerke unterstützen das "Eject" Kommando. Dies veranlaßt die Laufwerke zum Auswurf einer eingelegten Diskette. Wenn Sie diese Option setzen, wird der Formatierer die Diskette nach der Formatierung auswerfen

1.40 MagicCX.guide/Function keys

Definieren Sie Ihre eigenen Funktionstasten

=====

Mit MagicCX können Sie Ihre eigenen Zeichenketten/Kommandos an Funktionstasten binden. Diese Zeichenketten können an jede Funktionstaste gebunden werden, oder sogar an die Taste in Verbindung mit einer weiteren Taste, das bedeutet Sie können bis zu 50 verschiedene Einstellungen für die Funktionstasten haben. Die Zeichenketten der Funktionstasten werden direkt in den Eingabestrom geleitet. Sie werden gehandhabt, wie normale Texteingaben.

* FKeys active

Sagt MagicCX die Funktionstasteneingaben zu überwachen und entspr. zu handeln.

* Qualifier

Setzt die Taste, die in Verbindung mit der entspr. Funktionstaste gedrückt werden muß, um die eingestellte Zeichenkette zu erhalten. Die Einträge F1-F10 werden ihren Inhalt entspr. ändern.

* Shown

In der Function Keys Seite werden nur 5 Funktionstasten angezeigt. Mit diesem Gadget gelangen sie zu den anderen 5 Tasten.

* F1-F5, F6-F10

Diese Gadgets werden benutzt, um die Zeichenketten/Kommandos für die Funktionstaste und Ihre Zusatzaste zu setzen. Geben Sie hier einfach die Zeichenkette/das Kommando ein. Wenn das "Mode" Feld auf "String" steht, wird der Inhalt des String Gadgets als Zeichenkette interpretiert. Sie können reine Zeichenketten eingeben, mit den folgenden speziellen Zeichen:

- ANSI Sie können alle bekannten ANSI Sequenzen eingeben.
- Sonderzeichen mit \
 1. \n - Return
 2. \r - Return
 3. \t - TAB
 4. \ - \-Zeichen

- % um x Sekunden zu pausieren Geben Sie '%xxx' an, wobei 'xxx' für den Umfang der Pause in Sekunden steht. Wenn Sie nur '%' ohne Zahlen angeben, so wird das '%' ausgegeben, im Gegensatz zur Handhabung, wenn Zahlen folgen. Dann wird das '%' und die Zahlen nicht ausgegeben.
- Eine Tastenbeschreibung zwischen <> Hier ein Beispiel:

abc<alt f1>\nHallo. Schiebt die Zeichenkette, die auf ALT + F1 liegt zwischen abc und \n. Sie sehen, die Definition dieser Tastenbeschreibung entspricht der Definition eines HotKeys, wie unter Einen HotKey definieren gezeigt.

Wenn "Mode" auf "CMD" steht, können Sie eines der drei internen Kommandos benutzen:

* MINWIN

Das Fenster unterhalb des Mauszeigers wird auf minimale Größe gebracht und in die linke, obere Ecke des Screens verschoben.

* MAXWIN

Das Fenster unterhalb des Mauszeigers wird auf maximale Größe gebracht und auch in die linke, obere Ecke des Screens verschoben.

- * PROGRAM Startet das Programm für Sie, dessen Namen Sie hinter dem 'PROGRAM' Eintrag angegeben haben. Wenn Sie 'PROGRAM=DirectoryOpus' eingeben, wird MagicCX DOpus starten. Wenn MagicCX das Programm nicht starten sollte, versuchen Sie es erneut, aber dieses Mal sollten Sie den kompletten Pfad angeben. Sie können auch das '=' zwischen den Einträgen auslassen.

* ZIPWIN

Fenster, die ein Zoom Gadget besitzen, können durch diesen Befehl gesteuert werden. Das Fenster unterhalb des Mauszeigers wird dann "gezoomed".

* Mode a-e

Diese Gadgets werden benutzt, um den Modus für die Funktionstaste zu setzen. Bitte sehen Sie die genaue Bedeutung unter der obigen Beschreibung nach.

1.41 MagicCX.guide/Grabber

Greife/Drucke aktive(n|s) Screen/Fenster
=====

Mit MagicCX können Sie den aktiven Screen/das aktive Fenster greifen und als IFF-ILBM Datei speichern, oder es auf einem grafikfähigen Drucker ausgeben. Das Greifen wird durch einen von MagicCX internen HotKeys ausgelöst. Der Grabber bietet viele Möglichkeiten einen "Grab" zu handhaben. Die erzeugten ILBM Dateien können durch jede ILBM kompatible Grafiksoftware geladen und manipuliert werden

Hinweis: Das Greifen eines SIMPLEREFRESH Fensters (wie Shell Fenster) wird nur funktionieren, wenn das Fenster nicht durch andere verdeckt wird.

* Save to clipboard

Wenn Sie den aktiven Screen/das aktive Fenster sichern, wird es in das Clipboard Nummer 0 geschrieben, so daß Sie es leicht in eine, das Clipboard unterstützende, Software einfügen können.

* Default directory

Wenn "Save to clipboard" deaktiviert ist, können Sie ein spezielles Verzeichnis angeben, in dem die Bilder abgelegt werden sollen. Die Dateien werden automatisch durchnummeriert und ungefähr so benannt "Image_%ld", wobei "%ld" die laufende Nummer ist. Warnung: Beim Neustart von MagicCX wird der interne Zähler zurückgesetzt, d.h. auf "0" gesetzt, so daß alte Bilder überschrieben werden.

* Ask for filename

Wenn Sie das automatische Speichern nicht mögen, wählen Sie dieses Gadget an. Sobald Sie ein Objekt greifen, öffnet MagicCX einen FileRequester, aus dem Sie dann einen Pfad/Namen für das Bild wählen.

* Create .info

Teilt MagicCX mit, eine .info Datei mit jeder Bilddatei zu erzeugen.

* Notification

MagicCX bietet die Möglichkeit Sie zu benachrichtigen, sobald ein Objekt erfolgreich gegriffen werden konnte. Dies kann entweder "None", "DisplayBeep()" oder "8SVX-Sound" sein. "None" wird nichts machen, "DisplayBeep()" nutzt den System Piep, und "8SVX-Sound" wird ein angegebenes Sample abspielen.

* Soundname

Für "8SVX-Sound", geben Sie hier den Pfad/Namen des Samples ein.

* Volume

Die Lautstärke des Samples

* Test sample

Testen des eingestellten Samples mit der Lautstärke

1.42 MagicCX.guide/HotKey definitions

HotKey Definitionen

=====

Innerhalb dieses Fensters setzen Sie die HotKeys von MagicCX. HotKeys können an/abgeschaltet werden wie auch immer Sie wollen. Neudefinieren Sie die HotKeys wie sie wollen.

Wählen Sie einfach einen HotKey aus der "HotKeys" Liste und bearbeiten sie ihn. Das "HotKey active" Gadget teilt MagicCX mit, ob der HotKey benutzt werden soll oder nicht. In "Description field" sehen Sie eine kurze Beschreibung der Funktion des HotKeys.

Um einen HotKey zu verändern führen Sie entweder einen Doppel-Klick auf den Eintrag in der Liste aus, oder wählen Sie das Picker Gadget auf der rechten Seite der HotKey Definition. Ein neues Fenster wird sich öffnen in dem Sie einfach die entsprechenden Tasten drücken, die den HotKey beschreiben. Wenn Sie, aus irgendeinem Grund, den HotKey nicht eingeben können, klicken Sie auf "Manually..." und ein weiteres Fenster wird geöffnet, in dem Sie dann die Definition in Klartext eingeben können. Siehe Einen HotKey definieren, um mehr über Tasten und Kürzel zu erfahren.

Hier ist eine Liste der unterstützten HotKeys durch MagicCX

* Page

Dies ist der HotKey um durch die Uhranzeigeseiten zu blättern

* Blank

Sofortiges Blanken des Screens ohne Warten auf Auszeit

* UserShell

Wird das definierte Kommando aufrufen, um eine neue Shell zu erzeugen (siehe Miscellaneous 2).

* Memory Snapshot

Dies ist eine spezielle Eigenschaft von MagicCX die sonst nirgends beschrieben wird. Es dient als eine Art Speicherbeobachter zwischen zwei aufeinanderfolgenden Aufrufen. Wenn der HotKey das erste Mal gedrückt wird, so merkt sich MagicCX den aktuellen freien Speicher. Drücken Sie den HotKey ein weiteres Mal, so gibt Ihnen MagicCX die Differenz des freien Speichers vor und nach dem zweiten Druck aus und zeigt sie in einer speziellen Uhrseite an. Um diese Seite zu dekativieren drücken Sie entweder den "Page" HotKey oder starten "Memory Snapshot" ein weiteres Mal. Speicherzuwächse werden durch positive Werte gekennzeichnet, während Speicherverlust ein "-" vorangestellt bekommt. Die Anzeige

ist in Chip und Fast Speicher getrennt ("C:" und "F:")

* Center Screen

Zentriert den aktiven Screen horizontal

* HuntWindows

Jage aktives Fenster und bewege den Screen so, daß das aktive Fenster sichtbar wird.

* Formatter

Öffne das Formatier Fenster (siehe Formatier Fenster).

* Upper PubScreen

Wandelt den vordersten Screen in den Default Public Screen um, solange es ein Public Screen in public Status ist. Alle Fenster, die keinen speziellen Screen anfordern, werden nun auf diesem Screen aufgehen.

* Open/Close all

Dies mag nützlich sein, wenn Sie einige oder sogar alle Fenster der Module offen haben. Dieser HotKey wird den Status bestimmter Fenster umschalten. Wenn Sie den HotKey das erste Mal drücken werden Fenster geschlossen. Bei einem erneuten Druck werden all die Fenster wieder geöffnet, die vor dem ersten Druck geöffnet waren.

- Rechnungs Fenster

- Uhr Fenster/Titelzeile

- Analoguhr

- Kalender

* Clock on/off

Schaltet die Titelzeilenuhr an/aus

* Analog clock on/off

Schaltet Analoguhr an/aus

* Calendar on/off

Schaltet Kalender an/aus

* FKeys on/off

Schaltet Funktionstasten an/aus, d.h. keine weiter Überwachung der Funktionstasten wird stattfinden, wenn die Funktion deaktiviert wurde

* SunMouse on/off

Schaltet SunMouse an/aus (siehe Window related).

* Map Umlauts on/off

Schaltet MapUmlauts an/aus (siehe Miscellaneous 1).

* Display mouse on/off

Schaltet Mauskoordinaten an/aus (siehe Clock).

* Mouse acceleration on/off

Schaltet Mausbeschleunigung an/aus (siehe Mouse related).

* Screen Select

Öffne Screen Select Fenster (siehe Select Screen).

* Bill

Öffne das Rechnungs Fenster (siehe Telephone Bill).

* Character table

Öffnet ein Fenster mit einer Liste aller 256 Zeichen, die auf Ihrem System verfügbar sind. In der ersten Spalte wird Ihnen der ASCII Wert des Zeichens gezeigt, das Sie in der zweiten Spalte sehen können. Sie können einen Eintrag entweder durch Doppelklick, oder durch Druck auf RETURN selektieren. Das Zeichen wird dann an das Fenster geschickt, das aktiv war, bevor Sie das Zeichentabellen Fenster geöffnet haben.

* Cycle connect

Blättere zum nächsten verfügbaren Connect im Rechnungs Fenster (siehe Telephone Bill).

* Build connect

Erzeuge einen manuellen Connect (siehe Telephone Bill).

* Save screen

Sichere aktiven Screen in eine IFF-ILBM Datei

* Save window

Sichere aktives Fenster in eine IFF-ILBM Datei

* Print screen

Drucke aktiven Screen auf einem Drucker

* Print window

Drucke aktives Fenster auf einem Drucker

1.43 MagicCX.guide/Manual HotKey Definition

Einen HotKey manuell definieren

Um Ihnen die Erstellung eines HotKeys zu vereinfachen gebe ich Ihnen hier eine Liste mit Tastenbeschreibungen, die das System "versteht".

Hier die Liste für die Qualifier.

ALT

Irgendeine Alt Taste.

RALT

Nur die rechte Alt Taste.

LALT

Nur die linke Alt Taste.

SHIFT

Eine der beiden Shift Tasten.

RSHIFT

Nur die rechte Shift Taste.

LSHIFT

Nur die linke Shift Taste.

CAPSLOCK

Capslock muß gedrückt sein.

LCOMMAND

Linke Amiga Taste.

RCOMMAND

Rechte Amiga Taste.

CONTROL

Control Taste.

NUMERICPAD

Tasten des Zehnerblocks werden akzeptiert.

RBUTTON

Rechte Maustaste.

MIDBUTTON

Mittlere Maustaste.

LEFTBUTTON

Linke Maustaste.

NEWPREFS

Die Preferences wurden geändert, d.h. es wurde z.B. ein neuer Font gewählt.

DISKREMOVED

Eine Diskette wurde aus einem Laufwerk genommen.

DISKINSERTED

Eine Diskette wurde in ein Laufwerk eingelegt.

Dies waren die Qualifier, die sie in so ziemlich allen Kombinationen anwenden können, doch nun zu den Beschreibungen für "normale" Tasten.

A - Z, 0 - 9, etc.pp.

Normale Tasten, wie Sie sie auf der Tastatur sehen.

F1 - F10

Die zehn Funktionstasten.

UP, DOWN, LEFT, RIGHT

Die Cursortasten hoch, runter, links und rechts.

HELP

Die Helptaste.

DEL

Deletetaste (neben HELP).

BACKSPACE

Backspacetaste.

RETURN

Return.

ENTER

Enter auf dem Zehnerblock (nur, wenn NUMERICPAD gesetzt ist).

ESC

Escapetaste.

SPACE

Spacetaste.

COMMA

Ein Komma.

UPSTROKE

stroph, bzw. Tilde (links neben der 1).

Sie können beliebig viele Qualifier benutzen, aber nur eine der Tastenbeschreibungen. So sieht dann die Syntax einer HotKey Definition aus:

[QUALIFIER [QUALIFIER ...]] TASTE

Wie Sie sehen, können Sie auch die Qualifier komplett weglassen, aber in wie weit das sinnvoll ist bleibt Ihnen überlassen.

1.44 MagicCX.guide/Hunt windows

Fenster jagen
=====

Sie kennen sicherlich übergroße "autoscroll" Screens. Wenn ein Fenster im unsichtbaren Bereich eines übergroßen Screens aufgeht, müssen Sie normalerweise erst einmal "Suchen", um das Fenster zu finden. Mit Hunt Windows gehört das zur Vergangenheit. Es wird den Screen so bewegen, daß das aktive Fenster sichtbar wird.

