

**ToolManager\_CZ**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> ToolManager_CZ		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		July 10, 2022	

**REVISION HISTORY**

<i>NUMBER</i>	<i>DATE</i>	<i>DESCRIPTION</i>	<i>NAME</i>

# Contents

<b>1</b>	<b>ToolManager_CZ</b>	<b>1</b>
1.1	ToolManager_CZ.guide	1
1.2	ToolManager_CZ.guide/Copyright	2
1.3	ToolManager_CZ.guide/GiftWare	3
1.4	ToolManager_CZ.guide/Future	4
1.5	ToolManager_CZ.guide/Author	4
1.6	ToolManager_CZ.guide/Requirements	5
1.7	ToolManager_CZ.guide/Installation	6
1.8	ToolManager_CZ.guide/Concepts	6
1.9	ToolManager_CZ.guide/Exec objects	7
1.10	ToolManager_CZ.guide/Image objects	8
1.11	ToolManager_CZ.guide/Sound objects	8
1.12	ToolManager_CZ.guide/Menu objects	8
1.13	ToolManager_CZ.guide/Icon objects	9
1.14	ToolManager_CZ.guide/Dock objects	9
1.15	ToolManager_CZ.guide/Preferences	10
1.16	ToolManager_CZ.guide/MainWindow	11
1.17	ToolManager_CZ.guide/ExecWindow	12
1.18	ToolManager_CZ.guide/ImageWindow	14
1.19	ToolManager_CZ.guide/SoundWindow	14
1.20	ToolManager_CZ.guide/MenuWindow	14
1.21	ToolManager_CZ.guide/IconWindow	15
1.22	ToolManager_CZ.guide/DockWindow	16
1.23	ToolManager_CZ.guide/GroupWindow	18
1.24	ToolManager_CZ.guide/ClipWindow	18
1.25	ToolManager_CZ.guide/GlobalWindow	19
1.26	ToolManager_CZ.guide/Hotkeys	19
1.27	ToolManager_CZ.guide/InputEvent classes	20
1.28	ToolManager_CZ.guide/Qualifiers	21
1.29	ToolManager_CZ.guide/Key codes	22

---

---

1.30	ToolManager_CZ.guide/rawkey key codes . . . . .	22
1.31	ToolManager_CZ.guide/rawmouse key codes . . . . .	23
1.32	ToolManager_CZ.guide/Hotkey examples . . . . .	23
1.33	ToolManager_CZ.guide/Questions . . . . .	24
1.34	ToolManager_CZ.guide/History . . . . .	26
1.35	ToolManager_CZ.guide/Credits . . . . .	30
1.36	ToolManager_CZ.guide/MUI . . . . .	31
1.37	ToolManager_CZ.guide/Index . . . . .	32

---

## Chapter 1

# ToolManager\_CZ

### 1.1 ToolManager\_CZ.guide

Dokumentace k programu ToolManager 3.1

\*\*\*\*\*

#### Důležitá informace:

Copyright

Copyright a jiné právní náležitosti

GiftWare

Pokud se vám ToolManager líbí...

Budoucnost

O budoucnosti programu ToolManager

Autor

Kam posílat hlášení o chybách, návrhy a dárky

#### Použití:

Požadavky

Co je nutné ke spuštění programu ToolManager?

Instalace

Jak nainstalovat ToolManager

Koncepty

Pojetí programu ToolManager

Nastavení

Jak nakonfigurovat ToolManager

#### Dodatky:

Horké klávesy

Jak si definovat horkou klávesu

Otázky

Nejčastěji kladené otázky (FAQ)

Historie

Historie programu ToolManager

Poděkování

Autor by rád poděkoval...

MUI

Informace o MUI

Rejstřík

Obsah tohoto dokumentu

## 1.2 ToolManager\_CZ.guide/Copyright

Copyright a jiné právní náležitosti

\*\*\*\*\*

Uděluje se povolení k výrobě doslovných kopií tohoto manuálu a jejich distribuci s tím, že všechny kopie musí obsahovat prohlášení o autorských právech a toto prohlášení.

COPYRIGHT

Copyright (C) 1990–1998 Stefan Becker

Program, dokumentace, datové soubory nebo zdrojový kód tohoto softwarového balíku, ani vcelku ani po částech, nesmí být zahrnuty nebo použity v jiných softwarových balících, pokud neobdržíte písemné svolení od autora.

BEZ ZÁRUKY

Na tento softwarový balík neexistuje žádná záruka. Ačkoli se autor snažil zabránit chybám, nemůže vám garantovat, že software popsán v této dokumentaci je 100% spolehlivý. Používáte ho tedy na vlastní nebezpečí. Autora nelze vinit z jakéhokoli poškození, způsobeného používáním tohoto softwarového balíku.

DISTRIBUCE

Tento softwarový balík je volně šířitelný. Může být předán pomocí jakéhokoli média, které se používá k distribuci volného software, jako diskové kolekce Public Domain, CDROM, FTP servery nebo BBS.

Aby byla zajištěna celistvost tohoto softwarového balíku, distributoři by měli používat tyto originální archívy:

---

ToolManager3\_1Binaries.lha (na Aminetu: ToolManagerBin.lha)  
ToolManager3\_1Developer.lha (na Aminetu: ToolManagerDev.lha)  
ToolManager3\_1Extras.lha (na Aminetu: ToolManagerExt.lha)  
ToolManager3\_1Locale.lha (na Aminetu: ToolManagerLoc.lha)  
ToolManager3\_1Sources.lha (na Aminetu: ToolManagerSrc.lha)

Autora nelze vinit, pokud se tento softwarový balík stane nepoužitelným v důsledku změny obsahu archívu nebo archívu samotného.

Pro tento balík neplatí žádná omezení co se týče poplatků vybíraných distributory, např. za diskety, pásky nebo CDROM nebo za kopírování. Tato omezení se ukázala škodlivá myšlenka volně šířitelného software, např. místo toho, aby se dosáhlo snížení poplatku snížením ceny média, byl z něj odstraněn nějaký softwarový balík.

Ačkoli autor pro tyto poplatky nestanoví žádná omezení, rád by zde vyjádřil svůj názor na daný problém:

- \* Tento softwarový balík by měl být volně dostupný všem kdykoli je to možné.
- \* Pokud jste tento softwarový balík zakoupili na disketě za normálních podmínek od prodejce Public Domain za více než 5 DM nebo 5 US\$, pak jste skutečně zaplatili příliš mnoho. Nepodporujte dále tyto neslušné, na myšlenku volně šířitelného software profitující prodejce prosím a zvolte si co nejdříve jiné.

