

Popis

Do Guide Procházka

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Popis		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Do Guide Procházka	July 10, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Popis	1
1.1	Popis KingCONu	1
1.2	Informace o programu	1
1.3	Požadavky na systém a instalace.	2
1.4	Jak s programem zacházet?	3
1.5	Jak uřetřit nejen klávesnici.	5
1.6	Zde si pějřjdou na své ti největřřř le...	6
1.7	Teř se podřvřáme co dokáře bufer.	6
1.8	Popis M E N U	7
1.9	Popis menu <code>^C O N S O L E^</code>	7
1.10	Popis menu <code>^C O M P L E T E Y</code>	8
1.11	Popis menu <code>^R E V I E W^</code>	8
1.12	Popis menu <code>^H I S T O R Y Y</code>	9
1.13	Jak otvřřrat okna KinCONu?	9
1.14	Pouřřřtř proměnnřřch pro nřřzev okna.	9
1.15	Jak nastavit parametry okna pěř spuřřtěņř.	10
1.16	Zpřřsob zadřřvřnřř parametrř u pěřřkazu <code>^D I R C A C H E^</code>	13

Chapter 1

Popis

1.1 Popis KingCONu

Popis KingCONu

Informace

Autor a co program dokáže.

Instalace

Můžu instalovat a jak?

Editace

Klávesové zkratky a co s nimi.

Dva způsoby jak jednoduše dostat do konzole přístupovou cestu:

První způsob

Proč psát celé názvy, když stačí zkratky?

Druhý způsob

Nejlépe je nepsat vůbec nic.

Prohlídací bufer

Už se vám text nestratí...

Popis menu

KinCON lze ovládat také z menu.

Otevírání okna

Otvírání oken KingCONu a vstupní parametry.

1.2 Informace o programu

Název: KingCON
(console-handler)

Verze: 1.3
Autor: David Larsson

Z původního manuálu od Atlantidy převedl do Guide formátu
Tomáš Procházka

Popis:

- doplňování jmen souborů, adresářů a zařízení
- review-buffer - umožňuje procházet texty které se vypsaly do okna KingCONu, a které již odskrolovaly z viditelné části okna
- menu umožňující přístup k základním funkcím KingCONu
- podporuje systémová proměnná
- skokový skroling, který zrychluje vypisování textů do okna
- možnost ikonifikace okna
- asynchroní psaní - během vypisování (např. list) můžete psát, aniž by se výpis zastavil
- nastavení libovolného fontu
- příkazový buffer odstraňuje stejné vstupy atd.

1.3 Požadavky na systém a instalace.

Požadavky na systém:

- KickStart 2.0 nebo vyšší

Rozbalení:

V CLI/Shell zadejte příkaz ".run RAM:", který odstartuje spustitelný LHA soubor, a rozarchivuje ho na RAM Disk, kde vytvoří svůj adresář.

Poznámka: Tohle je z původního manuálu, pokud nebudete mít originální archiv jako samorozbalovatelný (já ho např. nemám), musíte si jej rozbalit klasickou cestou pomocí LHA programu.

Instalace

Dvojitým kliknutím na ikonu "Instalation" spustíte instalační skript. Můžete použít můj instalační skript, který je v češtině a navíc umožňuje i něco navíc. Stačí jej rozbalit (rozbalí soubor do ^Ram:° vyžaduje LHA) Ten provádí následující operace:

- Zjistí typ vámi používaného procesoru a skopíruje do L: buď "KingCON-handler", nebo "KingCON-handler.020". V L: se soubor vždy jmenuje "KingCON-handler".

- "KingCON-mountlist" skopíruje do DEVS:

- Namountuje "KCON:" a "KRAW:".

- Přidá do s:user-startup potřebné příkazy:

```
Mount KCON: from DEVS:KingCON-mountlist
Mount KRAW: from DEVS:KingCON-mountlist
```

Použití KCON: místo CON:

Pokud chcete, aby se pokaždé místo CON: používal KingCON, můžete tak učinit v user-startupu těmito příkazy:

* Tyto příkazy napište v user-startupu před příkazy mount:

Assign CON: DISMOUNT

Assign RAW: DISMOUNT

* Mountovací příkazy změňte na:

Mount CON: from DEVS:KingCON-mountlist

Mount RAW: from DEVS:KingCON-mountlist

!!!POZOR!!!

