

# ***AFS - Multimedia - Programmier Version 2.x***

## **Inhaltsverzeichnis:**

Allgemeines

Menüleisten

Neuerungen seit der Version 1.0

Allgemeine Hinweise bzw. Klärung häufiger Fragen

Scriptspache für die Aktion 'führe Befehlsscript aus'

Formularsprache für die Aktion 'drucke Formular'

Editor

Zusatzversionen (Erweiterungen)

# Neuerungen seit Version 1.0

## neu in Version 1.02:

- neuer Texteditor nun mit direktem Im- und Export, größerer Breite, und Editfont stellt sich mit ein.
- verbesserter Ausdruck
- neue Aktion: Blatt drucken -> gibt eine Bildschirmhardcopy auf einen Drucker aus.
- Aktion 'führe Programm aus' wurde erweitert: mit dem Zusatz können Sie einen Übergabeparameter an das auszuführende Programm übergeben, d.h. Sie rufen z.B. WRITE.EXE auf und Sie können gleich angeben, welches Dokument sofort geladen werden soll, d.h. Sie geben z.B. im Zusatzfeld BESTELL.WRI um ein von Ihnen erstelltes Bestellformular direkt zu laden.
- wenn das RUNTIME-Modul (LERNRUN.EXE) gestartet wird ohne Parameter und sich nur eine PRX Datei im aktuellen Verzeichnis befinden, so wird diese sofort gestartet, vorher kam das Dateiauswahlfenster.

## neu in Version 1.03:

es hatte sich leider ein kleiner Fehler in der Funktion Programm ausführen eingeschlichen. Die Funktion ist jetzt wieder ok.

## neu in Version 1.04:

nun können Sie Aktionen direkt in den Ablauf eines Blattes einbauen, d.h. Sie können jetzt z.B. sofort ein Unterfenster starten, usw. Dies mußte vorher der Benutzer durch Anwählen eines Schalters erledigen.

Der Projekt-Assistent wurde in der Funktion verbessert, d.h. in den Vorgängerversionen gab es Probleme beim anlegen der Disketten (er sagte Disk ist voll, obwohl noch Platz war), dies ist jetzt ok!

## neu in Version 1.05:

Der Projekt-Assistent hatte leider wieder einen Fehler bekommen, der nun korrigiert wurde, wenn die Anwendung über mehrere Disketten ging.

Wenn z.B. in einem Namen einer Grafik die Zeichen '**HINTER**' vorkamen, so hatte der Multimediaprogrammer große Probleme, jetzt wieder ok!

## neu in Version 1.1:

Ja, hier hat sich einiges getan:

- es wurde ein neuer Kompressor eingebaut, der nach der LZH Methode packt, d.h. die Kompression ist ca. 10-20% besser als vorher!
- die Funktion **Hintergrund** ist durch eine Grafikmöglichkeit ergänzt worden, d.h. Sie können nun auch BMP's in den Hintergrund legen und in der Mitte des Fensters oder gekachelt sich anzeigen lassen.
- folgende Aktionen sind ergänzt worden:

**KILLEVENT:** löscht einen Refresh, d.h. in manchen Situationen baut der Programmierer das Bild zweimal auf (wenn eine Grafik einen Button bedeckt, usw.), dies können Sie nun verhindern, indem Sie diese Aktion einbauen nachdem der Bildaufbau komplett ist.

**Formulardruck:** druckt einen Text, usw. aus. Dieses Formular kann aber auch über eine leistungsfähige Formularsprache gesteuert werden. (siehe Hilfesystem -> Formularsprache)

### neu in Version 1.2:

die Formularsprache ist durch folgenden Befehl ergänzt worden:

- {LINK:.....} -> Der Link Befehl ermöglicht das Einbinden von Unterformularen in das Hauptformular, d.h. Sie können sich einen Rahmen entwerfen und diesen z.B. schnell mit dem Link-Befehl in alle Formulare einbinden, dies hat den Vorteil, bei einer Änderung des Unterformulars sofort alle anderen Formulare mit geändert werden!

Beispiel:      {LINK:KOPF.FOR}

- Objekt: Überdeckungen -> legt einen durchsichtiges Rechteck über eine Fläche. (das Raster ist über den Objektmanager einstellbar)
- der Texteditor wurde nochmals verbessert, d.h. nun besteht ein direkter Zugriff auf die Zwischenablage. Es wurden desweiteren neue Texteffekte eingebaut:

**Schatten:** unterlegt die Schrift versetzt mit der Effektfarbe

**Outline:** umlegt die Schrift mit der Effektfarbe

- die Aktion '**Programm beenden**' wurde erweitert, d.h. Sie können nun den Zusatz '-1' angeben und das Projekt wird sofort ohne Abfrage beendet.  
Diese Funktion ist dann wichtig, wenn Sie mehrere Projekte gleichzeitig fahren und der Benutzer dies nicht merken soll (reibungsloser Wechsel zwischen den Programmen).

- für das Installprogramm kann man nun das vorgeschlagene Installverzeichnis völlig frei setzen:

ändern Sie dazu in der Install.INI folgende Zeile:

<u><b>vorher</b></u>	<u><b>nachher</b></u>
....	....
VERZEICHNIS	VERZEICHNIS
1	1
TEST	C:\TEST
....	....

vorgeschlagenes Installverzeichnis:

C:\WINDOWS\TEST	C:\TEST
-----------------	---------

- die Kompression hatte leider noch einen kleinen Fehler, d.h. das Tempverzeichnis wurde nicht gesäubert, jetzt wieder ok.

### **neu in Version 1.3:**

neue Aktionen sind ergänzt worden:

'führe Befehlsscript aus...': führt eine Befehlsreihenfolge aus, die mit Hilfe der Scriptsprache erstellt wurde.

'MCI-Befehl...': führt einen MCI-Befehl direkt aus (siehe Aktionen).

### **neu in Version 1.5:**

nun können weitere Formate abgespielt werden:

- RMI (Soundformat)

- CMV, MWF (Corel Move)
- MOV, JPG, PIC (Apple QuickTime)
- AAS (Animation)
- MPG, MPA, DAT (MPEG-Video)

desweiteren wurde die Kontrolle während der Videos stark verbessert!

- aus den Menüs können nun auch Unterfenster aufgerufen werden
- starke Verbesserung bei 256-Farben es wird die Farbpalette des ersten Bildes benutzt, das auf der Seite erscheint!

### **neu in Version 2.0:**

nun können weitere Formate angezeigt werden:

#### -TIFF-Filter

Als Kompressionstechniken werden CCITT, PACKBITS, CCITT G3 (Fax), CCITT F4 (Fax) und LZW unterstützt.

#### - GIF-Import-Filter

Das GIF-Import-Filter kann nur max. 256 Farben unterstützen.

#### - WMF-Filter (ACHTUNG: Nur Placable-WMFs möglich!!!)

Maßstabsangaben werden nicht übernommen.

#### - DXF-Filter

Es werden alle wichtigen Funktionen unterstützt:  
BLOCK/INSERT, ARC, LINE, POLYLINE, TEXT, CIRCLE

#### - PCX-Filter

Entspricht der Beschreibung in c't 8/91 S. 214 -> max. 256 Farben!

#### - JPG-Filter

JPEG ist ein Format, das sehr viele Variationen bei der Einstellung der Kompressionsparameter zuläßt. Wir arbeiten mit den empfohlenen Default-Parametern der "Independent Jpeg Group".

#### - ab sofort ist eine automatische Farbdiffusion einhalten, diese rechnet sofort die Grafiken in das entsprechende Bildformat um (also immer optimale Darstellung)!

#### - automatisches Einfügen der Funktion KILLEVENT, d.h. das flackern des Bildschirms ist nun beseitigt!

### **neu in Version 2.1:**

- Der Ablauf des eines erstellten Programms ist jetzt erheblich beschleunigt worden, durch direkte Pufferung. Dieser Effekt macht sich besonders bei großen Grafiken bemerkbar. **Die Anzahl der gepufferten Bilder können Sie in den Projekteinstellungen vornehmen.**

-Eine weitere Neuerung ist in dem Programm selbst eingebaut worden, wenn Sie Probleme während der Ausführung eines Programms haben, so können Sie nun mit der rechten Maustaste den Debugger aufrufen. Hier können Sie die Programmausführung abbrechen oder sich die letzten 10 Befehle darstellen lassen, die abgearbeitet wurden!

- neu ab Version 2.1a:

Ein kleiner aber gravierender Fehler hatte sich eingeschlichen bei der Pufferung bzw. bei der Freigabe der Bilder (bei der oben beschrieben neuen Funktion), jetzt wieder ok!

-der Bildaufbau im Programm selbst hatte immer mal seine Probleme, jetzt ist der Refresh 100% ok!!!

### **neu in Version 2.5:**

die Grafikeigenschaften sind nun stark erweitert worden. Wählen Sie bei einer Grafik mit der rechten Maustaste die Option Einstellungen an. Dort können Sie genau die Größe festlegen und Sie können nun auch einen Einblendeffekt wählen.

Ihnen stehen ca. 30 Effekte zur Verfügung, die auch nach eigenen Wünschen frei eingestellt werden können.

Zusätzlich können Sie bei der Benutzung von 256 Farbgrafiken diese auf die gleiche Farbpalette gesetzt werden, da sonst bei Grafikkarten, die nur mit 256 Farben laufen Farbverfälschungen auftreten, wenn mehr als eine Grafik gleichzeitig angezeigt wird! **(siehe Projekteigenschaften)**

Für weitere Kritik und Anregungen (sinnvolle) bin ich immer dankbar!

## Allgemeine Hinweise

### **wichtige Hinweise bzw. häufige Fragen:**

#### **Grafiken, Paletten bzw. Farbverfälschungen:**

achten Sie darauf, daß bei anderen Computern die Grafiken, usw. nicht immer so aussehen wie bei Ihnen. Dies liegt dann an der anderen Grafikeinstellung z.B. der Auflösung und der Farbtiefe des anderen Computers.

Sind Ihre Grafiken in TrueColor und der Anwender fährt seine Grafikkarte mit nur 256 Farben, so kann es zu Qualitätsverlusten kommen (je nach Grafikkarte).