#### OMEZENÍ POUŽITÍ

Program, dokumentace, datové soubory nebo zdrojový kód tohoto softwarového balíku, ani vcelku ani po částech, nesmí být použity na jakémkoli počítači, který je využíván

- \* pro výzkum, vývoj, konstrukci, testování nebo výrobu zbraní nebo k jiným vojenským účelům. To zahrnuje i počítače, které se využívají pro výuku některé z výše uvedených činností,
- \* lidmi, kteří přijímají, podporují nebo užívají násilí proti jiným lidem, např. občanům z cizích zemí.

## 1.3 ToolManager\_CZ.guide/GiftWare

Pokud se vám ToolManager líbí...

\*\*\*\*\*

ToolManager je GiftWare, ne ShareWare!

Pokud se vám tento program líbí a používáte ho velmi často, měli byste zavést posílání malého dárku nebo upomínkového předmětu k ocenění práce, kterou jsem vložil do vývoje tohoto

programu. Navrhuji dar cca. 10-20 US\$ nebo 10-20 DM. Neposílejte prosím íeky nebo peněùní pěkazy odjinud neù z Evropy, protože jejich proplacení stojí víc neù celá částka.

Pokud si nemùete dovolit poslat dárek, nemusíte se cítit nějak ípatně, ùe jste to neudělali. Ale musíte mi poslat alespoñ pohled nebo dopis, ve kterém mi napiíte, ùe ToolManager pouùíváte atd. (opravdu rád dostávám poítu od fanouíkù :-). Viz

Autor

.

## 1.4 ToolManager\_CZ.guide/Future

O budoucnosti programu ToolManager

\*\*\*\*\*

V době uvedení poslední verze programu ToolManager (2.1), v květnu 1993, bylo velice těžké období pro Amigu a celou komunitu jejích uùivatelù. V çase kdy tohle pííi, situace stále nevypadá pěkilií optimisticky. Navzdory tomu jsem se rozhodl vyvinout novou verzi programu ToolManager (3.0), protože mám stále obrovskou podporu od stovek spokojených uùivatelù.

Moje věrná a spolehlivá A3000 zastarává a za stávající situace se stále neví, kterým směrem se vývoj Amigy vydá. Já si prostě nemohu dovolit kupovat kaùdý nový kus hardwaru nebo všchny (pokud budou) nové poçítaçe, protože tento projekt je pouze můj koníček. Takùe všchno závisí na vaíi podpoêe a dárcích, jestli vùbec budu pokračovat ve vývoji programu ToolManager.

Toto je také výzva všem společnostem, které pracují na budoucích nových Amigách (Amiga Technologies, Phase5, ProDAD, VisCorp nebo kdo jeítě). Já jsem jen autor volně ííitelného software a nemùu si dovolit kupovat kaùdý nový poçítaç nebo platit za vývojáêskou dokumentaci pro kaùdý nový systém. Takùe potêebuji vaíi podporu, pokud si péejete, aby ToolManager bēuel na vaím systému. Mějte na paměti, ùe ToolManager je jeden z nejpouùívanějíích (jestli ne úplně nejpouùívanějíí) programù na Amize a jako takový bude tedy velké plus pro vaí systém.

Budoucnost programu ToolManager závisí na VAÍÍ podpoêe!

## 1.5 ToolManager\_CZ.guide/Author

Kam poslat chybová hláíení, komentáêe a dárky

\*\*\*\*\*

Autora mùete kontaktovat na následujících adresách:



Poštovní adresa:

Stefan Becker  
Bonner Ring 68  
D-50374 Erfstadt  
GERMANY

Elektronická pošta:

stefanb@yello.ping.de

Na Internetu můžete nalézt domovskou stránku programu  
ToolManager zde:

<http://www.ping.de/sites/yello/toolmanager.html>

## 1.6 ToolManager\_CZ.guide/Requirements

Co je potřeba ke spuštění programu ToolManager?

\*\*\*\*\*

ToolManager potřebuje alespoň:

AmigaOS 3.0 (V39)

nebo vyříí kvůli 'memory pools' a picture.datatype.

WBStart 2.2

Tento balík dovolí programu ToolManager spouštět programy z WB.

DOSPath 1.0

Tento balík dovolí programu ToolManager manipulovat s cestami v  
AmigaDOSu.

Navíc podporuje:

ScreenNotify 1.0

Tento balík dovolí programu ToolManager otevřít a zavřít  
okna s liitami, když se zároveň otevírají a zavírají  
veřejné obrazovky.

picture.datatype V43

Automaticky podporuje rozříšení tohoto picture.datatype, pokud  
je nainstalován ve vašem systému. Viz

Poděkování

.

Editor nastavení vyžaduje:

AmigaOS 3.0 (V39)

nebo vyříí kvůli 'memory pools'.

MUI 3.7

Objektově orientovaný systém uivatelského rozhraní. Viz

MUI

---

Pophotkey, Popport, Popposition  
 Externí třídy pro MUI. Viz  
 Poděkování

## 1.7 ToolManager\_CZ.guide/Installation

Jak nainstalovat ToolManager  
 \*\*\*\*\*

K instalaci programu ToolManager použijte prosím dodávaný  
 instalační skript. Ten vyžaduje ke své správné funkci Installer  
 V43.3 pro AmigaOS. Pokud ho ještě nemáte, lze ho nalézt na Aminetu.

Před instalací nové verze se ujistěte, že jste ukončili starý  
 ToolManager!

## 1.8 ToolManager\_CZ.guide/Concepts

Pojetí programu ToolManager  
 \*\*\*\*\*

ToolManager je program, který vám velice zjednoduší spouštění  
 programů. Můžete je spouštět stiskem klávesové zkratky (viz

Horké klávesy  
 ), volbou položky z menu Tools (Pomůcky) WB nebo  
 kliknutím na ikonu na ploše WB nebo ve speciálních oknech, tzv.  
 lištách. Navíc můžete programy spouštět i vhozením ikon z WB,  
 tzn. např. přímo posledním upravovaným dokumentem. Jako dodatek  
 může být každá akce doprovázena zvukem.

Všechny tyto funkce jsou řízeny objekty programu ToolManager.  
 Každý objekt vytváří svoji úlohu a obsahuje informace jak s ním  
 pracovat. Např. programy jsou reprezentovány objekty typu Program a  
 obsahují informace o názvu programu a velikosti zásobníku.

Existují dva typy objektů. Objekty typu Program, Obrázek a Zvuk  
 jsou nazývány základní, protože obsahují informace pouze o jednom  
 programu, jednom obrázku a jednom zvuku.

Objekty typu Menu, Ikona a Lišta jsou nazývány složenými,  
 protože ke své funkci spojují několik základních objektů  
 dohromady. Např. ikona na ploše WB je reprezentována objektem typu  
 Ikona, který je tvořen objektem typu Obrázek a objektem typu Program.