* Hunt windows

Schaltet Hunt Windows ein/aus

* Bring to front

Sagt MagicCX das aktive Fenster automatisch nach Vorne zu holen

* Adjust X/Adjust Y

Soll der Screen ausgerichtet werden, um das Fenster zu zeigen, aufgespalten in X und Y Richtung. Wenn eine der beiden ausgeschaltet ist, bedeutet dies, das nur die andere, aktive, Ausrichtung benutzt wird.

* X Adjustment/Y Adjustment

Wie der Screen ausgerichtet werden soll. "Left", bringt den Screen in eine Position, so daß der linke Rahmen des Fensters den linken Rand des Monitors berührt, "Right" die umgekehrte Richtung, "Center" versucht das Fenster zentriert zu zeigen. "Top", "Bottom" entspr. für die Y Richtung. Wenn der Screen nicht weit genug bewegt werden kann, könnte das Fenster nicht an der entspr. Position zu liegen kommen.

1.45 MagicCX.guide/Key Cycling

Tasten Fenster/Screen Wechseln
=====

Mit dieser Einrichtung können Sie durch Screens/Fenster blättern unter Benutzung Ihrer Tastatur. Siehe HotKey Definitionen, um mehr über Tastaturkürzel zu erfahren.

* Screen to front/Screen to front key

Aktiviert Screen nach Vorne HotKey. Wenn die "Screen to front key" Taste gedrückt wird, wird der hinterste Screen nach Vorne

gebracht.

* Screen to back/Screen to back key

Aktiviert Screen nach Hinten HotKey. Wenn die "Screen to back key" Taste gedrückt wird, wird der vorderste Screen nach Hinten gebracht.

* Window to front/Window to front key

Aktiviert Fenster nach Vorne HotKey. Wenn die "Window to front key" Taste gedrückt wird, wird das hinterste Fenster nach Vorne gebracht.

* Window to back/Window to back key

Aktiviert Fenster nach Hinten HotKey. Wenn die "Window to back key" Taste gedrückt wird, wird das vorderste Fenster nach Hinten gebracht.

1.46 MagicCX.guide/Lock windows

Fenster vor MagicCX's Fensteraktivierung bewahren

=====

Dieses Modul ist eine Erweiterung zu MagicCX Windowaktivierungs Einrichtung (siehe Window related). Normalerweise werden alle Fenster entspr. der Mausposition aktiviert. Dies kann verwirrend oder gar störend sein. Sagen wir, Sie haben eine Shell geöffnet und möchten darin etwas tippen, aber die Maus ist nicht über dem Fenster positioniert. Sie beginnen also zu tippen aber alle eingegebenen Zeichen laden ganz woanders. Wäre es nicht schön, wenn MagicCX einige Fenster von dieser Deaktivierung ausschließen würde?

Geben Sie einfach Namen/Zeichenmuster von Fensternamen/Tasks die Fenster besitzen an, die nicht automatisch deaktiviert werden sollen. Dies wird durch Listen ermöglicht, die die zu sperrenden Fenster repräsentieren. Alle Einträge sind unabhängig von Groß-Kleinschreibung. AmigaDOS Muster werden unterstützt.

* Entry type

Gibt den Typ der dargestellten Einträge an. Wenn "Windows" angewählt wurde, werden alle sichtbaren Einträge als Fensternamen interpretiert, d.h. der Titel eines Fensters muß einem der Einträge entsprechen oder auf ein Muster passen. Bei "Tasks" beziehen sich die Einträge auf den Namen des Programms, das Fenster geöffnet hat.

* Entries

Die Liste der Einträge des angewählten Typs

* Entry name

Der Name/Das Pattern des aktiven Eintrags. Wählen Sie das Picker Gadget auf der rechten Seite, um ein Fenster mit allen verfügbaren Fenstern/Tasks zu öffnen, sortiert nach Namen. Sie können nun einen Eintrag auswählen der dann auf den aktiven Eintrag kopiert wird.

* New

Erzeugt einen neuen Eintrag

* Remove

Entfernt den aktiven Eintrag

1.47 MagicCX.guide/Miscellaneous 1

Verschiedenes Seite 1

=====

Auf dieser Seite befinden sich einige Gadgets für kleinere Funktionen

* MMB Shift

Wenn aktiv, wird die mittlere Maustaste einer Drei-Tasten-Maus so umgeschaltet, daß sie als SHIFT Taste fungiert, d.h. Sie können mit der mittleren Maustaste Multiselektionen auf der Workbench ausführen, ohne SHIFT zu drücken.

* MMB Shift+Left

Ist eine Erweiterung zur obigen Funktion. Wenn aktiv, wird sich die mittlere Maustaste so verhalten, als ob Sie SHIFT in Verbindung mit der linken Maustaste gedrückt haben.

* No drive click

Schaltet das Laufwerksklicken ab

* No DisplayBeep()

Schaltet den System Piep ab, d.h. keine Applikation kann mehr piepen inklusive MagicCX.

* Wild Star

Schaltet den '*' als weiteren Joker in der Shell ein.

* Upper PubScreen

Setz den vordersten Public Screen automatisch als Default Public Screen, solange der Screen im public Status ist. Alle Fenster, die keinen speziellen Screen anfordern, werden nun auf diesem Screen

aufgehen.

* Map Umlauts

Dies mag für Deutsche User von Nutzen sein, oder für Leute, die Deutsche Texte verfassen. Map Umlauts konvertiert die Deutschen Umlaute "ä", "ö", "ü", "ß" in ihre Pendanten mit normalen Buchstaben. Dies mag nützlich sein, wenn Sie eine Nachricht in eine Newsgroup absetzen möchten, die keine Umlaute erlaubt.

* Mouse to menu

Beeinflußt das Verhalten der Maus beim Druck auf die rechte Maustaste. Wenn Sie die rechte Maustaste drücken, wird MagicCX die Maustaste in die Titelzeile bewegen, so daß Sie sofort mit der Auswahl eines Menüpunkts beginnen können. Wenn Sie die Auswahl des Menüpunktes abschließen, wird die Maus wieder an die Position bewegt, an der sie war, bevor Sie die rechte Maustaste gedrückt haben.

* Menu wrap

Wenn Sie diese Option wählen, wird die Maus in den horizontalen Grenzen des Menüs gehalten, d.h. wenn Sie die Maus an eine der Grenzen bewegen, wird sie auf der gegenüberliegenden Seite wieder auftauchen.

* String to menu

Diese Eigenschaft ermöglicht die Menüauswahl von String Gadgets aus. Wenn Sie Text in einem String Gadgets eingeben und ein Menü über dessen Shortcut erreichen wollen, drücken Sie einfach die rechte AMIGA Taste und den Shortcut, um das Menü zu erreichen. Ausgenommen sind die standard Editiertasten RECHTE-AMIGA 'q', RECHTE-AMIGA 'x', alle anderen Tasten werden unterstützt.

* System wild star

Ist eine Erweiterung zu "Wild Star". Erlaubt es den '*' als Joker in jeder Applikation zu nutzen.

* Double X

Dies ist nur für AGA Benutzer. Diese Eigenschaft wird NTSC/PAL Bildschirme auf DBLNTSC/DBLPAL zwingen.

1.48 MagicCX.guide/Miscellaneous 2

Verschiedenes Seite 2

=====

Auf dieser Seite finden Sie weitere verschiedene Funktionen für MagicCX, die mehr erwarten als simple ein/aus Einstellungen.

* UserShell

Spezifiziert das Kommando für das Öffnen einer neuen Shell. Diese Shell wird durch den "UserShell" HotKey geöffnet (siehe HotKey Definitionen).

* KeyClick

Schaltet Tastaturklick an/aus. Sie kennen diese Klicks evtl. von anderen Tastaturen. Sobald Sie eine Taste drücken, ist ein Klick zu hören. Diese Eigenschaft wird durch MagicCX simuliert.

* All keys

Läßt alle Tasten klicken, nicht nur druckbare Zeichen

* Repeat

Läßt Tasten klicken, auch wenn Sie sich selbst wiederholen

* Click sound

Sie können entweder den "Internal" (internen) Sound benutzen, oder aber einen externen "8SVX-Sound" wählen, der als Klick benutzt werden soll.

* Click sample

Gibt das Sample für den Klick an. Bitte geben Sie den kompletten Pfad an.

* Click volume

Die Lautstärke für den Klick

* Enter ASCII

Dies ist eine Funktion, entliehen von PCs. Drücken Sie die definierte "ASCII key" Taste und geben Sie den ASCII Code eines Zeichens mit Ihrem numerischen Ziffernblock ein. Wenn Sie die "ASCII key" Taste loslassen oder den Code mit dem dritten Zeichen beenden, wird das Zeichen in den Eingabestrom eingespeißt.

* ASCII key

Spezifiziert die Tastenkombination, die gedrückt werden muß, um den ASCII Code eines Zeichens eingeben zu können.

1.49 MagicCX.guide/Mouse Cycling

Maus Fenster/Screen Wechseln

=====

Mit MagicCX können Sie durch Screens/Fenster blättern, unter

Benutzung Ihrer Maus. MagicCX unterstützt sogar die mittlere Maustaste für das Blättern durch Screens.

* Cycle front/Front clicks/Front key

Aktiviert Fenster/Screen Bättern in der Vordergrund. Geben Sie die Anzahl der Klicks ("Front clicks") an, die erfolgen müssen, um ein Fenster/Screen nach Vorne zu holen. Wenn Sie die definierte "Front key" Taste "Front clicks" Male drücken, wird MagicCX herausfinden, wie zu handeln ist. Wenn die Maus über einem Fenster steht, das nicht vom Typ backdrop ist und ein Tiefen Gadget hat, wird es nach Vorne gebracht. Ansonsten wird der Screen nach Vorne gebracht. Dies wird auch passieren, wenn Sie nur auf den Screen klicken.

* Cycle screens/Screen clicks/Screen key

Dies ist für das Screen Blättern. Normalerweise ist dies auf die mittlere Maustaste gelegt. Wenn Sie die "Screen key" Taste "Screen clicks" Male drücken, wird der vorderste Screen nach Hinten gebracht.

* Cycle back/Back clicks/Back key

Das Selbe wie "Cycle front" mit dem Unterschied, daß Fenster/Screens nach hinten gebracht werden, entspr. der Regeln wie unter "Cycle front" beschrieben. Wenn es nur ein einziges Fenster auf dem Screen gibt, auf dem Sie operieren, wird der Screen nach hinten gebracht.

1.50 MagicCX.guide/Mouse related

Mausbezogene Einrichtungen

=====

Auf dieser Seite finden Sie einige mausbezogene Eigenschaften.

* Lefty mouse

Wird die linke und rechte Maustaste vertauschen, d.h. wenn Sie auf die rechte Maustaste klicken, wird sie sich verhalten wie die linke und umgekehrt.

* Mouse Acceleration

Schaltet die Mausbeschleunigung ein/aus. Die Maus wird entsprechend "Acceleration" und "Threshold" beschleunigt.

* Rel. to Screen-width

Diese Option teilt MagicCX mit, daß die Mausbeschleunigung relativ zur Screenbreite stattfinden soll, d.h. die Maus wird langsamer auf kleinen Screens beschleunigt.

* Acceleration

Gibt die Umfang der Beschleunigung an.

* Threshold

Gibt den Umfang der Verzögerung für die Mausbeschleunigung an.
Je kleiner, desto früher wird die Maus beschleunigt.

* Hold mouse

Mit dieser Funktion können Sie die Mausbewegung in X und Y Richtung einschränken, unter Benutzung der "Hold X" und "Hold Y" Tasten.

* Hold X

Gibt die Taste an, die gedrückt werden muß, um die Mausbewegung auf die Vertikale zu beschränken.

* Hold Y

Gibt die Taste an, die gedrückt werden muß, um die Mausbewegung auf die Horizontale zu beschränken.

1.51 MagicCX.guide/MoveSizer

Vergr./Bewegen von Fenstern mit einem Klick

=====

Durch Benutzung dieses Moduls können Sie Fenster bewegen, durch einen Klick irgendwo in das Fenster, oder sogar in irgendeine Richtung vergrößern, wenn Sie auf irgendeinen Punkt im Rahmen des Fensters klicken. Wenn Sie auf eine Kante klicken, kann das Fenster in die entspr. Richtung vergrößert werden, bei einem Klick auf eine Ecke, in die Richtungen auf die die Ecke zeigt.

Sie können sogar Fenster vergrößern/verkleinern, die kein Größen Gadget besitzen, obwohl das nicht die feine Englische Art ist.

* Move window/Move key

Schaltet die Fensterbewegen Funktion ein/aus. Wenn Sie die "Move key" Taste halten und auf einen Punkt innerhalb des Fensters klicken, können Sie das Fenster umherziehen. Diese Funktion arbeitet nur bei Fenstern, die nicht vom Typ backdrop sind und eine Ziehleiste haben, d.h. es sollte ein Fenster sein, das man auch auf die normale Methode bewegen kann.

* Drag nondraggable

Gilt nur für Fensterbewegung. Wenn diese Option angewählt ist, können Sie auch Fenster bewegen, die normalerweise nicht bewegt werden können.

* Size window/Size key

Schaltet die Fenstervergrößerungs Funktion ein/aus. Wenn Sie die "Size key" Taste halten und auf den Rand oder eine Ecke des Fensters klicken, können Sie das Fenster in die entspr. Richtung vergrößern. Wenn Sie also z.B. die obere Kante des Fensters anklicken, können Sie das Fenster nach oben hin vergrößern. Wenn Sie allerdings auf die obere linke Ecke klicken, können Sie nach links und oben vergrößern.

* Size nonsizeable

Gilt nur für Fenstervergrößerung. Erlaubt es Ihnen ein Fenster zu vergrößern, selbst wenn es kein Size Gadget besitzt.

* Border size/Corner size

Beschreibt die "sensiblen" Teile eines Fensters. "Border size" bestimmt die Größe der Kanten, d.h. den Bereich auf den MagicCX bei Kanten reagieren soll. "Corner size" verhält sich ähnlich, nur für die Ecken des Fensters.

* Info window

Stellt ein kleines Fenster in der Mitte des Screens dar, in dem Informationen über Fenster Position/Größe ausgegeben werden.

1.52 MagicCX.guide/NewString

Besserer EditHook in String Gadgets

=====

Mit diesem Modul können Sie den Funktionsumfang der String/Integer Gadgets erhöhen. Alle String/Integer Gadgets erhalten einen neuen EditHook, der Ihnen mehr Editiermöglichkeiten bietet. Alle Benutzer-EditHooks, die durch eine Applikation erzeugt wurden, bleiben erhalten.

Hinweis: Dieses Module könnte unter einigen V2.x Versionen des OS nicht richtig funktionieren, wegen eines Problems mit einer OS Funktion.

