

# **KidHTML-D**

Marcio Esper

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> KidHTML-D		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Marcio Esper	January 17, 2023	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>KidHTML-D</b>	<b>1</b>
1.1	Willkommen	1
1.2	Einleitung	2
1.3	Rechtliches	2
1.4	Installation	2
1.5	Benutzung	3
1.6	Filename	4
1.7	HP name	5
1.8	Titel	5
1.9	Text	5
1.10	Link info	6
1.11	URL:// links	6
1.12	Picture URL	7
1.13	E-Mail	7
1.14	End	8
1.15	Colors	8
1.16	SEMenu	8
1.17	Text EG	8
1.18	ADV	9
1.19	Sub Menu Advanced	10
1.20	List generator	11
1.21	Clear	12
1.22	Das Programm beenden	12
1.23	Voraussetzungen	12
1.24	Shareware	13
1.25	Danksagungen	13
1.26	Geschichte	14
1.27	Der deutsche Übersetzer sagt...	16
1.28	Status Panel	19
1.29	A.I. Interface	19
1.30	Preview	20
1.31	Arexxmodule	20
1.32	Registrierung	22

---

# Chapter 1

## KidHTML-D

### 1.1 Willkommen

KidHTML v1.25  
von  
Marcio Esper  
1998

ANMERKUNG: Das ist das neue KidHTML Release.  
Es hat mehr Funktionen und Ressourcen  
als v 1.0b, v1.1b und v1.21b.  
Wenn Sie Bugs oder komische Vorgänge,  
finden, lassen Sie es mich wissen,  
senden Sie mir eine Mail an  
icemanmail@iname.com, und bitte,  
lassen Sie sich REGISTRIEREN ;)  
Die Online Support Seite im Internet  
ist: <http://www.allnet.com.br/iceman>

Inhalt:

Rechtliches  
Wichtig! Bitte lesen!

Einleitung  
Was ist es?

Voraussetzungen  
Was benötigen Sie?

Installation  
Bitte lesen!!!

Benutzung  
Wie Sie dieses Programm benutzen.

---

Shareware  
Bitte lesen!!!

Grüße!  
Danke ....

Geschichte  
Es war einmal...

A.I. Oberfläche  
Was ist das?

Arexx Module  
Benutzung, Konfiguration und Entwicklung.

Registrierung  
Bitte registrieren :)

Der deutsche Übersetzer sagt  
Ein paar Worte...

## 1.2 Einleitung

KidHTML hilft Ihnen Homepages zu erstellen.

Sie benötigen keine Kenntnisse von HTML um Seiten zu erstellen.  
Das Programm generiert diese für Sie, in einer einfachen und  
leicht verständlichen Weise.

## 1.3 Rechtliches

Sie können das Programm kopieren und verbreiten, wenn Sie das  
Programm oft benutzen, lassen Sie sich bitte registrieren.

Sie dürfen das Programm oder die Guide NICHT verändern.

ICH BIN NICHT HAFTBAR FÜR SCHÄDEN! SIE BENUTZEN ES AUF IHRE EIGENEN GEFAHR!

(Ich habe diesen Satz nur geschrieben, weil manche Leute gern ein  
Programm starten, und während es einen Schreibzugriff macht, die  
Resettaste zu drücken und dann Geld vom Autor für den entstandenen  
Schande sehen wollen! Also, keine Angst, Kid' HTML ist nicht  
gefährlich :))

## 1.4 Installation

---

Entpacken Sie KidHTML.lha mit LhA, indem Sie in eine Shell eingeben:

```
lha x KidHTML.lha
```

Doppelklicken Sie mit der Maus auf das Installicon.

Das Installerskript enthält weitere Anweisungen zum Installieren.

Das ist alles :)

Nur für registrierte Benutzer!!!!

Wenn Sie KidHTML registrieren, bekommen Sie eine Keyfile zugesandt (KidHTML.key). Verändern Sie niemals diese Datei, sie wird danach nichtmehr zu gebrauchen sein.

Kopieren Sie KidHTML.key nach s:

Wechseln Sie mit einer Shell ins KidHTML Verzeichnis und geben Sie ein:

Kopieren Sie den kidhtml.key nach s:

Wenn Sie den Key über Disk oder eMail erhalten wird die Installationsprozedur automatisch erledigt.

Fertig! :)

## 1.5 Benutzung

Hauptfenster Das Hauptfenster

Doppelklicken Sie auf das KidHTML Icon.

Das Programm wird ein paar Felder, die Text enthalten, anzeigen.

Sie müssen den Text in den Feldern mit Ihren eigenen Texten ersetzen :)

Die Felder sind (von oben nach unten):

Der Text in den Feldern muß mit der Maus/Tastatur bestätigt werden.

Um eine Datei zu öffnen, klicken Sie auf das Viereck, daß index anzeigt und/oder schreiben Sie einen neuen Namen hinein und bestätigen Sie mit Return.

Filename  
-> Wie Sie eine Datei öffnen.

