

TheAnswer III
Das Amiga¹ Point-Programm für Z-Netz¹ und
ZConnect¹ kompatible Datennetze

Deutsche Dokumentation zu
TAConfig²
Konfigurationsprogramm für TheAnswerIII.
Version 1.10 vom 20.12.1993

Autor:

Toni Günzel-Peltner
Paul-Preuss-Str. 5
D-80995 München

EMail:

WEGAR@AMC.ZER
WEGAR@AMC.zer.sub.org

Nur keine Panik, es sind alles nur Nullen und Einsen.

¹Copyrights im Anhang der Hauptdokumentation zu TheAnswerIII

²THE ANSWER ist CardWare und Copyright 1990-1993 bei Toni Günzel-Peltner

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung und Allgemeines	3
1.1	Das Programm	3
1.2	Das Funktionsprinzip	4
1.3	Das Copyright	4
1.4	Die Installation der Konfiguration	4
1.4.1	Besondere Konfigurationsdateien	5
1.5	Allgemeines zur Menführung von TAConfig	5
1.5.1	Spezielle Tasten und Gadgets	5
1.5.2	Das Hilffsystem	5
1.5.3	Die Requester	6
1.5.4	Programmstart per Argument	6
2	Die Hauptseite	8
2.1	Die Gadgets	8
2.2	Die Pull-Down-Menüs	9
3	Verzeichnisse	10
4	Screendaten	13
5	Interne Packer	15
5.1	Die Gadgets	15
5.2	Erläuterungen	16
5.2.1	Besondere konstante Werte	16
5.2.2	Die Logik des ID-Strings	17
5.2.3	Variablen bei Dos-Aurufen:	17
6	Modem	18
6.1	Die Gadgets	18
6.2	Variablenformat der Modem-Strings	20
6.3	Besonderheiten beim Auflegen	20
6.4	Die wichtigsten Parameter von XPR-Bibliotheken	20
7	Netcall	22
7.1	Die Gadgets	22
7.2	Variablen bei Dos-Aurufen:	24
8	Point	26
8.1	Die Gadgets	26
8.2	Die Variable für das Quotezeichen	28
8.3	Die Variable für Dos-Aufurfe	29

9	Maps	30
9.1	Die Gadgets	30
9.2	Die Variabeln im Maps-System	31
10	Funktionstasten	32
11	Brettvorgabe	33
11.1	Die Gadgets	33
11.2	Näherer Informationen zu den Einstellungen:	35
11.2.1	Sortiermodi	35
11.2.2	Konvertierung	35
11.2.3	Brettsprache	37
11.2.4	Unterschriften	37
11.2.5	Die Cookies	38
12	Unterschriften	39
13	Register-Daten	41
13.1	Die Gadgets	41

Kapitel 1

Einleitung und Allgemeines

1.1 Das Programm

- **TheAnswerIII** ist ein Point-Programm für das *Z-Netz*. **TheAnswerIII** ist eine vollständig neues Programm, daß mit seinen Vorgängern nur noch die Aufgabenstellung gemeinsam hat. **TheAnswerIII** unterstützt die Datenaustauschformate *Z-Netz V3.8* und *ZConnect V3.1*.
- Diese Dokumentation behandelt die Funktionsweise von TAConfig, daß benötigt wird, um **TheAnswerIII** zu konfigurieren und alle Informationen zu den konfigurierbaren Daten selbst.
- Was **TheAnswerIII** ist, wie es arbeitet usw. wird ausführlich in der Dokumentation zum Hauptprogramm **TheAnswerIII** erklärt.
- Man sollte die **Stack-Size** auf mindestens 20000 Byte setzen.
- Strukturen des Vorgängers, **TheAnswerII**, können mit der Converter-Software "TAConvert" umgewandelt werden. Alte Daten sind unkonvertiert nicht mehr für **TheAnswerIII** zu gebrauchen.
- Dieses Programm ist nur vollständig, wenn folgende Files im TAConfig-Paket enthalten sind:
 - TAConfig-LiesMich.txt
 - TAConfig
 - TAConfig.info
 - TAConfig.dok
 - TAConfigHelp
 - MusterHeader/EB1 und EB2
 - MusterHeader/Send1 und Send2
 - MusterHeader/SigP1 und SigP2
 - MusterHeader/SigO1 und SigO2
 - MusterHeader/QuoP1 und QuoP2
 - MusterHeader/QuoO1 und QuoO2
 - MusterHeader/Head1 und Head2
 - MusterHeader/Wei1 und Wei2
 - SpecialConfigs/Packer
 - SpecialConfigs/ZerberusMaps
 - SpecialConfigs/EuroMailMaps
 - SpecialConfigs/AreaFixMaps
 - SpecialConfigs/ConnectlineMaps

1.2 Das Funktionsprinzip

Die Konfiguration von TheAnswer unterteilt sich in eine Hauptkonfiguration und einer Anzahl von Unterkonfigurationen. Die Hauptkonfiguration ist das Herz. In Ihr werden nicht nur die Filenamen der Unterkonfigurationen festgelegt. Die Hauptkonfiguration speichert und ändert während dem Programmablauf zudem ständig Daten, die zur Systemverwaltung notwendig sind. Das sind Daten zum Netcall, Validier-Bits nach Schreibzugriffen, Registrierdaten und vieles mehr. Man sollte darauf bedacht sein, für jedes logische System in TheAnswerIII auch eine eigene Hauptkonfiguration festzulegen und nicht mit einer Hauptkonfiguration arbeiten und ständig die Unterkonfigurationen auszutauschen.

Die Unterkonfigurationen sind nach Themen gegliedert. Verschiedene Hauptkonfigurationen können viele gleiche Unterkonfigurationen benutzen und nur bei wesentlichen Daten andere.

Jede einzelne Unterkonfiguration kann verändert und gespeichert werden. Namensänderungen von Unterkonfigurationen können nur auf der jeweiligen Seite gemacht werden. Die Hauptkonfiguration speichert nur den Namen der Unterkonfigurationen und lädt sie bei jedem Programmaufruf neu nach.

Alle Konfigurationsdateien **müssen** im Verzeichnis "ENV:Answer/" bzw. "ENVARC:Answer/" sein. Das festlegen anderer Verzeichnisnamen ist unwirksam.

Dabei wird das gleiche Prinzip angewandt, wie es die Workbench tut: Das Verzeichnis "ENV:" sollte auf einer RAM-Disk liegen. Daten die dort gespeichert sind, gehen bei einem Reset verloren. "ENVARC:" sollte auf einer Diskette/Festplatte liegen. Daten, die dort gespeichert sind, müssen einen Reset überleben und dauerhaft gespeichert sein.

TAConfig unterscheidet beim Sichern der Daten "speichern" und "benutzen". Bei "benutzen" werden die Dateien nur in "ENV:Answer" gespeichert, halten sich also nur bis zum nächsten Reset. Bei "speichern" werden sie zusätzlich in "ENVARC:Answer" gespeichert und sind damit dauerhaft gesichert.

Ändert man Daten in einer Unterkonfiguration, aber nicht den Namen dieser Unterkonfiguration, so muß die Hauptkonfiguration nicht neu gespeichert werden. Namensänderungen werden dagegen **nur** gespeichert, wenn man die Hauptkonfiguration sichert (speichern/benutzen).

1.3 Das Copyright

Dieses Programm ist **Cardware**. Es kann von jedermann genutzt werden, solange das Paket vollständig bleibt die Nutzung nicht in kommerziellen, gewerblichen oder militärischen Rahmen geschieht. Das Copyright und Urheberrecht bleibt jedoch allein dem Autor vorbehalten. Diesbezüglich gelten die einschlägigen deutschen Gesetze und Rechtsvorschriften.

Alle anderen Copyrights finden sich in der Hauptdokumentation zu TheAnswerIII und gelten uneingeschränkt auch für TAConfig.

Der Autor übernimmt keinerlei Garantien, daß TAConfig 100% funktioniert. Dies gilt für alle Konfigurationen bezüglich Hard- oder Software. Für Fehler und Schäden, die durch TAConfig verursacht wird wird keine Haftung übernommen.

Fremde Copyrights, die TheAnswerIII oder diesen Text betreffen, befinden sich im Anhang der Dokumentation des Hauptprogrammes.

1.4 Die Installation der Konfiguration

Grundsätzliches zur Installation von TheAnswerIII findet sich in der Dokumentation zum Hauptprogramm. Hier wird auf das Erstellen oder editieren der einzelnen Konfigurationen eingegangen. Wenn keine konvertierten TheAnswerII-Daten benutzt werden sollen, genügt es, TAConfig zu starten, eine wunschgemäße

Konfiguration zu erstellen und zu speichern. Erforderliche Verzeichnisse und Files werden von TAConfig erzeugt. Einzig die benötigten Bibliotheken

- MetaXPR.library
- eine beliebige XPR-Übertragungs-Bibliothek wie z.B. die XPRZModem.library

müssen ins Verzeichnis "LIBS:" kopiert werden, wenn sie noch nicht vorhanden sind.

1.4.1 Besondere Konfigurationsdateien

TheAnswerIII stellt bei umfangreichen Konfigurations-Abschnitten bereits vorgefertigte Unterkonfiguration bereit, die nur kopiert und in der Hauptkonfiguration eingestellt werden müssen.

Folgende Pakete werden derzeit angeboten:

Packer: In dieser Unterkonfiguration für die internen Packer sind bereits viele Formate von Programmen, Dateien und Archiven gespeichert. Wenn diese Unterkonfiguration benutzt wird, müssen nur noch die Programme, die für diesen Dateitypen aufgerufen werden sollen, der eigenen Dos-Umgebung angepaßt werden. (Kapitel Packer-Seite)

Zerberus-Maps: Eine bereits vorgefertigte Maps-Konfiguration für Benutzer, deren Serverbox das Programm "Zerberus" benutzt. (Kapitel Maps-Seite)

EuroMail-Maps: Eine bereits vorgefertigte Maps-Konfiguration für Benutzer, deren Serverbox das Programm "EuroMail" benutzt. (Kapitel Maps-Seite)

AreaFix-Maps: Eine bereits vorgefertigte Maps-Konfiguration für Benutzer, deren Serverbox das MAPS-Format von AreaFix benutzt. (Kapitel Maps-Seite)

Connectline-Maps: Eine bereits vorgefertigte Maps-Konfiguration für Benutzer, deren Serverbox das Programm "ConnectLine" benutzt. (Kapitel Maps-Seite)

1.5 Allgemeines zur Menführung von TAConfig

1.5.1 Spezielle Tasten und Gadgets

TAConfig unterstützt, im Gegensatz zu TheAnswerIII, selbst keine Tastatur, bis auf folgende Ausnahmen:

- Die Pull-Down-Menüs können mit der im Menü angegebenen Taste angewählt werden.
- Mit der Tabulator-Taste kann zwischen Stringgadgets hin- und hergesprungen werden. (TAB: vorwärts, Shift-TAB: rückwärts).
- Befindet sich neben einem Text-Gadget ein Gadget mit der Aufschrift "REQ", so kann damit ein File-Requester aufgerufen werden, um den Inhalt des danebenstehenden Gadgets zu füllen. Die ASL-File-Requester können mit via Menü-Shortcuts der Tastatur gesteuert werden.

1.5.2 Das Hilffsystem

Auf jeder Seite befindet sich ein Gadget, um die Online-Hilfe zu aktivieren. In einem Auswahlfenster können, nach Aktivierung der Hilfe, Hilfstexte zu bestimmten Stichworten gelesen werden. Voraussetzung dafür ist, daß TAConfig die Datei mit den Hilfstexten findet. TAConfig sucht seine Hilfstextdatei, die "TAConfigHelp" heißen muß in folgenden Verzeichnissen:

- Im Verzeichnis "S:"
- Im Verzeichnis "ENV:Answer/"

- In dem Verzeichnis, daß das aktuelle Verzeichnis war, als TAConfig gestartet wurde.
- Zuletzt sucht TAConfig seinen Hilfstext noch in dem Verzeichnis, daß in der gerade benutzten Konfiguration als Verzeichnis für Hilfstexte ausgewiesen ist. Dieser Eintrag muß natürlich bei einer Erstinstantiation erst eingetragen werden.

1.5.3 Die Requester

TAConfig benutzt nur noch Requester des AMIGA-Dos. Dabei werden für Fragen Standard-Requester erzeugt und für die Auswahl von Dateien die File-Requester der ASL.library, die ab Kickstart 2.00 zum Standard-Umfang des AMIGA-Dos gehört. Richtig gut und schnell arbeitet die ASL.library allerdings erst ab der Workbench 2.1.

Das AMIGA-Dos unterstützt die Tastatur bei einem Requester nur sehr spärlich. Intuition-Requester können standardmäßig mit der linken AMIGA-Taste und gleichzeitigem Drücken von "v" mit "JA" bzw. von "b" mit "NEIN" beantwortet werden. Bietet der Requester nur eine Antwort, so ist es egal welche der beiden Tasten gedrückt wird. Sind mehr als zwei Antworten möglich, bleibt dem Benutzer nur der Griff zur Maus, falls er nicht die linkeste Alternative (v) bzw. die rechteste Alternative (b) wünscht.

Die ASL-FileRequester haben den größten Teil ihrer Befehle in den Gadgets gleichzeitig als Pull-Down-Menü-Alternativen zur Verfügung, die Menüs können ihrerseits auch mit der Tastatur gesteuert werden.

Warum Intuition ?

Es ist auch mir bekannt, daß es einige gute Zusatzbibliotheken gibt, um die eher mageren Requester des AMIGA's aufzupeppen. Gleichzeitig stellte sich aber heraus, daß jeder eine andere dieser Zusatz-Bibliotheken bevorzugt. Aus diesem Grund wurde keine externe Bibliothek mehr für die Requester benutzt. Diese Entscheidung wurde vor allem dadurch unterstützt, daß die guten Alternativen zu den AMIGA-Requestern wie "ReqTools" oder "ARQ" Möglichkeiten besitzen, diese AMIGA-Requester mit einem System-Patch durch die eigenen zu ersetzen. So kann sich jeder Benutzer seinen eigenen Wunschrequester zusammenstellen, die auch mit der Tastatur oftmals leichter angesprochen werden können.

1.5.4 Programmstart per Argument

TAConfig kann sowohl von der Workbench als auch vom Shell aus gestartet werden. In beiden Fällen können zum Programmstart Argumente übergeben werden:

SHELL

Schablone: TAConfig Hauptconfiguration S=Screenname

Hauptconfiguration: Es wird der Name einer gewünschten Hauptkonfiguration übergeben, die geladen wird und ihrerseits alle erforderlichen Unterkonfigurationen nachlädt. Dabei ist nur der Name der Konfiguration anzugeben, nicht jedoch der Pfad, der sowieso ignoriert wird. TAConfig sucht seine Konfigurationen **immer** im Verzeichnis "ENV:Answer/". Ohne Parameter lädt TAConfig die Datei "Answer3.cfg"

Beispiel:

```
TAConfigIII Answer3.cfg
```

Screenname: TAConfig kann auf einem beliebigen Public-Screen geöffnet werden, speziell natürlich auf dem Programmscreen von **TheAnswerIII**, wenn man TAConfig direkt aus **TheAnswerIII** aufruft. Mit dem Parameter Screenname kann der Name dieses Public-Screens angegeben werden. Existiert der angegebene Name nicht, öffnet sich TAConfig auf dem Workbench-Screen. Dies gilt auch, wenn kein Screenname angegeben wird.