Ujistěte se, že máte správně nainstalován původní KingCON, protože pokud dojde k nějaké chybě, nebude možno otevřít úřední okno. Poslední záchrana v takovém případě může být menu Workbenche "Execute command".

1.4 Jak s programem zacházet?

Editace

KingCon má oproti standardní konsoli poněkud rozšířené editační schopnosti. Rozdíly proti originální konzoli jsou označeny (!).

• Jakýkoliv tisknutelný znak

Vloží znak pod kurzor a posune kurzor a znaky za ním do prava.

• Enter, Control-M

Ukončí řádek, vloží ho do příkazového bufferu a vykoná příkaz který reprezentuje.

• Alt-Enter (!)

Řádek je ukončen, vložen do příkazového bufferu, ale není vykonán.

• Control-\

Vloží znak EOF (End Of File - konec souboru) a ukončí řádek. Obvykle to znamená, že se okno uzavře, ale závisí to na programu který KCON: otevře.

• Control-J, Control-Enter

Přidá LiveFeed (posuň řádek).

• Ťipka vpravo

Posune kurzor doprava.

• Ťipka vlevo

Posune kurzor doleva.

• Ťipka nahoru

Zobrazí předchozí odeslaný řádek.

- ěipka dolů
Zobrazí následující odeslaný ěádek.
 - Shift-ěipka doprava, Control-Z
Kurzor na konec ěádky.
 - Shift-ěipka doleva, Control-A
Kurzor na začátek ěádky.
 - Alt-ěipka doprava (!)
Kurzor na začátek dalšího slova.
 - Alt-ěipka doleva (!)
Kurzor na začátek předchozího slova.
 - Control-ěipka doprava (!)
Kurzor na následující část jména.
 - Control-ěipka doleva (!)
Kurzor na předcházející část jména.
 - Levé tlačíko myši (!)
Posune kurzor na pozici v editačním ěádku na kterou kliknete.
 - Backspace
Smaže znak nalevo od kurzoru a pousune zbytek ěádku doleva.
 - Delete
Smaže znak pod kurzorem a pousune zbytek ěádku doleva.
 - Shift-Backspace, Control-U (!)
Smaže znaky od kurzoru až na začátek ěádku.
 - Shift-Delete, Control-K (!)
Smaže znaky od kurzoru do konce ěádku a přesune je do speciálního bufferu (ne do clipboardu).
 - Alt-Backspace, Control-W (!)
Smaže slovo od kurzoru doleva.
 - Alt-Delete (!)
Smaže slovo od kurzoru doprava.
 - Amiga-Delete (!)
Smaže slovo na kterém stojí kurzor.
 - Control-Backspace (!)
Smaže část jména od kurzoru doleva.
 - Control-Delete (!)
Smaže část jména od kurzoru doprava.
 - Control-B, Control-X
Smaže celý ěádek.
 - Control-L (!)
Smaže ěádek a vyčistí konzoli.
-

- Shift-îipka nahoru, Control-R
Nastaví se v p ikazov m bufferu na p ikaz za ínající znaky napsanými v p ikazové lince.
- Shift-îipka dolu
Sma e řádek a nastaví se na konec p ikazov ho bufferu.
- Alt-îipka nahoru (!)
Posune obsah okna o 5 řádek nahoru (texty vypisovaná do okna se ukládají do zásobníku).
- Alt-îipka dol 
Posune obsah okna o 5 řádk  dol .
- Shift-Alt-îipka nahoru
Posun na za átek zásobníku.
- Shift-Alt-îipka dolu
Posun na konec zásobníku.
- Amiga-V
Vlo í obsah clipboardu.
- Control-Y
Vlo í znaky smazané Control-K nebo Shift-Delete.
- Control-P (!)
Opakuje p edchozí slovo.
- Control-T (!)
Vlo í argumenty naposledy odeslan ho p ikazu.
- Control-S
Zastaví v stup (nap íklad pokud vypisujete obsahu adres e).
- Control-Q
Znovu obnoví v stup.
- TAB (!)
Doplní jm no souboru.
- Shift-TAB (!)
Doplní jm no za ízení.
- Alt-TAB (!)
Doplní jm no p ikazu.
- Control-D (!)
Pokud není p ikazov  řádka prázdn , vypí e soubory které jsou v adres i.

1.5 Jak u et it nejen kl vesnici.

Doplňování jmen!

