

InterfaceEditor

Simone Tellini

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> InterfaceEditor		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Simone Tellini	April 17, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	InterfaceEditor	1
1.1	Manuale di Interface Editor	1
1.2	DA LEGGERE!	1
1.3	Copyright e Distribuzione	2
1.4	Come registrarsi	3
1.5	Aggiornamenti	3
1.6	Introduzione	4
1.7	Configurazione minima richiesta	5
1.8	Iniziare con Interface Editor	6
1.9	Fare un Gadget	6
1.10	Selezione di gadget	7
1.11	Muovere i gadgets	8
1.12	Dimensionare i Gadget	8
1.13	Gadget/Copia	9
1.14	I menù di IEditor	9
1.15	Progetto/Nuovo	12
1.16	Progetto/Apri...	12
1.17	Progetto/Salva	13
1.18	Progetto/Salva Come...	13
1.19	Progetto/Genera Sorgente...	13
1.20	Preferenze/Workbench	13
1.21	Progetto/Informazioni...	13
1.22	Progetto/Esci	14
1.23	Gadgets/Rimuovi	14
1.24	Gadgets/Tags...	14
1.25	Gadgets/Allinea/A sinistra	15
1.26	Gadgets/Allinea/A destra	15
1.27	Gadgets/Allinea/In alto	16
1.28	Gadgets/Allinea/In basso	16
1.29	Gadgets/Clona/Larghezza	16

1.30	Gadgets/Clona/Altezza	17
1.31	Gadgets/Clona/Entrambe	17
1.32	Gadgets/Carica...	17
1.33	Gadgets/Salva...	17
1.34	Gadgets/Scelte...	17
1.35	Gadgets/Font...	18
1.36	Gadgets/Seleziona tutti	18
1.37	Finestre/Nuova...	18
1.38	Finestre/Elimina	18
1.39	Finestre/Elimina tutte	18
1.40	Finestre/Apri...	18
1.41	Finestre/Carica...	19
1.42	Finestra/Salva...	19
1.43	Finestre/Flags...	19
1.44	Finestre/IDCMP...	19
1.45	Finestre/Tags...	20
1.46	Finestre/Chiudi	20
1.47	Finestre/Chiudi tutte	21
1.48	Finestre/Titolo...	21
1.49	Finestre/Dimensioni...	21
1.50	Finestre/Zoom...	21
1.51	Finestre/Banco di gadget/Crea...	22
1.52	Finestre/Banco di gadget/Elimina...	22
1.53	Finestre/Banco di gadget/Mostra...	22
1.54	Finestre/Banco di gadget/Nascondi...	23
1.55	Finestre/Banco di gadget/Parametri...	23
1.56	Schermo/Font...	23
1.57	Schermo/DriPens...	23
1.58	Schermo/Colori/Modifica...	25
1.59	Schermo/Colori/Carica...	25
1.60	Schermo/Colori/Salva...	25
1.61	Schermo/Tags...	25
1.62	Screen/Change Type...	26
1.63	Schermo/Salva...	27
1.64	Schermo/Carica...	27
1.65	Varie/Localizzazione...	27
1.66	Gadget Requesters	28
1.67	BUTTON	29
1.68	CHECKBOX	29

1.69 INTEGER	29
1.70 LISTVIEW	30
1.71 MX	31
1.72 NUMBER	32
1.73 CYCLE	32
1.74 PALETTE	33
1.75 SCROLLER	33
1.76 SLIDER	34
1.77 STRING	35
1.78 TEXT	36
1.79 Macros/Tasti funzione...	36
1.80 Macros/Aggiungi...	37
1.81 Macros/Rimuovi...	37
1.82 Macros/Esegui...	37
1.83 Scripts ARexx forniti con IEditor	37
1.84 Preferenze/Finestra Strumenti	39
1.85 Preferenze/Usa i Gadgets	39
1.86 Preferenze/Finestra corrente in primo piano	39
1.87 Preferenze/Usa i flags settati	39
1.88 Preferenze/Genera icone	39
1.89 Preferenze/Generatore...	39
1.90 Preferenze/Sorgente Asm...	40
1.91 Preferenze/Sorgente C...	40
1.92 Preferenze/Memorizza	42
1.93 Esempio di un file di definizione per gli headers	42
1.94 Font Adaptivity	43
1.95 L'IDCMP Handler	43
1.96 Il Gadget Activation Key Handler	44
1.97 Il Sorgente Generato	44
1.98 Routines ARexx	47
1.99 Routines Main	49
1.100Gestione dei banchi di gadget	51
1.101Gestione di listview MultiSelect	52
1.102Gauge.iex	52
1.103Ringraziamenti	53
1.104Note	54
1.105Banco immagini	55
1.106ARexx Interface Editor	55
1.107Varie/main()...	57

1.108Gadgets Booleani	57
1.109Progetti futuri	59
1.110Comandi da tastiera	60
1.111Finestre/Stampa	60
1.112Gadgets/Distribuisce/Orizzontalmente	60
1.113Gadgets/Distribuisce/Verticalmente	61
1.114Gadgets/Spaziatura/Setta X...	61
1.115Gadgets/Spaziatura/Setta Y...	61
1.116Finestre/BevelBox/Aggiungi	61
1.117Finestre/BevelBox/Modifica...	62
1.118Finestre/Immagini/Aggiungi	62
1.119Finestre/Immagini/Sposta	62
1.120Finestre/Immagini/Elimina	62
1.121Finestre/Testi/Aggiungi...	63
1.122Finestre/Testi/Elimina...	63
1.123Finestre/Testi/Modifica...	63
1.124Finestre/Testi/Sposta...	64
1.125Menu Editor	64
1.126IEditor's author... err...hey, it's me! :)	65
1.127La finestra Strumenti	65
1.128Gadgets/Ordine TabCycle...	66
1.129Progetto/Parametri...	67
1.130Porta IDCMP Condivisa	67
1.131Comandi ARexx	68
1.132QUIT	70
1.133OPEN	70
1.134SAVE	70
1.135SAVEAS	71
1.136GETNAME	71
1.137SETNAME	71
1.138NEW	72
1.139GETACTWDATA	72
1.140GETWNDDATA	73
1.141GENERATEASM	73
1.142GENERATEC	73
1.143GETIMAGE	73
1.144GETIMAGEATTR	74
1.145SETIMAGEATTR	75
1.146ADDBOX	75

1.147SETBOXATTR	75
1.148ADDITEXT	76
1.149GETITEXT	76
1.150GETITEXTATTR	76
1.151GETITEXTLENGHT	77
1.152SETITEXTATTR	77
1.153GETDRIPEN	77
1.154GETBOX	78
1.155GETBOXATTR	78
1.156GETFONTATTR	78
1.157GETSCRFONT	79
1.158GETFILE	79
1.159Indice	79

Chapter 1

InterfaceEditor

1.1 Manuale di Interface Editor

Interface Editor - Manuale Utente

```

~Disclaimer~~~~~
~Selezione~Gadgets~~~~~

~Copyright~~~~~
~Menù~di~IEditor~~~~~

~Aggiornamenti~~~~~
~Tags~dei~Gadget~~~~~

Come registrarsi
~Muovere~&~Resize~i~gadget

~Configurazione~richiesta~~~
~Il~Sorgente~Generato~~~~~

~Introduzione~~~~~
I comandi ARexx

~Iniziare~con~IEditor~~~~~
~Note~~~~~

Comandi da tastiera
~Ringraziamenti~~~~~

La finestra Strumenti
~Uno sguardo sul~futuro~~~~~
History

```

Cerca...

1.2 DA LEGGERE!

Standard international disclaimer:

THERE IS NO WARRANTY FOR THE SOFTWARE TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHERE OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE SOFTWARE "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE SOFTWARE IS WITH YOU. SHOULD THE SOFTWARE PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY REDISTRIBUTE THE SOFTWARE AS PERMITTED BELOW, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE SOFTWARE (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE SOFTWARE TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

----- In breve: ;)

Tu usi questo programma a tuo proprio rischio. Esso è fornito "così come è", senza garanzie di qualsiasi tipo.

L'autore non può essere ritenuto responsabile per l'esattezza di questo manuale e/o il programma che descrive. Qualsiasi danno causato direttamente o indirettamente dall'uso o uso errato di questo manuale e/o il programma che descrive è di unica responsabilità dell'utente.

1.3 Copyright e Distribuzione

Interface Editor

© Copyright 1994-96 Simone Tellini Software

Scritto usando DICE C v2 da
Simone Tellini
Piazza Resistenza 2
42016 Guastalla RE
Italia

Fido: 2:332/502.18 (Simone Tellini)
Internet: wiz@pragmanet.it

Manuale Utente

© Copyright 1995-1996 Simone Tellini Software

reqtools.library è © Copyright Nico François

Interface Editor è (C) 1994-96 da Simone Tellini Software. Questo programma è FREeware.

Questo programma può essere liberamente distribuito purché che tutti i file siano inclusi nella distribuzione senza modifiche. *NON* si può

addebitare più di quanto faccia Fred Fish per un singolo dischetto.

Questo programma *NON* può essere scaricato su BBS che reclamano il copyright sul materiale scaricato.

Quando usi questo programma per progettare GUI per un programma commerciale o shareware apprezzerai una piccola nota riguardo ciò nella documentazione del programma. Apprezzerai anche ricevere una copia di quel programma, o, almeno, una demo! :-)

La distribuzione commerciale di Interface Editor e/o i suoi file relativi *NON* è permessa senza consenso scritto dall'autore. Questo comprende anche la distribuzione su dischetti di copertina, riviste su dischetto etc.

Io sarò contento di dare il consenso ad inserire questo programma sul dischetto di riviste o su disk-magazine se ne riceverò una copia.

Scrivetemi
per dettagli.

Solo l'output di IEditor non è assoggettato a queste regole.

Il programma Patcher è liberamente distribuibile, purché non venga modificato in alcun modo.

1.4 Come registrarsi

IEditor è ora Freeware. Comunque, se pensi che ti sia stato d' aiuto, o ti ha aiutato il suo sorgente, puoi sempre mandarmi un piccolo contributo. Dipende solo da te.

1.5 Aggiornamenti

Una volta che ti sarai registrato, riceverai uno speciale keyfile che ti permetterà di usare una qualsiasi copia di IE senza limitazioni. Così potrai procurarti aggiornamenti a IE direttamente dalle reti di distribuzione di software PD.

L'ultima versione di IE, inoltre, è sempre disponibile in ogni sito Aminet, nella directory dev/gui.

Gli utenti registrati con un indirizzo telematico riceveranno una E-Mail ogni volta che verrà rilasciata una nuova versione.

IEditor ha anche una sua pagina WWW. L'URL è il seguente:

<http://www.pragmanet.it/~tellini/main.html>

Attualmente questa BBS supporta IEditor:

```
- BBS:                The Drake
  SysOp:              Paolo Masetti
  Tel:                0522-838800
  Fido node:          2:332/522
  Area messaggi:     IEDITOR.LOC
  File name:          Area SUPPORT - IEditxxx.lha (es. IEdit218.lha)
  Magic File Name:    IEDITOR
```

Se qualche altra BBS è disponibile a supportare IEditor, ne sarei molto lieto:

```
scrivetemi
che ci mettiamo d'accordo.
```

1.6 Introduzione

Interface Editor ti permette di salvare un'enorme quantità di tempo quando devi progettare un'interfaccia utente GadTools per i tuoi programmi. Questo programma è il successore di Interface Editor v1.0, che era un piccolo programma con pochissimo controllo sull'aspetto dell'interfaccia. A partire dalla versione 2.0, ho cercato di fare di IEditor un buon programma user-friendly; ho anche sviluppato l'output che, nella v1.0, era molto brutto!

Queste sono le caratteristiche principali di IEditor v2.0:

Una completa interfaccia utente intuition/gadtools

Edita su molte differenti risoluzioni di schermo

Edita/Genera sorgenti per grossi schermi autoscrolling

Tutti i tipi di gadget GadTools supportati

Pieno controllo sui flag e sulle tags delle finestre

Pienamente controllato da mouse e tastiera

Finestre multiple

Font selezionabile dall'utente per ogni gadget

La possibilità di cambiare risoluzione di schermo mentre sta editando

Facile allineamento e dimensionamento di gadget

Multipli spostamenti, cancellazioni, copie ed editing di gadget

Gadget booleani, Bevel Box, MENU_IMAGE

Porta ARexx

ARexx Interface Editor

Espandibile tramite moduli esterni

...

1.7 Configurazione minima richiesta

InterfaceEditor richiede il Kickstart 2.04+ e almeno 512kb di RAM (ma è consigliato 1Mb).

È consigliabile utilizzare un stack minimo di 8 kbytes per IE.

Queste librerie sono usate da IEditor:

```
regtools.library v37+
icon.library v37+
locale.library v38+ (facoltativa)
asl.library v37+
gadtools.library v37+
intuition.library v37+
dos.library v37+
graphics.library v37+
diskfont.library v37+
iffparse.library v37+
rexsyslib.library (facoltativa)
```

Per compilare l'output di IEditor serve un compilatore C (come Dice) o un assembler con gli include 2.0 o il compilatore Amiga E (EC) v2.1b o maggiore.

Se si crea il codice Assembly specificando il parametro RawCode non sono necessari i file include.

InterfaceEditor è stato testato su queste macchine:

- Amiga 1200 68EC020 28MHz
2Mb CHIP 4Mb FAST Ram (Blizzrd 1220/4)
HD IDE Conner 1.2 Gb
Squirrel Classic
CD-ROM SCSI Pioneer DR-U124X
2 Floppy Drives
Kick v39.106 - WB v39.29 (Release 3.0)
- Amiga 4000/40 68040 25MHz
2Mb CHIP 16Mb FAST Ram
HD IDE Conner 210 Mb
HD IDE Seagate ST144At 124 Mb

Kick v39.106 - WB v40.42 (Release 3.0)

- Amiga 2000B 68000 7MHz
- 1Mb CHIP 2Mb FAST Ram
- HD SCSI 850 Mb
- Kick v40.63 - WB v40.42 (Release 3.1)

1.8 Iniziare con Interface Editor

Puoi eseguire Interface Editor dalla Shell o dal Workbench. Se ←
 eseguito
 dalla Shell, IE accetta come parametro il nome di una GUI da caricare.
 Anche da WB è possibile passare una GUI da caricare cliccando una volta
 sull'icona di IE e, premendo il tasto shift, due volte sull'icona del file
 voluto.

Quando si sarà caricato, vedrai uno schermo con una piccola finestra: la
 Finestra

Strumenti
 . Allora potrai caricare un'interfaccia vecchia o
 iniziare a crearne una nuova.

Per caricare una GUI puoi selezionare la voce
 Apri...
 nel primo menù o tu
 puoi cliccare sul penultimo gadget della Finestra
 Strumenti
 e poi
 selezionare il file che vuoi caricare.

Per iniziare a creare una nuova interfaccia, devi cliccare sul primo
 gadget della finestra
 Strumenti
 o selezionare la voce
 Nuovo...
 nel
 menù "Finestre".

1.9 Fare un Gadget

Fare un gadget è molto semplice. Innanzitutto devi selezionare ←
 la voce
 "Aggiungi..." nel menù "Gadget" o cliccare sul 5\textdegree{} gadget della
 ToolBar
 .
 Poi devi scegliere il tipo del gadget nel listview che apparirà.

Ora muovi il puntatore del mouse dove vuoi piazzare l'angolo in alto a
 sinistra del gadget (vedrai le coordinate sulla barra dello schermo).
 Clicca LMB (tasto sinistro del mouse) e muovi il mouse tenendo premuto il
 tasto. Vedrai un rettangolo che rappresenta il tuo gadget, le cui
 dimensioni sono mostrate nella ScreenBar.

