

MWM

Pierluigi Sferrella

Copyright © CopyrightÂ©1996 All Rights Reserved

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> MWM		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Pierluigi Sferrella	August 23, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	MWM	1
1.1	MWM.guide/Contenuti	1
1.2	MWM.guide/Di cosa si tratta?	2
1.3	MWM.guide/La finestra principale	3
1.4	MWM.guide/Primo gadget TEXT	3
1.5	MWM.guide/Secondo gadget IMAGE	7
1.6	MWM.guide/Terzo gadget LIST	8
1.7	MWM.guide/Quarto gadget FORM	10
1.8	MWM.guide/Quinto gadget MORE	12
1.9	MWM.guide/Sesto gadget HEAD	12
1.10	MWM.guide/Settimo gadget CENTER	13
1.11	"	13
1.12	"	13
1.13	"	13
1.14	"	13
1.15	MWM.guide/Ottavo gadget VIEW	13
1.16	MWM.guide/Nono gadget PREFS	14
1.17	MWM.guide/La finestra per la singola linea	15
1.18	MWM.guide/La finestra di aiuto	16
1.19	MWM.guide/La finestra " What is? "	16
1.20	MWM.guide/Il menu	17
1.21	MWM.guide/Project->Load text	18
1.22	MWM.guide/Project->Load plain text	18
1.23	MWM.guide/Project->keys	19
1.24	MWM.guide/Project->HTML save	19
1.25	MWM.guide/Project->HTML save as...	19
1.26	MWM.guide/Project->Load project	20
1.27	MWM.guide/Project->Save project	20
1.28	MWM.guide/Project->About	21
1.29	MWM.guide/Project->Quit	21

1.30	MWM.guide/Edit->Cut	21
1.31	MWM.guide/Edit->Copy	21
1.32	MWM.guide/Edit->Paste	21
1.33	MWM.guide/Edit->Search new	22
1.34	MWM.guide/Edit->Search again	22
1.35	MWM.guide/Edit->Adjust selected lines	22
1.36	MWM.guide/Cosa puo' fare MWM ?	22
1.37	MWM.guide/Informazioni generali	23
1.38	MWM.guide/Ringraziamenti	24
1.39	MWM.guide/Storia di MWM	25
1.40	MWM.guide/Addendum	25

Informazioni generali

Ringraziamenti

Novita' di MWM

Addendum

1.2 MWM.guide/Di cosa si tratta?

DI COSA SI TRATTA ?

Un giorno il mio amico Maurizio mi chiese: "Hey Max, pensi sia possibile scrivere un programma per la creazione di file in formato HTML che dia la possibilita' all' utente di caricare normali file ASCII e trasformarli in HTML selezionando parti di testo utilizzando il mouse ?"

Gli feci capire che non ero in grado di operare miracoli, ma lui insistette.

Bene, ora ci sono quasi riuscito.

MWM infatti consente di caricare un normale file di testo e tramite il mouse si puo' applicare alle righe o alle singole parole selezionate le immagini, i testi e tutto quello che consente il formato HTML.

L' interfaccia grafica e' composta essenzialmente da :

- Finestra principale, che mostrera' il normale file di testo caricato. Se al testo e' stata applicata qualche particolare azione, allora verra' evidenziato con un colore diverso dal resto del testo. Come molti programmi grafici e word processor, questa finestra contiene delle piccole immagini associate a delle azioni.
 - Finestra per editare una singola linea di testo ed inserire piu' di un oggetto nella stessa riga.
 - Finestra delle etichette, che mostrera' le etichette contenute in un file HTML da linkare. (vedere in seguito)
 - Finestra di aiuto, che informa l' utente su tutto cio' che sta' facendo o succedendo. MWM mette a disposizione tre livelli di informazioni:
 - None, ovvero nulla se non l'essenziale.
 - Medium, descrizione sommaria dell' oggetto selezionato.
 - High, informazione dettagliata.
 - Finestra "What is?", che associa ad ogni riga del testo una piccola stringa per poter riconoscere "al volo" ogni oggetto.
-

1.3 MWM.guide/La finestra principale

LA FINESTRA PRINCIPALE.

Una volta caricato il file di testo, lo si potrà vedere chiaramente in una delle finestre: la finestra principale.

Con il tasto sinistro del mouse si seleziona una porzione di testo e con uno dei gadget degli strumenti gli si può assegnare un'azione che può essere una immagine, un riferimento ad altro testo, una lista e tutte quelle belle cosette che consente il formato HTML.

Se avete la necessità di applicare azioni a singole parole all'interno di una riga è sufficiente selezionare tale riga con un doppio click.

Una piccola finestra si aprirà con l'intera riga del testo messa a vostra disposizione: la finestra per la singola linea.

Il motivo per il quale non ho implementato tale possibilità direttamente nella finestra principale è dovuto al fatto che ho voluto semplificare al massimo l'uso del programma e che comunque il tipo di gestione del testo di MWM renderebbe troppo lenta la visualizzazione in caso di scroll.

