

**//Help/italiano/ToolManager**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> //Help/italiano/ToolManager		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 24, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>//Help/italiano/ToolManager</b>	<b>1</b>
1.1	//Help/italiano/ToolManager.guide	1
1.2	ToolManager.guide/Copyright	2
1.3	ToolManager.guide/Giftware	3
1.4	ToolManager.guide/Futuro	4
1.5	ToolManager.guide/Autore	4
1.6	ToolManager.guide/Requisiti	5
1.7	ToolManager.guide/Installazione	6
1.8	ToolManager.guide/Concetti	6
1.9	ToolManager.guide/Oggetti eseguibili	7
1.10	ToolManager.guide/Oggetti immagine	8
1.11	ToolManager.guide/Oggetti suono	8
1.12	ToolManager.guide/Oggetti menu	9
1.13	ToolManager.guide/Oggetti icona	9
1.14	ToolManager.guide/Oggetti pannello	10
1.15	ToolManager.guide/Preferenze	10
1.16	ToolManager.guide/Finestra principale	12
1.17	ToolManager.guide/Finestra eseguibili	13
1.18	ToolManager.guide/Finestra immagini	14
1.19	ToolManager.guide/Finestra suoni	14
1.20	ToolManager.guide/Finestra menu	15
1.21	ToolManager.guide/Finestra icone	16
1.22	ToolManager.guide/Finestra pannelli	17
1.23	ToolManager.guide/Gruppi	19
1.24	ToolManager.guide/Appunti	19
1.25	ToolManager.guide/Globali	20
1.26	ToolManager.guide/Tasti rapidi	20
1.27	ToolManager.guide/Classi di InputEvent	21
1.28	ToolManager.guide/Qualificatori	22
1.29	ToolManager.guide/Codici tasto	23

---

---

1.30	ToolManager.guide/Codici rawkey . . . . .	23
1.31	ToolManager.guide/Codici rawmouse . . . . .	24
1.32	ToolManager.guide/Esempi di tasti rapidi . . . . .	24
1.33	ToolManager.guide/Quesiti . . . . .	25
1.34	ToolManager.guide/History . . . . .	27
1.35	ToolManager.guide/Ringraziamenti . . . . .	31
1.36	ToolManager.guide/MUI . . . . .	32
1.37	ToolManager.guide/Indice . . . . .	33

---

# Chapter 1

## //Help/italiano/ToolManager

### 1.1 //Help/italiano/ToolManager.guide

ToolManager 3.0 Documentation

\*\*\*\*\*

Informazioni importanti:

Copyright

Copyright e altre informazioni legali

Giftware

Se vi piace ToolManager...

Futuro

Riguardo il futuro di ToolManager

Autore

Dove inviare segnalazioni di bug, commenti e donazioni ↔

Uso:

Requisiti

Che cosa è richiesto per usare ToolManager

Installazione

Come installare ToolManager

Concetti

I concetti alla base di ToolManager

Preferenze

Come configurare ToolManager

Appendici:

Tasti rapidi	Come definire un tasto rapido
Quesiti	Quesiti frequenti
History	Storia di ToolManager
Ringraziamenti	L'autore ringrazia...
MUI	Informazioni su MUI
Indice	Indice

## 1.2 ToolManager.guide/Copyright

Copyright e altre informazioni legali  
\*\*\*\*\*

È permesso fare e distribuire copie esatte di questo manuale a condizione che le informazioni sul copyright e questa nota vengano mantenute in tutte le copie.

### COPYRIGHT

Copyright (C) 1990-1997 Stefan Becker

Nessun programma, documento, file di dati o codice sorgente che faccia parte di questo pacchetto software può essere incluso o utilizzato in altri prodotti software, per intero o in parte, senza il permesso scritto dell'autore.

### ASSENZA DI GARANZIA

Questo programma non è garantito in alcun modo. Sebbene l'autore abbia cercato di eliminare ogni errore, egli non può garantire che il software descritto in questo documento sia affidabile al 100%. Di conseguenza, state utilizzando questo materiale a vostro rischio e pericolo. L'autore non può essere ritenuto responsabile di eventuali danni prodotti dall'uso di questo software.

### DISTRIBUZIONE

Questo pacchetto software è liberamente distribuibile. Può essere trasferito su qualsiasi mezzo utilizzato per la distribuzione di software liberamente distribuibile, come raccolte di programmi di Pubblico Dominio su dischetto, CDROM, server FTP o BBS.

Per assicurare l'integrità di questo pacchetto software, i

distributori dovrebbero usare i file originari:

ToolManager3\_0Binaries.lha (nome del file su Aminet:  
ToolManagerBin.lha) ToolManager3\_0Developer.lha (nome del file su  
Aminet: ToolManagerDev.lha) ToolManager3\_0Extras.lha (nome del file  
su Aminet: ToolManagerExt.lha) ToolManager3\_0Locale.lha (nome del  
file su Aminet: ToolManagerLoc.lha) ToolManager3\_0Sources.lha (nome  
del file su Aminet: ToolManagerSrc.lha)

L'autore non può essere ritenuto responsabile nel caso in cui questo pacchetto software sia divenuto inutilizzabile a causa di modifiche al contenuto dei file archiviati o agli stessi archivi compressi.

Non è fissato alcun limite al compenso richiesto dai distributori, ad esempio: per il costo del mezzo (dischetti, nastri o compact disk), o per il processo di duplicazione. È stato accertato che tali limiti sono nocivi per il concetto di software liberamente distribuibile, ad esempio: il programma in questione veniva rimosso invece di ridurre il prezzo di un floppy disk al di sotto di un certo limite.

Per quanto l'autore non ponga limiti a tali compensi, egli intende esprimere il suo personale parere in proposito:

- \* Questo pacchetto software dovrebbe essere reso disponibile a ciascuno gratuitamente ogni volta che ciò è possibile.
- \* Se avete comprato questo pacchetto software in condizioni normali da un venditore di prodotti di Pubblico Dominio su floppy disk e avete pagato più di 5 DM o 5\$, allora avete pagato decisamente troppo. Siete pregati di non contribuire ulteriormente a questa forma inappropriata di guadagno e di rivolgervi a una fonte meno cara il prima possibile.