Una volta che hai deciso la dimensione del gadget, rilascia il tasto del mouse.

Si aprirà un requester: qui puoi editare il titolo di gadget. Dopo ciò si aprirà un'altro requester consentendoti modificare le tag del gadget.

Allora, il gadget verrà creato. Se l'operazione di creazione fallisce, vedrai un rettangolo nero al posto del gadget.

Qui c'è una lista dei gadget supportati da IE2:

~BUTTON~~~~~

~CHECKBOX~~~~~

~INTEGER~~~~~

~LISTVIEW~~~~~

~MX~~~~~

~NUMBER~~~~~

~CYCLE~~~~~

~PALETTE~~~~~

~SCROLLER~~~~~

~SLIDER~~~~~

~STRING~~~~~

~TEXT~~~~~

~BOOLEAN~~~~~

Nota che i gadget

CHECKBOX

e

MX

hanno una dimensione fissata che significa che tu non puoi farli di qualsiasi dimensione desideri (a meno che tu non setti la tag Scaled del gadget). Inoltre, nel mettere questi gadget, possono esserci alcuni problemi se usi un font più grande di Topaz 8 e non setti la tag Scaled.

NOTA: i gadget

booleani

non sono gestiti dalla gadtools.library, ma sono dei semplici gadget intuition.

1.10 Selezione di gadget

Se i gadget non sono disabilitati o staccati, per selezionarne uno devi premere LMB dove non ci sono gadget, quindi (tenendo premendo il tasto del mouse) disegna un rettangolo in modo che il/i gadget che vuoi selezionare siano in parte o completamente coperti dal rettangolo.

Se i gadget sono disabilitati o staccati puoi semplicemente cliccare sul gadget che desideri selezionare. Puoi sempre disegnare un box attorno a più di un gadget, per fare una selezione multipla.

Inoltre, se tieni premuto il tasto SHIFT, i gadget attualmente attivi non verranno disattivati, ma rimarranno attivi.

Quando un gadget è attivato, avrà un rettangolo attorno con quattro punti negli angoli.

1.11 Muovere i gadgets

È possibile muovere o ridimensionare uno o più gadget allo stesso tempo, in base a quanti gadget sono selezionati.

Per muovere un gadget, devi semplicemente cliccare su di esso e quindi, tenendo premuto il pulsante, muovere il mouse. (Se vuoi spostare più di un gadget alla volta devi tener premuto anche un tasto Shift)

Vedrai rettangoli che rappresentano i tuoi gadget, quando sono dove vuoi, semplicemente rilascia il tasto del mouse. Non è così difficile, vero?

Per ridimensionare un gadget devi cliccare in uno dei suoi quattro angoli; quindi muovi il mouse tenendo premuto il suo tasto. Rilascia il tasto del mouse per eseguire i cambiamenti.

1.12 Dimensionare i Gadget

Puoi scegliere la dimensione di un gadget (o più di uno) specificando la sua larghezza e altezza o dimensionandoli col mouse.

Nel primo caso, seleziona la voce "Gadget/Dimensioni...": un requester

apparirà, inserisci qui i valori che vuoi (anche le coordinate X e Y possono essere inserite qui).

1.13 Gadget/Copia

Questo creerà una copia dei gadget selezionati : dopo aver scelto questo menu, vedrai dei rettangoli rappresentanti i gadget selezionati che seguiranno il puntatore del mouse. Quando saranno dove vuoi i nuovi gadgets, premi LMB.

I nuovi gadget saranno creati in quel posto e avranno TUTTI gli attributi identici ai gadget originali, incluse le etichette.

1.14 I menù di IEditor

Qui tu trovi la descrizione di tutti i menù del mio programma:

Progetto

```

~Informazioni...  ~
~Apri...~~~~~  ~
~Nuovo~~~~~  ~
~Salva~~~~~  ~
~Salva~come...~~
Parametri...
Genera Sorgente...
~Esci...~~~~~
Finestre
~Nuova...~~~~~
~Apri...~~~~~
~Chiudi~~~~~
~Chiudi~tutte~~~
~Elimina~~~~~
~Elimina~tutte~~~
~Titolo...~~~~~

```

~Flags...~~~~~
~IDCMP...~~~~~
~Dimensioni...~~~
~Zoom...~~~~~
~Tags...~~~~~
 BevelBoxes

Aggiungi

Modifica...
 Immagini

Aggiungi

Sposta

Elimina
 Testi

Aggiungi...

Elimina...

Modifica...

Move...
 Banco di gadget

Crea...

Elimina...

Mostra...

Nascondi...

Parametri...

Stampa

~Salva...~~~~~

~Carica...~~~~~
 Gadgets

~Aggiungi...~~~~~

~Rimuovi~~~~~

~Seleziona~tutti~

~Scelte...~~~~~

Dimensioni...

~Tags~::~::~

~Font~::~::~
Allinea

~A~destra~::~

~A~sinistra~::

~In~alto~::~

~In~basso~:::
Distribuisci

Orizzontalmente

Verticalmente
Spaziatura

Setta X...

Setta Y...
Clona

~Larghezza~::

~Altezza~::

~Entrambe~::

Ordine TabCycle

~Copia~::

~Salva...~::

~Carica...~::
Schermo

~Tags...~::

~Tipo...~::

~Font...~::

~DriPens...~::
Palette

~Modifica...~::

~Salva...~::

~Carica...~::

~Salva...~::

~Carica...~::
Varie

```

~Menu~Editor...~~
~Banco immagini...
ARexx Editor...
main()...
Localizzazione...
Macros
Tasti funzione...
Aggiungi...
Rimuovi...
Esegui...
Preferenze
~Finestra~Strumenti~::~::~::~::~::~
~Usa~i~Gadget~::~::~::~::~::~
~Workbench~::~::~::~::~::~
~Finestra~corrente~in~primo~piano~
~Usa~i~Flags~settati~::~::~::~::~
~Sorgente~Assembly...~::~::~::~::~
~Generatore...~::~::~::~::~
~Genera~icone~::~::~::~::~
~Memorizza~::~::~::~::~

```

1.15 Progetto/Nuovo

Elimina tutti i gadgets e tutte le finestre, permettendo così di iniziare un nuovo lavoro.

1.16 Progetto/Apri...

Questo ti presenterà con un filerequester in cui devi ↔ selezionare la GUI che desideri caricare. Se hai fatto cambiamenti alla GUI in memoria che non sono stati ancora salvati ti verrà richiesto se vuoi:

A) Si - Cancellare la GUI in memoria.

B) Annulla - Annullare l'operazione.

Quando l'operazione di caricamento è terminata sarai in grado di selezionare una finestra da aprire con il menù
Finestre/Apri...

1.17 Progetto/Salva

Questo salverà la GUI attualmente in memoria col nome con cui è stata salvato l'ultima volta. Se è la prima volta che la salvi, un file-requester apparirà richiedendo il nome del file.

1.18 Progetto/Salva Come...

Questa ha la stessa funzione di
Progetto/Salva...
, ma apre sempre il
file-requester.

1.19 Progetto/Genera Sorgente...

Questo ti presenterà con un filerequester in cui tu devi ↔
selezionare il
nome che sarà usato per salvare il sorgente generato.

Se non è stato ancora selezionato un generatore, comparirà la finestra per

configurarlo
. Altrimenti, verrà utilizzato il generatore settato in
precedenza.

Vedi il capitolo

~Il~Sorgente~Generato~
per ulteriori informazioni.

1.20 Preferenze/Workbench

Questo proverà a chiudere il Workbench (o aprirlo se è chiuso). Se chiudi il WB e poi esci da IEditor, il Workbench sarà automaticamente riaperto.

1.21 Progetto/Informazioni...

Penso che già sai ciò che farà, non è vero? Beh, apre quella finestra con informazioni di copyright ed il mio indirizzo che dovresti vedere ogni volta che carichi Interface Editor (a meno che tu non sia un utente registrato ;).

1.22 Progetto/Esci

Selezionando questa voce, lascerai IEditor. Se la GUI corrente non stata salvata, IE ti chiederà se vuoi "Salva", salvarla in formato binario, "Esci", abbandonare immediatamente o "Cancella", non abbandonare.

1.23 Gadgets/Rimuovi

Selezionando questa voce, un requester ti chiederà se davvero vuoi cancellare i gadget selezionati. Rispondendo si, IEditor li cancellerà, per sempre.

È possibile cancellare i gadgets anche premendo il tasto 'DEL'.

RICORDA: Una volta che un gadget è cancellato, non puoi riportarlo indietro!

1.24 Gadgets/Tags...

Questo aprirà un requester per editare le tags dei gadget selezionati.

Per tutti i tipi di gadget gadtools sono presenti questi gadget:

- Titolo:** Inserisci qui il testo del gadget.
- Etichetta:** Questo identificherà il gadget nel sorgente. Nota che se tu non lo specifichi, sarà creato quando viene generato il sorgente.
- Posizione del titolo:** Questo ti permette di selezionare dove il testo del gadget deve stare.
- Underscore:** Settalo se vuoi una lettera sottolineata nel testo del gadget. La lettera da sottolineare deve essere preceduta da "_".

Titolo evidenziato: Settalo se vuoi che il titolo sia scritto con la penna Highlight dello schermo. Con alcuni tipi di gadget non ha effetto.

Altri gadget sono presenti a seconda del tipo di gadget.

Seleziona il tipo su cui vuoi saperne di più:

~BUTTON~~~~~

~CHECKBOX~~~~~

~INTEGER~~~~~

~LISTVIEW~~~~~

~MX~~~~~

~NUMBER~~~~~

~CYCLE~~~~~

~PALETTE~~~~~

~SCROLLER~~~~~

~SLIDER~~~~~

~STRING~~~~~

~TEXT~~~~~

Questo tipo di gadget non è gestito dalla gadtools.library, così ↔
non ha
nessuna tag, ma forse vorrai sapere quali parametri puoi modificare... ;)

~BOOLEAN~~~~~

1.25 Gadgets/Allinea/A sinistra

Questo ti chiederà di cliccare sul gadget che ha il margine di ↔
sinistra a
cui vuoi allineare i gadget. Quando clicchi sul gadget tutti i gadget
selezionati
ereditano la coordinata del margine sinistro del gadget
cliccato.

1.26 Gadgets/Allinea/A destra

Questo ti chiederà di cliccare sul gadget che ha il margine di ↔
destra a
cui vuoi allineare i gadget. Quando clicchi sul gadget tutti i gadget
selezionati
ereditano la coordinata del margine destro del gadget
cliccato.

NOTA: Questo potrebbe non funzionare sempre quando allinei al margine di
destra di un gadget

Palette
 . La gadtools.library rende le dimensioni di questo gadget tali da adattarlo all'interno dell'area specificatae ciò rende possibile che il gadget sia in effetti più piccolo di quanto specificato.

1.27 Gadgets/Allinea/In alto

Questo ti chiederà di cliccare sul gadget che ha il margine superiore a cui vuoi allineare i gadget. Quando clicchi sul gadget tutti i gadget selezionati erediteranno la coordinata del margine superiore del gadget cliccato.

NOTA: Potrebbe non funzionare quando provi ad allineare un gadget MX, se il gadget usa un font più alto di 8 punti e non ha settata la tag scaled.

1.28 Gadgets/Allinea/In basso

Questo ti chiederà di cliccare sul gadget che ha il margine inferiore a cui vuoi allineare i gadget. Quando clicchi sul gadget tutti i gadget selezionati erediteranno la coordinata del margine inferiore del gadget cliccato.

NOTA: Queto può non funzionare quando allinei al margine inferiore di un gadget LISTVIEW. La gadtools.library dimensiona il gadget in modo da farlo stare nell'area specificata, ciò può rendere il gadget più piccolo di quanto specificato.

NOTA 2: Può non funzionare se provi ad allineare un gadget MX, se usa un font più alto di 8 punti e non ha settata la tag scaled.

1.29 Gadgets/Clona/Larghezza

Questo ti chiederà di cliccare sul gadget che ha la larghezza che vuoi clonare. Quando clicchi sul gadget desiderato tutti i gadget

selezionati
prenderanno la stessa sua larghezza.

1.30 Gadgets/Clona/Altezza

Questo ti chiederà di cliccare sul gadget che ha l'altezza ←
che vuoi
clonare. Quando clicchi sul gadget desiderato tutti i gadget
selezionati
prenderanno la stessa sua altezza.

1.31 Gadgets/Clona/Entrambe

Questo ti chiederà di cliccare sul gadget che ha le dimensioni ←
che vuoi
clonare. Quando clicchi sul gadget desiderato tutti i gadget
selezionati
prenderanno le sue stesse dimensioni.

1.32 Gadgets/Carica...

Questo aprirà un filerequester ASL con cui puoi selezionare un file di gadget precedentemente salvati. Quei gadget saranno messi nella finestra attiva e non sostituiranno i gadget già esistenti in essa.

1.33 Gadgets/Salva...

Questo salverà tutti i gadgets
selezionati
.

1.34 Gadgets/Scelte...

Questo aprirà l'editor delle Scelte: consiste in una listview in ←
cui puoi
vedere le scelte che il gadget
selezionato
ha, uno string gadget che ti di
modificare le scelte e tre pulsanti:

Nuovo: Aggiunge una nuova voce alla lista.
Elimina: Cancella la voce selezionata.
Ok: (=ESC) Chiude l'editor.

Questa funzione funziona solo con i gadget

```
LISTVIEW
```

```
,
```

```
MX
```

```
e
```

```
CYCLE
```

```
. Per gli
```

ultimi due, sei obbligato ad inserire almeno DUE voci.

1.35 Gadgets/Font...

```
Questo aprirà un ASL Font Requester in cui puoi selezionare ←
```

```
un font.
```

Quest font sarà usato per tutti i gadget

```
selezionati
```

```
.
```

1.36 Gadgets/Seleziona tutti

Sì! Hai indovinato! Questo selezionerà tutti i gadget della finestra corrente. ;))

1.37 Finestre/Nuova...

Questo aprirà una nuova finestra vuota.

Puoi aprire quante finestre vuoi (devi avere abbastanza memoria, naturalmente).

1.38 Finestre/Elimina

L'attuale finestra attiva sarà cancellata dalla memoria. FAI ATTENZIONE!

1.39 Finestre/Elimina tutte

Tutte le finestre attive saranno cancellate dalla memoria. STAI MOLTO ATTENTO!

1.40 Finestre/Apri...

Apparirà una lista delle finestre attualmente in memoria: ↔
 clicca su
quella che vuoi aprire. Puoi usare anche i
 tasti
 freccia per andare su e giù
nella lista, il
 tasto
 RETURN per selezionare e il
 tasto
 'ESC' per
terminare.

1.41 Finestre/Carica...

Questo aprirà un filereq ASL con cui puoi scegliere una finestra da caricare. La finestra selezionata sarà aggiunta alle altre finestre dell'interfaccia.

1.42 Finestra/Salva...

Questo apre un filereq in cui tu puoi selezionare il nome con cui salvare la finestra attiva.

1.43 Finestre/Flags...

Questo aprirà una lista dei flag per le finestre: puoi ↔
 scegliere quelli
che desideri cliccandoci su. Quelli selezionati saranno marcati da questo
'*'.
.

Nota che i flag non sono usati, a meno che tu non abbia settato la voce

```
~Preferenze/Usa~i~flags~settati~
```

.

1.44 Finestre/IDCMP...

Questo aprirà una lista degli IDCMP: puoi scegliere quelli che desideri cliccandoci su. Quelli selezionati saranno marcati da questo '*'.
.