#### **Bei Grafiken mit 256 Farben**

Legen Sie alle Bilder mit 256 Farben an, achten Sie aber darauf, das alle Grafiken, die auf einer Seite erscheinen (incl. Unterseiten) alle die gleiche Farbpalette besitzen, da in Windows bei 256-Farbtiefe nur eine Palette (256 Farben) richtig darstellen kann, sonst kann es wieder zu Farbverfälschungen kommen.

#### **von uns empfohlene Grafikprogramme:**

Corel PhotoPaint, PhotoShop, PicturePublisher, usw.

**Zusätzlich können Sie bei der Benutzung von 256 Farbgrafiken diese auf die gleiche Farbpalette gesetzt werden, da sonst bei Grafikkarten, die nur mit 256 Farben laufen, Farbverfälschungen auftreten wenn mehr als eine Grafik gleichzeitig angezeigt wird!**  
*(siehe Projekteigenschaften)*

#### **Laufschrift:**

achten Sie darauf, daß sich bei der Laufschrift ein einfarbiger Hintergrund befindet, da dieser sonst verschoben wird! Dies ist aus Geschwindigkeitsgründen leider nicht anders Regelbar, da bei langsamen Computern (dazu zähle ich alles unter Pentium) sonst arge Probleme auftauchen!

Also soll die Laufschrift über einer Grafik, usw. laufen, so legen Sie ein Rechteck dahinter!

## Allgemeines

Der AFS-Multimedia-Programmer soll jedem Computerbenutzer das Erstellen von Programmen ermöglichen. Mögliche Einsatzgebiete sind folgende:

- Lernprogramme
- Produktkataloge
- Präsentationen
- Bedienungsoberflächen
- Menüsysteme
- Interaktive Spiele
- Urlaubsbildersammlung
- Reiseführer  
(siehe unsere Multimedia-Reiseführer Dominikanische Republik, Mallorca, Ibiza & Formentera, Lanzarote, Fuerteventura, usw.)
- und vieles mehr

Durch die große Leistungsvielfalt bietet der Programmierer auch Profis die Möglichkeit, schnell große Anwendungen zu erstellen. Aber auch an den Computerlaien wurde gedacht, denn die Erstellung der Anwendung setzt keinerlei Programmierkenntnisse voraus.

Arno Freisinger  
Januar 1996

Kerspenhausen,

### *Softwareprodukte, die für die Entwicklung dieses Programms verwendet wurden:*

GFA-BASIC V4.3x für Windows  
GFA-BASIC Compiler V1.05 für Windows  
Borland C++  
WinWord V6.0  
Adobe Page Maker V6  
Adobe Acrobat

Verschiedene Softwarebezeichnungen sind registrierte Warenzeichen bzw. Handelsbezeichnungen, die im Hilfesystem genannt werden. Hier weisen wir darauf hin, daß diese im Handbuch aufgeführt werden.

## Zusatzversionen

Folgende Versionen des AFS-Multimediaprogrammers sind z.Z. verfügbar:

**Standard-Version:** Komplettes Multimedia-Programmiersystem ideal für Einsteiger und Privatleute mit großem Leistungsumfang.

**Preis nur 49,95 DM**

(++++ Von ARI-Data in allen Kaufhäusern erhältlich +++++)

**Power-Version:** Mit größerem Leistungsumfang wie in der Standard-Version.

Zusätzliche Funktionen gegenüber der Standard-Version:

- Menüdesigner: Erstellen Sie im handumdrehen Pulldown-Menüs.
- Komprimierung: Eingebaute Komprimierung des Projekts und der verknüpften Dateien. Dies ermöglicht z.B. große Anwendungen auch auf Diskette zu bringen, da z.B. bei Grafiken bis zu 90% an wertvollem Speicher gespart werden kann.
- Scriptsprache: Sie haben direkten Zugriff auf die leistungsstarke Scriptsprache des Programmiersystems, da ergeben sich noch gewaltigere Möglichkeiten zur Anwendungs-entwicklung.

**Preis nur 149,95 DM**

(++++ Die Sharewareversion entspricht der Power-Version +++++)

**Upgrade von der Standard- auf die Power-Version: 99,- DM**

**Profi-Version:** Mit größtem Leistungsumfang für High-End Anwender.

Zusätzliche Funktionen gegenüber der Power-Version:

- weitere Assistenten:Die Assistenten helfen Ihnen bei vielen Standard Aktionen, wie z.B. der Präsentationsassistent, mit dem Sie leicht eindrucksvolle Präsentationen erstellen können.
- Datenbankschnittelle:Mit der Datenbankschnittelle können Sie z.B. eine

Bilder- oder Artikeldatenbank, usw. anlegen und diese mit einem Assistenten sofort in ansprechende Formulare umsetzen lassen.  
(incl. direktem Zugriff auf AFS-Faktura)

- und weitere Zusatzmöglichkeiten

***Upgrade von der Power- auf die Profi-Version: Preis auf Anfrage!***

Bezugs- bzw. Info-Adresse:

**AFS-Software**

Inh. Arno Freisinger  
Roßbachstr. 17  
D-36272 Niederaula  
Tel: 06625/5658 Fax: 5730

## Die Menüleisten

<u>Datei</u>	Hier können Sie laden, speichern usw. und auch den Programmierer wieder verlassen.
<u>Bearbeiten</u>	Mit 'Bearbeiten' können Sie die Zwischenablage benutzen und das Raster einstellen.
<u>Formular</u>	Mit 'Formular' können Sie die Eigenschaften eines Formulars (Seite) einstellen.
<u>Schalter</u>	Mit 'Schalter' können Sie Aktionsschalter auf das Formular (Seite) setzen.
<u>Objekte</u>	Mit 'Bearbeiten' können Sie Objekte (Linien, Texte, Grafiken, usw. auf das Formular (Seite) setzen.
<u>Aktionen</u>	Mit 'Aktionen' können Sie Aktionen, wie z.B. Mausebewegungen Sprungbefehle, usw. auf das Formular (Seite) setzen.
<u>Projekt</u>	Mit 'Projekt' können Sie Einstellungen für das Projekt (Programm) treffen.
<u>Fenster</u>	Mit 'Fenster' können Sie mehrere Fenster auf der Oberfläche steuern.
<u>Hilfe</u>	Dieses Menü gibt Ihnen eine Hilfestellung bei der Benutzung des Programmiers.

## Die Menüleiste Datei

Hier können Sie laden, speichern usw. und auch den Programmierer wieder verlassen.

Neues Projekt: Mit Neues Projekt beginnen Sie, ein neues Programm zu erstellen.

Projekt laden: Mit Projekt laden können Sie ein gespeichertes Projekt laden.

Projekt speichern: Mit Projekt speichern wird das aktuelle Projekt gespeichert.

Projekt speichern unter:

Mit Projekt speichern unter können Sie das aktuelle Projekt mit einem neuen Namen speichern.

Neues Blatt: Mit Neues Blatt wird ein neues Blatt (Formular oder Seite) dem Projekt hinzugefügt.

Blatt hinzuladen: Mit Blatt hinzuladen können Sie ein Blatt, das Sie schon erstellt haben, dem Projekt anbinden.

Blatt speichern: Mit Blatt speichern wird das aktuelle Blatt gespeichert.

Blatt speichern unter:

Mit Blatt speichern unter können Sie das aktuelle Blatt mit einem neuen Namen speichern.

Blatt schließen: Mit Blatt schließen wird das Blatt von der Oberfläche entfernt, d.h. Sie benötigen dieses Blatt z.Z. nicht, später können Sie dieses Blatt wieder laden.

Seitenansicht: Mit Seitenansicht können das aktuelle Blatt in Aktion sehen, d.h. es wird so dargestellt, wie es auch im Projekt angezeigt wird. Mit dieser Aktion können Sie die Funktion des Blattes testen.

Drucken: Mit Drucken können Sie das aktuelle Blatt auf einen Drucker ausgeben.

Einrichten: Mit Einrichten können Sie den angeschlossenen Drucker einstellen.

Ende: Mit Ende verlassen Sie den Programmierer wieder.

## Die Menüleiste 'Bearbeiten'

Mit 'Bearbeiten' können Sie die Zwischenablage benutzen und das Raster einstellen.

**Rückgängig:** Mit Rückgängig machen Sie die letzte Aktion mit dem aktuellen Blatt rückgängig.

**Ausschneiden:** Mit Ausschneiden wird das aktive Objekt aus dem Blatt gelöscht und gleichzeitig in die Zwischenablage gelegt.

**Kopieren:** Mit Kopieren wird das aktive Objekt in die Zwischenablage gelegt.

**Einfügen:** Mit Einfügen wird das aktive Objekt aus der Zwischenablage in das aktuelle Blatt eingefügt, dazu muß aber erst ein Objekt mit einer der Funktionen Ausschneiden oder Kopieren in die Zwischenablage gelegt worden sein.

**Gitter:** Mit Gitter können Sie sich ein Raster einstellen, dieses erleichtert das einheitliche Ausrichten der Objekte

## Die Menüleiste 'Formular'

Mit 'Formular' können Sie die Eigenschaften eines Formulars (Seite) einstellen.

### Fenstereigenschaften:

Mit Fenstereigenschaften können Sie die Art des aktuellen Formulars (Blatt, Seite) einstellen.

Ablaufreihenfolge: Hier können Sie die Reihenfolge der Objekte innerhalb eines Formulars (Seite) einstellen (Objekt ist im Vorder- oder Hintergrund).

Hintergrund: Hier kann die Hintergrundfarbe oder ein Farbverlauf für den Hintergrund definiert werden.

Unterfensterbereich: Mit Unterfensterbereich können Sie auf dem aktuellen Blatt festlegen, wo ein als Unterfenster definiertes Blatt (Formular) erscheinen soll.

## Die Menüleiste 'Schalter'

Mit 'Schalter' können Sie Aktionsschalter auf das Formular (Seite) setzen.

**Button:** Mit Button setzen Sie einen Schalter auf das Formular.

**Checkbox:** Mit Checkbox setzen Sie einen Schalter auf das Formular.

**Radiobox:** Mit Radobox setzen Sie einen Schalter auf das Formular.

**Listbox:** Mit Listbox setzen Sie ein Auswahlfenster auf das Formular.

**Combobox:** Mit Combobox setzen Sie ein Auswahlfenster auf das Formular.

**Aktionsfeld:** Mit Aktionsfeld setzen Sie einen aktiven Bereich auf das Formular.

Menüdesigner: Mit dem Menüdesigner können Sie ein Menü für Ihr Projekt entwerfen.