Applicando diverse azioni al testo si creano degli oggetti che saranno visualizzati con colori diversi per poterli distinguere con facilità.

L'oggetto viene numerato in base all'ordine di creazione e selezionandolo si avrà la possibilità di controllarne i dati essenziali nella finestra di aiuto.

Partendo dal primo gadget a sinistra troviamo:

TEXT

IMAGE

LIST

FORM

MORE

HEAD

CENTER

VIEW

PREFS

1.4 MWM.guide/Primo gadget TEXT

TEXT gadget

Si intende definire per le linee selezionate un particolare tipo di testo.

MWM aprira' una finestra con diversi gadget:

- "Type" gadget:

- Plain; il testo selezionato rimarra' tale nel file HTML finale..
- Link into this document;
E' un link ad una etichetta gia' creata all' interno del documento corrente.
- Link to another document;
In questo caso programmi tipo Mosaic evidenzieranno questa parte di testo e, se l' utente selezionera' col mouse questa porzione, allora verra' chiamato il nuovo testo definito da questa azione.
- Link to a site.
E' un link ad un sito in cui si desidera entrare.
- Preformatted;
Programmi tipo Mosaic sono "obbligati" a formattare il testo che devono visualizzare seguendo gli standard in vigore. Con tale azione si intende specificare che tutto il testo selezionato non dovra' assolutamente essere influenzato da tale formattazione.
E' molto utile per quei testi che perderebbero di significato se venisse modificata l' impaginazione originale, ad esempio i listati dei programmi.
Il testo selezionato sara' racchiuso tra <PRE> e </PRE> e verra' visualizzato con un font fixed width (typewriter) dal browser.
- Address.
Con questa azione MWM inserira' le linee selezionate nell' area dedicata alle informazioni dell' autore del documento, ovvero fara' parte del <ADDRESS> del documento HTML.
Programmi tipo Mosaic evidenzieranno questo testo.
- Paragraph.
Il testo selezionato sara' racchiuso tra <P> e </P>, ovvero faranno parte di un paragrafo.
Il tipo di allineamento possibile e':

DEFAULT, LEFT, CENTER, RIGHT, JUSTIFY.

- "Link" gadget:

Attivo per "link to another document", permette di scegliere il file che dovra' essere linkato.

- "Label" gadget:

Attivo per "link into this document" e "link to another document", permette di scegliere la label (etichetta) nel file selezionato che dovra' essere linkata.

- "URI" gadget:

Attivo per "link to a site";
MWM vi dara' i seguenti tipi di URI:

```
file://localhost/  
http://  
ftp://  
mailto:  
news:  
gopher:  
telnet:
```

- "Site" gadget:

Attivo per "link to a site";
MWM aprira' un requester per sapere dove dovra' prendere il nome del sito. Si puo' decidere tra:

- Selected line
Il nome del sito e' rappresentato dalla prima linea selezionata. Se le linee selezionate sono piu' di una, allora MWM le ridurra' automaticamente a una e prendera' da essa il nome del sito.
- Keyboard
Il nome del sito dovra' essere inserito manualmente.
- PATH:file
Il nome del sito e' definito in un file apposito. E' necessario definire una lista di siti prima di usare MWM. La lista DEVE essere simile a questa:

```
www.vol.it  
agnus.livewire.com  
www.lycos.com  
www.yahoo.com  
...
```

Se non diversamente specificato, MWM cerchera' la lista dei siti nel file "PROGDIR:MWM.sites".
E' possibile specificare una diversa locazione del suddetto file usando la funzione del gadget "PREFS" alla voce "Sites list".

- "Markup" gadget:

Aggiunge un Markup al testo corrente.
Si puo' scegliere fra:

- Citation (Typically in italic). (CITE)
 - Emphasis (EM)
 - Strong emphasis (STRONG)
 - Code (CODE)
-

- Looks like preformatted text,
for example: 1 + 1 = 2.
- Author (AU)
For an author of a book, etc.
 - Person (PERSON)
For a generic person name.
 - Sequence of chars. (SAMP)
 - Keyboarded text. (KBD)
 - Variable name. (VAR)
 - Definition. (DFN)
 - Short quote. (Q)
 - Acronyms. (ACRONYM)
 - Abbreviations. (ABBREV)
 - Inserted text. (INS)
 - Deleted text. (DEL)
 - Bold text. (B)
 - Italic text. (I)
 - Typewriter text. (TT)
 - Underscored text. (U)
 - "Lined" text. (S)
 - Big text. (BIG)
 - Small text. (SMALL)
 - Subscripted (SUB)
 - Superscripted (SUP)
 - Nothing (to clear current markup)

- "Font" gadget:

Con questa funzione e' possibile cambiare le dimensioni del font per il testo attualmente selezionato.

Le possibilita' sono:

- <H1> Font larghissimo, in neretto.
- <H2> Font largo, in neretto.
- <H3> Font largo, in corsivo.
- <H4> Font normale, in neretto.
- <H5> Font normale, in corsivo.
- <H6> Font piccolo.