NOTA: Nessuno dei flag IDCMP è in effetti usato dentro IEditor. I flag funzioneranno solo nel sorgente generato.

1.45 Finestre/Tags...

Questo aprirà una finestra in cui puoi editare la più ←
importanti tags
della finestra.

Nella finestra troverai i seguenti gadget:

ScreenTitle	Puoi scrivere un titolo di schermo alternativo qui dentro. Questo sarà il titolo dello schermo quando la finestra è attiva.
AutoAdjust	Quando questo gadget è checkato Intuition automaticamente aggiusterà la posizione della finestra e le sue dimensioni per forzarla ad adattarsi allo schermo.
FallBack	Quando la tua finestra si deve aprire su uno schermo specifico e quello schermo non è disponibile si aprirà automaticamente sullo schermo di default quando questa tag è settata.
MouseQueue	Questo ti permette di assegnare il massimo numero di messaggi MOUSEMOVE che saranno incodati alla tua porta messaggio in una sola volta.
RptQueue	Lo stesso di MouseQueue solo che questa volta indica il massimo numero di messaggi RAWKEY/VANILLAKEY.
Notify Depth	Se questa tag è settata, riceverai un messaggio IDCMP_CHANGEWINDOW quando la tua finestra viene spostata davanti o dietro.
Menu Help	Se settato, abilita la caratteristica MenuHelp per questa finestra.
Tablet Messages	Richiede gli IntuiMessages estesi per la tua finestra, così puoi ricevere gli eventi IESUBCLASS_NEWTABLET con gli IntuiMessages.
Porta IDCMP Condivisa	Se settato, ~indica ~che ~questa ~finestra deve utilizzare una porta IDCMP condivisa .

Nel Box Localizza, troverai alcuni checkbox che ti permetteranno di decidere cosa localizzare nella finestra.

1.46 Finestre/Chiudi

Questo chiuderà la finestra attiva, consentendoti di salvare la ←
memoria

allocata per essa e per i suoi gadget.

Se la vuoi riaprire, seleziona la voce
Apri...

.

1.47 Finestre/Chiudi tutte

Questo chiuderà tutte le finestre del tuo GUI, consentendoti di ↔
salvare la
memoria allocata per esse e per i loro gadget.

Se le vuoi riaprire, seleziona la voce
Apri...

.

1.48 Finestre/Titolo...

Questo aprirà il requester per il titolo della finestra, in cui puoi specificare il titolo della finestra (Noo! ;) e la sua etichetta.

Nota che se non specifichi un'etichetta, sarà creata da IE quando generi il tuo sorgente.

1.49 Finestre/Dimensioni...

Questo aprirà un requester in cui tu puoi specificare tutte le tags di dimensione delle finestre, che sono:

MinWidth, MinHeight, MaxWidth, MaxHeight: questi determinano le minime e massime dimensioni della finestra. Premendo il gadget "*" vicino ai gadget integer, la dimensione della finestra attiva sarà copiata in essi.

Inner Width, Inner Height: se selezionati, questi determineranno la dimensione interna della finestra, trascurando la dimensione del bordo o la barra del titolo.

I gadget Ok e Cancella rispettivamente confermano o annullano l'operazione.

1.50 Finestre/Zoom...

Questo aprirà un requester in cui tu troverai questi gadget:

Top: coordinata Y dell'angolo superiore sinistro che la finestra dovrà assumere quando viene premuto il gadget zoom.

-1 indica che la finestra deve rimanere dov'è. (Kick 3.0)

Left: coordinata X dell'angolo superiore sinistro che la finestra dovrà assumere quando viene premuto il gadget zoom.
-1 indica che la finestra deve rimanere dov'è. (Kick 3.0)

Width: Indica la larghezza che la finestra assumerà quando viene premuto lo zoom gadget.

Height: Indica l'altezza che la finestra assumerà quando viene premuto lo zoom gadget.

Ci sono anche quattro gadget "*": premendoli le dimensioni e la posizione della finestra saranno copiate nei rispettivi gadget integer.

1.51 Finestre/Banco di gadget/Crea...

Questa funzione permette di raggruppare tutti i gadget selezionati
in un

"banco di gadget".

Vedi la sezione

Parametri

per una descrizione del requester che apparirà dopo aver creato un banco.

Per banco di gadget, intendo un gruppo di gadget che possono essere attaccati o staccati a piacere dalla finestra in cui sono posti.

Lo scopo principale per cui ho inserito questa feature in IEditor, è per creare dei requester simili al requester delle preferenze di GoldEd o ai requester a "pagine" tipici di Word o Excel (aaargh! ;-).

1.52 Finestre/Banco di gadget/Elimina...

Selezionando questa voce, verrà aperta una finestra contenente una lista dei banchi di gadget presenti nella finestra. Selezionandone uno, verrà eliminato e così pure tutti i gadget che lo formavano.

Il simbolo "(---)" significa "nessun banco": scegliendolo si cancellerà l'operazione.

1.53 Finestre/Banco di gadget/Mostra...

Selezionando questa voce, verrà aperta una finestra contenente una lista dei banchi di gadget presenti nella finestra. Selezionandone uno, verrà mostrato.

Il simbolo "(---)" significa "nessun banco": scegliendolo si cancellerà l'operazione.

1.54 Finestre/Banco di gadget/Nascondi...

Selezionando questa voce, verrà aperta una finestra contenente una lista dei banchi di gadget presenti nella finestra. Selezionandone uno, verrà nascosto.

Ciò può risultare molto utile per "liberare" la finestra e poter disegnare comodamente un altro banco di gadget al suo posto.

Il simbolo "(---)" significa "nessun banco": scegliendolo si cancellerà l'operazione.

1.55 Finestre/Banco di gadget/Parametri...

Selezionando questa voce, verrà aperta una finestra contenente una lista dei banchi di gadget presenti nella finestra.

Il simbolo "(---)" significa "nessun banco": scegliendolo si cancellerà l'operazione.

Scegliete quello che volete modificare e si aprirà una finestra contenente questi gadget:

- | | |
|-----------------------|--|
| - Label | Etichetta del banco di gadget |
| - Mostra all'apertura | Se è ~settato, ~il ~banco ~verrà mostrato automaticamente ~~~~all'apertura ~~~~della finestra che lo contiene. |

1.56 Schermo/Font...

Questo aprirà il Font Req ASL in cui tu puoi selezionare un nuovo ←
font per lo
schermo.

Nota che questo interesserà il codice sorgente solo se la generazione dello schermo è

attiva

.

1.57 Schermo/DriPens...

Usato per rappresentare la linea sotto la barra dei menù.

Palette Con questo gadget puoi cambiare la DriPen corrente.

1.58 Schermo/Colori/Modifica...

Questo aprirà un color requester standard ReqTools, che ti permetterà di cambiare la palette dello schermo.

1.59 Schermo/Colori/Carica...

Questo aprirà un file-requester ASL in cui puoi selezionare un file IFF-ILBM. La palette di quel file sarà usata per lo schermo.

1.60 Schermo/Colori/Salva...

Questo aprirà un file-requester ASL in cui puoi inserire il nome del file per i colori. IEditor salva la mappa di colore in un file in formato IFF-ILBM.

1.61 Schermo/Tags...

Nell'editor per le tags dello schermo troverai i seguenti gadget:

Left, Top	Questi specificano la posizione dell'angolo in alto a sinistra dello schermo.
Title	In questo gadget puoi scrivere il titolo dello schermo. Questo è il titolo che sarà mostrato quando non ci sono finestre attive che hanno il loro titolo di schermo.
Show Title	Se non è settata, lo schermo non avrà la barra del titolo.
Behind	Settando questo, lo schermo sarà aperto dietro gli altri. Questo ti permette di prepararlo prima di metterlo davanti.
Quiet	Dice ad Intuition di non disegnare i gadget di sistema dello schermo e il suo titolo.
Type	Questo gadget ti permetterà di cambiare il tipo di schermo per cui stai lavorando. I seguenti tipi sono supportati:

CUSTOMSCREEN

Lo schermo della tua GUI non può essere usato da altri programmi.

PUBLICSCREEN

Lo schermo della tua GUI può essere usato da qualsiasi altro programma.

Overscan	Se questo è settato, nel sorgente generato non ci sarà la definizione della dimensione dello schermo attraverso SA_Width & SA_Height, ma sarà usata SA_Overscan al loro posto.
Pub Name	Se inserisci qui una stringa, lo schermo sarà uno schermo pubblico, il cui nome è questo.
Full Palette	Se settata, quando lo schermo viene aperto, tutti i suoi colori saranno sovrascritti dalla serie di colori delle preferenze.
Error Code	Se settata, nel sorgente sarà generata una variabile in cui sarà messo un codice di errore esteso nel caso in cui OpenScreenTagList fallisca.
Draggable	Se non è settata, lo schermo non sarà spostabile con la barra del titolo. Questo funziona solo con kick v39+.
Exclusive	Settalo se non vuoi mai che il tuo schermo condivida il display con un altro. Questo significa che lo schermo non può essere abbassato e non apparirà dietro ad altri schermi che sono abbassati. Questo funziona solo con kick v39+.
Share Pens	Se settata, Intuition otterrà le penne per il tuo schermo in modo condiviso. Questo funziona solo con kick v39+.
Interleaved	Richiede ad Intuition di allocare una bitmap interleaved per il tuo schermo. Questo funziona solo con kick v39+.
Like Workbench	Settalo se vuoi uno schermo proprio come quello del Workbench. Questo funziona solo con kick v39+.
MinimizeISG	Dice ad Intuition di usare il più piccolo Inter Screen Gap possibile per il tuo schermo. Questo funziona solo con kick v40+.

1.62 Screen/Change Type...

Questo aprirà il requester di modo di schermo ASL. Nel requester di modo di schermo tu puoi cambiare tutte le cose importanti circa lo schermo.

I MODI VGA E A2024 POSSONO SOLO ESSERE USATI CON MONITOR VGA/MULTISYNC O A2024! L'USO DI QUESTI MODI DI SCHERMATA SU UN MONITOR RGB STANDARD PU RISULTARE SERIAMENTE DANNOSO PER IL MONITOR!

1.63 Schermo/Salva...

Questo aprirà un ASL File-requester in cui tu puoi inserire il nome del file in cui tu vuoi salvare la definizione di schermo corrente.

1.64 Schermo/Carica...

Questo aprirà un ASL File-requester in cui tu puoi selezionare un file da cui caricare la definizione di schermo.

1.65 Varie/Localizzazione...

Questo aprirà un requester in cui troverai questi gadgets:

Catalogo	nome ~del ~~catalogo ~della ~~~tua ~~applicazione (al nome verrà poi aggiunto ".catalog" da IE)
Unisci	Inserire qui il path ~di ~un ~file .cd da unire al file generato da IE. In questo modo è possibile inserire ~nel ~catalogo ~altre ~stringhe ~oltre ~a quelle presenti nella GUI. Il file specificato verrà copiato ~all'inizio ~del nuovo ~file .cd, ~in ~modo ~da ~evitare ~di ~dover ricompilare tutta la vostra applicazione quando si aggiunge ~o ~~toglie ~~una ~~stringa ~~nella ~GUI. Ovviamente sarà però poi necessario ricompilare la GUI del vostro programma qualora venga aggiunta ~o rimossa una stringa dal file .cd (e .ct) prodotto. Nota: dalla versione 2.31 di IEditor, è fortemente consigliato l'uso ~ della ~funzione "Importa..." al posto di questa.
Built In	Inserire qui ~la ~lingua ~di ~default ~del ~vostro programma.
Versione	Versione minima del catalogo da aprire. ~0 ~indica che va bene una versione qualsiasi.
Attivata	Attiva la localizzazione della vostra GUI.
Linguaggi	Qui puoi vedere i linguaggi per i quali IE creerà i files di localizzazione.

Nuovo	Aggiungi un nuovo linguaggio. Devi specificare il nome ~del ~linguaggio ~e ~il ~nome ~del ~file ~di traduzione che verrà creato per esso. Nota ~che ~il ~suffisso ".ct" ~è ~aggiunto automaticamente da IEditor.
Elimina	Questo ~rimuoverà ~il ~linguaggio ~selezionato ~e tutte le traduzioni relative ad esso.
Stringhe	Qui puoi gestire tutte le ~stringhe ~per ~le ~tue applicazioni. ~In ~questo ~modo ~puoi ~gestire l'intero processo di localizzazione da IEditor. Un doppio click su una stringa apre il ~requester spiegato di seguito.
Nuova	Aggiunge una nuova stringa al database.
Elimina	Rimuove una stringa ~dal ~database. ~Naturalmente non puoi rimuovere una stringa usata dalla GUI.
Importa...	Questo ti permette di ~leggere ~un ~file .cd ~ed importare tutte le stringhe che contiene in IE.

Questi sono i gadget principali del requester per le stringhe:

Stringa	La stringa che stai editando. Nota che ~qui ~puoi modificare solo le stringhe che ~non ~sono ~usate dalla GUI: cambiare una stringa usata ~dalla ~GUI non avrà alcun effetto.
ID	Etichetta per la stringa. Potrai quindi riferirti alla stringa usando "CatCompArray[ID].cca_Str" nel tuo codice. Le etichette per le stringhe usate nella GUI sono assegnate ~da ~IEditor ~quando ~si ~genera ~il sorgente.
Traduzioni	Traduzioni per la stringa.

1.66 Gadget Requesters

Seleziona il tipo di cui ti piacerebbe sapere di più:

~BUTTON~~~

~CHECKBOX~

~INTEGER~~

~LISTVIEW~

~MX~~~~~

```
~NUMBER~~~  
  
~CYCLE~~~~  
  
~PALETTE~~  
  
~SCROLLER~  
  
~SLIDER~~~  
  
~STRING~~~  
  
~TEXT~~~~ ~  
  
~BOOLEAN ~~
```

1.67 BUTTON

Queste sono le tags che puoi specificare con IE:

Disabled	Quando questa opzione è attivata il gadget creato sarà creato disabilitato.
Immediate	Quando questa etichetta è settata, il gadget invierà un messaggio IDCMP_GADGETDOWN quando viene premuto. Questo funziona solo con kick v39+.

1.68 CHECKBOX

Queste sono le tags che puoi specificare con IE:

Disabled	Quando questa opzione è attivata il gadget creato sarà creato disabilitato.
Checked	Per default il gadget creato è disattivato. Quando selezioni questa opzione il gadget sarà creato "checkato".
Scaled	Questa tag funziona solo con Kickstart 3.0+. Se è settata, sarai in grado di cambiare la dimensione del gadget checkbox. NOTA: se usi un font più alto di 8 punti, il gadget non sarà messo dove lo disegni, ma un po' più giù. Settando questa tag, esso sarà messo esattamente.

1.69 INTEGER

Queste sono le tags che puoi specificare con IE:

Disabled	Quando questa opzione è attivata il gadget creato sarà creato disabilitato.
Tab Cycle	Se questa tag è settata, quando l'utente preme il tasto TAB mentre il gadget è attivo, il gadget successivo sarà attivato.
Immediate	Quando questa tag è settata, il gadget invierà un messaggio IDCMP_GADGETDOWN quando viene premuto. Questo funziona solo con kick v39+.
Exit Help	Quando è settata e l'utente preme il tasto HELP mentre il gadget creato è attivo il tuo programma riceverà un messaggio speciale chiedendo un aiuto. Puoi identificare questo messaggio speciale quando il campo Code dell'IntuiMessage è 0x5F.
Replace Mode	Questo tipo di gadget è normalmente creato nel modo insert. Settando questa tag sarà creato nel modo di sostituzione, ciò significa che quando l'utente preme un tasto, sovrascriverà il carattere sotto il cursore.
Number	Normalmente il gadget è creato con 0 come il suo valore iniziale. Qui tu puoi inserire il valore con cui vuoi che sia creato.
MaxChars	In questo gadget tu puoi assegnare il massimo numero di cifre che possono essere inserite in questo gadget.
Justification	Con questo gadget tu puoi assegnare il posto dove i numeri dovrebbero apparire nel gadget.