KingCON vám umožňuje pomocí některých speciálních kláves snadné a pohodlné kompletování jmen souborů a zařízení.

Jestliže chcete zadat nějaké jméno, stačí když napíšete několik prvních znaků a stisknete TAB (nebo Amiga-F). Pokud se v adresáři nachází pouze jeden soubor nebo adresář začínající těmito písmeny, bude automaticky doplněn. Jestliže vzor odpovídá více než jeden soubor, objeví se requester, ve kterém si můžete vybrat vámi požadovaný soubor (nebo adresář).

Pokud nezádáte před stiskem TAB žádné znaky, objeví se ASL requester, ve kterém si můžete soubor vybrat.

Normálně je v KingCONu přednastaveno, aby se nezobrazovaly soubory ".info" (ikony). Pokud však chcete označit ikonu, můžete si tuto volbu vypnout pomocí menu.

Pokud chcete doplnit nějaký příkaz, postupujte stejně jako v předchozím případě, ale stiskněte klávesu Alt-TAB (Amiga-M). Při doplňování příkazů se prohledávají jen standardní cesty nastavené příkazem path.

1.6 Zde si přijdou na své ti největší le...

^Vhazování\$\\yen\$ ikon do konzole

Neznáte-li přístupovou cestu nazpaměť, musíte si hledaný soubor prostě ^naklikat^ a právě vám je určen další způsob jak rychle zadat do KingCONu jméno, je vhození ikony souboru do okna konzole. Doplní se celá cesta a pokud je to nutné, budou přidány i uvozovky.

Pokud budete při přenášení ikony držet klávesu CTRL, bude vložena pouze cesta k souboru; pokud podržíte ALT, vloží naopak jen jméno bez cesty.

1.7 Teď se podíváme co dokáže bufer.

Prohlívací buffer

Jeden z největších rozdílů mezi oknem normálního CON: a KCON: je v prohlívacím bufferu. Pokud například prohlídete adresář ve kterém je velké množství souborů, může se stát, že vám výpis "uteče" z okna a vy část souborů nevidíte. Prohlívací buffer vám umožní pomocí kláves, nebo slideru na pravé straně okna si prohlídnout všechny texty které se do okna vypsaly.

Ve zpětném výpisu jsou však některé rozdíly oproti normálnímu výpisu. Je to tím, že se neinterpretují kontrolní kódy (nejde o chybu, ale o zjednodušení v rámci zvýšení rychlosti.

Pokud nastavíte volbu NOSTYLES, budou filtrovány všechny kontrolní kódy barev. Ušetříte tím trochu paměti a na pomalejších Amigách s procesory 68000 se zvýší rychlost prohlížení.

Další zvýšení rychlosti může přinést nastavení volby \$\\yen\$Jump scroll\$\\ ← yen\$, které bude posouvat obsah okna jen po vytisknutí více řádků.

1.8 Popis M E N U

Menu

Menu `°Console°`
Hlavní p̃íkazy pro řízení konzole.

Menu `°Complete°`
Práce s adresáři, soubory a paměti.

Menu `°Review°`
Práce s
prohlíøecím buferem
KinCONu.

Menu `°History°`
Práce s p̃íkazovým buferem

1.9 Popis menu `°C O N S O L E°`

Menu `°Console°`

- Reset
Vyčistí konzoli a zruší všchna nastavení stylů.
 - Jump scroll
Pokud je tato položka zaškrtnutá, zvýší se rychlost výpisu textů do okna. Obsah okna bude odskrolován až po vypsání několika řádků. Tato volba není kompatibilní s některými p̃íkazy jako je more a podobně.
 - Iconify
Okno bude staženo do ikony.
 - Normalize
Okno se nastaví an takovou velikost a pozici, v jaké bylo otevřeno.
 - Maximize
Okno se zvětší jak je to jen možné.
 - Next screen
Konzole bude p̃emístěna na další vešejnou obrazovku.
 - Goto screen...
Umožní vám zvolit obrazovku na kterou se má konzole p̃esunout.
 - Halt
Zastaví výstup.
 - Resume
Obnoví výstup.
-

- About....
Informace o programu a autorovi.

- Close
Konzole bude uzavřena.

1.10 Popis menu **^C O M P L E T E ^**

Menu **^Complete^**

- Filename
Doplní jméno souboru.

- Command
Doplnění příkazu.