* Move word

Wortweises Bewegen durch ein String Gadget, durch Halten einer ALT Taste und durch Drücken von Cursor LINKS oder RECHTS, um zum nächsten Wort zur Linken bzw. Rechten des Cursors zu springen.

* Delete word

Wortweises löschen innerhalb eines String Gadgets. Halten Sie eine ALT Taste und drücken Sie BACKSPACE, um das Wort links vom Cursor zu löschen, oder DELETE, um das Wort rechts vom Cursor zu löschen.

* Exit using ESC

Durch Druck der ESC Taste können Sie ein String/Integer Gadget verlassen, wie durch einen Druck auf RETURN.

* Cursor move

Wie mit den Tasten TAB/SHIFT-TAB, können Sie durch String/Integer Gadgets blättern, wenn Sie die RECHTE ALT Taste und entweder Cursor HOCH, oder RUNTER drücken.

* Clip support

Sie haben volle Kontrolle über das Clipboard aus einem String/Integer Gadget heraus. Sie können mit RCOMMAND V den Inhalt des Clipboards Einheit 0 an der Cursorposition einfügen, oder mit RCOMMAND C den Inhalt des Gadgets in das Clipboard Einheit 0 kopieren.

1.53 MagicCX.guide/PointerPatch

lores Maus Pointer verbessern

=====

Beginnend mit V39 und AGA können Sprites auch in anderen Auflösungen dargestellt werden, als nur lores. Wenn Sie Pointer allerdings mit der Funktion SetPointer() verändert werden, erscheinen die neuen Pointer stets in lores. Unter V39 können Sie sogar das Aussehen des Busy Pointers verändern. Vor V39 war jede Applikation gezwungen einen eigenen Busy Pointer zu benutzen, der meist die Standarduhr war.

Das PointerPatch Modul ermöglicht es Ihnen nun lores Pointer auf eine andere Auflösung zu zwingen und kann sogar die Benutzung des System Busy Pointers erzwingen.

* Patch BusyPointer

Wenn gesetzt wird jede Applikation, die den standard Busy Pointer setzen möchte (den durch Commodore vorgeschlagenen Pointer), den System Busy Pointer erhalten, der durch die Benutzereinstellungen vorgegeben wird.

* Patch other pointers

Wenn gesetzt können Sie alle Pointer verändern, die durch SetPointer() erzeugt werden. Sie können MagicCX mitteilen, welche Auflösungen die Pointer bekommen sollen.

* X Resolution

Setzt die X Auflösung. Dies kann entweder "Acc. to screen" sein, was bedeutet, daß der Pointer die Auflösung des Screens erhält,

oder "HighRes", was zu einem HighRes Pointer führt

* Y Resolution

Setzt die Y Auflösung. Hier sind auch die beiden Einstellungen verfügbar, die ich oben bereits beschrieben habe. Darüber hinaus gibt es noch "Acc. to screen; keep aspect" was zu einem Pointer führt, dessen Auflösung der des Screens angepasst wurde und darüberhinaus noch gewährleistet, daß die Form des Pointers gewahrt bleibt. "HighRes; keep aspect" entspricht einem HighRes Pointer, dessen Form gewahrt bleibt.

1.54 MagicCX.guide/Select Screen

Selektiere ein(en) Screen/Fenster
=====

Dieses Modul bietet Möglichkeiten zur einfachen Selektion eines Screens, der nach Vorne gebracht werden soll. Alternativ können Sie sogar ein Fenster bestimmen, dessen Screen nach Vorne gebracht werden soll, wobei das Fenster selbst auch in der Vordergrund gebracht wird ((siehe Screen Select Fenster). Sie können sogar ein spezielles Menü aufrufen, aus dem Sie die Einträge wählen können.

* Select menu

Wenn diese Option aktiv ist, bekommt das Tiefen Gadget eines Screens eine neue Bedeutung. Wenn Sie auf das Tiefen Gadget mit der rechten Maustaste klicken, wird MagicCX ein Menü erzeugen, aus dem Sie einen Screen oder ein Fenster eines Screens auswählen können. Das Menü sieht folgendermaßen aus:

Die Haupteinträge im Menü enthalten die Namen der Screens. Wenn ein Screen Public ist, so wird ein "<PUB>" Kürzel davor zu sehen sein. Wenn es kein Public Screen ist, so wird dort ein "<SCR>" stehen. Das Submenü eines Menüeintrags enthält als ersten Eintrag noch einmal den Screen selbst, gefolgt von den Fenstern, die sich auf diesem Screen befinden. Wählen Sie einfach einen Eintrag aus einem solchen Submenü aus. Der Screen wird nach vorne gebracht und (wenn Sie ein Fenster angewählt haben) das Fenster nach vorne gebracht und aktiviert.

* Only screens

Dies gilt nur für das Screen Select Menü. Wenn Sie dieses Gadget anwählen, werden im Menü nur die Screens angezeigt, keine Fenster in Untermenüs.

* Smart depth active/Smart depth key

Wenn Sie auf das Tiefen Gadget eines Screen mit der linken Maustaste klicken, während Sie die "Smart depth key" Taste halten, so wird MagicCX das Screen Select Fenster öffnen (siehe Screen Select Fenster).

1.55 MagicCX.guide/Screen Select Window

Das Screen Select Fenster

Das Screen Select Fenster beinhaltet eine Liste der verfügbaren Screens und deren Fenster (wenn gewünscht). Wählen Sie einfach einen Eintrag und handeln Sie damit. Sie können einen Eintrag greifen/drucken genau wie mit dem Grabber (siehe Grabber), oder einfach nur nach Vorne bringen/aktivieren. Für Public Screens können Sie sogar angeben, daß dieser Screen zum Default Public Screen gemacht wird.

* Screens/Windows

Beinhaltet die Liste der verfügbaren Screens/Fenster. Screens werden mit "<PUB>" gekennzeichnet wenn Sie Public sind, oder "<SCR>", wenn sie es nicht sind. Die Fenster des Screens werden eingerückt unterhalb des Screens angezeigt mit einem "- " gekennzeichnet.

* Number of Screens/Default Pub screen

Zeigt Informationen über die Anzahl der vorhandenen Screens und den Namen des Default Public Screens.

* Grab

Sichert den aktiven Eintrag entspr. der Grabber Einstellungen (siehe Grabber).

* Show windows

Schaltet die Anzeige der Fenster an/aus

* Print

Druckt den aktiven Eintrag entspr. der Grabber Einstellungen (siehe Grabber).

* Activate

Bringt den aktiven Eintrag nach Vorne und aktiviert das Objekt.

* Renew list

Erneuert die Liste

* Set as default

Nur für Public Screens: Setzt den aktiven Eintrag als neuen Default Public Screen

- * Cancel

Bricht das Screen Select Fenster ab

1.56 MagicCX.guide/Special Cycling

Spezielles Fenster Wechseln
=====

Dies ist eine spezielle Form des Fenster Blätterns, beschränkt auf Fenster deren Titel einem der angegebenen Muster entsprechen. Auf diese Art und Weise können Sie durch spezielle Fenster blättern mit denen Sie oft zu tun haben (z.B. Shell Fenster)

Geben Sie einfach ein Muster für den Titel eines der Fenster an und legen Sie los. Wenn MagicCX ein Fenster findet, das einem der Muster entspricht wird es nach Vorne geholt und aktiviert.

Alle AmigaDOS Joker werden unterstützt, Namen sind unabhängig von Groß-Kleinschreibung

- * Special cycling/Special key

Schaltet das spez. Blättern ein/aus. Wenn Sie die "Special key" Taste drücken, sucht MagicCX das nächste Fenster, das auf eines der Muster zutrifft. Es wird dann nach Vorne geholt und aktiviert.

- * Window names

Die Liste der Namen/Muster nach denen gesucht werden soll

- * Name

Der Name des Eintrags. Sie können das Picker Gadget auf der rechten Seite nutzen, um eine Liste abzurufen aus der Sie eines der zur Zeit verfügbaren Fenster auswählen können.

- * New/Clone/Remove

Wird einen neuen Eintrag erzeugen, einen Eintrag kopieren, den aktiven Eintrag aus der Liste entfernen

1.57 MagicCX.guide/TagScreens

Forciere alte Screens auf neue
=====

Das TagScreens Modul ist ein fortgeschrittenes System um Screens auf andere Screens zu forcieren, oder um Screens zu erweitern. Es bietet die Möglichkeit globale Einstellungen für Screens zu haben, die auf alle

Screens angewendet werden, die nicht in der Liste der Screens vorhanden ist. Diese globale Einstellung kann so editiert werden, wie auch ein einzelner Eintrag aus der Liste.

Weiterhin können Sie spezifische Screens nach Namen beeinflussen, oder aber auch alle Screens, die durch ein Programm geöffnet werden. Dies wird durch zwei getrennte Listen erreicht, mit Einträgen die durch Muster beschrieben werden.

Weiterhin können Sie auch Screens von der Behandlung durch die globalen Einstellungen verschonen, indem Sie sie speziell kennzeichnen.

Alle AmigaDOS Joker werden unterstützt, Namen sind unabhängig von Groß-Kleinschreibung

Durch ein spezielles ModeID Schema können Sie MagicCX sogar mitteilen, welche ScreenModi abgefangen werden sollen. Wenn ein Screenmodus gefordert wird, der abgefangen werden soll, wird MagicCX einen Requester präsentieren, aus dem Sie auswählen können, was geschehen soll. Sie können dann den Screenmodus kurzzeitig, immer, niemals ändern, oder aber auch nur die globalen Einstellungen auf den Screen wirken lassen.

Für Benutzer der Picasso Grafikkarte existieren zwei Einstellungen, die private Funktionen dieser Grafikkarte aktivieren.

Warnung: TagScreens ist nur für fortgeschrittene Benutzer, bzw. für die die wissen, was sie tun. Ansonsten sind Systemabstürze vorprogrammiert.

- * TagScreens active

Schaltet das TagScreens Modul an/aus

- * Edit tags...

Bringt Sie in das Tag Einstellungsfenster. Siehe Edit Tags, für mehr Information.

- * Edit interceptions...

Bringt Sie in das Modus Einstellungsfenster, in dem Sie die Screenmodi einstellen können, die abgefangen werden sollen. Siehe Edit Modes.

1.58 MagicCX.guide/Edit Tags

Editiere TagScreen Tags

Innerhalb dieses Fensters können Sie die globalen Einstellungen, sowie die spezifischen Einstellungen verändern.

- * Use global/Global settings

Aktiviert die globalen Einstellungen. Mit "Global settings" können Sie die globalen Einstellungen mit dem Edit Entry Fenster beeinflussen (siehe TagScreens Eintrag editieren).

* Type

Spezifiziert den Typ der angezeigten Liste im ListView Gadget. Einträge können entweder vom Typ "Screennames" sein, d.h. die Einträge sollten Muster sein, die auf die Namen von Screennamen passen, oder aber "Tasknames" wobei die Einträge Muster bzw. Namen von Applikationen sein sollten. Alle Screen erzeugt durch eine Applikation der Liste werden verändert.

* Entries

Die eigentliche Liste. Sie wird entweder die Namen der Screens oder die Namen der Tasks enthalten

* Entry name

Der Name des aktiven Eintrags der augenblicklich editiert wird. Mit dem Picker Gadget auf der rechten Seite können Sie einen Screennamen/Taskname aus einer Liste selektieren. Wenn Sie einen Screen/Task vor der Beeinflussung der globalen Einstellungen bewahren möchten, setzen Sie dem Namen des Eintrags einfach ein "-" vor.

* New/Edit/Clone/Remove

Erzeuge einen neuen Eintrag, editieren des aktiven Eintrags, Kopiere den aktiven Eintrag, oder entferne den aktiven Eintrag aus der aktiven Liste

1.59 MagicCX.guide/Edit Modes

Editiere TagScreen Modi

Innerhalb dieses Fensters können Sie die Modi setzen, die MagicCX abfangen soll. Wenn eine Applikation einen Screenmodus anfordert, der hier aufgelistet ist, und diese Applikation nicht in einer der TagScreens Listen aufgeführt ist, so wird Sie MagicCX fragen, was es machen soll.

Sie können den ScreenModus "This time" (Dieses Mal), "Always" (Immer; was in einer Kopie des Task/Screennamens in einer der TagScreens Listen resultiert), "Never" (Niemals; erzeugt eine Kopie des Namens in einer der Listen und ändert den Modus nicht), "Use global" (Global; die globalen Einstellungen anwenden) verändern. Wenn Sie "This time" oder "Use global" anwählen, so wird der Requester immer wieder erscheinen, wenn diese Applikation den ScreenModus wieder anfordern sollte.

* Interception active

Falls gesetzt wird MagicCX jeden ScreenModus gegen die hier aufgeführten prüfen. Wenn eine Applikation, die nicht in einer der TagScreens Listen vermerkt wurde, einen dieser ScreenModi anfordert, so wird der Requester aufgehen.

* ModeIDs

Liste der zu überwachenden ScreenModi

* ModeID

Läßt Sie den ScreenModus für den aktuellen Eintrag wählen

* New/Remove

Erzeugt einen neuen Eintrag bzw. entfernt den aktuellen Eintrag

1.60 MagicCX.guide/Edit TagScreens Entry

Einen TagScreens Eintrag editieren

Einträge einer TagScreens Liste werden hier editiert. Sie haben eine Menge an Optionen aus denen Sie wählen können.

* Hard Patch

Dies ist für OS 2.x kompatible Applikationen, die bereits sogenannte TagLists benutzen, um ihre Screens zu erzeugen. Normalerweise weigert sich MagicCX so erzeugte Screens zu verändern (ausser manchen, die entspr. gekennzeichnet sind). Wenn Sie "Hard Patch" setzen wird MagicCX also auch Screens verändern, die mit Tags erzeugt werden.

* AutoScroll

Schaltet die AutoScroll Funktion für übergroße Screens ein/aus

* BlackBorder

Entfernt den weißen Rand von Screens und ersetzt ihn durch einen schwarzen Rand. Diese Option kann mit und ohne "Hard Patch" benutzt werden, egal wie der Screen geöffnet wird.

* AutoCenter

Zentriert den Screen automatisch horizontal. Diese Option kann mit und ohne "Hard Patch" benutzt werden, egal wie der Screen geöffnet wird.

* Interleaved

Erzeugt Interleaved BitMaps für bessere Leistung. Diese Funktions ist nur unter OS 3.x und besser verfügbar.

* SAPens

Setzt die Zeichenstiftfelder für das Zeichnen von Gadgets und Fenster. Dies ist für OS 1.3 Screens.