1.70 LISTVIEW

Queste sono le tags che puoi specificare con IE:

Disabled	Quando questa opzione è attivata il gadget creato sarà creato disabilitato. Con questo tipo di gadget, questa tag funziona solo col kick v39+.
Read Only	Quando setti questa tag il gadget creato sarà "a sola lettura" che significa che i nomi nella lista non potranno essere selezionati.
Show Selected	Con questa opzione attivata il nome che selezioni sarà mostrato in un piccolo box proprio sotto il gadget. NOTA: Sotto Kickstart 3.0 questo è stato cambiato! Sotto 3.0 l'entrata selezionata sarà mostrata con un differente colore di sfondo.

Top	Voce che deve essere visibile in alto nel listview.
Make Visible	Numero della voce che deve essere forzata dentro l'area visibile del listview facendo lo scroll minimo. Questa tag sovrascrive "Top" e funziona solo con kick v39+.
MultiSelect	Permette di usare il listview in modo multiselezione. Questa feature funziona solo a partire dal kickstart v39. Leggi questa sezione per informazioni su come usare le listview multiselect.
Scroll Width	In questo gadget tu puoi inserire la larghezza in pixel del gadget SCROLLER .
Max Pen	Il massimo numero di penna usato per il rendering da un callback hook personale. Questo funziona solo con kick v39+.
Selected	Numero della voce che dovrebbe essere selezionata.
Spacing	In questo gadget puoi inserire il numero di pixel che saranno usati come spazio tra i nomi della lista.
Item Height	Inserisci qui l'esatta altezza di una voce. Questo è normalmente utile per listviews che usano la tag GTLV_CallBack. Questo funziona solo con kick v39+.

1.71 MX

Queste sono le tags che puoi specificare con IE:

Disabled	Quando questa opzione è attivata il gadget creato sarà creato disabilitato. Con questo tipo di gadget, questa tag funziona solo col kick v39+.
Scaled	Questa tag funziona solo con Kickstart 3.0+. Se è settata, sarai in grado di cambiare la dimensione del gadget mx. NOTA: se usi un font più alto di 8 punti, il gadget non sarà messo dove lo disegni, ma un pò più giù. Settando questa tag, esso sarà messo esattamente.
Title Place	Esso indica dove il titolo dovrebbe apparire.

Active	Questo gadget ti permette di assegnare l'opzione che sarà attiva quando il gadget verrà creato.
Spacing	In questo gadget tu puoi inserire il numero di pixel che saranno usati come spazio tra le opzioni.

1.72 NUMBER

Queste sono le tags che puoi specificare con IE:

Number	Per default il gadget mostra 0. Qui dentro tu puoi cambiare il valore che il gadget creato avrà.
Border	Quando è settata il gadget creato avrà un bordo recessed disegnato attorno esso.
Front Pen	La pen da usare per stampare il numero. -1 dice a IE di non usare questa tag nel sorgente. Questo funziona solo con kick v39+.
Back Pen	La pen da usare per disegnare lo sfondo del numero. -1 dice a IE di non usare questa tag nel sorgente. Questo funziona solo con kick v39+.
Justification	Determina dove rappresentare il numero all'interno del box del gadget. Questo funziona solo con kick v39+. Sotto v39, devi anche settare la tag Clipped, se setti questa, altrimenti il testo non sarà stampato.
Format	Stringa di formattazione in stile C da applicare al numero prima di mostrarlo. Assicurati di usare il modificatore 'l' (long). Questo funziona solo con kick v39+.
Clipped	Se è settata, il testo del gadget sarà clipped alle dimensioni del gadget. Questo funziona solo con kick v39+.
Max Number Len	Questo indica il massimo numero di byte che possono essere generati applicando la stringa "Format".

1.73 CYCLE

Queste sono le tags che puoi specificare con IE:

Disabled	Quando questa opzione è attivata il gadget creato sarà creato disabilitato.
Active	Questo gadget ti permette di assegnare l'opzione

che sarà attiva quando il gadget verrà creato.

1.74 PALETTE

Queste sono le tags che puoi specificare con IE:

Disabled Quando questa opzione è attivata il gadget creato sarà creato disabilitato.

Color In questo gadget tu puoi inserire il colore che è attivo nel gadget creato.

Depth La profondità ti permette di controllare la quantità di colori che sono mostrati nel gadget creato.

```
1 = 2 colori
2 = 4 colori
.....
8 = 256 colori
```

NOTA: Attualmente solo un valore tra 1 e 8 è permesso.

Color Offset Ci potrebbero essere volte che vuoi avere solo una parte dei colori disponibili nel gadget palette. Questo gadget e il gadget Depth possono far ciò. Se tu vuoi avere il 2° e 3° colore su uno schermo di 4 colori fai quanto segue:

```
Assegna Depth a 1
Assegna Color Offset a 1
```

In questo modo otterrai il gadget che vuoi.

Indicator Width Questa etichetta indica la larghezza desiderata dell'indicatore del colore selezionato. Se è uguale a 0, l'indicatore non sarà creato.
NOTA: Questa tag non funziona con kick v39+.

Indicator Height Questa etichetta indica la l'altezza desiderata dell'indicatore del colore selezionato. Se è uguale a 0, l'indicatore non sarà creato.
NOTA: Questa tag non funziona con kick v39+.

Num Colors Numero di colori da mostrare nel gadget. Questo sovrascrive "Depth" e permette numeri che non sono potenze di 2.
Questo funziona solo con kick v39+.

1.75 SCROLLER

Queste sono le tags che puoi specificare con IE:

Disabled	Quando questa opzione è attivata il gadget creato sarà creato disabilitato.
Immediate	Quando questa tag è settata, il gadget invierà un messaggio IDCMP_GADGETDOWN quando viene premuto. Questo funziona solo con kick v39+.
Rel Verify	Quando è settata la tua finestra riceverà un messaggio quando l'utente rilascia il tasto sinistro del mouse mentre il puntatore è ancora sul gadget.
Top	Inserire la posizione visibile nell'area che lo scroller rappresenta qui dentro.
Total	Inserire il numero totale di posizioni che lo scroller rappresenta qui dentro.
Visible	Inserire il numero di posizioni visibili che lo scroller rappresenta qui dentro.
Arrows	Quando è settata lo scroller creato avrà delle frecce. Inserisci qui la dimensione delle frecce.
Freedom	Con questo gadget tu puoi assegnare la direzione in cui lo scroller è regolabile.

1.76 SLIDER

Queste sono le tags che puoi specificare con IE:

Disabled	Quando questa opzione è attivata il gadget creato sarà creato disabilitato.
Rel Verify	Quando è settata la tua finestra riceverà un messaggio quando l'utente rilascia il tasto sinistro del mouse mentre il puntatore è ancora sul gadget.
Immediate	Quando questa tag è settata, il gadget invierà un messaggio IDCMP_GADGETDOWN quando viene premuto. Questo funziona solo con kick v39+.
Min	Inserisci il minimo livello dello slider qui dentro.
Max	Inserisci il massimo livello dello slider qui dentro.
Level	Per default la posizione dello slider è 0. Qui dentro tu puoi inserire il livello che lo slider avrà quando verrà creato.

Max Level Len	Massima lunghezza in caratteri della stringa di livello quando è stampata vicino allo slider. Questo funziona solo con kick v39+.
Level Format	Qui dentro tu puoi inserire una stringa di formattazione in stile C per l'indicatore di livello.
Level Place	Con questo gadget determini la posizione in cui la freccia di livello è rappresentata.
Max Pixel Len	Indica la massima dimensione di pixel sfruttata dal l'indicatore di livello per qualsiasi valore dello slider. Questo è utile nel momento in cui si usano font proporzionali. Questo funziona solo con kick v39+.
Justification	Determina come la schermata di livello deve essere giustificata entro il suo spazio. Questo funziona solo con kick v39+.
Freedom	Con questo gadget tu puoi assegnare la direzione in cui lo slider è regolabile.

1.77 STRING

Queste sono le tags che puoi specificare con IE:

Disabled	Quando questa opzione è attivata il gadget creato sarà creato disabilitato.
Immediate	Quando questa tag è settata, il gadget invierà un messaggio IDCMP_GADGETDOWN quando viene premuto. Questo funziona solo con kick v39+.
Tab Cycle	Se questa tag è settata, quando l'utente preme il tasto TAB mentre il gadget è attivo, il gadget successivo sarà attivato.
Exit Help	Quando è settata e l'utente preme il tasto HELP mentre il gadget creato è attivo il tuo programma riceverà un messaggio speciale chiedendo un aiuto. Puoi identificare questo messaggio speciale quando il campo Code dell'IntuiMessage è 0x5F.
Replace Mode	Questo tipo di gadget è normalmente creato nel modo insert. Settando questa tag sarà creato nel modo di sostituzione, ciò significa che quando l'utente preme un tasto, sovrascriverà il carattere sotto il cursore.
String	Normalmente il gadget è creato vuoto. Qui tu puoi inserire la stringa con cui vuoi che sia creato.

MaxChars	In questo gadget tu puoi assegnare il massimo numero di caratteri che possono essere inseriti in questo gadget.
Justification	Con questo gadget tu puoi assegnare il posto dove il testo dovrebbe apparire nel gadget.

1.78 TEXT

Queste sono le tags che puoi specificare con IE:

CopyText	Quando è settata GadTools copierà il testo in un buffer interno cosicchè il programma può usarlo di nuovo.
Border	Quando è settata il gadget creato avrà un bordo recessed disegnato attorno esso.
Clipped	Se è settata, il testo del gadget sarà clippato alle dimensioni del gadget. Questo funziona solo con kick v39+.
Text	Per default il gadget è vuoto. Qui dentro tu puoi inserire il testo che il gadget creato avrà.
Front Pen	La pen da usare per stampare il testo. -1 dice a IE di non usare questa tag nel sorgente. Questo funziona solo con kick v39+.
Back Pen	La pen da usare per disegnare lo sfondo del testo. -1 dice a IE di non usare questa tag nel sorgente. Questo funziona solo con kick v39+.
Justification	Determina dove rappresentare il testo all'interno del box del gadget. Questo funziona solo con kick v39+. Sotto v39, devi anche settare la tag Clipped, se setti questa, altrimenti il testo non sarà stampato.

1.79 Macros/Tasti funzione...

Questa voce aprirà una finestra in cui troverai 10 string gadget ←
ed un
cycle gadget. I gadget stringa sono chiamati F1...F10: lì puoi inserire i nomi degli script ARexx che vuoi associare ai rispettivi tasti funzione.

Oppure puoi clickare sui gadget "get file" posti a fianco di ogni string gadget per aprire un file requester.

Con il cycle gadget puoi specificare se lo script dovrà essere collegato

al solo tasto funzione, oppure al tasto funzione più un qualificatore (nessuno, SHIFT, ALT): così puoi utilizzare fino a 30 script diversi.

Scripts forniti con IEditor

1.80 Macros/Aggiungi...

Oltre a collegare script ARexx ai tasti funzione, puoi aggiungere delle voci al menu Macros.

Selezionando questa voce apparirà un file requester con cui potrai scegliere uno script ARexx da aggiungere al menu.

Una volta aggiunto, uno script ARexx può essere richiamato semplicemente selezionando il suo nome.

Scripts forniti con IEditor

1.81 Macros/Rimuovi...

Selezionando questa voce, apparirà una finestra con la lista delle macro ←

aggiunte al menu.

Clickando su quella che desideri, la rimuoverai.

1.82 Macros/Esegui...

Questa voce ti permetterà di eseguire istantaneamente uno script ARexx per ←

IE.

Apparirà infatti un file requester: scegli lo script che desideri e verrà eseguito.

Scripts forniti con IEditor

1.83 Scripts ARexx forniti con IEditor

Questi sono gli scripts che troverete nella distribuzione di IE:

ShadowText.ie

Permette di aggiungere un effetto ombra agli IntuiTexts.

Save&Exit.ie

Salva l'interfaccia corrente ed esce da IEditor.

Shell.ie

Apri una Shell sullo schermo di IE.

ImgBox.ie

Aggiunge un bevel box di contorno ad una immagine.

CenterText.ie

Centra un IntuiText nel lato superiore di un BevelBox.

Ridge20.ie

Trasforma un bevel box in un bevel del tipo Ridge, compatibile col kickstart 2.0 (il Ridge impostato tramite tag funziona solo dal 3.0).

MoveImage.ie

Sposta un'immagine alle coordinate indicate.

AlignBoxRight.ie

AlignBoxLeft.ie

AlignBoxTop.ie

AlignBoxBottom.ie

Eseguono allineamenti fra bevel box.

1.84 Preferenze/Finestra Strumenti

Questo aprirà/chiuderà la finestra degli Strumenti

.

1.85 Preferenze/Usa i Gadgets

Se non è selezionato, i gadget nelle finestre di edit saranno creati e quindi staccati subito, rendendo la selezione più facile e veloce.

1.86 Preferenze/Finestra corrente in primo piano

Seleziona questo per avere la finestra selezionata sempre di fronte alle altre.

1.87 Preferenze/Usa i flags settati

Se impostato, le finestre che stai editando useranno i flag hai assegnato loro, altrimenti i miei ;) flag saranno usati.

1.88 Preferenze/Genera icone

Se è attivato, verrà creato un file .info quando salvi una GUI.

1.89 Preferenze/Generatore...

Questo aprirà una finestra in cui puoi scegliere/configurare il generatore di codice.

Nella finestra troverai una listview che mostra la lista dei generatori installati: basta clickare su quello desiderato per attivarlo.

Premendo sul gadget "Configura", si aprirà la finestra di configurazione del generatore.

