

ARexx

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> ARexx		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		May 31, 2025	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	ARexx	1
1.1	ARexx.guide	1
1.2	ARexx.guide/Overview	2
1.3	ARexx.guide/Command Templates	3
1.4	ARexx.guide/Return Values	5
1.5	ARexx.guide/Error Checking	5
1.6	ARexx.guide/ATTRS_FILLCOLOUR_SET	7
1.7	ARexx.guide/ATTRS_FILLFILL_SET	7
1.8	ARexx.guide/ATTRS_GET	9
1.9	ARexx.guide/ATTRS_PENCOLOUR_SET	10
1.10	ARexx.guide/ATTRS_PENFILL_SET	11
1.11	ARexx.guide/ATTRS_PENSTYLE_SET	12
1.12	ARexx.guide/ATTRS_TEXT_SET	14
1.13	ARexx.guide/COPY	15
1.14	ARexx.guide/CREATE_ARC	16
1.15	ARexx.guide/CREATE_BEZIER	17
1.16	ARexx.guide/CREATE_ELLIPSE	18
1.17	ARexx.guide/CREATE_FREEHAND	19
1.18	ARexx.guide/CREATE_LINE	20
1.19	ARexx.guide/CREATE_RECT	21
1.20	ARexx.guide/CREATE_RND	22
1.21	ARexx.guide/CREATE_TEXT	23
1.22	ARexx.guide/CUT	23
1.23	ARexx.guide/MENU	24
1.24	ARexx.guide/OBJECT_ALIGN	25
1.25	ARexx.guide/OBJECT_CLONE	27
1.26	ARexx.guide/OBJECT_CONVERTTOBEZIER	28
1.27	ARexx.guide/OBJECT_DELETE	29
1.28	ARexx.guide/OBJECT_DESELECT	29
1.29	ARexx.guide/OBJECT_GROUP	30

1.30	ARexx.guide/OBJECT_JOIN	31
1.31	ARexx.guide/OBJECT_MAKE_COMPOUND	32
1.32	ARexx.guide/OBJECT_MOVE	32
1.33	ARexx.guide/OBJECT_ROTATE	33
1.34	ARexx.guide/OBJECT_SCALE	34
1.35	ARexx.guide/OBJECT_SELECT	35
1.36	ARexx.guide/OBJECT_SPECS_GET	36
1.37	ARexx.guide/OBJECT_SPLIT_COMPOUND	37
1.38	ARexx.guide/OBJECT_TOBACK	38
1.39	ARexx.guide/OBJECT_TOFRONT	39
1.40	ARexx.guide/OBJECT_UNGROUP	40
1.41	ARexx.guide/PAGE_SPECS_GET	41
1.42	ARexx.guide/PASTE	41
1.43	ARexx.guide/PROJECT_CLOSE	42
1.44	ARexx.guide/PROJECT_LOCK	43
1.45	ARexx.guide/PROJECT_NEW	44
1.46	ARexx.guide/PROJECT_OPEN	45
1.47	ARexx.guide/PROJECT_PLACE	46
1.48	ARexx.guide/PROJECT_SAVE	47
1.49	ARexx.guide/PROJECT_UNLOCK	48
1.50	ARexx.guide/QUIT	48
1.51	ARexx.guide/REDO	49
1.52	ARexx.guide/REDRAW_OFF	50
1.53	ARexx.guide/REDRAW_ON	51
1.54	ARexx.guide/REQ_FILE	51
1.55	ARexx.guide/REQ_MESSAGE	53
1.56	ARexx.guide/SCRIPT	54
1.57	ARexx.guide/UNDO	55

Chapter 1

ARexx

1.1 ARexx.guide

Dies ist die ARexx-Anleitung von DrawStudio, sie enthält eine detaillierte Beschreibung aller ARexx-Befehle des Programms.

Diese Anleitung bezieht sich auf Version 1.0.x, geschrieben am 3. November 1996, Copyright (C) 1995,1996 Graham Dean, Andy Dean u. Haage & Partner.

Deutsche Übersetzung von Eike Michael Lang

Übersicht	ARexx und DrawStudio
Befehlsschablonen	Das Verstehen von Befehlsschablonen
Rückgabewerte	Umgang mit Rückgabewerten
Fehlerbehandlung	Auffinden und behandeln von Fehlern im laufenden ↔
Skript	
ATTRS_FILLCOLOUR_SET	Füllfarbe eines Objektes wählen
ATTRS_FILLFILL_SET	Füllart eines Objektes wählen
ATTRS_GET	Informationen über die Objekt-Attribute einholen
ATTRS_PENCOLOUR_SET	Stiftfarbe eines Objektes wählen
ATTRS_PENFILL_SET	Stiftart eines Objektes wählen
ATTRS_PENSTYLE_SET	Wählen von Linienenden, Ecken und Stiftdicke eines ↔
Objektes	
ATTRS_TEXT_SET	Textgröße, Font und Ausrichtung wählen
COPY	Objekte in die Zwischenablage kopieren
CREATE_ARC	Einen Kreisbogen erzeugen
CREATE_BEZIER	Ein Bezierobjekt erzeugen
CREATE_ELLIPSE	Eine Ellipse erzeugen
CREATE_FREEHAND	Ein Freihandobjekt erzeugen
CREATE_LINE	Eine Linie erzeugen
CREATE_RECT	Ein Rechteck erzeugen
CREATE_RND	Ein abgerundetes Rechteck erzeugen
CREATE_TEXT	Ein neues Textobjekt erzeugen
CUT	Objekte ausschneiden und in die Zwischenablage legen
MENU	Einen Menüpunkt aktivieren
OBJECT_ALIGN	Objekte anordnen und verteilen
OBJECT_CLONE	Objekte 1:1 kopieren
OBJECT_CONVERTTOBEZIER	Objekte in Bezierobjekte konvertieren
OBJECT_DELETE	Objekte von der Seite löschen
OBJECT_DESELECT	Ausgewählte Objekte deselektieren

OBJECT_GROUP	Mehrere Objekte gruppieren
OBJECT_JOIN	Objekte zu einem zusammenfügen
OBJECT_MAKE_COMPOUND	Objekte zu verknüpftem Objekt machen
OBJECT_MOVE	Objekte auf der Seite verschieben
OBJECT_ROTATE	Objekte drehen
OBJECT_SCALE	Objekte skalieren
OBJECT_SELECT	Objekt nach Namen auswählen
OBJECT_SPECS_GET	Informationen über ausgewählte Objekte einholen
OBJECT_SPLIT_COMPOUND	Verknüpftes Objekt in Beziern auflösen
OBJECT_TOBACK	Objekte in den Seitenhintergrund bewegen
OBJECT_TOFRONT	Objekte in den Seitenvordergrund holen
OBJECT_UNGROUP	Objektgruppe wieder auflösen
PAGE_SPECS_GET	Informationen über die aktuelle Seite einholen
PASTE	Objekte aus der Zwischenablage einfügen
PROJECT_CLOSE	Aktuelles Projekt schließen
PROJECT_LOCK	Schützt das Projekt gegen Bearbeitung durch den Benutzer ↵
PROJECT_NEW	Erzeugt ein neues Projekt
PROJECT_OPEN	Lädt ein Projekt
PROJECT_PLACE	Importiert eine Grafik in das Projekt
PROJECT_SAVE	Speichert das Projekt
PROJECT_UNLOCK	Gibt die Benutzeroberfläche wieder frei
QUIT	Verläßt DrawStudio
REDO	Wiederherstellen des letzten "Rückgängig"
REDRAW_OFF	Stellt das Neuzeichnen der Seite ab, um die Skript- Ausführung zu beschleunigen ↵
REDRAW_ON	Stellt das Neuzeichnen der Seite wieder an und führt es durch ↵
REQ_FILE	Öffnet einen Datei-Requester
REQ_MESSAGE	Öffnet einen Mitteilungs-Requester
SCRIPT	Führt ein Skript aus
UNDO	Macht die letzte Aktion Rückgängig

1.2 ARexx.guide/Overview

Übersicht

Dieses Online-Handbuch enthält eine detaillierte Beschreibung aller in DrawStudio verfügbaren ARexx-Befehle. ARexx wird in DrawStudio am häufigsten in diesen drei Bereichen angewendet:

1. Sie können ARexx benutzen, um sich häufig wiederholende Vorgänge, die viele Menüaufrufe benötigen, zu automatisieren. Skripte können sich aus einer Vielzahl von Menü-Befehlen zusammensetzen, eine Form der Programmierung, die auch für Anfänger verständlich ist.
2. Sie können komplexe Skripte erzeugen, um aufwendige Effekte zu erzeugen und komplizierte mathematische Figuren zu zeichnen.
3. Mit ARexx können Sie Informationen zwischen DrawStudio und anderen ARexx-fähigen Programmen austauschen.

Zu den hier aufgelisteten Befehle werden ihr genauer Name sowie sämtliche

Eingabeparameter und Rückgabewerte genannt. Außerdem finden Sie zu jedem Befehl ein Praxisbeispiel.

1.3 ARexx.guide/Command Templates

Befehlsschablonen

Die Parameter, die an die ARexx-Befehle übergeben werden, richten sich eng nach den Amiga "Style-Guides". Das interpretieren von Befehlen folgt immer der unten angegebenen Standard-Schablone.

Befehle haben immer die Form:

```
befehl [optionen]
```

Ein Befehl kann so etwas sein wie PROJECT_OPEN oder OBJECT_SCALE , und die Optionen können Dateinamen, Zahlen, etc. sein. Eine typische Befehlsschablone sieht so aus:

```
OBJECT_ROTATE ANGLE/A,CX,CY
```

Die Kommandos und Optionen sind nicht abhängig von der Groß- oder Kleinschreibung, Sie können also sowohl 'OBJECT_ROTATE', 'Object_Rotate', als auch 'object_rotate' verwenden, um ein Objekt zu drehen. Die Optionen nach dem Befehl werden durch Kommata von einander getrennt und haben eigene Namen (z.B. ANGLE oder CX). Nach dem Namen folgt ein optionaler Modifikator (z.B. /A oder /S), der eine Aussage über die Art der Information macht, die die Option darstellt.

Wenn Sie einen Befehl aufrufen, können Sie die Namen der Optionen weglassen, wenn die Parameter für den Befehl in der gleichen Reihenfolge angegeben werden wie in der Schablone, aber aus Gründen der Übersichtlichkeit sollten Sie die Namen trotzdem verwenden.