- Device
Doplní jméno zařízení.

- Enable cache
Pokud je zaškrtnuto, bude se používat adresářová cache.

- Reset cache
Vymaže adresářovou cache (platí pro všechna otevřená okna KCON:)

- Purge cache
Uvolní všechny prostředky alokované cachí. Vhodné použít při nedostatku paměti.

- Show .info
Povolení nebo zakázání zobrazování ikon.

1.11 Popis menu **^R E V I E W ^**

Menu **^Review^**

- Enabled
Pokud je položka aktivní, všechny výstupy do okna se budou ukládat do prohlížečského bufferu.

- Clear buffer
Vyčistí prohlížečský buffer.

- Save plain text as...
Uloží obsah prohlížečského bufferu jako čistý ASCII text.

- Save with text as...
Uloží obsah prohlížečského bufferu včetně nastavení stylů.

1.12 Popis menu **HISTORY**

Menu `History`

- Enabled

Povolení/zakázání příkazového bufferu (pokud je aktivní, není možné znovu vyvolat naposledy odeslaný příkaz).

- Clear buffer

Vyčistí příkazový buffer.

1.13 Jak otevírat okna KinCONu?

Otevírání okna

Okno KCONu se otevírá stejně jako okno normálního CONu:

`KCON:Levý okraj/Horní okraj/Ííêka/Výíka/Jméno okna/Parametry/...`

Všechny volby jsou dobrovolné - pokud je nechcete definovat necháte je prázdné. Chcete-li nastavit jméno okna, ale nic ostatního, napíšete:

```
"KCON:////Moje okno"
```

Pokud chcete do jména okna vkládat některé informace, které se v průběhu práce mění, můžete tak učinit pomocí proměnných

Za jméno okna lze zadat libovolné množství dalších parametrů, jenž

budou bližší uvažovat vlastnosti okna. Blíží popis těchto příkazů najdete v originální dokumentaci KingCONu.

1.14 Použití proměnných pro název okna.

Seznam proměnných

- %A

Vloží cestu do aktuálního adresáře, kde se co nejvíce zařízení nahrazuje adresáři (např. místo `"LIBS:"` vloží `"System3.0:libs"`).

- %D

Vloží pouze poslední část aktuální cesty. Nevytváří se tak dlouhé názvy.

- %N

Vloží číslo CLI.

- %P

Vloží jméno procesu, kterému okno patří.

- %S

Vloží kompletní cestu do aktuálního adresáře.

- %V

Vloží jen jméno zařízení na kterém se nachází aktuálního adresáře.

Příklad:

Pro příkaz

```
NewShell WINDOW "KCON:////Shell #N in '%S'/CLOSE"
```

bude mít okno shellu název napê.:

```
Shell #4 in 'Work:Pictures/XXX-Rated/Flowers'
```

1.15 Jak nastavit parametry okna při spuštění.

Popis příkazů

Narozdíl od CONu vám KCON nabízí velké množství parametrů, které můžete používat. Toto nastavení můžete provést buď při otevírání okna, nebo si přednastavit do systémové proměně takový vzhled okna, jaký vám nejvíce vyhovuje.

Nastavení se provádí proměnou KCON.prefs a KRAW.prefs.

Napê.:

```
SetEnv KCON.prefs //CLOSE
```

Pokud po tomto příkazu zadáte "NewShell WINDOW KCON:", dosáhnete stejného efektu jako při zapsání "NewShell WINDOW KCON:////CLOSE".

Volby:

(volby v závorkách mají vždy opačný efekt než je popsán)

- ALT<x>/<y>/<w>/<h>

Po kliknutí na zoom-gadget se okno přepne na velikost a pozici, která je přednastavená (x,y - souřadnice, w - šířka, h - výška)

- AUTO, (NOAUTO)

Okno se neotevře dokud není vznesen požadavek na výpis, nebo čtení. Tato voba pokudé nastaví uzavírací gadget.

- BACKDROP, (NOBACKDROP)

Okno je otevřeno jako podklad všech ostatních oken na obrazovce.

- CLOSE, (NOCLOSE)

Okno je vybaveno uzavíracím gadgetem.

- INACTIVE, (ACTIVE)

Okno nebude po otevření aktivováno.

- NOBORDER, (BORDER)

Okno nebude mít okraj.

- NODRAG, (DRAG)

Okno nebude mít posouvací lištu.