#### RESTRIZIONI SULL'USO

Nessun programma, documento, file di dati o codice sorgente che faccia parte di questo pacchetto software può essere utilizzato, per intero o in parte, su di una macchina che venga utilizzata

- \* per la ricerca, sviluppo, costruzione, sperimentazione o produzione di armi, o altre applicazioni militari. Questo include anche qualsiasi macchina che venga utilizzata nell'istruzione relativa a uno qualsiasi degli scopi sopra descritti.
- \* da persone che accettano, sostengono o utilizzano la violenza contro altre persone, ad esempio: cittadini di paesi stranieri.

## 1.3 ToolManager.guide/Giftware

Se vi piace ToolManager...

\*\*\*\*\*

ToolManager è Giftware, non Shareware!

---

Così, se il programma vi piace e lo usate molto spesso, dovrete prendere in considerazione l'idea di mandare una piccola donazione o un dono per onorare l'impegno che ho messo nel fare questo programma. Suggesto una donazione di 10-20\$, o 10-20 DM. Per favore, non mandate assegni o bonifici da paesi non europei, poiché molto spesso incassare questi trasferimenti di valuta costa più della donazione stessa.

Se non potete permettervi di mandare una donazione non dovete sentirvi in colpa. Ma dovrete almeno mandarmi una cartolina o una lettera per dirmi che utilizzate ToolManager (mi piace ricevere lettere dei fan :-). See

Autore

.

### 1.4 ToolManager.guide/Futuro

Riguardo il futuro di ToolManager  
\*\*\*\*\*

Dopo l'ultima versione di ToolManager, la 2.1 rilasciata nel Maggio del 1993, sono stati tempi duri per l'Amiga e i suoi utenti. Al momento in cui scrivo, il futuro non appare ancora roseo. Malgrado ciò, ho deciso di sviluppare questa nuova versione di ToolManager a causa del feedback che ho ricevuto da centinaia di utenti soddisfatti.

Il mio fedele A3000 sta diventando vecchio e, data la situazione attuale, la via che prenderà l'Amiga non è affatto sicura. Non posso permettermi di comprare ogni aggiornamento o una delle (eventuali) nuove macchine, dato che questo progetto è soltanto un mio hobby. Così dipende dalle vostre reazioni e donazioni se sarò in grado di lavorare a versioni future di ToolManager.

Questo è anche un appello alle società che stanno lavorando ai futuri modelli di Amiga (Amiga Technologies, Phase5, ProDAD, VisCorp o chiunque altro sia coinvolto attualmente). Sono solo un autore di software liberamente distribuibile che non può permettersi di comprare ogni eventuale sistema che verrà prodotto, o pagare il materiale per lo sviluppo per ogni sistema. Quindi ho bisogno del vostro sostegno, se volete vedere ToolManager sul vostro sistema. Ricordate che ToolManager è uno dei programmi più usati su Amiga, forse il più usato, e quindi costituirebbe un vantaggio per il vostro sistema.

Il futuro di ToolManager dipende dal VOSTRO sostegno!

### 1.5 ToolManager.guide/Autore

Dove inviare segnalazioni di bug, commenti e donazioni  
\*\*\*\*\*

L'autore può essere raggiunto ai seguenti indirizzi:

Indirizzo postale:

Stefan Becker  
Bonner Ring 68  
D-50374 Erfstadt  
GERMANY

Posta elettronica:

stefanb@yello.ping.de

Inoltre esiste anche una homepage dedicata a ToolManager sul World Wide Web:

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

## 1.6 ToolManager.guide/Requisiti

Che cosa è richiesto per installare ToolManager

\*\*\*\*\*

ToolManager necessita come minimo:

AmigaOS 3.0 (V39)

o superiore per i memory pools e il picture.datatype.

WBStart 2.2

Questo permette a ToolManager di lanciare programmi Workbench.

DOSPath 1.0

Questo permette a ToolManager di gestire i path AmigaDOS.

Oltre a ciò sono supportati:

ScreenNotify 1.0

Questo pacchetto permette a ToolManager di aprire e chiudere le sue finestre pannello quando uno schermo pubblico viene aperto o chiuso.

picture.datatype V43

Le estensioni di questo picture.datatype avanzato sono supportate automaticamente se è installato nel vostro sistema. See

Ringraziamenti

.

Il programma di configurazione richiede:

AmigaOS 3.0 (V39)

o superiore per i memory pools.

MUI 3.7

---

La GUI orientata agli oggetti. See  
MUI

.

Pophotkey, Popport, Popposition  
Delle classi MUI di tipo custom per il popup. See  
Ringraziamenti

.

## 1.7 ToolManager.guide/Installazione

Come installare ToolManager  
\*\*\*\*\*

Siete pregati di usare l'accluso script Installer per installare ToolManager. Richiede l'Installer AmigaOS V43.3. Questa versione è reperibile su Aminet.

Accertatevi di aver chiuso il vecchio ToolManager prima di installare la nuova versione!

## 1.8 ToolManager.guide/Concetti

I concetti alla base di ToolManager  
\*\*\*\*\*

ToolManager è un programma che vi permette di lanciare le vostre applicazioni in un modo molto semplice. Potete lanciare programmi usando delle abbreviazioni da tastiera (see

Tasti rapidi  
) , selezionando

una voce dal menu Strumenti del Workbench oppure cliccando su di un'icona sul Workbench o in speciali finestre pannello. Potete anche trascinare icone dai cassetti del Workbench sulle icone dei pannelli per fornire file ai programmi. Inoltre potete anche collegare un suono a ciascuna di queste operazioni.

Tutte queste cose vengono controllate dagli oggetti di ToolManager. Ogni oggetto ha un compito specifico e contiene informazioni su come compiere tale compito. Ad esempio, i programmi sono rappresentati come oggetti eseguibili e possono contenere informazioni riguardo il nome del programma e le dimensioni dello stack.