Die folgenden Modifikatoren finden Anwendung:

Kein Modifikator

Wenn die Option keine Modifikator besitzt, erwartet sie eine Zeichenkette oder Fließkommazahl als Eingabe. Zeichenketten sind Textzeilen ohne Leerzeichen; um eine Zeichenkette mit Leerzeichen zu benutzen, schließen Sie diese in Anführungszeichen (") ein. Fließkommazahlen sind Zahlenwerte mit einer (optionalen) Dezimalstelle (z.B. 15.7, 9.462 oder 5).

Achtung: ARexx benutzt den Punkt (.) zur Darstellung von Dezimalzahlen, kein Komma!

Längen- und Entfernungsangaben können eine Maßeinheit enthalten, Sie können z.B. ein Objekt einen Zoll nach links und 5 Zentimeter

nach unten bewegen, indem Sie folgenden Befehl aufrufen:

```
OBJECT_MOVE 'lin' '5cm'
```

Wenn Sie keine Einheit angeben, werden Punkte als Einheit angenommen.

Mehrere Zeichenketten (/M)

Wenn eine Option diesen Modifikator hat, akzeptiert Sie mehrere Zeichenketten oder Fließkommazahlen.

Numerisch (/N)

Numerische Optionen gestatten die Angabe von ganzzahligen Werten. Die Benutzung des Dezimalpunkts ist in numerischen Argumenten nicht gestattet.

Boolean (/S)

Manche Optionen können als "Schalter" wirken. Wird die Option angegeben, ist der Schalter an, wird sie weggelassen, ist er aus.

Schlüsselwort (/K)

Der Name der Option muß verwendet werden, um diese zu benutzen.

Immer (/A)

Diese Option muß immer angegeben werden.

In der Praxis lernt man sehr schnell, diese Schablonen zu interpretieren - hier einige Beispiele mit Erklärungen:

```
OBJECT_ROTATE ANGLE/A,CX,CY
```

Der Befehl 'OBJECT_ROTATE' dreht ein in DrawStudio gewähltes Objekt.

OBJECT_ROTATE benötigt immer den gewünschten Drehwinkel als Argument und akzeptiert optional Werte für das Rotationszentrum. Die folgenden Beispiele sind gültige Aufrufe von OBJECT_ROTATE:

Um alle gewählten Objekte 22,5\textdegree{} im Uhrzeigersinn um ihre Mitte zu drehen:

```
OBJECT_ROTATE 22.5
```

Der folgende Aufruf dreht alle gewählten Objekte um 50\textdegree{} im

Gegenzeigersinn um die linke obere Ecke der Seite:

```
OBJECT_ROTATE -50 0 0
```

1.4 ARexx.guide/Return Values

Rückgabewerte

Rückgabewerte werden genau wie Parameter angegeben, sind aber in ihrer Typenvielfalt stärker eingeschränkt. Da mit ARexx-Befehle Rückgabewerte liefern können, muß sich die Zeile:

```
options results
```

am Anfang Ihres Skripts befinden.

Befehle können Zeichenketten, Zahlen, oder Felder aus beiden zurückgeben. Voreingestellt ist, daß alle Befehle ihren Rückgabewert in einer Variablen namens "RESULT" ablegen. Der folgende Aufruf des CREATE_TEXT Befehls liefert den Namen des erzeugten Textobjekts zurück:

```
CREATE_TEXT 100.0 200.0 '"Hallo Welt"'
```

Wenn der Benutzer den Rückgabewert in einer anderen Variablen als RESULT ablegen will, kann er dies durch die Benutzung des Schlüsselwortes VAR erreichen. Im folgenden Beispiel wird die selbe Aktion ausgeführt wie oben, aber der Rückgabewert findet sich in der Variablen TEXTNAME wieder:

```
CREATE TEXT 100.0 200.0 '"Hallo Welt"' VAR 'TEXTNAME'
```

Längen und Entfernungen werden immer als Punkte zurückgegeben.

1.5 ARexx.guide/Error Checking

Fehlerbehandlung

DrawStudio gibt Fehler auf die ARexx-übliche Methode zurück, allerdings mit einer Erweiterung.

Jedesmal, wenn ARexx einen Befehl ausführt, wird eine Variable namens "RC" mit einem Wert belegt. Wenn der Befehl normal ausgeführt wurde, ist dieser Wert NULL. Ist dagegen ein Fehler aufgetreten, hat RC entweder den Wert 5 (Warnung), 10 (Fehler) oder 20 (schwerer Fehler).

Darüber hinaus setzt DrawStudio eine weitere Variable namens "RC2", die entweder eine Fehlerbeschreibung im Klartext enthält, oder einen

AmigaDOS-Fehlercode.

Eine Klartext-Beschreibung wird immer dann zurückgegeben, wenn der Fehler bei der Ausführung eines Befehls auftritt. Ein AmigaDOS-Code wird immer dann zurückgegeben, wenn ein Fehler in der Befehlssyntax vorliegt (z.B. bei falsch geschriebenen Befehlen oder fehlenden Anführungszeichen).

Wenn Sie z.B. den REQ_MESSAGE- Befehl aufrufen und den sich dann öffnenden Requester abbrechen, erhalten Sie die folgenden Rückgabewerte:

```
RC = 10
RC2 = "REQ_MESSAGE; User cancelled"
```

Wenn Sie versuchen, den folgenden Befehl aufzurufen:

```
REQ_MESSAGE
```

werden die Fehlervariablen wie folgt gesetzt:

```
RC = 20
RC2 = 236
```

wobei der AmigaDos-Fehler 236 für 'nicht implementiert' steht, d.h. der Befehl ist nicht bekannt. Das Ausgangs-Skript von DrawStudio wandelt die häufigsten AmigaDos-Fehler ebenfalls in Klartext um (eine vollständige Auflistung aller Fehlercodes finden Sie in Ihrem AmigaDos-Handbuch).

Wenn Sie ein Skript auf DrawStudio heraus neu erzeugen, ist die automatische Fehlerüberprüfung standardmäßig eingeschaltet. Die Zeile:

```
signal on error
```

weist DrawStudio an, beim Auftreten eines Fehlers zur Sprungmarke ERROR: zu springen. Es wird dann ein Requester angezeigt, der Ihnen den Fehler mitteilt.

Manchmal kann es notwendig sein, die automatische Fehlerüberprüfung auszustellen und die Fehlerbehandlung selbst zu übernehmen. Auf diese Art und Weise können der Fehler abgefangen und das Skript danach vernünftig fortgesetzt werden.

```
/* Ausschalten der automatischen Fehlerüberprüfung */

signal off error

/* Befehl aufrufen */

OBJECT_MOVE 10.0 50.0

/* Auf Fehlerbedingung prüfen */

if RC ~= 0 then do
    REQ_MESSAGE TEXT "Ein Fehler ist aufgetreten (vermutlich' ||,
        'waren keine Objekte selektiert)'"
    end
else do
```

```
REQ_MESSAGE TEXT ' "Objekte verschoben" '
end
```

1.6 ARexx.guide/ATTRS_FILLCOLOUR_SET

```
ATTRS_FILLCOLOUR_SET
*****
```

Beschreibung

Ändert die Füllfarbe der ausgewählten Objekte

Parameter-Schablone

COLOUR/M/N

Rückgabe-Schablone

Keine

Parameter

COLOUR/M/N

Drei RGB-Werte und optional ein Wert für den Deckungsgrad der Farbe. Die RGB-Werte dürfen im Bereich von 0 bis 255 liegen, der Wert für den Deckungsgrad im Bereich von 0 bis 100.

Rückgabewerte

Keine.

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

Der folgende Aufruf ändert die Füllfarbe aller ausgewählten Objekte auf Rot:

```
ATTRS_FILLCOLOUR_SET 255 0 0
```

Dieser Aufruf setzt die Füllfarbe auf ein 20% deckendes Magenta:

```
ATTRS_FILLCOLOUR_SET 255 0 255 20
```

Siehe auch...

ATTRS_FILLFILL_SET

1.7 ARexx.guide/ATTRS_FILLFILL_SET

```
ATTRS_FILLFILL_SET
*****
```

Beschreibung

Gestattet Ihnen das Ändern des Fülltyps der selektierten Objekte:

Parameter-Schablone

TYPE, NAME

Rückgabe-Schablone

Keine

Parameter

TYPE

Gestattet Ihnen, den Fülltyp der aktiven Objekte zu ändern, und zwar auf:

- * None; Die Objekte werden ungefüllt dargestellt.
- * Solid; Die Objekte werden in einer Farbe gefüllt.
- * Pattern; Die Objekte werden mit einem sich wiederholenden Muster gefüllt.
- * Gradient; Die Objekte werden mit einem Farbverlauf gefüllt.
- * Bitmap; Die Objekte werden mit einer Bitmap gefüllt.

Außer im Fall von "None" müssen Sie außerdem einen Namen angeben, damit DrawStudio weiß, welche spezielle Füllung der gewählten Art für die Objekte benutzt werden soll.

NAME

Der Name der speziellen Füllung, die Sie verwenden wollen. Für eine "Solid"-Füllung müssen Sie hier z.B. den Namen der Farbe angeben, wie er in der Farbliste steht.

Rückgabewerte

Keine.

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

Dieser Befehl entfernt die Füllung aller aktiven Objekte:

```
ATTRS_FILLFILL_SET "None"
```

Der folgende Aufruf setzt die Füllung aller selektierten Objekte auf einfaches Rot:

```
ATTRS_FILLFILL_SET "Solid" ' "Pure Red" '
```

Wenn Sie die voreingestellten Patterns verwenden, füllt dieser Aufruf die gewählten Objekte mit einem Backsteinmuster:

```
ATTRS_FILLFILL_SET "Pattern" "PATTERN.H"
```

Siehe auch...

```
ATTRS_FILLCOLOUR_SET
```

1.8 ARexx.guide/ATTRS_GET

```
ATTRS_GET
```

```
*****
```

Beschreibung

Liefert Informationen über die Attribute des aktiven Objektes zurück.
Funktioniert nur, wenn bloß ein Objekt gewählt ist.

Parameter-Schablone

Keine

Rückgabe-Schablone

```
PENTYPE, FILLTYPE, PENNAME, FILLNAME, START, END, JOIN, THICKNESS
```

Parameter

Keine.