- NOSIZE, (SIZE)

Okno nemá zoom-gadget a zvětšovací gadget.

- SIMPLE

Text z konzole můžete označit a skopírovat.

- SMART

Pokud je okno změněno, ztratíte informace, které byly mimo současný rozsah.

- SCREEN <name>

Okno se otevře na definované obrazovce (* znamená nejvyšší obrazovku).

- WAIT, (NOWAIT)

Okno není uzavřeno dokud nezadáte Control-\, nezvolíte Quit nebo nekliknete na uzavírací gadget.

- WINDOW <address>

Konzole je požádána o otevření na obrazovce s adresou, kterou hexadecimálně zadáte.

Nové volby KingCONu:

- ASYNC, (SYNC)

Umožňuje asynchroní zadávání.

- AUTOICONIFY, (NOAUTO)

Dokud není požádán přístup do okna, bude na obrazovce jen jeho ikona.

- DIRCACHE<filecache>/<commandcache>/<volumes>, (NODIRCACHE)

Aktivuje

adresářovou cache...

- FNCMODE <flags>

Nastavení příznaků pro výběr souborů.

- FASTUPDATE, (NICEUPDATE)

Slider pro posuv prohlížečícího bufferu je aktualizován méně často. Zrychlí výpis.

- FONT <name.size>

Nastavení fontu (např. topaz.44).

- ICONPOS <x>/<y>

Pozice ikony okna.

- ICONTITLE <title>
Jméno ikony. Pro ikonu platí podobná pravidla jako pro jméno okna.
 - IMAGE <filename>
Jméno souboru .info, který je uložen v ENV:Sys/ a který je považován za ikonu okna.
 - JUMP, (NOJUMP)
Jako menu "Jump scroll".
 - MAXBUF <size>
Nastavuje maximální velikost prohlížečského bufferu v kilobajtech.
 - MENUFY, (NOMENUFY)
Je-li okno ikonifikováno, bude přidána položka se stejným jménem do menu Tools na Workbenchu.
 - MINI, (MAXI)
Po prvním kliknutí na zoom-gadget je okno minimalizováno.
 - NOFNC, (FNC)
Není aktivováno dopňování jmen TABem. Stále však funguje menu "Complete".
 - NOGADS, (GADS)
Nebude vytvořen slider na pravé straně okna. Zrychluje výstup, prohlížečský buffer zůstává zachován.
 - NOICONIFY, (ICONIFY)
Místo ikonifikace bude okno minimalizováno.
 - NOMENUS, (MENUS)
Mevytvoří menu.
 - NOREVIEW, (REVIEW)
Prohlížečský buffer není aktivován.
 - NOSHORTCUTS, (SHORTCUTS)
Klávesové zkratky nebudou aktivovány.
 - NOSTYLES, (STYLES)
Filtrují se nastavení stylů při výpisu do okna.
 - PLAIN, (NOPLAIN)
Jako NOREVIEW/NOFNC/NOMENUS.
 - POPSCREEN, (NOPOPSCREEN)
Obrazovka na které se okno otevírá se vytáhne do popředí.
 - Prefs <variable>
Nastavení proměnné, ze které se bodu brát přednastavení.
 - KEEPCLOSED, (NOKEEPCLOSED)
Pokud je okno ikonifikováno a přijde úřadost o řtení nebo zápis, nebude
-

okno otevřeno, ale text se uchová do prohlížečícího bufferu.

· SHOWDIR, (NOSHOWDIR)

Ve jménu okna se zobrazuje aktuální adresář.

Další informace v originální dokumentaci.

1.16 Způsob zadávání parametrů u příkazu `DIRCACHE`

`DIRCACHE`

Formát: `DIRCACHE <FileCache>/<CommandCache>/<Volume>`

FileCache - velikost adresářové cache paměti v kilobajtech.

CommandCache - velikost příkazové cache také v kilobajtech.

Volume - Zde zadáte jedne nebo více zařízení pro ně chcete vyhradit cache pamět. (Počítač nesmí překročit vámi zadanou mez.)

Příklad: `"DIRCACHE 16/6/DH0 DH1/"`

-Byla vytvořena adresářová cache o velikosti 16Kb pro zařízení DH0 a DH1, dále pak 6Kb příkazové cache paměti.

Zadáte-li: `DIRCACHE///` - nastaví se cache pamět podle již nastavených preferencí