## Die Menüleiste 'Objekte'

Mit 'Bearbeiten' können Sie Objekte (Linien, Texte, Grafiken, usw. auf das Formular (Seite) setzen.

Grafik setzen

(Originalgröße): Mit dieser Funktion können Sie eine Grafik (.BMP-Format) auf dem Formular (Blatt) plazieren. Die Grafik kann hier **nicht** in der Größe verändert werden.

Grafik setzen

(freie Größe): Mit dieser Funktion können Sie eine Grafik (.BMP-Format oder WMF-Format) auf dem Formular (Blatt) plazieren. Die Grafik kann hier in der Größe verändert werden.

Video setzen:

Mit dieser Funktion können Sie ein Video (.AVI-Format) auf dem Formular (Blatt) plazieren.

Animation setzen:

Mit dieser Funktion können Sie eine Animation (.FLI & FLC-Format) auf dem Formular (Blatt) plazieren.

Sound spielen:

Mit dieser Funktion können Sie einen Sound (WAV oder MID-Format) in den Ablauf des Formulars (Blatt) einfügen.

Text:

Mit dieser Funktion können Sie ein Textfeld auf dem Formular (Blatt) plazieren.

Textbox:

Mit dieser Funktion können Sie eine Textbox auf dem Formular (Blatt) plazieren.

Lauftext:

Mit dieser Funktion können Sie einen Lauftext auf dem Formular (Blatt) plazieren.

Farbe setzen:

Mit dieser Funktion können Sie die Farbe einstellen, die als nächstes Grafikobjekte (Line, Kreis, usw.) festlegt.

Linie:

Mit dieser Funktion können Sie eine Linie beliebig auf dem Formular (Blatt) plazieren.

Rechteck:

Mit dieser Funktion können Sie ein Rechteck beliebig auf dem Formular (Blatt) plazieren.

Rechteck gefüllt:

Mit dieser Funktion können Sie ein ausgefülltes Rechteck beliebig auf dem Formular (Blatt) plazieren.

Ellipse:

Mit dieser Funktion können Sie eine Ellipse (Kreis) beliebig auf dem Formular (Blatt) plazieren.

Ellipse gefüllt: Mit dieser Funktion können Sie eine ausgefüllte Ellipse (Kreis) beliebig auf dem Formular (Blatt) plazieren.

## Die Menüleiste 'Aktionen'

Mit 'Aktionen' können Sie Aktionen, wie z.B. Mausebewegungen Sprungbefehle, usw. auf das Formular (Seite) setzen.

**Mausbewegung:** Mit dieser Funktion können Sie eine Mausebewegung beliebig auf dem Formular (Blatt) plazieren.  
(Die Maus folgt während des Ablaufs der von Ihnen gezogenen Linie)

**Warten:** Mit dieser Funktion können Sie eine Pause in den Ablauf des Formulars (Blatt) einfügen.

**Marke einfügen:** Mit dieser Funktion können Sie eine Markierung in den Ablauf des Formulars (Blatt) einfügen. Diese kann mit der nachfolgenden Funktion wieder angesprungen werden (Schleife).

**Sprung einfügen:** Mit dieser Funktion können Sie ein Sprung zu einer vorher festgelegten Marke in den Ablauf des Formulars (Blatt) einfügen.

**Ausblendung:** Mit dieser Funktion können Sie ein Ausblendeffekt in den Ablauf des Formulars (Blatt) einfügen.

## Die Menüleiste 'Projekt'

Mit 'Projekt' können Sie Einstellungen für das Projekt (Programm) treffen.

**Starten:** Mit Starten können Sie das Projekt ablaufen lassen und auch dessen Funktion testen.

Projektfenster: Mit dem Projektfenster können Sie die Reihenfolge der Blätter (Seiten) innerhalb des Projekts festlegen und verändern.

Projekt erstellen: Diese Funktion ruft den Projektassistenten auf, der Ihnen das komplette Projekt auf einen Datenträger bringt. Wie dies geschehen soll, können Sie mit dem Assistenten einstellen.

Projekteigenschaften: Hier können Sie verschiedene Eigenschaften des Projekts einstellen.

## Die Menüleiste 'Fenster'

Mit 'Fenster' können Sie die mehrere Fenster auf der Oberfläche steuern.

Überlappend: Diese Funktion stellt alle zur Bearbeitung geöffneten Blätter (Seiten) übereinander dar.

Nebeneinander: Diese Funktion stellt alle zur Bearbeitung geöffneten Blätter (Seiten) nebeneinander dar.

Symbole anordnen: Diese Funktion stellt alle zur Bearbeitung geöffneten Blätter (Seiten), die verkleinert sind, angeordnet dar.

## Die Menüleiste 'Hilfe'

Dieses Menü gibt Ihnen eine Hilfestellung bei der Benutzung von des Programmers.

Hilfe: Hilfe ruft das Hilfesystem des Programmers auf.

Hilfe zur Hilfe: Die Funktion erklärt Ihnen die Benutzung des Windows-OnLine-Hilfesystems.

Info: Info gibt Ihnen Informationen zu dem aktuellen Projekt an.

Über: Über informiert Sie über den Programmier.

## Gitter

Mit Gitter können Sie sich ein Raster einstellen, dieses erleichtert das einheitliche Ausrichten der Objekte.

Im Feld Rasterabstand stellen Sie die Feinheit des Rasters ein. Fünf ist ein feines Raster und 20 ein sehr grobes Raster.

Im Feld Rasterfarbe können Sie Farbe des Raster auswählen.

Die Einstellungen beziehen sich auf das gesamte Raster.

## Fenstereigenschaften

Mit Fenstereigenschaften können Sie die Art des aktuellen Formulars (Blatt, Seite) einstellen.

Sie können hier auswählen, ob das aktuelle Fenster ein Hauptfenster oder ein Unterfenster ist.

Ein Hauptfenster ist ein Fenster, auf dem sich ein Unterfenster im Unterfensterbereich befinden kann.

Ein Unterfenster ist ein Fenster, das nur in Verbindung mit einem Hauptfenster erscheinen kann.

Zur Verdeutlichung sehen Sie sich unseren beiliegenden Produktkatalog an. Das Auswahlfenster, in dem Sie ein Thema auswählen können, ist das Hauptfenster. Dort wo das Thema (z.B. über ein Programm) dargestellt wird, ist das Unterfenster.

Auf dem Hauptfenster wurde zu diesem Zweck ein Unterfensterbereich eingerichtet. (siehe Menü Formular und Menüpunkt Unterfensterbereich)

## Ablaufreihenfolge

Hier können Sie die Reihenfolge der Objekte innerhalb eines Formulars (Seite) einstellen (Objekt ist im Vorder- oder Hintergrund).

Im Menü 'Formular' finden Sie den Menüpunkt 'Ablaufreihenfolge'. Hier kann man die Reihenfolge der Befehle nach eigenen Wünschen abändern, d.h. wenn Sie die Reihenfolge nicht ändern, dann werden alle

Objekte in der Folge aufgebaut, wie Sie sie eingegeben haben.

Mit diesem Dialog haben Sie die Möglichkeit, ein Objekt in den Hinter- oder Vordergrund zu bringen. Ist das Objekt an erster Stelle in diesem Fenster, so befindet es sich hinter den nachfolgenden Objekten!

Möchten Sie die Position eines Objektes verändern, so klicken Sie in die Listbox, wo die einzelnen Befehle der Seite (Formular) aufgeführt sind und anschließend können Sie mit den Schalter die Position des Objektes in der Liste verändern!

# Hintergrund

Hier kann die Hintergrundfarbe oder ein Farbverlauf für den Hintergrund definiert werden.

Mit den Schalter  Farbe legt man fest, daß der Hintergrund einfarbig gefärbt werden soll und mit dem Schalter  Farbverlauf stellt man einen Farbverlauf für den Hintergrund ein.

Um nun die entsprechenden Farben festzulegen, klicken Sie auf den Schalter Farbe für den einfarbigen Hintergrund oder auf die Schalter von und bis um festzulegen, zwischen welchen Farben der Farbverlauf verlaufen soll.

## Menüdesigner

Mit dem Menüdesigner können Sie ein Menü für Ihr Projekt entwerfen.

Der Menüdesigner ermöglicht Ihnen das Erstellen eines Menüsystem für Ihr Projekt. In der Zeile Beschreibung geben Sie bitte den Namen ein, den der Menüpunkt tragen soll. Mit 'hinzufügen' wird der Menüpunkt in die Liste eingetragen. Mit den Schaltern < bzw. > können Sie sagen, ob es sich um eine Menüleiste oder einen Menüpunkt handelt. Steht der Text ganz links, so handelt es sich um eine Menüleiste, steht ein Strich vor dem Text, so handelt es sich um einen Menüpunkt, der auch mit einer Funktion belegt werden kann. Mit dem Schalter > setzen Sie den eingefügten Text als Menüpunkt und mit dem Schalter < auf eine neue Menüleiste.

Menüleiste: z.B. Datei, Bearbeiten

Menüpunkt: z.B. Laden, Speichern

## Textfeld

Mit dieser Funktion können Sie ein Textfeld auf dem Formular (Blatt) plazieren.

Im Abschnitt Textinhalt können Sie den Text eingeben, der anschließend im Textfeld erscheinen soll. Dieser Text darf nicht größer sein als 30 K-Byte.

Im Abschnitt Ausrichtung stellen Sie ein, wie der Text ausgerichtet sein soll, d.h. ob der Text linksbündig, mittig oder rechtsbündig dargestellt wird.

Der Schalter Schrift wählen dient dazu, die Schrift auszuwählen, mit der der Text dargestellt werden soll.

Nachdem Sie alle Einstellungen und den Text eingegeben haben, können Sie mit dem Schalter Setzen das Textfenster verlassen und die Position und die Größe mit der Maus festlegen, die das Textfeld auf dem Formular (Seite) besitzen soll.

Wenn Sie die Einstellungen des Textes nach dem Setzen ändern möchten, so aktivieren Sie das Textobjekt mit der linken Maustaste und rufen den Objektmanager mit der rechten Maustaste auf. Mit dem Menüpunkt Einstellungen können Sie wieder in das Textfenster kommen und die Einstellungen wieder ändern.

