

InsertEvent

COLLABORATORS

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

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	InsertEvent	1
1.1	InsertEvent.guide	1
1.2	InsertEvent.guide/Copyright	1
1.3	InsertEvent.guide/Wichtig	2
1.4	InsertEvent.guide/Adresse des Autors	2
1.5	InsertEvent.guide/Einleitung	3
1.6	InsertEvent.guide/Systemanforderungen	3
1.7	InsertEvent.guide/Installation	3
1.8	InsertEvent.guide/Bedienung	4
1.9	InsertEvent.guide/Argumente	5
1.10	InsertEvent.guide/Geschichte	7
1.11	InsertEvent.guide/Danksagungen	7
1.12	InsertEvent.guide/Index	7

Chapter 1

InsertEvent

1.1 InsertEvent.guide

InsertEvent 1.0 Dokumentation

Rechtliches:

Copyright	Copyright und andere rechtliche Dinge
Wichtig	Wichtige Bemerkungen
Adresse des Autors	Wohin man Bug reports, Kommentare & Spenden schickt

InsertEvent:

Einleitung	Warum eigentlich InsertEvent?
Systemanforderungen	68040, 18 MB RAM, ... ;-)
Installation	Was kommt wohin?
Bedienung	Start von der Workbench/vom CLI
Argumente	Genaue Beschreibung aller Befehle/Argumente

Anhänge:

Geschichte	Die Entwicklung von InsertEvent
Danksagungen	Der Autor möchte danken...
Index	Index für dieses Dokument

1.2 InsertEvent.guide/Copyright

Copyright und andere rechtliche Dinge

Copyright (C) 1993 Gerhard Müller

Diese Dokumentation darf kopiert und weitergegeben werden solange die Copyright-Notiz und diese Erlaubnis unverändert auf allen Kopien enthalten ist.

Es wird keine Garantie gegeben, daß das Programm, das in dieser Dokumentation beschrieben werden, 100%ig zuverlässig sind. Sie benutzen dieses Programm auf eigene Gefahr. Der Autor kann auf keinen Fall für irgendwelche Schäden verantwortlich gemacht werden, die durch die Anwendung dieses Programmes entsteht.

Das Paket ist "freely distributable", aber das Copyright liegt weiterhin bei Gerhard Müller. Dies bedeutet, daß es von jedem kopiert werden darf solange er nicht mehr als eine angemessene Kopiergebühr dafür verlangt. Diese Gebühr darf nicht höher sein als US \$5 oder 5 DM.

Dieses Limit gilt auch für deutsche Public-Domain Händler!!

Dieses Paket darf in Public-Domain Sammlungen aufgenommen werden, insbesondere in Fred Fishs Amiga Disk Library (CD ROM Versionen dieser Sammlung eingeschlossen). Die Distributionsdatei darf in Mailboxsystemen oder auf FTP Servern abgelegt werden. Wenn Sie dieses Paket weitergeben wollen, dann müssen Sie die originale Distributionsdatei InsertEvent10.lha benutzen.

1.3 InsertEvent.guide/Wichtig

Wichtige Bemerkungen

Das Programm soll nicht dazu verwendet werden, diverse Nerv-Requester zu umgehen. Shareware ist ein gutes Konzept, bitte zahlen Sie die Shareware von den Programmen, die sie wirklich benutzen.

1.4 InsertEvent.guide/Adresse des Autors

Adresse des Autors

Der Autor kann unter folgenden Adressen erreicht werden:

Postadresse:

Gerhard Müller
Klarweinstr. 32
81247 München
GERMANY

InterNet Electronic Mail:

(erst demnächst an der TU München)

im Z-Netz
GANDALF@AMC.ZER
oder von Fido aus

Gerhard Mueller @ 2:247/3508.38

1.5 InsertEvent.guide/Einleitung

Einleitung

Warum InsertEvent?

=====

InsertEvent habe ich geschrieben, um beim Hochfahren meines Computers automatisch die Oberfläche vor mir zu haben, die ich mir wünsche.

Geärgert hat mich, daß die Workbench nicht dazu in der Lage ist, über einen AREXX-Port oder ähnliches, automatisch gewisse Fenster zu öffnen.

Es gibt zwar einige ähnliche Programme, doch die liefen entweder nicht richtig, oder hatten Enforcer-Hits oder ähnliches.

Die Fähigkeiten in Stichpunkten:

- * Verändern der Mausposition (absolut/relativ)
- * Einfügen von Text (Text/RawKeys)
- * Aktivierung von Fenstern und Screens

1.6 InsertEvent.guide/Systemanforderungen

Systemanforderungen

Hardware

=====

An die Hardware werden so gut wie keine Anforderungen gestellt, InsertEvent sollte auf jedem Amiga laufen.

Software

=====

Bedingung zur Lauffähigkeit von InsertEvent ist mindestens AmigaOS 2.04, d.h. mindestens Kickstart 37.175 und Workbench 37.67.

1.7 InsertEvent.guide/Installation

Installation

Im Prinzip ist bei InsertEvent keine Installation nötig. Kopieren sie den Befehl InsertEvent in ein beliebiges Directory, welches in ihrem Pfad enthalten ist, oder starten sie das Programm mit vollem Pfadnamen.

1.8 InsertEvent.guide/Bedienung

Bedienung

InsertEvent kann auf zwei verschiedene Arten bedient werden:

Von der Workbench:
=====

Es ist möglich, über die ToolTypes eines Info-Files den gewünschten Ablauf zu steuern. Dazu erstellen sie mit IconEdit ein Icon vom Typ "Projekt" und speichern Sie es. Selektieren Sie es von der Workbench aus, wählen "Information" aus dem Workbench-Menü "Piktogramm" und ändern Sie die ToolTypes nach ihren Wünschen.