Beispiel:

```
TAConfig S=TheAnswerIII
```

WORKBENCH

Hier gelten die Erklärungen, die gerade für die Shell gemacht wurden. Statt aber die Parameter zum Programmnamen beim Aufruf dazuzutippen, werden sie als Tool-Types in die Info-Struktur des Programm-Icons eingetragen:

```
CONF=name      laedt die nach "CONF=" angegebene Hauptkonfiguration
SCREEN=name    TAConfig oeffnet sein Window auf den nach SCREEN=
                angegebenen Public-Screen.
```


Kapitel 2

Die Hauptseite

Nach dem Programmstart befindet man sich auf der Hauptseite. Wird die geladene Konfiguration gerade nicht benutzt, so ist sie nun editierbar. Anderfalls (ein anderes Programm des **TheAnswerIII**-Paketes benutzt die aktuelle Konfiguration gerade) sind keinerlei Eingaben möglich, um die Konfig zu ändern. Ein direktes Ändern der aktuellen Konfiguration ist jedoch möglich, wenn TAConfig aus **TheAnswerIII** heraus gestartet wird.

Nachfolgend werden die Funktionen beschrieben, die man vom Hauptmenü aus aufrufen kann.

2.1 Die Gadgets

Gadget	Erklärung
Verzeichnisse	Unterkonfiguration: Hier werden alle Verzeichnisse festgelegt, die für das arbeiten mit TheAnswer von Bedeutung sind.
Screendaten	Unterkonfiguration: Hier werden alle Parameter festgelegt, was Größe und Aussehen des Screens betrifft, auf dem TheAnswerIII laufen soll.
Interne Packer	Unterkonfiguration: Hier wird eine Liste editiert, um bestimmte Files zu identifizieren. Das können Archive aber auch z.B. IFF-Bilder etc. sein.
Modem	Unterkonfiguration: Hier werden die globalen Einstellungen für das Modem getätigt, damit TheAnswerIII telefonieren kann.
Netcall	Unterkonfiguration: Hier werden spezielle Einstellungen für den Netcall vorgenommen, die für einen erfolgreichen Datentransfer erforderlich sind.
Point	Unterkonfiguration: Hier finden sich lokale Einstellungen, wie externe Programme oder Menüführung und Kleinigkeiten, die sonst nirgends hingepaßt haben.
Maps	Unterkonfiguration: Hier wird eine Liste verwaltet, in der alle Möglichkeiten gespeichert werden, um mit einer MAPS-Umgebung kommunizieren zu können, sofern die Serverbox eine solche Umgebung anbietet.
Funktionstasten	Unterkonfiguration: Hier können die 10 Funktionstasten mit Dos-Aufrufen belegt werden.
Brettvorgabe	Unterkonfiguration: Globale Vorgaben für alle Parameter, die ein neues Brett innerhalb von TheAnswerIII haben kann. Diese Daten sind innerhalb von TheAnswerIII natürlich Brettweise nacheditierbar.
Filenamen	Rechts neben all diesen Unterkonfigurations-Knöpfen steht der Filename der aktuellen Unterkonfiguration, der nur auf der jeweiligen Seite geändert werden kann.
Unterschriften	Für praktisch alle Fälle kann man in TheAnswerIII vorgefertigte Kopf- oder Fuß-Dateien speichern, die hier editiert werden können.
Register-Daten	Auf dieser Seite können registrierte Benutzer noch einige zusätzliche Parameter einstellen.

Gadget	Erklärung
Konfiguration	Hier kann der Name der Hauptkonfiguration geändert werden, ohne zunächst laden/speichern zu müssen. (REQ: siehe Einleitung)
Speichern	Die hier gezeigten Namen der Unterkonfigurationen und alle internen Konfig-Daten der Hauptkonfiguration werden auf Disk gespeichert.
Benutzen	Die hier gezeigten Namen der Unterkonfigurationen und alle internen Konfig-Daten der Hauptkonfiguration werden im RAM bis zum nächsten Reset gespeichert.
Hilfe	Das bereits erklärte Hilffsystem wird aufgerufen.
Abbrechen	Alle File-Namen-Änderungen werden vergessen und TAConfig verlassen.

2.2 Die Pull-Down-Menüs

Die Tastaturalternativen für Menüs sind eine Kombination: Rechte AMIGA-Taste und die angegebene Taste. **Alle** Unterkonfigurations-Seiten haben die gleiche Pull-Down-Menüs, immer die eigenen Daten betreffend. Daher sei mit einem Hinweis auf diese Tabelle dem Thema Pull-Down-Menüs genüge getan. Die Seite zum editieren der Unterschriften hat kein Menü. Auf der Seite mit den Register-Daten steht das Menü zur Verfügung, bis auf "Info" und "Abbrechen" werden jedoch keine Funktionen ausgeführt, da die Register-Daten nicht in einem Config-File sondern direkt im Key-File eines registrierten Benutzers gespeichert werden.

Menüpunkt	Taste	Erklärung
Projekt		
Öffnen...	O	Per File-Requester kann eine andere Konfiguration geladen werden. Die alten Daten gehen verloren, wenn sie vorher nicht gespeichert wurden.
Speichern als...	A	Per File-Requester kann die aktuelle Konfiguration unter einem anderen Namen gespeichert werden.
Info	I	Copyright-Requester
Abbrechen	Q	Beendet das Programm.
Vorgabe		
Defaultwerte	D	Die aktuellen Daten werden durch die internen Default-Werte ersetzt.
Zuletzt benutztes	B	Die aktuellen Daten werden durch die Werte ersetzt, die unter dem gleichen Filenamen in ENV:Answer gespeichert sind.
Zuletzt gespeichertes	B	Die aktuellen Daten werden durch die Werte ersetzt, die unter dem gleichen Filenamen in ENVARC:Answer gespeichert sind.

Kapitel 3

Verzeichnisse

Auf dieser Seite werden nur Verzeichnisnamen eingetragen, wo **TheAnswerIII** welche Daten suchen bzw. speichern soll. Neben jedem Eintrag findet sich ein REQ-Gadget, um das gewünschte Verzeichnis per File-Requester auswählen zu können.

Die Verzeichnisse im einzelnen:

1. Netcallverzeichnis:

In diesem Verzeichnis werden während eines Netcalls die Datei, die an den Server gesendet wird und die Datei, die vom Server empfangen wird gespeichert. In diesem Verzeichnis selbst werden automatisch die Unterverzeichnisse "UPLOAD" für die Sendedatei und "DOWNLOAD" für die Empfangsdatei angelegt. Diese beiden Unterverzeichnisse sind für den Benutzer tabu. Es ist nicht möglich, dort länger Daten zu speichern, da **TheAnswerIII** diese beiden Verzeichnisse immer komplett entleert, bevor es einen Netcall beginnt. Falls die Dateien gepackt gesendet werden bzw. gepackt empfangen werden, werden sie auch in diesen Verzeichnissen ge- bzw. entpackt. Ferner legt **TheAnswerIII** im Netcallverzeichnis die Datei "CLocker" an. Auf diese wird beim Programmstart von **TheAnswerIII** zugegriffen. Dadurch wird sichergestellt, daß gleichzeitig nur eine Kopie von **TheAnswerIII** laufen kann, die dieses Verzeichnis als Netcallverzeichnis benutzt. Das Netcallverzeichnis kann auch ein Verzeichnis auf einer RAM-Disk sein, da dort nur temporäre Daten gespeichert werden. Wer genug freies RAM hat (beachte Zusatzplatz durch Packen), um so einen Netcall machen zu können, wird große Geschwindigkeitsvorteile beim Einsortieren haben und weniger Ärger mit seinem Festplatten-Controller, wenn dieser empfindlich auf häufige DMA-Zugriffe reagiert.

2. Brettverzeichnis:

In diesem Verzeichnis speichert **TheAnswerIII** alle Bretter und Nachrichten. Dabei erzeugt **TheAnswerIII** als Dateinamen für ein Brett den gleichen Namen, den das Brett auch in Wirklichkeit hat. Ist dieser Dateiname in Unterbretter aufgeteilt, werden entsprechend Unterverzeichnisse angelegt. Ganz oben im Brettverzeichnis befindet sich zudem die Indexdatei der Brettliste (TA3BRETTER.IDX) und ggf. eine Sicherheitskopie dieser Brettliste (TA3BRETTER.BAK). Dann existiert noch die Datei SF.TXT die **TheAnswerIII** bei jedem Programmstart neu anlegt, um zu prüfen, ob das benutzteMedium (Festplatte, Diskette) die Dos-Funktion "SetFileSize" richtig ausführt. Zuletzt findet sich hier noch die Datei "MLocker", die die selbe Aufgabe hat wie "CLocker" im Netcallverzeichnis.

Theoretisch kann das Netcallverzeichnis und das Brettverzeichnis ein und das selbe Verzeichnis sein, solange es das Brett "DOWNLOAD" oder das Brett "UPLOAD" nicht gibt. Sicherer und besser ist es allerdings, diesen beiden Bereiche jeweils extra Verzeichnisse zuzuweisen.

3. Log-Verzeichnis:

In diesem Verzeichnis werden die Log-Files, die **TheAnswerIII** auf Wunsch (Point-Seite) erzeugt, gespeichert. Durch die separate Festlegung des Log-Files-Pfades kann, wenn z.B. das JRComm-kompatible Log-File benutzt wird, der Pfad "JRCOMM:" eingetragen werden, damit **TheAnswerIII** und das Terminalprogramm das gleiche Log-File benutzen.

4. Arexx-Verzeichnis:

Für **TheAnswerIII** ist eine Arexx-Unterstützung vorgesehen, allerdings in der aktuellen Version 3.00 nicht eingebaut. Die Defaultangabe "REXX:" sollte so belassen werden, auch wenn **TheAnswerIII** niemals auf dieses Verzeichnis zugreift.

5. Temporäre Daten:

In diesem Verzeichnis speichert **TheAnswerIII** alles, was nur kurz benötigt wird. Dieses Verzeichnis sollte bestmöglich "T:" sein und auf der RAM-Disk liegen, da **TheAnswerIII** sehr oft temporäre Daten speichert. Liegt dieses Verzeichnis nicht im RAM, leidet die Geschwindigkeit von **TheAnswerIII** erheblich und sollte daher nur gemacht werden, wenn wenig RAM zur Verfügung steht.

6. Hilfstexte:

Hier sucht **TheAnswerIII** seine Hilfstexte, wenn der Benutzer im Laufe des Programms auf die HELP-Taste klopft. Auch TAConfig und TAConvert finden dort ihr Hilfstext-File, wenn dieser Pfad einmal eingestellt ist. Bei TAConvert klappt das natürlich nur, wenn eine existierende TA3-Konfiguration vorher geladen wird. Das Hauptprogramm selbst sucht **nur** dort seine Hilfstexte. Diese Hilfstexte bestehen aus Einzelfiles, die zu jedem Menü existieren und vom Benutzer beliebig editiert werden können.

7. Texte exportieren:

Wenn unter **TheAnswerIII** eine Text-Nachricht ausgelagert wird, um sie als normale Datei zu speichern, wird im Regelfall ein File-Requester aufgerufen, um Pfad und Filename festlegen zu können. Der Filename wird dabei aus dem Betreff der Nachricht generiert. Als Verzeichnisname wird der hier eingestellte Pfad vorgegeben.

8. Texte importieren:

Unter **TheAnswerIII** ist es möglich, fertige Textdateien zu senden, ohne sie vorher zu editieren. Die Auswahl erfolgt per File-Requester, wobei der hier eingestellte Pfad als Suchverzeichnis vorgegeben wird.

9. Binärs exportieren:

Hier gilt das gleiche wie bei "Texte exportieren", aber nicht für Textnachrichten, sondern für Binärnachrichten, die Programme, Archive oder andere Dinge enthalten können.

10. Binärs importieren:

Hier gilt das gleiche wie bei "Texte importieren", aber nicht für Textnachrichten, sondern für Binärnachrichten, die Programme, Archive oder andere Dinge enthalten können.

11. Adressdateien:

Unter **TheAnswerIII** können Netz-Benutzer oder auch Brettnamen in Adressdateien gespeichert werden. Mit Hilfe dieser Dateien ist das Senden von Nachrichten an bestimmte Personen oder Gruppen leicht und schnell möglich. Alle diese Adressdateien sollte in diesem hier festgelegten Verzeichnis gespeichert werden, da **TheAnswerIII** sie auch dort immer sucht. Pflicht ist es bei den "besonderen" Adressdateien "ADRESS.ADR" und "FILTER.ADR", die im Hauptprogramm erklärt werden.

12. Header/Sigs:

Unter **TheAnswerIII** können mehrere Formen von vorgefertigten Unterschriften oder Kopfzeilen gespeichert werden. Sie müssen in dem hier festgelegten Verzeichnis stehen, da sie dort ohne File-Requester-Auswahl gesucht und zur Nachricht kopiert werden. Näheres zu diesen Dateien findet sich im Kapitel zur Unterschriften-Seite.

Die untere Gadgetleiste hat folgende Funktionen:

Gadget	Erklärung
Gadget	Erklärung
Speichern	Die Unterkonfigurationen wird auf Disk gespeichert.
Benutzen	Die Unterkonfigurationen werden im RAM bis zum nächsten Reset gespeichert.
Hilfe	Das bereits erklärte Hilffsystem wird aufgerufen.
Abbrechen	Alle Änderungen werden vergessen und auf die Hauptseite zurückgesprungen.

Die auf dieser Seite verfügbaren Pull-Down-Menüs entsprechen denen der Hauptseite und sind dort erklärt. "Abbrechen" via Pull-Down-Menü statt per Gadget springt jedoch nicht zur Hauptseite zurück, sondern beendet, genau wie das Close-Gadget, TAConfig.

Kapitel 4

Screenraten

Auf dieser Seite werden alle Parameter für den **TheAnswerIII**-Screen festgelegt, was Displaymodi, Größe, Tiefe, Farben und Zeichensatz betrifft. Falls diese Seite nicht dargestellt wird und stattdessen eine Fehlermeldung erscheint, so wurde beim System-Start vergessen, die Dateien aus SYS:Monitors einzubinden. In diesem Fall ist dies in der Startup-Sequence wieder einzutragen, wie es in der Original Startup-Sequence für AMIGA's ab Kickstart 2.00 üblich ist.

Gadget	Erklärung
Auswahlliste	Hier sind alle bekannten Display-Modi eingetragen, die dem jeweiligen System zur Verfügung stehen. Es kann derjenige ausgewählt werden, der am besten gefällt. Grafikkarten wie Merlin oder Picasso tragen in diese Liste auch ihre privaten Modi ein.
Bitplanes	Die Angabe der Bitplanes ist maßgebend für die Anzahl der Farben. Die ist wie überall bei AMIGA's so. TheAnswerIII unterstützt derzeit maximal nur vier Farben, mehr als zwei Bitplanes kosten nur Speicherplatz und Zeit. Ganz Sparsame können auch nur eine Bitplane eintragen, wodurch das Layout aber stark leidet.
Palette einstellen	Es wird ein Demo-Screen geöffnet, der den bis dahin eingestellten Daten entspricht. Auf diesem Demo-Screen öffnet sich ein Palette-Requester, um die Farben des TheAnswerIII -Screen einstellen zu können. Diese Farben werden nur für den eingestellten Display-Modi gespeichert. Wechselt man den Display-Modi, muß man auch die Farben wieder einstellen. Beim Speichern auf RAM/Disk werden nur die Farben des Displaymodi gespeichert, der wirklich eingestellt war.
Screenbreite/Höhe	Diese Daten können nicht von Hand editiert werden. Sie geben nur Auskunft darüber, wie groß der TheAnswerIII -Screen wird, wenn er in dieser Einstellung benutzt wird.
Overscan	Hier kann einer der bekannten Overscan-Modes eingestellt werden oder das Overscan ausgeschaltet werden. Durch Overscan werden Screens größer, grafische Befehle ggf. aber langsamer. Wie groß ein bestimmtes Overscan tatsächlich ausfällt legt jedermann selbst in den Workbench-Prefernces mit dem Programm "Overscan" fest.
Font/Höhe	Wieder ein reiner Info-Text. Ändern kann man den Font mit den nachfolgenden Gadgets:
Neuer Font	Es wird ein ASL-Font-Requester aufgerufen, mit dem der Font ausgewählt werden kann, mit dem TheAnswerIII in Zukunft seinen Text darstellen soll. TheAnswerIII ist 100% fontsensitiv und arbeitet auch mit Proportional-Fonts zusammen, die aber im allgemeinen langsamer dargestellt werden, als Fonts mit festen Breiten.

