

SIW

Thomas Igracki

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> SIW		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Thomas Igracki	February 12, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	SIW	1
1.1	ScreenInWindow Anleitung	1
1.2	ScreenInWindow/Inhalt des Archivs?	1
1.3	ScreenInWindow/Was macht das Programm?	2
1.4	ScreenInWindow/Aufruf des Programms	2
1.5	ScreenInWindow/Argument	3
1.6	ScreenInWindow/Argument	3
1.7	ScreenInWindow/Argument	3
1.8	ScreenInWindow/Argument	3
1.9	ScreenInWindow/Argument	4
1.10	ScreenInWindow/Argument	4
1.11	ScreenInWindow/Argument	4
1.12	ScreenInWindow/Argument	4
1.13	ScreenInWindow/Argument	4
1.14	ScreenInWindow/Argument	5
1.15	ScreenInWindow/Argument	5
1.16	ScreenInWindow/Argument	5
1.17	ScreenInWindow/Argument	5
1.18	ScreenInWindow/Argument	6
1.19	ScreenInWindow/Argument	6
1.20	ScreenInWindow/ZuTun-Liste	6
1.21	ScreenInWindow/Programmentwicklung	6
1.22	ScreenInWindow/Wie kann man mich erreichen?	7

Chapter 1

SIW

1.1 ScreenInWindow Anleitung

```
ScreenInWindow v1.0 / von Thomas Igracki
-----/
AFD - C O P Y R I G H T
```

Inhalt des Archivs

Programmentwicklung

Was macht das Programm?

Wie kann man mich erreichen?

Aufruf des Programms

----- In Zukunft dabei -----

Diese Software unterliegt der "Standard Amiga FD-Software Copyright Note"
Sie ist GIFTWARE wie definiert in Absatz 4g. [...]
Für mehr Informationen lies bitte "AFD-COPYRIGHT" (Version 1 oder höher).

1.2 ScreenInWindow/Inhalt des Archivs?

Folgende Dateien sollten sich in diesem Archiv befinden:

```
help/deutsch/SIW.guide      --> deutsche Dokumentation, AmigaGuide-Format
help/deutsch/AFD-COPYRIGHT.de --> deutscher COPYRIGHT-Texte
help/english/SIW.guide      --> englische Dokumentation, AmigaGuide-Format
help/english/AFD-COPYRIGHT  --> englischer COPYRIGHT-Text
SIW                          --> das Programm für OS >= v38 (2.1)
```

1.3 ScreenInWindow/Was macht das Programm?

Dieses Programm zeigt einen Teil eines öffentlichen Bildschirms in einem Fenster auf einem anderen öffentlichen Bildschirm!

Das ist z.B. nützlich, wenn man seine E-Mails liest und gleichzeitig den Download, der im Hintergrund läuft, beobachten will, aber nicht immer zwischen den beiden Bildschirmen umschalten will.

Mit ScreenInWindow braucht man sich nur ein kleines Fenster in der rechten unteren Ecke mit dem interessanten Ausschnitt des anderen Bildschirms einrichten und schon kann man während man auf dem einen Bildschirm ist einen anderen beobachten ohne zwischen ihnen hin- und herzuschalten!

Das Fenster ist in der Größe veränderbar (bis zur Größe des beobachteten Bildschirms!) und hat einen vertikalen und einen horizontalen 'Slider' mit denen man den gewünschten Ausschnitt einstellen kann!

Zusätzlich kann man irgendwo im Fenster mit der linken Maustaste drücken und bei gedrückter Maustaste den Fensterinhalt verschieben!

1.4 ScreenInWindow/Aufruf des Programms

Start von einer Shell:

```
Run SIW
MS=MonitorScreen/A
,
PS=PubScreen
,
VS=VertStep/N
,
HS=HorizStep/K/N
,
IU=InactiveUpdateRate/K/N
,
AU=ActiveUpdateRate/K/N
,
WL=WinLeft/K/N
,
WT=WinTop/K/N
,
WW=WinIWidth/K/N
,
WH=WinIHeight/K/N
,
SL=ScrLeft/K/N
,
ST=ScrTop/K/N
```

```
,  
VF=VertFactor/K/N  
,  
HF=HorizFactor/K/N  
,  
RS=ReverseScroll/S  
Start von der Workbench:
```

Zur Zeit werden keine ToolTypes unterstützt.