Vi sono due tipi di oggetti: gli oggetti di tipo eseguibile, immagine e suono sono chiamati oggetti di base, poiché contengono informazioni riguardo a un singolo programma eseguibile, immagine o suono.

Gli oggetti di tipo menu, icona e pannello vengono chiamati oggetti composti, poiché uniscono più oggetti di base per eseguire i loro

compiti. Ad esempio, un'icona sul Workbench è rappresentata da un oggetto icona che è collegato ad un oggetto immagine per l'immagine e a un oggetto eseguibile che lancia un programma quando l'icona è attivata.

Oggetti eseguibili  
Programmi

Oggetti immagine  
Immagini

Oggetti suono  
Suoni

Oggetti menu  
Voci nel menu Strumenti del Workbench

Oggetti icona  
Icane nella finestra del Workbench

Oggetti pannello  
Finestre di pannello

## 1.9 ToolManager.guide/Oggetti eseguibili

Programmi

=====

Un oggetto eseguibile contiene informazioni riguardo un programma che viene lanciato quando l'oggetto è attivato. L'oggetto può essere attivato direttamente dall'utente usando un

tasto rapido  
o attraverso

un oggetto composto. Possono essere indicati una serie di file che al momento dell'attivazione vengono inviati al programma in qualità di parametri di partenza. Gli oggetti eseguibili vengono configurati con la finestra

Modifica oggetto eseguibile

.

ToolManager può eseguire diversi tipi di programmi:

Shell

Il programma viene eseguito come se l'utente avesse digitato l'intera linea di comando nella shell. Gli script shell devono essere lanciati in questo modo. Potete utilizzare il consueto segnaposto [] per specificare dove dovrebbero essere posti gli argomenti sulla linea di comando.

Workbench

Viene simulato un lancio dal Workbench. Tutti i file vengono

---

forniti come argomenti Workbench. I programmi eseguibili solo da shell e gli script non funzioneranno se lanciati come programmi Workbench.

#### ARexx

Viene eseguito uno script o un comando ARexx.

#### Pannello

Il comando specifica un oggetto pannello da attivare. Potete usare questo tipo di programma per creare pannelli che sono contenuti all'interno di altri pannelli.

#### Tasto rapido

Viene simulata la pressione di alcuni tasti. Questa potrebbe essere utilizzata per controllare un altro programma da ToolManager.

## 1.10 ToolManager.guide/Oggetti immagine

### Immagini

=====

Un oggetto immagine contiene informazioni riguardo un'immagine che viene utilizzata da un oggetto composto. ToolManager può caricare icone del Workbench che vengono usate da

oggetti icona

. Quando un

oggetto pannello

usa un oggetto immagine i dati vengono caricati

utilizzando il sistema dei Datatype. Così ToolManager può usare ogni oggetto per il quale avete installato sul vostro sistema un datatype valido. Gli oggetti immagine vengono configurati per mezzo della finestra

Modifica oggetto immagine

.

## 1.11 ToolManager.guide/Oggetti suono

### Suoni

=====

Un oggetto suono contiene informazioni riguardo un comando relativo a un suono. Questo comando viene inviato come comando ARexx a un riproduttore di suoni esterno. Gli oggetti suono vengono configurati per mezzo della finestra

Modifica oggetto suono

.

---

## 1.12 ToolManager.guide/Oggetti menu

Voci nel menu Strumenti del Workbench

=====

Un oggetto menu è un oggetto composto che unisce un

oggetto eseguibile  
e un  
oggetto suono  
per creare una voce nel menu

Strumenti del Workbench. Ogni volta che questa voce viene selezionata l'oggetto eseguibile e quello suono vengono attivati. Ogni icona selezionata sul Workbench viene usata come parametro di partenza per il programma. Gli oggetti menu vengono configurati per mezzo della finestra

Modifica oggetto menu

.

## 1.13 ToolManager.guide/Oggetti icona

Icone nella finestra del Workbench

=====

Un oggetto icona è composto da un

oggetto eseguibile  
, un

oggetto immagine  
e un  
oggetto suono  
per creare un'icona sulla finestra

(o schermo) del Workbench. L'oggetto immagine viene utilizzato per creare l'immagine dell'icona. Gli oggetti icona vengono creati per mezzo della finestra

Modifica oggetto icona

.

Le icone possono essere attivate in due modi. L'utente può cliccare due volte sull'icona, oppure può selezionare altre icone sul Workbench e trascinarle sull'icona. Ogni volta che l'icona è attivata vengono attivati anche ↔ l'oggetto eseguibile e l'oggetto suono. Le icone che sono state trascinate sull'oggetto icona vengono usate come parametri di partenza per il programma.

## 1.14 ToolManager.guide/Oggetti pannello

Finestre di pannello

=====

Un oggetto pannello è un oggetto composto che presenta all'utente una finestra contenente file di pulsanti. Ogni pulsante lega insieme un

```

oggetto eseguibile
, un
oggetto immagine
e un
oggetto suono
. Ogni

```

pulsante può mostrare un testo, un'immagine o entrambi. Il nome dell'oggetto eseguibile viene utilizzato per il testo. L'oggetto immagine viene utilizzato per l'immagine. Gli oggetti pannello sono configurati per mezzo della finestra

```

Modifica oggetto pannello
.

```

Ogni pulsante può essere attivato in due modi. L'utente può cliccare sul pulsante oppure può selezionare delle icone sul Workbench e trascinarle sul pulsante. Ogni volta che il pulsante è attivato vengono attivati anche l'oggetto eseguibile e l'oggetto suono. Le icone che sono state trascinate sul pulsante vengono usate come parametri di partenza per il programma.

Un oggetto pannello può essere attivato con un

```

tasto rapido
.

```

Quando la finestra del pannello è chiusa e l'utente digita il tasto rapido allora la finestra viene aperta, e viceversa.