* LikeWB

Erzeugt einen Screen in der Art des Workbench Screens. Diese Funktion ist nur unter OS 3.x und besser verfügbar.

* SA-System-Pens

Normalerweise wird MagicCX die standard OS 2.x Zeichenstifte verwenden. Wenn Sie "SA-System-Pens" verwenden versucht MagicCX die richtigen Stifte, abhängig von der Betriebssystemversion, zu finden.

* Picasso Planar

Dies ist nur für Picasso Grafikkarten. Wenn gesetzt, wird ein planarer Bildschirm erzeugt, anstelle eines Bildschirms im "chunky" Modus.

* Set ScreenMode/ModeID

Gibt Ihnen die Möglichkeit den Screenmodus zu ändern. Wählen Sie einfach den Screenmodus aus der Liste der Modi unter Benutzung des ScreenModeRequesters. Wenn Sie nicht asl.library V38 nutzen, wird reqtools.library V38 benutzt werden, die Bestandteil der MagicCX Distribution ist. Die voreingestellte Dimension des angewählten Modus wird in die Width/Height Gadgets übertragen.

* Change width/Change heightWidth/Height

Mit diesen Gadgets können Sie die Dimensionen des Screens verändern. Tragen Sie einfach die Breite/Höhe des Screens ein.

* Change depth/Depth

Sie können sogar die Tiefe (Anzahl der Farben) eines Screens ändern.

* Make screen public/Public name

Wenn der Screen, den Sie verändern möchte kein Public Screen ist, können Sie ihn mit dieser Funktion zu einem Public Screen machen. Geben Sie einfach den Namen des Public Screens ein.

* Set Font/Font

Ändert den Font für den Screen. Wählen Sie einen Font im FontRequester, der sich nach Klick auf das Picker Gadget öffnet.

* Picasso Refresh/Rate

Erlaubt es Ihnen die Refresh Rate eines Picasso Modus zu setzen. Dies ist nur von Nutzen bei einem Picasso Screen. Setzen Sie einfach die Refresh Rate mit dem "Refresh" Gadget

* Ok/Cancel

"OK" übernimmt die Einstellungen in den editierten Eintrag, während "CANCEL" und das Closegadget des Fensters die Einstellungen des Eintrags unberührt lassen.

1.61 MagicCX.guide/Telephone Bill

Kalkuliere Telefonkosten
=====

Das Telefonrechnung Modul ist das komplexeste aller Module. Es erlaubt dem Benutzer automatisch Informationen über eingehende und ausgehende Telefonanrufe. Es überwacht Modemverbindungen an allen ausgewählten seriellen Treibern und versucht die angerufene Nummer herauszufinden, um dann über eine Liste von Vorwahlen die richtige Zeitzone zu finden, so daß die Kosten richtig berechnet werden. In einem Kostenfenster können Sie alle speziellen Daten und Tage eingeben, an denen andere Berechnungssätze gelten sollen, als an normalen Tagen.

Sie können sogar manuelle Verbindungen erzeugen, z.B. wenn Sie einen direkten Telefonanruf tätigen und Sie Informationen über diesen Anruf speichern möchten.

Das Telefonrechnung Modul ist in der Lage eine unbegrenzte Zahl an Verbindungen zu überwachen (nur begrenzt durch den verfügbaren freien Speicher). Sie können durch die einzelnen Verbindungen blättern, indem Sie das Bill Fenster benutzen (siehe Bill Fenster, oder aber durch einen HotKey (siehe HotKey Definitionen).

* Configure bill

Dieser Knopf bringt Sie in das Einstellungs Fenster für das Bill Fenster. Siehe Rechnung konfigurieren, für mehr Information.

* Edit rates

Öffnet den komplexesten Editor von MagicCX. Sie können die Tag/Datum Kosten aller unterstützten Zeitzonen editieren. Siehe Kosten editieren.

* Edit AreaCodes

Einstellen der Vorwahlen über die MagicCX die korrekte Zeitzone finden soll. Siehe Vorwahlen editieren, für mehr Information.

* Edit devices

Die Devices/Units, die überwacht werden sollen. Siehe Devices editieren, für mehr.

* Show log

Entweder den Inhalt des Logfiles in einem Fenster ausgeben, mit allen Informationen, oder aber die selben Informationen in eine Datei sichern.

* Delete log

Löscht das Logfile und setzt "Full costs" zurück

* Logname

Spezifiziert den Namen des Logfiles, der genutzt werden soll.

* Full costs

Die akkumulierten Kosten

1.62 MagicCX.guide/Bill Window

Das Bill Fenster

Das Bill Fenster zeigt Informationen für die aktiven Verbindungen oder für eine von Ihnen gewählte Verbindung. Es zeigt die folgenden Informationen.

Im Verkleinerten Status zeigt der Fenstertitel eine reduzierte Anzahl Informationen, die den aktiven Eintrag betreffen. Es sieht ungefähr so aus:

"X: C:CC:CC/R:RR:RR-VVV-T-S"

					Sichere/Ignoriere Verbindung (Nicht speichern)
					Zeitzone
					Kosten
					Verbleibende Zeit für aktuelle Einheit
					Verbindungszeit für diese Verbindung
					Verbindungsnummer

* Connecttime

Die Verbindungszeit für diese Verbindung und die verbleibende Zeit für diese Einheit

* Cost

Die Kosten für die aktuelle Verbindung und die vollen Kosten inklusive vorheriger Verbindungen und aller anderer Verbindungen.

* Dialed

Die gewählte Nummer. Wenn es MagicCX nicht möglich war die Nummer zu ermitteln, oder wenn die Verbindung manuell zustande kam, zeigt es "--Manual Connect--" an.

Mit den folgenden Gadgets können Sie die aktuelle Verbindung beeinflussen oder weitere Information abrufen.

* Save to log

Sichere Informationen über die Verbindung in der Logdatei.

* Timezone

Spezifiziere die Zeitzone für die Verbindung mit verschiedenen Einheiten/Kosten Optionen

* Costs/hour

Die Kosten pro Stunde für die aktuelle Verbindung entsprechend der Verbindungseinstellungen.

Die unteren vier Gadgets helfen Ihnen beim Kontrollieren der Verbindungen.

* Previous

Bringt Sie zur vorherigen Verbindung in der Liste der Verbindungen

* Connect

Startet eine manuelle Verbindung, die durch "Disconnect" abgebrochen werden kann.

* Disconnect

Unterbricht die aktuelle manuelle Verbindung. Verbindungen erzeugt durch ein Modem können nicht manuell unterbrochen werden.

* Next

Bringt Sie zur nächsten Verbindung in der Liste der Verbindungen

1.63 MagicCX.guide/Edit Bill Window

Das Bill Fenster konfigurieren

Innerhalb dieses Fensters können Sie das Bill Fenster konfigurieren.

* Open bill window

Öffne das Bill Fenster, wenn eine Verbindung an einem der überwachten Devices/Units gefunden wurde

* Bill active on popup

Aktiviere das Bill Fenster beim Öffnen

* Bill zoomed

Beim Öffnen des Bill Fensters zur alternativen Position springen, d.h. kleines Fenster

* Popup delay

Wenn eine Verbindung an einem der Devices/Units aufgespürt wurde und das Bill Fenster noch nicht geöffnet ist, warte x Sekunden bevor das Fenster geöffnet wird.

* Connectime

Ungefähre Zeit die das Modem benötigt um eine Verbindung aufzubauen. Dies ist nützlich um die Rechnung mit realistischen Werten arbeiten zu lassen.

* Public Screens

Namen von Public Screen, auf denen das Bill Fenster aufgehen soll. Geben Sie hier einfach eine Liste von Namen an, getrennt durch Semikola, Kommata oder Leerzeichen, oder selektieren Sie einen Namen aus der Liste, unter Benutzung des Picker Gadgets.

1.64 MagicCX.guide/Edit Rates

Kosten der Zeitzonen editieren

Dies ist das komplexeste aller Fenster. Sie können spezielle Tage/Daten für jede Zeitzone konfigurieren. Jeder Eintrag der Tage/Daten kann seine eigene Liste von Zeiten haben, an denen spezielle Einheiten/Kosten gelten. Jede Zeitzone hat einen speziellen Eintrag "Standard settings". Dieser Eintrag kann nicht gelöscht werden, da jede Zeitzone gewisse Informationen über Einheiten und Kosten benötigt. Ausnahmen, an denen andere Einstellungen gelten, als die Standardeinstellung, können zur Liste der Tage/Daten hinzugefügt werden. Voreingestellt sind hier die drei Zeitzonen für Deutschland inkl. Wochenenden mit reduzierten Kosten.

Für jeden "Days/Dates" Eintrag müssen Sie Zeiteinträge definieren (oder einen einzigen Eintrag). Diese Einträge entscheiden über die Zeitspannen für die die Unit Felder gelten.

Ein Beispiel: Standardeinstellungen für einen normalen Wochentag in Deutschland sind (Zeitzone 1):

8:00	- Eine Einheit dauert 360 Sekunden; kostet 23 Pfennige Diese Einstellungen gelten bis 18:00 am selben Tag
18:00	- Eine Einheit dauert 720 Sekunden; kostet 23 Pfennige Diese Einstellungen gelten bis 8:00 am nächsten Tag

Sie setzen also einen Eintrag einfach auf das, was Sie möchten. Geben Sie die Startzeit für eine neue Zeitspanne ein und setzen Sie die Unit Felder entsprechend. Eingegebene/Geänderte Zeiten werden neu in die Liste einsortiert, so daß der kleinst Eintrag ganz oben steht und sich Zeitspannen nicht überlappen.

An Wochenende gelten in Deutschland reduzierte Kosten für Telefonanrufe, also wird eine Ausnahme, eine "Tag" Ausnahme, in die Liste der "Days/Dates" aufgenommen. Wir setzen die Ausnahme auf Samstag und Sonntag und spezifizieren die Zeiten für diesen Eintrag. Da es nur eine Zeitspanne für Wochenenden gibt, setzen wir die erste und einzige Zeit auf "0:00", so daß diese Zeitspanne mit Beginn eines Wochenendes benutzt wird.

0:00	- Eine Einheit dauert 720 Sekunden; kostet 23 Pfennige
------	--

Die "First Unit" Felder entsprechen der allerersten verstrichenen Einheit, während die "Following Units" Felder aller folgenden Einheiten entsprechen.

* Time zone

Selektiert die Zeitzone deren Einträge Sie ändern möchten. Das "Days/Dates" Gadget wird nun die Einträge der entsprechenden Zeitzone enthalten. Der erste Eintrag wird selektiert und dessen Zeiten im "Time" Gadget aufgelistet. Die "First Unit"/"Following Units" Felder werden entspr. der ersten Zeit gesetzt.

* Days and Dates

Dieses ListView Gadget enthält die "Standard settings" und Ausnahmen für die aktuelle Zeitzone. Selektieren Sie einfach einen Eintrag, um dessen Zeiten zu verändern.

* Time

Dies ist die Liste der Zeiten für den selektierten "Days/Dates" Eintrag. Es muß mindestens eine Zeit angegeben sein. Selektieren Sie einfach den Eintrag, den Sie editieren möchten und ändern Sie dessen Zeit und/oder Unit Felder.

* First Unit/Following Units

Diese Felder werden benutzt, um die Kosten und Dauer einer Einheit für die aktuelle Zeit zu setzen. Sie müssen die kleinste Einheit Ihrer Währung in die "Cents/Unit" Felder eintragen, d.h.

Pfennige, Cents....

* Add time

Füge einen neuen Zeit Eintrag zu den Zeiten des aktiven "Days/Dates" Eintrags hinzu. Die Liste wird dann neu sortiert

* Remove time

Entferne einen Zeit Eintrag aus der Liste der Zeiten des selektierten "Days/Dates" Eintrages. Der letzte Eintrag aus der Liste kann nicht gelöscht werden.

* Edit time

Editiere einen Zeit Eintrag. Die Liste wird dann neu sortiert.

* Add date

Füge eine Datum Ausnahme der "Days/Dates" Liste der augenblicklichen Zeitzone hinzu. Ein Fenster wird geöffnet in dem Sie das Datum selektieren können. Bitte beachten Sie, daß keine Datumsausnahmen wie der 31. April gehandhabt werden. Sie sollten wissen was Sie tun. Geben Sie einen Kommentar ein, wie z.B. "Weihnachten" und drücken Sie "Ok". Nun setzen Sie die Zeiten für den neuen Eintrag.

* Add day

Füge eine Tag(e) Ausnahme der "Days/Dates" Liste der augenblicklichen Zeitzone hinzu. Sie können jeden Wochentag aus diesem Fenster wählen und einen Kommentar eingeben. Nun setzen Sie die Zeiten für den neuen Eintrag.

* Edit entry

Läßt Sie eine Ausnahme aus der "Days/Dates" Liste der aktuellen Zeitzone editieren. Der "Standard settings" Eintrag kann nicht editiert werden.

* Clone entry

Kopiert den aktiven "Days/Dates" Eintrag. "Standard settings" können nicht kopiert werden.

* Remove entry

Entfernt den aktiven "Days/Dates" Eintrag. "Standard settings" können nicht entfernt werden.

1.65 MagicCX.guide/Edit AreaCodes

Vorwahlen der Telefonrechnung konfigurieren

In diesem Fenster editieren Sie die Vorwahlen, nach denen MagicCX die korrekte Zeitzone wählen soll. Wenn MagicCX die Telefonnummer herausfiltern konnte, die Sie angerufen haben, wird das Programm versuchen anhand der Vorwahlen die Zeitzone zu finden.

Geben Sie einfach Muster oder die ersten Zahlen einer Vorwahl an und setzen Sie die Zeitzone für diese Vorwahl.

Zum Beispiel: Wenn Sie jemanden anrufen dessen Vorwahl mit "061" beginnt und dies Zeitzone 2 für Sie bedeuten würde, würden Sie "061" oder "061#?" eingeben und dann die Zeitzone auf 2 setzen.

In diesem Fenster können Sie auch die Zeitzone einstellen, die benutzt werden soll, wenn MagicCX keine Vorwahl erkannt hat.

* Default TimeZone

Mit diesem Gadget setzen Sie die TimeZone, die standardmäßig benutzt werden soll, falls eine Vorwahlerkennung fehlgeschlagen ist.

* AreaCodes

Die Liste der Vorwahlen

* AreaCode

Die aktive Vorwahl, die Sie editieren. Geben Sie die ersten Zahlen oder Zahlen mit einem Muster ein.

* TimeZone

Die Zeitzone für die aktuelle Vorwahl.

* New/Clone/Remove

Erzeuge eine neue Vorwahl, kopiere die aktuelle Vorwahl, entferne die aktive Vorwahl.