Objekty typu Program  
Programy

Objekty typu Obrázek  
Obrázky

Objekty typu Zvuk  
Zvuky

Objekty typu Menu  
Položky menu Tools (Pomůcky) WB

Objekty typu Ikona  
Ikony na ploše WB

Objekty typu Lišta  
Okna s tlačítky

## 1.9 ToolManager\_CZ.guide/Exec objects

Programy

=====

Objekt typu Program obsahuje informace o programu, který je spuštěn při aktivaci objektu. Může být aktivován přímo uživatelem pomocí

horké klávesy

nebo pomocí složeného objektu.

Při aktivaci může být jako parametry předána skupina souborů.

Konfigurace probíhá v

okně pro úpravu

objektů typu Program.

ToolManager může spouštět různé druhy programů:

Shell

Program je vykonán jako shellový, prostě jako kdyby uživatel napsal jeho název do příkazového řádku shellu. V tomto módu je nutné spouštět skripty shellu. Můžete použít obvyklé znaky [] k určení místa, kam vložit argumenty daného programu.

Workbench

Spouštění z WB je simulováno. Všechny soubory jsou dodávány jako argumenty WB. Programy pouze pro shell a skripty shellu v tomto módu nelze použít.

ARexx

Je vykonán ARexxový skript nebo příkaz.

Lišta

Příkaz určuje objekt programu ToolManager typu Lišta, který má být aktivován. Tato volba slouží k vytváření tzv.

vnošených liít, tzn. napê. z hlavní liíty si zavoláte nějakou další atd.

Horká klávesa

Je vygenerována horká klávesa. Toto je možné využít k řízení jiného programu pomocí programu ToolManager.

## 1.10 ToolManager\_CZ.guide/Image objects

Obrázky

=====

Objekt typu Obrázek obsahuje informace o obrázku, který je používán složeným objektem. ToolManager může použít i ikony WB, které jsou reprezentovány

objekty typu Ikona

. Pokud využijete

objektů typu Obrázek v

objektu typu Liíta

, jsou obrázky načítány

pomocí datatypů. Tak může ToolManager použít každý formát

obrázků, pro který máte nainstalován příslušný datatyp.

Konfigurace se provádí v

okně pro úpravu

objektů typu Obrázek.

## 1.11 ToolManager\_CZ.guide/Sound objects

Zvuky

=====

Objekt typu Zvuk obsahuje informace o příkazu ke spuštění zvuku. Tento příkaz je poslán pomocí ARexxu externímu přehrávači zvuků. Konfigurace se provádí v

okně pro úpravu

objektů typu Zvuk.

## 1.12 ToolManager\_CZ.guide/Menu objects

Položky v menu Tools (Pomůcky) WB

=====

Objekt typu Menu je složený objekt, který je tvořen dohromady

objekty typu Program  
a

objekty typu Zvuk  
. Výsledkem je nová položka

v menu Tools (Pomůcky). Při každé volbě této položky se dané objekty aktivují. Zvolené ikony na WB jsou při spouštění považovány za parametry. Konfigurace se provádí v

okně pro úpravu  
objektů typu Menu.

## 1.13 ToolManager\_CZ.guide/Icon objects

Ikony na ploše WB

=====

Objekt typu Ikona je složený objekt, který je tvořen dohromady

objekty typu Program

,  
objekty typu Obrázek

a  
objekty typu Zvuk

.

Výsledkem je ikona na ploše WB. Objekt typu Obrázek představuje na WB běžnou ikonu. Konfigurace se provádí v

okně pro úpravu  
objektů typu Ikona.

Ikony lze aktivovat dvěma způsoby. Uživatel na ně může buď dvakrát kliknout nebo zvolit ikony na WB a vhodit je na danou ikonu. Při každé její volbě se aktivují objekty typu Program a Zvuk. Ikony, které byly vhozeny, jsou při spouštění považovány za parametry.

## 1.14 ToolManager\_CZ.guide/Dock objects

Okna s tlačítky

=====

Objekt typu Lišta je složený objekt, který ukazuje okno s řadami tlačítek. Každé tlačítko je tvořeno dohromady

objekty typu Program

,  
objekty typu Obrázek

a  
objekty typu Zvuk

. Může

zobrazit text, obrázek nebo oboje. Při tom text tlačítka je odvozen z názvu objektu typu Program. Obrázek představuje objekt typu Obrázek. Konfigurace se provádí v  
 okně pro úpravu  
 objektů typu

Lišta.

Každé tlačítko lze aktivovat dvěma způsoby. Uživatel na ně může buď kliknout nebo zvolit ikony na WB a vhodit je na dané tlačítko. Při každé jeho volbě se aktivují objekty typu Program a Zvuk. Ikony, které byly vhozeny, jsou při spouštění považovány za parametry.

Objekt typu Lišta lze "aktivovat" pomocí  
 horké klávesy  
 . Když

je okno lišty zavěeno a uživatel stiskne dohodnutou kombinaci kláves, pak se otevře a naopak.

Pokud je nainstalována knihovna screennotify.library, může ToolManager otevírat a zavírat okna s lištami automaticky. Při každém zavírání obrazovky se nejdříve zavěou okna s lištami. Když se pak znovu otevírá vešlejší obrazovka, jsou věchna okna s lištami otevřena znovu.

## 1.15 ToolManager\_CZ.guide/Preferences

Jak nakonfigurovat ToolManager

\*\*\*\*\*

Editor nastavení použijete ke konfiguraci programu ToolManager.

Hlavní okno

Hlavní okno editoru nastavení

Okna pro úpravu objektů:

Okno s programy

Jak nakonfigurovat objekty typu Program

Okno s obrázky

Jak nakonfigurovat objekty typu Obrázek

Okno se zvuky

Jak nakonfigurovat objekty typu Zvuk

Okno s menu

Jak nakonfigurovat objekty typu Menu

Okno s ikonami

Jak nakonfigurovat objekty typu Ikona

Okno s liítami

Jak nakonfigurovat objekty typu Liíta

Ostatní okna:

Okno se skupinami

Jak p ejmenovat skupiny objektů

Okno se schránkou

Schránka pro objekty

Globální okno

Globální nastavení programu ToolManager

Editor nastavení rozeznává následující standardní údaje pro program WB a p íkazové parametry shellu:

FROM (pouze pro shell)

Určuje název souboru, ze kterého by měl editor načíst konfiguraci.

EDIT (výchozí)

Úprava konfigurace.

USE

Určená konfigurace bude pou ita dočasně.

SAVE

Určená konfigurace bude pou ita trvale.

CREATEICONS

Vytvá í ikony pro ukládání souborů s konfigurací. P i spouštění z WB jsou ikony standardně vytvá eny, zatímco p i spouštění ze shellu ne.

## 1.16 ToolManager\_CZ.guide/MainWindow

Hlavní okno editoru nastavení

=====

Hlavní okno obsahuje seznam jednotlivých objektů. Kliknutím na daný typ objektu si vyberete, se kterým se má pracovat. Každý seznam může obsahovat několik skupin. Každá skupina se může skládat z několika objektů.