C'e' da dire che queste definizioni sono solo un' indicazione, dipende da come il browser e il suo sistema e' settato, per cui il testo puo' apparire diverso in ciascun sistema.

Per default, MWM imposta a 5 (H5) tale valore che puo' essere modificato selezionando il gadget "PREFS" alla voce "HTML defaults".

- "Align" gadget:

Questo gadget e' usato per specificare l'allineamento per l'heading.

- Left;
- Center;
- Right;
- Justify;

- "OK" gadget:

Conferma l'azione e inserisce l'oggetto nel buffer.

- "Cancel" gadget:

Chiude la finestra senza modifiche..

- "Delete" gadget:

Permette di cancellare l'oggetto che si sta editando..

Se si rende necessario ritoccare un oggetto di tipo TESTO, e' sufficiente clickare sul gadget "TEXT" quando il suddetto oggetto e' selezionato (oppure un doppio click con il tasto sinistro del mouse su di esso).

1.5 MWM.guide/Secondo gadget IMAGE

IMAGE gadget

Con questa azione si intende `_SOSTITUIRE_` il testo selezionato con una immagine.

MWM aprira' una finestra con i seguenti gadget:

- "Choose" gadget:

Un requester vi permettera' di selezionare l'immagine desiderata.

- "Alt" gadget:

Qui e' possibile definire il testo alternativo (ALT) per la immagine selezionata.

- "Type" gadget:

Con questo gadget si definisce il tipo di immagine:

- Simple; semplice.
- Map; di tipo mappa.
- Link to current; (vedere TEXT Gadget, dietro)
- Link to another; (vedere TEXT Gadget, dietro)
- Link to a site; (vedere TEXT Gadget, dietro)

- "Align" gadget:

Qui si puo' definire l'allineamento dell'immagine con l'eventuale testo:

- TOP
- MIDDLE
- BOTTOM

- "Link" gadget: (vedere TEXT Gadget, dietro)
 - "Label" gadget: (vedere TEXT Gadget, dietro)
 - "URI" gadget: (vedere TEXT Gadget, dietro)
-

- "Site" gadget: (vedere TEXT Gadget, dietro)
- "OK" gadget: (vedere TEXT Gadget, dietro)
- "Cancel" gadget: (vedere TEXT Gadget, dietro)
- "Delete" gadget: (vedere TEXT Gadget, dietro)

Se si rende necessario ritoccare un oggetto di tipo IMMAGINE, e' sufficiente cliccare sul gadget "IMAGE" quando il suddetto oggetto e' selezionato (oppure un doppio click con il tasto sinistro del mouse su di esso).

1.6 MWM.guide/Terzo gadget LIST

LIST gadget

Questa azione vi permette di trasformare il testo selezionato in una lista.

MWM aprira' una finestra con i seguenti gadget:

- "Type" gadget:
 - Semplice (unnumbered), del tipo:

- * fa caldo
- * fa freddo
- * piove

Per la lista non numerata e' possibile anche definire il tipo di bullet come disc, circle oppure square.

- Numerata (numbered), del tipo:

- 1- Non bere se devi guidare
- 2- Non guidare se hai bevuto
- 3- Il cappuccino e' piu' buono della birra
- 4- Il latte e' finito, datemi una birra!

Per la lista numerata e' possibile definire il tipo di numerazione che puo' essere del tipo roman, alphanumeric oppure arabic.

- Definita (definition), del tipo:

Colori

- rosso
- verde
- blu

Planetario

- Mercurio
- Marte
- Terra
- Giove
- ...

- "Add image" e "Add text" gadgets:

Questa azione permette di applicare un oggetto di tipo "TESTO" o di tipo "IMMAGINE" all' elemento della lista visualizzato nel gadget in basso.

- "Compact" gadget:

Se attivo, permette di stabilire che il browser deve visualizzare la lista in modo compatto <UL COMPACT>.

- "Plain" gadget:

Se attivo, permette di stabilire che il browser deve visualizzare la lista 'unnumbered' senza i classici pallini <UL PLAIN>.

- "Continue" gadget:

Stabilisce che la lista numerata deve continuare con la numerazione a partire dalla fine della precedente <OL CONTINUE>.

- "Starting from (START)" gadget:

Imposta il numero con il quale la lista numerata deve cominciare la numerazione <OL START=n>.

Usabile solo se il gadget "Continue" non e' selezionato.

- "<LH> Header" gadget:

Usato per definire il titolo della lista.

- "Bullet/Number" gadget:

Per la lista non numerata e' possibile definire il tipo di bullet come disc, circle oppure square.

Per la lista numerata e' possibile definire il tipo di numerazione che puo' essere del tipo roman, alphanumeric oppure arabic.

Questo e' un esempio di una lista numerata con una numerazione del tipo "roman":

```
<OL TYPE="I">
  <LI> First...
  <LI> Second...
  <LI> Third...
  <LI> Some other things...
</OL>
```

questa verra' visualizzata dal browser piu' o meno nel modo seguente:

```
I First...
II Second...
III Third...
IV Some other things...
```

- "Prev" e "Next" gadgets:
-

Questi due gadget permettono di muoversi linea per linea all'interno della lista per potervi applicare un testo o una immagine.