1.5 ScreenInWindow/Argument

MS=MonitorScreen/A

Hiermit gibt man den öffentlichen Bildschirm an der beobachtet werden soll.

Dieses Argument muß angegeben werden!

1.6 ScreenInWindow/Argument

PS=PubScreen

Hier gibt man den öffentlichen Bildschirm an auf dem ScreenInWindow sein Fenster öffnen soll.

Dieses ist optional, voreingestellt ist "Workbench".

1.7 ScreenInWindow/Argument

VS=VertStep/K/N

Hier gibt man die Anzahl von Pixeln an um die der Inhalt des Fenster verschoben werden soll, wenn der Benutzer das Hoch- oder Runter-Gadget drückt.

Dieses ist optional, voreingestellt ist 3 pixels.

1.8 ScreenInWindow/Argument

HS=HorizStep/K/N

Hier gibt man die Anzahl von Pixeln an um die der Inhalt des Fenster verschoben werden soll, wenn der Benutzer das Links- oder Rechts-Gadget drückt.

Dieses ist optional, voreingestellt ist 6 pixels.

1.9 ScreenInWindow/Argument

IU=InactiveUpdateRate/K/N

Hier gibt man an wie oft (in 1/50 Sekunden) der Inhalt des Fensters erneuert werden soll, wenn das Fenster nicht das aktiv ist.

Dieses ist optional, voreingestellt ist 50 (also jede Sekunde).

Bei 0 wird der Inhalt bei inaktivem Fenster nicht erneuert!

Maximaler Wert hierfür ist 500, also 10 Sekunden.

1.10 ScreenInWindow/Argument

AU=ActiveUpdateRate/K/N

Hier gibt man an wie oft (in 1/10 Sekunden) der Inhalt des Fensters bei aktivem Fenster erneuert werden soll.

Dieses ist optional, voreingestellt ist 10 (also jede Sekunde).

Bei 0 wird der Inhalt bei aktivem Fenster nur erneuert, wenn man den Ausschnitt verändert, also bewegen mit der Maus oder benutzen der Gadgets.

Maximaler Wert hierfür ist 50, also 10 Sekunden.

1.11 ScreenInWindow/Argument

WL=WinLeft/K/N

Hier gibt man die linke Seite an, an der das Fenster öffnen soll.

Dieses ist optional, voreingestellt ist 200.

1.12 ScreenInWindow/Argument

WT=WinTop/K/N

Hier gibt man die obere Seite an, an der das Fenster öffnen soll.

Dieses ist optional, voreingestellt ist 100.

1.13 ScreenInWindow/Argument

WW=WinIWidth/K/N

Hier gibt man die innere (ohne den Rändern) Breite des Fensters an.

Dieses ist optional, voreingestellt ist 400.

1.14 ScreenInWindow/Argument

WH=WinIHeight/K/N

Hier gibt man die innere (ohne den Rändern) Höhe des Fensters an.

Dieses ist optional, voreingestellt ist 100.

1.15 ScreenInWindow/Argument

SL=ScrLeft/K/N

Hier gibt man die linke Seite des zu beobachteten öffentlichen Bildschirms an, aber der die Beobachtung starten soll.

Dieses ist optional, voreingestellt ist 0.

1.16 ScreenInWindow/Argument

ST=ScrTop/K/N

Hier gibt man die obere Seite des zu beobachteten öffentlichen Bildschirms an, aber der die Beobachtung starten soll.

Dieses ist optional, voreingestellt ist 0.

1.17 ScreenInWindow/Argument

VF=VertFactor/K/N

Hier gibt man den vertikalen Faktor für das Bewegen des Inhaltes mit der Maus an.

Dieses ist optional, voreingestellt ist:

Höhe des zu beob. Schirms dividiert die innere Höhe des Fensters

Werte > 0 bewegen den Inhalt wie mit den 'Slidern'.

Werte < 0 bewegen den Inhalt in Richtung der Maus.

1.18 ScreenInWindow/Argument

HF=HorizFactor/K/N

Hier gibt man den horizontalen Faktor für das Bewegen des Inhaltes mit der Maus an.