Se la `screennotify.library` è stata installata, allora ToolManager può aprire e chiudere le finestre dei pannelli automaticamente. Ogni volta che uno schermo sta per essere chiuso, per prima cosa vengono chiuse tutte le finestre pannello che si trovano su di esso. Quando lo schermo pubblico si riapre, tutte le finestre pannello che si trovavano su di esso vengono aperte di nuovo.

## 1.15 ToolManager.guide/Preferenze

Come configurare ToolManager

\*\*\*\*\*

Il programma di configurazione serve a configurare ToolManager.

```

Finestra principale
La finestra principale

```

Finestre per la configurazione:

- Finestra eseguibili  
Come configurare gli oggetti eseguibili
- Finestra immagini  
Come configurare gli oggetti immagine
- Finestra suoni  
Come configurare gli oggetti suono
- Finestra menu  
Come configurare gli oggetti menu
- Finestra icone  
Come configurare gli oggetti icona
- Finestra pannelli  
Come configurare gli oggetti pannello

Altre finestre:

- Gruppi  
Come rinominare un gruppo di oggetti
- Appunti  
Appunti per gli oggetti
- Globali  
Opzioni globali di ToolManager

Il programma di configurazione è in grado di interpretare i parametri standard del Workbench e i parametri di un comando shell:

FROM (Shell only)

Indica il nome del file da cui il programma deve caricare la configurazione.

EDIT (default)

Modifica la configurazione.

USE

Usa temporaneamente la configurazione indicata.

SAVE

Usa permanentemente la configurazione indicata.

CREATEICONS

Crea icone per i file di configurazione quando questi vengono salvati. Se lanciato dal Workbench il programma di configurazione crea automaticamente le icone, se lanciato da Shell no.

---

## 1.16 ToolManager.guide/Finestra principale

La finestra principale

=====

La finestra principale contiene le liste di oggetti. Cliccando sul tipo di oggetto potete scegliere la lista da rendere visibile. Ogni lista può contenere diversi gruppi, ogni gruppo può contenere diversi oggetti.

Un doppio click sul nome di un gruppo apre la finestra

Modifica gruppo

. Cliccando sul simbolo a sinistra del nome del gruppo si apre o chiude il gruppo. Se un gruppo è aperto potete vedere tutti gli oggetti che contiene. Un doppio click sul nome di un oggetto apre la finestra che permette di modificarlo.

Per spostare un gruppo dovete prima selezionarlo, poi trascinarlo fino alla sua nuova posizione tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse, infine rilasciare il pulsante del mouse. Con lo stesso metodo si possono anche spostare oggetti fra gruppi diversi.

Ogni lista presenta quattro pulsanti:

Nuovo gruppo

Crea un nuovo gruppo vuoto. Si aprirà la finestra

Modifica gruppo

per permettervi di dare un nome al nuovo gruppo.

Nuovo oggetto

Crea un nuovo oggetto nel gruppo selezionato. Verrà aperta la finestra di modifiche in modo da poter impostare le proprietà del nuovo oggetto.

Cancella

Cancella il gruppo o l'oggetto selezionato. Se un gruppo è selezionato allora anche tutti gli oggetti da esso contenuti verranno cancellati.

Ordina

Se viene selezionato un oggetto oppure un gruppo aperto, allora i contenuti di tale gruppo vengono ordinati alfabeticamente. Se nessun gruppo è aperto, allora sono i gruppi stessi a venir messi in ordine alfabetico.

Con i pulsanti che si trovano nella parte inferiore della finestra principale potete istruire il programma di configurazione sul luogo dove salvare la configurazione. Il nome del file di configurazione è ToolManager.prefs.

Salva

Salva la configurazione in ENVARC: e ENV:. La nuova configurazione viene utilizzata automaticamente e sopravvive al reboot. Dopo aver salvato il file di configurazione il programma esce.

**Usa**

Salva la configurazione in ENV:. La nuova configurazione viene utilizzata automaticamente, ma non sopravviverà a un reboot. Dopo aver salvato il file di configurazione il programma esce.

**Prova**

Salva la configurazione in ENV:. La nuova configurazione viene utilizzata automaticamente, ma non sopravviverà ad un reboot. Il programma di configurazione non esce.

**Annulla**

Il programma di configurazione esce. Tutte le modifiche che non sono state salvate verranno abbandonate.

## 1.17 ToolManager.guide/Finestra eseguibili

Come configurare gli oggetti eseguibili

=====

**Gli**

oggetti eseguibili  
contengono informazioni relative ai  
programmi. La finestra contiene i seguenti gadget:

**Nome**

Nome dell'oggetto.

**Tipo eseg.**

Tipo di programma. Potete scegliere tra Shell, Workbench, ARexx, Pannello, Tasto rapido e Rete. Il tipo Rete al momento non è supportato.

**Comando**

Il nome del programma. Questo è il nome del file, il nome di un pannello oppure la descrizione di un tasto rapido che dipende dal tipo eseguibile.

**Tasto rapido**

Una stringa di descrizione del  
tasto rapido  
che attiva questo  
oggetto Exec.

**Stack**

Le dimensioni dello stack per il programma. ToolManager imporrà un minimo di 4096 byte.

**Priorità**

La priorità del programma. In genere dovrete usare solo il valore preimpostato, cioè 0.

**Argomenti**

Se questo gadget è selezionato, allora i file selezionati vengono

inviati al programma come argomenti di partenza. Altrimenti i file vengono ignorati.

In primo piano

Se questo gadget è selezionato, allora lo schermo pubblico indicato viene spostato in primo piano prima di lanciare il programma.

Directory attuale

Il programma viene lanciato da questa directory.

Percorso

Qui potete indicare una lista di directory (separate da ";") che verrà utilizzata dai programmi di tipo shell per cercare altri programmi.

File di output

L'output di programmi di tipo shell viene indirizzato verso questo file. Se specificate una finestra console, allora l'output e l'input del programma verranno indirizzati verso questa finestra.

Schermo pubblico

Specifica il nome dello schermo pubblico che verrà spostato in primo piano prima di lanciare il programma.