Verändern Sie noch den Eintrag Standardprogramm so, daß dort der Befehl InsertEvent mit vollem Pfadnamen steht, z.B.

C:InsertEvent

Zuerst werden die ToolTypes des Icons von InsertEvent ausgewertet, dann die Icons, über die das Programm gestartet wurde.

Vom CLI:
=====

Vom CLI wird InsertEvent wie jedes andere Programm aufgerufen.

Die Abarbeitung der Reihenfolge der Befehle vom CLI ist fest vorgegeben. Wenn komplexere Probleme gelöst werden sollen (z.B. ein Befehl zwei mal benutzt werden soll), ist der Befehl FILENAME sinnvoll.

Beispiele:

C:InsertEvent RELMOUSEX=100

setzt die Maus (falls möglich) 100 Pixel weiter nach rechts.

C:InsertEvent MOUSEX=0 MOUSEY=0 FILENAME=MacheDiesUndDas

setzt die Maus nach links oben vom Screen und führt alle Befehle im File MacheDiesUndDas aus.

1.9 InsertEvent.guide/Argumente

Argumente

In diesem Kapitel werden die Argumente von InsertEvent erklärt, und was man dabei beachten sollte.

MOUSEX=<Zahl>:

Setzt die Maus auf die absolute Position X (in Pixeln) Wird erst bei Befehl MOUSEY wirksam

MOUSEY=<Zahl>:

Setzt die Maus auf die absolute Position Y (in Pixeln)

RELMOUSEX=<Zahl>:

Verschiebt die Maus um X Pixel nach rechts bzw. links (negativer Offset)

RELMOUSEY=<Zahl>:

Verschiebt die Maus um Y Pixel nach rechts bzw. links (negativer Offset)

LEFT_MOUSE:

Simuliert einen Mausklick mit der linken Maustaste (drücken & wieder loslassen)

LEFT_MOUSE_DOWN:

Simuliert das Herunterdrücken der linken Maustaste (gedrückt lassen)

LEFT_MOUSE_UP:

Simuliert das Loslassen der linken Maustaste (nach LEFT_MOUSE_DOWN)

RIGHT_MOUSE:

Simuliert einen Mausklick mit der rechten Maustaste (drücken & wieder loslassen)

RIGHT_MOUSE_DOWN:

Simuliert das Herunterdrücken der rechten Maustaste (gedrückt lassen)

RIGHT_MOUSE_UP:

Simuliert das Loslassen der rechten Maustaste (nach RIGHT_MOUSE_DOWN)

DOUBLECLICK

Simuliert einen Doppelklick mit der linken Maustaste

ACTIVATEWINDOW=<Fenster-Name>

Aktiviert das angegebene Fenster auf dem aktiven Screen. Beim Fenster-Namen sind alle normalen Wildcards gültig. Beispiel:

C:InsertEvent ACTIVATEWINDOW=Workb*

aktiviert das Workbenchfenster und bringt es nach vorne.

ACTIVATESCREEN=<Screen-Name>

Aktiviert Screen mit angegebenem Screen-Namen. Beim Screen-Namen sind alle normalen Wildcards gültig. Beispiel:

C:InsertEvent ACTIVATESCREEN=Workb*

aktiviert den Workbenchscreen und aktiviert das erste Fenster auf dem Screen

ACTIVATEPUBSCREEN=<Public-Screen-Name>

aktiviert den Public-Screen mit dem angegebenen Namen und bringt diesen nach vorne.

POINTERUPPERLEFT

bewegt die Maus zur oberen linken Ecke des aktiven Fensters

RAWKEY=<Tasten-Nummer>

simuliert das Drücken der Taste mit der angegebenen Nummer. Beispiel:

C:InsertEvent RAWKEY=68

simuliert das Drücken der Taste RETURN

CHARS=<Buchstaben>

simuliert das Drücken der Tasten, die zur Ausgabe der angegebenen Buchstaben nötig wären. Beispiel:

```
C:InsertEvent CHARS=Hallo
```

simuliert das Drücken der Tasten "<Shift h> <a> <l> <l> <o>"

```
FILENAME=<filename>
```

Setzt die Bearbeitung mit dem Inhalt des angegebenen Filenamens fort. Kommentarzeilen beginnen mit "|", ";" oder "#".

```
C:InsertEvent FILENAME=MyWorkbenchStartup
```

In einem File können dann wieder alle diese Kommandos stehen, auch wieder der Befehl FILENAME. So kann man immer wieder vorkommende Befehle zusammenfassen und in einem File speichern.

1.10 InsertEvent.guide/Geschichte

Geschichte

Geschichte von InsertEvent:

V1.0

erste offizielle Release

1.11 InsertEvent.guide/Danksagungen

Danksagungen

Ich möchte mich hiermit besonders bedanken bei:

- * All denen, die den Amiga noch nicht aufgegeben haben
- * Markus Wild für die Portierung von GCC V2.3.3
- * Michael Balzer für die Struktur der Anleitung

1.12 InsertEvent.guide/Index

Index

Adresse
Argumente
Betriebssystem
Bug reports
Copyright
Danksagungen
Distribution
E-Mail
Fähigkeiten in Stichpunkten
FreeWare
Geschichte
History
InterNet Adresse
Kritik
Postadresse
Rechtliche Dinge
Spenden
Start vom CLI
Start von der Workbench
Wichtige Bemerkungen

Adresse des Autors
Argumente
Systemanforderungen
Adresse des Autors
Copyright
Danksagungen
Copyright
Adresse des Autors
Einleitung
Wichtig
Geschichte
Geschichte
Adresse des Autors
Adresse des Autors
Adresse des Autors
Copyright
Adresse des Autors
Bedienung
Bedienung
Wichtig