Per quanto riguarda i generatori forniti con IE, qui c'è la descrizione dei loro parametri, per altri generatori consultate la documentazione fornita:

C.generator

1.90 Preferenze/Sorgente Asm...

Questo aprirà un requester in cui puoi editare alcuni parametri per il sorgente Asm: ↔

Data Section	Se è settato, sarà creata una sezione DATA.
BSS Section	Prova ad indovinare... ;-)
IntuiMsg	Se è settato, nel sorgente verrà riservato dello spazio per gli IntuiMessage delle finestre. Es. Se hai una finestra la cui etichetta è "Win", nel sorgente troverai questa linea: WinMsg ds.b im_SIZEOF
Clicked Ptr	Se è settato, nel campo UserData di ogni gadget che può generare un messaggio IDCMP verrà posto un puntatore chiamato <Gadget Label>Clicked. Così, quando ricevi un messaggio IDCMP da una tua finestra, dovrai eseguire la routine puntata da esso.
IDCMP Handler	Questo attiva la generazione degli IDCMP Handler .
Key Handler	Questo attiva la generazione dei Key Handler .
Gadget Labels	Se settato, ogni gadget avrà il suo proprio puntatore invece di un array globale.
Raw Code	Se settato, sarai in grado di assemblare il codice generato senza i file include.
Intuition Base	Inserisci qui il nome che normalmente usi nei tuoi sorgenti per identificare l'Intuition Base
GadTools Base	Lo sai già, non è vero? ;)

1.91 Preferenze/Sorgente C...

Questo aprirà un requester in cui puoi editare alcuni parametri per il sorgente C: ↔

IntuiMessage	Se settato, strutture chiamate <Window_Label>Msg verranno create nel sorgente.
Clicked Ptr	Se è settato, nel sorgente un puntatore chiamato <Gadget_Label>Clicked sarà messo nel campo userdata di ogni NewGadget. Così, puoi creare un

	gestore di IDCMP che, quando riceve un messaggio del tipo GADGETUP (o GADGETDOWN), esegue la routine puntata da gg_UserData. Naturalmente nel tuo sorgente dovrai avere delle routine chiamate <Gadget_Label>Clicked(void).
IDCMP Handler	Questo attiva la generazione degli IDCMP Handler IDCMP Handler .
Key Handler	Questo attiva la generazione dei Key Handler Key Handler .
To Lower	Se settato, il Key Handler non ~farà ~differenze fra maiuscole e minuscole.
Template	Se settato, IE genererà un file chiamato <Progetto>_temp.c in cui troverai i template vuoti per le funzioni chiamate dal sorgente della GUI.
Smart Str	Se ~~settato, ~il ~generatore ~non ~scriverà ~una ~stringa ~più ~di ~una ~volta, ~risparmiando spazio.
Use CatComp	Se ~settato, ~il ~generatore ~userà ~CatComp ~per generare i files .ct e _locale.h (CatComp ~deve essere nel path). Altrimenti, il generatore creerà questi files ~da solo. NOTA: nel file _locale.h ~creato ~dal ~generatore ci sono solo i dati ~relativi ~a ~CATCOMP_NUMBERS e CATCOMP_ARRAY.
UWORD chip	Inserisci qui la sintassi usata dal tuo compilatore per mettere i dati in un hunk CHIP.
Headers	Qui puoi inserire il nome di un file in cui ~sono definiti gli include ~da ~usare. ~Questi ~saranno usati al posto di quelli ~di ~default ~usati ~dal C.generator. Il gadget 'R' presente di fianco a questo apre un requester per selezionare il file. Questo è un esempio di file di ~definizione ~per gli include.
Use	Usa le preferenze settate.
Save	Salva ed usa le preferenze.

Cancel

Annulla le modifiche effettuate.

1.92 Preferenze/Memorizza

Questo salverà il corrente settaggio delle preferenze.

1.93 Esempio di un file di definizione per gli headers

```
##STANDARD
#include <exec/types.h>
#include <exec/nodes.h>
#include <intuition/intuition.h>
#include <intuition/gadgetclass.h>
#include <libraries/gadtools.h>
#include <clib/exec_protos.h>
#include <clib/intuition_protos.h>
#include <clib/gadtools_protos.h>
#include <clib/graphics_protos.h>
#ifdef PRAGMAS
#include <pragmas/exec_pragmas.h>
#include <pragmas/intuition_pragmas.h>
#include <pragmas/graphics_pragmas.h>
#include <pragmas/gadtools_pragmas.h>
#endif
#include <ctype.h>
#include <string.h>

##DISKFONT
#include <clib/diskfont_protos.h>

##AREXX
#include <rexx/rxslib.h>
#include <rexx/rexxio.h>
#include <rexx/errors.h>
#include <rexx/storage.h>
#include <dos/dos.h>
#include <dos/rdargs.h>
#include <clib/dos_protos.h>
#include <clib/rexxsyslib_protos.h>
#include <clib/alib_stdio_protos.h>
#ifdef PRAGMAS
#include <pragmas/dos_pragmas.h>
#include <pragmas/rexxsyslib_pragmas.h>
#endif

##LOCALE
#include <libraries/locale.h>
#include <clib/locale_protos.h>
#ifdef PRAGMAS
#include <pragmas/locale_pragmas.h>
#endif
```

```
##end
```

1.94 Font Adaptivity

IEditor è capace di creare GUI che automaticamente adatteranno le loro dimensioni al font usato nello schermo che useranno: ciò significa che la posizione e la dimensione di tutti i gadget, bevel-box, immagini, etc... saranno adattati conformemente alla dimensione di font.

Il sorgente adatterà anche la dimensione e la posizione delle finestre. Inoltre controllerà se le finestre staranno nello schermo: nel caso in cui risultino troppo grandi, il font "topaz 8" sarà usato.

IE ti permette di usare qualsiasi font nel momento in cui stai progettando una GUI font-adaptive, ma io ti raccomando di non usarne uno troppo grande, altrimenti ci potranno essere alcuni problemi adattando i gadget.

NOTA BENE: fa attenzione quando usi gadget di dimensione fissa come

```
MX
```

```
,
```

```
CHECKBOX
```

```
,
```

```
BOOLEAN
```

```
e le
```

```
immagini
```

```
: la loro dimensione non sarà modificata
```

per essere adattata al font!

1.95 L'IDCMP Handler

L'IDCMP Handler è una piccola routine che gestisce tutti i messaggi che arrivano alla User Port della tua finestra: crea una copia dell'IntuiMessage, quindi chiama la routine appropriata. I nomi delle routine chiamate sono composti in questo modo:

```
<Etichetta della finestra><tipo di IDCMP>
```

Esempio: Se arriva un messaggio IDCMP_CLOSEWINDOW alla finestra "Main", l'IDCMP Handler chiamerà la routine MainCloseWindow.

Ci sono però due eccezioni: IDCMP_GADGETUP/DOWN e IDCMP_MENUPICK: in questi casi verrà chiamata la routine puntata dal campo UserData del gadget/menu.

Inoltre i messaggi IDCMP_REFRESHWINDOW vengono gestiti completamente dall'handler.

Nel linguaggio assembly, le routine verranno chiamate con un puntatore alla copia del messaggio in A5.

Vedi il sorgente di "GMExample" per un esempio pratico.

1.96 Il Gadget Activation Key Handler

L' Activation Key Handler è una piccola routine che maneggia i ↔ messaggi IDCMP VanillaKey che si riferiscono al tasto di attivazione di un gadget...

Così puoi assegnare i tuoi underscore senza preoccuparti di come maneggiarli!

La routine funziona in questo modo:

- con i gadget
 - INTEGER
 - e
 - STRING
 - , esegue un ActivateGadget()
- con altri tipi di gadget, chiama la routine <Gadget Label>KeyPressed().

NOTA: se setti il flag IDCMP_VANILLAKEY per la tua finestra, e usi l'

IDCMP Handler, se il key handler non riconosce il tasto di attivazione, la routine <Etichetta Finestra>VanillaKey sarà invocata, così puoi processare altri tasti oltre a quelli dei gadget.

1.97 Il Sorgente Generato

Per i linguaggi Asm e C, IEditor crea due file sorgenti. Il primo ↔ (.c|.s) conterrà tutte le routine e dati necessari per aprire la GUI. Il secondo (.h|.io) conterrà gli Extern o Xref e le costanti per i gadget ID.

NOTA: se generi il sorgente Amiga E, ricordati che le iniziali di tutte le etichette verranno cambiate in minuscolo!

Nel file principale sono generate le seguenti routine:

```
=====
int SetupScreen( void );
=====
```

Questa routine aprirà o bloccherà lo schermo e otterrà il suo visual info. Questa routine può ritornare uno dei seguenti errori:

- 0 = Nessun errore.
- 1 = Non ha potuto aprire o bloccare lo schermo.
- 2 = Non ha potuto ottenere le visual info dello schermo.

```
=====  
void CloseDownScreen( void );  
=====
```

Questa routine libererà le risorse prese da "SetupScreen()". Devi sempre chiamare questa routine quando "SetupScreen()" fallisce per chiudere e liberare le risorse che non ha fallito nell'aprire!!!

```
=====  
int Open<Window_Label>Window( void );  
=====
```

Ci sono tante di queste routine quante sono le finestre nella tua GUI. Queste routine creeranno i gadget e apriranno la finestra. Queste routine possono ritornare uno dei seguenti errori:

```
0 = Nessun errore.  
1 = Non ha potuto creare il contesto.  
2 = Errore durante la creazione di gadget.  
3 = Non ha potuto creare i menu.  
4 = Non ha potuto aprire la finestra.
```

```
=====  
void Close<Window_Label>Window( void );  
=====
```

Ci sono tante di queste routine quante sono le finestre nella tua GUI. Queste routine libereranno tutte le risorse che la routine "Open<Window_Label>Window()" ha preso. Devi sempre chiamare questa routine se "Open<Window_Label>Window()" ha fallito!

Il file principale anche ha le seguenti definizioni globali che sono condivise da tutte le finestre del progetto:

```
struct Screen *Scr;          Un puntatore allo schermo aperto/bloccato.  
APTR          VisualInfo;  Un puntatore al visual info
```

Le seguenti variabile globali sono generati solo quando il file contiene gadget o quando la finestra deve avere un gadget zoom o quando hai selezionato un font per un gadget:

```
struct Gadget  *<Gadget_Label>GList;  I gadget creati  
WORD          <Window_Label>Zoom[4];  Le posizioni alternative della  
finestra  
struct TextFont *<font_name><font_height>_<font_style><font_flags>;
```

Sono anche generati puntatori per ogni finestra che è in memoria:

```
struct Window  *<Window_Label>Wnd;
```

Inoltre, quando lo schermo è generato e la tag ErrorCode è settata, questo ULONG sarà incluso nel sorgente:

```
ULONG          ErrorCode = NULL;
```

Qui tu troverai un codice di errore che ti dirà cos'è andato male nell'apertura dello schermo.

Ultimo ma non meno importante, nel sorgente verrà generata una variabile chiamata YOffset: il suo valore è uguale a Scr->WBorTop + Scr->Font->YSize. Se modifichi il font dello schermo, * DEVI * aggiornare questa variabile!

Inoltre, dovrai anche aggiornare la variabile XOffset = Scr->WBorLeft.

Se sono presenti delle immagini nella tua GUI, verranno create strutture chiamate:

```
struct Image <Etichetta immagine>Img = ...
```

e hai messo qualche immagine direttamente nella finestra:

```
struct Image <Etichetta finestra>_<numero immagine>Image = ...
```

Quando non setti la voce "Genera" nel menù Schermo, questo puntatore viene generato:

```
UBYTE          *PubScreenName = NULL;
```

Questo ti permetterà di cambiare il nome dello schermo pubblico da aprire senza dover trafficare nel sorgente generato.

Il file principale contiene anche l'array di Gadget per ogni finestra che sono definiti come segue:

```
struct Gadget *<Window_Label>Gadgets[];
```

Per accedere ai puntatori in quest'array il programma genera Define o EQU nel file di header che specificano la posizione di un certo gadget nell'array. Questi defini sono costruiti come segue:

```
#define GD_<Gadget_Label>
```

Se

```
    richiesto
    , IE genererà anche le seguenti routine:
```

```
=====
    BOOL  OpenDiskFonts( void );
=====
```

Apri tutti i diskfont utilizzati nell'interfaccia.

Restituisce FALSE (in asm, d0 = 0) se non ha potuto aprire uno dei font. In ogni caso, *dovrete* chiamare CloseDiskFonts prima di terminare il programma!

I puntatori alle strutture TextFont restituite si chiameranno:

```
<Font Label>Font
```

dove è uguale a:

```
<Font Name><Dimensione>_<Flags><Style>
```

```
=====
void CloseDiskFonts( void );
=====
```

Chiude tutti i diskfonts aperti da OpenDiskFonts().

Quando vengono create queste due routine, dovrete assicurarvi di avere aperto le librerie "graphics.library" e "diskfont.library".

Vedi anche:

```
=====
```

```
Routine Main
per la routine Main.
```

```
Liste MultiSelect
```

```
Porta IDCMP Condivisa
```

```
ARexx routines
per ARexx.
```

```
Banchi di gadget
```

```
C.generator
```

```
Gauge.iex
```

```
Assicurati che le "gadtools.library", "intuition.library" ←
siano tutte
```

aperte prima che una qualsiasi delle routine generate sia chiamato. Quando usi un diskfont dovresti aprirlo attraverso "OpenDiskFont()" prima di chiamare le routine generate a meno che non sia stato settato OpenDiskFonts nei

```
parametri
del sorgente.
```

1.98 Routines ARexx

Quando inserisci dei comandi

```
ARexx
```

```
, IE metterà anche queste variabili nel
```

sorgente:

UWORD RX_Unconfirmed numero dei messaggi ARexx non ancora risposti.
 Questa variabile è a *SOLA LETTURA*!!!

struct MsgPort *RexxPort puntatore alla tua porta ARexx.

UBYTE RexxPortName[] nome finale della tua porta ARexx.
 (nomebase.1, nomebase.2, etc...)

Queste sono le routines di gestione ARexx:

```
=====
  BOOL SetupRexxPort( void )
=====
```

Restituisce FALSE se fallisce, TRUE altrimenti.

Se fallisce, così come se il tuo prg non riesce ad aprire la rexxsyslib.library, *NON* dovrai chiamare nessun'altra routine ARexx generata da IE!

```
=====
  void DeleteRexxPort( void )
=====
```

Rimuove la porta creata da SetupRexxPort(). Questa funzione attende finchè tutti i messaggi non siano stati risposti. Potresti volerla forzare a ritornare immediatamente settando a zero RX_Unconfirmed prima di chiamarla, ma ciò *NON* è per niente consigliato. La sola ragione che potresti avere per far ciò è che il sistema stia per saltare in aria...

```
=====
  void HandleRexxMsg( void )
=====
```

Questa funzione analizza tutti i messaggi ARexx ricevuti alla tua porta e chiama le funzioni correlate.

Questa funzione chiama le routine:

```
ULONG <Etichetta comando>Rexxed( ULONG *ArgArray, struct RexxMsg *Msg );
```

Il risultato di queste routines è posto in rm_Result1.

ArgArray è un array di valori riempito dalla funzione ReadArgs() della dos.library. Vedi il suo autodoc per maggiori informazioni.

Msg è un puntatore al RexxMsg che ha invocato la tua funzione. Puoi usarlo se vuoi che il tuo comando restituisca una argstring. Es.:

```
ULONG TestRexxed( ULONG *ArgArray, struct RexxMsg *Msg )
{
  UBYTE *str, *as;
```

```

str = "Questo è il risultato del comando Test.";

if ( as = CreateArgstring( str, strlen( str ) ) ) {

    Msg->rm_Result2 = as; // la stringa 'str' sarà messa nella
                        // variabile rexx RESULT

    return( 0L );      // Nessun errore

} else {

    return( RC_FAIL );

}
}

```

```

=====
    BOOL SendRexxMsg( char *Host, char *Ext, char *Command, APTR Msg,
                    LONG Flags )
=====

```

Puoi utilizzare questa funzione per lanciare script ARexx esterni dalla tua applicazione, per es. per assegnare script ARexx ai tasti funzione.

Questa routine restituisce TRUE se ha successo.

char *Host nome dell'host: dovrà essere "REXX" per eseguire scripts ~o il nome di un'altra porta ARexx se vuoi mandare dei comandi ARexx ad un altro programma.

char *Ext se vuoi eseguire uno script, questa dovrebbe essere la sua estensione. ~Esempio: ~se ~vuoi ~eseguire ~lo ~script 'script1.mioprg' potresti usare:

```
SendRexxMsg( "REXX", NULL, "script1.mioprg", NULL, NULL);
```

o

```
SendRexxMsg( "REXX", "mioprg", "script1", NULL, NULL);
```

char *Command comando da eseguire.

APTR Msg poni sempre a NULL.

ULONG Flags Vedi i files include di ARexx.