1.66 MagicCX.guide/Edit Devices

Devices der Telefonrechnung konfigurieren

In diesem Fenster setzen Sie die Devices/Units, die auf Verbindungen überwacht werden sollen. Wenn Sie das "serial.device" unit "0" (normalerweise der standard Anschluß für Modems) überwachen möchten, geben Sie einfach "serial.device" ein und setzen Sie die Unit auf "0".

* Devices

Die Liste der durch MagicCX überwachten Devices. Die Liste wird nicht die Endung ".device" anzeigen, obwohl Sie mit eingegeben

werden muß.

* Device active

Dieses Gadget entscheidet, ob MagicCX das angegebene Device auf Carrier untersuchen soll. Wenn es deaktiviert ist, wird MagicCX niemals einen Carrier Detect an diesem Device erkennen.

* Device name

Der Name des selektierten Devices. Um ein Device aus einer Liste zu wählen, klicken Sie auf das Picker Gadget auf der rechten Seite des Gadgets.

* Unit number

Die Unit Nummer des überwachten Devices. Wenn Sie mehrere Units des selben Devices überwachen wollen, müssen Sie entsprechende Einträge des Devices anlegen mit den zu überwachenden Unit Nummern.

* New/Clone/Remove

Erzeuge neuen Eintrag, kopiere aktiven Eintrag, entferne aktiven Eintrag

1.67 MagicCX.guide/ToolAlias

Substituiere Default Projekte
=====

Dies ist eine relativ kleine Funktion von MagicCX, aber es mag nützlich sein bei der Benutzung von (z.B.) CDROMs oder für Leute, die häufiger einen Blick auf FD Disketten/CDs werfen.

Sie kennen das wahrscheinlich: Sie bekommen ein neues Programm und seine Dokumentation, Sie klicken auf das Icon der Dokumentation und das System fordert einen Textanzeiger, den Sie nicht benutzen/mögen. Wäre es nicht schön, wenn einige Default Projekte auf andere "umgelenkt" würden? Einfach; nutzen Sie ToolAlias. Geben Sie Pfade/Programme und die Substitution für dieses Programm ein. Das ist schon alles.

Wenn Workbench ein Tool laden/memorisieren möchte, das auf Ihrem System nicht gefunden werden kann, oder das MagicCX nicht bekannt ist, können Sie MagicCX mitteilen, einen Requester zu öffnen, um einen Ersatz zu spezifizieren.

* ToolAlias active

Schaltet ToolAlias an/aus

* Intercept unknown

Teilt MagicCX mit, einen Requester zu öffnen und Ihnen die

Möglichkeit zu bieten, einen Ersatz für ein unbekanntes Tool anzugeben.

* Tools

Die Liste der Tools die "umgelenkt" werden sollen. Die linke Seite der Einträge zeigt das alte Programm, die rechte das neue.

* Old name

Geben Sie den Namen/das Muster des alten Programms an. Sie müssen nicht unbedingt den Pfad angeben, wenn Sie ein Muster nutzen.

* New name

Das neue Programm, das anstelle des alten benutzt werden soll. Geben Sie einfach den Namen/Pfad des Programms an. Sie können auch das Picker Gadget nutzen, um ein Programm mit dem FileRequester zu wählen.

* New/Clone/Remove

Erzeuge neues Paar, kopiere aktives Paar, entferne das aktive Paar aus der Liste

1.68 MagicCX.guide/WBGauge

Device-Voll Leisten in Workbench Fenstern
=====

Sie kennen sicherlich die Fülleisten der OS 1.3 Workbench Fenster. Die Device Fenster unter habe immer den Füllstand einer Partition oder Diskette angezeigt. Dies wird durch das WBGauge Modul neu eingeführt.

* Gauge look

Setzen Sie das Aussehen der Fülleiste:

- OS 2.x type

Die Fülleiste sieht dann aus, wie ein Proportional Gadget unter OS 2.x

- OS 3.x type

Die Fülleiste sieht dann aus, wie ein Proportional Gadget unter OS 3.x

- Plain raised

Eine hervorgehobene Box wird gezeichnet, in deren Inneren sich die in heller Farbe gezeichnete Füllbox befindet

- 3D raised

Eine zurückgesetzte Box wird gezeichnet, in deren Inneren sich die als hervorgehobene Box gezeichnete Füllbox befindet

* Truncate title

Unter OS 1.3 trug der Titel eines Device Fensters nur den Namen des Devices, sonst nichts. Mit dieser Option können Sie die Fenstertitel abschneiden lassen, um genau diesen Effekt zu erzielen

* Only RAM:

Dies veranlaßt MagicCX dazu, nur RAM: eine Fülleiste zu verpassen.

1.69 MagicCX.guide/Window related

Fensterbezogene Einrichtungen

=====

Auf dieser Seite finden Sie fensterbezogene Einrichtungen von MagicCX.

* Mid button activate

Teilt MagicCX mit, daß es das Fenster aktivieren soll, über dem die mittlere Maustaste gedrückt wurde.

* Right button activate

Teilt MagicCX mit, daß es das Fenster aktivieren soll, über dem die rechte Maustaste gedrückt wurde. Auf diese Weise müssen Sie nicht erst das Fenster durch einen Druck auf die linke Maustaste aktivieren, sondern können sofort einen neuen Menüpunkt aus dem Menü des Fensters wählen.

* Window activate

Schaltet die Fensteraktivierung ein, unter Benutzung des unter "Sun mouse" gewählten Modus. Bitte sehen Sie unter Lock windows nach, um mehr Informationen über die Fensteraktivierung zu bekommen.

* Sun mouse

Spezifiziert den Modus der Fensteraktivierung. Wenn "Sun mouse" aktiv ist, so wird jedes Fenster, das durch die Maus berührt wird, aktiviert. Wenn die Option deaktiviert ist, wird jedes Fenster unterhalb der Maus aktiviert, sobald eine Taste gedrückt wird.

* Sun mouse delay

Dies ist nur für "Sun mouse" Fensteraktivierung. Wenn die

Verzögerung auf "0" gesetzt wurde, so wird jedes Fenster aktiviert, das durch die Maus berührt wird egal wie schnell die Maus bewegt wird. Wenn die Verzögerung auf irgendetwas anderes gesetzt wird so wird MagicCX das Fenster unter der Maus erst nach x Ticks aktiviert und erst dann, wenn die Maus still steht.

* Bring to front

Hole das aktivierte Fenster nach Vorne.

* Window reactivation

MagicCX kann sich aktive Fenster auf allen Screens merken. Sobald Sie auf einen Screen zurückkehren, so wird das zu letzt aktive Fenster reaktiviert.

* Close window by key/Close key

Falls ein Fenster ein Schließ Gadget besitzt, müssen Sie normalerweise immer auf das Gadget klicken, um das Fenster zu schließen. Wenn Sie "Close window by key" und die "Close key" Taste(n) benutzen, können Sie einen Klick auf das Schließ Gadget simulieren.

1.70 MagicCX.guide/ARexx

Der ARexx Port (inklusive RCS Modul)

=====

Normalerweise bietet MagicCX keinen ARexx Port. Wenn Sie dieses Modul nutzen, so wird MagicCX um einen ARexx Port erweitert und kann demnach auch durch ARexx kontrolliert werden.

Wenn Sie das RCS.mcrrxmod Modul installiert haben, So können Sie sogar das Revision Control System aus ARexx heraus kontrollieren. (siehe Revision Control System, für mehr Information).

Hier ist eine Liste der verfügbaren ARexx Kommandos

ACTIVATE
AUTOLABEL
BILLPOPUP
BUMPREV
DIRCACHE
DISABLE
DRIVE
EJECT
ENABLE
ESCCLOSE
FFS
FKEYS
FORMAT
INSTALL

INTERNATIONAL
LABEL
LOGCALL
MAPUMLAUT
MENUWRAP
MOUSEBLANKER
MOUSETIME
NEXTCONNECT
NEXTPAGE
NOVERIFY
QUICK
REVISE
SCREENBLANKER
SCREENTIME
SETENV
SUNMOUSE
TIMEZONE
TRASHCAN
WATCHDISKS

1.71 MagicCX.guide/ACTIVATE

Der ACTIVATE Befehl

Format:

ACTIVATE [ON] [OFF]

Befehlsmuster:

ON/S, OFF/S

Funktion:

Schaltet die Fensteraktivierung in beliebiger Form an/aus. Dies wird Tastenaktivierung oder SunMouse Aktivierung ein/ausschalten

Parameter:

* ON

* OFF

Ergebnis:

-

Warnung:

-

Beispiel:

-

1.72 MagicCX.guide/AUTOLABEL

Der AUTOLABEL Befehl

Format:

AUTOLABEL [ON] [OFF]

Befehlsmuster:

ON/S,OFF/S

Funktion:

Schaltet die Auto Label Funktion für den Formatierer ein/aus. Wenn eingeschaltet, werden automatisch nummerierte Namen erzeugt.

Parameter:

* ON

* OFF

Ergebnis:

-

Warnung:

-

Beispiel:

-

1.73 MagicCX.guide/BILLPOPUP

Der BILLPOPUP Befehl

Format:

BILLPOPUP [ON] [OFF]

Befehlsmuster:

ON/S,OFF/S

Funktion:

Öffnet das Bill Fenster, wenn eine neue Verbindung erkannt wird. Wenn ausgeschaltet, öffnet sich das Fenster erst auf Anforderung.

Parameter:

* ON

* OFF

Ergebnis:

-

Warnung:

-

Beispiel:

-

1.74 MagicCX.guide/BUMPREV

Der BUMPREV Befehl

=====

Format:

BUMPREV <FILE <zeichenkette>> <MODE <zeichenkette>>

Befehlsmuster:

FILE/K/A,MODE/K/A

Funktion:

Diese Funktion nimmt einfach die übergebene Datei und erneuert die Informationen innerhalb des RevisionControlSystem Headers der Datei. Autor, Datum und Revisionsnummern werden erneuert.

Parameter:

* FILE <zeichenkette>

* MODE <zeichenkette>

Ergebnis:

-

Warnung:

-

Beispiel:

-

1.75 MagicCX.guide/DIRCACHE

Der DIRCACHE Befehl

Format:

DIRCACHE [ON] [OFF]

Befehlsmuster:

ON/S,OFF/S

Funktion:

Schaltet Directory Caching für den Formatierer an/aus.

Parameter:

* ON

* OFF

Ergebnis:

-

Warnung:

-

Beispiel:

-

1.76 MagicCX.guide/DISABLE

Der DISABLE Befehl

Format:

DISABLE

Befehlsmuster:

,

Funktion:

Schaltet MagicCX ab. Außer der Uhr(en) wird nichts mehr funktionieren. MagicCX kann entweder durch CxExchange oder das Enable ARexx Kommando reaktiviert werden.

Parameter:

-

Ergebnis:

-

Warnung:

-

Beispiel:

-

1.77 MagicCX.guide/DRIVE

Der DRIVE Befehl

Format:

DRIVE [NUMBER] <zahl>

Befehlsmuster:

NUMBER/N/A

Funktion:

Setzt das Laufwerk in dem eine Diskette formatiert werden soll.
Bitte geben Sie eine Nummer für das Laufwerk an. Die Nummern
entsprechen den angeschlossenen Laufwerken, d.h. 0 für DF0:, 1
für DF1:, 2 für DF2: und 3 für DF3:

Parameter:

* NUMBER <zahl>

Ergebnis:

-

Warnung:

-

Beispiel:

-

1.78 MagicCX.guide/EJECT

Der EJECT Befehl

Format:

EJECT [ON] [OFF]

Befehlsmuster:

ON/S, OFF/S

Funktion:

Schaltet die Eject Funktion des Formatierers an/aus. Diese Option
kann nur mit Olaf Barthel's Formatierer genutzt werden.

Parameter:

* ON

* OFF

Ergebnis:

-

Warnung:

-

Beispiel:

-

1.79 MagicCX.guide/ENABLE

Der ENABLE Befehl

Format:
 ENABLE

Befehlsmuster:
 ,

Funktion:
 Ist der Gegensatz zum DISABLE Kommando. Es wird alle deaktivierten Funktionen von MagicCX reaktivieren. Alle HotKeys und Funktionen sind dann wieder verfügbar. Dies ist das Selbe wie das ändern des Status durch Commodities Exchange.

Parameter:
 -

Ergebnis:
 -

Warnung:
 -

Beispiel:
 -

1.80 MagicCX.guide/ESCCLOSE

Der ESCCLOSE Befehl

Format:
 ESCCLOSE [ON] [OFF]

Befehlsmuster:
 ON/S,OFF/S

Funktion:
 Schaltet die Fenster-Durch-Tasten-Schließ Funktion ein/aus

Parameter:
 * ON

 * OFF

Ergebnis:
 -

Warnung:
 -

Beispiel:

-

1.81 MagicCX.guide/FFS

Der FFS Befehl

Format:

FFS [ON] [OFF]

Befehlsmuster:

ON/S,OFF/S

Funktion:

Schaltet FastFileSystem Formatierungen an/aus

Parameter:

* ON

* OFF

Ergebnis:

-

Warnung:

-

Beispiel:

-

1.82 MagicCX.guide/FKEYS

Der FKEYS Befehl

Format:

FKEYS [ON] [OFF]

Befehlsmuster:

ON/S,OFF/S

Funktion:

Schaltet die Funktionstasten an/aus. Wenn aktiv, können Sie all die definierten Funktionstasten nutzen. Wenn deaktiviert, werden die Funktionstasten nicht durch MagicCX beeinflusst.

Parameter:

* ON

* OFF

Ergebnis:

-

Warnung:

-

Beispiel:

-

1.83 MagicCX.guide/FORMAT

Der FORMAT Befehl

Format:

FORMAT

Befehlsmuster:

,

Funktion:

Startet den Formatierer ohne das Formatier Fenster zu öffnen. Alle Einstellungen für den Formatierer, die durch vorherige ARexx Kommandos, oder durch das Formatier Fenster, gemacht wurden werden benutzt.

Parameter:

-

Ergebnis:

-

Warnung:

-

Beispiel:

-

1.84 MagicCX.guide/INSTALL

Der INSTALL Befehl

Format:

INSTALL [ON] [OFF]

Befehlsmuster:

ON/S,OFF/S

Funktion:

Schaltet die Install Funktion des Formatierers ein/aus. Diese Option kann nur mit Olaf Barthel's Formatierer genutzt werden.

Parameter:

* ON

* OFF

Ergebnis:

-

Warnung:

-

Beispiel:

-

1.85 MagicCX.guide/INTERNATIONAL

Der INTERNATIONAL Befehl

Format:

INTERNATIONAL [ON] [OFF]

Befehlsmuster:

ON/S,OFF/S

Funktion:

Schaltet den International Modus des Formatierers ein/aus. Dieser Modus kann nur unter OS 3.x und besser benutzt werden.