## 1.18 ToolManager.guide/Finestra immagini

=====  
Come configurare gli oggetti immagine

Gli

oggetti immagine  
contengono informazioni riguardo le immagini.

La finestra di impostazione di un oggetto immagine contiene i seguenti gadget:

Nome

Nome dell'oggetto.

File

Il nome del file che contiene l'immagine e che dovrebbe essere caricato. In genere è necessario rimuovere il suffisso .info se si desidera caricare un'icona.

## 1.19 ToolManager.guide/Finestra suoni

=====  
Come configurare gli oggetti suono

---

Gli  
         oggetti suono  
                 contengono informazioni riguardo i suoni. La  
 finestra di impostazione di un oggetto suono contiene i seguenti gadget:

Nome  
         Nome dell'oggetto.

Comando  
         Il comando ARexx che deve essere inviato al programma di  
         riproduzione musicale esterno.

Porta ARexx  
         Il nome della porta ARexx del riproduttore musicale esterno. Il  
         valore predefinito è PLAY e viene utilizzato dal programma upd.

## 1.20 ToolManager.guide/Finestra menu

=====  
 Come configurare gli oggetti menu  
 =====

Gli  
         oggetti menu  
                 contengono informazioni riguardo il menu Tools del  
 Workbench. La finestra di impostazione contiene i seguenti gadget:

Nome  
         Nome dell'oggetto. Viene utilizzato anche per creare una voce del  
         menu.

Oggetto eseg.  
         Collegamento ad un  
                 oggetto eseguibile  
                 . Usate il Drag&Drop dalla  
  
                 finestra principale  
                 oppure dagli  
                 appunti  
                 per stabilire il  
         collegamento con un oggetto. Potete modificare le caratteristiche  
         dell'oggetto collegato cliccandoci sopra.

Oggetto suono  
         Collegamento ad un  
                 oggetto suono  
                 . Usate il Drag&Drop dalla  
  
                 finestra principale  
                 oppure dagli  
                 appunti  
                 per stabilire il  
         collegamento con un oggetto. Potete modificare le caratteristiche

---

dell'oggetto collegato cliccandoci sopra.

## 1.21 ToolManager.guide/Finestra icone

Come configurare gli oggetti icona

=====

Gli

oggetti icona

contengono informazioni riguardo le icone presenti nella finestra del Workbench. La finestra di impostazione contiene i seguenti gadget:

Nome

Nome dell'oggetto.

Oggetto eseg.

Collegamento ad un  
oggetto eseguibile  
. Usate il Drag&Drop dalla

finestra principale  
oppure dagli  
appunti

per stabilire il  
collegamento con un oggetto. Potete modificare le caratteristiche dell'oggetto collegato cliccandoci sopra.

Oggetto immagine

Collegamento ad un  
oggetto immagine  
. Usate il Drag&Drop dalla

finestra principale  
oppure dagli  
appunti  
per stabilire il

collegamento con un oggetto. Potete modificare le caratteristiche dell'oggetto collegato cliccandoci sopra.

Oggetto suono

Collegamento ad un  
oggetto suono  
. Usate il Drag&Drop dalla

finestra principale  
oppure dagli  
appunti  
per stabilire il

collegamento con un oggetto. Potete modificare le caratteristiche dell'oggetto collegato cliccandoci sopra.

Posizione

---

Specifica le coordinate X e Y dell'icona, ad esempio: per X = 100 e Y = 55 dovreste digitare 100/55. Le coordinate sono relative all'angolo superiore sinistro della finestra del Workbench.

Mostra nome

Se questo gadget è selezionato, allora il nome dell'oggetto è mostrato sotto l'icona.

## 1.22 ToolManager.guide/Finestra pannelli

Come configurare gli oggetti pannello

=====

Gli

oggetti pannello

contengono informazioni riguardo le finestre

pannello. La finestra di impostazione contiene i seguenti gadget:

Nome

Nome dell'oggetto. Viene utilizzato anche come titolo per la finestra.

Tasto rapido

Una stringa di descrizione del  
tasto rapido  
che apre e chiude la  
finestra del pannello.

Schermo pubblico.

Specifica lo schermo pubblico sul quale compare la finestra del pannello. Dovete necessariamente specificare un valido nome di schermo pubblico se intendete usare la possibilità di apertura e chiusura automatiche per le finestre pannello.

Carattere

Usa questo font per il testo dei pulsanti.

Colonne

Numero di colonne di pulsanti nella finestra pannello. Le colonne verranno riempite con i pulsanti a partire da sinistra verso destra. Se viene impiegata l'ultima colonna di una fila, allora viene aggiunta una nuova fila di pulsanti. Tutti i pulsanti hanno la stessa larghezza e altezza.

Posizione

Specifica le coordinate X e Y della finestra pannello, ad esempio: per X = 150 e Y = 200 dovreste digitare 150/200. Le coordinate sono relative all'angolo superiore sinistro della finestra del Workbench.

Voci

Ciascuna voce in questa lista crea un pulsante. La colonna di sinistra contiene il collegamento a un

oggetto eseguibile  
, quella  
centrale il collegamento a un  
oggetto immagine  
e quella di destra  
il collegamento a un  
oggetto suono  
. Usate il Drag&Drop dalla  
  
finestra principale  
oppure dagli  
appunti  
per stabilire il  
collegamento con un oggetto. Potete modificare le caratteristiche  
dell'oggetto collegato cliccandoci sopra. Potete usare il  
Drag&Drop per ordinare le voci nella lista. Quando premete il  
pulsante Cancella la voce attualmente selezionata viene rimossa  
dalla lista. Gli oggetti stessi non verranno cancellati.

#### Attivo

La finestra pannello verrà aperta al momento in cui viene  
caricata la configurazione.

#### Backdrop

La finestra pannello viene spostata in secondo piano dopo essere  
stata aperta.

#### Bordo

Quando questo gadget è selezionato la finestra pannello sembra una  
normale finestra con un bordo e i gadget delle finestre di  
Intuition. Altrimenti non avrà nessun bordo e nessun gadget. Si  
noti che è possibile spostare una finestra pannello soltanto se  
ha un bordo.