- "OK" gadget: (vedere TEXT Gadget, dietro)
- "Cancel" gadget: (vedere TEXT Gadget, dietro)

- "Delete" gadget:

Permette di cancellare la lista attualmente editata.

Se la lista contiene oggetti di tipo testo o immagine un requester chiederà se si desidera cancellare solo la lista lasciando inalterati i suddetti oggetti, o cancellare tutto.

Se si rende necessario ritoccare un oggetto di tipo LISTA, è sufficiente clickare sul gadget "LIST" quando il suddetto oggetto è selezionato (oppure un doppio click con il tasto sinistro del mouse su di esso).

1.7 MWM.guide/Quarto gadget FORM

FORM gadget

Questa azione è composta da due passi:

nel primo si dovrà definire la parte di testo che farà parte del form. MWM aprirà una finestra con i seguenti gadget:

- "Method" gadget:
 - GET
 - POST

- "Action" gadget:

Con questo gadget si può specificare l'azione (ACTION) del form, che è una specifica URL. L'azione sarà del tipo: "http://x/y/sample".

Dopo questo primo passo noterete che il testo cambia colore ma è ancora possibile (a differenza di tutti gli altri tipi di oggetti) selezionare una o più linee all'interno del blocco del form.

Nel secondo passo sarà possibile definire i vari componenti del form. La stessa azione farà aprire a MWM una finestra con i seguenti gadget:

- "Type" gadget:
 - Plain text; è un semplice testo
Il testo selezionato sarà interpretato come un semplice testo, utile per inserire descrizioni agli oggetti più importanti.

 - INPUT;

 - List of INPUTs; è una lista di INPUT:
Non funzionante se si sta lavorando con la finestra per la singola linea.

Tutti gli INPUT da definire saranno inclusi in una lista.

- "Input" gadget:

Questo gadget contiene i seguenti tipi di INPUT:

Text, Password, Checkbox, Radio, Range, Scribble,
File, Hidden, Submit, Image, Reset e Textarea.

Scegliendo il numero 4 (RADIO), MWM controllera' se il gadget "Same RADIO group" e' selezionato o meno.

Se lo e', allora il gruppo di INPUT del tipo RADIO che si stanno creando avranno lo stesso campo e quindi, una volta creato il file HTML, Mosaic (o chi per lui) costruirà i gadget di tipo RADIO accertandosi che uno e solo uno possa essere selezionato dallo user.

- "Name" gadget:

Con questo si puo' specificare il campo NAME di un INPUT.

- "Value" gadget:

Con questo si specifica il valore di default, o quello iniziale, del campo VALUE di un INPUT.

- "Width" e "Max" gadgets:

Con questi gadget si definiscono la dimensione in caratteri e il massimo numero di caratteri permessi per gli input di tipo TEXT e PASSWORD.

- "From", "To", "Value" gadgets:

Se si sta creando un input di tipo RANGE, tutti questi tre gadget saranno abilitati per definire i rispettivi campi dell' input.

- "Rows" e "Cols" gadgets:

Con questi gadget le dimensioni in caratteri per l'elemento TEXTAREA

- "Accept" gadget:

Usato per definire il campo ACCEPT dell' input di tipo FILE.

- "Source" gadget:

Usato per definire il campo SRC per tutti gli input che lo richiedano.

- "Next" e "prev" gadgets:

Disattivati se il gadget "Same Radio group" non e' selezionato. Altrimenti utili per definire i campi VALUE e SELECTED per ogni elemento del gruppo di gadget del tipo RADIO.

- "OK" gadget: (vedere TEXT Gadget, dietro)

- "Cancel" gadget: (vedere TEXT Gadget, dietro)

- "Delete" gadget: (vedere TEXT Gadget, dietro)

Ogni elemento del form (esclusi quelli inseriti in una lista) sara' salvato nel file HTML prefissato con la stringa <P> che serve a separare il testo riga per riga.

Per inserire due o piu' elementi del form nella stessa linea e' possibile fare un doppio click su una linea ed editarla con la finestra per la singola linea.

Se si rende necessario ritoccare un oggetto di tipo FORM, e' sufficiente clickare sul gadget "FORM" quando il suddetto oggetto e' selezionato.

1.8 MWM.guide/Quinto gadget MORE

MORE gadget

MWM considerera' la prima linea selezionata chiedendo cosa dovra' farci. Le possibilita' sono:

- Insert label here (`<ID>`) for hyperlinks;
- Insert comment here (`<!-- -->`);
- Insert empty line. (`<P>`)
- Insert horizontal graphic line (`<HR>`).

1.9 MWM.guide/Sesto gadget HEAD

HEAD gadget

Con questa azione si intende specificare che la parte di testo selezionata e' l' HEAD (la testa) del file HTML.