Parameter:

* ON

* OFF

Ergebnis:

-

Warnung:

-

Beispiel:

-

1.86 MagicCX.guide/LABEL

Der LABEL Befehl

Format:

LABEL [STRING] <zeichenkette>

Befehlsmuster:

STRING/A

Funktion:

Setzt den Namen für die folgenden, zu formatierenden, Disketten.

Parameter:

* STRING <zeichenkette>

Ergebnis:

-

Warnung:

-

Beispiel:

-

1.87 MagicCX.guide/LOGCALL

Der LOGCALL Befehl

Format:

LOGCALL [ON] [OFF]

Befehlsmuster:

ON/S,OFF/S

Funktion:

Setzt das Save Log Gadget der aktiven Verbindung. Wenn deaktiviert, wird keine Information über die Verbindung gespeichert.

Parameter:

* ON

* OFF

Ergebnis:

-

Warnung:

-

Beispiel:

-

1.88 MagicCX.guide/MAPUMLAUT

Der MAPUMLAUT Befehl

Format:

MAPUMLAUT [ON] [OFF]

Befehlsmuster:

ON/S, OFF/S

Funktion:

Schaltet Map Umlauts an/aus

Parameter:

* ON

* OFF

Ergebnis:

-

Warnung:

-

Beispiel:

-

1.89 MagicCX.guide/MENUWRAP

Der MENUWRAP Befehl

Format:

MENUWRAP [ON] [OFF]

Befehlsmuster:

ON/S, OFF/S

Funktion:

Schaltet MenuWrap an/aus

Parameter:

* ON

* OFF

Ergebnis:

-

Warnung:

-

Beispiel:

-

1.90 MagicCX.guide/MOUSEBLANKER

Der MOUSEBLANKER Befehl

=====

Format:

MOUSEBLANKER [ON] [OFF]

Befehlsmuster:

ON/S, OFF/S

Funktion:

Schaltet Mausblanking an/aus

Parameter:

* ON

* OFF

Ergebnis:

-

Warnung:

-

Beispiel:

-

1.91 MagicCX.guide/MOUSETIME

Der MOUSETIME Befehl

Format:

MOUSETIME [TIME] <zahl>

Befehlsmuster:

TIME/N/A

Funktion:

Für den Maus Blanker. Dieses Kommando setzt die Auszeit für den Maus Blanker.

Parameter:

* TIME <zahl>

Der Wert kann zwischen 1 (Sekunde) und 120 (Sekunden) liegen

Ergebnis:

-

Warnung:

-

Beispiel:

-

1.92 MagicCX.guide/NEXTCONNECT

Der NEXTCONNECT Befehl

Format:

NEXTCONNECT

Befehlsmuster:

,

Funktion:

Wenn es mehr als eine Verbindung unter der Kontrolle des PhoneBill Moduls gibt, können Sie mit diesem Kommando zur nächsten Verbindung springen oder am Anfang der Liste von Neuem beginnen.

Parameter:

-

Ergebnis:

-

Warnung:

-

Beispiel:

-

1.93 MagicCX.guide/NEXTPAGE

Der NEXTPAGE Befehl

Format:

NEXTPAGE

Befehlsmuster:

,

Funktion:

Dies ist für die Uhrseiten. Blättert zur nächsten (nicht ausgeschlossenen) Seite.

Parameter:

-

Ergebnis:

-

Warnung:

-

Beispiel:

-

1.94 MagicCX.guide/NOVERIFY

Der NOVERIFY Befehl

Format:

NOVERIFY [ON] [OFF]

Befehlsmuster:

ON/S, OFF/S

Funktion:

Schaltet die No Verify Funktion des Formatierers ein/aus. Diese Option kann nur mit Olaf Barthel's Formatierer genutzt werden.

Parameter:

* ON

* OFF

Ergebnis:

-

Warnung:

-

Beispiel:

-

1.95 MagicCX.guide/QUICK

Der QUICK Befehl

Format:

QUICK [ON] [OFF]

Befehlsmuster:

ON/S, OFF/S

Funktion:

Schaltet die Quick Option des Formatierers ein/aus.

Parameter:

* ON

* OFF

Ergebnis:

-

Warnung:

-

Beispiel:

-

1.96 MagicCX.guide/REVISE

Der REVISE Befehl

Format:

REVISE <FILE <zeichenkette>> <MODE <zeichenkette>> [PUBSCREEN
<zeichenkette>] [INITIALVER <zahl>] [INITIALREV <zahl>]
[INSERTBEFORE <zeichenkette>] [INSERTAFTER <zeichenkette>]

Befehlsmuster:

FILE/K/A, MODE/K/A, PUBSCREEN/K, INITIALVER/K/N,
INITIALREV/K/N, INSERTBEFORE/K, INSERTAFTER/K

Funktion:

Startet das Revision Control System. Werfen Sie einen Blick in die entsprechenden Paragraphen, um mehr Informationen zu bekommen (siehe Revision Control System).

Parameter:

* FILE <zeichenkette>

Der Dateiname der Datei auf die die Revision angewendet werden soll

* MODE <zeichenkette>

Modus für die Revision; kann 'ASM', 'BAS', 'C' oder 'PAS' sein

* PUBSCREEN <zeichenkette>

Name des Public Screens, auf dem das Fenster aufgehen soll.

* INITIALVER <zahl>

Erste Versionsnummer. Nur für die allererste Revision

* INITIALREV <zahl>

Erste Revisionsnummer. Nur für die allererste Revision

* INSERTBEFORE <zeichenkette>

Datei die vor dem Header eingefügt werden soll. Nur für die allererste Revision

* INSERTAFTER <zeichenkette>

Datei die nach dem Header eingefügt werden soll. Nur für die allererste Revision

Ergebnis:

-

Warnung:

-

Beispiel:

-

1.97 MagicCX.guide/SCREENBLANKER

Der SCREENBLANKER Befehl

=====

Format:

SCREENBLANKER [ON] [OFF]

Befehlsmuster:

ON/S, OFF/S

Funktion:

Schaltet Screenblanking an/aus

Parameter:

* ON

* OFF

Ergebnis:

-

Warnung:

-

Beispiel:

-

1.98 MagicCX.guide/SCREENTIME

Der SCREENTIME Befehl

Format:

SCREENTIME [TIME] <zahl>

Befehlsmuster:

TIME/N/A

Funktion:

Für den Screen Blanker. Setzt die Auszeit für den Screen Blanker

Parameter:

* TIME <zahl>

Kann zwischen 1 (Sekunde) und 3600 (Sekunden) liegen

Ergebnis:

-

Warnung:

-

Beispiel:

-

1.99 MagicCX.guide/SETENV

Der SETENV Befehl

Format:

SETENV [ON] [OFF]

Befehlsmuster:

ON/S,OFF/S

Funktion:

Schaltet die Set ENV Vars Funktion der Uhr ein/aus

Parameter:

* ON

* OFF

Ergebnis:

-

Warnung:

-

Beispiel:

-

1.100 MagicCX.guide/SUNMOUSE

Der SUNMOUSE Befehl

Format:

SUNMOUSE [ON] [OFF]

Befehlsmuster:

ON/S, OFF/S

Funktion:

Schaltet die SunMouse Fensteraktivierung ein/aus

Parameter:

* ON

* OFF

Ergebnis:

-

Warnung:

-

Beispiel:

-

1.101 MagicCX.guide/TIMEZONE

Der TIMEZONE Befehl

Format:

TIMEZONE [<zone>]

Befehlsmuster:

ZONE/N

Funktion:

Setzt die Zeitzone für die aktuelle Verbindung.

Parameter:

* ZONE

Kann zwischen 1 und 5 liegen

Ergebnis:

-

Warnung:

-

Beispiel:

-

1.102 MagicCX.guide/TRASHCAN

Der TRASHCAN Befehl

Format:

TRASHCAN [ON] [OFF]

Befehlsmuster:

ON/S, OFF/S

Funktion:

Schaltet die Trashcan Option des Formatierers ein/aus

Parameter:

* ON

* OFF

Ergebnis:

-

Warnung:

-

Beispiel:

-

1.103 MagicCX.guide/WATCHDISKS

Der WATCHDISKS Befehl

Format:

WATCHDISKS [ON] [OFF]

Befehlsmuster:

ON/S, OFF/S

Funktion:

Sagt MagicCX, ob Laufwerke auf unformatierte Disketten geprüft werden sollen. Wenn aktiv, so untersucht MagicCX jede eingelegte Diskette ob sie formatiert werden muß.

Parameter:

* ON

* OFF

Ergebnis:

-

Warnung:

-

Beispiel:

-

1.104 MagicCX.guide/AssignWedge

Bessere "Please insert..." Requester

=====

Sie kennen sicherlich diese Requester: "Please insert volume <xyz> in any drive". Huch, vergessen ein Assign auf ein Verzeichnis zu legen? Sie müssten normalerweise in eine Shell gehen, um das Assign nachträglich zu setzen. Mit diesem Modul können Sie entweder ein Assign setzen, ein Device mounten oder sogar eine Anforderung an ein Assign ablehnen.

Dieses Modul gibt es in zwei verschiedenen Versionen, aus denen Sie während der Installation gewählt haben. Die eine benutzt standard Intuituion Requester, um die Aufforderung anzuzeigen, die andere dagegen verwendet ReqTools Requester, um Ihnen auch Tastaturkürzel bieten zu können.

Wenn das System versucht einen "Please..." Requester zu öffnen, wird er ersetzt durch einen neuen mit drei neuen Gadgets. Diese sind:

* Assign...

Öffne einen DirectoryRequester in dem Sie ein Verzeichnis auswählen auf das das Assign gelegt werden soll.

* Mount

Versuche das angegebene Device von DEVS:Mountlist zu mounten

* Deny

Lehne die Anforderung ab. Solange MagicCX läuft wird die anfordernde Applikation dieses Assign nicht bekommen. Keine weiteren Requester werden gezeigt wenn die laufende Applikation noch einmal versuchen sollte dieses Assign anzusprechen.

1.105 MagicCX.guide/UnixDirs

Nutzen Sie "../" auf Ihrem System

=====

Mit diesem Modul können Sie "." und "/" in Ihrer Shell nutzen, genau so, wie auch auf Unix System.

Wenn Sie "." angeben, bezieht sich das auf das aktuelle Verzeichnis

".." bezieht sich auf das, dem aktuellen Verzeichnis, übergeordneten Verzeichnis, demnach bringt Sie "../.." zwei Ebenen nach oben.

Der "/" Platzhalter, der Sie auf die oberste Ebene bringen würde, wird nicht unterstützt, da es sonst zu Konflikten mit AmigaDOS Platzhaltern käme.

1.106 MagicCX.guide/RCS

Das Revision Control System

=====

Dies ist wirklich eine sehr nette Funktion. Sie ist sicherlich für die Programmierer unter Ihnen interessant, die an größeren, oder auch an kleineren Projekten arbeiten. Während der Entwicklung eines Programms ist es bestimmt für einige Programmierer wissenswert, was von einer zur anderen Version an einem Programm geändert wurde. Diese Daten in mühevoller Kleinarbeit einzutippen, ist sicherlich keine dankbare Angelegenheit. Hier setzt nun MagicCX's Revision Control System ein. Diese Programmfunktion hilft Ihnen ansprechende Revisionsheader direkt in den Quelltext einzubinden. Alles, was Sie noch dabei tun müssen ist dem Programm zu sagen, für welche Art Quelltext Sie den Header erstellt haben wollen und was denn nun hineingeschrieben werden soll. Bei der Art des Quelltextes stehen Ihnen vier zur Verfügung. MagicCX kann Header für Assembler, Basic, 'C' und Pascal/Modula erstellen. Die Grundform der Header wird dabei zwar nicht variiert, aber diese Auswahl ist wichtig, so daß sich die Header ohne Probleme in den Quelltext einfügen.

Eine Besonderheit ist der Aufruf dieser Funktion. Das Revision Control System kann nur über ARexx angesprochen werden. Deswegen sei hier einmal die Aufrufsyntax für diesen ARexx Befehl vorweggenommen:

```
REVISE FILE=Filename MODE=ASM|BAS|C|PAS PUBSCREEN=<NAME>
```

```
INITIALVER=N INITIALREV=N INSERTBEFORE=<FILE> INSERTAFTER=<FILE>
```

Sie sehen, alles, was Sie der Funktion mit auf den Weg geben müssen ist ein Dateiname und ein Bezeichner, der die Art des Quelltextes angibt. Die weiteren Optionen sind optional und beziehen sich nicht auf jede Revision. Nachdem das Revision Control System gestartet wurde sucht das Programm im Quelltext erst einmal nach einem bereits existierenden Header in der angegebenen Sprache. Dabei ist es nicht wichtig, daß der existierende Header in der ersten Zeile des Quelltextes steht. MagicCX sucht innerhalb der folgenden Zeilen nach dem Beginn des Headers. So ist Ihnen die Möglichkeit gegeben, weitere Informationen vor den eigentlichen Header zu setzen(1). Egal, ob ein Header vorhanden ist oder nicht, diese Suche wird immer gestartet, wenn man das Revision Control System aufruft. Ab dann teilt sich der Weg, den MagicCX geht, in zwei. Je nachdem, ob ein Header bereits existiert wird nun entsprechend weitergemacht.

MagicCX wird mit einigen ARexx Skripts ausgeliefert, die für die unterstützten Sprachen benutzt werden können und auch für die CygnusED, TurboText und GoldED Editoren angepasst wurden.

Mit der "PUBSCREEN" Option können Sie MagicCX sagen, auf welchem Public Screen das RCS Fenster geöffnet werden soll. Wenn der Screen nicht gefunden werden kann, fällt MagicCX auf den Default Public Screen zurück.

Vergewissern Sie sich, daß Sie das logische Verzeichnis T: eingerichtet haben und das es verfügbar ist, da MagicCX dieses Verzeichnis benutzt, um die temporären Ergebnisse seiner Aktionen zu sichern. Sicherheitshalber rate ich Ihnen eine Sicherheitskopie des zu bearbeitenden Quelltextes zu erstellen, bevor Sie das Revision Control System einsetzen. (Man kann nie wissen)

Nach einer Revision wird das RCS entweder 'TRUE' für eine erfolgreiche Revision oder 'FALSE' für einen Fehler zurückliefern. Diese Rückgabewerte sind Zeichenketten, also prüfen Sie Ihre RESULT Codes entsprechend.

Falls Sie Ihren Namen und eine 'Firma' in den Header eingetragen haben wollen, so müssen Sie weiterhin zwei Environment Variablen setzen.

- AUTHOR

Setzen Sie diese Variable auf Ihren Namen.

- COMPANY

Hier tragen Sie den Namen Ihrer 'Firma' ein.