#### Menu

Viene creato un menu per la finestra pannello. Il menu permette di  
chiudere il pannello, di lanciare l'  
editor di preferenze  
di  
ToolManager oppure di chiudere ToolManager.

#### Primo piano

Quando questo gadget è selezionato la finestra pannello si aprirà  
sempre sul primo schermo pubblico disponibile.

#### A comparsa

La finestra pannello si chiude automaticamente dopo che un  
pulsante è stato selezionato.

#### Centrato

La finestra pannello si apre in posizione centrata rispetto alla  
posizione attuale del mouse.

#### Fisso

In genere una finestra pannello ricorda la sua posizione quando la  
chiudete. Si aprirà sulla stessa posizione se richiamata  
nuovamente. Se questo gadget è selezionato il pannello si

---

aprirà sempre sulla stessa posizione.

#### Immagini

I pulsanti in questa finestra pannello mostreranno delle immagini.  
Si noti che in questo caso è necessario collegare degli

oggetti immagine  
alle voci del pannello.

#### Testo

I pulsanti nella finestra pannello mostreranno il nome  
dell'

oggetto eseguibile  
collegato.

Si noti che in questo caso è necessario collegare degli oggetti  
eseguibili al pannello.

## 1.23 ToolManager.guide/Gruppi

Come rinominare un gruppo di oggetti

=====

Potete cambiare il nome di un gruppo cliccando su di esso e  
modificando il vecchio nome nella finestra "Modifica nome gruppo".

## 1.24 ToolManager.guide/Appunti

Appunti per gli oggetti

=====

Questa finestra contiene un elenco di  
oggetti eseguibili

,

oggetti immagine  
e  
oggetti suono

. Potete trascinare oggetti da questo  
elenco e lasciarli cadere sulle finestre di configurazione. Potete  
modificare gli oggetti collegati con un doppio click su di essi. Quando  
il pulsante Cancella viene premuto l'oggetto attualmente selezionato  
viene rimosso dalla lista. Gli oggetti stessi non verranno cancellati.

La clipboard può essere richiamata dal menu della finestra  
principale. Potete avere più di una clipboard aperta nello stesso  
momento.

## 1.25 ToolManager.guide/Globali

Opzioni globali di ToolManager

=====

Questa finestra vi permette di modificare le opzioni globali di ToolManager. Può essere aperta dal menu della finestra principale. Ha i seguenti gadget:

### Directory attuale

Imposta la directory corrente per ToolManager. Tutti i file privi di un path completo verranno aperti in relazione a questa directory. La directory corrente predefinita è il volume di boot.

### Editor impostazioni

Path del programma di impostazione delle preferenze di ToolManager. L'impostazione predefinita è SYS:Prefs/ToolManager.

### Abilita rete

Attualmente non supportato.

### Abilita rimapp.

Consente il remapping dei colori per il picture.datatype. Disabilitate questa impostazione soltanto se le immagini nelle finestre pannello presentano dei colori sbagliati.

### Precisione rimapp.

Definisce la precisione del remapping dei colori. Potete provare a modificare questo valore se le scelte relative ai colori dell'algoritmo di remapping sono insoddisfacenti sul vostro sistema.

## 1.26 ToolManager.guide/Tasti rapidi

Come definire un tasto rapido

\*\*\*\*\*

Questo capitolo descrive come definire un tasto rapido, ovvero una "scorciatoia" da tastiera, come stringa di descrizione dell'input, che viene poi analizzata da Commodities. Tutte le volte che viene attivato un tasto rapido, Commodities genera un evento che ToolManager utilizza per attivare oggetti eseguibili o finestre pannello. Una stringa di descrizione presenta la seguente sintassi:

```
[<classe>] {[-][<qualificatore>]} [-][upstroke] [<codice tasto>]
```

Le parole chiave possono essere indifferentemente in maiuscolo o minuscolo.

classe descrive la classe dell'InputEvent. Questo parametro è

opzionale, e se assente viene assunto rawkey. See  
Classi di InputEvent

.

I qualificatori sono dei "segnali" che devono essere attivati o disattivati al momento in cui viene premuto il tasto (in caso contrario non viene generato alcun evento). Per ogni qualificatore, occorre indicare la parola chiave corrispondente; si assume che i qualificatori non citati debbano essere disattivati. Se volete ignorare un particolare qualificatore, basta precedere la parola chiave con -. See

Qualificatori

.

La scorciatoia viene generalmente attivata quando il tasto viene premuto. Se desiderate che sia invece attivata quando il tasto viene rilasciato, indicate la parola chiave upstroke. Se volete che sia la pressione che il rilascio di un tasto generino l'evento, usate -upstroke. Il codice tasto dipende dalla classe InputEvent. See

Codici tasto

.

Classi di InputEvent

Qualificatori

Codici tasto

Esempi di tasti rapidi

Nota: scegliete con cura i vostri tasti rapidi, perché ←

Commodities

ha un'alta priorità nella catena dei gestori di InputEvent, e dunque potrebbe sottrarre le segnalazioni degli eventi ad altri programmi.

## 1.27 ToolManager.guide/Classi di InputEvent

Classi di InputEvent

=====

Commodities supporta la maggior parte delle classi di InputEvent generati dalla input.device. Questa sezione descrive le classi più utili nella descrizione di tasti rapidi per ToolManager.

rawkey

Questa è la classe predefinita e comprende tutti gli eventi di tastiera. Per esempio, rawkey a o a crea un evento tutte le volte che viene premuto il tasto "a". È necessario specificare un codice tasto per questa classe. See

Codici rawkey

.

**rawmouse**

Questa classe descrive tutti gli eventi relativi ai pulsanti del mouse. È necessario specificare un codice tasto per questa classe.  
See

Codici rawmouse

.

**diskinserted**

Gli eventi di questa classe vengono generati quando si inserisce un disco in un drive. Questa classe non richiede codici tasto.

**diskremoved**

Gli eventi di questa classe vengono generati quando si estrae un disco da un drive. Questa classe non richiede codici tasto.