# Textbox

Mit dieser Funktion können Sie eine Textbox auf dem Formular (Blatt) plazieren.

Im Abschnitt Textinhalt können Sie den Text eingeben, der anschließend im Textfeld erscheinen soll. Dieser Text darf nicht größer sein als 30 K-Byte.

Nachdem Sie alle Einstellungen und den Text eingegeben haben, können Sie mit dem Schalter Setzen das Textfenster verlassen und die Position und die Größe mit der Maus festlegen, die das Textfeld auf dem Formular (Seite) besitzen soll.

Wenn Sie die Einstellungen des Textes nach dem Setzen ändern möchten, so aktivieren Sie das Textobjekt mit der linken Maustaste und rufen den Objektmanager mit der rechten Maustaste auf. Mit dem Menüpunkt Einstellungen können Sie wieder in das Textfenster kommen und die Einstellungen wieder ändern.

## Lauftext

Mit dieser Funktion können Sie einen Lauftext auf dem Formular (Blatt) plazieren.

Im Abschnitt Text der Laufschrift können Sie den Text eingeben, der anschließend in der Laufschrift erscheinen soll. Dieser Text darf nicht größer sein als 30 K-Byte.

Der Schalter Schrift wählen dient dazu, die Schrift auszuwählen, mit der der Text dargestellt werden soll.

Im Abschnitt Laufbedingungen können Sie die Geschwindigkeit des Textes einstellen (0 maximale Geschwindigkeit, 0.1 langsam) und die Anzahl der Wiederholungen (Durchläufe). Null (0) sorgt dafür, daß der Text ständig durchlaufen wird, 1= einmal, 10 sorgt für zehn Durchläufe.

Nachdem Sie alle Einstellungen und den Text eingegeben haben, können Sie mit dem Schalter Setzen das Textfenster verlassen und die Position und die Größe mit der Maus festlegen, die der Lauftext auf dem Formular (Seite) besitzen soll. Bei langsamen Grafikkarten: je größer desto langsamer.

Wenn Sie die Einstellungen des Textes nach dem Setzen ändern möchten, so aktivieren Sie das Textobjekt mit der linken Maustaste und rufen den Objektmanager mit der rechten Maustaste auf. Mit dem Menüpunkt Einstellungen können Sie wieder in das Textfenster kommen und die Einstellungen wieder ändern.

## Farbe setzen

Mit dieser Funktion können Sie die Farbe einstellen, die als nächstes für Grafikobjekte (Linie, Kreis, usw.) benutzt wird.

Um nun die entsprechenden Farben festzulegen, klicken Sie auf den Schalter Vordergrund für die Vordergrundfarbe und für die Hintergrundfarbe den Schalter Hintergrund.

## **Sprung einfügen**

Mit dieser Funktion können Sie einen Sprung zu einer vorher festgelegten Marke in den Ablauf des Formulars (Blatt) einfügen.

Im Abschnitt Sprungmarke können Sie die von Ihnen mit dem Menüpunkt Marke einfügen Marken auswählen und mit dem Schalter Einfügen fügen Sie die Marke in den Ablauf des Formulars (Seite) ein.

Diese Funktionen dienen z.B. für Schleifenfunktionen.

# Ausblendung

Mit dieser Funktion können Sie ein Ausblendeffekt in den Ablauf des Formulars (Blatt) einfügen.

Im Abschnitt Effekt können Sie einen Ausblendeffekt auswählen. Folgende Effekte stehen Ihnen zur Verfügung:

schwarz füllen: Das Formular wird schwarz gefüllt.

weis füllen: Das Formular wird weis gefüllt.

Farbverlauf: Das Formular wird mit einem Farbverlauf gefüllt.

mit Farbe füllen: Das Formular wird mit einer auszuwählenden Farbe gefüllt.

Rechteck

innen -> außen: Das Formular wird von der Mitte nach außen mit Rechtecken gefüllt.

Rechteck

außen -> innen: Das Formular wird von der außen zur Mitte mit Rechtecken gefüllt.

Kreis

innen -> außen: Das Formular wird von der Mitte nach außen mit Kreisen gefüllt.

Kreis

außen -> innen: Das Formular wird von der außen zur Mitte mit Kreisen gefüllt.

Fächer: Das Formular wird gefächert mit einer Farbe gefüllt.

Mit dem Schalter Einfügen wird der Ausblendeffekt in den Ablauf des Formulars eingefügt.

## Projektfenster

Mit dem Projektfenster können Sie die Reihenfolge der Blätter (Seiten) innerhalb des Projekts festlegen und verändern.

Hier kann man die Reihenfolge der Formulare (Seiten) nach eigenen Wünschen abändern, d.h. wenn Sie die Reihenfolge nicht ändern, dann werden alle Seiten in der Folge abgearbeitet, wie Sie sie eingegeben haben.

Möchten Sie die Position eines Formulars (Seite) verändern, so klicken Sie in die Listbox, wo die einzelnen Formulare (Seiten) des Projekts aufgeführt sind und anschließend können Sie mit den Schalter die Position des Formulars in der Liste verändern!

Das erste Formular (Seite) wird bei dem Start des Projekts als erstes aufgerufen (Startfenster). Die weitere Reihenfolge ist nur dann wichtig, wenn Sie die Funktionen Blatt vor, Blatt zurück oder letztes Blatt aus dem Aktionsfenster benutzen.

## Projekt erstellen (Projektassistent)

Diese Funktion ruft den Projektassistenten auf, der Ihnen das komplette Projekt auf einen Datenträger bringt. Wie dies geschehen soll, können mit dem Assistenten einstellen.

Der Projektassistent hilft Ihnen, das mühsam erstellte Projekt (Anwendung) nun auch gleich verkaufsfertig auf Diskette oder die Festplatte (CD-ROM) zu bringen. Sie können sich z.B. ein Install-Programm erstellen lassen, verknüpfte Dateien komprimieren lassen, Verzeichnisse umstellen und einiges mehr.

Der Projektassistent ist der entscheidende Schritt von der Projekterstellung zur fertigen Anwendung und das ohne irgendwelche Programmierkenntnisse!

# Projekteigenschaften

Hier können Sie verschiedene Eigenschaften des Projekts einstellen.

Im Abschnitt Fenstereigenschaften können Sie folgendes einstellen:

- Schieberegler: Ist dieser Schalter eingeschaltet, so haben alle Seiten Schieberegler, um den Inhalt verschieben zu können.
- Titelzeile: Ist dieser Schalter eingeschaltet, so wird eine Titelleiste mit Überschrift, die Sie im Feld Titel eingeben können, oben im Projekt platziert.
- Schließfeld: Das Projektfenster wird mit einem Schließfeld ausgestattet, mit dem der Anwender das Projekt sofort verlassen kann.

Im Abschnitt Fenstergröße können Sie die Größe des Projektfensters einstellen. Volle Größe stellt das Projektfenster immer über den ganzen Monitor dar und mit freier Größe können Sie in den Felder Breite und Höhe die gewünschte Größe einstellen.

Der Ablauf des eines erstellten Programms kann durch direkte Pufferung beschleunigt werden. Dieser Effekt macht sich besonders bei großen Grafiken bemerkbar. **Die Anzahl der gepufferten Bilder können Sie in den Projekteinstellungen vornehmen hier gelten Werte von 0 bis 10.**

**Zusätzlich können Sie bei der Benutzung von 256 Farbgrafiken diese auf die gleiche Farbpalette gesetzt werden, da sonst bei Grafikkarten, die nur mit 256 Farben laufen Farbverfälschungen auftreten, wenn mehr als eine Grafik gleichzeitig angezeigt wird!**

## Eigenschaften (List-&Combobox)

Hier kann man den Inhalt einer List- bzw. Combobox einstellen. Geben Sie dazu im oberen Eingabefeld den gewünschten Text ein. Nun können Sie mit dem Schalter hinzufügen den Text in die Listbox einfügen (letzte Stelle). Mit dem Schalter einfügen wird der Text vor der aktuellen Position eingefügt.

Der Schalter löschen löscht den angewählten Eintrag (Text) aus der Liste. Mit dem Schalter Aktiondefinieren können Sie dem Eintrag eine Funktion zuordnen, diese wird ausgeführt, wenn der Eintrag angeklickt wird während des Projektlaufs.

Der Schalter ändern ändert den angewählten Eintrag ab, anstatt den Text der Liste hinzuzufügen.

Mit den Schaltern < oder > können Sie die Position des Eintrags in der Liste verändern.

### **ACHTUNG EIN TRICK EXISTIERT HIER:**

wenn Sie die rechte Maustaste drücken, wird der angewählte Eintrag in das Eingabefeld eingetragen. Hier kann es verändert werden und mit den Schalter ändern wieder in die Liste eingetragen werden.

## **Eigenschaften (Radio & Checkbox)**

Hier kann man die Eigenschaften der Radio- & Checkbox einstellen.

Im Abschnitt Schalterart können Sie bestimmen, ob der Schalter eine Checkbox oder Radiobox ist.

Unter Schalter-Text können Sie den Namen des Schalters angeben.

Diese Schalter sind nur mit Abfragen belegbar (nur in der Profi-Version)

## Eigenschaften (Button)

Hier kann man die Eigenschaften der Buttons einstellen.

Im Abschnitt Schalterart können Sie bestimmen, ob der Schalter ein normaler Button oder ein Grafikschalte sein soll. Ist der Schalter ein Textschalter, so können Sie im Textfeld einen beliebigen Namen schreiben. Wenn Sie die Schalterart Grafikschalte wählen, so können Sie dem Schalter zwei Grafiken zuordnen. Die 1.Grafik sehen Sie sofort im Formular, die 2. Grafik erscheint, wenn der Schalter mit der Maus angeklickt wird (so kann man z.B. ein niederdrücken simulieren). Wird keine 2. Grafik angegeben, so wird immer die 1.Grafik angezeigt.

Mit dem Schalter Aktiondefinieren können Sie dem Button eine Funktion zuordnen, diese wird abgearbeitet, wenn der Schalter angeklickt wird während des Projektlaufs.

# Aktiondefinieren

Hier können Schaltern, Listeneinträgen, Aktionsfeldern und Menüpunkten Aktionen zugeordnet werden. Folgende Aktionen sind z.Z. möglich:

keine Aktion: es wird keine Aktion ausgeführt.