Rückgabewerte

PENTYPE

Die Stiftart des aktiven Objekts. Folgende Arten sind möglich:

- * None ; Keine
- * Solid ; Einfarbig
- * Pattern ; Muster
- * Gradient ; Farbverlauf
- * Bitmap

FILLTYPE

Die Füllart des aktiven Objekts. Alle oben genannten Arten sind möglich.

PENNAME

Der Name der speziellen Farbart für den Stift des Objekts.
Wenn PENTYPE "None" ist, dann ist PENNAME auch immer "None".
Im Falle von "Pattern", "Gradient" und "Bitmap" entspricht PENNAME immer dem Namen der Füllung (z.B. "Pattern.H"), soweit dieser bekannt ist, ansonsten hat PENNAME den Wert "Unknown".

Wenn PENTYPE "Solid" ist, wird (soweit bekannt) der Name der Farbe zurückgegeben, ansonsten

```
"RGB R G B O"
```

wenn der Name nicht bekannt ist ("R" = Rotanteil, "G" = Grün-

anteil, "B" = Blauanteil und "O" = Deckungsgrad).

FILLNAME

Der genaue Name der Objektfüllung, wie unter PENNAME beschrieben.

START

Der Name der Linienanfangs-Form. Diese sind mit "LINESTART.A", "LINESTART.B", etc. durchnummeriert, und zwar in der Reihenfolge, in der Sie diese im Linienanfangs-Popup vorfinden.

END

Name der Liniende-Form, wie oben beschrieben, nur mit den Bezeichnungen "LINEEND.A", etc.

JOIN

Name der Kantenart, die in Bezierobjekten verwendet wird. Kann folgenden Werte haben:

- * Mitre ; Ecke
- * Bevel ; abgeflacht
- * Round ; abgerundet

DASH

Der Name der "Linienstrichelung". Diese sind durchgehend mit "DASH.A", "DASH.B", usw. bezeichnet, wieder in der gleichen Reihenfolge wie im entsprechenden Popup.

THICKNESS

Die Dicke der Linie. Dies ist ein Fließkommawert und gibt die Dicke in Punkten an.

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Siehe auch...

ATTRS_FILLCOLOUR_SET

1.9 ARexx.guide/ATTRS_PENCOLOUR_SET

ATTRS_PENCOLOUR_SET

Beschreibung

Ändert die aktuelle einfache Stiftfarbe der ausgewählten Objekte.

Parameter-Schablone

COLOUR/M/N

Rückgabe-Schablone

Keine

Parameter

COLOUR/M/N

Drei RGB-Werte und optional ein Wert für den Deckungsgrad der Farbe. Die RGB-Werte dürfen im Bereich von 0 bis 255 liegen, der Wert für den Deckungsgrad im Bereich von 0 bis 100.

Rückgabewerte

Keine.

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

Dieser Aufruf setzt die Stiftfarbe aller aktiven Objekte auf "Grün":

```
ATTRS_PENCOLOUR_SET 0 255 0
```

Dieser Aufruf setzt die Stiftfarbe aller aktiven Objekte auf ein 50% deckendes Blau:

```
ATTRS_PENCOLOUR_SET 0 255 0 50
```

Siehe auch...

ATTRS_PENFILL_SET

1.10 ARexx.guide/ATTRS_PENFILL_SET

ATTRS_PENFILL_SET

Beschreibung

Gestattet Ihnen das Ändern der Stiftart der aktiven Objekte.

Parameter-Schablone

TYPE, NAME

Rückgabe-Schablone

Keine

Parameter

TYPE

Sie können den Objekten eine der folgenden Stiftarten geben:

* None; Die Objekte haben keinen sichtbaren Stift.

* Solid; Die Objekte haben eine einzige Farbe als Stift.

* Pattern; Die Objekte benutzen ein einfaches, sich wiederholendes Muster als Stift.

* Gradient; Der Stift der Objekte wird mit einem Farbverlauf belegt.

* Bitmap; Die Objekte benutzen eine Bitmap als Stift.

In allen Fällen außer "None" müssen Sie DrawStudio noch den Namen der Füllung des entsprechenden Typs mitteilen.

NAME

Der Name der Füllung des entsprechenden Typs. Wenn Sie z.B. einen einfarbigen (Solid) Stift gewählt haben, müssen Sie hier den Namen der gewünschten Farbe angeben, genau wie er in der Farbliste steht.

Rückgabewerte

Keine.

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

Dies entfernt den Stift aller aktiven Objekte:

```
ATTRS_PENFILL_SET "None"
```

Dieser Aufruf setzt die Stiftfarbe aller aktiven Objekte auf ein pures Gelb:

```
ATTRS_PENFILL_SET "Solid" "Pure Yellow"
```

Wenn Sie die voreingestellten Muster benutzen, erhalten alle ausgewählten Objekte ein Karomuster als als Stift.

```
ATTRS_PENFILL_SET "Pattern" "PATTERN.P"
```

Siehe auch...

ATTRS_PENCOLOUR_SET

1.11 ARexx.guide/ATTRS_PENSTYLE_SET

ATTRS_PENSTYLE_SET

Beschreibung

Gestattet Ihnen das Ändern von Linienanfang, -ende, -ecken und -dicke.

Parameter-Schablone

START, END, JOIN, THICKNESS

Rückgabe-Schablone

Keine

Parameter

START

Der Name des gewünschten Linienanfangs. Zulässige Werte sind "LINESTART.A", "LINESTART.B", usw. Oder "None" für einen "normalen" Anfang. Wenn Sie hier keinen Wert angeben, wird der Linienanfang nicht geändert.

END

Name des gewünschten Linienendes. Genau wie oben, nur daß hier die Namen "LINEEND.A", "LINEEND.B", usw. benutzt werden müssen.

JOIN

Der Name der gewünschten Ecken in Bezierobjekten. Mögliche Werte sind "Miter" (90\textdegree{} Ecken), "Bevel" (45\textdegree{} ↵ abgeschrägte Ecken) oder "Round" (abgerundete Ecken). Wenn Sie keinen Wert angeben, bleiben die Ecken unverändert.

THICKNESS

Die Dicke der Linie. Voreingestellt ist eine Angabe in Punkten (d.h. ohne Maßeinheit). Wenn Sie keinen Wert angeben, ändert sich die Liniendicke nicht.

Rückgabewerte

Keine.

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

Mit diesem Befehlsaufruf erhalten die aktiven Objekte eine einfache Pfeilspitze:

```
ATTRS_PENSTYLE_SET "PATTERN.B"
```

So ändern Sie die Ecken von verbundenen Linien (d.h. Bezierobjekten) auf "Rund":

```
ATTRS_PENSTYLE_SET JOIN "Round"
```

Dieser Aufruf ändert die Strichdicke aller selektierten Objekte auf 5 Punkte:

```
ATTRS_PENSTYLE_SET THICKNESS 5.0
```

Dieser Aufruf ändert alle ausgewählten Linien dahingehen, daß sie eine doppelten Pfeilspitze am Anfang und eine einfache am Ende haben, außerdem wird die Dicke auf 2mm gesetzt.

```
ATTRS_PENSTYLE_SET "PATTERN.J" "PATTERN.C" THICKNESS "2mm"
```

Siehe auch...
ATTRS_PENCOLOUR_SET

1.12 ARexx.guide/ATTRS_TEXT_SET

ATTRS_TEXT_SET

Beschreibung

Gestattet das Ändern des Stils der aktiven Textobjekte.

Parameter-Schablone

FONT, SIZE, ALIGN

Rückgabe-Schablone

Keine

Parameter

Sie können eine beliebige Kombination der Parameter angeben, so daß nur ein Teil verändert wird. (Sie können z.B. alle Textobjekte auf eine 12-Punkt-Größe setzen, ohne deren Ausrichtung und Zeichensatz zu ändern).

FONT

Hier können Sie den Namen des für die ausgewählten Textobjekte zu benutzenden Fonts eingeben. Dieser muß identisch mit einem im Font-Einsteller ("Text/Font..." Menü) vorhandenen sein, und mit diesem auch in der Groß-/Kleinschreibung übereinstimmen.

SIZE

Die gewünschte Textgröße, in Punkten anzugeben. Die Benutzung von Fließkommawerten ist hierbei gestattet, was eine sehr akkurate Skalierung der Zeichensätze ermöglicht.

ALIGN

Setzt die Textausrichtung für die Zeichen in den selektierten Textobjekten. Folgende Ausrichtungen stehen zur Verfügung:

- * Left. ; Linksbündig
- * Centre. ; Zentriert
- * Right. ; Rechtsbündig

Bitte beachten Sie, daß ALIGN auf einzeilige Textobjekte keinerlei Auswirkungen hat.

Rückgabewerte

Keine.

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine

Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

Wenn Sie `ATTRS_TEXT_SET` mit den folgenden Parametern aufrufen, ändert sich die Größe aller selektierten Textobjekte auf 12 Punkte, während ihr Zeichensatz und die Ausrichtung unbeeinflusst bleiben:

```
ATTRS_TEXT_SET SIZE 12.0
```

So können Sie alle gewählten Objekte mit einem 24 Punkte großen "Times"-Zeichensatz darstellen, ohne deren Ausrichtung zu ändern:

```
ATTRS_TEXT_SET "Times" 24.0
```

Und so setzen Sie alle aktiven Textobjekte auf einen 8,5 Punkte großen Courier-Zeichensatz und setzen die Objekte gleichzeitig auf rechtsbündige Textdarstellung.

```
ATTRS_TEXT_SET "Courier" 8.5 "Right"
```

1.13 ARexx.guide/COPY

COPY

Beschreibung

Kopiert alle derzeit aktiven Objekte in die System-Zwischenablage. Diese können dann an beliebiger Stelle in DrawStudio oder einer anderen Anwendung einfügen, die das DrawStudio-Format versteht.

Parameter-Schablone

Keine.

Rückgabe-Schablone

Keine.

Parameter

Keine.

Rückgabewerte

Keine.

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

Zum kopieren der aktiven Objekte in das Clipboard:

```
COPY
```

Siehe auch...

CUT, PASTE

1.14 ARexx.guide/CREATE_ARC

CREATE_ARC

Beschreibung

Erzeugt einen Kreisbogen, für den Sie Position, horizontale und vertikale Richtung, sowie Start- und Endwinkel angeben können.