## 1.28 ToolManager.guide/Qualificatori

**Qualificatori**

=====

Commodities supporta i seguenti qualificatori:

**lshift, left\_shift**

Tasto maiuscole sinistro

**rshift, right\_shift**

Tasto maiuscole destro

**shift**

Qualunque tasto maiuscole

**capslock, caps\_lock**

Tasto fissa maiuscole

**caps**

Un tasto maiuscole o il tasto fissa maiuscole

**control, ctrl**

Tasto Control

**lalt, left\_alt**

Tasto Alt sinistro

**ralt, right\_alt**

Tasto Alt destro

**alt**

Qualunque tasto Alt

**lcommand, lamiga, left\_amiga, left\_command**

Tasto Amiga (o Command) sinistro

rcommand, ramiga, right\_amiga, right\_command  
Tasto Amiga (o Command) destro

numericpad, numpad, num\_pad, numeric\_pad  
Deve essere usata per i tasti sul tastierino numerico

leftbutton, lbutton, left\_button  
Pulsante sinistro del mouse

midbutton, mbutton, middlebutton, middle\_button  
Pulsante centrale del mouse

rbutton, rightbutton, right\_button  
Pulsante destro del mouse

repeat  
Questo qualificatore indica che è attiva l'autoripetizione della tastiera. È utile solo per gli InputEvent di classe rawkey

## 1.29 ToolManager.guide/Codici tasto

Codici tasto

=====

Ogni classe di InputEvent ha i propri codici tasto:

rawkey

rawmouse

## 1.30 ToolManager.guide/Codici rawkey

Codici tasto per gli InputEvent di classe rawkey

-----

a-z, 0-9, ...  
Caratteri ASCII

f1, f2, ..., f10, f11, f12  
Tasti funzione

up, cursor\_up, down, cursor\_down  
left, cursor\_left, right, cursor\_right  
Tasti cursore

esc, escape, backspace, del, help  
tab, comma, return, space, spacebar  
Tasti speciali

enter, insert, delete

page\_up, page\_down, home, end

Tasti sul tastierino numerico. Questi codici tasto devono essere usati con il qualificatore numericpad!

### 1.31 ToolManager.guide/Codici rawmouse

Codici tasto per InputEvent di classe rawmouse

-----  
mouse\_leftpress

Pressione del tasto sinistro del mouse

mouse\_middlepress

Pressione del tasto centrale del mouse

mouse\_rightpress

Pressione del tasto destro del mouse

Nota: per usare uno di questi codici tasto, dovete anche impostare il qualificatore relativo, per esempio:

```
rawmouse leftbutton mouse_leftpress
```

### 1.32 ToolManager.guide/Esempi di tasti rapidi

Esempi di tasti rapidi

=====

ralt t

Tieni premuto il tasto Alt destro e premi "t"

ralt lalt t

Tieni premuti i tasti Alt sinistro e destro e premi "t"

alt t

Tieni premuto uno qualunque dei tasti Alt e premi "t"

rcommand f2

Tieni premuto il tasto Amiga destro e premi F2

numericpad enter

Premi il tasto Enter sul tastierino numerico

rawmouse midbutton leftbutton mouse\_leftpress

Tieni premuto il tasto centrale del mouse e premi il tasto sinistro del mouse

diskinserted

---

Inserisci un disco in qualunque drive

## 1.33 ToolManager.guide/Quesiti

Quesiti frequenti

\*\*\*\*\*

Ecco le risposte alle domande più frequenti riguardo a ToolManager:

- Quando avvio le preferenze di ToolManager compare solo una finestra con il testo "Program initialization failed". Cos'è che non va?

L'editor di preferenze verifica i requisiti di base prima di aprire la prima finestra. Controllate che tali

requisiti  
siano

soddisfatti! Potrebbe anche non essere disponibile la memoria necessaria. Potreste dover chiudere qualche altra applicazione prima che sia disponibile memoria a sufficienza per eseguire l'editor di preferenze di ToolManager. Inoltre, può esserci una sola istanza dell'editor di preferenze in esecuzione in un dato momento.

- Come posso avviare l'editor di preferenze di ToolManager su uno schermo pubblico diverso dal Workbench?

Selezionate la voce MUI... dal menu Impostazioni nella

finestra principale

. Selezionate poi la pagina Sistema e inserite il nome dello schermo pubblico nel gadget string. Per ulteriori dettagli, consultate la documentazione di MUI

.

- Dopo aver convertito la mia vecchia configurazione di ToolManager 2.x alcune immagini non vengono più visualizzate, e alcuni pannelli non compaiono del tutto!

ToolManager 3.0 supporta all'interno dei pannelli soltanto immagini leggibili attraverso il `picture.datatype`. In questo caso, la vecchia configurazione faceva riferimento ad alcune immagini provenienti da icone. Per continuare a usare tali immagini, occorre installare un `datatype` per le icone nel vostro sistema. Potete trovare `datatype` di questo tipo su Aminet, oppure potete convertire le icone in pannelli IFF.

- Dopo aver convertito la mia vecchia configurazione di ToolManager 2.x, mancano alcune icone nella finestra del Workbench!

ToolManager 3.0 supporta soltanto file di icone come oggetti icona. Nella vecchia configurazione avevate collegato agli oggetti icona degli oggetti immagine definiti con pannelli IFF. Dovete

convertire tali immagini in file di icona per usarle con gli oggetti icona di ToolManager 3.0.

- Quando uso dei file di icona per definire delle immagini usate in un pannello, compaiono dei testi aggiuntivi nell'immagine, o l'immagine ha un bordo spesso. Dove sbaglio?

Avete installato un datatype per le icone nel vostro sistema che inserisce delle informazioni aggiuntive sull'icona all'immagine. Controllate la documentazione dell'icon.datatype su come potete rimuovere queste aggiunte. Per eliminare il bordo spesso, dovete indicare al datatype di non generare il bordo normalmente associato alle icone.