HP name  
KidHTML v1.25

---

Title  
von

Text  
Marcio Esper

URL:Pic/Text  
1998

Picture URL

SEMenu

List generator

Text EG

ADV color menu

Sub menu Advanced

Link info

Colors

End

E-Mail

Status pinel

The C function

Quit the program

PView  
Anmerkung: Sie müssen das Dokument nicht speichern,  
es wird automatisch während Sie es erstellen  
gespeichert. Wenn Sie eine neue Seite erstellen  
wollen, umbenennen oder löschen Sie die aktuelle  
Datei, die Sie in der Ram Disk unter dem Namen,  
den Sie im Filename Feld angegeben haben, finden.

KidHTML jetzt startenGutes Arbeiten!

## 1.6 Filename

Hauptfenster Das Hauptprogramm.

Filename: In diesem Feld müssen Sie den Name der Zieldatei eingeben.

---

Dateien werden immer im RAM: gespeichert!  
Im oberen Teil des Schirms sehen Sie den Status der Datei.  
Wannimmer Sie eine Datei eingeben zeigt der Status >ON an.  
Wenn er OFF anzeigt, dann nur weil Sie keinen Dateinamen  
eingegeben haben. Der Standardeintrag des Feldes ist INDEX.  
Wenn Sie diesen Namen benutzen wollen, klicken Sie mit der  
Maus in das Feld und drücken Sie Eingabe.

## 1.7 HP name

HP name: Geben Sie hier den Name des Dokuments ein.  
Dieser Eintrag wird im Browserfenster angezeigt. Um den  
Titel einzugeben, klicken Sie mit dem Mauszeiger auf das  
Eingabefeld, löschen Sie den alten Text und schreiben Sie  
Ihren Text hinein.

## 1.8 Titel

Title: Schreiben Sie hier den Titel Ihres Dokuments hinein.  
Dieser Text wird in großen, zentrierten Zeichen angezeigt.

## 1.9 Text

Text: Es gibt 3 verschiedene Optionen hier, big, small und normal. Die  
Textoptionen erlauben Ihnen Text in Ihre Seite zu schreiben.

big - Fügt Text mit größtem Font ein.  
small - Fügt Text mit kleinstem Font ein.  
normal - Fügt Text mit Standartfont ein.

Textfelder dürfen mit Advanced menu Optionen benutzt werden.  
Um diese Kommandos zu aktivieren, folgen Sie diesen 3 Stufen  
(4 im Falle, daß Sie Listen verwenden, siehe List Kommando).

Hier sind die Stufen:

1. Klicken Sie den finale I (ini) Knopf an, z.B. PI
2. Fügen Sie Text ein (big, small oder normal)
3. Klicken Sie den finalen E (END) Knopf an (z.B. PE)

Seien Sie vorsichtig wenn Sie diese Kommandos benutzen:  
Falsche Benutzung kann zu Problemen beim Lesen der Seite  
führen.

Document: Das ist der Text, den Sie auf Ihre Seite schreiben wollen.  
Er wird auf Ihrer Homepage, in Paragraphen unterteilt,  
angezeigt.

---



## 1.10 Link info

Links info: Geben Sie hier die Beschreibung eines Links an, den Sie erstellen wollen. Links sind die Wege mit denen Sie sich durch das Web bewegen. Mit dem Linksgadget haben Sie Zugriff auf jede Internethomepage. Um diese kraftvolle Funktion zu nutzen, benötigen Sie die Adresse (URL) der Seite.

## 1.11 URL:// links

URL:// Links: Geben Sie hier die Adresse ein, die Sie oben beschrieben haben. Diese Adressen sind als URLs bekannt. Benutzen Sie "http://" oder "ftp://" oder das Protokoll Ihrer Wahl. Diese Funktion kann zum Download benutzt werden, um das zu tun, geben Sie den Namen der Datei am Ende der URL ein. Sie dürfen auch Text im Browser anzeigen lassen, um das zu tun, geben Sie den Namen des Textes am Ende der URL ein. Anmerkung: Um einen Bildlink zu lesen, muß das Bild in Ihrem Verzeichnis oder in Ihrem Internet-Verzeichnis sein, um zu wissen, wie Sie Bilder in Ihr Internet-Verzeichnis legen, fragen Sie den Webmaster von Ihrem Internetserver.

Die URLs sind manchmal Groß/Klein Sensitiv!

Beispiel:

mydoc.txt - Eine Textdatei in Ihrem Verzeichnis mit dem Namen mydoc.txt. Dieser Text wird dann in Ihrem Browser angezeigt.

http://www.amiga.de - ein Link auf die Amiga Homepage.

ftp://ftp.doc.ic.ac.uk - um ein FTP-Protokoll zu benutzen

mydoc.txt - a doc in your directory with the name mydoc.txt. This doc will be shoing in your browser.

http://www.allnet.com.br/iceman/KidHTML.lha  
- um einen Downloadlink zu machen, wenn der User auf diesen Link klickt, wird die Datei KidHTML.lha an ihn gesendet.

Nachdem Sie eine URL eingegeben haben fragt Sie das Programm nach einer Beschreibung für die URL. Geben Sie eine kurze Beschreibung der URL ein.