Parameter-Schablone

X/A, Y/A, RX, RY, ANGLE1/A, ANGLE2/A

Rückgabe-Schablone

NAME

Parameter

X/A

Die horizontale (X) Position auf der Seite, die Mittelpunkt der Ellipse sein soll, die den Bogen formt. Dieser Parameter ist ein Fließkommawert.

Y/A

Die vertikale (Y) Position auf der Seite, die Mittelpunkt der Ellipse sein soll, die den Bogen formt. Dieser Parameter ist ein Fließkommawert.

RX/A

Der horizontale (X) Radius des Bogens, ebenfalls als Fließkommazahl.

RY/A

Der vertikale (Y) Radius des Bogens, ebenfalls als Fließkommazahl.

ANGLE1/A

Der Anfangswinkel des Bogens in Grad. Ein Winkel von Null Grad entspricht der vertikalen, und positive Winkelgrade werden im Uhrzeigersinn abgetragen (90\textdegree{} sind zum Beispiel "3 Uhr" und 270\textdegree{} sind "9 Uhr").

ANGLE2/A

Der Endwinkel für den Bogen in Grad.

Rückgabewerte

NAME

Der Name des soeben erzeugten Objekts.

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

Der folgende Aufruf erzeugt einen Kreisbogen in der oberen linken Ecke der Seite, von dem nur der sichtbare Teil gezeichnet wird. Er hat einen Radius von einem engl. Zoll (72 Punkte):

```
CREATE_ARC 0.0 0.0 72.0 72.0 90.0 180.0
```

Siehe auch...

CREATE_ELLIPSE

1.15 ARexx.guide/CREATE_BEZIER

CREATE_BEZIER

Beschreibung

Erzeugt ein Bezierobjekt, das aus Bezierkurven und geraden Linien besteht. Sie haben volle Kontrolle über den Vorgang, es können also alle gültigen Bezierobjekte aus ARexx heraus erzeugt werden.

Parameter-Schablone

CLOSED/S, PARAMS/M/A

Rückgabe-Schablone

NAME

Parameter

CLOSED/S

Geben Sie diese Option an, wenn Sie ein geschlossenes Bezier-Objekt wünschen; normalerweise sind Bezierobjekte offen.

PARAMS/M/A

Die Parameter, die das Aussehen des Bezierobjekts beschreiben bestehen aus einer Liste von Zahlen und Buchstaben – die Zahlen beschreiben die Lage der Objekt- und Kontrollpunkte und die Buchstaben werden zur Unterscheidung zwischen Kurven- und Liniensegmenten benutzt.

Die ersten beiden Zahlen geben immer die Startposition des Objektes auf der Seite an.

Dann folgt einer von zwei möglichen Buchstaben – "L" oder "B", je nachdem, ob eine "L"inie oder eine "B"ezierkurve folgt.

Wenn eine Linie gewählt wird, folgen zwei Zahlen, die die Koordinaten des zweiten Punktes der Linie darstellen. Wenn eine Bezierkurve gewählt wird, folgen 6 Zahlen, die die beiden Kontrollpunkte und den Endpunkt der Kurve beschreiben.

Das Objekt kann nun beendet werden (indem Sie einfach keine weiteren Parameter angeben), oder Sie können es mit einem weiteren durch "L" oder "B" eingeleiteten Linien- oder Kurvenstück fortsetzen.

Beachten Sie die Beispiele zur Benutzung des Kommandos.

Rückgabewerte

NAME

Der Name des neu erzeugten Objekts.

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

So können Sie eine gerade Linie von der linken oberen Ecke der Seite zu einem Punkt ziehen, der einen Zoll vom linken und zwei Zoll vom oberen Rand der Seite entfernt liegt.

```
CREATE_BEZIER 0.0 0.0 L 72.0 144.0
```

Das nächste Beispiel verbindet die selben zwei Punkte (0,0) und (72,144) mit einer Bezierkurve:

```
CREATE_BEZIER 0.0 0.0 B 72.0 0.0 72.0 0.0 72.0 144.0
```

Um obige Kurve als geschlossenes Objekt zu erzeugen:

```
CREATE_BEZIER CLOSED 0.0 0.0 B 72.0 0.0 72.0 0.0 72.0 144.0
```

Wir können ein ähnlich aussehendes offenes Objekt erzeugen, indem wir eine weitere Linie zeichnen:

```
CREATE_BEZIER 0.0 0.0 B 72.0 0.0 72.0 0.0 72.0 144.0,  
L 0.0 0.0
```

Und so erzeugt man ein 2x2 Zoll großes Quadrat, daß zum linken und oberen Ende der Seite einen Zoll Abstand hat.

```
CREATE_BEZIER CLOSED 72.0 72.0 L 216.0 72.0 L 216.0 216.0,  
L 72.0 216.0
```

Siehe auch...

CREATE_LINE, CREATE_FREEHAND

1.16 ARexx.guide/CREATE_ELLIPSE

CREATE_ELLIPSE

Beschreibung

Erzeugt eine Ellipse mit von Ihnen gewählter Position und Größe.

Parameter-Schablone

X/A, Y/A, RX, RY

Rückgabe-Schablone

NAME

Parameter

X/A

Die horizontale (X) Position auf der Seite, die das Zentrum der Ellipse darstellen soll.

Y/A

Die vertikale (Y) Position auf der Seite, die das Zentrum der Ellipse darstellen soll.

RX/A

Der horizontale (X) Radius der Ellipse.

RY/A

Der vertikale (Y) Radius der Ellipse.

Rückgabewerte

NAME

Der Name des neu erzeugten Objekts.

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

Im folgenden Beispiel erzeugen wir ein Ellipse in der linken oberen Ecke der Seite. Die Ellipse ist zwei engl. Zoll breit und einen halben Zoll hoch.

```
CREATE_ELLIPSE 72.0 18.0 72.0 18.0
```

Siehe auch...

CREATE_ARC

1.17 ARexx.guide/CREATE_FREEHAND

CREATE_FREEHAND

Beschreibung

Erzeugt ein Freihand-Objekt. Ein Freihand-Objekt ist einfach eine Liste von Punkten, die gleichmäßig mit Linien und Kurven verbunden werden.

Parameter-Schablone

PARAMS/M/A

Rückgabe-Schablone

NAME

Parameter

PARAMS/M/A

Die einzigen Parameter für diesen Befehl sind die Punkte des gewünschten Objekts, die als Liste übergeben werden. Das so erzeugte Objekt ist ein Bezierobjekt, wie eines, das mit dem Befehl CREATE_BEZIER erzeugt wurde.

Rückgabewerte

NAME

Der Name des soeben erzeugten Objekts.

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

So erzeugen Sie einen "Kriggel" auf der Seite:

```
CREATE_FREEHAND 0.0 0.0 100.0 120.0 80.0 170.0 200.0 140.0
```

Siehe auch...

CREATE_BEZIER, CREATE_LINE

1.18 ARexx.guide/CREATE_LINE

CREATE_LINE

Beschreibung

Erzeugt eine Linie. Es werden einfach zwei Punkte der Seite mit einer geraden Linie verbunden.

Parameter-Schablone

X1/A, Y1/A, X2/A, Y2/A

Rückgabe-Schablone

NAME

Parameter

X1

Die Start-X-Koordinate der Linie.

Y1

Die Start-Y-Koordinate der Linie.

X2

Die End-X-Koordinate der Linie.

Y2

Die End-Y-Koordinate der Linie.

Rückgabewerte

NAME

Der Name des soeben erzeugten Objekts.

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

Dieses Beispiel zeichnet eine gerade Linie, die in der linken oberen Ecke der Seite beginnt.

```
CREATE_LINE 0.0 0.0 72.0 144.0
```

Siehe auch...

CREATE_FREEHAND, CREATE_BEZIER

1.19 ARexx.guide/CREATE_RECT

CREATE_RECT

Beschreibung

Erzeugt ein Rechteck, das durch zwei Koordinaten definiert wird.

Parameter-Schablone

X1/A, Y1/A, X2/A, Y2/A

Rückgabe-Schablone

NAME

Parameter

X1

Die X-Koordinate der oberen linken Ecke des Rechtecks.

Y1

Die Y-Koordinate der oberen linken Ecke des Rechtecks.

X2

Die X-Koordinate der unteren rechten Ecke des Rechtecks.

Y2

Die Y-Koordinate der unteren rechten Ecke des Rechtecks.

Rückgabewerte

NAME

Der Name des soeben erzeugten Objekts.

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine

Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

Dieses Beispiel erzeugt ein Rechteck, das in der oberen linken Ecke der Seite beginnt.

```
CREATE_RECT 0.0 0.0 72.0 144.0
```

1.20 ARexx.guide/CREATE_RND

CREATE_RND

Beschreibung

Erzeugt ein Rechteck mit abgerundeten Kanten.

Parameter-Schablone

X1/A, Y1/A, X2/A, Y2/A, RADIUS

Rückgabe-Schablone

NAME

Parameter

X1

Die X-Koordinate der oberen linken Ecke des Rechtecks.

Y1

Die Y-Koordinate der oberen linken Ecke des Rechtecks.

X2

Die X-Koordinate der unteren rechten Ecke des Rechtecks.

Y2

Die Y-Koordinate der unteren rechten Ecke des Rechtecks.

RADIUS

Der Radius der Ecken. Wenn hier kein Wert angegeben wird, wird der Wert aus dem Voreinsteller benutzt.

Rückgabewerte

NAME

Der Name des soeben erzeugten Objekts.

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

Dieses Beispiel erzeugt ein abgerundetes Rechteck mit dem voreingestellten Eckradius.

```
CREATE_RND 0.0 0.0 72.0 144.0
```

Dieses Beispiel erzeugt das selbe Rechteck, aber mit einem Eckradius von 10 Punkten.

```
CREATE_RND 0.0 0.0 72.0 144.0 10.0
```

1.21 ARexx.guide/CREATE_TEXT

CREATE_TEXT

Beschreibung

Erzeugt ein Textobjekt mit der angegebenen Zeichenkette. Die Attribute des Textes können mit dem ATTRS_TEXT_SET Befehl geändert werden.

Parameter-Schablone

X/A, Y/A, STRING/A

Rückgabe-Schablone

NAME

Parameter

X/A

Die X-Koordinate für den Textanfang

Y/A

Die Y-Koordinate für den Textanfang

STRING/A

Der gewünschte Inhalt des Textobjekts. Denken Sie bitte daran, den Text in Anführungszeichen zu setzen.

Rückgabewerte

NAME

Der Name des soeben erzeugten Objekts.