Hier ein kleines Beispiel, um die beiden Variablen zu belegen:

```
SETENV AUTHOR "Kai Iske"
```

```
SETENV COMPANY Gunthersoft
```

Sie sehen, um Parameter mit Leerzeichen zu übergeben müssen Sie diese in Anführungszeichen setzen. Bauen Sie diese Zuweisungen am Besten in Ihr s:User-StartUp File ein, um die Variablen bei jedem Booten des Systems zur Verfügung zu haben.

Erste Revision	Das erste Mal das RCS aufrufen
Weitere Revisionen	An einem bereits revidierten ↔
Source arbeiten	
Spezielle Eigenschaften	Spezielle Einrichtungen und ein ↔
Beispiel	
Automatisierter Revisionsupdate	Einfach die Version/ ↔
Revisionnummern erhöhen	
Benutzung des RCS2HST Programms	Das RCS2HST Programm

----- Fußnoten -----

(1) Einige Assembler z.B. benötigen bestimmte Informationen in der ersten Zeile des Quelltextes.

1.107 MagicCX.guide/FirstRev

Erste Revision eines Quelltextes mit dem Revision Control System

Ausgehend von dieser Situation will ich nun die Aktionen beschreiben, die MagicCX bei der Erstanwendung des Revision Control Systems durchläuft. Es wird ein Fenster geöffnet, das folgenden Titel trägt:

Enter a Purpose Message

Wie der Titel schon vermuten läßt, wird hier nach einer Beschreibung der Aufgabe des Programms/Programmteils gefragt, die MagicCX für Sie in den Header eintragen soll. Sie haben hier die Möglichkeit bis zu fünf Zeilen à 60 Zeichen einzugeben. Sind Sie mit der Eingabe zufrieden, stehen Ihnen weitere Eingabemöglichkeiten zur Verfügung. Sie können MagicCX sagen, mit welcher Versionsnummer das Programm beginnen soll. Diese Eingaben werden in den beiden Integer Gadgets am unteren Rand des Fensters gemacht. Im linken Gadget können Sie die Versionsnummer eintragen. Im rechten Gadget tragen Sie dann die Revisionsnummer ein.

Die "INITIALVER" und "INITIALREV" Optionen des RCS Kommandos können benutzt werden, um die ausgehende Version/Revision der ersten Revision zu setzen. Nutzen Sie diese um die Integer Gadgets zu setzen.

Wenn Sie einen Header vor den neuen Header einfügen möchten, so

geben Sie mit "INSERTBEFORE" eine Datei an, die eingefügt werden soll. Ein Header nach dem neuen Header wird eingefügt durch die "INSERTAFTER" Option, die ebenfalls eine Datei erwartet.

Das linke Integer Gadgets dient der Eingabe der Versionsnummer, während das rechte für die Revisionsnummer steht. Mit dem 'Create macros' Gadget legen Sie fest, ob die Makros erzeugt werden sollen, oder nicht. Die Gadgets OK und CANCEL sind selbsterklärend. Während OK die Revision startet, bricht CANCEL ab.

Ausgehend davon, daß Sie alle Werte Ihren Wünschen entsprechend eingetragen haben und OK selektiert wurde, will ich nun die Aktionen beschreiben, die MagicCX ausführt, um den Header anzulegen. Zu allererst wird ein Teil des Standardheaders erstellt. Die Erstellung des Headers erfolgt in T:. In den Header werden, je nachdem ob die Variablen gesetzt sind, der Name des Autors und der Name der 'Firma' eingetragen. Falls MagicCX eine, oder gar beide Variablen nicht finden konnte, so werden die entsprechenden Felder mit '--- Unknown ---' belegt. Es wird weiterhin der übergebene Filename, sowie das aktuelle Systemdatum eingetragen. Die aktuelle Revision wird auf die von Ihnen angegebene, bzw. die von MagicCX vorgegebene Zahl gesetzt. Es wird nun der 'Purpose' Text eingefügt und zu guter Letzt wird eine 'Log Message' dieser Revision erzeugt. Diese Log Message wird bei der Erstrevision auf '--- Initial release ---' gesetzt, da anzunehmen ist, daß keinerlei Veränderungen vorgenommen wurden (schließlich ist es ja ein ganz jungfräuliches Programm). Hinter die Log Message werden sechs Makros eingepflanzt, die das Datum der Revision, die Zeit der Revision, den Namen des Autors, der die Revision durchgeführt hat, die aktuelle Revisionsnummer des Quelltextes und zwei weitere Makros, die die Versions- und Revisionsnummer als Zahlen widerspiegeln. Nähere Informationen zu den Makros und dem Aussehen des Headers entnehmen Sie bitte dem Abschnitt Spezielle Eigenschaften. Der Revisionheader wird bei der Erstellung am Anfang des Quelltextes erzeugt. Sie müssen also Zeilen, die vor dem Header stehen sollen, nachträglich eintragen.

1.108 MagicCX.guide/AgainRev

Weitere Revisionen eines Quelltextes

Falls MagicCX einen bereits erstellten Header im Quelltext vorgefunden hat, so wird der zweite Weg der Revision beschritten. Wieder wird ein Fenster geöffnet, das sich äußerlich allerdings nur geringfügig von dem eben beschriebenen unterscheidet. Das Fenster trägt den Titel

Enter a Log Message

Hier können Sie nun eine Log Message eintragen. Dieser Text soll in groben Zügen die Veränderungen beschreiben, die seit der letzten Revision am Quelltext vorgenommen wurden. In den Integer Gadgets am unteren Rand können Sie nun eingeben, mit welcher Revision MagicCX fortfahren soll. MagicCX wird automatisch die Revision hochzählen und wird die Integer Gadgets entsprechend setzen. Wenn z.B. die

augenblickliche Revision "1.1" ist, so wird MagicCX "1.2" eintragen. Sie können nun die Revisionsnummer ändern, falls Sie einige Entwicklungsstufen überspringen wollen. Durch Anwahl von OK veranlassen Sie MagicCX fortzufahren; CANCEL bricht den Vorgang ab.

Für zusätzliche Revisionen ist das "Only text" Gadget verfügbar. Dieses Gadget kann benutzt werden, um MagicCX zu sagen, daß die Log Nachricht an eine bereits existierende Log Nachricht angehängt werden soll, d.h. nur die Nachricht wird hinzugefügt und ausser dem Revisionsdatum werden sich keinerlei Werte verändern.

Haben Sie MagicCX nun gebeten die Revision durchzuführen, so werden nur die wichtigen Einträge verändert. Die aktuelle Revisionsnummer wird auf den neuen Wert gesetzt und die neue Log Message vor der letzten eingefügt. In dieser Log Message können Sie dann ablesen, wann die Revision durchgeführt wurde und von wem. Zu guter Letzt werden noch die Makros aktualisiert, aber Näheres entnehmen Sie bitte dem Abschnitt Spezielle Eigenschaften. Die Position des Revisionheaders innerhalb des Quelltextes wird nicht verändert. Der Quelltext wird nur um einige Zeilen länger. Wurde bei der Revision das erste der sechs Makros nicht direkt im Anschluß an den Header gefunden, so denkt das Programm, daß der Benutzer keine Makros haben möchte und regeneriert diese nicht. Falls Sie also eine Leerzeile zwischen Header und Makros einfügen, so werden diese nicht verändert.

1.109 MagicCX.guide/RevSpec

Spezielle Eigenschaften des Revision Headers

Hier ist ein kleines Beispiel für das Aussehen eines Headers in Assembler.

```

;
; Header eingefügt oder normalen Text manuell eingeben
;
;* $Revision Header built automatically ***** (do not edit) *
;*
;* © Copyright by <COMPANY>
;*
;* File           : test
;* Created on      : Monday, 22.02.93  17:50:35
;* Created by      : <AUTHOR>
;* Current revision : V2.5
;*
;*
;* Purpose
;* -----
;*   - This is a test
;*
;* Revision V2.5
;* -----
;* created on Monday, 22.02.93  17:50:41 by <AUTHOR>. LogMessage :
;*   *- changed on Monday, 22.02.93  17:50:57 by <AUTHOR>. LogMessage :
```



```

;*   - Additional text for revision 2.5
;*   -- created on Monday, 22.02.93 17:50:41 by <AUTHOR>. LogMessage :
;*   - The next revision. This will be 2.5
;*
;* Revision V1.0
;* -----
;* created on Monday, 22.02.93 17:50:35 by <AUTHOR>. LogMessage :
;*   --- Initial release ---
;*
;*****
REVISION  MACRO
            dc.b "2.5"
            ENDM
REVDATE   MACRO
            dc.b "22.02.93"
            ENDM
REVTIME   MACRO
            dc.b "17:50:57"
            ENDM
AUTHOR    MACRO
            dc.b "<AUTHOR>"
            ENDM
VERNUM    EQU 2
REVNUM    EQU 5
;
; Der "after" header und der Anfang Ihres Sourcecodes
;

```

Dies ist der Header eines Assembler Quelltextes, der nach dem Anlegen bereits einmal erneuert wurde. Im Feld <COMPANY> wird der Name der Firma eingesetzt (sofern vorhanden). Die Felder <AUTHOR> werden mit dem Namen des Autors belegt, sofern auch die entsprechende Variable gefunden werden konnte. Am Ende des Headers finden Sie sechs Makros. Diese Makros spiegeln die aktuelle Revisionsnummer, das Revisionsdatum, den Zeitpunkt der Revision, sowie den Namen des Autors, der die Revision durchgeführt hat, wieder. Ferner stehen Ihnen auch zwei Makros zur Verfügung, die auf die aktuelle Versions- und Revisionsnummer gsetzt sind. Sie können diese Makros in Ihrem Quelltext benutzen, so daß Sie auch während der Laufzeit des Programm Aussagen über dessen "Entstehung" machen können.

Die Basic, 'C' und Pascal/Modula Pendants haben den gleichen Namen, wie die in Assembler. Die 'C' Varianten werden als #defines in den Quelltext eingebunden. Wie zu erwarten werden die Basic "Versionen" als Stringvariablen angelegt und erhalten demnach ein anschliessendes \$.

Bei den Pascal/Modula Makros gibt es eines zu beachten: Um auch diese Makros in Quelltexten abrufbar zu machen habe ich die Möglichkeit gewählt sie als CONSTanten zu deklarieren. Dabei wird das CONST Symbol direkt nach dem Header angelegt, gefolgt von den Makros. Sie müßten also nun alle weiteren Konstantendeklarationen hinter die von MagicCX platzieren.

1.110 MagicCX.guide/AutoRev

Automatisierte Nummerierung

Das RevisionControlSystem bietet eine Möglichkeit, um einfach die Autor, Datum und Revision Informationen eines Source Codes oder einer Include Datei zu erneuern. Diese Funktion wird einfach die Information auf den neusten Stand bringen und die Revisionsnummern um Eins erhöhen. Dadurch ist diese Funktion besonders dafür geeignet, um in einem MakeFile untergebracht zu werden, damit die Revision eines Programms bei jedem Neukompilieren erhöht wird.

Wie auch das RevisionControlSystem, so wird auch BumpRev durch ARexx aufgerufen.

```
BUMPREV FILE=Dateiname MODE=ASM|BAS|C|PAS
```

Alles was Sie tun müssen, ist den Namen der Datei und den Typ des Headers zu übergeben. Wenn kein Header, oder gar die Datei, gefunden werden konnte, wird die Funktion nichts tun.

Hier ist ein kleines Beispiel für den Aufruf aus einem MakeFile heraus.

```
RX "/**/ address 'MCX' BUMPREV FILE 'T:Dummy.c' MODE C"
```

Das ist auch schon alles. Das Kommando wird die Datei Dummy.c erneuern, unter Benutzung eines headers des Types 'C'.

1.111 MagicCX.guide/Using RCS2HST

Benutzung des RCS2HST Programms

Normalerweise lassen Sie die Revision Header in einem oder allen Ihrer Quelldateien erzeugen. Wenn Sie aber eine History oder Changes Datei verbreiten wollen, müssen Sie den Header ausschneiden und in eine neue Datei schreiben, diese dann noch editieren und aufpeppen.

Wenn Sie nur die Revision Information in eine einfache Changes Datei schreiben wollen, können Sie das RCS2HST Programm benutzen.

Wenn Sie RCS2HST von der Shell starten, müssen Sie den Namen der Eingabedatei und den Namen der Ausgabedatei angeben. Die Ausgabedatei wird immer wieder neu erzeugt, wenn Sie RCS2HST auf diese Datei ansetzen.

Von der Workbench reicht ein Doppel-Klick auf das Icon des Programms. Es wird Sie dann, unter Benutzung eines FileRequesters, nach dem Namen der Eingabedatei fragen, danach nach dem Namen der Ausgabedatei.

Evtl. auftretende Fehler während der Konvertierung werden Ihnen berichtet.

1.112 MagicCX.guide/Legal things

Rechtliches

Nutzungsbedingungen

Garantie

Copyright

1.113 MagicCX.guide/Licence

Nutzungsbedingungen

=====

1. Diese Nutzungsbedingungen beziehen sich auf das Produkt genannt MagicCX, ein Paket für den AMIGA-Computer, veröffentlicht von Kai Iske unter dem Konzept der Shareware. Die Begriffe "Paket", "MagicCX" und "Archiv" beziehen sich auf dieses Produkt. Der Lizenznehmer wird mit "Sie" angesprochen. Diese Lizenz bezieht sich nicht auf Programme von Dritten, die z.B. in der c- oder der libs-Schublade der Original-Distribution zu finden sind.
2. Sie dürfen MagicCX zur Bewertung über einen Zeitraum von bis zu 21 Tagen benutzen. Danach müssen Sie sich registrieren lassen.
3. Dieses Archiv darf nur ohne das Keyfile, das Sie als registrierter Benutzer bekommen haben, weitergegeben werden. Bedenken Sie daß im Keyfile Ihr Name enthalten ist, um Sie davon abzuhalten es weiterzugeben.
4. Es ist nicht erlaubt, durch die Verbreitung dieses Paketes einen Gewinn zu erwirtschaften. Eine Gebühr zur Deckung der Unkosten, die durch die Verbreitung entstehen (Kopieren der Disketten etc.) ist jedoch gestattet, solange diese nicht den Preis übersteigt, den auch Fred Fish für eine seiner "Library Disks" verlangt.
5. Es ist nicht gestattet, Dateien des MagicCX-Paketes zu verändern und es dann weiterzugeben. Das Paket darf nur vollständig (aber ohne Keyfile) weitergegeben werden.
6. Die Behandlung mit sogenannten "Packern" (z.B. lharc, zoo, etc.) ist gestattet.