1.99 Routines Main

Nel file <Nome Progetto>Main.[c|s] ci sono varie routine che ←
 eseguono
 queste azioni:

- Le librerie selezionate nel requester
main()
vengono aperte.
- La routine OpenDiskFonts() viene chiamata (se necessario).
- Viene chiamata la routine SetupScreen().
- Viene chiamata la routine SetupRexxPort() (se necessario).
- Vengono aperte le finestre selezionate nell'editor
main()
.
- Se hai inserito una
Extra Proc
, viene chiamata.
- Viene eseguito un loop Wait() finché Ok_to_Run non diventa falsa.
- Viene chiuso tutto e il programma esce.

Se qualcosa va male viene chiamata la routine Error().

Dal tuo programma puoi chiamare la routine End() per uscire.

NOTA BENE: quando chiami End(), devi avere già chiuso tutte le finestre che hai aperto dopo l'inizializzazione, cioè tutto deve essere come prima.

Inoltre, puoi usare queste variabili:

BOOL Ok_to_Run se la setti a FALSE, il tuo programma finirà.

ULONG mask questa è la bit mask passata a Wait().
Dovresti modificarla a seconda ~delle ~azioni ~del
tuo programma, per es. se chiudi una finestra devi
rimuovere il suo bit.

Se hai selezionato Workbench nell'editor
main()
, nel sorgente troverai
anche la variabile:

```
struct WBStartup *WBMsg;
```

Questa variabile può essere usata per due scopi:

1. come booleano per sapere se si è partiti da WB (quando WBMsg != NULL) o da CLI (quando WBMsg == NULL)
2. se si è partiti da WB, per leggere le informazioni fornite dal WB (dir di partenza, argomenti...)

Se hai selezionato

```

        Extra   Signals
        ,       verrà chiamata la routine
HandleOtherSignals() quando Wait() restituisce un bit pattern sconosciuto.
Devi settare i segnali supplementari che vuoi ricevere con una
        ExtraProc
        .

```

Es.

```

void MySetup( void )
{
    mask = (1 << PippoPort.mp_SigBit) | PlutoTaskSig;
}

```

Il file Main usa un file include chiamato IE_Errors.[h|i] in cui si trovano le stringhe d'errore e la routine Error() che le mostra all'utente. Puoi modificare questo file come desideri, ricordando che la routine Error() deve accettare due STRPTR come argomenti.

1.100 Gestione dei banchi di gadget

Tutti i dati relativi ai banchi di gadget vengono posti in strutture identiche a quelle usate da IE per i gadget gadtools. Ciò permette di usare la stessa routine per la creazione dei gadget.

Per creare e attaccare un banco di gadget ad una finestra, bisogna eseguire queste operazioni:

```

struct Gadget *glist;

if( MakeGadgets( &glist, <Label>Gadgets, <Label>NGad,
                <Label>GTypes, <Label>GTags, <Label>_CNT ) > 0 )

    AddGadgetBank( <Label finestra>Wnd, &<Label finestra>WBanks, glist );

else

    /* Non è stato possibile creare i gadget */

```

Per rimuovere il banco:

```

RemGadgetBank( <Label finestra>Wnd, &<Label finestra>WBanks, glist );

```

Infine non dimenticatevi di liberare i gadgets con un bel:

```

FreeGadgets( glist );

```

NOTA: la finestra non viene ripulita da RemGadgetBank()! Infatti potrebbe essere utile rimuovere i gadget, ricrearli e riattaccarli senza che l'utente veda sfarfallamenti vari. Quindi se volete far sparire i gadget, dovreste fare un EraseRect() che comprenda l'area prima ricoperta da loro.

NOTA 2: Le strutture <Label finestra>WBanks sono da considerarsi PRIVATE!
Quindi tenete giù le mani... ;-)

1.101 Gestione di listview MultiSelect

Quando generate il codice per una listview multiselect, verrà definito il simbolo ML_SELECTED nel file <Project>.h.

ML_SELECTED è il flag che devi settare nel campo ln_Pri dei nodi che dovrebbero apparire selezionati nella listview.

Inoltre, devi anche tenere quel flag aggiornato. Di seguito c'è un esempio della routine minima che devi agganciare alla listview:

```

BOOL ListClicked( void )
{
    static ULONG ListTag[] = { GTLV_Labels, 0, TAG_END };

    /* Stacca la lista dal gadget */

    ListTag[1] = (ULONG)~0;

    GT_SetGadgetAttrsA( MainGadgets[ GD_List ], MainWnd, NULL,
        ( struct TagItem * )ListTag );

    /* Aggiorna il flag */

    ListNodes[ MainMsg.Code ].ln_Pri ^= ML_SELECTED;

    /* Riattacca la lista */

    ListTag[1] = (ULONG)&ListList;

    GT_SetGadgetAttrsA( MainGadgets[ GD_List ], MainWnd, NULL,
        ( struct TagItem * )ListTag );

    return( TRUE );
}

```

Per sapere quali elementi sono selezionati, basta scorrere la lista controllando il flag ML_SELECTED.

1.102 Gauge.iex

Utilizzando questo expander si possono facilmente generare e gestire dei fuel gauge.

L'expander genererà per ogni gauge una struttura di questo tipo:

```

struct FuelGauge {

```

```

WORD    Left, Top;
UWORD   Width, Height;
ULONG   Tot, Part;
UBYTE   Freedom;
};

```

I primi quattro e l'ultimo campo sono gestiti da IEditor e normalmente non dovrete modificarli.

Invece, dovrete modificare i campi Tot e Part a seconda delle esigenze. Innanzitutto, prima di aprire una finestra con un fuel gauge è consigliabile settare Part a 0, in modo che la barra venga mostrata "vuota". Tot va inoltre settato al massimo valore che deve essere rappresentato.

Ogni volta che si vuole mostrare un cambiamento, bisogna aumentare il valore di Part e quindi chiamare la funzione:

```
SetFuel( <Label finestra>Wnd, &<Label fuel>Gauge );
```

Per esempio, se si vuole mostrare all'utente il progresso di una scansione di 500 righe di testo, si può fare:

```

TestGauge.Tot = 500;
TestGauge.Part = 0;

if(!( OpenFGTestWindow() )) {

    for( i = 0; i < 500; i++ ) {

        /* elaborazione della riga */

        TestGauge.Part += 1;

        SetFuel( FGTestWnd, &TestGauge );
    }
}

CloseFGTestWindow();

```

1.103 Ringraziamenti

Inutile dire che se sono arrivato a questo punto, *molto* del ←
 merito va a
 quei due /esseri/ chiamati in gergo "beta-tester" *;D che mi hanno dato
 una mano nella realizzazione di IE... :)

Quindi, vorrei ringraziare:

- Gian Maria Calzolari e Mario Branchi per avermi aiutato nello sviluppo di questo programma, nel suo beta-test e per il supporto morale :-).
- Frank Wille per aver creato PhxAss, uno stupendo assembler! ;) e per il suo bug-report.

- Alessio Cappelli per il supporto e i bug reports.
- Pietro Altomani che mi sta aiutando a creare un E.generator

Voglio anche ringraziare i Sysop delle BBS che supportano IEditor.

Infine, ringrazio i (pochi) utenti registrati: è anche per merito loro se lo sviluppo di IE va avanti!

...qualcuno è disposto a scrivere altri cataloghi? ;)

1.104 Note

Scusate la forma a volte /inusuale/ di questo manuale: il fatto è che ←

dovendo scriverne anche una versione in inglese, ho preferito scrivere prima quella, utilizzando poi un programma di traduzione automatica ho scritto la versione italiana... che ci volete fare, sono mooolto pigro! ;-)

Se qualcuno vuole tradurre questo manuale nella sua lingua lo può fare. La sola cosa chiedo è che mi spedisca una copia della traduzione cosicchè possa distribuirlo con la prossima versione del programma.

Inoltre, scrivetemi se volete creare un nuovo catalogo per IE: vi spedirò i file necessari (se quelli nell'archivio di distribuzione non sono aggiornati).

Quando inviate un rapporto di difetti o suggerimenti, per piacere ditemi che versione di IEditor state usando. Questo può essere stabilito scrivendo "Version IEditor" nella shell.

>Questo è un programma per programmatori. Parecchie cose nel manuale >potrebbero non essere chiare agli altri utenti di Amiga. Se progetti di >programmare l'Amiga dovresti almeno prendere i manuali RKM: Libraries, >Devices, Includes e AutoDocs, Users Interface Style Guide. Anche uno o >due buoni libri circa il linguaggio che desideri imparare sono >essenziali. Io non sto dicendo questo perchè mi piace vederti sprecare i >tuoi soldi ma è quasi impossibile programmare l'Amiga senza una buona >documentazione.

Mai fare cambiamenti al sorgente che IEditor genera. Non dovresti fare questo perchè ogni volta che ri-generari il sorgente dovresti fare questi cambiamenti di nuovo. Dovresti sempre codificare nel tuo programma le specifiche routine in uno o più moduli separati. In questo modo puoi sempre aggiungere delle cose al tuo GUI usando IEditor senza avere il problema di dover aggiungere ripetutamente altre cose al sorgente generato.

Per installare un modulo esterno è sufficiente copiarlo nella apposita

directory (Loaders, Generators, Expanders). IE provvederà automaticamente ad aprire il modulo.

Rapporti di difetti (che difetto?!?), suggerimenti, cartoline, contributi, idee, donazioni, ragazze ;), etc.. all'
 autore
 .

Flames, critiche et similia a:

NIL:

;-)

1.105 Banco immagini

Questo requester ti permette di caricare file IFF-ILBM file da ←
 usare nella
 tua~GUI. Le immagini caricate possono essere usate nei
 gadget booleani
 ,
 nei
 menu
 e possono essere
 disegnate
 nelle tue finestre.

Il requester è diviso in due parti: nella seconda puoi vedere un'anteprima dell'immagine selezionata, nella prima ci sono questi gadget:

- Immagini questa è la lista delle immagini attualmente disponibili per l'uso nella tua GUI.
- (string gadget) se vuoi cambiare l'etichetta di una ~immagine, questo gadget è quello che fa per te...
- Nuova aprirà un file-requester ASL con cui puoi scegliere un file IFF-ILBM da aggiungere alla lista.
- Elimina rimuoverà l'immagine selezionata dalla lista.
 Se quell'immagine è in uso nella tua GUI, ti verrà chiesto se continuare o no: ~selezionando "Si", l'immagine sarà rimossa e i gadget che la usano avranno i loro puntatori all'immagine immagine azzerati.

Per uscire dal Banco Immagini devi cliccare sul gadget di chiusura della finestra.

1.106 ARexx Interface Editor

L'ARexx Interface Editor ti permette di aggiungere molto facilmente una interfaccia ARexx ai tuoi programmi. ↔

Dopo che hai selezionato questa voce, verrà aperto l'editor, in cui sono presenti questi gadget:

- Comandi Questa è ~la ~lista ~dei ~comandi ~che ~hai inserito. ~Un ~~doppio ~~click ~sulla ~voce selezionata aprirà una piccola finestra ~in cui ~potrai ~~cambiare ~~~l'etichetta ~del comando, il ~nome ~del ~comando ~e ~il ~suo template.
Per ~quel ~~che ~~riguarda ~lo ~stile, ~ti consiglio di scrivere sia il comando che il template in maiuscolo.
- Nuovo Aggiunge un comando.
- Elimina Elimina il comando selezionato.
- ARexx Port Base del nome della ~porta ~ARexx ~del ~tuo progetto. IE aggiungerà '.1'.
- Ext. Estensione di default per ~gli ~script ~del tuo progetto.
Questa ~è ~utilizzata ~durante ~il ~parsing degli ~script: ~quando ~il ~tuo ~programma riceverà un messaggio da ~RexxMast ~con ~un comando sconosciuto, ~manderà ~indietro ~il msg a RexxMast ~che ~proverà ~ad ~eseguirlo come uno script. Guarda questo esempio:

address 'MYPROJECT.0'

'CMD1' /* questo comando è conosciuto e viene eseguito */

script2
/* questo è un ~comando ~sconosciuto: ~il tuo ~prg ~manderà ~un ~messaggio ~a RexxMast ~dicendoglielo. ~RexxMast guarderà se è un comando Rexx interno, altrimenti ~cercherà ~uno ~script chiamato 'script2' o 'script2.ext', dove ~ext ~è ~l'estensione ~che ~hai inserito. Di default ~l'estensione ~è 'rexx'. */

Vedi il ~tuo ~manuale ~ARexx ~per ~maggiori informazioni.

Vedi anche:

generated routines

.

1.107 Varie/main()...

Questo aprirà l'editor della main().

Nella parte superiore di questo editor troverai due listview: quella sulla sinistra mostra le librerie che la procedura main() aprirà per te; quella sulla destra mostra una lista di librerie predefinite: se esegui un doppio click su una di quelle, verrà copiata nell'altra lista. Se vuoi modificare alcuni parametri di una libreria nella lista di sinistra, puoi farlo con un doppio click: quindi potrai cambiare il nome della libreria, il nome della sua base, la versione da aprire e decidere se il tuo programma deve fallire o no se non riesce ad aprire la libreria.

Se vuoi aprire una libreria che non è presente nella lista, clicca sul pulsante "Aggiungi".

In questo requester c'è un'altra listview, chiamata "OpenxxxWindow()": mostra la/le finestra/e che la procedura main aprirà. Queste finestre saranno anche chiusa dal modulo main quando il programma finisce.

Infine ci sono anche questi gadgets:

- CTRL C se settato, ~il ~tuo ~programma ~terminerà se riceverà un segnale CTRL C.
- Extra Signals se ~settato, ~~quando ~la ~procedura ~main riceverà ~~un ~segnale ~che ~non ~conosce, chiamerà una ~procedura ~esterna ~chiamata HandleOtherSignal.
- Workbench se settato, il tuo prg sarà lanciabile ~da Workbench.
- ExtraProc inserisci qui il nome della ~procedura ~da chiamare prima del ciclo Wait().

Vedi anche:

sorgente generato

1.108 Gadgets Booleani

I gadget booleani sono i più comuni pre-kick 2.0 gadget. Sono ← gestiti dalla intuition.library, non dalla GadTools, così non hanno nessuna tag e non puoi usare la GT_SetGadgetAttrsA() funzione con essi. Potresti volerli usare se vuoi un pulsante con alcune caratteristiche che il Button Kind della gadtools non ha, per esempio le immagini, il modo toggle-select...

NOTA BENE: nei tuoi sorgenti, accertati di non usare i simboli xxxGadget

come puntatori a un gadget booleano, perché rappresentano le strutture Gadget!

Esempio: questo pezzo di codice sarebbe sbagliato:

```
[...]
move.l BooleanGadget,a0
jsr    _LVOOnGadget(a6)
[...]
```

dovresti scrivere:

```
[...]
lea    BooleanGadget,a0
jsr    _LVOOnGadget(a6)
[...]
```

o in C:

```
OnGadget( &BooleanGadget, .... );
```

Inoltre, non ci sono puntatori ai gadget di questo tipo negli array <wnd>Gadgets.