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

Dieses Beispiel erzeugt die Zeichenkette "Hallo Welt" mit einem Zoll Abstand zum linken und zwei Zoll Abstand zum oberen Seitenrand.

```
CREATE_TEXT 72.0 144.0 '"Hallo Welt"'
```

1.22 ARexx.guide/CUT

CUT

Beschreibung

Kopiert die derzeit aktiven Objekte in die Zwischenablage und löscht sie dann von der Seite. Sie können dann in ein beliebiges DrawStudio Projekt eingefügt werden, oder in einer anderen Anwendung benutzt werden, die das DrawStudio-Format versteht.

Parameter-Schablone

Keine.

Rückgabe-Schablone

Keine.

Parameter

Keine.

Rückgabewerte

Keine.

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

So schneiden Sie die aktiven Objekte aus dem Projekt und kopieren diese ins Clipboard:

CUT

Siehe auch...

COPY, PASTE

1.23 ARexx.guide/MENU

MENU

Beschreibung

Simuliert das Wählen eines Menüpunktes. Damit sind alle Menüfunktionen aus einem ARexx-Skript erreichbar.

Um einen bestimmten Menüpunkt zu wählen, müssen Sie bis zu 3 Parameter angeben. Ein Menü besteht aus einem "MENU"-Teil (z.B. "Projekt" oder "Bearbeiten") und einem "ITEM"-Teil (wie "Kopieren" und "Einfügen" im "Bearbeiten"-Menü). Manche Menüs haben nochmals Untermenüs, die Sie über das "SUB"-Argument angeben können.

Parameter-Schablone

MENU/A, ITEM/A, SUB

Rückgabe-Schablone
Keine.

Parameter

MENU/A

Der Titel des gewünschten Menüs. Dieses Argument muß dem Menütitel exakt entsprechen (inkl. Leerzeichen).

ITEM/A

Der Name des Menüpunktes. Auch hier ist eine exakte Entsprechung von Nöten.

SUB

Der exakte Name eines evtl. vorhandenen Untermenüpunktes.

Rückgabewerte
Keine.

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

Hiermit öffnen Sie den Ausrichten-Requester:

```
MENU "Objekt" "Ausrichten..."
```

Dieser Aufruf öffnet den Speicher-Requester. Beachten Sie die Verwendung der doppelten Anführungszeichen, da der Menüpunkt Leerzeichen enthält.

```
MENU "Projekt" '"Speichern als..."'
```

So setzen Sie die Textausrichtung auf "Zentriert":

```
MENU "Text" "Position" "Zentriert"
```

1.24 ARexx.guide/OBJECT_ALIGN

OBJECT_ALIGN

Beschreibung

Gestattet es Ihnen, alle selektierten Objekte gemäß bestimmten Regeln anzuordnen. Objekte können bezüglich der Seite oder bezüglich sich selbst angeordnet werden, und zwar links- und rechtsbündig sowie zentriert und das sowohl horizontal als auch vertikal. Weiterhin besteht die Möglichkeit, Objekte so anzuordnen, daß sie gleichmäßig verteilt sind.

Parameter-Schablone

TOPAGE/S, ALIGN_X/S, DISTRIBUTE_X/S, ALIGN_Y/S, DISTRIBUTE_Y/S,
LEFT/S, CENTRE_X/S, RIGHT/S, WIDTH/S, TOP/S, CENTRE_Y/S, BOTTOM/S,
HEIGHT/S

Rückgabe-Schablone

Keine.

Parameter

TOPAGE/S

Normalerweise werden Objekte bezüglich sich selbst angeordnet.
Das Setzen dieser Option bewirkt ein Anordnen der Objekte
bezüglich der ganzen Seite.

ALIGN_X/S

Standardmäßig wird die horizontale (X) Position von Objekten
nicht von diesem Befehl beeinflusst. Durch Benutzung dieser
Option wird eine Anordnung der X-Positionen der Objekte
erzwungen. Die Art der Anordnung wird mit den Parametern
LEFT, CENTRE_X, und RIGHT festgelegt, siehe unten.

DISTRIBUTE_X/S

Standardmäßig wird die horizontale (X) Position von Objekten
nicht von diesem Befehl beeinflusst. Durch Benutzung dieser
Option wird eine gleichmäßige Verteilung der Objekte in
X-Richtung erzwungen. Die Art der Verteilung wird mit den
Parametern LEFT, CENTRE_X, RIGHT und WIDTH festgelegt, s.u.

ALIGN_Y/S

Standardmäßig wird die vertikale (Y) Position von Objekten
nicht von diesem Befehl beeinflusst. Durch Benutzung dieser
Option wird eine Anordnung der Y-Positionen der Objekte
erzwungen. Die Art der Anordnung wird mit den Parametern
TOP, CENTRE_Y, und BOTTOM festgelegt, siehe unten.

DISTRIBUTE_Y/S

Standardmäßig wird die vertikale (Y) Position von Objekten
nicht von diesem Befehl beeinflusst. Durch Benutzung dieser
Option wird eine gleichmäßige Verteilung der Objekte in
Y-Richtung erzwungen. Die Art der Verteilung wird mit den
Parametern TOP, CENTRE_Y, BOTTOM und HEIGHT festgelegt, s.u.

LEFT/S

Bei der Benutzung von ALIGN_X oder DISTRIBUTE_X bestimmt dieser
Schalter, daß die linke Kante der Objekte als Bezugspunkt für
die Anordnung oder das Verteilen der Objekte benutzt wird.

CENTRE_X/S

Bei der Benutzung von ALIGN_X oder DISTRIBUTE_X bestimmt dieser
Schalter, daß das horizontale (X) Zentrum der Objekte als Bezugs-
punkt für die Anordnung oder das Verteilen der Objekte benutzt wird.

RIGHT/S

Bei der Benutzung von ALIGN_X oder DISTRIBUTE_X bestimmt dieser
Schalter, daß die rechte Kante der Objekte als Bezugspunkt für
die Anordnung oder das Verteilen der Objekte benutzt wird.

WIDTH/S

Bei der Benutzung von `DISTRIBUTE_X` veranlasst dieser Schalter die Anordnungs-Routinen dazu, einen gleichmäßigen Abstand zwischen den Objekten zu lassen.

TOP/S

Bei der Benutzung von `ALIGN_Y` oder `DISTRIBUTE_Y` bestimmt dieser Schalter, daß die obere Kante der Objekte als Bezugspunkt für die Anordnung oder das Verteilen der Objekte benutzt wird.

CENTRE_Y/S

Bei der Benutzung von `ALIGN_Y` oder `DISTRIBUTE_Y` bestimmt dieser Schalter, daß das vertikale (Y) Zentrum der Objekte als Bezugspunkt für die Anordnung oder das Verteilen der Objekte benutzt wird.

BOTTOM/S

Bei der Benutzung von `ALIGN_Y` oder `DISTRIBUTE_Y` bestimmt dieser Schalter, daß die untere Kante der Objekte als Bezugspunkt für die Anordnung oder das Verteilen der Objekte benutzt wird.

HEIGHT/S

Bei der Benutzung von `DISTRIBUTE_Y` veranlaßt dieser Schalter die Anordnungs-Routinen dazu, einen gleichmäßigen Abstand zwischen den Objekten zu lassen.

Rückgabewerte

Keine.

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

Das folgende Beispiel zentriert die Mittelpunkte aller selektierten Objekte auf dem Mittelpunkt der Seite.

```
OBJECT_ALIGN TOPAGE ALIGN_X CENTRE_X
```

Dieses Beispiel verteilt die Objekte vertikal auf der Seite und ordnet Sie gleichzeitig am linken Seitenrand an.

```
OBJECT_ALIGN TOPAGE ALIGN_X LEFT DISTRIBUTE_Y HEIGHT
```

1.25 ARexx.guide/OBJECT_CLONE

OBJECT_CLONE

Beschreibung

Erzeugt eine 1:1 Kopie der ausgewählten Objekte, in einem Benutzer-definierten Abstand vom Original.

Parameter-Schablone

DX, DY

Rückgabe-Schablone
Keine.

Parameter

DX

Hier können Sie optional den Abstand in X-Richtung angeben.
Wenn Sie keinen Werte angeben, werden die Werte aus dem
Voreinsteller benutzt.

DY

Hier können Sie optional den Abstand in Y-Richtung angeben.
Wenn Sie keinen Werte angeben, werden die Werte aus dem
Voreinsteller benutzt.

Rückgabewerte
Keine.

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine
Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

Dieser Aufruf erzeugt eine Kopie der ausgewählten Objekte, und
zwar in dem Abstand zum Original, der im Benutzer-Voreinsteller
gewählt wurde.

OBJECT_CLONE

In diesem Beispiel wird eine Kopie der ausgewählten Objekte erzeugt,
die 72 Punkte nach rechts und 144 Punkte nach oben verschoben auf
der Seite plaziert wird.

OBJECT_CLONE 72.0 -144.0

1.26 ARexx.guide/OBJECT_CONVERTTOBEZIER

OBJECT_CONVERTTOBEZIER

Beschreibung

Konvertiert die ausgewählten Objekte in Bezier-Objekte, so weit
dies möglich ist.

Parameter-Schablone

Keine.

Rückgabe-Schablone

Keine.

Parameter

Keine.

Rückgabewerte

Keine.

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

rc = 10 Wenn einige der Objekte nicht konvertiert werden konnten (Bitmaps können z.B. nicht in Bezier konvertiert werden)

Beispiel

Zum konvertieren der Objekte in Bezier-Objekte:

OBJECT_CONVERTTOBEZIER

1.27 ARexx.guide/OBJECT_DELETE

OBJECT_DELETE

Beschreibung

Löscht die selektierten Objekte.

Parameter-Schablone

Keine.

Rückgabe-Schablone

Keine.

Parameter

Keine.

Rückgabewerte

Keine.

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

Zum löschen der selektierten Objekte:

OBJECT_DELETE

1.28 ARexx.guide/OBJECT_DESELECT

OBJECT_DESELECT

Beschreibung

Deselektiert das angegeben Objekt.

Parameter-Schablone

NAME

Rückgabe-Schablone

Keine.

Parameter

NAME

Hier können Sie den Namen des zu deselektierenden Objekts angeben. Wenn Sie keinen Namen angeben, werden alle Objekte deselektiert.

Rückgabewerte

Keine.