URL Pic: Fast das gleiche wie oben, nur wird kein Text eingefügt, ein Bild wird angezeigt. Nachdem Sie die URL eingegeben haben fragt Sie das Programm

nach dem Namen des Bildes, wenn das Bild in Ihrem Homepage Verzeichniss ist, geben Sie nur den Namen des Bildes ein. Wenn das Bild sich anderswo befindet, geben Sie die volle URL und den Namen des Bildes an.

Z.B.:

Ich habe ein Bild hello.gif im selben Verzeichniss meiner Homepage, als erstes schreibe ich die URL, die ich benutzen will in meinem Homepage Verzeichniss, danach drücke ich Return und eine Eingabebox erscheint. Dorthinein schreibe ich den Name des Bildes.

Beispiel 2:

Ich habe ein Bild auf einem anderen Server, das Bild befindet sich auf [www.mictures.com/](http://www.mictures.com/) und der Name des Bildes ist hello.gif ↔

Wie oben schreibe ich die URL in das Eingabefeld, aber in die Eingabebox schreibe ich die komplette Adresse des Bildes.

<http://www.mictures.com/hello.gif>

## 1.12 Picture URL

Picture URL: Geben Sie hier den Pfad und den Namen des gewählten Bildes an. Wenn das Bild im Homepageverzeichnis ist, benutzen Sie nur den Namen.

Wichtig!!!!

1. Felder sind nur gültig nachdem Sie RETURN gedrückt haben.
2. Sie können so viele Links wie Sie wollen erstellen!  
Alle Kommandos in KidHTML sind intuitiv.  
Wenn Sie Ihr Dokument erstellen, wird das ausgefüllte Textgadget das Beispiel.  
Beispiel: Klicken Sie mit der Maus auf irgendein Textfeld und drücken Sie 20 mal Return, Ihre Homepage wird 20 Links mit dem selben Text anzeigen.
3. Wenn Sie einen Beispieltext anwählen und Return drücken wird der Beispieltext in Ihre Homepage geschrieben.
4. Seien Sie vorsichtig mit Buchstaben, die Sie in URLs und Dateinamen verwenden. Manchmal sind die Buchstaben Case Sensitive.

## 1.13 E-Mail

E-Mail: Geben Sie hier Ihre eMail-Adresse ein. Löschen Sie den alten Text, geben Sie Ihre eMail-Adr. ein und drücken Sie RETURN :)

---

## 1.14 End

End: Schließt die Datei. Nachdem Sie "End" gedrückt haben, können Sie nichts mehr hinzufügen.

## 1.15 Colors

Colors: Sie können vier vorgenerierte Farben auf Ihrer Seite verwenden. Darkness, Surf, Techno und Classic. Diese Funktion generiert eine Farbsequence, Sie können den Modus verändern. Drücken Sie

BUILD um die Veränderungen an der Seite zu machen.

CL/CANCEL um Veränderungen abubrechen oder das Menü zu verlassen.

Achtung! Wenn Sie einen farbigen Hintergrund und Text wollen, benutzen Sie diese Option bevor Sie andere Felder ausfüllen!

## 1.16 SEMenu

SEMenu Das Suchmaschinenmenü ist ein sehr mächtiges Werkzeug, mit dem Sie ↔  
 Ihrer Seite einen Hauch von Suchmaschine geben.  
 Die Benutzung ist sehr einfach, aber Sie müssen die korrekte Reihenfolge ↔  
 beachten, als erstes wählen Sie einen der 3 Knöpfe und geben ↔  
 dann den  
 Text ein.

## 1.17 Text EG

Text EG: Eine wirklich mächtige Funktion!!!  
 Sie enthält Optionen für Texteingabe, Java Skript oder Vorabbildung von ↔  
 HTML Quellcode. Die Features sind:  
 Text: Mit diesem Kommando können Sie eine beliebige Textdatei ↔  
 einfügen.  
 Klicken Sie mit der Maus auf den Text Knopf, eine Dateiauswahlfenster ↔  
 öffnet sich, wählen Sie die Datei und drücken Sie Ok.  
 Das Feature ist auch nützlich um Beispiell- ↔  
 Htmlquellcodes auf Ihren  
 Seiten anzuzeigen. Wenn Sie HTML-Codes angeben, werden diese so ↔

angezeigt.

HTML Code: Sie können hier einen HTML Code eingeben, wenn Sie ←  
den Quellcode  
einer Seite aus dem Internet haben, können Sie ihn ←  
hier eingeben.  
Oder Sie können die Seite verändern. Sie können ←  
eine Sammlung von  
HTML-Codes anlegen und in Ihre Seite verwenden.

Script: Sie können hier Java Skript Texte eingeben.

Edit: Das ist eine große Hilfe um Ihre Seiten zu erstellen. ←  
:)  
Sie editieren Ihre Seiten in Edit und der Text wird auf  
Ihre Seite gespeichert, wie das Original. Sie brauchen  
keine neue Zeile oder ein anderes HTML Kommando.

Anmerkung: Ich habe das nie mit ANSI Texten probiert, ←  
aber  
es sollte funktionieren!