Dvojitým kliknutím na název skupiny se otev e

okno pro úpravu

skupiny. Kliknutím na symbol nalevo od názvu skupiny se skupina otevírá a zavírá. Pokud je otev ena, můžete vidět všechny objekty, které obsahuje. Dvojitým kliknutím na název objektu se

otevêe okno pro úpravu objektu.

K pêsunutí dané skupiny ji prostê oznaãte, uchopte (podrùte zmáãknuté levé tlačítko myši) a pêtáhnête na novou pozici (uvolnête levé tlačítko myši). Tímto způsobem lze pêsouvat i objekty.

Têmta seznamûm pêsluuî čtyêi tlačítka:

Nová skupina

Vytvoêí novou, prázdnou skupinu. Otevêe se okno pro úpravu skupiny, takûe je mouné zmênit její název.

Nový objekt

Vytvoêí ve zvolené skupinê nový objekt. Otevêe se okno pro úpravu objektu, takûe je mouné mênit jeho parametry.

Smazat

Smaûe zvolenou skupinu nebo objekt. Pokud je zvolena skupina, jsou smazány i objekty, které obsahuje.

Têidit

Pokud je zvolen objekt nebo otevêená skupina, bude její obsah abecednê setêidên. Jinak jsou abecednê setêidêny celé skupiny.

Pomocí tlačítek na dolním okraji hlavního okna mûûete urãit kam se má uloûit soubor nastavení. Jeho název je ToolManager.prefs.

Uloûit

Uloûí nastavení do ENVARC: a ENV:. Zmêny se projeví okamûitê a budou platné i pêt novém spuûtêní poãítaãe. Po zmáãknutí tohoto tlačítka se editor nastavení ukonãí.

Pouûít

Uloûí nastavení do ENV:. Zmêny se projeví okamûitê, ale nebudou platné pêt novém spuûtêní poãítaãe. Po zmáãknutí tohoto tlačítka se editor nastavení ukonãí.

Vyzkouûet

Uloûí nastavení do ENV:. Zmêny se projeví okamûitê, ale nebudou platné pêt novém spuûtêní poãítaãe. Po zmáãknutí tohoto tlačítka se ale editor nastavení neukonãí.

Zruûit

Editor nastavení se ukonãí. Vûechny provedené zmêny, které nebyly uloûeny, budou ztraceny.

## 1.17 ToolManager\_CZ.guide/ExecWindow

Jak nakonfigurovat objekty typu Program

=====



Objekty typu Program obsahují informace o programech. Okno pro úpravu těchto objektů má tato tlačítka:

**Název**

Název objektu.

**Typ programu**

Typ programu. Můžete si zvolit některý z těchto: Shell, Workbench, ARexx, Liity, Horká klávesa a Síi. V současnosti není ještě typ Síi podporován.

**Příkaz**

Název příkazu. Může to být buď název souboru, název liity nebo klávesová zkratka, závisí to na typu programu.

**Horká klávesa**

Zápis  
horké klávesy  
, která aktivuje objekt typu Program.

**Zásobník**

Velikost zásobníku pro daný program. ToolManager doplní vždy jako minimum alespoň 4096 bytů.

**Priorita**

Priorita programu. Obvykle by měla být nastavena 0.

**Argumenty**

Pokud je zatržena tato volba, jsou jako parametry předávány spouštěnému programu soubory, jinak jsou ignorovány.

**Do popředí**

Pokud je zatržena tato volba, je před spuštěním programu přesunuta do popředí určená vešlejná obrazovka.

**Aktuální adresář**

Z tohoto adresáře je spouštěn zvolený program.

**Cesta**

Zde můžete vložit seznam adresářů (oddělených středníkem), které se používají shellovými programy k vyhledávání jiných programů.

**Výstupní soubor**

Do tohoto souboru je přesměrován výstup shellových programů. Pokud zde určíte okno (CON:), bude vstup i výstup přesměrován do tohoto okna.

**Vešlejná obrazovka**

Určí vešlejnou obrazovku, která bude přesunuta do popředí před spuštěním programu.

---

## 1.18 ToolManager\_CZ.guide/ImageWindow

Jak nakonfigurovat objekty typu Obrázek

=====

Objekty typu Obrázek obsahují informace o obrázcích. Okno pro úpravu těchto objektů má následující tlačítka:

Název

Název objektu.

Soubor

Název souboru, ze kterého se obrázek načte. Pokud si přežete použít ikonu, obvykle budete muset odstranit koncovku .info.

## 1.19 ToolManager\_CZ.guide/SoundWindow

Jak nakonfigurovat objekt typu Zvuk

=====

Objekty typu Zvuk obsahují informace o zvucích. Okno pro úpravu těchto objektů má následující tlačítka:

Název

Název objektu.

Příkaz

ARexxový příkaz, který by měl být poslán externímu přehrávači zvuků.

ARexxový port

Název ARexxového portu daného externího přehrávače zvuků. Standardně je uvedeno PLAY, které platí pro program upd.

## 1.20 ToolManager\_CZ.guide/MenuWindow

Jak nakonfigurovat objekt typu Menu

=====

Objekty typu Menu obsahují informace o položkách menu WB Tools (Pomůcky). Okno pro úpravu těchto objektů má následující tlačítka:

**Název**

Název objektu. Tento název je shodný s položkou v menu.

**Objekt typu Program**

Odkaz na přetížený  
objekt typu Program  
. Přidáte jej pomocí  
funkce 'Uchopit a táhnout' z  
hlavního okna  
nebo ze  
schránky

•  
Přetížený objekt můžete upravovat pouhým kliknutím.

**Objekt typu Zvuk**

Odkaz na přetížený  
objekt typu Zvuk  
. Přidáte jej pomocí  
funkce 'Uchopit a táhnout' z  
hlavního okna  
nebo ze  
schránky

•  
Přetížený objekt můžete upravovat pouhým kliknutím.

## 1.21 ToolManager\_CZ.guide/IconWindow

Jak nakonfigurovat objekty typu Ikona

=====

Objekty typu Ikona  
obsahují informace o ikonách na ploše WB. Okno  
pro úpravu těchto objektů má následující tlačítka:

**Název**

Název objektu.

**Objekt typu Program**

Odkaz na přetížený  
objekt typu Program  
. Přidáte jej pomocí  
funkce 'Uchopit a táhnout' z  
hlavního okna  
nebo ze  
schránky

•  
Přetížený objekt můžete upravovat pouhým kliknutím.

**Objekt typu Obrázek**

Odkaz na přetížený  
objekt typu Obrázek

. Pêidáte jej pomocí  
 funkce 'Uchopit a táhnout' z  
 hlavního okna  
 nebo ze  
 schránky  
 .  
 Pêiêazený objekt mùete upravovat pouhým kliknutím.

