

//Help/srpski/ToolManager

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> //Help/srpski/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

1	//Help/srpski/ToolManager	1
1.1	//Help/srpski/ToolManager.guide	1
1.2	ToolManager.guide/Copyright	2
1.3	ToolManager.guide/GiftWare	3
1.4	ToolManager.guide/Buduánost	4
1.5	ToolManager.guide/Autor	4
1.6	ToolManager.guide/Zahtevi	5
1.7	ToolManager.guide/Instalacija	6
1.8	ToolManager.guide/Koncepti	6
1.9	ToolManager.guide/Izvráni objekti	7
1.10	ToolManager.guide/Objekti Slike	8
1.11	ToolManager.guide/Zvuàni objekti	8
1.12	ToolManager.guide/Meni objekti	8
1.13	ToolManager.guide/Objekti Ikone	9
1.14	ToolManager.guide/Dok objekti	9
1.15	ToolManager.guide/Podeãavanja	10
1.16	ToolManager.guide/GlavniProzor	11
1.17	ToolManager.guide/ProzorZaIzvrãne	12
1.18	ToolManager.guide/ProzorZaSlike	13
1.19	ToolManager.guide/ProzorZaZvuke	14
1.20	ToolManager.guide/ProzorZaMenije	14
1.21	ToolManager.guide/ProzorZaIkone	15
1.22	ToolManager.guide/ProzorZaDokove	16
1.23	ToolManager.guide/ProzorZaGrupe	18
1.24	ToolManager.guide/ProzorZaBeleãnicu	18
1.25	ToolManager.guide/GlobalniProzor	19
1.26	ToolManager.guide/Hotkey-evi	19
1.27	ToolManager.guide/InputEvent klase	20
1.28	ToolManager.guide/Kvalifikatori	21
1.29	ToolManager.guide/Kodovi tastera	22

1.30	ToolManager.guide/rawkey kodovi tastera	22
1.31	ToolManager.guide/rawmouse kodovi tastera	23
1.32	ToolManager.guide/Primeri hotkey-eva	23
1.33	ToolManager.guide/Pitanja	24
1.34	ToolManager.guide/Istorija	26
1.35	ToolManager.guide/Priznanja	30
1.36	ToolManager.guide/MUI	31
1.37	ToolManager.guide/Indeks	32

Chapter 1

//Help/srpski/ToolManager

1.1 //Help/srpski/ToolManager.guide

Dokumentacija za ToolManager 3.1

Vaáne informacije:

Copyright

Copyright i druge zakonske stvari

GiftWare

Ako Vam se sviâa ToolManager...

Buduánost

O buduánosti ToolManager-a

Autor

Gde poslati izveâtaje o bagovima, komentare i ↔
poklone

Upotreba:

Zahtevi

Åta je potrebno za startovanje ToolManager-a?

Instalacija

Kako instalirati ToolManager

Koncepti

Koncepti iza ToolManager-a

Podeãavanja

Kako konfigurirati ToolManager

Dodaci:

Hotkey-evi	Kako definisati Hotkey
Pitanja	Àesto postavljana pitanja
Istorija	Istorija ToolManager-a
Priznanja	Autor bi voleo da se zahvali...
MUI	Informacije o MUI-ju
Indeks	Indeks za ovaj dokument

1.2 ToolManager.guide/Copyright

Copyright i druge zakonske stvari

Daje se dozvola da se prave i distribuiraju istovetne kopije ovog uputstva uz uslov da se napomena o copyright-u i ova napomena o dozvoli saàuvaju u svim kopijama.

Copyright

Copyright (C) 1990-1998 Stefan Becker

Nijedan program, dokument, fajl sa podacima ili izvorni kod iz ovog softverskog paketa, ne sme, u celini ili delimiàno, biti ukljuàen ili koriãàen u drugim softverskim paketima osim ako je to odobreno pismenom dozvolom autora.

NEMA GARANCIJE

Nema nikakve garancije za ovaj softverski paket. Mada je autor pokuãao da spreài greãke, on ne moãe garantovati da je softverski paket opisan u ovom dokumentu 100% pouzdan. Vi, dakle, koristite ovaj materijal na sopstveni rizik. Autor ne moãe biti odgovoran za bilo kakvu àtetu prouzrokovanu koriãàenjem ovog softverskog paketa.

DISTRIBUCIJA

Ovaj softverski paket se moãe slobodno redistribuirati. Moãe biti prenet na bilo koji medij koji se koristi za distribuciju besplatnog softvera, kao na primer Public Domain disk kolekcije, CDROM-ovi, FTP serveri ili BBS-ovi.

Da bi obezbedili celovitost ovog softverskog paketa, distributeri bi trebalo da koriste originalne arhive:

ToolManager3_0Binaries.lha (Ime fajla na Aminet-u: ToolManagerBin.lha)
ToolManager3_0Developer.lha (Ime fajla na Aminet-u: ToolManagerDev.lha)
ToolManager3_0Extras.lha (Ime fajla na Aminet-u: ToolManagerExt.lha)
ToolManager3_0Locale.lha (Ime fajla na Aminet-u: ToolManagerLoc.lha)
ToolManager3_0Sources.lha (Ime fajla na Aminet-u: ToolManagerSrc.lha)

Autor ne moæe biti odgovoran ako je ovaj softverski paket postao neupotrebljiv zbog promene sadraaja arhiva ili samih arhiva.