MWM aprira' una finestra con i seguenti gadget:

- "Title" gadget:

Usato per definire il titolo `<TITLE>` del documento.

- "Description" gadget:

Permette a MWM di inserire, ad esempio, la seguente linea:

```
<META NAME="description" CONTENT="We are the world!">
```

- "Choose" gadget:

Usato per definire un banner fisso:

```
<LINK REL=BANNER HREF="/Work:Docs/a.html">
```

Se questo gadget viene selezionato e nessun testo e' attualmente caricato nella finestra principale, allora MWM chiederà se cio' non abbia importanza e, se cosi' e', creera' automaticamente una linea di testo (la

prima) dove potrai memorizzare le informazioni del HEAD.

Se si rende necessario ritoccare un oggetto di tipo HEAD, e' sufficiente clickare sul gadget "HEAD" quando il suddetto oggetto e' selezionato.

1.10 MWM.guide/Settimo gadget CENTER

CENTER gadget

Questa azione permette di centrare tutto il testo selezionato <CENTER>.

1.11 "

FONT gadget

Con questa azione si ha a disposizione un modo alternativo per modificare le dimensioni e il colore del testo, per esempio

```
<FONT SIZE="+1" COLOR="#00FFFF" Hello world! </FONT>
```

1.12 "

CUT gadget

La stessa azione dello item "Cut" del menu "Edit".

1.13 "

SEARCH gadget

La stessa azione dello item "Search" del menu "Edit".

1.14 "

EDIT gadget

La stessa azione dello item "Adjust selected lines" del menu "Edit".

1.15 MWM.guide/Ottavo gadget VIEW

VIEW gadget

Questa azione vi permette di chiamare un programma tipo Mosaic per vedere in qualunque momento il lavoro finale.

Il programma da chiamare e' definito usando il gadget "PREFS" alla voce "Browser"

E' possibile aprire MWM ed il vostro browser preferito usando lo stesso schermo pubblico.

1.16 MWM.guide/Nono gadget PREFS

PREFS gadget

Questa azione mostrera' la seguente lista di possibilita':

GUI:

- Screen

Si puo' scegliere se aprire lo schermo pubblico di MWM nei modi:

Default | Named | Owner

Se si sceglie il modo "Default", MWM aprira' tutte le sue finestre sullo schermo pubblico di default (Workbench).

Se si sceglie il modo "Named", MWM vi chiedera' con un requester il nome dello schermo pubblico su cui aprire le finestre.

Se si sceglie il modo "Owner", MWM vi chiedera' con un requester il tipo di risoluzione del suo schermo personale, che sara' ugualmente pubblico ma con l'appropriata palette di colori.

- Font

Cambia il font nella finestra principale.

Default paths:

- ASCII texts

Per definire un path comune a tutti i testi.

- Images

Per definire un path comune a tutte le immagini.

- Work dir

Per definire la directory di lavoro (ex: RAM:T).

Log window:

- Log Window

Permette di personalizzare la finestra di aiuto.

- Log Level
MWM mette a disposizione tre livelli di informazioni:
 - None, ovvero nulla se non l'essenziale.
 - Medium, descrizione sommaria dell' oggetto selezionato.
 - High, informazione dettagliata.

Utils:

- Browser
Per scegliere il programma che dovra' effettuare il preview.
- Sites list
Per scegliere il file contenente la lista dei siti.

HTML defaults:

- Headings size;
Quando viene caricato un normale file di testo ASCII, MWM assegna ad ogni linea un valore pari a zero (default) percui, se c'e' bisogno di cambiare il valore di default per gli headings, MWM salvera' il valore selezionato al posto di zero.

Per cambiare questo valore standard e' necessario scegliere uno fra "H1 H2 H3 H4 H5 H6" nella listview.
- BR as EOL

Se attivo, MWM inserira' la parola chiave
 alla fine di ogni linea cosi' il testo verra' salvato rispettando il piu' possibile l'impaginazione mostrata nella finestra principale.

Other

- OK + autosave
Se attivo, MWM salvera' automaticamente il lavoro nel formato HTML ogni volta che il gadget "OK" nelle finestre Text, Image, List e Form verra' clickato.
Se si sta lavorando con il preview, allora sara' sufficiente dire al browser di operare un reload del file automaticamente aggiornato da MWM.

1.17 MWM.guide/La finestra per la singola linea

LA FINESTRA PER LA SINGOLA LINEA.

Selezionando con un doppio click una qualsiasi linea del testo nella finestra principale, si aprira' la finestra per la singola linea che permettera' all' utente di MWM di editare piu' in dettaglio il testo.

Qui e' possibile inserire testi, immagini e input.

Se la linea editata non fa parte di un form, allora solo i gadget TEXT e IMAGE saranno disponibili all'uso, altrimenti solo il gadget FORM.

Sono disponibili anche in questa finestra i tasti speciali F1, F2 e F4 per queste tre funzioni.