Objekt typu Zvuk  
 Odkaz na pêiêazený  
 objekt typu Zvuk  
 . Pêidáte jej pomocí  
 funkce 'Uchopit a táhnout' z  
 hlavního okna  
 nebo ze  
 schránky  
 .  
 Pêiêazený objekt mùete upravovat pouhým kliknutím.

Umístění  
 Urçuje x-ovou a y-ovou souêadnici ikony, napê. pêejete si X =  
 100 a Y = 55, vloùíte tedy 100/55. Souêadnice jsou relativní  
 vzhledem hornímu levému rohu plochy WB.

Zobrazit název  
 Pokud je zatrùena tato volba, je pod ikonou zobrazen její název.

## 1.22 ToolManager\_CZ.guide/DockWindow

Jak nakonfigurovat objekty typu Liîta

=====

Objekty typu Liîta  
 obsahují informace o oknech s liîtami. Okno pro  
 úpravu těchto objektů má následující tlačítka:

Název  
 Název objektu. Tento název je shodný s názvem okna liîty.

Horká klávesa  
 Zápis  
 horké klávesy  
 , která otevírá a zavírá okno liîty.

Veêejná obrazovka  
 Urçuje veêejnou obrazovku, na které okno liîty objeví. Musíte  
 vloùit platný název veêejné obrazovky, pokud chcete  
 vyuùivat automatického otevírání a zavírání liît.

Písmo  
 Písmo, které se pouùije pro texty tlačítek.

### Sloupců

Počet sloupců (tlačítek) v okně liíty. Sloupce se vyplňují jednotlivými tlačítky zleva doprava. V případě, že jsou vyplněny všechny sloupce, vytvoří se nový řádek. Všechna tlačítka budou mít stejnou šířku a výšku.

### Umístění

Určuje x-ovou a y-ovou souřadnici okna liíty, např. přejete si  $X = 150$  a  $Y = 200$ , vložíte tedy 150/200. Souřadnice jsou relativní vzhledem hornímu levému rohu dané obrazovky.

### Polohy

Každou polohu tohoto seznamu tvoří jedno tlačítko. Levý sloupec obsahuje odkaz na připojené objekty typu Program

,  
prostřední sloupec odkaz na připojené objekt typu Obrázek  
a

pravý sloupec odkaz na připojené objekty typu Zvuk  
. Nové

přidáte pomocí funkce 'Uchopit a táhnout' z hlavního okna  
nebo

ze

schránky  
. Připojené objekty můžete upravovat pouhým kliknutím, zmáčknutím tlačítka Smazat dojde ke smazání zvolené polohy ze seznamu. Samotné připojené objekty ale nejsou smazány.

### Aktivace

Okno liíty se otevře ihned při načtení konfigurace.

### Pozadí

Okno liíty se přesune do pozadí hned po otevření.

### Okraj

Pokud je zatržena tato volba, vypadá okno liíty úplně stejně jako normální okno s okrajem a tlačítky. V opačném případě nebude mít okraj vůbec žádný. Je třeba upozornit, že okno je možné libovolně přesouvat jen v prvním případě.

### Menu

K oknu liíty je připojeno menu. To vám umožní zavést liítu, spustit editor nastavení programu ToolManager nebo ho ukončit.

### Do popředí

Pokud je zatržena tato volba, okno liíty se otevře vždy na veřejné obrazovce, která je v popředí.

### Zmizet

Okno liíty se zavěe automaticky po volbě tlačítka.

### Vystêedit

Okno liíty se otevêe vystêedêné pod íipkou myíi.

### Stejná pozice

Obvykle si okno liíty 'pamatuje' svou pozici pêi zavêení. Na této pozici se pak objeví pêi pêiítím otevêení. Pokud je tato volba zatrùena, okno liíty se vùdy otevêe na stejné pozici.

### Obrázky

Tlačítka v liítê budou zobrazena jako obrázky. Je têeba upozornit, ùe v tomto pêípadê musíte pêiêadit dané liítê

objekty typu Obrázek

.

### Text

Tlačítka v liítê budou zobrazovat název pêiêazených

objektù typu Program

. Je têeba upozornit, ùe v tomto pêípadê musíte pêiêadit dané liítê objekty tohoto typu.

## 1.23 ToolManager\_CZ.guide/GroupWindow

Jak pêejmenovat skupinu

=====

Název skupiny mùete zmênit pomocí pêísluíného requesteru.

## 1.24 ToolManager\_CZ.guide/ClipWindow

Schránka pro objekty

=====

Toto okno obsahuje seznam pêiêazených objektù  
typu Program

,

typu Obrázek

a

typu Zvuk

. Z něj je moúné daný objekt uchopit a pêtáhnout na okna pro úpravy. Objekty mùete také upravovat pêímo, prostê na něj kliknête dvakrát. Zmáčknutím tlačítka Smazat dojde ke smazání zvolené poloùky ze seznamu. Samotné pêiêazené objekty ale nejsou smazány.

Schránku lze otevřít z menu hlavního okna. Je možné mít jich otevřeno více najednou.

## 1.25 ToolManager\_CZ.guide/GlobalWindow

Globální nastavení programu ToolManager

=====  
Toto okno vám umožňuje měnit globální nastavení programu ToolManager. Lze je otevřít z menu hlavního okna. Obsahuje následující tlačítka:

Aktuální adresář

Nastaví aktuální adresář procesu. Všechny soubory bez uvedené absolutní cesty budou otevřeny relativně vzhledem k tomuto adresáři. Standardně je to disk, ze kterého startujete systém.

Editor nastavení

Cesta k  
editoru nastavení  
programu ToolManager. Standardně je  
SYS:Prefs/ToolManager.

Povolit použití sítě

V současnosti není podporováno.

Povolit přemapování

Povolí barevné přemapování pro picture.datatype. Vypněte to pouze v případě, když mají obrázky v lištách špatné barvy.

Věrnost přemapování

Nastaví věrnost přemapování barev. Zde se můžete pokusit změnit nastavení věrnosti v případě, že výsledky aktuálního nejsou dobré.

## 1.26 ToolManager\_CZ.guide/Hotkeys

Jak nadefinovat horké klávesy

\*\*\*\*\*

Tato kapitola popisuje jak nadefinovat horké klávesy jako tzv. znakové šetězce popisující vstup, které jsou dále zpracovávány systémem komodit. Při každé aktivaci dané horké klávesy generuje systém komodit událost, kterou ToolManager použije pro aktivaci objektu typu Program nebo Lišta. Zápis tohoto šetězce je následující:

---

```
[<class>] {[-][<qualifier>]} [-][upstroke] [<key code>]
```

Pro všechna klíčová slova platí, že není rozdíl mezi malými a velkými písmeny.

class popisuje třídu vstupních událostí, tzv. InputEvent. Tento parametr je volitelný a pokud není uveden, je použita standardní klávesa, tzv. rawkey. Viz

Třídy InputEvent

.