Gadget	Erklärung
Default-Font	Dies ist der Font, der mit den Workbench-Preferences-Programm "Font" als Font für sonstige Texte ausgewählt wurde. Bei Auswahl wird dieser Font für TheAnswerIII eingetragen.
Speichern	Die Unterkonfigurationen wird auf Disk gespeichert.
Benutzen	Die Unterkonfigurationen werden im RAM bis zum nächsten Reset gespeichert.
Hilfe	Das bereits erklärte Hilfssystem wird aufgerufen.
Abbrechen	Alle Änderungen werden vergessen und auf die Hauptseite zurückgesprungen.

Die auf dieser Seite verfügbaren Pull-Down-Mentis entsprechen denen der Hauptseite und sind dort erklärt. "Abbrechen" via Pull-Down-Menü statt per Gadget springt jedoch nicht zur Hauptseite zurück, sondern beendet, genau wie das Close-Gadget, TAConfig.

Kapitel 5

Interne Packer

In dieser Konfiguration wird eine Liste verwaltet, in der bestimmte Arten von Dateien identifiziert und je nach Identifikation anders verarbeitet. Dies trifft innerhalb eines Pointprogrammes natürlich auf die vielen verschiedenen Packerprogramme zu, die alle erkannt sein wollen, es kann aber unter **TheAnswerIII** auch alles andere identifiziert werden, sofern ein File anhand seiner ersten 40 Byte eindeutig erkannt werden kann, also z.B. auch IFF-Grafiken oder andere Grafik-Formate, ausführbare Programme usw.

Pro Eintrag kann man einen ID-String festlegen, der das File identifiziert, einen Suffix-String festlegen, der an den Filenamen gehängt wird, damit das Programm, daß ein Archiv z.B. entpacken soll, dies auch wirklich kann. (Einige Packer, wie ZOO entpacken nur Dateien, die auch mit ".zoo" enden). Ferner können drei Arten festgelegt werden, wie **TheAnswerIII** auf bestimmte Files reagiert. Im Regelfall ist dabei jedoch nur die Funktion "Auflisten" interessant, da diese dazu benutzt wird, Binärdateien zu identifizieren, die aus dem Netz kommen, bzw. dorthin kommen. Die Funktion Auspacken wird nur benötigt, wenn eine Netcalldatei einsortiert werden soll, die anders gepackt ist, als dies auf der später erklärten Netcall-Seite festgelegt wurde. Die Funktion zum Einpacken wird in **TheAnswerIII** nicht benutzt. Der Eintrag befindet sich aus zwei Gründen in der Konfiguration: Es war einmal vorgesehen, auch via **TheAnswerIII** zu packen, was aber verworfen wurde und es könnte in Zukunft mal passieren, daß es doch eingebaut wird.

Bei "Nicht-Archiven", wie IFF-Grafiken etc. kann die Auflist-Option dazu benutzt werden, das Bild gleich aus **TheAnswerIII** heraus zu betrachten, wenn das passende Programm eingetragen ist.

Wie in der Einleitung erklärt liegt dem Paket bereits eine vorgefertigte Unterkonfiguration für diese Seite bei, die die meisten bekannten Packer mit vollständiger Identifizierung behinhalten. Allein die jeweiligen Programmaufrufe müssen den eigenen Strukturen und Gegebenheiten angepaßt werden.

5.1 Die Gadgets

Gadget	Erklärung
Auswahlliste	Hier sind alle bekannten Packer bzw. Filetypen eingetragen, die TheAnswerIII bereits bekannt sind. Klickt man einen Eintrag der Liste an, so kann er mit den anderen Gadgets editiert werden.
Löschen	Der gerade aktive Eintrag wird ohne Sicherheitsabfrage aus der Liste entfernt.
Sort	Alle Einträge werden alphabetisch sortiert. Dabei ist zu beachten, daß TheAnswerIII diese Liste immer von oben nach unten abarbeitet, durch geschickte Sortierung kann man also Einfluß darauf nehmen.
NEU	Es wird ein leerer Eintrag generiert, um einen neuen Nameneinzutragen. Der Name für den Typ, der hier vergeben wird, ist maßgeblich für die Sortierung und ist der Text, der dargestellt wird, wenn das File identifiziert wurde. "Erkannt als (Dieser Name)". Wird hier ein Name eingegeben und dieser mit RETURN bestätigt, werden die anderen Eingabefelder zur Eingabe freigegeben.

Gadget	Erklärung
ID-String	Hier kann ein Folge von ASCII-Zeichen angegeben werden, um ein File zu identifizieren. Dies wird genau, da recht ausführlich, im Anschluß erklärt.
Suffix	Viele Dateitypen haben eine sog. Suffix, das ist ein meist drei Zeichen langer ASCII-Code, der mit einem vorangestellten Punkt an den Filenamen gehängt wird. Eine LHA-Archiv z.B. heißt Name.lha, wobei "lha" die Suffix ist. TheAnswerIII erkennt ein File nur am ID-String, nicht an der Suffix. Diese dient nur dazu, an das File, das geprüft wird, angehängt zu werden, da einige Packerprogramme nur arbeiten, wenn ihre Suffix am Filenamen dranhängt und ohne Suffix oder mit einer falschen die Arbeit verweigern. Hier wird die Suffix ohne Punkt angegeben.
Einpacken	Ist der Schalter aktiviert, kann im nebenstehenden Feld ein Programmaufruf wie z.B. "C:LHA a %a %f" eingegeben werden. Bleibt der Schalter auf aus nimmt TheAnswerIII an, daß man diesen File-Type nicht einpacken kann, wie z.B. bei IFF-Grafiken statt einem Archiv-Typ wie LHA. Dabei gilt, daß die Variable %a anstelle eines Archivnamens und %f anstelle des Filenamens, der gepackt werden soll zu setzen ist. Ferner kann man mit %s den Public-Screen-Namen, den die gerade aktive TheAnswerIII -Kopie benutzt einsetzen. Speziell hier beim Einpacken gibt es keine Funktion innerhalb von TheAnswerIII , die dies unterstützt.
Auspacken	Analog zu Einpacken. Wird von Hand ein Netcallpuffer entpackt, kann TheAnswerIII eine hier eingestellten Filetyp erkennen und ruft dann auf Anfrage die hier festgelegte Entpackroutine auf.
Auflisten	Analog zu Einpacken. Ist in einem Brett der Konvertiermodus "CheckFile" angegeben (siehe Kapitel Brettvorgabe), wird versucht, die Nachricht zu identifizieren und, wenn dies gelingt, das Auflist-Programm ausgeführt, daß hier eingetragen ist.
Speichern	Die Unterkonfigurationen wird auf Disk gespeichert.
Benutzen	Die Unterkonfigurationen werden im RAM bis zum nächsten Reset gespeichert.
Hilfe	Das bereits erklärte Hilfssystem wird aufgerufen.
Abbrechen	Alle Änderungen werden vergessen und auf die Hauptseite zurückgesprungen.

Die auf dieser Seite verfügbaren Pull-Down-Menüs entsprechen denen der Hauptseite und sind dort erklärt. "Abbrechen" via Pull-Down-Menü statt per Gadget springt jedoch nicht zur Hauptseite zurück, sondern beendet, genau wie das Close-Gadget, TAConfig.

5.2 Erläuterungen

5.2.1 Besondere konstante Werte

1. ***UNBEKANNT*** als Namenseintrag in der Liste: Ist dieser Eintrag (mit Sternen) in der Liste, so wird die Aktion bei Einpacken/Auspacken/Auflisten ausgeführt, wenn kein anderer Eintrag der Liste das File identifiziert. Bei einer recht mageren Liste kann das sehr oft vorkommen, bei einer sehr ausführlichen Liste dagegen selten und dann meist mit Grund. Bei ID-String und Suffix sind keine Eintragungen nötig. Bei Auflisten kann z.B. ein externer File-Prüfer eingetragen werden oder eine der beiden nachfolgenden Konstanten:
2. ***MORE*** als Aufruf bei Einpacken/Auspacken/Auflisten: Ist dieser Eintrag (mit Sternen) angegeben, so wird der Befehl ausgeführt, der später in der Pointseite eingegeben wird und zum Lesen von Nachrichten benutzt wird. Oftmals eine gute Alternative für unbekannte Files, da es oft vorkommt, daß Texte als Binärs versendet werden, ob nun irrtümlich oder absichtlich.
3. ***EDIT*** als Aufruf bei Einpacken/Auspacken/Auflisten: Hier gilt das gleiche wie bei MORE, nur wird statt dem Leseprogramm der Point-Seite das Editor-Programm der Point-Seite aufgerufen, daß

normalerweise dazu benutzt wird, Nachrichten zu schreiben.

5.2.2 Die Logik des ID-Strings

In den ID-String können entweder direkt ASCII-Zeichen eingegeben werden, um ein File zu identifizieren oder aber auch Zahlen, um hexadezimale Werte für nicht darstellbare Zeichen anzugeben. Zuerst wird jedoch eine Startposition, zählend ab 0, angegeben, ab wo im File gesichtet werden soll. Diese Zahl sollte den Wert 39 nicht überschreiten, da zum FileCheck nur die ersten 40 Byte eines Files eingelesen werden.

Nach dem Startwert folgt ein Komma, um den Startwert vom Suchstring abzutrennen. Folgt nun Text in Anführungszeichen ("), so prüft der Scanner ob dieser Text, beginnend an der Startposition im File ist. Dabei können einzelne Zeichen ignoriert werden. Wird an einer Stelle im String ein Fragezeichen (?) eingetragen, so ignoriert **TheAnswerIII** den Wert an dieser Stelle und prüft nur, ob alle anderen Werte übereinstimmen. Der String

```
0,"ZOO 2.xx Archive"
```

prüft, ob am Anfang des Files (Pos. 0) Ein String steht, der zum obigen Muster paßt. Dabei kann für die beiden Fragezeichen irgendwas stehen. Auf diese Weise wird hier ein Archiv des Packers ZOO erkannt, egal ob es ZOO 2.00 oder 2.12 ist, nicht aber ZOO 1.00.

Alternativ zu Anführungszeichen und Suchtext, kann auch nach bestimmten hexadezimalen Werten gesucht werden. In diesem Fall folgt nach dem Komma der Startposition kein Anführungszeichen, sondern durch Leerzeichen getrennte Hexadezimale Zahlen von "00" bis max. "FF". Der String

```
0,60 EA
```

prüft, ob im File auf der Pos. 0 der Wert Hex 60, also 96 und auf der Pos. 1 der Wert Hex EA, also 234 steht. In diesem Fall würde **TheAnswerIII** ein ARJ-Archiv erkennen.

Eine Mischung beider Verfahren ist nicht möglich. Soll in der Hex-Suche mit Fragezeichen gearbeitet werden, so muß einfach der ASCII-Hex-Code für dieses Buchstaben (3F) eingetragen werden.

5.2.3 Variablen bei Dos-Aufrufen:

TheAnswerIII unterstützt eine Vielzahl von Variablen. Auf dieser Seite können oder müssen die Dos-Aufrufe mit Variablen gefüllt werden. Für Dos-Aufrufe kommen diese Variablen in Frage:

Variable	Erklärung
%a	Ersetzt den Archivnamen. TheAnswerIII setzt an dieser Stelle immer den Namen der Datei ein, in die eingepackt, aus der ausgepackt oder die aufgelistet werden soll.
%f	Ersetzt den Filename. TheAnswerIII setzt an dieser Stelle immer den Namen der Datei ein, die eingepackt werden soll.
%s	Setzt den aktuellen Screennamen des benutzten TheAnswerIII -Screens ein. Damit kann Programmen, die Public-Screens unterstützen, mitgeteilt werden, auf welchen Screen sich gerade TheAnswerIII befindet. Dies ist variabel, weil sich der Screenname ändern kann, wenn mehrere Kopien von TheAnswerIII gleichzeitig laufen.
^M	Es wird ein Carriage-Return (CR - ASCII-13) in den String eingefügt.
^N	Es wird ein Linefeed (LF - ASCII-10) in den String eingefügt.

Kapitel 6

Modem

In dieser Konfiguration werden alle Daten verwaltet, die zur Ansteuerung eines Modems nötig sind und normalerweise nicht davon abhängig sind, welche Netcall-Mailbox gerade angerufen wird, um für den Betrieb mit mehreren Mailboxen nur eine Modem-Config benutzen zu müssen.

6.1 Die Gadgets

Gadget	Erklärung
serielles Device	Hier wird der Name des Device eingetragen, der die seriellen Schnittstelle steuert, mit der Modem und AMIGA verbunden sind. Normalerweise ist dies das "serial.device", kann aber bei internen Modems oder externen Port-Karten variieren.
Unit	Bei einer Benutzung des "serial.device" ist dies immer "0". Bei Multi-Port-Karten muß hier das entsprechende Unit (meist ab "1") gesetzt werden, um den richtigen Port ansteuern zu können.
XPR-Bibliothek	Der Name der Bibliothek, den die mitgelieferte MetaXPR.library benutzen soll, um den Up- bzw. Download mit der Serverbox durchführen zu können. Der XPR-Standard stellt verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung, die meistgenutzte wird wohl Z-Modem sein.
XPR-Init-String	Dieser String, der der DOK der jeweiligen XPR-Lib zu entnehmen ist, initialisiert die XPR-Bibliothek, bevor mit ihr gearbeitet wird. Hier können Parameter wie Puffergröße usw. eingestellt werden. Der Default-Wert setzt die XPRZModem.library voraus.
Baudrate	Verantwortlich für die Geschwindigkeit zwischen Modem und Computer. Bei High-Speed-Modems sollte sie so hoch wie möglich eingestellt werden, bei kleinen Modems müssen Baudrate und tatsächliche Rate zwischen den beiden telefonierenden Modems gleich sein. (2400er-Modems). Die Rate 115200 ist für den Betrieb mit ISDN-Karten gedacht.
Puffer	Der interne Puffer des seriellen Devices. Dieser Puffer sollte nicht zu klein sein, er hat aber nichts mit dem Puffern der Daten für die XPR-Bibliothek zu tun.
Serielle Parameter	Dabei handelt es sich, von links nach rechts um Datenbit, Parität und Stopp-Bit. 99% aller Z-Netz-Caller arbeiten mit der Einstellung 8N1.
Handshaking	Bei normalen Modems erreicht man die höchste Geschwindigkeit ohne Handshaking, bei High-Speed-Modems ist meist RTS/CTS erforderlich. XOn/XOff macht den Datentransfer ggf. sicherer, falls man schlechte Telefonleitungen hat.