CL/Quit: Nachdem Sie Edit verwendet haben, können Sie diesen ←  
Knopf  
verwenden, um Ihren Text zu löschen. Dieser Knopf ←  
schließt  
das Menü.

Make: Dieser Knopf bestätigt Ihren Text.

Help: Spricht für sich selbst, lesen Sie die Guide :)))

Mode: Das ist die Statusanzeige, dieses Tool ist sehr ←  
nützlich,  
wenn Sie den Status sehen wollen. Es zeigt Ihnen auch  
Informationen über die Programmfunktionen.

ACHTUNG: Warnung vor der Benutzung des HTML-Code Knopfes.  
Die falsche Benutzung wird Probleme verursachen ←  
!!!

## 1.18 ADV

ADV ADV ist eine Funktion, die Ihnen ein erweitertes Farbmü zu ←  
Verfügung stellt.

Das Menü beinhaltet eine Gruppe von Knöpfen verbunden mit Funktionen:

Es gibt 5 Gruppen:

- Background, um die Hintergrundfarbe zu wählen.
  - Text, um die Textfarbe zu wählen.
  - VLink, um die Farbe bereits besuchter Links zu wählen.
  - ALink, um die Farbe aktiver Links zu wählen.
  - LLink, um die Linkfarbe zu wählen.
-

Die erweiterten Farbmenüfunktionen müssen in der folg. Reihenfolge benutzt werden:

Gruppe, Farbe, Gruppe, Farbe... und so weiter.

z.B.: Klicken Sie auf Hintergrund, klicken Sie auf schwarz, klicken Sie auf Text und dann auf Rot und so weiter.

Verfügbare Farben sind: Schwarz, Weiß, Rot, Blau, Grün und Gelb.

**AutoColor:** Das Programm kann Farben für Sie generieren, Sie müssen eine Gruppe wählen und dann auf den AutoColor Knopf klicken, wie oben beschrieben.

**BGI:** BGI ist eine Hintergrundbild Funktion. Sie können einb GIF oder JPEG Bild als Hintergrundbildern verwenden.

Es gibt zwei Wege um das Bild zu bekommen:

- benutzen Sie nur den Namen des Bildes, wenn es sich in Ihrem Homepageverzeichnis befindet, z.B. bground.gif
- auf einem anderen Server, benutzen Sie die volle URL des Bildes, z.B. <http://www.iceman.nu/backg.gif>

**Anmerkung:** Benutzen Sie kleine Bilder als Hintergrund, größere Bilder erhöhen die Ladezeit. ←

**Make:** Drücken Sie Make, wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben.

**Anmerkung:** Benutzen Sie die Farb oder ADV Funktion als erstes. Sie können die Farbe nur einmal einstellen. Wenn Sie eine falsche Angabe machen, schließen Sie das Menü und drücken Sie den "C" Knopf, öffnen Sie die Datei nochmals und wählen Sie das ADV oder Farbmenü.

## 1.19 Sub Menu Advanced

Sub Menu Advanced:

--: Dieser Knopf richtet eine Trennlinie auf Ihrer Seite ein. Nützlich um Ihre Seite zu organisieren und zu ordnen.

NL: New Line, fügt eine neue Zeile in Ihr Dokument ein.

II/IE: Kursiv (Beginn und Ende): Wannimmer Sie wollen, daß Ihr Text Kursiv ist, drüclen Sie II, geben Sie den Text ein und drücken dann IE.

BI/BE: siehe oben, nur mit Fettschrift.

CI/CE: siehe oben, nur mit zentriertem Text.

PI/PE: Paragraph. Text der nachdem Sie PI und bevor Sie PE gedrückt haben eingegeben haben, wird in Paragraphen unterteilt.

UI/UE: Siehe oben, nur für unterstrichenen Text.

## 1.20 List generator

Lists  
-----

Diese mächtige Funktion ist seit v1.1 verfügbar und wurde in v1.25 neugeschrieben, sie erlaubt Ihnen Ihren Text als numerierte Listen, in vielen Formaten, darzustellen.

Die Knöpfe müssen wie folgt benutzt werden:

Knopf I, Text...Text...Text Knopf E.

Um dieses Beispiel durchzuführen drücke ich:

```
1 - Drücken Sie #LI
2 - Schreiben Sie in das Fenster Acid_Skill und drücken Sie Return
3 - Löschen Sie das Fenster
4 - Schreiben Sie MoreAct und drücken Sie Return
5 - Löschen Sie das Fenster
6 - Schreiebn Sie Gandalf und drücken Return
7 - Löschen Sie das Fenster
8 - Drücken Sie #LE
```

z.B.:

```
1 - Acid_Skill
2 - MoreAct
3 - Gandalf
```

Kommandos sind:

#LI / #LE: Nummerische Liste, wie das obere Beispiel, die Liste ist nummeriert.

>LI / >LE: Nichtgeordnete Liste, die Liste wird nicht nummeriert.

MI / ME: Liste im Menüformat.

DI / DE: Liste im Verzeichniss Format.

Für alle diese Knöpfe gilt die selbe Reihenfolge wie oben beschrieben.

BLI / BLE: Liste mit Bildern. Die Benutzung ist anders als oben. Sie müssen den Bildname angeben um es anzuzeigen.