Přepínače (qualifiers) jsou "signály", které musí být nastaveny nebo vynulovány během aktivace horké klávesy; v opačném případě nebude generována žádná událost. Pro každý nastavený přepínač je nutné vložit příslušné klíčové slovo. Všechny ostatní se standardně berou jako vynulované. Pokud si přejete, aby byl daný přepínač ignorován, napište před klíčové slovo znak -. Viz

Přepínače

.

Pro horkou klávesu se obvykle vygeneruje příslušná událost po stisku nějaké klávesy. Pokud si přejete vygenerování události až při uvolnění dané klávesy, je nutné dodat klíčové slovo upstroke. V případě, že uvedete -upstroke, bude událost generována i při stisku i při uvolnění.

Kód závisí na třídě vstupní události. Viz

Kódy

.

Třídy InputEvent

Přepínače

Kódy

Příklady horkých kláves

Upozornění: Horké klávesy volte opatrně, protože komodity mají vysokou prioritu při zpracování handlerem InputEvent, tzn. existující definice horkých kláves, které kolidují, budou přehlíženy.

## 1.27 ToolManager\_CZ.guide/InputEvent classes

Třídy InputEvent

=====

Komodity podporují většinu tříd InputEvent, které jsou generovány zařízením input.device. Tato část se zabývá popisem



těch tříd, které jsou užitečné pro horké klávesy v programu ToolManager.

rawkey

Toto je základní třída a stará se o všechny vstupy z klávesnice. Např. rawkey a nebo a vytváří událost při každém stisku klávesy "a". Pro tuto třídu je nutno určit kód. Viz

rawkey

.

rawmouse

Tato třída popisuje všechny události vyvolané tlačítky myši. Také zde je nutno určit kód. Viz

rawmouse

.

diskinserted

Události této třídy jsou generovány při vložení disku do zařízení. Zde není třeba určit kódy.

diskremoved

Události této třídy jsou generovány při vyjmutí disku ze zařízení. Zde není třeba určit kódy.

## 1.28 ToolManager\_CZ.guide/Qualifiers

Přechodové

=====

Komodity podporují následující přechodové:

lshift, left\_shift

Klávesa levý shift

rshift, right\_shift

Klávesa pravý shift

shift

Jakákoli z kláves shift

capslock, caps\_lock

Klávesa Caps lock

caps

Buď jakákoli z kláves shift nebo caps lock

control, ctrl

Klávesa control

lalt, left\_alt

Klávesa levý alt

---

`ralt, right_alt`  
 Klávesa pravý alt

`alt`  
 Jakákoli z obou kláves alt

`lcommand, lamiga, left_amiga, left_command`  
 Klávesa levá Amiga

`rcommand, ramiga, right_amiga, right_command`  
 Klávesa pravá Amiga

`numericpad, numpad, num_pad, numeric_pad`  
 Toto klíčové slovo musí být uvedeno v případě použití jakékoli klávesy z numerického bloku.

`leftbutton, lbutton, left_button`  
 Levé tlačítko myši

`midbutton, mbutton, middlebutton, middle_button`  
 Střední tlačítko myši

`rbutton, rightbutton, right_button`  
 Pravé tlačítko myši

`repeat`  
 Tento přepínač je nastaven, pokud je zapnuto opakované generování znaku na klávesnici. Má význam pouze pro třídu `InputEvent rawkey`.

## 1.29 ToolManager\_CZ.guide/Key codes

Kódy

====

Každá třída `InputEvent` má své vlastní kódy:

`rawkey`

`rawmouse`

## 1.30 ToolManager\_CZ.guide/rawkey key codes

Kódy pro třídu `InputEvent rawkey`

-----

`a-z, 0-9, ...`  
 Znak ASCII

f1, f2, ..., f10, f11, f12  
Funkční klávesy

up, cursor\_up, down, cursor\_down  
left, cursor\_left, right, cursor\_right  
Kurzorové klávesy

esc, escape, backspace, del, help  
tab, comma, return, space, spacebar  
Speciální klávesy

enter, insert, delete  
page\_up, page\_down, home, end  
Klávesy numerického bloku. Každá z nich musí být uvedena  
spolu s klíčovým slovem numericpad!

### 1.31 ToolManager\_CZ.guide/rawmouse key codes

Kódy pro třídu InputEvent rawmouse

-----  
mouse\_leftpress  
Zmáčknutí levého tlačítka myši

mouse\_middlepress  
Zmáčknutí středního tlačítka myši

mouse\_rightpress  
Zmáčknutí pravého tlačítka myši

Upozornění: Abyste mohli použít tyto kódy, musíte dodat i  
příslušné klíčové slovo, např.

rawmouse leftbutton mouse\_leftpress

### 1.32 ToolManager\_CZ.guide/Hotkey examples

Příklady horkých kláves

=====

ralt t  
Je třeba podržet zmáčknutou klávesu pravý Alt a stisknout "t"

ralt lalt t  
Je třeba podržet zmáčknuté klávesy levý a pravý Alt a  
stisknout "t"

alt t  
Je třeba podržet zmáčknutou jednu z kláves Alt a stisknout "t"

```
rcommand f2
    Je t eba podr et zma knutou kl vesu prav  Amiga a stisknout
    "f2"

numericpad enter
    Je t eba zma knout kl vesu Enter na numerick m bloku

rawmouse midbutton leftbutton mouse_leftpress
    Je t eba podr et zma knut  st edn  tla  tko my i a
    stisknout lev  tla  tko

diskinserted
    Je t eba vlo it disk do jak hokoli ze za izen 
```

### 1.33 ToolManager\_CZ.guide/Questions

Nej ast ji kladen  ot zky

\*\*\*\*\*

Zde jsou nej ast ji kladen  ot zky ohledn  programu ToolManager:

- Kdy  spou t m editor nastaven  pro ToolManager, objev  se pouze requester s hl s n m "Program initialization failed". Co je  patn ?

Editor nastaven  testuje p ed otev en m okna, zda jsou spln ny z kladn  po adavky. Zkontrolujte pros m, jestli v bec v i syst m vyhovuje dan m

po adavk m  
. Jinou p i inou

m u e b t nedostatek pam ti. Pak mus te ukon it n kter  programy a zkusit to znovu. Upozor uji,  e editor nelze spustit v cekr t najednou.

- Jak m m spustit editor nastaven  pro ToolManager na jin  ve ejn  obrazovce ne  je Workbench?

Zvolte polo ku MUI... z menu Nastaven   
hlavn ho okna  
. Pak

zvolte str nku Syst m a vlo te n zev ve ejn  obrazovky do p islu n ho tla  tko pro  et zce. Dal i detaily naleznete v dokumentaci k

MUI

.