MWM permette qui di usare entrambi i tasti del mouse (sinistro e destro):

* Tasto sinistro:

- clickando e trascinando il puntatore si seleziona parte della riga da editare;
- con un doppio click su un oggetto già creato, MWM aprirà la finestra corrispondente di quell'oggetto;

* Tasto destro:

- se si clicca in un oggetto già esistente, l'effetto è identico al doppio click del tasto sinistro altrimenti verrà selezionata l'intera parola al di sotto del puntatore;
- se si clicca fuori della finestra, la finestra per la singola linea verrà automaticamente chiusa (anche con il tasto ESC).

1.18 MWM.guide/La finestra di aiuto

LA FINESTRA DI AIUTO.

Selezionando un oggetto nella finestra principale si notano dei dati che vengono visualizzati in un'altra finestra: la finestra di aiuto.

Questa finestra vi darà tutte le informazioni contenute negli oggetti: il numero, il tipo, il path di immagini e testi, le label a cui punta ed altro ancora.

Il livello di tali informazioni si può definire selezionando il gadget "PREFS", scegliendo la voce "Log level".

1.19 MWM.guide/La finestra "What is?"

LA FINESTRA "What Is ?".

Questa finestra è un supplemento alla finestra di aiuto e si trova alla sinistra della finestra principale.

La funzione di questa finestra è essenzialmente quella di dare un commento a tutti gli oggetti creati collaborando con la differenziazione dei colori del testo per ognuno di essi.

Esempio:

```
+-----+
| What is? || MWM Edit Window |
```

.....	Uninitialized text
txt Hn X	Initialized Text
txt->in	Text linked to current document
txt->out	Text linked to another document
txt->site	Text linked to a site
img simple	Simple image
img->in	Image linked to current document
img->out	Image linked to another document
img->site	Image linked to a site
img map	Map image
head	Text of the <HEAD> block
Form type	Text of the <FORM> block
preformat	Preformatted text <PRE>
address	Text of the <ADDRESS> block
paragraph	Paragraph text <P>
Multi obj	Text including more objects
Label	There is a label <ID>
Comment	There is a comment <!-- ... -->
Lab & Com	There is both label and comment
break	There is a break
line	There is an horizontal rule <HR>
font n	There is a FONT
centered	There is a centered text <CENTER>

Descrizione:

Hn = Heading da <H1> a <H6>, <HD> per il valore di default.
 X = Allineamento: L = LEFT, C = CENTER, R = RIGHT, J = JUSTIFY
 type = Form method GET o POST
 n = Size of font

Con il tasto del e' possibile aprire o chiudere questa finestra.

1.20 MWM.guide/Il menu

IL MENU

Nella finestra principale e' possibile usare un menu con le seguenti voci:

Project Edit Special Action

Load plain Text

Cut

 Insert label

Text

HTML save

Copy

 Go to label

Image

```
HTML save as...

Paste
  Mark location 1
List

Load project

Search new
  Mark location 2
Form

Save project

Search again
  Mark location 3
More

Delete all

Adjust sel lines
  Jump to mark 1
Head

Help keys
  Jump to mark 2
Center

About
  Jump to mark 3
Preview

Quit
  Jump to next TEXT

Prefs
  Jump to next IMAGE
Jump to next LIST
Jump to next FORM
```

1.21 MWM.guide/Project->Load text

Delete all

Cancella tutto il lavoro o solo tutti gli oggetti.
(Usare con cautela!)

1.22 MWM.guide/Project->Load plain text

Load plain text

Permette di caricare un normale file di testo ASCII.

Se un testo e' gia' stato caricato, MWM vi chiederà se cancellare il precedente o accodare il nuovo al vecchio.

- Replace
- Insert to the beginning;
- Insert to the end;
- Insert after the first selected line.

1.23 MWM.guide/Project->keys

Tasti speciali

Se il testo e' piu' lungo o piu' largo della capacita' della finestra, lo si puo' scrollare sia con i gadget della finestra, sia con i tasti frecce.

I tasti frecce, da soli, scrollano di una linea o di una colonna. Se sciftati, scrollano una pagina su / giu' / destra / sinistra. Premendo il tasto alt con i tasti frecce il testo si posizionera' a inizio / fine oppure tutto a sinistra / destra. Con il tasto control, invece, le frecce serviranno per dimensionare la finestra principale.

Il tasto help apre o chiude la finestra di Log.

Il tasto del apre o chiude la finestra "What is?".

Il tasto enter permette di editare la prima linea selezionata.

Il tasto return inserisce una linea vuota nel testo.

1.24 MWM.guide/Project->HTML save

HTML save

Salva automaticamente il lavoro nello stesso file HTML oppure, se non precedentemente definito, questa azione aprira' la finestra Save come descritto di seguito.

Se il modo "OK + autosave" delle preferenze e' attivo, questa funzione verra' anche eseguita automaticamente ogni volta che il gadget "OK" viene selezionato nelle finestre Text, Image, List e Form.

1.25 MWM.guide/Project->HTML save as...

HTML save as...

Permette di salvare il lavoro creando il file HTML.