---

Z.B.: Stellen Sie sich vor das Symbol "\*" ist ein GIF-Bild.

Die Liste wird anzeigen:

- \* Gegenstand 1
- \* Gegenstand 2

Um dies durchzuführen tun Sie folgendes:

- 1 - Drücken Sie den BLI Knopf
- 2 - Geben Sie den Bildname ein
- 3 - Geben Sie eine Beschreibung ein, in unserem Fall "Gegenstand 1"
- 4 - Geben Sie den Bildname ein
- 5 - Geben Sie Gegenstand 2 ein
- 6 - Drücken Sie den BLE Knopf

## 1.21 Clear

C: Löscht die Datei, die Sie gerade erstellen.  
Wenn Sie den "C" Knopf benutzen wird die aktuelle Datei gelöscht, also Vorsicht.

## 1.22 Das Programm beenden

Quit: Beendet das Programm.

Ehmm... :) Das war's!

## 1.23 Voraussetzungen

Sie werden benötigen:

-----

- einen AMIGA :)
- Um Ihre Homepage zu sehen, einen Browser.
- WB2.04/3.0+

Sie benötigen nicht, sollten aber haben:

- 4MB FastRAM
  - viele HTML Skriptmodule
  - viele JAVA Skriptmodule
  - viele AREXX Module
  - etwas Wissen über HTML
  - A4000 :)
-

## 1.24 Shareware

Dieses Programm ist SHAREWARE!!! :)

Wenn Sie dieses Programm benutzen, helfen Sie mir Software für den Amiga zu entwickeln!

Senden Sie mir US\$ 10.00 (Zehn US-Dollar) per Post.  
Bitte legen Sie Ihre eMail-Adresse bei, damit ich Ihnen die komplette Version von Kid'sHTML zuschicken kann.

Die volle Version enthält:

- mehr Hintergrund und Textfarben
- Hintergrundbilder
- mehr Funktionen
- sehr viel mehr Funktionen :)

Senden Sie Post an:

Marcio Esper  
r: Prof. Francisco Maffei, 407  
Interlagos  
Sao Paulo SP  
Brasil.  
ZIP 04788-080

Sie werden eine eMail mit dem Key erhalten, damit erhalten Sie Zugriff zu allen Funktion, Support und Updates.  
Wenn Sie das Programm auf einer Diskette erhalten wollen, erwähnen Sie dies in Ihrem Brief und legen Sie ein SAE bei.

Vielen Dank, das Sie diese Guide gelsen haben und das Sie das Programm benutzen ↔ :)

LANG LEBE DER AMIGA !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

## 1.25 Danksagungen

Als erstes möchte ich denen danken, die mir beim Testen von KidHTML geholfen ↔ haben,  
so das es besser und bugfrei wird. :)

Ich möchte auch meinen Freunden danken die mir bei der Korrigierung und ↔ Übersetzung  
der Guide und der Readme Dateien geholfen haben. Und Danke an diejenigen, die ↔ mir  
Ihre Anregungen und Meinung über das Programm gesagt haben (natürlich nur denen ↔ , die  
mir gesagt haben, es ist ein gutes Programm). :) Ehm, ok, denen die böse Dinge ↔ über  
das Programm gesagt haben auch, jede Kritik kann Konstuktiv sein. :)

Ich würde gern herausheben:



Vaclave Filho 'Brazek' für Ideen und Tests

Yves Grabowsky für die deutsche Übersetzung und Tests

MrDo für die Übersetzung ins Englische, Korrekturen  
in der portugiesischen Guide und Requestern und Tests ←

Rudnei Baptista Nunes für Tests

SuRRouND für Tests und das er einen Bug gefunden hat

DeeZ für Tests

Giovane für Tests

Hugo-rj für Hilfe bei der englischen Übersetzung der  
KidHTML Support Seite.

Diesen Leuten sage ich vielen Dank!!!

Ich würde auch gern IHNEN danken, weil Sie an den Amiga glauben!!!!  
Ich hoffe das bessere Tage kommen werden, wenn unsere geliebte Plattform  
wieder ein Star ist. :)

LANG LEBE DER AMIGA!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

## 1.26 Geschichte

KidHTML v1.0b Phase 1

Dies war die erste version von KidHTML und sie hat nicht lange gehalten,  
wegen eines großen Bugs in den Grafikmodies.  
Diese Version lief nur auf bestimmten Grafikmodies. :(  
Aber das ist Vergangenheit.... :)

KidHTML v1.0b Phase 2

Bug behoben! kidHTML kann jetzt von jedem benutzt werden.