- Po proveden  konverze m ho star ho nastaven  z programu ToolManager 2.x mi chyb  n kter  obr zky v li t ch a n kter  li ty se neobjev  v bec!

ToolManager 3.1 podporuje v li t ch pouze ty obr zky, kter  lze na ist pomoc  picture.datatype. A vy m te z ejm  ve sv m star m nastaven  p i azeny k li t m objekty typu

Obrázek, které představují ikony. Abyste je mohli využívat, je nutné nainstalovat datatyp pro ikony. Naleznete jej např. na Aminetu. Místo toho také můžete dané ikony zkonvertovat např. na ítětce typu IFF.

- Po provedení konverze mého starého nastavení z programu ToolManager 2.x mi chybí některé z ikon na ploše WB!

ToolManager 3.1 podporuje v objektech typu Ikona pouze ikony. Vy máte zřejmě ve svém starém nastavení přiřazeny k objektům typu Ikona objekty typu Obrázek (např. ítětce ve formátu IFF). Pak je tedy musíte zkonvertovat na ikony, aby se daly znovu používat v objektech typu Ikona programu ToolManager 3.1.

- Pokud používám jako obrázky v lištách ikony, objevují se tam nějaké nadbytečné texty nebo má ta ikona tlustý okraj. Co je špatně?

Máte ve svém systému nainstalován icon.datatype, který přidává dodatečné informace k ikoně. V dokumentaci k danému datatypu naleznete, jak tyto informace odstranit. To samé platí i pro tlusté okraje - je nutné sdělit datatypu, že si nepřejete generovat obvyklé okraje ikon.

- Proč nemůže ToolManager vytvářet vícenásobná menu nebo podmenu?

Vícenásobná menu nebo podmenu nejsou v současnosti podporována operačním systémem. Aby se dala vytvořit, je nutné provést nelegální úpravu AmigaOS, která může způsobovat nestabilní systém. Z tohoto důvodu je nebude implementovat.

- Jak mám vytvořit horizontální lištu?

Prostě nastavte počet sloupců roven počtu položek v dané liště.

- Jak mám vytvořit výstupní okno pro shellové programy?

Výstupní okna lze vytvořit pomocí zařízení CON:. Následujícím zápisem dosáhnete automaticky se otevírajícího okna se zavíracím tlačítkem, které nebude zavěeno po ukončení programu:

```
CON:10/10/640/100/Výstupní-okno/AUTO/CLOSE/WAIT
```

Zařízení CON: má mnoho voleb, podrobný popis naleznete ve svém manuálu k AmigaDOSu.

- Jak mám vložit argumenty pro shell/ARexx doprostřed řádku?

Obvykle jsou všechny argumenty připojeny na konec řádku. Aby se daly vložit doprostřed, ToolManager používá stejný zápis [], jaký používá v AmigaDOSu příkaz alias. Např.

```
Dir [] all
```

vloúí vîechny argumenty pîed klíçové slovo all.

- Jak mám vytvořit pod-liíty?

V okně pro úpravu objektů typu Program, nabídce typů programů, musíte zvolit Liíty. Pokud pak vloúíte tyto objekty do vaší hlavní liíty, budou se jejich aktivací otevírat/zavírat pod-liíty.

- Liíty stále znovu mizí při otevírání a zavírání obrazovky WB.

Pro danou liítu jste zapomněli nastavit název veřejné obrazovky na Workbench. ToolManager danou liítu zavěe, pokud se zavěe i příslušná veřejná obrazovka. Ale musí navíc vědět, na které se má potom otevřít, aby mohl liítu automaticky otevřít při novém otevření dané veřejné obrazovky.

## 1.34 ToolManager\_CZ.guide/History

Historie programu ToolManager

\*\*\*\*\*

3.1, Release date 01.06.1998

- Clipboard list also shows the object type now
- Only requires locale.library V38 now
- Icon drop corrected for dock windows with borders
- The \_\_geta4 qualifier was missing for some BOOPSI dispatchers. This might correct some strange bugs which were reported?
- Installer script now checks for required libraries

3.0, Release date 23.02.1997

- Again rewritten (almost) from scratch :-)
  - Old object system removed, TM objects are now BOOPSI objects
  - Now uses memory pools
  - Delay parameter removed from Exec Objects
  - Animation support removed from Image Objects
  - Picture.datatype V43 support added to Image Objects
  - Only icon images supported for Icon Objects
-

- Only images loadable via picture.datatype are supported in Dock Objects
- Pattern & Vertical flags and Title parameter removed from Dock Objects
- Dock Objects can now display text and images
- Dock Objects can now be completely borderless
- New preferences file format, hopefully more flexible
- Converter for the ToolManager 2.x format
- Events are now checked while the configuration is read
- Preferences is now a MUI application: resizable window, multiple open edit windows and Drag&Drop support
- Changing an object name automatically updates all references to the object.
- Support for grouping objects.
- All dock objects get the screen notifications
- Added support for DOSPath 1.0
- CLI command lines are not limited to 4KB anymore
- Installer script

2.1b, Release date 13.03.1996

- Minor update to 2.1
- Added support for WBStart 2.0

2.1a, Release date 26.03.1995

- Minor update to 2.1
- Added support for ScreenNotify 1.0
- Included newer version of WBStart-Handler
- Included missing AutoDocs for toolmanager.library

2.1, Release date 16.05.1993, Fish Disks #872 & #873

- New Exec object types: Dock, Hot Key, Network
  - New Dock object flags: Backdrop, Sticky
  - New object type: Access
  - Network support
  - Editor main window is now an AppWindow
-

- Gadget keyboard shortcuts in the preferences editor
- New tooltypes for the preferences editor
- Several bug fixes
- Enhanced documentation

#### 2.0, Release date 26.09.1992, Fish Disk #752

- Complete new concept (object oriented)
- (Almost) Complete rewrite
- ToolManager is now split up into two parts
- Main handler is now embedded into a shared library
- Configuration is now handled by a Preferences program
- Configuration file format has changed again :-) It is an IFF File now and resides in ENV:
- Multiple Docks and multi-column Docks
- Docks with new window design
- Dock automatically detects largest image size
- Sound support
- Direct ARexx support for Exec objects
- ToolManager can be used without the Workbench. If the Workbench isn't running, it won't use any App\* features.
- Locale support
- Path from Workbench will be used for CLI tools
- Separate Handler Task for starting WB processes

#### 1.5, Release date 10.10.1991, Fish Disk #551

- Status Window: New/Open/Append/Save As menu items for config file
  - Edit Window: File requesters for file string gadgets
  - Added a Dock Window (a la NeXT)
  - Added a DeleteTool
  - A list of all active HotKeys can be shown
  - Tools can be moved around in the list
  - Icon positioning in the edit window added
-