Gadget	Erklärung
Flags	
High-Speed	Ist dieser Schalter aktiviert, wird das serial.device im 7Wire-Mode geöffnet, was zusammen mit RTS/CTS die schnellste Art des Datentransfers bei High-Speed-Modems ermöglicht. Bei kleinen Modems erhöht es nur die Fehleranfälligkeit oder funktioniert gar nicht.
XPR-Window	Ist dieser Schalter aktiviert, so wird beim Upload/Download ein Window geöffnet, daß den aktuellen Status des Datentransfers anzeigt. Anderfalls bleibt dieses Window geschlossen. Ein geschlossenes Window bringt keine nennenswerten Geschwindigkeitsvorteile.
Modem-INIT	Ein Befehls-String, der vor jedem Anwahlversuch an das Modem geschickt wird, um es zu initialisieren. TheAnswerIII erwartet, daß das Modem nach diesem Befehl den Text "OK" (konfigurierbar) zurücksendet, andernfalls schlug der Init fehl. Der String kann auch leer bleiben, dann wird der Init bei der Anwahl übergangen.
Anwahl	Dieser Befehls-String soll die Nummer des Zielsystems wählen und die Verbindung herstellen. Das Modem muß einen String zurückliefern, der den Text "CONNECT" enthält, wenn der Verbindung hergestellt worden ist. Anstelle der Telefonnummer wird die Variable %n eingetragen, die von TheAnswerIII durch eine eingestellte Telefonnummer auf der Netcall-Seite ersetzt wird.
Auflegen	Dieser Befehls-String wird ans Modem gesendet, wenn ein Netcallversuch beendet wird und das Modem noch Verbindung mit der Mailbox hat. Näheres folgt nach dieser Liste.
Ergebnisse	Sendet TheAnswerIII etwas ans Modem, so muß dieses in ASCII-Form antworten. Die Standardantworten, sind hier aufgelistet. Falls das benutzte Modem andere ASCII-Folgen zurückschickt, als hier angegeben, so muß dies hier geändert werden, damit TheAnswerIII diese Meldungen erkennt. So gibt es z.B. Modems., die anstatt "RINGING""RRING" senden oder statt "NO DIALTONE""NODIALTONE". Läßt man einen String LEER so wird dieses Ergebnis nicht erkannt und ignoriert.
OK	Das Modem hat einen Befehl korrekt ausgeführt. (Ausnahme: CONECT)
VOICE	Das Modem hat eine Verbindung hergestellt, ist aber der Meinung, die Gegenstelle ist kein Computer/Modem, sondern ein Mensch/Telefon. Bei vielen Modems ist die VOICE-Erkennung nicht ans deutsche Telecom-System angepaßt und funktioniert daher nicht. Die meisten Modems kann man per Befehl so einstellen, daß sie VOICE nicht melden. Anderfalls sollte man bei fehlerhafter VOICE-Erkennung diesen String leer lassen.
BUSY	Das Modem hat ein Besetzt-Zeichen erkannt.
RING	Das Modem hat erkannt, daß gerade jemand bei Ihnen anrufen will. Ihr Telefon klingelt. TheAnswerIII unterbricht bei Erkennung von RING den aktuellen Netcallversuch und gibt Ihnen 30 Sekunden Gelegenheit, das Telefon abzunehmen und den Netcall abzubrechen. Anderfalls wird weitergearbeitet. Jedesmal, wenn es erneut läutet, wird diese Zeit wieder auf 30 Sekunden gesetzt, um einen Konflikt zwischen Anwahl und dem Anrufer zu vermeiden.
ERROR	Dem Modem wurde ein unbekannter oder falscher Befehl geschickt.
RINGING	Das Modem meldet dieses Ergebnis, wenn man eine Nummer gewählt hat und es bei der Gegenstelle läutet. TheAnswerIII reagiert nur mit einer Meldung darauf, egal wie oft es bei einer Gegenstelle läutet, bis sie abhebt. Ein Abbruch des Netcalls, wenn die Gegenstelle nicht abhebt erfolgt via Timeout oder über das Modem, wenn es nach einem internen Timeout "NO CARRIER" sendet.
CONNECT	Das Modem hat eine Verbindung zu einem anderen Modem hergestellt. Dabei ist es generell egal, ob das Modem "CONNECT" oder "CONNECT 2400 ARQ" etc. sendet. Der hier angegebene String muß im Ergebnis nur vorkommen, nicht aber abschließend sein.

Gadget	Erklärung
NO DIALTONE	Das Modem bekam bei einem Anwahlversuch kein Freizeichen, um eine Nummer zu wählen. Das Modem ist nicht am Telefonnetz oder ein parallel geschaltetes Gerät telefoniert gerade selbst.
NO CARRIER	Das Modem bekam keine Verbindung mit einer Gegenstelle nach einem Anwahlversuch, ohne daß einer der bisher erklärten Fälle auftrat (z.B. manueller Abbruch durch den Benutzer)
Speichern	Die Unterkonfigurationen wird auf Disk gespeichert.
Benutzen	Die Unterkonfigurationen werden im RAM bis zum nächsten Reset gespeichert.
Hilfe	Das bereits erklärte Hilffsystem wird aufgerufen.
Abbrechen	Alle Änderungen werden vergessen und auf die Hauptseite zurückgesprungen.

Die auf dieser Seite verfügbaren Pull-Down-Menüs entsprechen denen der Hauptseite und sind dort erklärt. "Abbrechen" via Pull-Down-Menü statt per Gadget springt jedoch nicht zur Hauptseite zurück, sondern beendet, genau wie das Close-Gadget, TAConfig.

6.2 Variabelnformat der Modem-Strings

Die Gadgets Modem-Init, Anwahl und Auflegen können mit lokalen Variablen belegt werden, die in ein für das Modem lesbares Format gewandelt werden:

Variable	Erklärung
~	Bevor das nächste Zeichen ans Modem gesendet wird, wartet TheAnswerIII pro ~ eine halbe Sekunde.
^M	Es wird ein Carriage-Return (CR - ASCII-13) ans Modem gesendet. Im Regelfall wird ein Modembefehl erst ausgeführt, wenn das Modem das CR erkennt.
^N	Es wird ein Linefeed (LF - ASCII-10) ans Modem gesendet und kann in Einzelfällen anstelle des CR dienen.
%n	Diese Variable wird durch eine in der Netcall-Konfiguration festgelgte Telefonnummer ersetzt, die sich bei jedem Anwahlversuch unterscheiden kann. (siehe Netcall-Seite).

6.3 Besonderheiten beim Auflegen

Die sichereste Methode, eine Telefonverbindung zu trennen besteht nicht darin, einen bestimmten Auflegstring zu legen, sondern mit dem DTR-Signal (Data-Termina-Ready) zu arbeiten. Sobald **TheAnswerIII** die serielle Schnittstelle schließt, fällt dieses DTR-Signal ab. Das benutzte Modem muß so eingestellt werden, daß es automatisch auflegt, wenn dieser DTR abfällt. Wurde das Modem so eingestellt, sollte **nichts** im Feld für "Modem Auflegen" eingetragen werden. Bei einem HST-Modem beispielsweise wird dies mit dem Befehl "AT&D2" erreicht. Bei vielen Modems kann diese Einstellung auch per Dip-Schalter geändert werden.

6.4 Die wichtigsten Parameter von XPR-Bibliotheken

Der XPR-Init-String sendet bestimmte Parameter an die benutzte XPR-Bibliothek, die teilweise über den Erfolg oder Mißerfolg eines Netcalls entscheiden, daher seien die wichtigsten hier kurz erklärt. Diese Kurzanleitung geht im wesentlichen davon aus, daß eine Z-Modem-Version benutzt wird.

Variable	Erklärung
T	<p>TY: Es wird davon ausgegangen, daß Text transoprtiert wird und bereits die XRP-Lib wandelt alle CRs und LFs in AMIGA-LFs. Ein <i>Z-Netz V3.8</i>-Netcall mit diesem Parameter kann niemals funktionieren.</p> <p>TN: Der Inhalt des empfangenen/gesendeten Files wird nicht verändert.</p> <p>T?: Textmode unbekannt. Die Gegenstelle kann über TN oder TY entscheiden. Auch eine fatalte Einstellung für TheAnswerIII.</p> <p>TC: Der Text-Mode wird vom aufrufenden Programm festgelegt. Die MetaXPR.library setzt meines Wissens nach in diesem Fall TN.</p>
O	<p>OY: Überschreibt eine bereits existierende Datei, wenn eine mit gleichem Namen empfangen wird.</p> <p>ON: Überschreibt die Datei nicht, sondern erzeugt einen neuen Namen, indem das Kürzel ".dup" angehängt wird. Während TheAnswerII diese "dup"-Dateien nicht fand, kommt TheAnswerIII damit zurecht.</p> <p>OR: Prüft, ob die existierende Datei eine teilweise empfangene Datei der nun folgenden ist und versucht dann, an der Stelle, an der das alte File endet weiterzumachen. (Siehe auch K).</p> <p>OS: Der Netcall wird abgebrochen, wenn eine schon existierende Datei empfangen wird.</p>
B	<p>Bn: Anstelle von n folgt eine Zahl, die die Anzahl der Puffer angibt, die die MetaXPR.lib im RAM benutzen soll. Ein Puffer ist 1024 Byte groß.</p>
F	<p>Fn: Anstelle von n folgt eine Zahl, die angibt, nach wieviel Byte der Transfer kurz angehalten werden soll, damit der AMIGA Gelegenheit hat, den bisher empfangenen Puffer auf Disk zu speichern, ohne daß Fehler auftreten. Wenn dieses Feature überhaupt benutzt wird, sollte es der Größe des mit B festgelegten Puffer entsprechen. da aber F in Byte angegeben wird, ist B mit 1024 zu multiplizeiren. B64 benötigt also F65536.</p>
E	<p>En: Anstelle von n folgt eine Zahl, die angibt, nach wie vielen Fehlern ein Datentransfer spätestens abgebrochen werden soll.</p>
A	<p>AY: Die Library beginnt von alleine mit einem Download, wenn es bemerkt, daß die Gegenstelle zu senden beginnt.</p> <p>AN: empfängt Daten erst bei Aufruf. Für TheAnswerIII ist diese Einstellung besser.</p>
D	<p>DY: Löscht eine Datei, nachdem sie erfolgreich gesendet wurde. Fatal für TheAnswerIII.</p> <p>DN: Die gesendete Datei wird nicht gelöscht. Dies ist für TheAnswerIII notwendig, da die Sendedatei erst gelöscht werden darf, wenn auch der Datenempfang erfolgreich war, da andernfalls der Netcall im <i>Z-Netz</i> als fehlerhaft eingestuft wird und auch die Sendedatei nochmals geschickt werden muß.</p>
K	<p>KY: hebt auch Files ab, die nur teilweise empfangen worden sind. Bei einem zweiten Anwahlversuch wird an der Stelle weitergemacht, an der abgebrochen wurde, wenn der Parameter O mit OR eingestellt ist.</p> <p>KN: Nur teilweise empfangene Dateien werden gelöscht.</p>
S	<p>SY: Sendet nicht nur den Filenamen sondern den ganzen Pfad mit. Im Regelfall bedeutet dies, daß der Netcall nicht funktioniert, da die Gegenstelle bei Filenamen mit Pfad die Daten nicht lesen kann.</p> <p>SN: Es wird nur der Filename gesendet. Pflicht für TheAnswerIII.</p>
R	<p>RY:/RN - Wie S nur für das Empfangen. Auch hier gilt: TheAnswerIII arbeitet nur mit RN korrekt.</p>
P	<p>Px: Wobei x ein Pfadname ist, in den eine empfangene Datei kopiert werden soll, wenn der Parameter R auf N steht. Hier dürfen unter TheAnswerIII keine Verzeichnisse eingetragen sein, da TheAnswerIII sonst die empfangene Datei nicht mehr findet.</p>

Kapitel 7

Netcall

In dieser Konfiguration werden alle Daten verwaltet, die bei einem Netcall mit einer bestimmten Mailbox erforderlich sind. Eine Ausnahme sind dabei die Log-Files, die hier keinen Platz mehr fanden und daher auf der Point-Seite zu finden sind.

Generell gilt für die meisten Parameter: Sie sind beim SYSOP (Betreiber) der benutzten Mailbox zu erfragen bzw. mit diesem zu vereinbaren.

7.1 Die Gadgets

Gadget	Erklärung
Z-Netz/ZConnect	Hier wird das Netcallverfahren global umgestellt. Es legt fest, ob TheAnswerIII im alten <i>Z-Netz V3.8</i> -Format Puffer erzeugt und per <i>Z-Netz V3.8</i> den Login durchführt oder <i>ZConnect V3.1</i> benutzt. Unter <i>ZConnect V3.1</i> wird ein <i>ZConnect V3.1</i> -Puffer erstellt und ein <i>ZConnect V3.1</i> -Janus-Login wird durchgeführt. In der Konfiguration gibt es bislang nur einen Unterschied. Unter <i>ZConnect V3.1</i> kann der Wert "Domain" variieren, unter <i>Z-Netz V3.8</i> gilt immer die Pseudo-Domain "ZER".
Servername	Der Name der Mailbox innerhalb des Netzes. Hierhin gehört weder eine Domainangabe noch ein Punkt. Es ist nur der reine Name anzugeben.
Domain	Eine Domain ist eine Kennung, die angibt, in welchem Netz-System die Mailbox arbeitet. Unter <i>Z-Netz V3.8</i> kann sie nicht verändert werden, dort gibt es nur die Pseudo-Domain "ZER". Ansonsten wird hier die Domain der eigenen Box eingetragen. Sie darf nicht mit einem Punkt beginnen. Den Punkt, der den Servernamen von der Domain trennt, erzeugt TheAnswerIII automatisch. Hat die Domain in sich Punkte, so sind diese natürlich anzugeben.
Username	Der Benutzername, unter dem man bei der Serverbox bekannt ist. Er erfolgt ohne Angabe von Servername, Pointname oder einer Domain.
Pointname	Dieser Name kann sich vom Usernamen unterscheiden. Er wird nur dazu benutzt, Sie beim Netcall-Login zu identifizieren. Für die Absenderangaben innerhalb von Nachrichten wird der Username benutzt.
Passwort	Wie Pointname ist dieses Passwort nur für den Login als Point nötig. Schon aus Sicherheitsgründen sollte es sich von dem Passwort unterscheiden, daß man benutzt, wenn man sich als normaler User per Terminalprogramm in der Mailbox anmeldet.
zeige PW	Dieser Schalter "versteckt" das PW nur optisch, damit es niemand lesen kann, wenn einmal diese Seite konfiguriert wird, und ein Fremder guckt einem über die Schulter. Um es zu verändern, muß dieser Schalter erst mal auf AUS gestellt werden. Auch wenn es nicht sichtbar ist, bleibt es vorhanden und wird auch gespeichert.