Questa azione aprira' la finestra Save con questi gadget:

"Background" gadget:

Puo' essere usato per specificare l'immagine che dovra' riempire il background del file HTML.

"BGColor" gadget:

Definisce il colore del background.

"Text" gadget:

Definisce il colore del testo del documento.

"Link" gadget:

Specifies the color used to stroke the text for unvisited hypertextlinks at the moment the user clicks on the link.

"VLink" gadget:

Specifies the color used to stroke the text for visited hypertext links.

"ALink" gadget:

Specifies the highlight color used to stroke the text for hypertext links at the moment the user clicks on the link.

"Save ALL text" gadget:

Tutto il testo presente nella finestra principale deve essere salvato nel file HTML.

"Save only INITIALIZED text" gadget:

Solo gli oggetti creati nella finestra principale dovranno essere salvati, tutto il resto verra' ignorato.

"Cancel" gadget:

Ritorna senza nulla di fatto alla finestra principale.

1.26 MWM.guide/Project->Load project

Load project

Carica un lavoro precedentemente salvato.

1.27 MWM.guide/Project->Save project

Save project

Salva l' intero lavoro in un file in modo da poterlo richiamare e ←
continuare
a lavorare dal punto in cui lo si era lasciato.

1.28 MWM.guide/Project->About

About

Informazioni riguardanti l' ideatore ed il creatore di MWM.

1.29 MWM.guide/Project->Quit

Quit

Fine del lavoro.
MWM salvera' le preferences e la posizione/dimensione della
finestra principale nel file "MWM.prefs" in ENV: ed in ENVARC:.

1.30 MWM.guide/Edit->Cut

Cut

Questa azione permette di eliminare completamente le linee selezionate
oppure solamente le informazioni create per esse.
Se le si eliminano completamente, allora il testo cancellato verra'
copiato in clipboard.

1.31 MWM.guide/Edit->Copy

Copy

Questa azione copia le linee selezionate in clipboard.

1.32 MWM.guide/Edit->Paste

Paste

per inserire il testo contenuto nella clipboard a partire dalla
prima linea selezionata.

Se state usando (per esempio) KCON: per la finestra di log,
potete scrivere cio' che volete in questa finestra, selezionare
tutto il testo con il mouse e premere "Amiga+C" per copiare il
tutto in clipboard.

RICORDATE: premete return dopo l' ultima riga altrimenti la

console rimarra' occupata e MWM non potra' mandare messaggi.
Dopo, selezionate la finestra principale di MWM e premete "Amiga+V".

Questo funzionera' anche con le commodities ConClip e ConPaste.

1.33 MWM.guide/Edit->Search new

Search new

Cerca una nuova stringa nel testo.

1.34 MWM.guide/Edit->Search again

Search again

Cerca la stessa stringa nel testo.

1.35 MWM.guide/Edit->Adjust selected lines

Edit selected lines

Questa azione permette di editare tutte le linee selezionate. Se la linea selezionata non e' un multi object, non verranno modificati in alcun modo gli oggetti creati precedentemente. Altrimenti, se c'e' realmente il bisogno di modificarla, tutti gli oggetti in essa contenuti dovranno essere cancellati.

1.36 MWM.guide/Cosa puo' fare MWM ?

COSA PUO' FARE MWM ?

MWM e' in grado di gestire le seguenti cose:

- HEAD LINK REL=Banner
META NAME="generator/description/author" CONTENT="..."
- TITLE
- BODY BACKGROUND="..." BGCOLOR="#color" TEXT="#color"
LINK="#color" VLINK="#color" ALINK="#color"
- ADDRESS
- CENTER
- FONT SIZE="n" COLOR="#color"
- A HREF="...#..."
- A ID="..."
- IMG ISMAP ALIGN=TOP|MIDDLE|BOTTOM SRC="..." ALT="..."
- UL TYPE="disc|circle|square" COMPACT PLAIN LH LI

- OL TYPE="A|a|I|i|1" COMPACT CONTINUE SEQNUM=n LH LI
- DL COMPACT LH DT DD
- <!-- comment -->
- BR
- HR
- P ALIGN=LEFT|CENTER|RIGHT|JUSTIFY
- CITE
- CODE
- EM
- STRONG
- AUTHOR
- PERSON
- SAMP
- KBD
- VAR
- DFN
- Q
- ACRONYM
- ABBREV
- INS
- DEL
- B
- I
- TT
- U
- S
- BIG
- SMALL
- SUB
- SUP
- < > & "
- Á À Â Ã Å Ä Æ Ç
- É È Ê Ë Í Ì Î Ï
- Ð Ñ Ó Ò Ô Õ Ö Ø
- Ú Ù Û Ü Ý Þ
- ß á à â ã ã ä æ
- ç é è ê ë í ì î
- ï ð ñ ó ò ô õ ö
- ø ú ù û ü ý ÿ þ
- URL for the links
- FORM METHOD=GET|POST
- INPUT TYPE=TEXT|PASSWORD|CHECKBOX|RADIO|RANGE|SCRIBBLE|FILE|HIDDEN|
 - SUBMIT|IMAGE|RESET
 - TEXTAREA
 - NAME,VALUE,SIZE,MAXLENGTH,CHECKED,MIN,MAX, SRC,ACCEPT
- List of INPUTs
- Headings: <H1|H2|H3|H4|H5|H6 ALIGN=LEFT|CENTER|RIGHT|JUSTIFY>

1.37 MWM.guide/Informazioni generali

INFORMAZIONI GENERALI

Questo programma e' stato studiato seguendo il piu' possibile le specifiche della documentazione di Wilbur HTML 3.2.