- Name of the program icon can be set
- CLI tools can have an output file and a path list
- Uses UserShell for CLI tools
- Maximum command line length for CLI tools is now 4096 Bytes
- AppIcons without a name are supported now
- Workbench screen will be moved to front if you pop up the Status window
- Workbench screen can be moved to front before starting a tool via HotKey
- TM will wait up to 20 seconds for the workbench.library
- Added a DELAY switch which causes TM to wait <num> seconds before adding any App\* stuff
- renamed some tooltypes/parameters
- some visual cues added
- some internal changes

#### 1.4, Release date 09.07.1991, Fish Disk #527

- Keyboard short cuts for tools
- AppIcons for tools
- Menu item can be switched off
- Configuration file format completely changed (hopefully the last time)
- CLI commandline parsing is now done by ReadArgs()
- Status & edit window updated to new features
- Safety check before program shutdown added
- Menu item "Open TM Window" only appears if the program icon is disabled
- WB startup method changed. Now supports project icons
- several internal changes

#### 1.3, Release date 13.03.1991, Fish Disk #476

- Now supports different configuration files
  - Format of the configuration file slightly changed
  - Tool definitions can be changed at runtime
-

- Now supports CLI & Workbench startup method
- Selected icons are passed as parameters to the tools
- Now uses the startup icon as program icon if started from Workbench
- The position of the icon can now be supplied in the configuration file
- The program icon can now be disabled
- New menu entry "Show TM Window"
- Every new started ToolManager passes its startup parameters to the already running ToolManager process

#### 1.2, Release date 12.01.1991, Fish Disk #442

- Status window changed to a no-GZZ & simple refresh type (this should save some bytes)
- Status window remembers its last position
- New status window gadget "Save Configuration": saves the actual tool list in the configuration file
- Small bugs removed in the ListView gadget handling
- Name of the icon hard-wired to "ToolManager"

#### 1.1, Release date 01.01.1991

- Icons can be dropped on the status window
- Status window contains a list of all tool names
- Tools can be removed from the list

#### 1.0, Release date 04.11.1990

- Initial release

## 1.35 ToolManager\_CZ.guide/Credits

Autor by rád poděkoval...

\*\*\*\*\*

ToolManager prošel od své první implementace někdy v létě roku 1990 mnoha vývojovými etapami. Jeho vytváění by nebylo možné bez obrovské podpory a pomoci mnoha uživatelů. Velké množství nových myšlenek a návrhů na zdokonalení jsem dostal právě z těchto zdrojů...

Rád bych tedy poděkoval:

Za alfa/beta testování, nápady a chybová hlášení:

---

Osma Ahvenlampi, Stephane Barbaray, Olaf Barthel, Fionn Behrens,  
Mario Cattaneo, Michael van Elst, Michael Hohmann, Markus  
Illenseer, Frank Mariak, Klaus Melchior, Bernhard Moellemann,  
Matthias Scheler, Ralph Schmidt, Tobias Walter.

Za p eklady:

Amiga Translators Organization (ATO). V souboru Readme.Locale  
naleznete seznam p ekladatel .

Matthew Dillon

Bez tv eho vynikajícího v yvojov eho syst emu DICE C a jin ych  
dalšíich program  by ToolManager prost  nikdy neexistoval!

Vím u ivatel m, kte ei mi poslali peníze:

Va e podpora mi pomohla d ale vyv jet novou verzi.

Vím u ivatel m, kte ei mi poslali pozdrav:

Skute n  rád  tu va e dopisy a e-mailly!

ToolManager pou ív  n sledující balíky:

picture.datatype V43

Copyright (C) 1995–1996 Ralph Schmidt, Frank Mariak &  
Matthias Scheler

WBStart 2.2

Copyright (C) 1991–1996 Stefan Becker

ScreenNotify 1.0

Copyright (C) 1995 Stefan Becker

DOSPath 1.0

Copyright (C) 1996 Stefan Becker

MUI

Copyright (C) 1993–1997 Stefan Stuntz  
Domovská stránka na World Wide Web: <http://www.sasg.com/>.

Pophotkey.mcc, Popport.mcc, Popposition.mcc

Copyright (C) 1996–1997 Klaus Melchior

Ikony

Copyright (C) 1995 Michael W. Hohmann

## 1.36 ToolManager\_CZ.guide/MUI

Informace o MUI

\*\*\*\*\*

Tento program pou ív 

MUI - MagicUserInterface

(c) Copyright 1993-97 Stefan Stuntz

MUI je systém, sloužící ke generování a správě grafického uživatelského prostředí. Pomocí programu pro nastavení MUI si může uživatel přizpůsobit daný program přesně svým požadavkům a svému citění.

MUI je distribuováno jako shareware. Kompletní balík, obsahující množství příkladů a dalších informací, získáte na vaší lokální BBS nebo místě prodeje PD disků v archívu s názvem "muiXXusr.lha" (kde XX znamená číslo poslední verze).

Pokud si přejete se zaregistrovat přímo, prostě pošlete

30.- DM nebo 20.- US\$

na

Stefan Stuntz  
Eduard-Spranger-Strasse 7  
80935 München  
GERMANY

Podpora a přímá registrace přes síť je dostupná na

<http://www.sasg.com/>

## 1.37 ToolManager\_CZ.guide/Index

Rejstřík

\*\*\*\*\*

Adresy

Author

Autor

Author

Budoucnost

Future

Copyright

Copyright

Díky

Credits

Dárky

GiftWare

---

Datotypy	Requirements
Diskinserted	InputEvent classes
Diskremoved	InputEvent classes
Distribuce	Copyright
Domovská stránka	Author
DOSPath	Requirements
E-Mail	Author
GiftWare	GiftWare
Horké klávesy	Hotkeys
Instalace	Installation
Installer V43.3	Installation
Kódy pro rawkey	rawkey key codes
Kódy pro rawmouse	rawmouse key codes
Koncepty	Concepts
Kontaktní adresy	Author
MUI	MUI
Nastavení	Preferences
Objekt typu Ikona	Icon objects
Objekt typu Lišta	Dock objects

---

---

Objekt typu Menu	Menu objects
Objekt typu Zvuk	Sound objects
Objekty typu Obrázek	Image objects
Objekty typu Program	Exec objects
OS 3.0	Requirements
Příklady horkých kláves	Hotkey examples
Přídavače	Qualifiers
PictDT V43	Requirements
Podílní adresa	Author
Požadavky	Requirements
Poděkování	Credits
Pophotkey	Requirements
Popis horkých kláves	Hotkeys
Popport	Requirements
Poposition	Requirements
Právní náležitosti	Copyright
Rawkey	InputEvent classes
Rawmouse	InputEvent classes
ScreenNotify	Requirements

---

Svolení

Copyright

Těidy InputEvent

InputEvent classes

V39

Requirements

WBStart

Requirements

Word Wide Web

Author

Zákazy

Copyright

---