Gadget	Erklärung
Telefonnummern	Hier können max. drei Telefonnummer angegeben werden, unter denen der Server zu erreichen ist. Sie werden in der Reihenfolge angerufen, in der sie hier angegeben sind. Ist ein Feld leer, wird wieder bei Nummer eins begonnen, bis eine Verbindung zustande kommt. Diese Nummern werden in den Anwahlstring an der Stelle integriert, an der im Anwahlstring auf der Modem-Seite die Variable %n steht.
Logintext abbrechen	Ist dieser Schalter aktiviert, so versucht TheAnswerIII beim Login ein CTRL-X zu senden, um ein evtl. besonders langes Text-Display beim Login in die Serverbox zu unterbrechen und direkt in die Login-Phase einzutreten. Ist der Display sehr kurz, sollte der Schalter auf AUS bleiben, da es sonst passieren kann, daß TheAnswerIII das CTRL-X in die eigentliche Loginphase hinein sendet.
CR/LF senden	Dies betrifft nur den Login. Obwohl, die Netcall-Regeln vorschreiben, daß Eingaben beim Login mit CR+LF abgeschlossen werden, gibt es eine Vielzahl von Serverboxen, die das LF ignorieren oder gar falsch interpretieren. Bei fehlerhaften Logins trotz korrekter Daten (Pointname, Passwort), sollte auf "CR-Senden" statt "CR+LF senden" umgestellt werden, bzw. umgekehrt. Die Einstellung "LF-Senden" führt fast nie zum Erfolg, ist aber der Vollständigkeit halber möglich.
Haupt-Timeout	Hier wird eine Wartezeit in Sekunden angegeben, die nicht zu klein ausfallen sollte. Dieser Timeout beinhaltet die Wartezeit bis das Modem auf einen Befehl antwortet, einen Connect zur Serverbox zustande gekommen ist und die max. Zwischenzeit beim Login, in der zwei Zeichen empfangen werden. Wird der Timeout überschritten, bricht TheAnswerIII die Verbindung oder den Anwahlversuch ab.
Max. Packzeit	Hier wird festgehalten, wie lange TheAnswerIII max. warten soll, bis die Gegenstelle die Daten gepackt hat. Die meisten Mailboxen packen den Netcallpuffer erst, wenn man anruft, ein Timeout von 3000 Sekunden (10 Minuten) kann da schon mal vorkommen.
Anwahlpause	TheAnswerIII wartet diese Anzahl von Sekunden ab, bevor erneut bei der Serverbox angerufen wird, wenn der vorherige Anwahlversuch nicht zu einem erfolgreichen Netcall geführt hat. (Besetzt, Fehler beim Netcall etc.)
Upload	Hier werden mögliche Parameter für die zu erzeugende Uploaddatei festgehalten, die die Nachrichten enthält, die beim Netcall an die Serverbox gesendet werden sollen.
Msg-ID	Dieser Schalter, ursprünglich konfigurierbar, kann niemals benutzt werden. Er legt fest, ob die Nachrichten, die gesendet werden, einen eindeutige ID bekommen, oder ob dies erst die Server-Mailbox erledigen soll. Bei den derzeit von TheAnswerIII benutzten Netcallverfahren <i>Z-Netz V3.8</i> und <i>ZConnect V3.1</i> erzeugt TheAnswerIII immer selbst diese ID, es kann daher nicht abgestellt werden.
Archiv	Wenn die Upload-Datei gepackt werden soll, wird hier festgelegt, welchen Namen diese gepackte Uploaddatei bekommen soll. Unter <i>Z-Netz V3.8</i> gibt es da verschiedene Möglichkeiten, unter <i>ZConnect V3.1</i> muß diese Datei immer "CALLER" heißen und mit dem Kürzel abgeschlossen werden, daß den benutzten Packer identifiziert. (LHA erzeugt .lha, ARC erzeugt .arc etc.) Es ist vom jeweilig benutzten Packer abhängig, ob dieser das Kürzel selbst anhängt, oder ob es hier schon angegeben werden muß.
Batch	Hier kann ein Dos-Befehl stehen, wie er im AMIGA-Shell üblich ist, mit "Execute Name" kann z.B. die Script-Datei "Name" ausgeführt werden. Die möglichen Variablen werden unten erklärt. Dieser Aufruf der Batchdatei erfolgt, sofern dieser Eintrag nicht leer ist, bevor die Upload-Datei gepackt wird.
Packer	Der Dos-Aufruf (wie AMIGA-Shell), um die Uploaddatei zu packen. Variablen werden unten erklärt. Parameter und Aufruf hängen vom gewählten Packer ab. Filenamen dürfen nur via Variable übergeben werden!

Gadget	Erklärung
Download	Hier werden mögliche Parameter für die empfangene Download-Datei festgehalten, die die Nachrichten enthält, die beim Netcall von der Serverbox an Sie gesendet werden.
User-Filter	Ist dieser Schalter aktiviert, wird die empfangene Download-Datei auf Absender überprüft, die in einer Filterdatei (siehe Hauptprogramm) gespeichert sind. Wird ein solcher Absender gefunden, wird die Nachricht nicht im Zielbrett einsortiert, sondern im Sammelbrett für unzustellbare Nachrichten abgelegt. Der Empfang gefilterter Nachrichten wird niemals bestätigt.
Decodieren	Ist dieser Schalter aktiviert, werden Nachrichten, die codiert gesendet wurden (siehe Hauptprogramm) bereits beim Einsortieren decodiert. Anderfalls bleiben sie codiert und müssen später im Pointprogramm decodiert werden, was ggf. die Datensicherheit erhöht, jedoch mühselig ist.
E-Bestätigung	Hier wird festgelegt, wann TheAnswerIII Empfangsbestätigungen (EB) für private Nachrichten erzeugen soll. "Niemand" meint auch niemand. Selbst wenn der Absender der Nachricht eine automatische EB anfordert, wird diese nicht erzeugt. "Auf Wunsch" erzeugt immer dann eine EB, wenn dies der Absender wünscht. "Immer" erzeugt für jede private Nachricht, die man erhält eine EB, was den Netzverkehr sehr belastet und nur in Sonderfällen benutzt werden soll, wenn man z.B. im Urlaub ist, TheAnswerIII dennoch täglich telefoniert und man über die frei editierbare EB dies jedermann mitteilen möchte, daß die Antwort erst in drei Wochen kommt, weils auf Huli-Huli-Land keine <i>Z-Netz</i> -Boxen gibt.
Packer	Der Dos-Aufruf (wie AMIGA-Shell), um die Download-Datei zu entpacken. Variablen werden unten erklärt. Parameter und Aufruf hängen vom gewählten Packer ab. Filenamen dürfen nur via Variable übergeben werden!
Batch	Hier kann ein Dos-Befehl stehen, wie er im AMIGA-Shell üblich ist, mit "Execute Name" kann z.B. die Script-Datei "Name" ausgeführt werden. Die möglichen Variablen werden unten erklärt. Dieser Aufruf der Batchdatei erfolgt, sofern dieser Eintrag nicht leer ist, nachdem die Download-Datei entpackt wurde.
Speichern	Die Unterkonfigurationen wird auf Disk gespeichert.
Benutzen	Die Unterkonfigurationen werden im RAM bis zum nächsten Reset gespeichert.
Hilfe	Das bereits erklärte Hilffsystem wird aufgerufen.
Abbrechen	Alle Änderungen werden vergessen und auf die Hauptseite zurückgesprungen.

Die auf dieser Seite verfügbaren Pull-Down-Menüs entsprechen denen der Hauptseite und sind dort erklärt. "Abbrechen" via Pull-Down-Menü statt per Gadget springt jedoch nicht zur Hauptseite zurück, sondern beendet, genau wie das Close-Gadget, TAConfig.

7.2 Variablen bei Dos-Aufrufen:

TheAnswerIII unterstützt eine Vielzahl von Variablen. Auf der Netcall-Seite können oder müssen die Dos-Aufrufe mit Variablen gefüllt werden. Für Dos-Aufrufe kommen diese Variablen in Frage:

Variable	Erklärung
%a	Ersetzt den Archivnamen. TheAnswerIII setzt an dieser Stelle immer den Namen der Upload bzw. Download-Datei ein, die direkt gesendet wird bzw. empfangen wurde, da sie in der Regel gepackt ist.
%f	Ersetzt den Filename. TheAnswerIII setzt an dieser Stelle immer den Namen der Datei ein, die für den Upload gepackt wurde bzw. nach dem Download einsortiert werden soll, also die Datei, die gepackt werden soll bzw. ausgepackt wurde.

Variable	Erklärung
%s	Setzt den aktuellen Screennamen des benutzten TheAnswerIII -Screens ein. Damit kann Programmen, die Public-Screens unterstützen, mitgeteilt werden, auf welchen Screen sich gerade TheAnswerIII befindet. Dies ist variabel, weil sich der Screenname ändern kann, wenn mehrere Kopien von TheAnswerIII gleichzeitig laufen.
^M	Es wird ein Carriage-Return (CR - ASCII-13) in den String eingefügt.
^N	Es wird ein Linefeed (LF - ASCII-10) in den String eingefügt.

Hier sind noch einige Beispiele aufgeführt:

Packen eines Netcalls mit LHA:

```
LHA A %a %f
```

Entpacken eines Netcalls mit LHA:

```
LHA x %a.
```

Uploaddatei mit dem Pseudo-Programm "CheckPuffer" vor dem packen prüfen via Batch-Eintrag:

```
CheckPuffer %f
```

Downloaddatei mit dem Pseudo-Programm "TurboFilter" nach dem Entpacken filtern via Batch-Eintrag:

```
TurboFilde %f
```

Batchdatei die mit Execute aufgerufen werden soll und der die Archiv/Dateinamen übergeben werden sollen:

Aufruf:

```
C:Execute Batchdatei %a %f
```

Batchdatei:

```
.key archiv/A,file/A
Echo "Aus Archiv" noline
Echo <archiv> noline
Echo " wurde die Datei " noline
Echo <file> noline
Echo " entpackt und wird jetzt geprüft"
CheckPuffer <file>
IF WARN
    echo "Pufferdatei fehlerhaft"
ELSE
    echo "Puffer ok, Archiv wird gelöscht"
    Delete <archiv>
ENDIF
```

Kapitel 8

Point

In dieser Konfiguration werden alle Daten verwaltet, die **TheAnswerIII** intern betreffen. Ausnahme bilden hier die die Log-Files, die eigentlich auf die Netcall-Seite gehören, dort aber keinen Platz mehr fanden.

8.1 Die Gadgets

Gadget	Erklärung
Quotezeichen	Wenn man eine Nachricht beantwortet, kann man den Text dieser Bezugsnachricht zitieren. um zu erkennen, daß dies zitierter Text ist und nicht selbst erstellter, wird den zitierten Zeilen eine ASCII-Folge vorangestellt, die üblicher Weise ein ">" ist. Hier wird festgelegt, wie dieser Zitat hinweis aussehen soll. Ferner können durch Einsatz der Variable %i die Initialeien des Absenders eingefügt werden, der zitiert wird. Näheres dazu folgt unten.
Eigene Nachrichten	Unter TheAnswerIII werden Nachricht mit einem bestimmten Status gespeichert, der angibt, ob die Nachricht neu oder schon gelesen wird. Schreibt man nun selbst eine Nachricht, wird hier eingestellt, welchen Status diese Nachricht vorab erhalten soll. "NEU" markiert die Nachricht als ungelesen und wird beim nächsten Scan nach neuen Nachrichten zum Lesen bereitgestellt. "ALT" markiert die Nachricht als gelesen, sie wird vom Neu-Scanner nicht mehr erfaßt. "ARHCIVIERT" speichert die Nachricht als archiviert, das bedeutet, daß sie im Brett gespeichert bleibt und vom automatischen Löschen, daß frei konfiguriert werden kann (Brettseite), nicht erfaßt wird, also so lange erhalten bleibt, bis sie von Hand gelöscht wird.
Sommerzeit	Das interne Nachrichtenformat von TheAnswerIII und das <i>ZConnect V3.1</i> -Format speichern Uhrzeiten in internationaler Schreibweise und rechnen es auf GTM-Zeit um. Daher ist es wichtig, zu wissen, wann die Sommerzeit beginnt und endet. In Deutschland kann dies TheAnswerIII automatisch und sollten daher auch eingeschalten bleiben. Benutzer, die TheAnswerIII in anderen Ländern benutzen sollte dagegen die Sommerzeitberechnung auf AUS stellen, damit keine Fehler passieren und müssen damit Leben, daß von TheAnswerIII generierte Daten Winterzeitberechnungen ausführen. Leider konnte mir bis heute niemand sagen, wie z.B. die Sommerzeit in Österreich oder in der Schweiz berechnet wird, sonst hätte ich auch für diese Länder entsprechende Routinen parat. Aber vielleicht findet sich ja noch jemand.

Gadget	Erklärung
Log-Files	Die Mehrzahl aller Ereignisse eines Netcalls werden von TheAnswerIII in Log-Files (wie Logbücher auf Schiffen) gespeichert. Diese Logfiles dienen dazu, alle kostenintensiven Aktionen (Also das Telefonieren) zu speichern.
TheAnswer kurz	Hier wird das interne Format von TheAnswerIII benutzt, daß exakt den Bedürfnissen von TheAnswerIII angepaßt ist. Mangels Software ist es aber nicht möglich, dieses File automatisch auswerten zu lassen, was sich aber sicher schneller ändern wird, als diese Dokumentation...
TheAnswer lang	Erzeugt das gleiche Log-File wie "TheAnswer kurz" ergänzt den Eintrag aber noch um folgende Informationen: <ul style="list-style-type: none"> • Anzahl der Anwahlversuche • Größe, Umfang, Inhalt und Nachrichtenzahl einer Upload- bzw. Downloaddatei Das komplette Format der TheAnswerIII -Log-Files ist in der Hauptdokumentation sehr ausführlich erklärt, um leicht entsprechende Auswertungssoftware zu erzeugen.
JrComm	Das Log-File wird im Format des Terminalprogrammes "JrComm" erzeugt. Dadurch kann die vielfältige Auswahl an Auswertungsprogrammen für dieses Log-Files benutzt werden.
NComm/Term	Das Log-File wird im Format des Terminalprogrammes "NComm" bzw. "Term" erzeugt. Dadurch kann die vielfältige Auswahl an Auswertungsprogrammen für dieses Log-Files benutzt werden.
Programmaufruf	TheAnswerIII benötigt externe Programme, um Nachrichten lesen zu können bzw. um Nachrichten editieren zu können. Ein internes Leseprogramm ist derzeit noch nicht realisiert. Ferner kann hier festgelegt werden, wie das Konfigurationsprogramm vom Hauptprogramm aus aufgerufen werden kann. Alle externen Programme werden via Variablen aufgerufen, die unten erklärt werden.
WB nach vorn	Ist dieser Schalter bei einem Programmaufruf aktiviert, so wird, bevor das Programm gestartet wird, der Workbench-Screen nach vorne gebracht, was notwendig ist, wenn das eingetragene Programm sein Window selbst auf dem Workbench-Screen öffnet und ihn nicht selbständig nach vorne bringt. Nach Programmende wird wieder der TheAnswerIII -Screen nach vorne gebracht. Bei Programmen die eigene Screens öffnen, oder dazu gebracht werden können, auf dem TheAnswerIII -Screen selbst aufzugehen, sollte dieser Schalter auf AUS bleiben.
Texte lesen	Hier muß ein Lese-Programm (More, MuchMore etc.) eingetragen werden, wobei an Stelle des Programmnames die Variable %f eingetragen wird. Falls das Leseprogramm die Möglichkeit besitzt, sich vom aufrufenden Task abzukoppeln, so muß dies verhindert werden, da TheAnswerIII erst weiterarbeiten darf, wenn das Lesen beendet wurde. Ferner wird dieser Aufruf benutzt, um die Hilfstexte darzustellen und wenn auf der Packerseite (siehe dort) *MORE* als Aufrufprogramm eingetragen wurde.
Texte editieren	Hier muß ein Editor-Programm eingetragen werden, wobei an Stelle des Programmnames die Variable %f eingetragen wird. Falls der Editor die Möglichkeit besitzt, sich vom aufrufenden Task abzukoppeln, so muß dies verhindert werden, da TheAnswerIII erst weiterarbeiten darf, wenn der Editor beendet wurde. Ferner wird dieser Aufruf benutzt, wenn auf der Packerseite (siehe dort) *EDIT* als Aufrufprogramm eingetragen wurde.
Konfiguration	Hier muß der Pfad von TAConfig eingetragen werden, damit TheAnswerIII vom Hauptprogramm aus TAConfig starten kann, um die aktuelle Konfiguration zu verändern.