Blatt vor: es wird zum nächsten Hauptfenster gesprungen.  
(das Formular (Seite) welches im Projektfenster nach dem aktuellen steht).

Blatt zurück: es wird zum vorherigen Hauptfenster gesprungen.  
(das Formular (Seite) welches im Projektfenster vor dem aktuellen steht).

erstes Blatt: es wird zum ersten Hauptfenster gesprungen.  
(das Formular (Seite) welches im Projektfenster als erstes steht).

letztes Blatt: es wird zum letzten Hauptfenster gesprungen.  
(das Formular (Seite) welches im Projektfenster als letztes steht).

Blatt drucken: es wird das aktuelle Blatt auf dem Drucker ausgegeben (so wie es auf dem Monitor erscheint)

Programmende: die Projektausführung wird beendet (nach einer Frage).

springe um x Blätter: es wird um beliebig viele Blätter gesprungen (positiver Wert => vorwärts, negativer Wert => rückwärts).  
(zu welchem Formular (Seite) gesprungen wird hängt von der Position im Projektfenster ab).

spiele Sound: mit dieser Funktion können Sie ein Sound (WAV oder MID-Format) abspielen lassen.

zeige Grafik: mit dieser Funktion können Sie eine Grafik (.BMP-Format) darstellen lassen.

zeige Video: mit dieser Funktion können Sie ein Video (.AVI-Format) abspielen lassen.

zeige Animation: mit dieser Funktion können Sie eine Animation (.FLI & FLC-Format) abspielen lassen.

Nachrichtenfenster: hier wird ein Fenster, welches einen Text enthält, dargestellt  
(z.B. © by AFS-Software, usw.).

führe Programm aus: diese Aktion ruft ein anderes Windowsprogramm auf.

rufe Hilfesystem auf: diese Aktion ruft eine Windowshilfe auf.

führe Befehlsscript aus: diese Aktion ruft eine Scriptdatei auf und führt sie aus.  
(nur in Profi-Version verfügbar)

rufe Unterfenster auf: diese Funktion ruft ein Unterfenster (siehe Fenstereigenschaften).  
Achtung: in dem Hauptfenster muß ein Unterfensterbereich definiert sein.

springe zu Fenster: diese Funktion führt einen Sprung zu einem Hauptfenster aus

Alle Funktionen nach Programmende benötigen eine funktionspezifische Zusatzangabe (Dateiname, usw), diese legen Sie mit dem Schalter näher Definition festlegen fest.

**ACHTUNG: Die Blau dargestellten Funktionen werden in Unterfenstern und Menüs nicht unterstützt!**

## Positionen festlegen

Hier kann man die Position (in Punkten) genau festlegen. Desweiteren kann hier die Objektlänge und Objektbreite genau eingegeben werden. Dies dient zur genauen Ausrichtung der Objekte auf dem Formular (Seite).

## **Fenster auswählen**

Hier können Sie ein Fenster (Sprung) für eine Aktion auswählen.

# Scriptsprache

Die Scriptsprache ermöglicht jedem Anwender die Erstellung eigener und individueller Programme.

Die Scriptsprache erstellt sonst der Multimediaprogrammierer für Sie, hier können Sie aber direkt Einfluß darauf nehmen, bzw. völlig eigene Programme schreiben.

Folgende Syntax ist zu beachten:

- 1.) pro Zeile ist nur ein Befehl zugelassen!
- 2.) jeder Befehl ist am Ende mit Klammern zu versehen (siehe Beispiele)
- 3.) Groß- bzw. Kleinschreibung können angewendet werden.

Befehlsreferenz

# Befehlsreferenz

## **BEGINN()**

Initialisiert das Projektfenster, d.h. es wird das Fenster geöffnet, wo alle anderen Befehle, usw. ausgeführt werden, diesen Befehl sollten Sie auf keinen Fall in eine Aktion einbauen, sondern nur, wenn Sie ein komplettes Projekt erstellen.

Beispiel:

Beginn()

## **END()**

End beendet den Programmablauf (mit Benutzer abfrage)

Beispiel:

END()

## **QUIT()**

Quit beendet den Programmablauf (ohne Benutzer abfrage)

Beispiel:

Quit()

## **NEWWINDOW()**

NewWindow löscht alle Schalter, usw. des aktuellen Projekts

Beispiel:

NewWindow()

## **CLR(*Farbe*)**

Füllt das Fenster mit der angegebenen Farbe (RGBWERT)

Beispiel:

CLR(255)

Bemerkung:  
Für den Farbwert, siehe -> wie setzt sich ein RGB-Wert zusammen.

### **PAINT\_START()**

Notiert im Falle eines Bildneuaufbaus diese Stelle als Startpunkt, d.h. ab hier wird neu aufgebaut.

Beispiel:  
Paint\_Start()

Bemerkung:  
Diesen nur am Anfang eines Befehlsablauf verwenden!

### **PAINT\_END()**

Notiert im Falle eines Bildneuaufbaus diese Stelle als Endpunkt, d.h. bis hier wird neu aufgebaut.

Beispiel:  
Paint\_End()

Bemerkung:  
Diesen nur am Ende eines Befehlsablauf verwenden!

### **WINDOW\_SET()**

Interner Befehl

### **RUN(*Projekt*)**

Run führt ein anderes Projekt aus!

Beispiel:

RUN(Projekt.PRX)

### **MCI(*MCI-Befehl*)**

MCI führt einen Multimediabefehl aus.

Beispiel:

MCI(open c:\windows\chimes.wav alias bong)

```
MCI(play bong from 1)
Wait_Time(1)
MCI(close bong)
```

#### Bemerkung:

Multimedia wird unter Windows seit der Version 3.x unterstützt. Dabei befinden sich alle Multimedia-Routinen in einer DLL namens MMSYSTEM.DLL. Sie erlaubt die Ansteuerung von Soundkarten, Audio-CD-ROMs, Videodisks, Overlay-Videos sowie Animationen und vielem mehr. Das grundlegendste System der Multimedia-Programmierung ist der direkte Aufruf des Gerätetreibers für das jeweilige Gerät (Device). Es ist jedoch nicht empfehlenswert, da sogar die Geräte-unabhängige-Programmierung der Schnittstelle des Multimedia-Systems sehr kompliziert ist. Es gibt verschiedene Ebenen von Multimedia-Routinen innerhalb des Multimedia-Systems. Das mmio-System (Multimedia-Input-Output-System) bietet auf einem niedrigen Level Zugriff auf Multimedia-Dateien; es kann aber nur benutzt werden, wenn die Dateistruktur genau bekannt und der Gebrauch in niedrigstem Wiedergabe- und Manipulationslevel vorgesehen und möglich ist. Weiterhin offeriert es eine kleine Hilfe für Standard-Präsentationsprogramme. Auf diese Basis setzt das MCI-System auf. Dieses Multimedia- Control-Interface enthält alle notwendigen Routinen, die für einen genormten Zugriff auf die angeschlossenen Geräte notwendig sind. Es ist möglich, ein auf Nachrichten basierendes System unter Verwendung von mciSendMessage zu nutzen, aber dies führt zu Unleserlichkeit und Unübersichtlichkeit des Source-Codes. Das MCI basiert daher auf einem String-System mit mciExecute und mciSendString, welches erlaubt, lesbare Strings für die Kommunikation mit den Geräten zu benutzen (wie bei "play tune", "seek to start"). Dieses ist auch das System, welches bei dem AFS-Multimedia-Programmer Verwendung findet.

#### **WAIT()**

Wait() wartet auf einen Tastendruck

Beispiel:

```
Wait()
```

#### **WAIT\_TIME(Zeit)**

Wait\_Time(sec) warten eine bestimmte Zeit, die in Sekunden angegeben werden muß

Beispiel:

```
Wait_Time(1) // wartet 1 Sekunde
Wait_Time(60) // wartet 1 Minute
```

#### **GOTO(Marke)**

Mit Goto(Ziehl) kann man zu einem 'Label' springen.

Beispiel:

```
...  
Goto(Test)  
...                               <- hier geht's weiter  
  
...  
[Test]  
Return()
```

## **RETURN()**

Ermöglicht Ihnen den Rücksprung vom letzten Goto-Befehl aus.

Beispiel:

```
...  
Goto(Test)  
...                               <- hier geht's weiter  
  
...  
[Test]  
Return()
```

## **HILFE(Hilfe-Datei)**

Hilfe(Hilfe-Datei) ruft eine Windowshilfedatei auf.

Beispiel:

```
Hilfe(AFSLERN.HLP)
```

## **EXEC(Programm mit Parametern)**

EXEC(Programm) ruft ein Programm auf und startet es.

Beispiel:

```
EXEC(BESTELL.WRI)
```

## **MOUSEMOVE(x-Position,y-Position)**

MouseMove(x,y) bewegt die Maus zur Position x,y.

Beispiel:

MouseMove(0,0)

MouseMove(100,0)

MouseMove(100,100)

MouseMove(0,100)

MouseMove(0,0)

Bemerkung:

Dieses Beispiel fährt ein Rechteck.

**PLAYGRAFIK**(*Art, Grafikdatei*)

PlayGrafik

Beispiel:

**GRAFIK**(*Grafikdatei, x, y, x, y*)

Beispiel:

**GRAFIKSET**(*Grafikdatei, x, y, x, y*)

Beispiel:

**GRAFIKMOVE**(*Grafiknummer, Zeit, x, y, x, y*)

Beispiel:

**GRAFIKPUT**(*Grafiknummer, x, y*)

Beispiel:

**GRAFIKHINT**(*Art, Grafikdatei*)

Beispiel:

**GRAFIKLOAD**(*Grafikdatei*)

Beispiel:

**PLAYSOUND**(*Art, Sounddatei*)

Beispiel:

**FARBVERLAUF**(*von rot, von grün, von blau, bis rot, bis grün, bis blau*)

Beispiel:

**PRINTTEXT**(*Textdatei*)

Beispiel:

**LAUFTEXT**(*Anzahl, Zeit, x, y, x, y, Text*)

Beispiel:

**AUSBLENDEN**(*Art, Zeit, 1. Farbe, 2. Farbe, Stärke*)

Beispiel:

**SCHRIFT**(*Type, Höhe, Breite, Stärke, Kursiv, Unterstrichen*)

Beispiel:

**TEXT**(*Text, x, y, x, y, Ausrichtung, Effektfarbe*)

Beispiel:

**PBOX**(*x, y, x, y*)

PBOX(x1,y1,x2,y2) zeichnet ein gefülltes Rechteck vom Punkt mit den Koordinaten x1,y1 zum Punkt mit den Koordinaten x2,y2 auf den Bildschirm. Der Ursprung des Koordinatensystems liegt in der linken oberen Bildschirmecke.