Ausgenommen von dem Verbot der Veränderung sind:

* Die AREXX-Skripts

Die Beispiel AREXX-Programme in der Rexx-Schublade können angepaßt und/oder erweitert werden.

* Die LOCALE-Dateien

Mit den "Catalog-Translation"-Dateien (mit der Endung .ct) ist es möglich, alle Programmtexte von MagicCX an eine Landessprache anzupassen.

7. Wenn Sie derartige Veränderungen vornehmen wollen, können Sie das für Ihren privaten Gebrauch tun, die Weiterverbreitung modifizierter Dateien ist nicht gestattet. (Nichtsdestoweniger wäre der Autor froh, wenn Sie ihm die modifizierten Dateien schicken würden, um diese eventuell in kommende Versionen von MagicCX hineinzunehmen).
8. Wenn Entwickler kommerzieller Software bestimmte Teile von MagicCX in ihre kommerziellen Programmpakete hineinnehmen wollen, müssen Sie zuvor den Autor von MagicCX um Erlaubnis fragen.
9. Sie sind damit einverstanden, die Verbreitung von MagicCX einzustellen, sobald dies der Autor von Ihnen verlangt.
10. Durch die Benutzung von MagicCX und/oder seine Verbreitung zeigen Sie Ihre Zustimmung zu diesen Lizenzbedingungen und all seinen Bestimmungen und Bedingungen.
11. Jedes Mal, wenn Sie dieses Paket weitergeben, erhält der Empfänger automatisch eine Lizenz vom ursprünglichen Lizenzgeber, dieses Paket zu diesen Bestimmungen und Bedingungen zu kopieren (ohne Keyfile!) und/oder zu benutzen. Es ist nicht erlaubt, andere Einschränkungen an die Empfänger weiterzugeben, als die, die hier genannt wurden.
12. Fred Fish ist es ausdrücklich gestattet, dieses Paket in seine wunderbare "Fish-Disk"-Sammlung hineinzunehmen, sei es auf Diskette oder Compact-Disc.

1.114 MagicCX.guide/Warranty

Garantie
=====

Diese Software wird Ihnen zur Verfügung gestellt, wie sie ist, ohne jegliche Gewährleistung irgendeiner Art, sei es ausdrücklich oder implizit. Durch die Benutzung von MagicCX sind Sie damit einverstanden, jegliches Risiko, das die Verwendung von MagicCX mit sich bringt, selbst zu tragen

In keinem Fall wird der Autor von MagicCX Ihnen gegenüber für irgendwelche Schäden verantwortlich sein, einschließlich jegliche allgemeinen, speziellen, zufälligen oder Folgeschäden die durch

korrekte oder auch falsche Benutzung dieses Paketes entstehen (einschließlich, aber nicht beschränkt auf den Verlust von Daten oder Verluste die durch Sie oder Dritte erlitten werden), auch dann nicht, wenn der Besitzer oder Dritte auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen wurden.

Natürlich ist MagicCX vor der Veröffentlichung ausgiebig getestet worden, falls Sie aber dennoch Fehler (Bugs) in MagicCX finden sollten, bitte ich Sie, mir diese mitzuteilen, ich werde sie dann sobald wie möglich beheben, vgl. auch Siehe Bugreports.

1.115 MagicCX.guide/Copyright

Copyright
=====

MagicCX ist (C) Copyright 1994 Kai Iske, ShareWare

Die MagicWB Icons sind (C) Copyright 1993-94 Martin Huttenloher

Amiga ist Copyright Commodore Business Machines

Installer und Installer Projekt Icon
(c) Copyright 1991-93 Commodore-Amiga, Inc.
Alle Rechte vorbehalten.
Reproduziert und vertrieben unter Lizenz von Commodore.

INSTALLER SOFTWARE IST ENTHALTEN, WIE SIE IST UND IST ZIEL
VON VERÄNDERUNGEN: KEINE GARANTIEEN
WERDEN GEMACHT. JEGLICHE BENUTZUNG AUF EIGENE
GEFAHR. ES WIRD KEINERLEI HAFTUNG ODER VERANTWORTUNG
ÜBERNOMMEN.

ReqTools ist (C) Copyright Nico Francois

Geschützte Warennamen (Warenzeichen) werden nicht besonders kenntlich gemacht. Aus dem Fehlen eines solchen Hinweises kann also nicht geschlossen werden, daß es sich um einen freien Warennamen handele.

1.116 MagicCX.guide/Registration

Registration

Seit Version 1.0 von MagicCX fertiggestellt wurde, ist es ein Produkt mit dem SASG Gütesiegel.

Die Vorteile, die daraus resultieren können Sie dem Registration/Information Programm entnehmen.

Dort finden Sie Informationen über Registrierungs-Stellen, die SASG, Shareware-Gebühr, Zahlungsarten usw.

Das Registrierungsprogramm kann entweder separat oder direkt aus dem About-Requester von MagicCX aktiviert werden.

Bevor Sie sich registrieren lassen, haben Sie die Möglichkeit, zu testen, ob MagicCX Ihren Ansprüchen entspricht. Jedoch ist es in der unregistrierten Version nicht möglich, die MagicCX-Preferences abzuspeichern; sämtliche Änderungen bleiben nur bis zum Ausschalten bzw. Rebooten des Rechners aktiv, die Position der Fenster wird auch nicht gespeichert.

Dennoch sollte es möglich sein, auch in dieser eingeschränkten Version MagicCX ausgiebig zu testen. Sobald Sie das Programm dann regelmäßig verwenden, spätestens aber nach 21 Tagen, müssen Sie sich registrieren lassen!

Sie erhalten dafür Ihr persönliches Keyfile und die Anleitung als AMIGAGUIDE-File (deutsch und englisch).

Für Major Updates müssen Sie updaten, um ein neues Keyfile zu bekommen, das die Funktionen der neuen Version aktiviert. Major Updates werden als solche gekennzeichnet werden, und daher müssen Sie für normale (Minor) Updates nichts bezahlen. Alle neuen Funktionen eines Minor Updates werden mit Ihrem alten Keyfile benutzbar sein. Bitte glauben Sie nicht, daß ich vorhabe einen Major Update alle Monate herauszubringen. Major Updates werden ein oder (maximum) zwei Mal pro Jahr erscheinen, wobei diese Zahl von der Entwicklung abhängig ist, d.h. es kann sogar sein, daß es überhaupt keine Major Updates geben wird, was bedeuten würde, daß Sie nicht für diese Updates bezahlen müßten. Ich werde natürlich an MagicCX weiterarbeiten, was zu Minor Updates führen dürfte, abhängig von den Anforderungen der Userschaft.

Alle Registrierungen und Updates werden ausreichend frankiert verschickt

Meine Adresse finden Sie unter Wichtige Adressen.

1.117 MagicCX.guide/Updates

Updates

Ich arbeite ständig an MagicCX und ich werde kleinere Updates von Zeit zu Zeit veröffentlichen. Diese Updates können aus den folgenden elektronischen Netzen bezogen werden:

- * ADS Filenet
 - * AmiNet FTP Server
 - * FRAS Net
-

Insofern Sie Zugang zu einem der oben erwähnten Netze haben, können Sie so kostengünstig und schnell auf die jeweils aktuelle Version von MagicCX zugreifen. Auch viele Mailboxen haben stets die aktuelle Version von MagicCX "auf Lager", z.B.

Publisher's Treff
SASG Support BBS - Alle SASG Produkte verfügbar
63739 Aschaffenburg
Tel.: Germany-(0) 6021-93435
Fido: 2:244/6302.0

Sie können die neuste Version von MagicCX über diese Box beziehen; durch FileRequest. Das Magic für den FileRequest ist MCX. Alle anderen SASG Produkte können dort auch bezogen werden.

Alternativ dazu können Sie auch direkt bei mir ein Update bestellen. Verwenden Sie dafür bitte - wie bei der Registrierung - das beiliegende Registrierungsprogramm.

Weiterhin wird auch Fred Fish für seine PD-Serie entsprechende Versionen erhalten, erfahrungsgemäß vergehen aber einige Wochen, bis das Programm seinen Weg auf eine der Disketten bzw. CDs findet.

1.118 MagicCX.guide/Bugreports

Bugreports

Ich bitte Sie darum, mir mitzuteilen, wenn Sie Fehler in MagicCX entdecken. Auch für Verbesserungsvorschläge bin ich jederzeit offen.

Bug-Reports können mir entweder per "Sackpost" oder per EMail zugesendet werden: Die Adresse finden Sie in Wichtige Adressen.

1.119 MagicCX.guide/Important addresses

Wichtige Adressen

Für mehr Information über die Registration Sites bitte ich Sie einen Blick auf das Registrierungsprogramm zu werfen. Wählen Sie einfach die Registration Site an, über die Sie Information wünschen, und klicken Sie auf das Informations Gadget zur Rechten.

Die Adresse des Autors
Frank Mariak's Adresse

Registrierung in Australien
Registrierung in Belgien
Registrierung in England
Registrierung in Frankreich
Registrierung in Deutschland
Registrierung in den USA

1.120 MagicCX.guide/The author`s address

Die Adresse des Autors

=====

Falls Sie Fragen, Vorschläge, Fehlerberichte oder ähnliches für mich haben, können Sie mich unter folgenden Adressen erreichen.

Entweder benutzen Sie normale Post:

Kai Iske
Brucknerstrasse 18
63452 Hanau
Germany
Tel.: +49- (0) 6181-850181

oder Sie erreichen mich durch elektronische Post

INTERNET: iske@informatik.uni-frankfurt.de
COMPUSERVE: Kai Iske, 100524, 1201
FIDO: Kai Iske, 2:244/6302.11
ZNET: KAI@SWEET.RHEIN-MAIN.DE

Meine Bankverbindung

Sparkasse Hanau
Konto: 108023540
BLZ: 506 500 23

1.121 MagicCX.guide/Frank Mariak`s address

Frank Mariak`s Adresse

=====

Frank hat einige der Blanker von GarshneBlanker portiert. Wenn Sie Bugreports, Vorschläge bezgl. der Blanker haben, bitte wenden Sie sich an ihn!

Entweder benutzen Sie normale Post:

Frank Mariak
Eyller Straße 180
47475 Kamp-Lintfort

Germany
Tel.: +49- (0) 2842-7270

oder Sie erreichen ihn durch elektronische Post

INTERNET: hl936ma@unidui.uni-duisburg.de (Diese Adresse könnte sich bald ↔ ändern)

1.122 MagicCX.guide/Registration Site Australia

Registrierung in Australien
=====

Continental Drift BBS
PO Box 259
Newport Beach NSW 2106
Australia

E-Mail:
UUCP: swreg@drift.apana.org.au

1.123 MagicCX.guide/Registration Site Belgium

Registration Site Belgium
=====

Olivier Toebosch
Kapittelstraat 19
2610 Wilrijk
Belgium

E-Mail:
UUCP: olivier@nbre.nfe.be

1.124 MagicCX.guide/Registration Site England

Registrierung in England
=====

Paul Jewell
7 Fairfield Avenue
Victoria Park
Cardiff
Great Britain (Wales)

E-Mail:
UUCP: jewell@savanna.exnet.com

1.125 MagicCX.guide/Registration Site France

Registrierung in Frankreich

=====

Etienne Schneider
5 rue des sapins
F-67760 Gambsheim
France

E-Mail:
UUCP: etienne.schneider@ramses.fdn.org

1.126 MagicCX.guide/Registration Site Germany

Registrierung in Deutschland

=====

Christoph Reichert
Im Hag 2
63834 Sulzbach/Main
Deutschland

E-Mail
UUCP: chris@ptreff.ab.mayn.sub.de

1.127 MagicCX.guide/Registration Site USA

Registrierung in den USA

=====

Robert Blayzor
PO Box 807
Johnstown, NY 12095-0807
U.S.A.

E-Mail
UUCP: die@lsd.org

1.128 MagicCX.guide/Internals

Internas

Mit MagicCX bekommen Sie die locale Quelldateien. Wenn Sie neue Programmtexte in einer anderen Sprache erzeugen wollen, bitte benutzen Sie die Dateien in MagicCX:Locale/LocaleSource.lha. Dort werden Sie die Quelldateien zu den Katalogen finden.

Wenn Sie eine neue Katalog Datei, in einer noch nicht unterstützten Sprache, erzeugt haben lassen Sie es mich bitte wissen und ich werde es in die MagicCX Distribution aufnehmen.

1.129 MagicCX.guide/Configuration requirements

Minimalkonfiguration

Die Minimal-Konfiguration für MagicCX besteht in einem beliebigen AMIGA-Computer mit mindestens AMIGA-OS 2.0 und 1 MB RAM. Da die Module komplett im RAM gehalten werden, gilt hier: Je mehr je besser.

Eine Festplatte ist nicht zwingend notwendig, aber sehr ratsam.

Ab Workbench 2.1 können Sie statt der englischen Programmtexte die deutschen einstellen (über die Locale-Preferences der Workbench).

Verfügen Sie bereits über OS3.x, so können Sie einige zusätzliche (vor allem optische) Vorzüge dieser Betriebssystemversion genießen, inklusive des Modules Managers (siehe Modules Manager).

1.130 MagicCX.guide/Some hints

Einige Tips...

Frage:

Nach dem Neustart des Computers hat MagicCX alle Einstellungen "vergessen", die ich kurz vorher vorgenommen habe - Warum?

Antwort:

Um die Einstellungen zu speichern, müssen Sie diese aus den MagicCX Preferences sichern. Dies kann erreicht werden durch Anwahl des entsprechenden Gadgets im Preferences Programm.

Bitte beachten Sie, daß die Einstellungen, und als Konsequenz daraus die Windowpositionen, nur in der registrierten Version abgespeichert werden können (siehe Registration, für mehr Information).

1.131 MagicCX.guide/Thanks-Credits

Wem ich danken sollte

Ich möchte den folgenden Leuten danken

* Meinen Betatester

Dirk Federlein, Stefan Stuntz, Martin 'XEN' Huttenloher, Bernhard Moellemann, Martin Korndoerfer, Klaus 'kmel' Melchior, Andreas 'Goonie' Schildbach, Michael 'Mick' Hohmann, Fionn Behrens, Lars Eilebrecht, Henning Schmiedehausen, Frank Mariak, Andreas Goiczky, Andreas Otte, Ralf Deifel

* Frank Mariak

Für das Betatesting und einige Blanker Module

* Michael 'Ghandi' Herold

Für Blanker Module

* Olaf Barthel

Der einige Fragen beantwortet hat und mir bei einigen Problemen ausgeholfen hat. Weiterhin möchte ich ihm für die Layout Engine danken.

* Christoph Reichert

Mein FIDO-Boss für den Support

* Den Übersetzern

Flemming Lindeblad, Lars Kristensen

...und all die anderen die ich vergessen habe