Gadget	Erklärung
Gadgetmenüs	In den drei genannten Menüs wird am unteren Teil des Screen eine Auswahl von Gadgets angeboten, die die meistgenutzten Befehle enthalten. Wer die Befehle auswendig kennt und TheAnswerIII über die Tastatur steuert, kann diese Menüs abschalten und gewinnt dadurch mehr Platz, der von TheAnswerIII genutzt wird, um mehr Listeneinträge darzustellen.
Brettmenü	Liste aller Bretter
Inhaltmenü	Liste von Nachrichten eines Brettes
Adressmenü	Liste von Adressen einer Adressdatei
Nächste Nachricht	
Nach Markierung	TheAnswerIII springt automatisch bei aktiviertem Schalter zur nächsten Nachricht innerhalb eines Brettinhaltes, wenn die Nachricht ummarkiert wird. (Neu, alt, archiviert, gelöscht, Multi-Select). Anderfalls bleibt der Cursor auf der aktuellen Nachricht.
Nach Befehl	TheAnswerIII springt automatisch bei aktiviertem Schalter zur nächsten Nachricht innerhalb eines Brettinhaltes, wenn die Nachricht einer Aktion unterzogen wurde. (Lesen, Auslagern, Weiterleiten, Drucken, Editieren, Beantworten). Anderfalls bleibt der Cursor auf der aktuellen Nachricht.
Neue Nachrichten	Durch Drücken der Tabulator-Taste springt TheAnswerIII automatisch zur nächstgelegenen neuen Nachricht in der Brettstruktur. Diesen Neu-Scanner kann man wie folgt einstellen:
Lesen nach Tabulator	Bei aktivem Schalter wird eine Nachricht, die durch den Scanner gefunden wurde, sofort gelesen. Andernfalls springt der Scanner zur Nachricht und wartet.
ALT nach Tabulator	Wird die Nachricht gelesen, wird sie danach automatisch alt. Springt der Scanner ohne Lesen zu dieser Nachricht, so bleibt sie als neu markiert, bis der Status anderweitig geändert wird. Ist dieser Schalter aktiviert, so wird die Nachricht bei Ansprung als ALT markiert, obwohl sie nicht gelesen wurde.
Speichern	Die Unterkonfigurationen werden auf Disk gespeichert.
Benutzen	Die Unterkonfigurationen werden im RAM bis zum nächsten Reset gespeichert.
Hilfe	Das bereits erklärte Hilfesystem wird aufgerufen.
Abbrechen	Alle Änderungen werden vergessen und auf die Hauptseite zurückgesprungen.

Die auf dieser Seite verfügbaren Pull-Down-Menüs entsprechen denen der Hauptseite und sind dort erklärt. "Abbrechen" via Pull-Down-Menü statt per Gadget springt jedoch nicht zur Hauptseite zurück, sondern beendet, genau wie das Close-Gadget, TAConfig.

8.2 Die Variable für das Quotezeichen

TheAnswerIII unterstützt eine Vielzahl von Variablen. Zunächst noch einige Infos zur Variable %i im Quote-Zeichen:

%i wird beim Erzeugen der Zitate durch eine zwei Buchstaben lange Initialienkombination ersetzt, was dann interessant ist, wenn die Nachricht schon aus vielen Zitaten besteht, um die Übersicht zu wahren, wer wen zitierte. **TheAnswerIII** geht dabei folgendermaßen vor:

Besteht der Absendername aus zwei Teilen oder mehr, getrennt durch die Zeichen "_", "." oder "-" wird jeweils der erste Buchstabe der ersten beiden Teile entnommen, also echte Initialien erzeugt. Ist keine erkennbare Trennung im Namen, wenn z.B. Pseudonyme verwendet werden, so werden die ersten beiden Buchstaben des Namens als Initialien verwendet.

Hier sind noch einige Beispiele aufgeführt:

Das Quotezeichen " %i>" erzeugt folgende Quotezeichen in einer Nachricht bei folgenden Absender-Namen:

```
WEGAR@AMC.zer.sub.org:      " WE>"
P.FROEHLICH@AMC.ZER:      " PF>"
G_Pseudo@UNBEKANNT.ZER    " GP>"
A-X-Production@NICHT.ZER  " AX>"
```

8.3 Die Variable für Dos-Aufrufe

Auf der Point-Seite können oder müssen die Dos-Aufrufe mit Variablen gefüllt werden. Für Dos-Aufrufe kommen diese Variablen in Frage:

Variable	Erklärung
%a	Ersetzt einen Archivnamen und ist nur auf der Netcall-Seite interessant und dort erklärt.
%f	Ersetzt den Filenamen der gelesen oder editiert werden soll. Da im Regelfall TheAnswerIII das File erst beim Aufruf erzeugt, weiß auch nur TheAnswerIII wie der Filename lauten wird, daher muß eine Variable eingesetzt werden.
%f	Ersetzt zudem beim Konfigurationsaufruf den Namen der aufzurufenden Konfiguration. TheAnswerIII setzt hier dann den Namen der gerade benutzten Haupt-Konfiguration ein.
%s	Setzt den aktuellen Screenamen des benutzten TheAnswerIII -Screens ein. Damit kann Programmen, die Public-Screens unterstützen, mitgeteilt werden, auf welchen Screen sich gerade TheAnswerIII befindet. Dies ist variabel, weil sich der Screenname ändern kann, wenn mehrere Kopien von TheAnswerIII gleichzeitig laufen.
^M	Es wird ein Carriage-Return (CR - ASCII-13) in den String eingefügt.
^N	Es wird ein Linefeed (LF - ASCII-10) in den String eingefügt.

Hier sind noch einige Beispiele aufgeführt:

```
Lesen eines Files mit dem Pseudo-Programm "More"
More %f
```

```
Lesen eines Files mit ColorQuotes:
Colorquotes >NIL: %f
```

```
Editieren eines Files mit dem CED:
ED %f -sticky
```

```
Aktuelle Konfiguration auf dem aktuellen Screen aendern:
TAConfig %f S=%s
```

Kapitel 9

Maps

In dieser Konfiguration werden alle Parameter für den Pseudo-User MAPS verwaltet. Ein System, daß viele Mailbox-Systeme zur Verfügung stellen und es dem Benutzer erlauben, per "Fernsteuerung" via Nachrichten mit fixem Format Verwaltungsaufgaben des Points zu erledigen. Das sind Dinge wie das Bestellen und Abbestellen von bestimmten Brettern, Aufzeigen von Brettinhalten oder das direkte bestellen (Requesten) von Nachrichten oder Files. Da sich die Programmierer der diversen Mailboxprogramme auf keinen Standard für MAPS einigen können, wurde **TheAnswerIII** frei konfigurierbar gemacht, um allen MAPS-Systemen gerecht zu werden.

MAPS teilt seine Befehle in Form von Nachrichten mit. Der Empfänger der Nachricht ist in vielen Fällen "MAPS", daher auch der Name dieser Konfiguration. Betreff und Inhalt dieser privaten Mail an MAPS liefern die Parameter für MAPS-Befehle. Das Ergebnis dieser Befehle wird einen Netcall später vom MAPS-System der Serverbox zurückgesandt.

Hier sei noch einmal auf die Einleitung verweisen, in der aufgezeigt wird, für welche MAPS-Systeme bereits fertige Konfigurationsfiles erhältlich sind.

Zudem finden sich in der Dokumentation noch ausführliche Erklärungen und Beispiele zu MAPS.

9.1 Die Gadgets

Gadget	Erklärung
Auswahlliste	Hier sind alle bekannten MAPS-Befehle eingetragen, die TheAnswerIII bekannt sind. Klickt man einen Eintrag der Liste an, so kann er mit den anderen Gadgets editiert werden.
Löschen	Der gerade aktive Eintrag wird ohne Sicherheitsabfrage aus der Liste entfernt.
Sort	Alle Einträge werden alphabetisch sortiert.
NEU	Es wird ein leerer Eintrag generiert, um einen neuen Namen für einen neuen MAPS-Befehl einzutragen. Der Name für den Typ, der hier vergeben wird, ist maßgeblich für die Sortierung. Wird hier ein Name eingegeben und dieser mit RETURN bestätigt, werden die anderen Eingabefelder zur Eingabe freigegeben.
Befehl	Hier wird ein Text eingetragen, den die MAPS-Umgebung als Befehl akzeptiert. In der Regel wird der Befehl später als Betreff für die Nachricht benutzt.
Format	Hier wird ein Text eingetragen, der mit den unten erklärten Variablen gefüllt wird, und in der Regel die Parameter für den Befehl enthält, sofern sie notwendig sind.
Befehl in Betreff	Ist dieser Schalter aktiv, wird der o.g. Befehltext als Betreff der Nachricht benutzt.
Befehl in Nachricht	Ist dieser Schalter aktiv, wird der o.g. Befehltext als Inhalt der Nachricht benutzt. Beide Schalter auf EIN oder beide auf AUS ist möglich.

Gadget	Erklärung
Vor Absenden editieren	Ist dieser Schalter aktiv, wird die generierte MAPS-Nachricht in den Editor geladen und kann verändert werden. Anderfalls wird sie sofort vom TheAnswerIII -MAPS-System versandt. Befehle können abschließend definiert werden, bei anderen muß der Inhalt von per Hand modifiziert oder ergänzt werden. Dies hängt davon ab, welches MAPS-System benutzt wird und welcher Befehl editiert wird.
ADD-Automatik.	Mit dem Schalter wird die Automatik aktiviert, in das Eingabefeld wird der Befehl eingetragen, der bei ADD-Automatik aufgerufen wird. Hier muß der Text stehen, der in der linken Liste als Name angegeben wurde. Die ADD-Automatik fragt den Benutzer im Hauptprogramm jedes mal, wenn er ein Netz-Brett von Hand erzeugt, ob er dieses gleich per MAPS beim Server bestellen soll oder nicht.
DEL-Automatik.	Mit dem Schalter wird die Automatik aktiviert, in das Eingabefeld wird der Befehl eingetragen, der bei DEL-Automatik aufgerufen wird. Hier muß der Text stehen, der in der linken Liste als Name angegeben wurde. Die DEL-Automatik fragt den Benutzer im Hauptprogramm jedes mal, wenn er ein Netz-Brett löscht, ob er dieses gleich per MAPS beim Server ab bestellen soll oder nicht.
Speichern	Die Unterkonfigurationen wird auf Disk gespeichert.
Benutzen	Die Unterkonfigurationen werden im RAM bis zum nächsten Reset gespeichert.
Hilfe	Das bereits erklärte Hilfssystem wird aufgerufen.
Abbrechen	Alle Änderungen werden vergessen und auf die Hauptseite zurückgesprungen.

Die auf dieser Seite verfügbaren Pull-Down-Menüs entsprechen denen der Hauptseite und sind dort erklärt. "Abbrechen" via Pull-Down-Menü statt per Gadget springt jedoch nicht zur Hauptseite zurück, sondern beendet, genau wie das Close-Gadget, TAConfig.

9.2 Die Variablen im Maps-System

TheAnswerIII unterstützt eine Vielzahl von Variablen. Auf der MAPS-Seite können oder müssen die MAPS-Aufrufe mit Variablen gefüllt werden. Dafür kommen diese Variablen in Frage. Beispiele hierzu gibt es im der DOK zum Hauptprogramm, da dabei gleichzeitig das MAPS-Mail-System erklärt wird und wie man an die Inhalte von Variablen kommt.

Variable	Erklärung
%b	Wird durch einen Brettnamen oder eine Liste von Brettnamen ersetzt, die TheAnswerIII vorgeben kann. (Aktuelles Brett, Auswahl aus Brettliste per Auswahlssystem)
%i	Wird durch die Message-ID einer ggf. aktiven Nachricht ersetzt. Dabei wird die <i>ZConnect V3.1</i> -ID eingetragen, auch wenn mit <i>Z-Netz V3.8</i> der Netcall durchgeführt wird.
%z	Wird durch die Message-ID einer ggf. aktiven Nachricht ersetzt. Dabei wird die <i>ZNetz</i> -ID eingetragen, wenn mit <i>Z-Netz V3.8</i> der Netcall durchgeführt wurde. Andernfalls ist keine <i>Z-Netz V3.8</i> -ID bekannt.
%f	Wird durch den Betreff einer ggf. aktiven Nachricht eingetragen. Dabei wird das Rohformat benutzt, wie es vom Server kam, Umlaute können im IBM-Format vorliegen und mit dem AMIGA-Font nicht darstellbar sein.
^M	Es wird ein Carriage-Return (CR - ASCII-13) in den String eingefügt.
^N	Es wird ein Linefeed (LF - ASCII-10) in den String eingefügt.

Kapitel 10

Funktionstasten

In dieser Konfiguration können die 10 Funktionstasten der AMIGA-Tastatur mit schon mehrfach erklärten Dos-Aufrufen belegt werden. Allerdings wirkt hier nur die Variable %s zur Angabe des **TheAnswerIII**-Public-Screennamen und die Variablen ^M und ^N. Die Filenamen-Variablen %a und %f finden hier keine Belegung und liefern keinen Text. Neben jedem Eintrag findet sich ein REQ-Gadget, um einen Filenamen per File-Requester auswählen zu können. Dies muß natürlich als erstes geschehen, weil natürlich keine Befehlsparameter per File-Requester übergeben werden können.

Ferner kann man mit dem "WB nach vorne" Schalter **TheAnswerIII** dazu veranlassen, vor Aufruf des externen Programmes den Workbench-Screen in den Vordergrund zu bringen, falls dies erwünscht ist.

Generell kann hier jeder sinnvoll erscheinende Aufruf eingetragen werden, der genauso aussieht, als würde man diese Befehlsfolge in ein AMIGA-Shell-Window tippen. Die SHIFT-Tasten finden absichtlich keine Belegung, da sie von vielen Benutzern für Commodities benutzt werden.

Beispielaufrufe kann ein Lese- oder Editieraufruf der Log-Files sein oder bestimmte externe Programme, die mit **TheAnswerIII** arbeiten. Die Unterstützung von Arexx durch **TheAnswerIII** ist in der Version 3.00 noch nicht realisiert, ist aber für die Zukunft vorgesehen.

Die Erklärung der Variablen finden sich in den Kapiteln zur Netcall-Seite und zur Point-Seite. Die Erklärung der Befehle "Speichern", "Benutzen", "Hilfe" und "Abbrechen" sind in allen anderen Kapiteln erklärt. Das Pulldown-Menü wird beim Hauptmenü beschrieben, auch hier gilt: Abbrechen per Menü beendet das Programm, Abbrechen per Gadget springt zur Hauptseite

Kapitel 11

Brettvorgabe

Alle Nachrichten von **TheAnswerIII** werden in Brettern gespeichert. In dieser Konfiguration werden die Vorgabewerte festgelegt, wie die internen Strukturen eines solchen Brettes aussehen soll. Die Daten können im Programm für jedes Brett verändert werden. Nur wenn neue Bretter erzeugt werden, werden diese Daten zunächst für das neue Brett gesetzt und können dann von Hand speziellen Bedürfnissen im Bretteditor des Hauptprogramms angepaßt werden.