Beispiel:

```
COLOR(255)
PBOX(0,0,100,100)
```

Bemerkung:

Stil und Farbe des Rechtecks, können mit den Befehlen DEFLINE und COLOR festgelegt werden.

**DBOX**(*x,y,x,y,Farbe,RasterX,RasterY*)

DBOX zeichnet ein Rechteck mit durchscheineffekt vom Punkt mit den Koordinaten  $x_1,y_1$  zum Punkt mit den Koordinaten  $x_2,y_2$  auf den Bildschirm. Die Farbe gilt hier nur für das Rechteck und nicht für die nachfolgenden Objekte. Mit RasterX und RasterY geben Sie den Punkteabstand an, sinnvoll sind hier je Werte  $> 1$

Beispiel:

```
COLOR(255)
GRAFIK(C:\WINDOWS\AUTO.BMP,0,0,100,100)
DBOX(0,0,100,100,255,2,2)
```

Bemerkung:

Bei diesem Beispiel scheint die Grafik unter dem roten Rechteck durch.

**BOX**(*x,y,x,y*)

BOX( $x_1,y_1,x_2,y_2$ ) zeichnet ein Rechteck vom Punkt mit den Koordinaten  $x_1,y_1$  zum Punkt mit den Koordinaten  $x_2,y_2$  auf den Bildschirm. Der Ursprung des Koordinatensystems liegt in der linken oberen Bildschirmecke.

Beispiel:

```
COLOR(255)
BOX(0,0,100,100)
```

Bemerkung:

Stil und Farbe des Rechtecks, können mit den Befehlen DEFLINE und COLOR festgelegt werden.

**LINE**(*x,y,x,y*)

LINE( $x_1,y_1,x_2,y_2$ ) zeichnet eine Linie vom Punkt mit den Koordinaten  $x_1,y_1$  zum Punkt mit den Koordinaten  $x_2,y_2$  auf den Bildschirm. Der Ursprung des Koordinatensystems liegt in der linken oberen Bildschirmecke.

Beispiel:

```
COLOR(255)
LINE(0,0,100,100)
LINE(100,0,100,100)
LINE(0,100,100,100)
LINE(0,0,0,100)
```

Bemerkung:

Stil und Farbe der Linie, die durch LINE gezeichnet wird, können mit den Befehlen DEFLINE und COLOR festgelegt werden.

### **DEFLINE**(*Stil,Dicke*)

DEFLINE legt das Aussehen der Linien fest, die mit den Befehlen LINE, BOX, ELLIPSE usw. gezeichnet werden.

Der erste Parameter Stil bestimmt das Aussehen der Linien. Dabei gilt:

Stil = 0	=> durchgezogene Linie
Stil = 1	=> gestrichelte Linie
Stil = 2	=> gepunktete Linie
Stil = 3	=> -.- Strich-punktierte Linie
Stil = 4	=> -.-.- (Strich-Punkt-Punkt-Strich)
Stil = 5	=> Abschalten der Umrahmung bei PBOX
Stil = 6	=> dithern - meistens nur Farbsimulation ( z.B.: DEFLINE PS_INSIDERFRAME,99 )

Dicke bestimmt die Liniendicke in Pixel.

Bemerkung:

Achtung: für Dicke > 1 wird Stil ignoriert und immer eine durchgezogene Linie gezeichnet.

### **PCIRCLE**(*x,y,r1,r2*)

PCIRCLE(x,y,rx,ry) zeichnet eine gefüllte Ellipse mit den Mittelpunkt-Koordinaten x,y, dem horizontalen Radius r1 und dem vertikalen Radius r2.

Beispiel:

```
COLOR(255)
PCIRCLE(300,200,100,100)
```

```
COLOR(65000)
PCIRCLE(300,200,80,80)
COLOR(0)
PCIRCLE(300,200,40,40)
```

### **CIRCLE(x,y,r1,r2)**

CIRCLE(x,y,rx,ry) zeichnet eine Ellipse mit den Mittelpunkt-Koordinaten x,y, dem horizontalen Radius r1 und dem vertikalen Radius r2.

Beispiel:

```
COLOR(255)
CIRCLE(300,200,100,100)
COLOR(65000)
CIRCLE(300,200,80,80)
COLOR(0)
CIRCLE(300,200,40,40)
```

### **BUTTON(Art,x,y,x,y,Nummer,Verknüpfung,Text)**

Button setzt einen Schalter. Mit Art geben Sie die Art des Schalters an:

Art:

- |   |   |  |
|---|---|--|
| 1 | = | Checkbox, entspricht einem Auswahlschalter (Rechteck)              |
| 2 | = | Radiobutton, entspricht einem Auswahlschalter (Kreis)              |
| 3 | = | Pushbutton, richtiger Schalter mit Aktion                          |
| 4 | = | Listbox, mehrere Einträge, jeweils mit Aktionen                    |
| 5 | = | Combobox, mehrere Einträge, jeweils mit Aktionen                   |
| 6 | = | Aktionsfeld, kein sichtbarer Schalter, sondern ein aktives Gebiet. |

x,y,x,y: geben die Eckpunkte des Schalters an (die Position)

Nummer: gibt die Nummer des Schalters an.

Verknüpfung: gibt ein Sprunglabel an, zu dem verzweigt werden soll, wenn der Schalter ausgewählt wird.

Text: gibt die Bezeichnung des Schalters an.

Beispiel:

...

```
BUTTON(3,100,100,200,200,1,[TEST],Dies ist ein Test)
```

...

...

```
[TEST]
Alert(3,Hallo,1,OK)
Goto(UNTERFESTER_WARTEN)
```

### **ALERT**(*Bild,Text,Aktiviert,Schalter*)

Eine Alert-Box ist eine spezielle Dialog-Box. Sie wird eingesetzt, wenn ein Zustand im Programm aufgetreten ist, der den Abbruch des Programms, eine bestimmte Verzweigung oder eine sonstige Benutzerentscheidung verlangt.

Die erste Angabe bewirkt, daß die Alert-Box mit einem bestimmten Symbol versehen wird, das mit der Meldung in Zusammenhang stehen sollte. Dabei sind folgende Symbole möglich:

Bild

- 0 kein Symbol
- 1 Ausrufezeichen
- 2 Fragezeichen
- 3 Stop-Zeichen
- 4 blaues Informations-Zeichen
- 5 Programm-Icon

Text: enthält die Meldung, die in der Alert-Box ausgegeben werden soll. Ist der Text zu lang, um in eine Zeile zu passen kann, durch Angabe von "|" eine weitere Zeile in der Alert-Box angelegt werden.

Aktiviert: gibt an, welcher dieser Buttons voreingestellt sein soll. Diese Buttons werden durch Drücken der Return-Taste gewählt. Die Buttons werden ab 1 durchnummeriert.

Schalter: enthält die Texte für die Buttons, wieder durch | getrennt.

Beispiel:

```
Alert(3,Hallo|Dies ist ein Test,1,OK|Abbruch)
```

### **COLOR**(*Vordergrundfarbe,Hintergrundfarbe*)

Mit Color können Sie die Farben für alle nachfolgenden Objekte angeben. Die Werte werden als RGB-Wert übergeben.

Beispiel:  
COLOR(255,0) // ROT  
COLOR(0,0) // Schwarz

Bemerkung:  
Die RGB-Farben errechnen sich folgendermaßen:

Rotanteil	Günanteil	Blauanteil
0-255	0-255	0-255
Faktor: 1	256	65536

**Formel:**

Farbwert: Rotwert+(Grünwert\*Faktor)+(Blauwert\*Faktor)

**PLAYAVI(Art, Video, x, y, x2, y2)**

Spielt ein Video oder eine Animation ab.

Art gibt an wie das Video abgespielt werden soll:

Art=0 : das Video wird im Blatt abgespielt (incl. Controls)

Art=1 : das Video wird in einem eigenen Fenster laufen (incl. Controls).  
Das Fenster erscheint bei der aktuellen Mausposition

Art=2 : das Video wird im Blatt abgespielt (ohne Controls)

Art=3 : das Video wird in einem eigenen Fenster laufen (ohne Controls).  
Das Fenster erscheint bei der aktuellen Mausposition

Art=4 : das Video wird im Blatt abgespielt.  
ohne Controls und ohne Überwachung, d.h. Sie können es selbst  
Steuerung über die MCI-Befehle. Das Video, usw. können Sie mit  
**FILM** ansteuern.

Beispiel:  
MCI(PLAY FILM)

Art=5 : das Video wird in einem eigenen Fenster laufen (ohne Controls).  
Das Fenster an der X und Y- Position.

Video gibt den Dateinamen des Videos an.

x, y X- und Y - Koordinate des oberen Eckpunkts.

x2 , y2 X- und Y - Koordinate des unteren Eckpunkts.

Ist der Abstand zwischen x2-x oder y2-y kleiner als 9, dann wird das Video in der Originalgröße abgespielt

Beispiel:

```
PLAYAVI(1,C:\TEST.AVI,100,100,100,100)
```

Bemerkung:

Manche MCI-Treiber lassen nicht alle Funktionen zu. FLI und FLC laufen z.B. nur in einem eigenen Fenster. Der AFS-MP simuliert dies durch Fernbedienung des Fensters, so daß dies nicht mehr so auffällt! Die Controls werden deshalb hier nicht angezeigt!

**PLAYANI**(*Art,Animation,x,y,x,y*)

Beschreibung siehe PLAYAVI.

**ADDLIST**(*Button-Nummer,Inhalt*)

Fügt einen Eintrag in eine Listbox ein.

Button-Nummer: gibt die Nummer des Schalters an.

Inhalt: gibt die Bezeichnung des Eintrags an.

Beispiel:

**ADDCOMBO**(*Button-Nummer,Inhalt*)

Fügt einen Eintrag in eine Combobox ein.

Button-Nummer: gibt die Nummer des Schalters an.

Inhalt: gibt die Bezeichnung des Eintrags an.