Dieses ist optional, voreingestellt ist:

Breite des zu beob. Schirms dividiert die innere Breite des Fensters

Werte > 0 bewegen den Inhalt wie mit den 'Slidern'.

Werte < 0 bewegen den Inhalt in Richtung der Maus.

1.19 ScreenInWindow/Argument

RS=ReverseScroll/S

Diese Option ist nur sinnvoll wenn

VertFactor
und
HorizFactor
nicht

benutzt werden, also die Voreingestellte Werte hierfür benutzt werden sollen.

Wenn RS=ReverseScroll angegeben wird, bewegt sich der Inhalt beim Ziehen mit der Maus in Richtung der Maus, ansonsten in Richtung der 'Slider'.

Am Besten man probiert es einmal aus!

1.20 ScreenInWindow/ZuTun-Liste

Was ich noch einbauen werde:

- Menüs zum Verändern der einzelnen Werte während der Laufzeit
- Lupenfunktion

Für Vorschläge jeglicher Art bin ich sehr empfänglich!

Also bitte schreibt mir, was ihr in einer zukünftigen Version drin haben wollt!

1.21 ScreenInWindow/Programmentwicklung

Release 1.0:

37.7 (22.03.95):

Änd: Ich benutze nun das timer.device anstatt Dos.Delay() für das Updaten, ←
wenn das
Fenster inaktiv ist, somit kann die Wartezeit unterbrochen werden!

- 37.6 (20.03.95):
Neu: 'vFac/K/N' and 'hFac/K/N' -> Faktor für Bewegen mit der Maus
- 37.5 (18.03.95):
Neu: Nun kann man den Inhalt direkt mit der Maus bewegen (linke drücken und ← halten).
Neu: 'InactiveUpdate/K/N' -> Update-Rate (1/50 Sek) wenn das Fenster ← inactive ist, 0 = aus
Neu: 'ActiveUpdate/K/N' -> Update-Rate (1/10 Sek) wenn das Fenster ← active ist, 0 = aus
- 37.4 (16.03.95):
Änd: 'idcmpUpdate' nun auch für die Prop-Gadgets, anstatt 'mouseMove'.
Neu: SL=ScrLeft/K/N, ST=ScrTop/K/N
- 37.3 (15.03.95):
Änd: Ich benutzte nun 'idcmpUpdate' anstatt 'gadgetDown/Up' für die Pfeile- ← Gadgets.
- 37.2 (13.03.95):
Änd: 'PubScreen' ist nun optional, default ist "Workbench"
Neu: WL=WinLeft/K/N, WT=WinTop/K/N, WW=WinIWidth/K/N, WH=WinIHeight/K/N
- 37.1 (12.03.95):
Es klappt!
- 37.0 (11.03.95):
Anfangen.

Erklärung der Abkürzungen:

Neu: Es wurde etwas neues eingebaut.
Änd: Es wurde etwas geändert.
Fix: Es wurden Fehler verbessert.
Dok: Es wurde etwas in der Anleitung geändert/verbessert.

1.22 ScreenInWindow/Wie kann man mich erreichen?

Dieses Programm wurde auf einem Amiga 4000/040 unter OS3.1 geschrieben.
Falls ihr ein anderes System (spez. mit Grafikkarten) habt, dann schreibt mir doch bitte, ob es bei euch funktioniert oder nicht.

Falls ihr Verbesserungsvorschläge, irgendwelche Fragen, Bugreports usw. habt, dann könnt ihr mir schreiben, am besten per e-mail!

Z-Netz: T.Igracki@BAMP.berlinet.in-berlin.de
FIDO : Thomas_Igracki%2:2410/103.40
UseNet: lokai@cs.tu-berlin.de -oder-
t.igracki@bamp.berlinet.in-berlin.de (bevorzugt!)
Post : Thomas Igracki, Siegenger Str. 34, Germany-13583 Berlin

Falls ihr mir eine kleine (oder auch große!) Geldspende für meine Arbeit an ScreenInWindow zukommen lassen wollt, dann schreibt mir, ich gebe euch dann meine Kontoverbindung!

Viel Spaß mit dem Programm!