Ne postoji granica za honorar koju uzimaju distributeri, npr. za troåkove za flopi diskove, strimere ili kompakt diskove, ili za proces duplikacije. Takve granice su se pokazale kao åkodljive po ideju o softveru koji se moæe slobodno distribuirati, npr. softverski paket bi bio izostavljen umesto da se smanji cena flopi diska ispod granice.

Mada autor ne nameæe nikakvu granicu za ovaj honorar, voleo bi da izrazi svoje liàno miåljenje po ovom pitanju:

- * Ovaj softverski paket bi trebalo da bude dostupan svima besplatno, kada god je to moguæe.
- * Ako ste kupili ovaj softverski paket pod normalnim uslovima od prodavca Public Domain softvera na flopi disku i platili viæe od 5 DM ili US \$5, onda ste definitivno platili suviæe. Molim Vas da viæe ne podråavate nedoliàno sticanje profita i okrenete se jeftinijem izvoru åto pre.

OGRANIÀENJA UPOTREBE

Nijedan program, dokument, fajl sa podacima ili izvorni kod iz ovog softverskog paketa, ne sme, u celini ili delimiàno, biti koriåæn na bilo kojoj maåini koja je upotrebljena

- * za istraåivanje, razvoj, konstrukciju, testiranje ili proizvodnju oruåja ili drugih vojnih aplikacija. Ovo takoæe podrazumeva bilo koju maåinu koja se koristi za obrazovanje za bilo koju od gore navedenih svrha.
- * od strane ljudi koji prihvataju, podråavaju ili koriste nasilje protiv drugih ljudi, npr. stranih dråavljana.

1.3 ToolManager.guide/GiftWare

Ako Vam se sviåa ToolManager...

ToolManager je GiftWare, ne ShareWare!

Dakle, ako Vam se program dopada i koristite ga vrlo åesto, trebalo bi da razmislite o slanju male donacije ili poklona da biste uvaåili rad koji sam uloåio u ovaj program. Predlaæem donaciju od US \$10-\$20 ili 10-20 DM. Molim Vas, ne åaljite åekove ili novåane uputnice izvan Evrope jer njihovo unovåavanje najæeåæe koåta viæe nego åto one

vrede.

Ako ne možete da prihvatite slanje donacije, ne morate se loše osećati zbog toga. Ali, morate mi poslati barem razglednicu ili pismo u kome piše da koristite ToolManager (volim da dobijam pisma obožavalaca :-). Pogledajte

Autor

.

1.4 ToolManager.guide/Budućnost

O budućnosti ToolManager-a

Od poslednjeg značajnog izlaska ToolManager-a 2.1 u maju 1993. godine, bilo je problematično vreme za Amigu i njenu zajednicu korisnika. U vreme pisanja ovoga, budućnost još uvek ne izgleda previše optimistično. Uprkos tome, odlučio sam da razvijem novu verziju ToolManager-a 3.0 zbog ogromnog odziva koje sam dobio od stotine zadovoljnih korisnika.

Moja verna A3000 sada postaje stara i, sa trenutnom situacijom, nesigurno je kojim pravcem će Amiga krenuti. Nisam u mogućnosti da kupujem svaku nadgradnju ili bilo koju od (eventualno) novih mašina jer je ovaj projekat samo moj hobi. Prema tome, od Vašeg odziva i poklona zavisi da li ću biti u mogućnosti da radim na budućim verzijama ToolManager-a.

Ovo je takođe poziv kompanijama koje rade na budućim Amigama (Amiga Technologies, Phase5, ProDAD, VisCorp ili bilo ko ko je trenutno umešan). Ja sam samo FD autor i nisam u mogućnosti da kupim svaki mogući sistem ili da platim materijal za programere za svaki sistem. Dakle, treba mi Vaša podrška ako želite da vidite ToolManager na Vašem sistemu. Setite se da je ToolManager jedan od najkorisnijih (ako ne i najkorisniji) alat na Amigi i, prema tome, on će biti bonus za Vaš sistem.

Budućnost ToolManager-a zavisi od VAŠE podrške!

1.5 ToolManager.guide/Autor

Gde poslati izveštaje o bagovima, komentare i poklone

Sa autorom možete da kontaktirate putem sledeće adrese:

Poštanska adresa:

Stefan Becker

Bonner Ring 68
D-50374 Erfstadt
GERMANY

Elektronska pošta:

stefanb@yello.ping.de

Postoji takođe homepage ToolManager-a na World Wide Web-u:

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

1.6 ToolManager.guide/Zahtevi

Šta je potrebno za startovanje ToolManager-a?