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

So deselektieren Sie alle Objekte:

```
OBJECT_DESELECT
```

Und so deselektieren Sie ein Objekt mit dem Namen "TEXT.5":

```
OBJECT_DESELECT "TEXT.5"
```

Siehe auch...

OBJECT_SELECT

1.29 ARexx.guide/OBJECT_GROUP

OBJECT_GROUP

Beschreibung

Faßt die selektierten Objekte zu einer Objektgruppe zusammen.

Parameter-Schablone

Keine.

Rückgabe-Schablone

NAME

Parameter

Keine.

Rückgabewerte

NAME

Der Name der erzeugten Objektgruppe.

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

Zum Gruppieren aller selektierten Objekte:

OBJECT_GROUP

Siehe auch...

OBJECT_UNGROUP

1.30 ARexx.guide/OBJECT_JOIN

OBJECT_JOIN

Beschreibung

Fügt zwei ausgewählte Objekte durch Verbinden ihrer nächsten Punkte zusammen.

Parameter-Schablone

Keine.

Rückgabe-Schablone

NAME

Parameter

Keine.

Rückgabewerte

NAME

Der Name des neu erzeugten zusammengefügteten Objekts.

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

In diesem Beispiel werden zwei ausgewählte Objekte an Ihren am dichtesten aneinander-liegenden Punkten verbunden.

OBJECT_JOIN

1.31 ARexx.guide/OBJECT_MAKE_COMPOUND

OBJECT_MAKE_COMPOUND

Beschreibung

Fügt die selektierten Objekte zu einem einzigen verknüpften Objekt zusammen.

Parameter-Schablone

Keine.

Rückgabe-Schablone

NAME

Parameter

Keine.

Rückgabewerte

NAME

Der Name des neu erzeugten verknüpften Objekts.

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

Mit diesem Befehl erzeugen Sie aus den ausgewählten Objekten ein verknüpftes Objekt:

OBJECT_MAKE_COMPOUND

Siehe auch...

OBJECT_SPLIT_COMPOUND

1.32 ARexx.guide/OBJECT_MOVE

OBJECT_MOVE

Beschreibung

Verschiebt die ausgewählten Objekte um einen angegebenen Betrag.

Parameter-Schablone

X, Y

Rückgabe-Schablone

Keine.

Parameter

X

Die Entfernung, in die die Objekte in X-Richtung verschoben werden sollen. Wenn keine X-Bewegung gewünscht ist, können Sie den Parameter auch weglassen.

Y

Die Entfernung, in die die Objekte in Y-Richtung verschoben werden sollen. Wenn keine Y-Bewegung gewünscht ist, können Sie den Parameter auch weglassen.

Rückgabewerte

Keine.

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

So bewegen Sie alle selektierten Objekte um 72 Punkte nach links.

```
OBJECT_MOVE -72.0
```

So bewegen Sie alle selektierten Objekte um 2 Zentimeter nach rechts und einen Zentimeter nach unten:

```
OBJECT_MOVE 20mm 10mm
```

Siehe auch...

OBJECT_SCALE, OBJECT_ROTATE

1.33 ARexx.guide/OBJECT_ROTATE

OBJECT_ROTATE

Beschreibung

Dreht die selektierten Objekte um einen angegebenen Winkel.

Parameter-Schablone

ANGLE/A, CX, CY

Rückgabe-Schablone

Keine.

Parameter

ANGLE/A

Der gewünschte Drehwinkel (in Grad). Positive Winkel bedeuten eine Drehung im Uhrzeigersinn, negative eine im Gegenzeigersinn.

CX

Das horizontale (X) Zentrum der Drehung – wenn Sie hier keinen Wert angeben, wird das horizontale Zentrum des Objekts benutzt.

CY

Das vertikale (Y) Zentrum der Drehung – wenn Sie hier keinen Wert angeben, wird das horizontale Zentrum des Objekts benutzt.

Rückgabewerte

Keine.

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

In diesem Beispiel werden die ausgewählten Objekte 45\textdegree{} im ↺ Uhrzeiger-sinn um Ihre Mitte gedreht.

```
OBJECT_ROTATE 45.0
```

Und so rotieren Sie die ausgewählten Objekte 10\textdegree{} im ↻ Gegenzeigersinn um die linke obere Seitenecke.

```
OBJECT_ROTATE -10.0 0.0 0.0
```

Siehe auch...

OBJECT_MOVE, OBJECT_SCALE

1.34 ARexx.guide/OBJECT_SCALE

OBJECT_SCALE

Beschreibung

Skaliert die Objekte um den gegebenen Faktor.

Sie können verschiedene Werte für die horizontale und vertikale Skalierung angeben, ebenso wie ein Zentrum für die Skalierung.

Parameter-Schablone

SX, SY, CX, CY

Rückgabe-Schablone

Keine.

Parameter

SX

Der Skalierfaktor in X-Richtung. Ein Wert von 1.0 bedeutet z.B. "keine Skalierung", 2.0 heißt "verdoppeln" und 0.25 steht

für "vierteln". Wenn Sie keinen Wert angeben, wird das Objekt in X-Richtung nicht skaliert.

SY

Der Skalierfaktor in Y-Richtung. Ein Wert von 1.0 bedeutet z.B. "keine Skalierung", 2.0 heißt "verdoppeln" und 0.25 steht für "vierteln". Wenn Sie keinen Wert angeben, wird das Objekt in Y-Richtung nicht skaliert.

CX

Das horizontale (X) Zentrum für das Skalieren - wenn Sie hier keinen Wert angeben, wird das horizontale Zentrum des Objekts verwendet.

CY

Das vertikale (Y) Zentrum für das Skalieren - wenn Sie hier keinen Wert angeben, wird das horizontale Zentrum des Objekts verwendet.

Rückgabewerte

Keine.

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

So halbieren Sie die Höhe und Breite der Objekte:

```
OBJECT_SCALE 0.5 0.5
```

In diesem Beispiel wird die Breite der gewählten Objekte verdoppelt, und die Höhe verdreifacht, und zwar mit der linken oberen Ecke der Seite als Zentrum.

```
OBJECT_SCALE 2.0 3.0 0.0 0.0
```

Siehe auch...

OBJECT_MOVE, OBJECT_ROTATE

1.35 ARexx.guide/OBJECT_SELECT

OBJECT_SELECT

Beschreibung

Selektiert ein angegebenes Objekt. Wird kein Name angegeben, werden alle Objekte auf der Seite selektiert.

Parameter-Schablone

NAME

Rückgabe-Schablone

Keine.

Parameter

NAME

Der Name des zu selektierenden Objekts. Wenn das Objekt schon selektiert ist, bleibt es das auch. Wenn kein Name angegeben wird, werden alle Objekte auf der Seite selektiert.

Rückgabewerte

Keine.

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

So werden alle Objekte der Seite angewählt.

OBJECT_SELECT

Und so selektieren Sie ein Objekt mit dem Namen "BITMAP.7":

OBJECT_SELECT "BITMAP.7"

Siehe auch...

OBJECT_DESELECT

1.36 ARexx.guide/OBJECT_SPECS_GET

OBJECT_SPECS_GET

Beschreibung

Liefert Informationen über die Position der gewählten Objekte.

Parameter-Schablone

Keine.

Rückgabe-Schablone

NUMSELECTED/N, NAME, LEFT, TOP, RIGHT, BOTTOM, WIDTH, HEIGHT, ROTATION, RNDRADIUS

Parameter

Keine.

Rückgabewerte

NUMSELECTED/N

Die Anzahl der ausgewählten Objekte.

NAME

Wenn nur ein Objekt gewählt ist, enthält diese Variable

dessen Namen.

LEFT

Die Position der linken Kante des Begrenzungsrechtecks des/
der Objekte(s).

TOP

Die Position der oberen Kante des Begrenzungsrechtecks des/
der Objekte(s).

RIGHT

Die Position der rechten Kante des Begrenzungsrechtecks des/
der Objekte(s).

BOTTOM

Die Position der unteren Kante des Begrenzungsrechtecks des/
der Objekte(s).

WIDTH

Die Breite der ausgewählten Objekte.

HEIGHT

Die Höhe der ausgewählten Objekte.

ROTATION

Der Rotationswinkel der Objekte in Grad.

RNDRADIUS

Der Eckradius abgerundeter Rechtecke. Dieser Wert wird nur
für abgerundete Rechtecke zurückgegeben.

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann
eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

Dieses Beispiel schreibt Informationen in eine Stammvariable mit dem
Namen "OBJSPECS."

```
OBJECT_SPECS_GET STEM 'OBJSPECS.'
```

Siehe auch...

PAGE_SPECS_GET

1.37 ARexx.guide/OBJECT_SPLIT_COMPOUND

OBJECT_SPLIT_COMPOUND

Beschreibung

Zerteilt verknüpfte Objekte wieder in ihre ihnen zu Grunde
liegenden Bezier-Objekte.

Parameter-Schablone
Keine.

Rückgabe-Schablone
Keine.

Parameter
Keine.

Rückgabewerte
Keine.

Fehlercodes
rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine
Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel
Dieser Aufruf teilt alle ausgewählten verknüpften Objekte wieder
in Bezier-Objekte.

OBJECT_SPLIT_COMPOUND

Siehe auch...
OBJECT_MAKE_COMPOUND

1.38 ARexx.guide/OBJECT_TOBACK

OBJECT_TOBACK

Beschreibung
Legt die gewählten Objekte in den Hintergrund des Layers hinein.
Objekte können "ganz nach hinten" gelegt werden, oder aber eine
Ebene weiter nach hinten.

Beachten Sie, daß die Objekte immer im aktuellen Layer bleiben
werden, d.h. sie werden ihren Layer niemals wechseln.

Parameter-Schablone
SHUFFLE/S

Rückgabe-Schablone
Keine.

Parameter
SHUFFLE/S
Normalerweise legt der Befehl die selektierten Objekte ganz
in den Hintergrund des Layers. Wenn Sie die Option "SHUFFLE"
wählen, werden die Objekte immer nur um eine Ebene nach hinten
geschoben, bis Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind.

Rückgabewerte
Keine.

Fehlercodes
rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel
Dieses Beispiel legt die selektierten Objekte ganz in den Hintergrund des Layers:

```
OBJECT_TOBACK
```

Dieses Beispiel legt die Objekte nur eine Ebene weiter nach hinten:

```
OBJECT_TOBACK SHUFFLE
```

Siehe auch...
OBJECT_TOFRONT

1.39 ARexx.guide/OBJECT_TOFRONT

OBJECT_TOFRONT

Beschreibung
Bewegt die selektierten Objekte entweder ganz oder ein Stück weit in den Vordergrund der Ebene (Layer).