Hauptfeatures sind:

- neue portugiesische und englische Guide.
- Erstellung von Dateien nur unter dem Namen "index.html"
- Nur ein paar Features, aber es ist möglich einfach und schnell  
simple HTML-Seiten zu erstellen. :)

KidHTML v1.1b Phase 1

- das ganze Programm wurde neugeschrieben und es bietet jetzt ein volles
-

- und funktionelles GUI.
  - soweit wurden keine Bugs in v1.1 gefunden.
- das Programm ist viel schneller und viel stabiler.
- ein paar Features sind:
  - neue Oberfläche
  - Erweitertes Menü
  - Möglichkeit von Grafiklinks
  - bessere Kontrolle der Ausgabedatei
  - Listen
  - Fehlermeldungen während Ausführungen
  - ADV Menü
  - viel mehr Kommandos
  - Dateistatusanzeige
  - Berichtigung der Guides von MrDo
  - das Programm wurde optimiert, es benutzt weniger Speicher wegen den internen Ressourcen und es ist schneller.

KidHTML v1.21b Sehr gutes Programm

- Korrektur des GUIs, des Filename gadgets
- Ein paar Features sind:
  - alle von KidHTML v1.1 und mehr...
  - HTML-Code Module
  - Neue A.I. Intuition Oberfläche.
  - GUI Dateiname neugebildet
  - Advanced Menü ADV
  - Advanced Menü Text EG
  - Möglichkeit Java Skript einzufügen
  - Möglichkeit von Grafiklinks
  - Möglichkeit das Clipboard beim editieren von Text im Text EG Menü zu nutzen.
  - Dateistatusanzeige
  - bessere Kontrolle über die Ausgabedatei
  - Listen
  - Fehlermeldungen während Ausführungen
  - Farb ADV Menü
  - SEM - Search Engine Menü
  - mehr Kommandos
  - Dateistatusanzeige
  - Programm wieder optimiert, jetzt viel schneller
  - Onlinehilfe <http://www.allnet.com.br/iceman>
  - deutsche Übersetzung von Yves Grabowsky
  - neue Keykontrolle
  - Optimierung der HTML Ausgabedatei
  - benötigt XEN-Font nicht mehr

KidHTML v1.25 JETZT :)

Neue Features, mehr als v1.21b

---

- Neue Liste mit
  - numerischer Liste
  - sortierte Liste
  - unsortierte Liste
  - Menüliste
  - Verzeichniss Liste
  - Bullet Liste
  
- Neuer Zufallsfarbengenerator mit vier Farben.
  
- Neue Schlüsselmethode  
Das Programm generiert automatisch einen Schlüssel, der Sie alle Features 20 mal testen lässt.
  
- Funktioniert auch mit WB2.x+
  
- Assembled mit PhxASS 4.38 von Frank Wille, jetzt viel schneller!!!
  
- Text EG neugeschrieben, Sie können jetzt 32k Texte in Ihren Seiten verwenden.
  
- Neues Bildlink
  
- Neue Vorschaufunktion
  
- Java Skript im Text EG Menü neugeschrieben.  
Anmerkung: JAVA funktioniert nicht 100%ig in Amiga Browsern, aber Sie können es in Ihren Seiten ohne Probleme verwenden.
  
- Hat seinen eigenen Screen. Funktioniert mit AGA oder ECS Amigas
  
- Datenzeit Funktion erweitert.
  
- Statusmenü funktioniert vollständig

## 1.27 Der deutsche Übersetzer sagt...

Hallo, als erstes, ich bin nicht Marcio Esper! Mein Name ist Yves Grabowsky, ich bin Ihr deutscher Übersetzer. Ich würde gern Marcio für KidHTML danken, weil ich denke, daß KidHTML wirklich einfach zu benutzen ist und für HTML Beginner eine Chance darbietet um Websites zu erstellen, ohne die Kenntniss von schwierigen HTML Codes. Und ich würde gern' sagen: wenn SIE KidHTML gern benutzen, bezahlen Sie die kleine Shareware-Gebühr von \$10 Dollar, ich denke es ist nicht viel Geld. Ich würde Marcio nochmals gern danken, weil er mir die Erlaubnis gab eine kurze Notiz über meine Programme in die Guide reinzutippen. Etwas Werbung ist immer gut. :-)

Danke Marcio!

---

Nun, zur Werbung. :^)

Meine Programme sind:

[WERBUNG ON]

SeekHTTP:

~~~~~

SeekHTTP ist ein Programm, daß in Dateien nach URLs sucht. Sie können wählen zwischen URLs in eine Datei zu schreiben oder die URLs zum Browser zu schicken. Zur Zeit unterstützte Browser sind iBrowse, AWeb und Voyager. Ein CLI-Interface gibt es auch. Verfügbare Sprachen sind Deutsch, Englisch und Portugiesisch. Die Datei, in die die URLs geschrieben werden, ist im HTML-Format.

Features:

- Triton GUI
- sehr schnell
- komfortables Konfigprogramm
- so viel Eingabedateien wie Sie wollen (Multiselect, bei der Auswahl der Eingabedateien)
- Ausgabedatei im HTML-Format
- lädt Ihren Browser automatisch und lädt die Ausgabedatei in ihn (wenn Sie wünschen)
- unterstützte Browser sind iBrowse, AWeb und Voyager
- CLI Interface
- eine Standart Outfile, Sie können eine Ausgabedatei wählen oder die Standart Outfile als Ausgabedatei benutzen
- wenn die Ausgabedatei bereits existiert, werden die URLs an die Ausgabedatei angehängt
- Support Skripte für eine paar Programme um SeekHTTP mit diesen Programmen benutzen zu können
- verfügbare Sprachen sind englisch, deutsch und portugiesisch
- einfache Benutzung, GUI ist selbsterklärend
- Sie können SeekHTTP auf einem Pubscreen öffnen
- Es ist KOSTENLOS!!! ICH WILL KEIN GELD VON IHNEN!

Verfügbar: Aminet, util/rexx

Derzeitige Version: 3.1

AminetFTPMail:

~~~~~

AminetFTPMail lässt Sie die Aminet Recent Uploads per FTP-Mail holen. Sie wählen in YAM die Aminet Recent Mail, starten AminetFTPMail, wählen per komfortabler Liste welche Dateien Sie wollen und klicken auf den Start Knopf. AminetFTPMail wird eine Mail an eine ftp-mail Seite Ihrer Wahl schreiben, das Einzige was Sie tun müssen, ist die Mail abzuschicken.

Kurzes Info über FTP-Mail:

FTP-Mail ist ein Service, der Ihnen Dateien eines FTP Servers per eMail zuschickt. Sie schreiben eine Mail mit den Dateien die Sie haben wollen an einen FTP Server mit FTP-Mail und der FTP Server schickt Ihnen diese Dateien zu.

Dieser Service ist perfekt um Aminet Uploads zu erhalten, aber weil das Schreiben der FTP Mails per Hand etwas umständlich ist, habe ich AminetFTPMail geschrieben.

Features:

- Triton Oberfläche
- komfortables Konfigprogramm
- Sie können eine vordefinierte FTP-Mail Seite wählen oder eine eigene Adresse angeben
- Sie können die Max. Mailsize festlegen
- leicht zu benutzen
- kein Limit wie viel Dateien Sie wollen (die einzige Ausnahme ist die Größe Ihres eMail Accounts ;-))
- Sie haben zwei Listen, in der oberen wählen Sie welches Upload Sie wollen und in der unteren werden die Uploads die Sie wollen angezeigt und können jederzeit entfernt werden.
- einfach aber kraftvoll
- das Einzige was Sie tun müssen, ist die Dateien zu wählen und die Mail abzuschicken. :-)
- ICH WILL KEIN GELD VON IHNEN! (wenn Sie trotzdem Geld schicken wollen, werde ich Sie nicht davon abhalten ;-))

Verfügbar: Aminet, comm/mail

Derzeitige Version: 1.0

AminetGetFTP:

~~~~~

Ein Schwesterprogramm von AminetFTPMail. Es hat die selbe Oberfläche, macht das selbe, die einzigen Unterschiede sind, es schreibt keine FTP-Mails, es startet AmFTP, verbindet zu einer Aminet Site Ihrer Wahl und lädt alle Dateien runter, die Sie gewählt haben.

Features:

- TritonGUI
  - komfortables Configprogramm
  - Sie können eine vorgewählte Aminet Seite oder eine eigene Serveraddress benutzen
  - einfache Handhabung
  - kein Limit wieviele Files Sie wollen
  - zwei Listen, in der oberen wählen Sie die Uploads und in der unteren werden die Uploads angezeigt, die Sie gewählt haben, sie können
  - Sie können Dateien auf der Disk speichern, sie sammeln und später in einem Rutsch holen
  - wenn AminetGetFTP fertig ist, fragt es Sie ob es Offline gehen soll
  - PropFonts
  - Sie können den Font wählen
  - wenn Sie die Übertragung starten und nicht Online sind, startet AminetGetFTP Miami und geht Online
  - Fortschrittsanzeige die Ihnen zeigt, was AmFTP gerade macht
  - einfach aber kraftvoll
  - ICH WILL KEIN GELD!
-

Verfügbar: Aminet, comm/mail

Derzeitige Version: 2.0

CheckDownloads:

~~~~~

CheckDownloads ist ein nützliches Tool das Ihre Aminet Downloads mit VirusZ durchsucht. Sie können so sicher sein, daß Sie keine Viren haben.

Verfügbar: Aminet, util/rexx

Derzeitige Version: 1.0

[WERBUNG OFF]

Grüße aus Deutschland,

Yves Grabowsky

## 1.28 Status Panel

Das Status Panel ist eine Funktion, die Ihnen bei der Erstellung der Seite hilft. Oftmals könnten Sie eine Knopfsequenz vergessen, das macht die Homepageerstellung problematisch.

Es ist sehr einfach diese Funktion zu nutzen, immer wenn Sie einen Knopf im erweiterten Menü drücken, wird die Taste in einer anderen Farbe erscheinen.

PI/E, CI/E, BI/E, II/E und UI/E

Weiß = frei

Schwarz = benötigt

Anmerkung:

Die Taste wird wieder frei sein, wenn Sie die End Taste nach der Ini Taste drücken.

Bsp.: Drücken Sie BI, BI, UI

Um Ihre Seite korrekt zu erstellen drücken Sie dann

BE und UE

das zweite BE muß nicht gedrückt werden, weil die A.I. Prozedur das abschaltet, weil Sie keine 2 Fett Anweisungen in einer Zeichenkette benötigen.