MWM richiede un sistema operativo dal 3.0 in poi.

MWM lavora con le librerie gadtools e reqtools.

Questa versione e' assolutamente Copyright ©1996-97 Massimo Baglione.

Se ti piace questo programma e hai bisogno di tutte le funzioni disabilitate, puoi spedirmi 40.000 lire italiane al seguente indirizzo:

Massimo Baglione
Via Della Chiesa 1
67019 Civitatomassa
Scoppito L' AQUILA (Italy)

specificando dove posso mandare il programma completamente funzionante.

Per qualunque consiglio, critica o idea riguardo MWM, contattate subito:

Massimo Baglione		Maurizio Fabiani
		(MAUI for Amiga BBS)
39:102/1.5	AmigaNet	39:102/1
39:102/2.5		39:102/2
2:335/602.5	FidoNet	2:335/602
2:335/607.5		2:335/607
	InterNet	
	(Maurizio Fabiani)	maui@mbbox.vol.it

1.38 MWM.guide/Ringraziamenti

RINGRAZIAMENTI

Devo ringraziare tutti i miei betatester per il loro ottimo bug report riguardo MWM. In particolare, voglio citare:

Troy Bouchard, Mel Greer, Alessandro Di Michele, Kirk Strauser,
Girish V Nath, Paul Stevens.

e, per tutto cio' che riguarda il resto dello sviluppo di MWM:

Jeff Lavin	per il suo grande aiuto riguardo il doc inglese!
David Putzier	per il suo fantastico MWMlogo.iff ...check it Out!
Pierluigi Sferrella	per il manuale italiano in formato amigaguide.
Mike Handley	per il manuale inglese in formato amigaguide.
Wolfgang G. Wettach	per il manuale in tedesco.

Poi, un grande bacio (!) lo mando al mio Boss (Maurizio Fabiani) per la sua infinita pazienza!

L' ultimo ringraziamento e' riservato ad Amiga:

(tutti insieme) ...GRAZIE AMIGA!

-----+-----

--> * \X/ Amiga! \X/ MAUI BBS! \X/ Love and Beer! * <==

The revenge of the italian products

...enjoy this program!!!

1.39 MWM.guide/Storia di MWM

Novita' implementate in questa ultima versione di MWM:

-MWM v. 3.10 Feb 24 1997

- Little adjustments.

-MWM v. 3.00

- Updated to Wilbur - HTML 3.2.
- MWM 3.00 will only load the old projects done by MWM 2.12; previous versions may cause problems!
To update your projects (starting with "WORK_MWM_NEW_4") just load and resave with MWM 3.00.
- Added "Jump to next TEXT/IMAGE/LIST/FORM" items to "Special" menu. These actions will start a search for the specific object starting from the next line after the last selected line. (Useful, I think !).
- Added "author" for META.
- Added "Bullet/Number" gadget in List window. This action allows you to specify the bullet type (disc, circle, square) for UL or the numbering method (arabic, alphanumeric, roman) for OL.
- Updated OL's attribute SEQNUM to START.
- Changed "Choose" gadget type into "IMAGE window" from text to string.
- Changed "Font" text on "TEXT window" to "Heading".
- Added FONT tool gadget into "Main window".
With this feature you have an alternative way to modify the text size and the respective color, for example:

```
<FONT SIZE="+1" COLOR="#00FFFF" Hello world! </FONT>
```

 If possible, the "What is?" window will show a little information where the FONT was inserted.
- Added CUT, SEARCH and EDIT tool gadgets into "Main window".
- Added "Insert label" item to "Special" menu.
- Improved gui for "Load text" if another text was loaded.

1.40 MWM.guide/Addendum

Ciao!

1>

Un appunto per il manuale in tedesco tradotto da Wolfgang G. Wettach:

probabilmente il suo lavoro non verra' aggiornato dal sottoscritto

ogni volta che uscirà una nuova versione di MWM, quindi il manuale in tedesco è valido solo per la versione 2.00.

2>

Provate a caricare il file "MWM_eng_HTML.project" incluso in questo archivio!

È il progetto della versione HTML del manuale in inglese. L'ho incluso per i nuovi utenti di MWM che non hanno le idee chiare sul funzionamento del programma.

3>

MWM 3.10 può caricare solo i vecchi progetti creati con MWM 2.12 e 3.00; progetti più vecchi possono causare dei problemi!

Grazie di usare MWM!