Beachten Sie, daß die Objekte immer in der aktuellen Ebene bleiben werden, d.h. sie werden ihre Ebenen niemals wechseln.

Parameter-Schablone
SHUFFLE/S

Rückgabe-Schablone
Keine.

Parameter
SHUFFLE/S
Normalerweise legt der Befehl die selektierten Objekte ganz in den Vordergrund der Ebene. Wenn Sie die Option "SHUFFLE" wählen, werden die Objekte immer nur um eine Ebene nach vorne geschoben, bis Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind.

Rückgabewerte
Keine.

Fehlercodes
rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine

Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

Dieses Beispiel holt die aktuellen Objekte ganz in den Vordergrund:

```
OBJECT_TOFRONT
```

Dieses Beispiel bewegt die Objekte ein Ebene weiter nach vorne:

```
OBJECT_TOFRONT SHUFFLE
```

Siehe auch...

OBJECT_TOBACK

1.40 ARexx.guide/OBJECT_UNGROUP

OBJECT_UNGROUP

Beschreibung

Löst Objektgruppen wieder in Ihre einzelnen Objekte auf.
Es wird nur eine Ebene aufgelöst, d.h. Gruppen, die Teil
der Gruppe waren, werden nicht aufgelöst.

Parameter-Schablone

Keine.

Rückgabe-Schablone

Keine.

Parameter

Keine.

Rückgabewerte

Keine.

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine
Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

Zum Auflösen aller selektieren Objektgruppen:

```
OBJECT_UNGROUP
```

Siehe auch...

OBJECT_GROUP

1.41 ARexx.guide/PAGE_SPECS_GET

PAGE_SPECS_GET

Beschreibung

Gibt die Größe und Ausrichtung der aktuellen Seite zurück.

Parameter-Schablone

Keine.

Rückgabe-Schablone

WIDTH, HEIGHT, ORIENTATION

Parameter

Keine.

Rückgabewerte

WIDTH

Die Breite der aktuellen Seite in Punkten.

HEIGHT

Die Höhe der aktuellen Seite in Punkten.

ORIENTATION

Hat entweder den Wert "Landscape" oder "Portrait", je nachdem, ob die Seite im Quer- oder Längsformat vorliegt.

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

Dieses Beispiel schreibt die Informationen über die aktuelle Seite in ein Stammvariable namens "PAGESPECS":

```
PAGE_SPECS_GET STEM 'PAGESPECS.'
```

Siehe auch...

OBJECT_SPECS_GET

1.42 ARexx.guide/PASTE

PASTE

Beschreibung

Fügt Objekte aus der Zwischenablage in die aktuelle Seite ein.

Die Objekte können entweder an einer angegebenen oder an einer Benutzer-definierten Stelle eingefügt werden.

Parameter-Schablone

X, Y

Rückgabe-Schablone

Keine.

Parameter

X

Die horizontale (X) Position, an der das Objekt eingefügt werden soll. Sie müssen auch einen Y-Wert angeben, ansonsten wird ein interaktives Einfügen durchgeführt, d.h. der Benutzer kann durch Anklicken einer Stelle auf der Seite eine Position wählen.

Y

Die vertikale (Y) Position, an der das Objekt eingefügt werden soll. Sie müssen auch einen X-Wert angeben, ansonsten wird ein interaktives Einfügen durchgeführt, d.h. der Benutzer kann durch Anklicken einer Stelle auf der Seite eine Position wählen.

Rückgabewerte

Keine.

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

So fügen Sie Objekte in der linken oberen Seitenecke ein:

```
PASTE 0.0 0.0
```

Durch diesen Aufruf werden die Objekte interaktiv eingeführt, d.h. der Benutzer kann durch Anklicken eine Position vorgeben:

```
PASTE
```

Bekannte Fehler

Dieser Befehl wird sofort als abgearbeitet angesehen, auch wenn Sie PASTE ohne Parameter angeben (und damit auf eine Benutzereingabe warten). D.h. das Skript wird sofort fortgesetzt.
Es gibt derzeit keine Möglichkeit, darauf zu warten, daß der Benutzer das Einfügen abgeschlossen hat.

Siehe auch...

CUT, COPY

1.43 ARexx.guide/PROJECT_CLOSE

PROJECT_CLOSE

Beschreibung

Schließt das Projekt und hebt etwaige Sperrungen auf (siehe PROJECT_LOCK).

Parameter-Schablone
FORCE/S

Rückgabe-Schablone
Keine.

Parameter
FORCE/S
Schließt das aktuelle Projekt, ohne den Benutzer um Erlaubnis zu fragen. Normalerweise werden Sie mit einer Sicherheitsabfrage konfrontiert, wenn das aktuelle Projekt verändert wurde.

Rückgabewerte
Keine.

Fehlercodes
rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel
Im folgenden Beispiel wird das Projekt geschlossen, es erfolgt aber eine Sicherheitsabfrage, falls das Projekt seit dem letzten Speichern verändert wurde:

```
PROJECT_CLOSE
```

Mit diesem Aufruf wird das Projekt ohne wenn und aber und ohne Sicherheitsabfrage geschlossen.

```
PROJECT_CLOSE FORCE
```

Siehe auch...
PROJECT_OPEN, PROJECT_SAVE

1.44 ARexx.guide/PROJECT_LOCK

PROJECT_LOCK

Beschreibung

Sperrt das angegeben Projekt, indem der Wartezeiger angezeigt und alle Eingabe über die Benutzeroberfläche blockiert wird. Sie sollten diesen Befehl vor allen anderen aufrufen, damit der Benutzer den Ablauf von ARexx-Skripten nicht stören kann.

Sie können die Sperrung aufheben, indem Sie am Ende des Skripts den PROJECT_UNLOCK-Befehl aufrufen.
Wenn Sie ein anderes Projekt sperren, wird vorher das aktuelle

Projekt entsperrt.

Parameter-Schablone
NAME

Rückgabe-Schablone
Keine.

Parameter
NAME
In diesem Parameter können Sie den Namen des zu sperrenden Projekts angeben. Wenn Sie keinen Namen angeben, wird das aktuelle (d.h. zuletzt benutzte) Projekt gesperrt.

Rückgabewerte
Keine.

Fehlercodes
rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel
So sperren Sie das aktuelle Projekt:

```
PROJECT_LOCK
```

So sperren Sie ein Projekt namens "PROJECT.3":

```
PROJECT_LOCK "PROJECT.3"
```

Siehe auch...
PROJECT_UNLOCK, PROJECT_CLOSE

1.45 ARexx.guide/PROJECT_NEW

PROJECT_NEW

Beschreibung
Erzeugt ein neues Projekt.

Derzeit dürfen maximal 10 Projekte gleichzeitig geöffnet sein.

Parameter-Schablone
Keine.

Rückgabe-Schablone
NAME

Parameter
Keine.

Rückgabewerte

NAME

Der Name des neu geöffneten Projekts.

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

So erzeugen Sie ein neues Projekt:

PROJECT_NEW

Siehe auch...

PROJECT_CLOSE, PROJECT_OPEN

1.46 ARexx.guide/PROJECT_OPEN

PROJECT_OPEN

Beschreibung

Lädt ein Projekt von der Festplatte/Diskette/etc.

Derzeit dürfen maximal 10 Projekte gleichzeitig offen sein.

Parameter-Schablone

FILE/A

Rückgabe-Schablone

NAME

Parameter

FILE/A

Der Dateiname des zu öffnenden Projekts.

Rückgabewerte

NAME

Der Name des neu geöffneten Projekts.

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

So öffnen Sie ein Projekt aus der Ram-Disk:

PROJECT_OPEN "ram:penknife.dsdr"

So öffnen Sie ein Projekt von der Festplatte. Beachten Sie die

Benutzung der doppelten Anführungszeichen, weil der Dateiname Leerzeichen enthält.

```
PROJECT_OPEN "Work:Draw Files/F1Car.dsdr"
```

Siehe auch...

PROJECT_NEW, PROJECT_CLOSE

1.47 ARexx.guide/PROJECT_PLACE

PROJECT_PLACE

Beschreibung

Lädt eine Grafik und platziert sie auf der aktuellen Seite.
DrawStudio erkennt das Format der Grafik beim Laden.

Parameter-Schablone

FILE/A, X, Y

Rückgabe-Schablone

Keine.

Parameter

FILE/A

Der Dateiname der zu ladenden Grafik.

X

Die gewünschte X-Koordinate für die Grafik. Dieser Wert muß zusammen mit einem Y-Wert angegeben werden, ansonsten muß der Benutzer die Grafik manuell platzieren.

Y

Die gewünschte Y-Koordinate für die Grafik. Dieser Wert muß zusammen mit einem X-Wert angegeben werden, ansonsten muß der Benutzer die Grafik manuell platzieren.

Rückgabewerte

Keine

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

Dieses Beispiel öffnet eine Grafik aus der RAM-Disk und platziert sie in der linken oberen Ecke der Seite:

```
PROJECT_PLACE "ram:Figlover.gif" 0.0 0.0
```

Dieses Beispiel lädt eine Grafik und läßt den Benutzer diese durch Klicken platzieren:

```
PROJECT_PLACE "Work:Graphics/Pics/Cheetah.ilbm"
```

1.48 ARexx.guide/PROJECT_SAVE

PROJECT_SAVE

Beschreibung

Speicher das aktuelle Projekt auf Diskette/Festplatte. Wenn der angegebene Dateiname schon existiert, wird der Benutzer gefragt, ob er die Datei überschreiben möchte, es sei denn, der FORCE-Schalter ist gesetzt.

Parameter-Schablone

FILE/A, FORCE/S

Rückgabe-Schablone

Keine.

Parameter

FILE/A

Der gewünschte Dateiname für das Projekt.

FORCE/S

Wenn Sie den FORCE-Schalter setzen, erfolgt beim Benutzer keine Sicherheitsabfrage, wenn eine bereits existierende Datei überschrieben wird.

Rückgabewerte

Keine

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

Dieses Beispiel speichert das Projekt:

```
PROJECT_SAVE "Work:Draw/Poster.dsdr"
```

Dieses Beispiel speichert das Projekt in der Ram-Disk, wobei eine evtl. schon existierende Datei gleichen Namens ohne Abfrage überschrieben wird.

```
PROJECT_SAVE "ram:artwork.dsdr" FORCE
```

Siehe auch...