## 1.29 A.I. Interface

---

Naja, das A.I. (künstliche Intelligenz) Interface ist eines der interessantesten Aspekte des Programms, immernoch unter Bearbeitung, aber voll funktionsfähig. Diese Funktion kann Ihnen helfen das Programm zu benutzen.

Was macht es?

Als erstes, das A.I. Interface analysiert die Benutzung des Programms und hilft Ihnen bei der Bedienung.

- hilft Ihnen eine Datei zu öffnen
- zeigt jedes Problem bei der Ausführung der Seite
- versucht Ihnen zu helfen, wenn Sie Fehler machen.

### 1.30 Preview

PView: Ist eine Anzeigefunktion. Sie können damit Ihre Seite anschauen. Ein Dateiauswahlfenster wird sich öffnen und Sie müssen Ihren Browser wählen. Sie müssen Ihren Browser nur einmal wählen.

### 1.31 Arexxmodule

Die ARExxmodule sind ein mächtiges Werkzeug um Ihre Seiten zu verbessern oder irgendwas mit den ARExx Skripten zu tun.

Um die Arexx Programme zu nutzen müssen Sie als erstes das Konfigprogramm aufrufen.

Konfiguration: Doppelklicken Sie auf das KidARExxConfig Icon, ein Fenster wird sich auf dem Bildschirm öffnen, das viele Knöpfe und die Nummern 1-8 enthält. Klicken Sie auf eine Nummer. Ein Dateiauswahlfenster wird sich öffnen, wählen Sie das Rexx Skript und klicken Sie auf Ok.

- Anmerkung:
- Der End Knopf ohne Ok verwirft alle Änderungen
  - Die Datei rdag2html von Michael Ranner kommt mit dem Programm als Beispiel für die ARExxmodule. Sie können die neuste Version auf <http://www.netlounge.at/mranner/> bekommen oder schreiben eine Mail an Michael.Ranner@netway.at. Es ist PD.
  - SeekHTTP kommt ebenfalls als Beispiel von Yves Grabowsky, den deutschen Übersetzer der KidHTML.guide (Hallo! :)). Sie können dieses Programm im Aminet bekommen oder an den Autor schreiben, die Adresse ist YvesGrabowsky@t-online.de.

Die volle Dokumentation der Programme ist im Docs Dir von KidHTML.

---

## Benutzung:

-----

Die Benutzung ist sehr einfach, klicken Sie einfach auf den ARexx Knopf und KidHTML wird Ihr Skript starten. Danach öffnet sich ein Fenster das Sie nach Argumenten für das Programm fragt.

Anmerkung: Schauen Sie in die Guides der REXX Skripte für die richtige Installation und Benutzung. Wenn das Programm nicht richtig installiert und konfiguriert ist, wird das Programm nicht arbeiten.

## Entwickler:

-----

Sie können Ihre eigenen REXX Skripte erstellen um sie in KidHTML zu benutzen.

Dafür müssen Sie sich folgendes anschauen:  
Das Programm müsste eine kleine Anleitung haben.  
Das Programm muß folg. Prozedur unterstützen

Programm <Eingabedatei> <Argumente> RAM:

Eingabedatei: Ist der Text, HTML oder Dok oder irgendeine Art Datei für Ihr Programm. Das ist optional, wenn das Programm keine Dateien benutzt.

Argumente: Sie können jede Art von Argument benutzen, aber die Argumente müssen nach der Eingabdatei und vor der Ausgabedatei sein.

RAM: Die standard Ausgabedatei ist in RAM:, wegen der Einfachheit für neue User.

Sie können Skripte erstellen, die das Text EG Menü benutzen.

Anmerkung: Das Text EG Menü hat viele Funktionen um eine Datei zu lesen.

Wenn die Ausgabedatei eine HTML Struktur hat, benutzen Sie den Text EG HTML Code, wenn Sie eine andere Struktur verwenden benutzen Sie den Textknopf.

Wenn Sie ein REXXskript für KidHTML schreiben, lassen Sie es mich wissen, damit ich es in KidHTML mit veröffentlichen kann. :) Ich werde Ihren Namen dann auf die KidHTML Support Seite in die ARexx Sektion setzen.



## 1.32 Registrierung

Danke, das Sie sich das hier anschauen :)

Um dieses Programm zu registrieren, senden Sie mir einen Brief mit 10 US Dollar oder einer anderen Währung, aber mit der selben Summe. :)

Schicken Sie an:

Marcio Esper

R: Professor Francisco Maffei 407  
Interlagos  
Sao Paulo SP  
Brazil  
ZIP 04788-080

Geben Sie in diesem Brief Ihre eMail Adresse und die Version von KidHTML an. Sie werden ein neues Release von KidHTML zugeschickt bekommen und 50% Nachlass auf weitere Veröffentlichungen.

Ich habe eine eigene Domain für KidHTML errichtet.  
Zur Zeit finden Sie die Seite auf  
<http://www.allnet.com.br/iceman>  
oder per eMail:  
iceman@iceman.nu oder icemanmail@iname.com oder  
iceman@allnet.com.br

Danke fürs registrieren!

---