

CDv2.5xInfos

Joachim BÜchse

Copyright © CopyrightÂ©1993 Inovatronics, Inc.

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> CDv2.5xInfos		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Joachim BÜchse	February 14, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	CDv2.5xInfos	1
1.1	CanDo v2.5x - Änderungen an der Benutzerschnittstelle...	1
1.2	CanDo v2.5x - Änderungen am Skripteditor...	2
1.3	CanDo v2.5x - Neue Objektwerkzeuge...	3
1.4	CanDo v2.5x - Neue Objekte...	4
1.5	CanDo v2.5x - Installation...	4
1.6	CanDo v2.5x - Neue Befehle...	5

Chapter 1

CDv2.5xInfos

1.1 CanDo v2.5x - Änderungen an der Benutzerschnittstelle...

Hauptsteuertafel

Das Aussehen der Hauptsteuertafel hat sich deutlich verändert.

Die Bedienelemente sind noch alle vorhanden, die meisten von Ihnen wurden jedoch verschoben oder geändert.

Das Menü "XtraTools" wurde entfernt und durch eine Liste auf der Steuertafel ersetzt. Einige der Objekte die zuvor in diesem Menü zu finden waren, haben nun eigene Knöpfe. Der Menüpunkt "Edit routine" wurde durch den Knopf Routines ersetzt. Der Knopf für den Fenster-Editor befindet sich nun neben dem Knopf für das Card-System.

Unterhalb der Knöpfe Add und Edit befindet sich nun ein neuer Knopf für den Copy-Modus .

Farb-Selektoren

Die Selektoren zum Auswählen einer Farbe, wie sie in zahlreichen Editoren zu finden sind, zeigen nun die Nummer des Registers an, auf dessen Farbe Sie gesetzt sind. Dazu mußten wir die Pfeilknöpfe etwas verkleinern.

Rahmen-Auswahlfenster

Ein neuer Menüpunkt erlaubt Ihnen das Ein/Ausschalten des Musterfensters. Ohne Musterfenster wird etwas weniger RAM benötigt.

Schrift-Auswahlfenster

CanDo v2.5 unterstützt nun auch skalierbare (Outline) und farbige Schriften. Die Liste der Schriften wird gepuffert, sodaß diese nur noch beim ersten Anzeigen des Fensters erzeugt werden muß.

Dadurch geht das Anzeigen nun DEUTLICH schneller.

Der neue Menüpunkt "Rescan Fonts" löscht die gepufferte Liste und liest sie neu ein. Der zweite Menüpunkt dient zum Ein/Ausschalten des Musterfensters. Ohne Musterfenster wird etwas weniger RAM benötigt und das Wechseln zwischen Schriften geht schneller.

Raster

Das Raster ist immer dann verfügbar, wenn Sie ein Objekt auf Ihrer Card plazieren. Mit "G" (Grid) schalten Sie es ein oder aus. Die Standardgröße des Rasters beträgt acht Pixel. Diesen Wert können Sie jedoch mit dem ConfigCanDo-Werkzeug ändern. Um einen Ursprung für das Raster festzulegen, schalten Sie es zunächst aus, bewegen dann den Mauszeiger zum gewünschten Ursprung und drücken die Taste "O" (Origin). Das Raster wird daraufhin relativ zu der angegebenen Position erzeugt.

1.2 CanDo v2.5x - Änderungen am Skripteditor...

Skripteditor

Der Skripteditor wurde vergrößert und die ToolType-Option "BigEd" entfernt. Es sind nun jederzeit neun Editorwerkzeug-Symbole sichtbar. Darüberhinaus wurden die Knöpfe Ok, Cancel und Help an den rechten Rand der Titelzeile verschoben.

Online-Hilfe

Wir benutzen nun das Standardprogramm AmigaGUIDE für CanDo's Online-Hilfsfunktion. Leider ging dadurch die Möglichkeit Befehle zu suchen und einzufügen verloren.

Befehlskürzel

Der Skripteditor unterstützt nun Befehlskürzel. Diese Funktion dient in erster Linie der Tippersparnis und benötigt die Datei "EditorShortCuts.Doc" im Verzeichnis "CanDo:CanDoFiles". Das

Format der Datei:

«Kürzel»,Langtext

«Kürzel»,Langtext

..soviele Zeilen wie benötigt..

Die Zeichen « und » lassen sich mittels Alt-9 und Alt-0 erzeugen.

Alles was dem Komma folgt wird als Langtext angesehen. Das Kürzel kann eine beliebige Zeichenkombination sein.

Wenn Sie beim Schreiben im Skripteditor Shift-Leertaste drücken, so wird das unmittelbar vorausgegangene Wort als Kürzel angesehen

und sofern möglich ersetzt. Ist das Kürzel nicht in der Datei "EditorShortCuts.Doc" enthalten so wird ein Fragezeichen eingesetzt.

BookMark-Editorwerkzeug

Klicken Sie auf dieses Symbol, das aussieht wie ein Stapel von Seiten, um den aktuellen Skript zu markieren. Es erscheint kein Dialogfenster; CanDo wird lediglich veranlast den Skript in die Liste der markierten Skripte aufzunehmen.