11.1 Die Gadgets

Da speziell hier viele Gadgets einer besonderen Erklärung bedürfen, werde diese alle im anschließenden Abschnitt aufgezeigt. Hier nur eine Übersicht:

Gadget	Erklärung
Inhalt sortieren	Sortiert die Liste aller Nachrichten nach den Kriterien "Ankunftsdatum" (Wann die Nachricht in TA einsortiert wurde), "Absendedatum" (Wann die Nachricht erzeugt wurde), "Absender" (Alphabetisch nach Namen der Absender) oder "Betreff" (Alphabetisch nach Betreff).
Textkonvertierung	Es wird festgelegt, wie Textnachrichten konvertiert werden sollen, bevor man auf sie zugreifen kann.
Lesen	Um eine Nachricht zu lesen kann sie in die Formate "keine", "Standard", "Standard plus", "ZConnect", "ZNetz" oder "LaTex" konvertiert werden. Ferner kann man festlegen, ob der Nachrichten-Kopf angezeigt (Schalter AKTIV) wird oder nicht.
Auslagern	Um eine Nachricht auszulagern (als AMIGA-Dos-File auf Disk speichern) kann sie in die Formate "keine", "Standard", "Standard plus", "ZConnect", "ZNetz" oder "LaTex" konvertiert werden. Ferner kann man festlegen, ob der Nachrichten-Kopf ausgelagert wird (Schalter AKTIV) oder nicht.
Binär-Konvertierung	Es wird festgelegt, wie Binärnachrichten konvertiert werden sollen, bevor man auf sie zugreifen kann.
Lesen	Um eine Nachricht zu lesen kann sie in die Formate "keine", "CheckFile", "Binär", "ZConnect" oder "ZNetz" konvertiert werden. Ferner kann man festlegen, ob der Nachrichten-Kopf angezeigt wird (Schalter AKTIV) oder nicht.
Auslagern	Um eine Nachricht auszulagern (als AMIGA-Dos-File auf Disk speichern) kann sie in die Formate "keine", "CheckFile", "Binär", "ZConnect" oder "ZNetz" konvertiert werden. Ferner kann man festlegen, ob der Nachrichten-Kopf ausgelagert wird (Schalter AKTIV) oder nicht.

Gadget	Erklärung
Nachrichtenlimits	Viele Netzen haben Höchstgrenzen festgelegt, wie lange Nachrichten maximal sein dürfen. Hier kann eine Vorgabe getroffen werden, die sich aber innerhalb von TheAnswerIII brettweise unterscheiden kann.
Private Mails	Die Maximalgrenze ist den Regeln des benutzten Netzes zu entnehmen. Sie liegt im <i>Z-Netz</i> (Dez. 1993) bei 10240 (10K) Byte, wobei es aber vorkommt, daß Mailboxen die Grenze nur auf 10000 Byte legen.
Öffentliche Mails	Die Maximalgrenze ist den Regeln des benutzten Netzes zu entnehmen. Sie liegt im <i>Z-Netz</i> (Dez. 1993) bei 65536 (64K) Byte, wobei es aber vorkommt, daß Mailboxen die Grenze nur auf 64000 Byte legen.
Automat. Löschen	TheAnswerIII ist in der Lage Nachrichten nach einem Fristablauf automatisch zu löschen. Hier können Grenzen und Umstände festgelegt werden. Dabei unterscheidet die Vorgabe zwischen "normalen Brettern" und "Archivbrettern", die man privat anlegen kann, um Nachrichten länger zu speichern.
Bretter/Archive	Ist der Schalter nach diesen Begriffen aktiv, so ist das Automatische Löschen für diese Bretttypen in der Vorgabe eingeschaltet, andernfalls ist es ausgeschaltet und alle anderen Angaben zu diesen Rubriken bleiben ohne Wirkung.
nach xxx Tagen	Hier wird die Anzahl von Tagen angegeben, wie lange eine Nachricht im Brett bleiben soll, bevor sie dem automatischen Löschen verfällt. Dabei wird nicht das Datum der Nachricht ausgewertet, sondern ausschlaggebend ist der Zeitraum, wie lange die Nachricht schon einsortiert ist.
Auch neue löschen	Ist der Schalter inaktiv, werden nur Nachrichten gelöscht, die als ALT (gelesen) markiert sind. Ist der Schalter aktiv, werden auch NEUE (ungelesene) Nachrichten gelöscht. Als archiviert markierte Nachrichten werden auch in "normalen Brettern" nie gelöscht.
Sonstiges	
Brettsprache	TA kann bei vorgefertigten Köpfen oder Unterschriften für jede Art drei Varianten. Da die häufigste Nutzung unterschiedlicher Unterschriften-Files darin liegt, daß in manchen Brettern Englisch und in anderen Deutsch geschrieben wird, wurde die Auswahlmöglichkeit, welche Unterschriftenvariante benutzt wird in "Sprache" definiert. Die Brettsprache wirkt sich nur auf die Auswahl des passenden Unterschriften/Header-Files aus. Nicht auf die Benutzeroberfläche etc.
Öffentl. Unterschrift	Legt fest, wie die automatische Unterschrift kombiniert werden soll. Singum ist dabei eine fixe Datei, die je nach Brettsprache ausgewählt wird und eine persönliche Unterschrift enthält. Cookie ist eine Datei, die viele Unterschriften enthält, die bei Aktivierung per Zufall ausgewählt werden. Cookie und Signum können kombiniert werden, nur eines von beiden kann ausgewählt werden, oder es wird gar keine automatische Unterschrift erzeugt. Hier wählt man die Auswahl für Nachrichten in Brettern, also öffentliche.
Private Unterschrift	Genau wie "Öffentl. Unterschrift", nur daß diese Einstellung private Nachrichten an bestimmte User betrifft.
Netz-Umlaute	Legt fest, wie Umlaute bei Nachrichten in dieses Brett auf dem Weg ins Netz gewandelt werden. Die ganze <i>Z-Netz</i> -Welt versteht IBM-Umlaute (Umlaute wie sie PC's verwenden). Einige sog. Gates, also Tore zu anderen Netzen über das <i>Z-Netz</i> mögen dies aber gar nicht.
Speichern	Die Unterkonfigurationen wird auf Disk gespeichert.
Benutzen	Die Unterkonfigurationen werden im RAM bis zum nächsten Reset gespeichert.
Hilfe	Das bereits erklärte Hilffsystem wird aufgerufen.
Abbrechen	Alle Änderungen werden vergessen und auf die Hauptseite zurückgesprungen.

Die auf dieser Seite verfügbaren Pull-Down-Menüs entsprechen denen der Hauptseite und sind dort erklärt. "Abbrechen" via Pull-Down-Menü statt per Gadget springt jedoch nicht zur Hauptseite zurück, sondern beendet, genau wie das Close-Gadget, TAConfig.

11.2 Näherer Informationen zu den Einstellungen:

11.2.1 Sortiermodi

TheAnswerIII kennt vier Möglichkeiten ein Inhaltsverzeichnis zu sortieren:

Modus	Erklärung
Ankunftsdatum	Die Nachrichten werden danach sortiert, wann sie in dieses Brett eingetragen wurden. Wird eine Nachricht mit den Weiterleitungs-Funktionen "Ins Hauptarchiv" bzw. "Ins Brettarchiv" in ein Brett kopiert, bleibt das Ankunftsdatum jedoch auch in diesem Archiv unverändert.
Absendedatum	Die Nachrichten werden nach dem Datum sortiert, das die Nachricht als Absendedatum im Nachrichtenheader hat.
Absender	Die Nachrichten werden alphabetisch nach dem Namen des Absenders sortiert, was die Suche nach bestimmten Benutzern erleichtert.
Betreff	Die Nachricht wird alphabetisch nach ihrem Betreff sortiert. Dies geschieht zunächst ohne Rücksicht darauf, was für sonstige Dinge im Betreff stehen. Viele Betreffs beginnen zunächst mit einer Kette von Sonderzeichen für Empfangsbestätigungen, die wievielte Generation einer Antwort es ist usw. Derartige Informationen filtert TheAnswerIII bereits beim Einsortieren aus der Nachricht und stören die Sortierung daher nicht. Werden mehrere Nachrichten mit dem gleichen Betreff gefunden, so werden diese wieder untereinander danach sortiert, die wievielte Antwort dies ist. Sind auch da zwei Nachrichten gleich, z.B beide Betreffs sind die 2. Antwort auf die Ursprungsnachricht, so entscheidet das Absendedatum darüber, welche zuerst dargestellt wird.

11.2.2 Konvertierung

TheAnswerIII unterscheidet bei der Konvertierung einer Datei immer danach, ob es sich um einen Text oder eine Binärdatei handelt. Beide Möglichkeiten können immer und überall separat eingestellt werden. In der Brettvorgabe wird zudem unterschieden zu welchem Zwecke eine Nachricht konvertiert werden soll.

Wird eine Nachricht zum Lesen konvertiert, sollte man eine Konvertierung wählen, die dem Auge am besten zusagt. Das Auslagern einer Nachricht bedeutet, daß sie, nachdem sie wunschgemäß konvertiert wurde, in eine Datei geschrieben wird, die man per File-Requester auswählen kann, um die Nachricht außerhalb von TheAnswerIII aufzuheben bzw. benutzen, wenn Programme oder andere Dinge übers Netz kamen. Die Konvertierung sollte also den Ansprüchen des AMIGA genügen.

Sowohl Texte(T) als auch Binärs(B) können garnicht, im *Z-Netz V3.8* oder im *ZConnect V3.1*-Format konvertiert werden. Texte können zudem einer Standard-, einer Standard-Plus oder einer LaTeX-Konvertierung unterzogen werden. Binärs kennen zusätzlich zu den ersten drei die Modi als "Binär" oder "Bin-Check" konvertiert werden. Die Modi im einzelnen folgen auf der nächsten Seite:

Die Modi im einzelnen:

Modus	Kopf	Art	Erklärung
keine	wie eingestellt	T&B	Die Nachricht wird so, wie sie gespeichert ist, konvertiert. Das ist ein internes TheAnswerIII -Format, daß selbst TheAnswerIII nicht einsortieren kann. Eine derartige Konvertierung wird nur der Vollständigkeit halber angeboten.
Standard	wie eingestellt	T	Der Text wird so aufbereitet, daß er im AMIGA-Format lesbar ist. Zeilenabschlüsse werden in die gewandelt, die beim AMIGA üblich sind (Aus CR+LF wird LF), die im Netz üblichen IBM-Umlaute im Text werden in AMIGA-Umlaute gewandelt.
Standard-Plus	wie eingestellt	T	Wie Standard. Allerdings wird versucht, besondere IBM-Sonderzeichen und -Grafikzeichen ebenfalls in Richtung AMIGA zu verbiegen. Diese Methode dauert länger als Standard. Zudem kann es sein, daß eine Nachricht verbotender Weise schon AMIGA-Umlaute enthält. Während Standard diese ignoriert und damit von alleine richtig darstellt, hält Standard-Plus diese Zeichen für IBM-Grafikzeichen und verändert sie.
LaTeX	wie eingestellt	T	LaTeX ist eine besondere Form des Schriftsatzes. Jeder der LaTeX benutzt, weiß auch was es ist. TheAnswerIII versucht nun nicht etwa ein fertiges LaTeX-Dokument aus der Nachricht zu machen, sondern erledigt nur die Dinge, die man benötigt, um das Ergebnis dann ohne große Probleme in einem LaTeX-Dokument benutzen zu können: Alle Sonderzeichen von & bis % werden LaTeX-gerecht gewandelt. Umlaute und Quotes werden gemäß german.sty gewandelt. Der Nachrichtenkopf, sofern auf EIN, wird mit %-Zeichen ausgeklammert.
CheckFile	wie eingestellt	B	Die generelle Möglichkeit, Binärnachrichten lesbar zu machen. Die Nachricht wird auskopiert und dann versucht TheAnswerIII diese zu identifizieren. Wie gut TheAnswerIII dabei ist, hängt davon ab, wie viele Typen der File-Scanner (Interne Packer der Konfiguration) kennt. Findet dieser den Typ, führt er die in der Config vorgebene Check-Routine aus und zeigt das Ergebnis beim lesen im Textanzeiger an. Archive können z.B. aufgelistet werden, IFF-Grafiken betrachtet werden, usw.
Binär	immer AUS	B	Eine Binärnachricht wird ohne Kopf auskopiert. Dies ist beim Auslagern sinnvoll. Programme, Archive etc. können danach im Dos benutzt bzw. entpackt werden. Beim Lesen wird man nur Zeichenmüll sehen, sofern nicht die Nachricht zwar als Binär gekennzeichnet ist, in Wirklichkeit jedoch Text enthält... Ein Kopf wird nie erzeugt, da er das Ergebnis unkenntlich für den AMIGA machen würde. Man beachte die Möglichkeit der Behandlung von unbekanntem Filetypen über die Konfiguration.

Modus	Kopf	Art	Erklärung
<i>Z-Netz V3.8</i>	immer AUS	T&B	Die Nachricht wird ins <i>Z-Netz V3.8</i> -Format gewandelt. Wird sie so ausgelagert, kann sie von jeder Software, die <i>Z-Netz V3.8</i> versteht wieder wie ein Netcallpuffer einsortiert werden. Beim Lesen dient es nur der Prüfung der Datei, falls man TheAnswerIII nicht vertraut. Nachrichten im SpoolBrett, die später codiert werden sollen, kann man auf diese Weise prüfen, ob sie korrekt codiert werden, da in dieser Konvertierung eventuelle Codierungen durchgeführt werden. Der Kopf der Nachricht wird ebenfalls in diesem Format mitkonvertiert. Eine extra Erzeugung eines Kopfes ist daher immer aus.
<i>ZConnect V3.1</i>	immer AUS	T&B	Hier gilt genau das gleiche wie bei <i>Z-Netz V3.8</i> , nur daß es eben das <i>ZConnect V3.1</i> -Format betrifft.

Wurde ein Nachrichtekopf gewählt, so wird in allen Fällen die Datei "headX" aus dem Unterschriftenverzeichnis zur Interpretierung des Kopfes benutzt. 'X' steht dabei für eine Zahl, die vom der gewählten Brettsprache abhängig ist.

11.2.3 Brettsprache

TheAnswerIII kennt drei Brett Sprachen, die nur der Namensgebung willens Deutsch, Englisch und Sprache3 heißen. Im Prinzip ist es nur "Möglichkeit 1" bis "3". Je nachdem welche Sprache gewählt wurde, wird bei der Auswahl eines Unterschriften- oder Header-Files eine der drei Möglichkeiten ausgewählt, die in der Konfiguration schon zur Verfügung standen. Beim Lesen wird z.B. die Datei "head" gesucht. Bei Sprache 1 (Deutsch) sucht **TheAnswerIII** "head1", bei Sprache 2 (Englisch) die Datei "head2" und bei Sprache Nr. 3 die Datei "head3". Dies gilt analog auch für Unterschriften, Weiterleitungsköpfe usw. usw.

Benutzer, die tatsächlich Bretter führen, deren Grundsprache Englisch ist, werden die diese Form der Namensgebung bevorzugen, da sie gleich wissen, für welches Brett, welche Unterschriften eingestellt werden sollen. Allen anderen soll genügen zu wissen, daß es egal ist, welche der drei Alternativen gewählt wird. Es wird einfach nur die entsprechende Unterschriften-Datei benutzt, für deren Inhalt der Benutzer ganz alleine Verantwortlich ist.