Questi sono i gadget che troverai nel Requester Gadget booleani:

- Etichetta etichetta del gadget
 - Testo il testo del gadget. Sarà usato solo se il checkbox è attivato.
 - X, Y le coordinate del testo, ~relative ~all'angolo superiore a sinistra del gadget.
 - INVERSVID se settato, il testo sarà stampato in modo inverso.
 - Draw Mode JAM1 il testo sarà stampato ~con ~la Front ~Pen ~selezionata, ~lasciando lo sfondo invariato.
 JAM2 il testo sarà stampato con ~entrambe la Front e Back pen selezionate.
 COMPLEMENT il ~testo sarà stampato ~in modo complementare.
 - Front Pen il colore del testo
 - Back Pen il colore dello sfondo (usato solo se il draw mode è JAM2).
 - W, H le dimensioni del gadget.
 - * copia le dimensioni dell'immagine selezionata nelle dimensioni del gadget.
-


```
ARexx
- BOOPSI
```

```
- ... hai qualche suggerimento? :)
```

```
... state sintonizzati! ;-)
```

1.110 Comandi da tastiera

Comandi che IE accetta da tastiera:

TAB	Seleziona il gadget successivo
SHIFT TAB	Seleziona il gadget precedente
ALT TAB	Attiva la finestra successiva
SHIFT ALT TAB	Attiva la finestra precedente
RETURN	Modifica le tags dei gadget selezionati
DEL	Elimina i gadget selezionati

1.111 Finestre/Stampa

Questa funzione ti permette di stampare la finestra di edit corrente.

È una funzione un po' sperimentale, quindi ditemi cosa ne pensate e se vi serve realmente.

1.112 Gadget/Distribuisce/Orizzontalmente

```
Questa funzione ti permette di distribuire i gadget
selezionati
tra due
```

linee.

Dopo che hai selezionato questo item, vedrai una linea verticale che segue i movimenti del tuo mouse nella finestra attiva: muovila alla prima coordinata dell'area in cui distribuire i gadget e premi il tasto del mouse; ora apparirà un'altra linea: muovila sulla seconda coordinata e premi il tasto del mouse.

A questo punto, i gadget
selezionati
verranno equamente distribuiti tra le
due linee.

Se solo un gadget è attivo, verrà centrato tra le due linee.

1.113 Gadgets/Distribuisci/Verticalmente

Questa funzione ti permette di distribuire i gadget selezionati tra due linee.

Dopo che hai selezionato questo item, vedrai una linea orizzontale che segue i movimenti del tuo mouse nella finestra attiva: muovila alla prima coordinata dell'area in cui distribuire i gadget e premi il tasto del mouse; ora apparirà un'altra linea: muovila sulla seconda coordinata e premi il tasto del mouse.

A questo punto, i gadget selezionati verranno equamente distribuiti tra le due linee.

Se solo un gadget è attivo, verrà centrato tra le due linee.

1.114 Gadgets/Spaziatura/Setta X...

Questa funzione ti chiederà il numero di pixel da inserire tra i gadget selezionati. Una volta che l'hai inserito, i gadget verranno posizionati correttamente.

1.115 Gadgets/Spaziatura/Setta Y...

Questa funzione ti chiederà il numero di pixel da inserire tra i gadget selezionati. Una volta che l'hai inserito, i gadget verranno posizionati correttamente.

1.116 Finestre/BevelBox/Aggiungi

I BevelBox si aggiungono nello stesso modo in cui vengono creati i gadgets.

1.117 Finestre/BevelBox/Modifica...

Questo aprirà un piccolo requester che ti permetterà editare i bevel box della finestra di Editing corrente. ←

Li puoi muovere o ridimensionare esattamente come i gadget.
. Puoi anche inserire le loro dimensioni e posizioni direttamente nei gadget X, Y, W e H, devi solo ricordare di premere 'RETURN' dopo aver inserito il valore altrimenti IE non considererà i nuovi valori.

Inoltre puoi muovere i box con i quattro gadget freccia.

Per cancellare un box clicca sul piccolo gadget in basso a sinistra del requester.

Puoi cambiare il tipo del box semplicemente cliccando sul tipo tu vuoi: nota che RIDGE e ICONDROPBOX richiedono SO v39+, sotto un SO più vecchio, appariranno come i normale BUTTON bevel box.

1.118 Finestre/Immagini/Aggiungi

Questo ti permetterà di disegnare un'immagine direttamente sulla tua finestra. ←

Selezionando questa voce, tu vedrai un requester che contiene una lista delle immagini attualmente caricate con il Banco Immagini.

Seleziona quella che vuoi mettere sulla tua finestra: a questo punto vedrai un box che segue il puntatore del mouse; posizionalo dove vuoi l'immagine e poi premi LMB.

1.119 Finestre/Immagini/Sposta

Seleziona questa voce se vuoi spostare un'immagine: dopo che hai selezionato questa voce, puoi muovere un'immagine proprio come i gadget. ←

1.120 Finestre/Immagini/Elimina

Questo ti permetterà di rimuovere un'immagine dalla finestra di Editing corrente.

Per cancellare l'immagine, cliccaci semplicemente sopra.

1.121 Finestre/Testi/Aggiungi...

Questo ti permetterà di aggiungere un IntuiText alla tua finestra.

Dopo aver selezionato questa voce, IE ti mostrerà il requester per la

modifica del testo. Riempilo conformemente ai tuoi bisogni, quindi seleziona OK.

A questo punto, vedrai il testo che hai inserito seguire il puntatore del mouse: posizional dove vuoi che stia e premi il tasto sinistro del mouse.

1.122 Finestre/Testi/Elimina...

Seleziona questo se vuoi rimuovere un IntuiText dalla tua finestra. Quindi seleziona il testo che vuoi cancellare dalla lista che IE ti mostrerà.

1.123 Finestre/Testi/Modifica...

Questo ti permette di modificare un vecchio IntuiText.

Seleziona quello che vuoi editare dalla lista che IE ti mostrerà, quindi vedrai un requester con questi gadget:

- Text err... il Testo! ;-)
- Front Pen La penna che dovrebbe essere usata per stamparlo.
- Back Pen La penna da usare per lo sfondo. È usata solo se Draw Mode è uguale a RP_JAM2.
- INVERSVID Inverte il colore del testo e dello sfondo.
- DrawMode Questo controlla come rappresentare il testo:
 - RP_JAM1 usa solo la Front Pen. Lo sfondo non viene modificato.
 - RP_JAM2 usa sia la Front pen che la Back pen.
 - RP_COMPLEMENT scrive il testo in modo complementare.
- Screen Font Se settato, il testo sarà stampato usando il font

dello schermo.

- Font Questo aprirà un ASL Font Requester per selezionare il font per il testo.

1.124 Finestre/Testi/Sposta...

Selezionando questa voce, IE ti mostrerà la lista dei testi della finestra corrente; scegli quello che vuoi muovere: quindi lo vedrai che segue il puntatore del mouse. Posizionalo nella nuova posizione e premi LMB.

1.125 Menu Editor

Il Menu Editor è... hmm... un editor per menu! ;-)

Ti permette infatti di costruire un menu con un paio di click del mouse... Nella sua finestra troverai questi gadget:

Title	Questa lista mostra i titolo dei Menu presenti.
Item	Questo mostra gli Item del menu...
Sub	...vuoi che te lo dica? ;)

Sotto questi gadgets, ci sono questi pulsanti:

/\	ehm... più o meno... Questo sposta in alto il nodo selezionato
\/	Questo sposta in basso il nodo selezionato.
Nuovo	Aggiunge un nuovo nodo.
Elimina	Elimina il nodo selezionato.
Mutual Exclude	Questo ti permette di specificare quali voci devono venire escluse quando quella selezionata viene scelta.

Infine, ci sono questi due gadget:

Test	Crea il menu così come l'hai costruito e lo attacca alla finestra del Menu Editor, permettendoti di controllare come apparirà...
Ok	Chiude il Menu Editor; ha la stessa funzione del gadget di chiusura della finestra.

Per editare una voce, devi eseguire un doppio click su di essa. Il requester che hai visto quando hai creato la voce apparirà.

In questo requester ci sono questi gadget:

Testo	Il testo della voce del menu...
Immagine	Questo aprirà la lista delle immagini disponibili: scegline una se vuoi creare una voce MENU_IMAGEIMAGE. (---) vuol dire nessuna immagine.
BarLabel	Settalo se vuoi una barlabel... ;)
Disabled	Se settato, il menu apparirà disabilitato.
CheckIt	Settalo se vuoi che la voce sia "checkabile".
Checked	Se è settato e anche CheckIt lo è la voce apparirà "checkata".
MenuToggle	Quando la voce verrà selezionata il suo stato cambierà da marcata a non marcata e viceversa.

Nel requester MutualExclude ci sono questi gadget:

Ignora	Le voci di questa lista non verranno cambiate.
Escludi	Le voci di questa lista verranno escluse da quella che hai selezionato.
« and »	Questi due gadget spostano tutte le voci di una lista nell'altra.
< and >	Questi due gadget spostano la voce selezionata da una lista all'altra.

1.126 IEditor's author... err...hey, it's me! :)

Potete raggiungere l'autore a questo indirizzo:

Simone Tellini
Piazza Resistenza 2
42016 Guastalla RE
ITALIA

oppure a questi indirizzi telematici:

Fidonet: 2:332/502.18 (Simone Tellini)
Internet: wiz@pragmanet.it
WWW: <http://www.pragmanet.it/~tellini/main.html>

1.127 La finestra Strumenti

In questa finestra si trovano alcuni gadget che corrispondono alle voci dei menu più usate (almeno da me ;)...

Nell'ordine da sinistra a destra sono:

Finestre...

~Nuova...~~~~~

~Elimina~~~~~

IDCMP...

Flags...

Gadgets...

Aggiungi

Rimuovi

Usa

Banco Immagini

Tipo schermo

Interfaccia...

Apri

Salva

1.128 Gadgets/Ordine TabCycle...

Questa funzione è molto utile per assegnare il giusto ordine TabCycle: cioè, ti permette di decidere in quale ordine i gadget di tipo

string

e

integer

devono essere attivati quando l'utente preme TAB o SHIFT-TAB.

Selezionando questa voce del menù, IE aprirà una finestra che contiene un listview e quattro gadget: nel listview vedrai i gadget di tipo

string

e

integer

della finestra che stai editando; i quattro gadget ti permettono di muovere i gadget su o giù nella lista.

1.129 Progetto/Parametri...

Questo aprirà un requester con cui puoi modificare alcuni parametri relativi alla creazione del sorgente. ←

Questi parametri sono:

- Genera Scr se settato, IE genererà anche il codice per lo schermo.
 - Font Adaptive se settato, il codice generato sarà font adaptive.
 - OpenDiskFonts se ~settato, ~le ~routine ~OpenDiskFonts ~e ~CloseDiskFonts verranno generate.
 - main() se ~settato, ~IE ~genererà ~un ~file ~chiamato <Nome Progetto>Main.[c|s] ~con ~la ~routine main().
 - Porta IDCMP Condivisa se ~settato, ~IE ~genererà ~la procedura HandleIDCMPPort(), ~necessaria ~per ~gestire le finestre con una porta IDCMP condivisa.
- Inoltre, se il gadget stringa ~al ~suo ~fianco viene lasciato vuoto, la procedura SetupScreen creerà una porta messaggi chiamata ~IDCMPPort. Altrimenti, verrà utilizzata la porta ~da ~voi inserita.

1.130 Porta IDCMP Condivisa

IE può generare un sorgente in cui più finestre utilizzano la stessa porta IDCMP.

Ciò può risultare utile per vari motivi, i più importanti dei quali sono:

- tutte le finestre possono essere usate contemporaneamente (come i requester per le DriPens e per le tags dello schermo di IEditor)
- viene utilizzata meno memoria
- si risparmiano i bit di segnale per le varie porte (un task può utilizzare ~al ~massimo ~16 ~segnali: ~infatti ~IEEditor ~usa ~una ~porta condivisa per le finestre di editing e per alcuni dei suoi requester; in questo modo è possibile aprire quante finestre si vuole)

Per gestire la porta condivisa, il C.generator utilizza questo metodo:

- la ~funzione ~HandleIDCMP() ~è ~del ~tutto ~simile ~alle ~varie Handle<wnd>IDCMP(), con l'unica eccezione che gestisce più ~finestre alla volta.
- quando arriva un messaggio alla porta ~IDCMP, ~la ~HandleIDCMP() copia il suo contenuto nella struttura IDCMPMsg e quindi ~chiama ~la routine puntata dal campo ExtData della finestra da cui proviene ~il messaggio.

Ecco un esempio per meglio chiarire il meccanismo:

```

BOOL  running = TRUE;

void main( void )
{
    /*  inserite qui la solita roba di inizializzazione... ;- )  */

    OpenMainWindow(); /* sono ottimista, non faccio controlli  */
    OpenToolsWindow(); /* ma voi FATELI! Questo è solo un esempio. */

    MainWnd->ExtData = HandleMain;
    MainWnd->ExtData = HandleToolsIDCMP;

    /*  Ciclo Principale  */

    while( running ) {

        WaitPort( IDCMPPort );

        HandleIDCMP();
    }

    CloseToolsWindow();
    CloseMainWindow();
}

void HandleMain( void )
{
    if(!( HandleMainIDCMP() ))
        running = FALSE;
}

...non è poi così complicato, no? ;- )

```

1.131 Comandi ARexx

NOTA: Gli argomenti dei comandi sono interpretati con la ↔
funzione

ReadArgs del DOS, perciò valgono le stesse regole usate per i comandi CLI.
Es. se un comando ha il template FILE/A, vuol dire che *bisogna* fornirgli
il nome di un file, e lo si può fare in questi due modi:

```
cmd FileName
```

```
cmd file FileName
```

```
Ok? ;)
```

Qui di seguito trovate la lista dei comandi ARexx attualmente supportati
da IEditor (in

futuro
la lista si allungherà! ;) :

ADDBOX

ADDITEXT

GENERATEASM

GENERATEC
GENERATEE

GETACTWDATA

GETBOX

GETBOXATTR

GETDRIPEN

GETFILE

GETFONTATTR

GETIMAGE

GETIMAGEATTR

GETITEXT

GETITEXTATTR

GETITEXTLENGTH

GETNAME

GETSCRFONT

GETWNDDATA

NEW

OPEN

```
SAVE  
  
SAVEAS  
  
SETBOXATTR  
  
SETIMAGEATTR  
  
SETITEXTATTR  
  
SETNAME  
  
QUIT
```

1.132 QUIT

FUNZIONE: Questo comando farà terminare IEditor immediatamente. Se l'interfaccia non stata salvata, i cambiamenti saranno persi!

1.133 OPEN

FUNZIONE: Comanda ad IE di aprire un'interfaccia su disco.

TEMPLATE: ASK/S,FILE

Se viene settato lo switch ASK, IEditor aprirà un file requester per scegliere la GUI da caricare.

FILE è il nome del file da aprire completo di path.

ESEMPI:

```
'OPEN' 'work:developer/sources/diskorg/diskorg.gui'
```

```
'OPEN' 'ask'
```

Se vuoi aprire un file chiamato "ask", allora usa:

```
'OPEN' 'file ask'
```

o

```
'OPEN' 'file "ask"'
```

1.134 SAVE

FUNZIONE: Salva l'interfaccia corrente. Se la GUI non ha nome, resituisce un errore.

1.135 SAVEAS

FUNZIONE: salva la GUI attuale con un nome.

TEMPLATE: ASK/S,FILE

Vedi

Open
per una spiegazione più dettagliata del template.

1.136 GETNAME

FUNZIONE: restituisce il nome dell'interfaccia corrente, cioè il ↔
file in
cui è stata salvata.

ESEMPIO:

```
/*  
  Salva la GUI. Se non è mai stata salvata prima fa aprire il file  
  requester.  
*/
```

options results

address 'IEDITOR.1'

'GETNAME'

if result ~= '' then

 'SAVE'
 else

 'SAVEAS'
 'ASK'

1.137 SETNAME

FUNZIONE: assegna il nome del file con cui la GUI sarà salvata.