- Perché ToolManager non permette di creare più menu "Strumenti" o sottomenu al suo interno?

Attualmente il Workbench non supporta menu multipli o sottomenu di "Strumenti". Per crearli, è necessario intervenire modificando dei particolari interni di AmigaOS, e ciò può causare instabilità del sistema. Ho dunque scelto di non implementare questa rischiosa caratteristica in ToolManager.

- Come posso creare un pannello orizzontale?

Basta impostare come numero di colonne il numero totale di voci del pannello.

- Come posso creare una finestra per l'output dei programmi da Shell?

Potete creare delle finestre per l'output usando il dispositivo CON:.. Usate il nome di file seguente per creare una finestra ad apertura automatica, con un pulsante per la chiusura e che non si chiude immediatamente dopo il termine dell'esecuzione del programma:

```
CON:10/10/640/100/Finestra-di-output/AUTO/CLOSE/WAIT
```

Il dispositivo CON: ha molte opzioni, consultate il vostro manuale di AmigaDOS per ulteriori informazioni.

- Come posso inserire gli argomenti in un punto intermedio in una riga di comando Shell o ARexx?

Solitamente, tutti gli argomenti vengono aggiunti in fondo alla riga di comando. Per inserire gli argomenti in posizioni diverse, usate la sintassi [] similmente a quella del comando alias di AmigaShell. Per esempio,

```
Dir [] all
```

inserirà tutti gli argomenti prima della parola chiave all.

- Come posso creare dei sotto-pannelli?

Dovete usare degli oggetti eseguibili di tipo pannello. Inserite oggetti di questo tipo fra le voci del vostro pannello principale,

la loro attivazione causerà l'apertura/chiusura degli altri pannelli.

- Le finestre dei pannelli scompaiono quando lo schermo del Workbench viene chiuso e riaperto.

Avete dimenticato di impostare il nome dello schermo pubblico per la finestra di pannello a Workbench. ToolManager chiude le finestre di pannello quando viene chiuso lo schermo pubblico. Tuttavia, ToolManager deve sapere su quale schermo pubblico i pannelli dovrebbero aprirsi per poterli aprire automaticamente alla riapertura dello schermo pubblico.

## 1.34 ToolManager.guide/History

Storia di ToolManager

\*\*\*\*\*

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
- Seperate 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.guide/Ringraziamenti

L'autore ringrazia...

\*\*\*\*\*

ToolManager ha attraversato molti importanti passi di evoluzione dalla sua prima implementazione a metà del 1990. Questi sviluppi non sarebbero stati possibili se non avessi ricevuto molte idee e suggerimenti da vari utenti di ToolManager...

Vorrei dunque ringraziare:

Per il test delle versioni alfa e beta, idee & segnalazioni di errori:  
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.

Matthew Dillon

Senza il tuo eccellente sistema di sviluppo C DICE e altri  
strumenti, ToolManager non esisterebbe!

Tutti gli utenti che mi hanno inviato dei contributi:

Il vostro supporto ha reso possibile questa versione.

Tutti gli utenti che mi hanno inviato delle note:

Ho letto con piacere le vostre lettere ed e-mail.

ToolManager usa i seguenti pacchetti:

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

Home page sul World Wide Web: <http://www.sasg.com/>.

Pophotkey.mcc, Popport.mcc, Popposition.mcc

Copyright (C) 1996-1997 Klaus Melchior

Icone

Copyright (C) 1995 Michael W. Hohmann

## 1.36 ToolManager.guide/MUI

Informazioni su MUI

\*\*\*\*\*

This application uses

MUI - MagicUserInterface

(c) Copyright 1993-97 by Stefan Stuntz

MUI is a system to generate and maintain graphical user interfaces. With the aid of a preferences program, the user of an application has the ability to customize the outfit according to his personal taste.

MUI is distributed as Shareware. To obtain a complete package containing lots of examples and more information about registration please look for a file called "muiXXusr.lha" (XX means the latest version number) on your local bulletin boards or on public domain disks.

If you want to register directly, feel free to send

DM 30.- or US\$ 20.-

to

Stefan Stuntz  
Eduard-Spranger-Straße 7  
80935 München  
GERMANY

Support and online registration is available at

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

## 1.37 ToolManager.guide/Indice

Indice

\*\*\*\*\*

Autore

Autore

Classi di InputEvent

Classi di InputEvent

Codici tasto per rawkey

Codici rawkey

Codici tasto per rawmouse

Codici rawmouse

Concessioni

Copyright

Concetti

Concetti

Contattare l'autore

Autore

Copyright

Copyright

DataTypes

Requisiti

Diskinserted

Classi di InputEvent

Diskremoved

Classi di InputEvent

Distribuzione

Copyright

Divieti

Copyright

Donazioni

Giftware

DOSPath

	Requisiti
Esempi di tasti rapidi	Esempi di tasti rapidi
Futuro	Futuro
Giftware	Giftware
Homepage	Autore
Indirizzi	Autore
Indirizzo postale	Autore
Informazioni legali	Copyright
Installazione	Installazione
Installer V43.3	Installazione
Introduzione ai tasti rapidi	Tasti rapidi
MUI	MUI
Oggetti eseguibili	Oggetti eseguibili
Oggetti icona	Oggetti icona
Oggetti immagine	Oggetti immagine
Oggetti menu	Oggetti menu
Oggetti pannello	Oggetti pannello
Oggetti suono	Oggetti suono
OS 3.0	Requisiti
Pagina WWW	

---

---

	Autore
PictDT V43	Requisiti
Pophotkey	Requisiti
Popport	Requisiti
Popposition	Requisiti
Posta elettronica	Autore
Preferenze	Preferenze
Qualificatori	Qualificatori
Rawkey	Classi di InputEvent
Rawmouse	Classi di InputEvent
Requisiti	Requisiti
Riconoscimenti	Ringraziamenti
Ringraziamenti	Ringraziamenti
ScreenNotify	Requisiti
Tasti rapidi	Tasti rapidi
V39	Requisiti
WBStart	Requisiti
World Wide Web	Autore

---