Beispiel:

### **CLOSEWINDOW()**

CloseWindow löscht alle Schalter, usw. des aktuellen Projekts

Beispiel:

CloseWindow()

### **UNTERFENSTER(*x,y,x,y*)**

Richtet einen Unterfensterbereich auf dem Hauptfenster ein.

Beispiel:

UNTERFENSTER(10,10,200,200)

### **UFENSTEND()**

Beispiel:

### **UFENSTER(Fenstername)**

Beispiel:

### **MENU(*Nummer,String*)**

Mit Menu bauen Sie ein Menü auf, als Übergabeparameter wird die Menünummer und der Menüttext übergeben.

Beispiel:

Menu(0,&Datei)

Menu(1,&Beenden)

Menu(2,)  
Menu(3,&2. Menüleiste)  
Menu(4,&Test)  
MenuInit()

## **MENUKILL()**

MenuKill löscht ein vorhandenes Pulldownmenü

Beispiel:

MenuKill()

## **MENUINIT()**

MenuInit baut das Pulldownmenü auf.

Beispiel:

Menu(0,&Datei)  
Menu(1,&Beenden)  
Menu(2,)  
Menu(3,&2. Menüleiste)  
Menu(4,&Test)  
MenuInit()

Bemerkung:

Vorher müssen Sie ein Menü mittels Befehl-Menü bereitgestellt haben.

## **MAKEDIR(*Verzeichnis*)**

Makedir richtet ein Verzeichnis ein

Beispiel:

MakeDir(C:\TEST)

## **DELETE(*Datei*)**

Delete löscht eine Datei

Beispiel:

Delete(C:\TEST.TXT)  
Delete(C:\DOS\\*.tmp)

### **HARDCOPY()**

Hardcopy gibt eine Bildschirmhardcopy auf den Drucker aus.

Beispiel:

Hardcopy()

### **COPY(*Quelldatei,Zielfdatei*)**

Kopiert eine Datei, als Angaben werden Ausgangs- und Zielname benötigt.

Beispiel:

COPY(A:\TEST.TXT,C:\HALLO.TXT)

### **KILLEVENT()**

Löscht eine WM\_PAINT Message von Windows, d.h. in manchen Fällen kann es vorkommen, daß das Fenster doppelt aufgebaut wird, dies verhindert KILLEVENT

Beispiel:

KillEvent()

# Formularsprache

Die Formularsprache ermöglicht jedem Anwender die Erstellung eigener und individuellen Formularen, wie Bestellformulare, usw.

Die Formularerstellung geht ganz einfach:

Normalen Text schreiben Sie so wie in einer Textverarbeitung. Alle Befehle, die Sie anwenden möchten werden in geschweiften Klammern { } gesetzt.

## **Beispiel:**

*{Schrift.Type:Arial}{Schrift.Height:5}{Tab:100}Beispiel{Schrift.Height:2}  
Dies ist ein Test {Tab:100}dieser Text steht nun 100mm von links nach rechts  
{Tab:100}verschoben.  
Und nun noch eine Grafik {Grafik:C:\TEST.BMP,0,0,100,100}  
Dies war ein kleines Beispiel eines Formulars*

## Grafikbefehle

Grafikdefinitionen für ein Formular.

## Formatierungsbefehle

Hier können Sie die Formulare formatieren, d.h. millimetergenaue Abstände, Rahmen, usw.

## Formatierungsbefehle (Optionen)

Hier können Sie die Formulare formatieren, d.h. millimetergenaue Abstände, Rahmen, usw.

{LINK: ....} Der Link Befehl ermöglicht das Einbinden von Unterformularen in das Hauptformular, d.h. Sie können sich einen Rahmen entwerfen und diesen z.B. schnell mit dem Link-Befehl in alle Formulare einbinden, dies hat den Vorteil, bei einer Änderung des Unterformulars sofort alle anderen Formulare mit geändert werden!

Beispiel: {LINK:KOPF.FOR}

{TAB:XWert} Mit **TAB**: können Sie den nachfolgenden Text in X-Richtung (horizontal) genau Positionieren (verschieben). Der X-Wert wird in Milimetern (mm) angegeben.

Normal wird werden die Texte, usw. nach den Tabbefehl linksbündig ausgegeben (für Texte genau richtig). Um nun den nachfolgenden Text, Zahlen, usw. rechtsbündig auszurichten, muß der X-Wert mit einem Minuszeichen ( - ) versehen werden (für Zahlen, usw.).

1. Beispiel: ....  
Hallo{TAB:50}Tabtest  
....

Ergibt:  
Hallo | (hier die gedachte 50mm Marke)  
Tabtest

2. Beispiel: ....  
Hallo{TAB:-50}Tabtest  
....

Ergibt:  
Hallo | (hier die gedachte 50mm Marke)  
Tabtest

zuerste wird linksbündig **Hallo** ausgegeben. Danach folgt der weitere Text **Tabtest**, Dieser ist aber 50mm nach rechts versetzt.

### Mit TAB: im Listenabschnitt arbeiten:

Im Rechnungsabschnitte und Listenabschnitt wird folgendermaßen mit dem Tab-Befehl gearbeitet:

... [TAB: XWert Datenbefehl] ...

Beispiel:

...

{Rechnung.15[TAB:2 POS][TAB:15 ArtikelNummer][TAB:50 Bezeichnung.20][TAB:-100 EPREIS]}

...

Wenn der Listenabschnitt oder der Rechnungsabschnitt so formatiert wird, können auch nicht Proportionalschriften eingesetzt werden (z.B. Arial).

**{TABY: ... }** dieser Befehl erleichtert die Formatierung in den Formularen. Mit diesem können Sie für die Textausgabe von oben nach unten gesehen genau ausrichten (Angaben in mm).

{TABY:200}Test

{TABY:10}Test 2

Der Text 'Test' wird in der Höhe von 200 mm gedruckt (untere Hälfte des Blatts)

Als nächstes wird der Text 'Test 2' in der Höhe von 10 mm gedruckt (oben auf dem Blatts)

**{RAHMEN:X1,Y1,X2,Y2}**

Mit **Rahmen** können Sie die nachfolgenden Ausgaben auf einen bestimmten Bereich des Blattes beschränken (wie einen Textrahmen in einem DTP-Programm).

Beispiel:

...

Hallo blabla

{Rahmen:80,100,200,200}Hallo Rahmentest

{Linie:0,0,100,100}

...

Es wird erst das normale Formular ausgegeben bis zum Befehl

Rahmen. Anschließend wird ein Rahmen auf dem Blatt von der oberen Ecke X=80, Y=100 und der unteren Ecke X=200, Y=200 gesetzt.

Der nachfolgende Text Hallo Rahmentest wird auf dem Blatt von oben in 100mm Abstand und von links 80mm Abstand ausgegeben. Der Linienbefehl wird von 0,0 nach 100,100 ausgegeben, aber der neue Nullpunkt befindet sich auf 80,100, d.h. also alle weiteren Koordinatenangaben beziehen sich auf die linke obere Ecke des Rahmens

Alle Angaben wie z.B. Linie, normaler Text, usw. , die aus den Rahmen herausragen werden abgeschnitten.

{RAHMEN\_OFF}

Mit Rahmen\_Off wird der obige Rahmenbefehl wieder aufgehoben, dies ist nur nötig bevor ein 2.,3., usw. Rahmen gesetzt werden soll.

## Formularsprache Grafikbefehle

Die Grafikbefehle sind in jedem Formular und in allen Druckerausgaben anwendbar, diese werden in geschweiften Klammern {} angegeben.

Grafik Grafik gibt eine Bitmap auf dem Formular aus.

Linie Linie gibt eine Linie auf dem Formular aus.

Box Box gibt ein Rechteck auf dem Formular aus.

Kreis Kreis gibt einen Kreis auf dem Formular aus.

Schrift Schrift definiert den aktuellen Schrifttype.

## Grafikbefehl 'Grafik'

Grafik gibt eine Bitmap auf dem Formular aus.

**Grafik:**Name\$,x1,y1,länge,breite

Grafik gibt eine Grafik (Windows Bitmap Format [\*.BMP]) aus.

- Name\$            gibt den kompletten Namen der Grafik an.
- x1,y1            linke obere Ecke der Grafik in mm.
- länge,breite    Länge und Breite der Grafik in mm.

**Beispiel:**

{Grafik:E:\NACHNAH.BMP,10,10,20,25}

Zeichnet die Grafik NACHNAH.BMP an der Position  
10,10 mm zur Ecke 30,35 mm.

## Grafikbefehl 'Linie'

Linie gibt eine Linie auf dem Formular aus.

**LINIE:**x1,y1,x2,y2[,Type,Dicke]

Line gibt eine Linie auf dem Formular aus.

- x1,y1 linke obere Ecke der Linie in mm.
- x2,y2 rechte untere Ecke der Linie in mm.
- Type gibt den Linientype an:
  - 0 = durchgezogene Linie
  - 1 = gestrichelte Linie
  - 2 = gepunktet Line
  - 3 = strichpunktierte Linie
  - 4 = Strich-Punkt-Punkt-Strich Line
- Dicke gibt die Dicke der Line in Punkten an. Für die Umrechnung in entsprechende mm Stärken benutzen Sie folgende Formel:

$$x = \frac{\text{DPI} * \text{mm Zahl}}{24.5}$$

(bei 300 DPI für 1mm =12, für 0.5mm=6,usw.)

### **Beispiel:**

{Linie:10,10,20,25}

Zeichnet eine Line von der Ecke 10,10 mm zur Ecke 20,25mm.

## Grafikbefehl 'Box'

Box gibt ein Rechteck auf dem Formular aus.

**BOX:**x1,y1,x2,y2[,Type,Dicke]

Box gibt ein Rechteck auf dem Formular aus.

- x1,y1 linke obere Ecke des Rechtecks in mm.
- x2,y2 rechte untere Ecke des Rechtecks in mm.
- Type gibt den Linientype an:
  - 0 = durchgezogene Linie
  - 1 = gestrichelte Linie
  - 2 = gepunktet Line
  - 3 = strichpunktierte Line
  - 4 = Strich-Punkt-Punkt-Strich Line
- Dicke gibt die Dicke der Line in Punkten an. Für die Umrechnung in entsprechende mm Stärken benutzen Sie folgende Formel:

$$x = \frac{\text{DPI} * \text{mm Zahl}}{24.5}$$

(bei 300 DPI für 1mm =12, für 0.5mm=6,usw.)