TEMPLATE: FILE/A

ESEMPIO:

```
/*  
  Crea una nuova GUI e definisce il suo nome.  
*/
```

options results

address 'IEDITOR.1'

```
'NEW'
'SETNAME' 'NuovoProgetto.gui'
```

1.138 NEW

FUNZIONE: rimuove dalla memoria la GUI corrente, così puoi iniziare a crearne una da capo. Se la GUI non è stata salvata, sarà persa.

1.139 GETACTWDATA

FUNZIONE: riempie una variabile stem con informazioni sulla la finestra di editing corrente. Se non c'è una finestra di editing aperta, restituisce il codice d'errore 5.

TEMPLATE: STEM/A

STEM è il nome della variabile da riempire. Questi sono i campi che saranno assegnati da IEditor:

stem.title	titolo della finestra
stem.label	etichetta della finestra
stem.screentitle	
stem.topedge	
stem.leftedge	posizione della finestra
stem.width	
stem.height	dimensioni...
stem.idcmp	IDCMP flags
stem.flags	window flags
stem.minwidth	
stem.minheight	
stem.maxwidth	
stem.maxheight	
stem.innerwidth	
stem.innerheight	
stem.zoomleft	
stem.zoomtop	
stem.zoomwidth	
stem.zoomheight	
stem.mousequeue	
stem.rptqueue	
stem.tags	pacchetto di tags: vedi sotto
stem.numgads	numero di gadget
stem.nummenus	numero di menù
stem.numbools	numero di gadgets booleani
stem.numtexts	numero di IntuiText
stem.numboxes	numero di Bevel Box
stem.numimages	numero di immagini

Schema dei bit di stem.tags:

```
BIT      SE A 1 ...

1  -  Usa WA_ScreenTitle
2  -  Usa WA_MouseQueue
3  -  Usa WA_RptQueue
4  -  WA_AutoAdjust      =  TRUE
5  -  WA_FallBack       =  TRUE
6  -  Usa WA_Zoom
7  -  WA_TabletMessage  =  TRUE
8  -  WA_MenuHelp       =  TRUE
9  -  WA_NotifyDepth    =  TRUE
```

1.140 GETWNDDATA

FUNZIONE: riempie una variabile stem con informazioni sulla ←
finestra di
editing specificata. Se la finestra specificata non esiste, ritornerà il
codice di errore 5.

TEMPLATE: WINDOW/N/A,STEM/A

WINDOW è il numero di indice (partendo da 1) della finestra

Vedi

GETACTWDATA
per vedere quali campi sono assegnati da IEditor.

1.141 GENERATEASM

FUNZIONE: comanda ad IE di generare il sorgente Assembly per
l'interfaccia corrente.

TEMPLATE: ASK/S,FILE

1.142 GENERATEC

FUNZIONE: comanda ad IE di generare il sorgente C per l'interfaccia
corrente.

TEMPLATE: ASK/S,FILE

1.143 GETIMAGE

FUNZIONE: chiede all'utente di selezionare un'
immagine

.

TEMPLATE: WINDOW/N finestra da attivare. Se omessa, verrà usata la finestra corrente.

Questa funzione ritorna il codice d'errore 5 se la finestra non conteneva immagini o se l'utente ha cancellato il comando. Ritorna il codice d'errore 10 se la finestra specificata era chiusa o non esisteva.

1.144 GETIMAGEATTR

FUNZIONE: riempie una variabile stem con i dati di una Immagine
 TEMPLATE: WINDOW/N/K finestra dell'immagine - se omessa, verrà ←
 usata la
 finestra corrente.
 IMAGE/N/A numero dell'immagine
 STEM/A variabile da riempire

Questi sono i campi riempiti:

stem.LEFTEDGE posizione dell'immagine
 stem.TOPEDGE
 stem.WIDTH dimensioni
 stem.HEIGHT
 stem.DEPTH profondità dell'immagine
 stem.PLANEPICK il campo PlanePick della sua struttura
 stem.PLANEONOFF il campo PlaneOnOff della sua struttura

ESEMPIO:

```
/*
  ImgBox
  Aggiunge un Bevel Box attorno ad una immagine
*/

OPTIONS RESULTS

SIGNAL ON ERROR

ADDRESS 'IEDITOR.1'

      'GETIMAGE'
      'GETIMAGEATTR' result img

      'ADDBOX'
      img.leftedge-1 img.topedge-1 img.width+2 img.height+2 1

EXIT

ERROR:
```

```

if RC == 5 then exit 0 /* l'utente ha cancellato GetImage */

say 'Error "' || ERRORETEXT(RC) || '"on line' SIGL

EXIT RC

```

1.145 SETIMAGEATTR

FUNZIONE: setta alcuni parametri di una immagine

TEMPLATE: WINDOW/N/K finestra dell'immagine. Se omesso verrà usata la finestra corrente. ↔

IMAGE/N/A numero dell'immagine.

L=LEFTEDGE/N/K

T=TOPEDGE/N/K

1.146 ADDBOX

FUNZIONE: aggiunge un Bevel Box ad una finestra.

TEMPLATE: WINDOW/N/K finestra in cui aggiungere il box. Se omessa verrà usata la finestra corrente.

LEFTEDGE/N/A coordinate dell'angolo superiore sinistro

TOPEDGE/N/A

WIDTH/N/A dimensioni

HEIGHT/N/A

TYPE/N/A vedi sotto

RECESSED/S

Nella variabile RESULT verrà messo il numero del nuovo box.

Tipi di Bevel Box disponibili:

- 1 - Button
- 2 - Ridge (V39)
- 3 - IconDropBox (V39)

1.147 SETBOXATTR

FUNZIONE: setta alcuni parametri di un BevelBox.

TEMPLATE: WINDOW/N/K finestra del box. Se omesso verrà usata la finestra corrente.

BOX/N/A numero del box.

L=LEFTEDGE/N/K

T=TOPEDGE/N/K

W=WIDTH/N/K
 H=HEIGHT/N/K
 TYPE/N/K vedi
 ADDBOX
 RECESSED/S se specificato, il box verrà scambiato ←
 da
 RECESSED a non recessed e viceversa.

1.148 ADDITEXT

FUNZIONE: aggiunge un IntuiText ad una finestra.

TEMPLATE: WINDOW/N/K finestra in cui aggiungere il testo. Se omissa
 verrà usata la finestra corrente.
 FP=FRONTPEN/N/A
 BP=BACKPEN/N/A
 M=DRAWMODE/N/A vedi
 GETITEXTATTR
 X=LEFTEDGE/N/A
 Y=TOPEdge/N/A
 TEXT/A
 FONT/N/K numero del font da usare. Se omissa, verrà usato
 il font dello schermo.

Nella variabile RESULT verrà messo il numero del testo.

1.149 GETITEXT

FUNZIONE: chiede all'utente di selezionare un'IntuiText.

TEMPLATE: WINDOW/N finestra da attivare. Se omissa, verrà usata la
 finestra corrente.

Questa funzione ritorna il codice d'errore 5 se la finestra non conteneva testi o se l'utente ha cancellato il comando. Ritorna ~il ~codice d'errore 10 se la finestra specificata era chiusa o non esisteva.

1.150 GETITEXTATTR

FUNCTION: riempie uno stem con informazioni su un testo.

TEMPLATE: WINDOW/N/K la finestra del testo. Se omissa verrà usata la
 finestra corrente.
 TEXT/N/A numero del testo
 STEM/A variabile da riempire

Questi sono i campi riempiti:

stem.FRONTPEN penne del testo

```

stem.BACKPEN
stem.DRAWMODE      0 = JAM1, 1 = JAM2, 2 = COMPLEMENT
                   5 = JAM2 + INVERSVID
                   6 = COMPLEMENT + INVERSVID
stem.LEFTEDGE      posizione del testo
stem.TOPEDGE
stem.FONT           numero del font. -1 se usa il font dello schermo.
stem.TEXT           il Testo, finalmente... ;-)

```

1.151 GETITEXTLENGHT

FUNCTION: restituisce la lunghezza in pixel di un IntuiText.

TEMPLATE: WINDOW/N/K la finestra del testo. Se omissa verrà usata la finestra corrente.
 TEXT/N/A numero del testo

1.152 SETITEXTATTR

FUNZIONE: setta alcuni parametri di un IntuiText.

TEMPLATE: WINDOW/N/K finestra del testo. Se omissa verrà usata la finestra corrente.
 TEXT/N/A numero del testo.
 FP=FRONTPEN/N/K
 BP=BACKPEN/N/K
 M=DRAWMODE/N/K
 X=LEFTEDGE/N/K
 Y=TOPEDGE/N/K
 FONT/N/K
 T=TEXT/K

1.153 GETDRIPEN

FUNZIONE: restituisce il numero del colore associato ad una ↵
 determinata
 penna.

TEMPLATE: PEN/N/A uno dei seguenti valori:

- 0 - Detail Pen
- 1 - Block Pen
- 2 - Text Pen
- 3 - Shine Pen
- 4 - Shadow Pen
- 5 - Fill Pen
- 6 - Fill Text Pen
- 7 - Background Pen
- 8 - Highlight Text Pen
- 9 - Bar Detail Pen (V39)

10 - Bar Block Pen (V39)
 11 - Bar Trim Pen (V39)

Vedi

Screen/DriPens...
 per maggiori informazioni riguardo le penne.

1.154 GETBOX

FUNZIONE: chiede all'utente di selezionare un Bevel Box.

TEMPLATE: WINDOW/N finestra da attivare. Se omessa, verrà usata la finestra corrente.

Questa funzione ritorna il codice d'errore 5 se la finestra non conteneva bevel box o se l'utente ha cancellato il comando. Ritorna ~il ~codice d'errore 10 se la finestra specificata era chiusa o non esisteva.

1.155 GETBOXATTR

FUNCTION: riempie uno stem con informazioni su un bevel box.

TEMPLATE: WINDOW/N/K la finestra del box. Se omissa verrà usata la finestra corrente.
 BOX/N/A numero del box
 STEM/A variabile da riempire

Questi sono i campi riempiti:

stem.LEFTEDGE posizione
 stem.TOPEDGE
 stem.WIDTH dimensioni
 stem.HEIGHT
 stem.TYPE vedi
 ADDBOX
 stem.RECESSED booleano

1.156 GETFONTATTR

FUNZIONE: riempie una variabile stem con informazioni su un font.

TEMPLATE: FONT/N/A numero del font
 STEM/A variabile da riempire

Campi riempiti:

stem.NAME nome del font
 stem.YSIZE ta_YSize

```
stem.FLAGS      ta_Flags
stem.STYLE      ta_Style
```

Questa funzione restituisce il codice d'errore 10 se il numero del font è troppo alto o troppo basso.

1.157 GETSCRFONT

FUNZIONE: riempie uno stem con informazioni sul font dello schermo. ↔

TEMPLATE: STEM/A variabile da riempire

Vedi

GETFONTATTR
per i campi riempiti.

1.158 GETFILE

FUNZIONE: apre un requester Asl per chiedere il nome di un file all'utente.

TEMPLATE: TITLE/A titolo del requester
 FILE/K file iniziale
 PATH/K path iniziale
 PATTERN/K filtro iniziale
 SAVE/S se presente, il requester sarà in SaveMode

Questa funzione restituisce il nome (completo di path) del file nella variabile RESULT, o il codice d'errore 5 in RC se l'utente ha selezionato "Annulla" nel requester.

1.159 Indice

A

ADDBOX

ADDITEXT

Aggiornamenti

ARexx Interface Editor

B

Banchi di gadgets

Banco immagini

BUTTON
kind

C

CHECKBOX
kind

Comandi ARexx

Comandi da tastiera

Come registrarsi

Configurazione minima richiesta

Copyright e Distribuzione

CYCLE
kind

D

DA LEGGERE!

Dimensionare i Gadget
F

Fare un Gadget

Finestra/Salva...

Finestre/Apri...

Finestre/BevelBox/Aggiungi

Finestre/BevelBox/Modifica...

Finestre/Carica...

Finestre/Chiudi tutte

Finestre/Chiudi

Finestre/Dimensioni...

Finestre/Elimina tutte

Finestre/Elimina

Finestre/Flags...

Finestre/IDCMP...

Finestre/Immagini/Aggiungi

Finestre/Immagini/Elimina

Finestre/Immagini/Sposta

Finestre/Nuova...

Finestre/Stampa

Finestre/Tags...

Finestre/Testi/Aggiungi...

Finestre/Testi/Elimina...

Finestre/Testi/Modifica...

Finestre/Testi/Sposta...

Finestre/Titolo...

Finestre/Zoom...

Font Adaptivity

G

Gadget Requesters

Gadget/Copia

Gadgets Booleani

Gadgets/Allinea/A destra

Gadgets/Allinea/A sinistra

Gadgets/Allinea/In alto

Gadgets/Allinea/In basso

Gadgets/Carica...

Gadgets/Clona/Altezza

Gadgets/Clona/Entrambe

Gadgets/Clona/Larghezza

Gadgets/Distribuisce/Orizzontalmente

Gadgets/Distribuisce/Verticalmente

Gadgets/Font...

Gadgets/Ordine TabCycle...

Gadgets/Rimuovi

Gadgets/Salva...

Gadgets/Scelte...

Gadgets/Seleziona tutti

Gadgets/Spaziatura/Setta X...

Gadgets/Spaziatura/Setta Y...

Gadgets/Tags...

GENERATEASM

GENERATEC

GETACTWDATA

GETBOX

GETBOXATTR

GETDRIPEN

GETFILE

GETFONTATTR

GETIMAGE

GETIMAGEATTR

GETITEXT

GETITEXTATTR

GETITEXTLENGHT

GETNAME

GETSCRFONT

GETWNDDATA

H

Key Handler

IDCMP Handler

I

I menù di IEditor
IEditor's author... err...hey, it's me! :)
Il Gadget Activation Key Handler
Il Sorgente Generato
Iniziare con Interface Editor
INTEGER
 kind
Introduzione
L

L'IDCMP Handler
La finestra Strumenti
LISTVIEW
 kind

M

Macros/Aggiungi...
Macros/Esegui...
Macros/Rimuovi...
Macros/Tasti funzione...
Main
 routine
Menu Editor
MultiSelect, Listview
Muovere i gadgets
MX
 kind

N

NEW
Note

NUMBER
kind

O

OPEN
P

PALETTE
kind

Porta IDCMP Condivisa

Preferenze/Finestra corrente in primo piano

Preferenze/Finestra Strumenti

Preferenze/Genera icone

Preferenze/Generatore...

Preferenze/Memorizza

Preferenze/Sorgente Asm...

Preferenze/Sorgente C...

Preferenze/Usa i flags settati

Preferenze/Usa i Gadgets

Preferenze/Workbench

Progetti futuri

Progetto/Apri...

Progetto/Esci

Progetto/Genera Sorgente...

Progetto/Informazioni...

Progetto/Nuovo

Progetto/Parametri...

Progetto/Salva Come...

Progetto/Salva
Q

QUIT
R

Registrazione

Ringraziamenti

Routines ARexx

Routines Main
S

SAVE

SAVEAS

Schermo/Carica...

Schermo/Colori/Carica...

Schermo/Colori/Modifica...

Schermo/Colori/Salva...

Schermo/DriPens...

Schermo/Font...

Schermo/Salva...

Schermo/Tags...

Screen/Change Type...

Scripts ARexx forniti con IEditor

SCROLLER
kind

Selezione di gadget

SETBOXATTR

SETIMAGEATTR

SETITEXTATTR

SETNAME

SLIDER
kind

Sorgente Generato

STRING

kind

T

TEXT
kind

V

Varie/Localizzazione...

Varie/main()...