PROJECT_CLOSE, PROJECT_NEW

1.49 ARexx.guide/PROJECT_UNLOCK

PROJECT_UNLOCK

Beschreibung

Entsperrt die Benutzeroberfläche des Programms, wenn Sie mit PROJECT_LOCK gesperrt wurde. Damit kann der Benutzer wieder auf die Oberfläche zugreifen. Sie sollten alle Ihre ARexx-Skripte mit PROJECT_UNLOCK abschließen, und damit dem Benutzer die Kontrolle zurückgeben.

Parameter-Schablone

Keine.

Rückgabe-Schablone

Keine.

Parameter

Keine.

Rückgabewerte

Keine

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

So entsperren Sie das derzeit gesperrte Projekt.

```
PROJECT_UNLOCK
```

Siehe auch...

PROJECT_LOCK, PROJECT_CLOSE

1.50 ARexx.guide/QUIT

QUIT

Beschreibung

Verläßt das Programm. Der Benutzer wird gefragt, ob er noch offene Projekte speichern möchte, es sei denn, die FORCE-Option wird benutzt.

Parameter-Schablone

FORCE/S

Rückgabe-Schablone

Keine.

Parameter

FORCE/S

Wenn Sie die FORCE-Option angeben, erfolgt keine Sicherheitsabfrage, wenn noch nicht gespeicherte Projekte offen sind.

Rückgabewerte

Keine

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Klartext, der das Problem beschreibt

Beispiel

Im folgenden Beispiel wird DrawStudio beendet, der Benutzer hat aber die Möglichkeit, noch nicht gesicherte Projekte zu Speichern.

QUIT

Und so verlassen Sie DrawStudio, ohne den Benutzer zu fragen:

QUIT FORCE

Bekannte Fehler

Der Befehl liefert keinen Fehler zurück, wenn sich das Programm nicht beendet. Um trotzdem zu überprüfen, ob das Programm sich ordnungsgemäß beendet hat, versuchen Sie ein Projekt zu sperren oder zu entsperren und werten Sie den Rückgabewert entsprechend aus.

1.51 ARexx.guide/REDO

REDO

Beschreibung

Stellt die letzte durch "Rückgängig" entfernte Änderung wieder her.

Parameter-Schablone

Keine.

Rückgabe-Schablone

Keine.

Parameter

Keine.

Rückgabewerte

Keine

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

Zum Wiederherstellen benutzen Sie einfach:

REDO

Siehe auch...

UNDO

1.52 ARexx.guide/REDRAW_OFF

REDRAW_OFF

Beschreibung

Stellt das Neuzeichnen des Projektes aus, was ein weitaus schnelleres Manipulieren von Objekten per ARexx gestattet, da diese nicht nach jeder Operation neu gezeichnet werden müssen. Das Neuzeichnen wird mit dem Befehl REDRAW_ON wieder angestellt.

Parameter-Schablone

Keine.

Rückgabe-Schablone

Keine.

Parameter

Keine.

Rückgabewerte

Keine

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

Zum Abstellen des Neuzeichnens:

REDRAW_OFF

Siehe auch...

REDRAW_ON

1.53 ARexx.guide/REDRAW_ON

REDRAW_ON

Beschreibung

Stellt das Neuzeichnen des Projektes wieder an, nachdem es mit dem REDRAW_OFF-Befehl ausgestellt wurde. Das Projekt wird dann sofort neu gezeichnet, damit alle Modifikationen sichtbar werden, die während es abgeschalteten Neuzeichnens durchgeführt wurden.

Nach einem PROJECT_UNLOCK-Befehl wird das Neuzeichnen ebenfalls wieder angestellt.

Parameter-Schablone

Keine.

Rückgabe-Schablone

Keine.

Parameter

Keine.

Rückgabewerte

Keine

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

Zum Anstellen des Neuzeichnens:

```
REDRAW_ON
```

Siehe auch...

REDRAW_OFF, PROJECT_UNLOCK

1.54 ARexx.guide/REQ_FILE

REQ_FILE

Beschreibung

Öffnet einen Dateirequester, in dem der Benutzer eine Datei wählen kann. Der Name der gewählten Datei wird dann an ARexx zurückgegeben.

Parameter-Schablone

TITLE, PATH, FILE, AUTOCANCEL/S

Rückgabe-Schablone

FILE, RESULT/N

Parameter

TITLE

Der Text der in der Titelzeile des Requesters stehen soll. Normalerweise sollte dieser Text den Benutzer darüber informieren, was mit der ausgewählten Datei passieren soll (z.B. "Datei zum Laden wählen..." oder "Datei zum Löschen wählen...").

PATH

Der Voreingestellte Pfad für den Requester (z.B. "ram:" oder "Work:Grafik").

FILE

Die voreingestellte Datei für den Requester.

AUTOCANCEL/S

Wenn Sie diesen Schalter angeben, liefert der Requester automatisch eine Fehlermeldung, wenn der Benutzer auf den "Abbruch"-Knopf klickt. Ansonsten liefert der Requester nur die Nummer des gewählten Knopfes in der Variablen "RESULT" zurück.

Rückgabewerte

FILE

Der vollständige Dateiname (inkl. Pfad) der im Requester gewählten Datei.

RESULT

Die Nummer des Knopfes ("OK" oder "Abbruch") mit dem der Requester verlassen wurde; wird nur zurückgegeben, wenn AUTOCANCEL nicht benutzt wird. "OK" liefert 1 zurück, "Abbruch" eine 0.

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

Dieses Beispiel öffnet eine einfache Dateiauswahl und bricht das Skript ab, wenn der Benutzer "Abbruch" wählt.

```
REQ_FILE AUTOCANCEL
```

Dieses Beispiel löscht die gewählte Datei, wobei "ram:löschmich.dsdr" die voreingestellte Datei ist.

```
REQ_FILE ' "Wählen Sie ein zu löschende Datei..."',  
        ' "ram:" ' "löschmich.dsdr" ' STEM req.
```

```
if req.result == 1 then do  
    /* System ansprechen und Datei löschen */
```



```
address command delete '''req.file'''  
  
end
```

Siehe auch...
REQ_MESSAGE, MENU

1.55 ARexx.guide/REQ_MESSAGE

REQ_MESSAGE

Beschreibung

Öffnet einen Mitteilungs-Requester. Der Benutzer kann einen Text und die Anzahl/Bezeichnung der Knöpfe festlegen.

Parameter-Schablone

TEXT, BUTTONS, AUTOCANCEL/S

Rückgabe-Schablone

RESULT/N

Parameter

TEXT/A

Der Text, der im Requester angezeigt werden soll.

BUTTONS

Dieser Parameter gestattet Ihnen die Anzahl der Knöpfe zu wählen, und welchen Text diese verwenden sollen. Werden diese Parameter nicht gegeben, hat der Requester die Knöpfe "OK/Abbruch".

Um andere Knöpfe zu definieren, geben Sie deren Beschriftung ein, wobei Sie die einzelnen Knöpfe durch "|" von einander trennen.

"OK" würde einen einfachen Requester mit einem Knopf erzeugen und "Schön|Schlecht|Häßlich" einen mit 3 Knöpfen.

Die Nummer des vom Benutzer gewählten Knopfes (vorausgesetzt, daß Sie nicht die AUTOCANCEL-Option verwenden) wird in der RESULT-Variablen abgelegt. Der am weitesten rechts gelegene Knopf hat den Wert 0, jeder weiter links davon liegende einen um jeweils 1 höheren Wert.

AUTOCANCEL/S

Wenn Sie diesen Schalter benutzen, liefert der Requester einen Fehler, falls der rechteste Knopf gedrückt wird. Voreingestellt ist aber das zurückgeben der Knopfnummern.

Rückgabewerte

RESULT

Die Nummer des vom Benutzer gewählten Knopfes (außer bei

AUTOCANCEL, siehe dort). Der Knopf ganz rechts hat den Wert 0, jeder links davon liegenden einen jeweils um 1 höheren Wert.

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

Dieses Beispiel öffnet einen einfachen OK/Abbruch-Requester, der das Skript anhält, wenn der Benutzer auf "Abbruch" klickt.

```
REQ_MESSAGE '"Objekt löschen ?"' AUTOCANCEL
```

Dieses Beispiel öffnet einen einfachen Mitteilungs-Requester:

```
REQ_MESSAGE '"Hallo Welt"' "OK"
```

Das folgende Beispiel befragt den Benutzer und reagiert entsprechend:

```
REQ_MESSAGE '"Was halten Sie bis jetzt von der Show?"',  
            '"Großartig|OK|Lausig"'
```

```
if result == 1 then  
    REQ_MESSAGE '"Danke Schön!"' "OK"  
else if result == 2 then  
    REQ_MESSAGE '"Wir geben uns viel Mühe"' "OK"  
else  
    REQ_MESSAGE '"Es tut mir leid, das zu hören"' "OK"
```

Siehe auch...

REQ_FILE, MENU

1.56 ARexx.guide/SCRIPT

SCRIPT

Beschreibung

Ruft das angegebene ARexx-Skript aus dem ARexx-Verzeichnis von DrawStudio auf.

Parameter-Schablone

FILE/A

Rückgabe-Schablone

Keine.

Parameter

FILE/A

Der Name des auszuführenden Skripts. Wenn Sie den SCRIPT Befehl verwenden, müssen Sie keinen Pfad für das Skript angeben.

Rückgabewerte

Keine.

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

Dieses Beispiel ruft das "SoftShadow"-Skript auf:

```
SCRIPT 'ShadowSoft'
```

1.57 ARexx.guide/UNDO

UNDO

Beschreibung

Macht die letzte Änderung im Projekt rückgängig. Rückgängig gemachte Änderungen können Sie mit REDO wiederherstellen.

Parameter-Schablone

Keine.

Rückgabe-Schablone

Keine.

Parameter

Keine.

Rückgabewerte

Keine.

Fehlercodes

rc = 0 Nach erfolgreicher Durchführung.

rc = 10 Wenn der Befehl fehlgeschlagen ist; rc2 enthält dann eine Zeichenkette, die das Problem beschreibt

Beispiel

Zum zurücknehmen der letzten Änderung benutzen Sie:

```
UNDO
```

Siehe auch...

REDO