### **Beispiel:**

{Box:10,10,20,25}

Zeichnet ein Rechteck von der Ecke 10,10 mm zur Ecke 20,25mm.

## Grafikbefehl 'Kreis'

Kreis gibt einen Kreis auf dem Formular aus.

**KREIS**:x,y,r1[,r2][,Type,Dicke]

Kreis gibt einen Kreis auf dem Formular aus.

- x1,y1            gibt den Mittelpunkt in mm an.
- r1                gibt den Radius in mm an. Wenn r2 angegeben wird, dann ist r1 der Radius in horizontaler Richtung
- r2                gibt den Radius in vertikaler Richtung an.
- Type             gibt den Linientyp an:
  - 0 = durchgezogene Linie
  - 1 = gestrichelte Linie
  - 2 = gepunktet Line
  - 3 = strichpunktierte Line
  - 4 = Strich-Punkt-Punkt-Strich Line
- Dicke            gibt die Dicke der Line in Punkten an. Für die Umrechnung in entsprechende mm Stärken benutzen Sie folgende Formel:

$$x = \frac{\text{DPI} * \text{mm Zahl}}{24.5}$$

(bei 300 DPI für 1mm =12, für 0.5mm=6,usw.)

### **1. Beispiel:**

{Kreis:20,20,10}

Zeichnet einen Kreis im Mittelpunkt 20,20 mm mit dem Radius 10 mm

### **2. Beispiel:**

{Kreis:20,20,10,15}

Zeichnet eine Ellipse im Mittelpunkt 20,20 mm mit den Radien 10 mm und 15 mm



## Grafikbefehl 'Schrift.'

Schrift definiert den aktuellen Schrifttype. Der Schrifttype wird durch einige Zusatzangaben definiert:

Schrift.**NORMAL**

Schaltet die Schrift wieder in den Ausgangszustand.

Beispiel:        {Schrift.Normal}

Schrift.**SCHMAL**

Schaltet die Schmalschrift ein.

Beispiel:        {Schrift.Schmal}

Schrift.**BREIT**

Schaltet die Breitschrift ein.

Beispiel:        {Schrift.Breit}

Schrift.**DOPPELT**

Schaltet die doppelte Breitschrift ein.

Beispiel:        {Schrift.Doppelt}

Schrift.**BIG**

Schaltet die vierfache Breitschrift ein.

Beispiel:        {Schrift.Big}

Schrift.**TYPE:**

Mit Type können Sie eine Schriftart wählen.

Beispiel:        {Schrift.Type:ARIAL}  
Schaltet die TrueType Schrift Arial ein.

Schrift.**HEIGHT:**

Gibt die Schrifthöhe in mm an.

Beispiel:        {Schrift.Height:5}  
Schaltet die Schifthöhe 5mm an.

Schrift.**xyFakt:**

Gibt das Verhältnis zwischen Breite und Höhe

der Schrift an. Ist der Faktor kleiner als 1, dann ist die Schrift höher als breiter und bei Faktoren größer als 1 ist es umgekehrt.

Beispiel:            {Schrift.xyFakt:0.7}

Schaltet den Verzerrungsfaktor auf 0.7, d.h. die Schrift ist 30% höher als breit.

Schrift. **WINKEL:**

Gibt den Winkel der Schrift an. Der Winkel wird in 10 Grad angegeben.

Beispiel:            {Schrift.Winkel:450}  
Die folgenden Schrift wird mit 45° Grad ausgegeben.

Schrift. **COLOR:**

Legt die Farbe im RGB-Format fest. Die Rotwerte liegen zwischen 0-255. Die Grünwerte liegen zwischen 0-255. Die Blauwerte liegen zwischen 0-255.

0 bedeutet keine Farbwerte und 255 volle Farbe. Der einzusetzende Wert wird folgendermaßen berechnet:

Rotwerte \* 1  
Grünwerte \* 256  
Blauwerte \* 65535

Beispiel:            {Schrift.Color:0}  
Es wird die Farbe schwarz eingeschaltet.

Folgende Definitionen können an die oben genannten Definitionen angehängt oder auch einzeln benutzt werden. Ausnahme: Bei Schrifttype darf nichts angehängt werden, dieses Problem kann wie folgt umgangen werden:

z.B. {Schrift.Type:Arial}{Schrift.Unter Kursiv Fett}

Schaltet die Arial-Schrift ein, die unterstrichen, fett und kursiv ist. Die Zusatzfunktionen werden abgeschaltet, wenn ein anderer Schrift-Befehl aufgerufen wird.

z.B. {Schrift.}

Schrift. **UNTER**

folgende Texte sind unterstrichen.

Beispiel:        {Schrift.Normal Unter}

Schrift. **KURSIV**

folgende Texte sind *kursiv*.

Beispiel:        {Schrift.Big Kursiv Unter}

Schrift. **FETT**

folgende Texte sind **fett** gedruckt.

Beispiel: {Schrift.Type:Arial}{Schrift.Fett}

Schrift. **LIGHT**

schaltet die leichte (dünne) Schrift ein.

Beispiel:        {Schrift.Light}

## Der 'Formulareditor'

Mit 'Formulareditor' wechseln Sie in den AFS-Formular-Editor. Dieser Editor dient zum Entwurf der Formulare mittels der Formularsprache.

Menüleisten

Dialogboxen

## Die Menüleisten (Formulareditor)

### Datei

Hier können Sie Operationen mit Ihren angeschlossenen Peripheriegeräten (z.B. Drucker, Disketten, usw.) unternehmen und den Editor auch wieder verlassen.

### Bearbeiten

Mit den Funktionen dieser Menüleiste können Sie den angezeigten Text mit den Standardfunktionen (z.B. kopieren, löschen, usw.) bearbeiten.

### Suchen

Mit den Funktionen dieser Menüleiste können Sie den angezeigten Text nach bestimmten Begriffen durchsuchen lassen.

### Hilfe

Dieses Menü gibt Ihnen eine Hilfestellung bei der Benutzung des Editors.

## Die Dialogboxen

### Suchen

Mit dieser Dialogbox können Sie nach bestimmten Textstellen in Ihrem Text suchen lassen.

### Ersetzen

Mit dieser Dialogbox können Sie nach bestimmten Textstellen in Ihrem Text suchen lassen und diese anschließend durch einen definierten Text ersetzen.

## Dialogbox-Suchen

Mit dieser Dialogbox können Sie nach bestimmten Textstellen in Ihrem Text suchen lassen.

Geben Sie dazu in der Textspalte '**Suchen nach**' den Text ein, nach dem nun gesucht werden soll.

Ist der Schalter '**Groß-/Kleinschreibung**' eingeschaltet, so wird auch die Groß- und Kleinschreibung bei der Suche mit berücksichtigt.

Mit den Schaltern '**Aufwärts**' und '**Abwärts**' können Sie die Suchrichtung bestimmen.

Die Suche wird mit dem Schalter '**Suchen**' gestartet. Wenn sich der gesuchte Text findet, wird die Schreibmarke an dieser Textstelle positioniert.

## Dialogbox-Ersetzen

Mit dieser Dialogbox können Sie nach bestimmten Textstellen in Ihrem Text suchen lassen und diesen anschließend durch einen definierten Text ersetzen.

Geben Sie dazu in der Textzeile '**Suchen nach**' den Text ein, nach dem nun gesucht werden soll. Der Text, der den zu suchenden ersetzen soll, muß in die Zeile '**Ersetzen durch**' eingegeben werden.

Ist der Schalter '**Groß-/Kleinschreibung**' eingeschaltet, so wird auch die Groß- und Kleinschreibung bei der Suche mit berücksichtigt.

Mit den Schaltern '**Aufwärts**' und '**Abwärts**' können Sie die Suchrichtung bestimmen.

Die Suche wird mit dem Schalter '**Suchen**' gestartet. Wenn sich der gesuchte Text findet, wird die Schreibmarke an dieser Textstelle positioniert.

Mit dem Schalter '**Ersetzen**' wird der gefundene Text durch den in der '**Ersetzen durch**' ersetzt.

## Die Menüleiste Datei

Hier können Sie Operationen mit Ihren angeschlossenen Peripheriegeräten (z.B. Drucker, Plotter, usw.) unternehmen und den Editor auch wieder verlassen.

Neu: Neu löscht den Text, der sich im Editor befindet.

Laden: Mit 'Laden' kann man einen Text in den Editor laden.

Speichern: 'Speichern' speichert den aktuellen Text mit dem aktuellen Namen auf Ihre Festplatte.

Speichern unter: 'Speichern unter' speichert den aktuellen Text mit einem anzugebenden Namen auf Ihre Festplatte.

Drucken: Druckt den aktuellen Text auf den eingestellten Drucker aus.

Ende: Mit 'Ende' kann der Editor wieder verlassen werden.

## Die Menüleiste Bearbeiten

Mit den Funktionen dieser Menüleiste können Sie den angezeigten Text mit den Standardfunktionen (z.B. kopieren, löschen, usw.) bearbeiten.

**Rückgängig:** Mit 'Rückgängig' wird die letzte Änderung, die Sie am Text vorgenommen haben, zurückgenommen.

**Ausschneiden:** Der eingerahmte Textabschnitt wird aus dem Text entfernt und kann mit 'Einfügen' wieder ab der aktuellen Position eingefügt werden.

**Kopieren:** Der eingerahmte Textabschnitt wird aus dem Text kopiert und kann mit 'Einfügen' wieder ab der aktuellen Position eingefügt werden.

**Einfügen:** 'Einfügen' fügt den zuletzt ausgeschnittenen oder kopierten Text an der aktuellen Position ein.

**Löschen:** Der eingerahmte Textabschnitt wird aus dem Text entfernt und kann nur noch mit 'Rückgängig' wieder zurückgeholt werden.

## Die Menüleiste Suchen

Mit den Funktionen dieser Menüleiste können Sie den angezeigten Text nach bestimmten Begriffen durchsuchen oder ersetzen lassen.

Suchen: Mit dem Menüpunkt 'Suchen' wird das Dialogfeld 'Suchen' aufgerufen.

Ersetzen: Mit dem Menüpunkt 'Ersetzen' wird das Dialogfeld 'Ersetzen' aufgerufen.