Weitere Informationen finden Sie bei der Beschreibung der Werkzeuge BookMark und LastBookMark .

BugBasher-Editorwerkzeug

Der BugBasher erscheint als neues Symbol in der Werkzeuggestreife des Editors. Das Symbol zeigt einen Hammer und einen Käfer (engl. Bug). Wenn Sie es anklicken wird der aktuelle Skript einer genauen syntaktischen Überprüfung unterzogen. Im Gegensatz zum Menüpunkt "Verify Script" sucht der BugBasher auch nach fehlenden Anführungsstrichen und falschen Schlüsselworten. In der Regel können Sie mit dem BugBasher die meisten Laufzeitfehler bereits vorab eliminieren. Wenn der BugBasher einen Fehler findet, erscheint ein Dialogfenster und der Cursor wird automatisch in der fehlerhaften Zeile platziert.

Beachten Sie, daß dieses Werkzeug aufgrund der umfassenderen Überprüfung mehr Zeit benötigt als "Verify Script".

Layout-Editorwerkzeug

Dieses Editorwerkzeug wurde bisher ausschließlich im CanDo-ProPak ausgeliefert. Es erlaubt das komfortable Einfügen von Text im Fenster der aktuellen Card. Siehe Layout-EditorWerkzeug .

1.3 CanDo v2.5x - Neue Objektwerkzeuge...

SuperMover

Dieses neue Werkzeug erlaubt Ihnen Gruppen von Objekten auf einmal zu verschieben. Siehe SuperMover-Werkzeug .

SuperDuper

Ein weiteres neues Werkzeug zum Erzeugen mehrerer Kopien desselben Objekts. Die Kopien werden in Zeilen und Spalten angeordnet.

Siehe SuperDuper-Werkzeug .

ObjectLayer

Ein Werkzeug zum Ändern der Reihenfolge in der die Objekte zur

Card hinzugefügt werden. Bei Objekten die sich überlappen oder völlig überdecken ist dies von großer Bedeutung.

Siehe ObjectLayer-Werkzeug .

BookMark/LastBookmark

Zwei Werkzeuge die den Zugriff auf Objektskripte ohne den Umweg über den jeweiligen Objekteditor erlauben. BookMark bringt ein Dialogfenster mit allen im Skripteditor markierten Skripten hervor, LastBookmark ruft direkt das zuletzt markierte Skript auf.

1.4 CanDo v2.5x - Neue Objekte...

Fenster-Objekt

Das Fenster-Objekt wurde komplett Überarbeitet um den Neuerungen von OS2.x und OS3.x Rechnung zu tragen. Eine genaue Beschreibung finden Sie beim Fenster-Editor .

DosNotify-Objekt

Ab AmigaDOS 2.0 kann Ihre Card eine Nachricht empfangen wenn eine Datei oder ein Verzeichnis geändert wurde. Klicken Sie im DosNotify-Editor auf den Knopf "PathName" um das Dateiauswahlfenster aufzurufen und den Dateipfad des Objekts zu setzen. Klicken Sie auf den "Occurred" Knopf um in den Skripteditor zu gelangen und das Skript einzugeben, das aufgerufen werden soll, sobald die Nachricht empfangen wurde.

ACHTUNG: Commodore garantiert die Funktion des DosNotify nur für Dateien die auf FastFileSystem-Geräten oder in der RAM-Disk gespeichert wurden. Mit Verzeichnissen können andere Effekte auftreten als Sie erwarten. Testen Sie Ihr Programm intensiv um zu prüfen ob DosNotify Ihre Ansprüche erfüllen kann.

1.5 CanDo v2.5x - Installation...

CanDo Installation

Zum Installieren von CanDo klicken Sie einfach auf das Piktogramm "InstallCanDo". Der Commodore-Installer führt Sie Schritt für Schritt durch die Installation. Wenn Sie ein Standardsystem benutzen, so können sie den Modus "Novice User" benutzen um eine vollautomatische Installation durchzuführen.

CanDo: Zuweisung

CanDo v2.5x benötigt das logische Laufwerk "CanDo:". Wenn Sie die Installation mit dem Programm "InstallCanDo" durchführen wird die nötige Zuweisung automatisch in der Datei "User-Startup" eingetragen. Nach der Installation sollten Sie einen Warmstart durchführen bevor Sie CanDo benutzen.

1.6 CanDo v2.5x - Neue Befehle...

Befehl AdjustPeriod

Befehl AdjustVolume

Funktion =AskForFileName()

Funktion =AskForHelp()

Funktion =AskForResponse()

Variable =CurrentSongName

Variable =CurrentSongTempo

Variable =CurrentSongVolume

Befehl FilterDocument

Befehl InsertBufferList

Befehl InsertPubScreenList

Funktion =PatternMatch()

Befehl PlaySong

Befehl PrintScreen

Befehl PrintWindow

Befehl SetFileRequestMode

Befehl SetFileRequestPattern

Befehl SetPromotion

Befehl SetSongTempo

Befehl SetSongVolume

Befehl Song