Der Konsequenz halber müssen natürlich auch die Cookie-Dateien in drei Versionen verfügbar sein.

Wie schon bei **TheAnswerII** sorgt auch **TheAnswerIII** immer noch dafür, daß die letzte Zeile einer Textnachricht dem Pont vorbehalten ist und schreibt dort seine Werbung rein. Sichtbar wird diese Zeile allerdings nur noch bei *Z-Netz V3.8*. Unter *ZConnect V3.1* gibt es einen Header für derartige Dinge, der dann auch verwendet wird. Nun gibt es Leute oder aber auch Netze, denen paßt das nicht. Für diese gibt es die bei der Brettsprache nun die 4. Möglichkeit: Das Signumverbot. In diesem Fall wird der Werbungstext unterdrückt aber auch jede Header- und Unterschriftenerzeugung. Das ganze trifft natürlich nur Brettweise zu und kann nur im Hauptprogramm eingestellt werden, nicht im Konfigurationsprogramm.

11.2.4 Unterschriften

Eine Unterschrift unter **TheAnswerIII** besteht aus zwei Komponenten: Zum ersten einmal das Unterschriften-File. Dies ist eine frei editierbare Datei, in der man die Dinge reinschreibt, die man immer am Ende einer Nachricht stehen haben will. Normalerweise ist das die Standard-Floskel zur Verabschiedung wie ein Text ala "Und Tschüss, Peter". Das ganze kann aber auch ausführlicher werden.

11.2.5 Die Cookies

Ursprünglich ist ein Cookie vom chinesischen Glückskeks (Fortune Cookie) abgeleitet, der nach einer Mahlzeit serviert wird. In diesem Glückskeks ist dann ein Spruch versteckt, der entsprechend Glück und Gesundheit verheißen soll oder eine andere Weisheit enthält.

Die Cookiedatei ist eine Sammlung von Zitaten oder kurzen Texten, die alle zusammen in einer Datei gespeichert sind. Ist das Cookie nun in der Unterschrift eingestellt, so öffnet **TheAnswerIII** die Cookie-Datei und wählt per Zufallsgenerator einen dieser Sprüche aus und hängt ihn zusätzlich an die Nachricht dran.

Im Bretteditor kann man nun einstellen, welche dieser Komponenten und in welcher Reihenfolge sie dargestellt werden.

Während die normale Unterschrift eine einfache Textdatei ist, baut sich eine Cookie-Datei wie folgt auf: Die Cookiedatei ist ebenfalls eine editierbare Textdatei. Sie kann beliebig lang sein. In dieser Cookie-Datei kann man kleine Sprüche sammeln, die dann per Zufallsgenerator an eine Textnachricht angehängt werden. Die Cookies werden wie die Unterschriften im Unterschriften-Pfad gesucht, der in der Konfiguration eingestellt wurde. Je nach Brettsprache wird entweder die Datei "Cookie1.DAT", "Cookie2.DAT" oder "Cookie3.DAT" verwendet.

Folgende Regeln sind in Cookie-Dateien zu beachten:

- Ein einzelner Spruch darf maximal 400 Byte lang sein. Dies ist eine bewußte Einschränkung, da der Sinn der Cookies in der Unterschrift zu sehen ist und nicht als Inhalt einer Nachricht. Die Anzahl der Sprüche ist unbegrenzt, die Länge der Cookie-Datei ist auf 2.147.483.647 Byte beschränkt. (Also zwei GIGA-Byte)
- Die Grenze zwischen zwei Sprüchen bilden 2 LineFeeds. Das heißt, beim Editieren muß vor dem ersten, zwischen zwei und nach dem letzten Cookie ZWEI mal RETURN gedrückt werden, so daß zwischen zwei Cookies eine Leerzeile entsteht. Logischerweise ergibt sich daraus, daß ein Cookie selbst keine Leerzeilen enthalten darf.
- Zeilen, die mit einem '#' beginnen sind Kommentarzeilen und werden nicht als Spruch identifiziert.

Kapitel 12

Unterschriften

Dies ist keine echte Unterkonfiguration. Von hier aus kann man über TAConfig die einzelnen Files für Unterschriften und Header ändern. Da dies aber ganz normale Text-Dateien sind, können sie jederzeit mit einem normalen Texteditor verändert werden.

Um die Unterschriften und Köpfe von hier aus editieren zu können muß auf der Pointseite ein korrekter Editor-Aufruf definiert worden sein und auf der Verzeichniseite ein Pfad für die Unterschriften-Files. Die beiden Gadgets im oberen Bereich können nicht editiert werden, sondern zeigen nur die aktuelle Einstellung von Editor und Unterschriftenpfad.

Zu jeder Form der Unterschrift existieren drei Gadgets für einen Editor-Aufruf. Je nach eingestellter Brettsprache (siehe Brettvorgabe) wird eines dieser drei Files ausgewählt, wenn der linke Typ einer Unterschrift oder eines Kopfes benötigt wird. So kann man jederzeit drei Versionen eines Unterschriften-Typs speichern und in jedem Brett individuell über die Brettsprache einstellen, welches File benutzt werden soll.

Einzig die Cookie-Dateien, von denen es ebenfalls drei Stück für jede Brettsprache gibt, können von hier aus wegen Platzmangel nicht editiert werden.

Alle Kopfdateien und das Empfangsbestätigungsfile können mit Variablen arbeiten. Die beiden Unterschriftenfiles können dies nicht. Eine Variable beginnt mit einem "%" -Zeichen und endet mit einem ":" -Zeichen. Dazwischen steht der Variablenname, der im Regelfall die ASCII-ID eines Headereintrages ist. Dabei können in einem Kopf-File alle Informationen verwertet werden, die ein TA-Header zur Verfügung stellt. Das sind neben allen bei Veröffentlichung von **TheAnswerIII** bekannten *ZConnect V3.1*-Header, noch einige interne TA-Header sowie Hilfs-Variablen zur Formatierung von Headereintragen und ein kleines IF/ENDIF-System. Welche Header es gibt, wie sie heißen und wie sie ggf. formatiert werden können wird in der extra Dokumentation "Header-Informationen" umfangreich erklärt. Dazu gehören auch alle lokalen Variablen und die bedingte Verzweigung via "IF".

Anfängern werden vorgefertigte Header für die die Brett Sprachen Deutsch und Englisch im TA-Paket beigelegt, die den allermeisten Ansprüchen genügen dürften. Bevor man anfängt mit den Variablen in Kopf-Dateien rumzuspielen, sollte man sich die Dokumentation zu den Header-Infos genau durchlesen.

Auf dieser Seite steht **kein** Pull-Down-Menü zur Verfügung.

Hier folgt nur noch eine Aufstellung, welche Unterschrift/ welcher Kopf wann von **TheAnswerIII** benutzt wird:

Unterschrift/Kopf	Erklärung
priv. Unterschrift	Ein Textfile, daß ans Ende jeder privaten Nachricht gestellt wird, die versendet wird. Sie wird natürlich nur angehängt, wenn im betroffenen Brett das benutzen einer solchen Unterschrift vorgesehen ist. Im Kapitel zur Brettvorgabe wird näher auf Unterschriften eingegangen.
öffentl. Unterschrift	Ein Textfile, daß ans Ende jeder öffentlichen Nachricht gestellt wird, die versendet wird. Sie wird natürlich nur angehängt, wenn im betroffenen Brett das benutzen einer solchen Unterschrift vorgesehen ist. Im Kapitel zur Brettvorgabe wird näher auf Unterschriften eingegangen.
priv. QuoteKopf	Wird auf eine Nachricht privat geantwortet und soll gleichzeitig diese Nachricht zitiert werden, so wird die Bezugsnachricht mit Quote-Zeichen versehen (siehe auch Pointseite) und in den Editor geladen. Zusätzlich wird diese Datei vorangestellt, in der via Variablen zusätzlich Bezug genommen werden kann, wie "Am (Datumsangabe) schrieb (Absender) mit dem (Betreff) das und das..."
öffentl. Quotekopf	Analog zum "priv. QuoteKopf". Wenn öffentlich auf eine Nachricht geantwortet wird, so wird eben diese Kopfdati eingeladen anstatt die Datei für private Antworten.
Sendekopf	Wird eine Nachricht gesendet, ohne daß geantwortet wird, also keine Bezugsnachricht vorhanden ist, aus der Variablen gezogen werden können, so wird diese Datei in den Editor geladen, bei der einige lokale Variablen Sinn machen und einen einheitlichen Nachrichtenanfang erzeugen können, wie z.B. "München, den (automatisch aktuelles Datum)".
Nachrichtekopf	Anhand dieser Datei werden alle Anagaben aus einem Nachrichten-Header ausgegeben, wenn beim lesen oder auslagern der Nachrichtekopf mit angezeigt werden soll. (Brettvorgabe: Nachrichten-Kopf ein/aus)
Weiterleitungskopf	Wenn eine Nachricht, die empfangen wurde "Weitergeleitet" werden soll, also an andere Benutzer, als die, die sie schon erhalten haben nochmal gesendet werden soll, so kann man per Einstellung im Hauptprogramm, einige Zusatzinfos über diese Kopfdati der eigentlichen Datei voranstellen, um automatisch anzugeben, woher oder von wem diese Nachricht ursprünglich stammt etc.
Empfangsbestätigung	TheAnswerIII unterstützt das Erzeugen automatischer Empfangsbestätigungen. TheAnswerIII erzeugt eine solche Bestätigung (Einstellung auf der Netcall-Seite) anhand dieser Datei, in der via Variablen Bezüge zu der zu bestätigenden Nachrichten genommen werden kann.
Zurück	Es wird auf die Hauptseite zurückgesprungen.
Hilfe	Das bereits erklärte Hilfssystem wird aufgerufen.

Kapitel 13

Register-Daten

Auf dieser Seite finden sich zusätzliche Einstellungen zum Programmlayout. Nur **registrierte Benutzer** können die Daten dieser Seite verändern. Die Daten werden auch nicht in einer Unterkonfiguration gespeichert, sondern im codierten Key-File eines registrierten Benutzers gespeichert. Bei unregistrierten Benutzern sind diese Werte in der Vorgabeeinstellung. Der Programmbetrieb ist durch diese Daten nicht eingeschränkt, nur werden einige Dinge einem User, der **TheAnswerIII** oft benutzt eher lästig, als daß sie ihm nützlich erscheinen. Und ein User, der **TheAnswerIII** oft und praktisch ja kostenlos benutzt, der kann sich wenigstens registrieren lassen, um mir dem Autor, eine gewisse Übersicht zu gestatten, wie verbreitet mein Programm ist.

Unter **TheAnswerIII** wurde das Registriersystem automatisiert und vereinfacht. Um sich registrieren zu lassen oder seine Register-Daten zu ändern liegt dem Paket ein spezielles Programm "TARegister" bei, daß das einheitliche Antragsformular generiert und die spätere Antwort darauf automatisch in ein Keyfile wandelt.

13.1 Die Gadgets

Gadget	Erklärung
Sicherheitsrequester	Alle kritischen Entscheidungen in TheAnswerIII sind mit einem Sicherheitsrequester abgesichert, der den Benutzer nocheinmal fragt, ob die folgende Aktion wirklich ausgeführt werden soll. Da so etwas bei routinierter Benutzung lästig werden kann, sind die meisten von ihnen hier abschaltbar. Eine Sicherheitsabfrage findet nur dann statt, wenn der Schalter hier mit einem Haken aktiviert ist.
Programmende	TheAnswerIII fragt nochmal nach, bevor das Programm wirklich verlassen wird, wenn man es beenden will.
Nachricht Senden	Frägt nochmal nach, bevor eine erzeugte Nachricht wirklich im Spool-Brett gespeichert wird.
Nachricht nicht senden Nach Editoraufruf	Frägt nochmal nach, bevor das Erzeugen einer Nachricht abgebrochen wird. Da es Editoren gibt, die sich "selbständig machen" (z.B. CED), als wären sie mit "RUN" aufgerufen worden und nicht gewartet wird, bis der Editor fertig ist, wird nach jedem Editoraufruf gewartet bis dieser Requester bestätigt wird.
Z-Netz-EMP	Wird mit <i>Z-Netz V3.8</i> statt mit <i>ZConnect V3.1</i> gearbeitet, so dürfen Empfänger von Nachrichten (privat oder Brettnamen) nicht länger als 40 Zeichen sein. Einige Mailboxen und Gate-Systeme unterstützen dies dennoch, daher wird der Empfänger nicht auf die 40 Zeichen abgeschnitten, sondern nur per Requester gewarnt, wenn dieser Fall eintritt.

Gadget	Erklärung
Adressdatei	Spezielle Infos zu Adressdateien finden sich in der Dokumentation zum Hauptprogramm. Normalerweise muß man eine Adressdatei per File-Requester auswählen, wenn man Einträge (User, Bretter) aus ihr auswählen will, an die eine Nachricht gesendet werden soll.
Bei Senden laden	Ist der Schalter auf EIN, so wird beim Aufruf einer Adressliste beim Senden von Nachrichten sofort die unten angegebene Datei (ohne Pfadangabe) eingeladen und es kann ausgewählt werden. Anderfalls ist die Auswahlliste zunächst leer und eine bestimmte Datei muß geladen werden.
Private Header	Unter <i>ZConnect V3.1</i> können private Infos wie Name, Adresse und Telefonnummer im Header als Absenderangabe mitgeschickt werden. Diese Schalter sind nur benutzbar, wenn zusätzlich zur Registrierung auch passende Daten im Keyfile gespeichert sind.
Realname	Der im Keyfile gespeicherte Vor- und Nachname steht in jeder Nachricht zusätzlich zur Netz-Adresse.
Adresse	Der im Keyfile gespeicherte Ort und die Straße werden in jeder Nachricht in einem "ADDRESS:"-Header mitgeschickt.
Telefonnummer	Die im Keyfile gespeicherte Telefonnummer wird in jeder Nachricht in einem "TELEFON:"-Header mitgeschickt. Wenn die Telefonnummer in einem Header auftauchen soll, so sollte sie folgendes Format enthalten: Es wird die internationale Schreibweise verwendet, mit vorangestelltem "V" für Voice, "F" für Fax oder "B" für MailBox (BBS). Bei Voice-Nummern wird ein "Q" nachgestellt, wenn ein Anrufbeantworter vorhanden ist. Alle Nummern werden durch ";" oder Leerzeichen getrennt. Beispiel: "V+49-521-561345Q F+49-521-561785 B+49-521-193004". Bei kombinierten Nummern werden die Kennbuchstaben hintereinandergestellt: VF+49-521-562342Q.
Speichern	Die Daten werden im Key-File gespeichert.
Benutzen	Ist hier nicht anwählbar
Hilfe	Das bereits erklärte Hilffsystem wird aufgerufen.
Abbrechen	Alle Änderungen werden vergessen und auf die Hauptseite zurückgesprungen.

Die auf dieser Seite verfügbaren Pull-Down-Menüs entsprechen denen der Hauptseite und sind dort erklärt. Allerdings funktionieren hier nur die Menüpunkte "Info" und "Abbrechen", da durch den direkten Zugriff auf den Key-File die anderen Funktionen sinnlos oder technisch nicht möglich sind. Da es aufgrund einer "internen Einheitlichkeit" eine Programmverlängerung bedeutet hätte, diese Menüpunkte abzustellen, wird stattdessen mit einem Fehler-Requester auf die Fehlfunktion hingewiesen. "Abbrechen" via Pull-Down-Menü statt per Gadget springt nicht zur Hauptseite zurück, sondern beendet, genau wie das Close-Gadget, TAConfig.