ToolManager zahteva najmanje:

AmigaOS 3.0 (V39)

ili bolji za memorijske pool-ove i picture.datatype.

WBStart 2.2

Ovo omogućava ToolManager-u da startuje Workbench programe.

DOSPath 1.0

Ovo omogućava ToolManager-u da rukuje sa AmigaDOS putanjama.

Dodatno, on podržava:

ScreenNotify 1.0

Ovaj paket omogućava ToolManager-u da otvori i zatvori njegove dok prozore kada se javni ekrani otvore ili zatvore.

picture.datatype V43

Proširenja ovog poboljšanog picture.datatype-a se automatski podržavaju ako je on instaliran na Vaš sistem. Pogledajte

Priznanja

.

Editor podešavanja zahteva:

AmigaOS 3.0 (V39)

ili bolji za memorijske pool-ove.

MUI 3.7

Objektno orijentisani GUI sistem. Pogledajte
MUI

.

Pophotkey, Popport, Popposition

MUI kastom klase za popup-e. Pogledajte
Priznanja

1.7 ToolManager.guide/Instalacija

Kako instalirati ToolManager

Molim Vas, upotrebite priloženu Installer skriptu da biste instalirali ToolManager. On zahteva AmigaOS Installer V43.3. Ova verzija se može naći na Aminet-u.

Uverite se da ste prvo izašli iz starog ToolManager-a pre nego što instalirate novu verziju!

1.8 ToolManager.guide/Koncepti

Koncepti iza ToolManager-a

ToolManager je program koji Vam omogućava da startujete Vaše alate na vrlo lak način. Možete startovati program koristeći skraćenicu sa tastature (pogledajte

Hotkey-ovi

), birajući stavku iz Workbench-ovog

menija Razno (Tools) ili klikajući na ikonu na Workbench-u ili u specijalnim dok prozorima. Možete čak dovući ikone sa direktorijuma na Workbench-u na te ikone da biste obezbedili fajlove programima. Uz to, možete pridodati zvuk svakoj od ovih akcija.

Sve ove stvari kontrolišu ToolManager-ovi objekti. Svaki objekat ima specifičan zadatak i sadrži informaciju kako da obavi taj zadatak. Na primer, programi su predstavljeni kao Izvršni objekti i sadrže informacije o imenu programa i veličini steka.

Postoje dve vrste objekata. Izvršni, objekti Slike i Zvučni objekti se nazivaju osnovni objekti jer sadrže informacije samo o jednom programu, jednoj slici i jednom zvuku.

Meni, Ikona i Dok tipovi objekta se nazivaju složeni objekti jer vezuju nekoliko osnovnih objekata da bi izvršili svoje zadatke. Na primer, ikona na Workbench-u se predstavlja kao objekat Ikone koji ima vezu sa objektom Slike, za izgled ikone, i vezu sa Izvršnim objektom koji će startovati program kada se ikona aktivira.

Izvršni objekti
Programi

Objekti Slike
 Slike

Zvučni objekti
 Zvuci

Meni objekti
 Stavke u Workbench-ovom meniju Razno (Tools)

Objekti Ikone
 Ikone u Workbench-ovom prozoru

Dok objekti
 Prozori sa gadjetima

1.9 ToolManager.guide/Izvršni objekti

Programi

=====

Izvršni objekat sadrži informacije o programu koji se startuje kada je taj objekat aktiviran. Objekat se može aktivirati direktno ili kada korisnik upotrebi

hotkey

ili preko složenog objekta. Po

aktivaciji se može obezbediti skup fajlova koji se prosleđuju programu kao startni parametri. Izvršni objekti se konfigurišu uz pomoć

prozora za editovanje Izvršnih objekata

.

ToolManager može da izvrši razne vrste programa

Äel

Program se izvršava kao äel program, upravo kao da je korisnik otkucio komandnu liniju u äel. Äel skripte moraju da se startuju u ovom modu. Možete upotrebiti uobičajene [] naznake da odredite gde bi argumenti trebalo da se postave u komandnoj liniji.

Workbench

Simulira se start iz Workbench-a. Svi fajlovi se obezbeđuju kao Workbench argumenti. Programi koji se samo mogu startovati iz äela i äel skripte neće raditi kada se startuju kao Workbench programi.

ARexx

Izvršava se ARexx skripta ili komanda.

Dok

Komanda određuje ToolManager Dok objekat koji bi trebalo da se aktivira. Možete upotrebiti ovaj tip programa da kreirate dokove koji su ugrađeni u druge dokove.

Hotkey

Generiše se hotkey. Ovo se može iskoristiti da se kontroliše drugi program iz ToolManager-a.

1.10 ToolManager.guide/Objekti Slike

Slike

=====

Objekat slike sadrži informacije o slici koju koristi složeni objekat. ToolManager može da ušta Workbench-ove ikone koje koriste

objekti Ikone

. Kada

Dok objekat

koristi objekat Slike, podaci se

uštavaju korišćenjem sistema tipova podataka. Zato ToolManager može da koristi bilo koju sliku za koju imate važeći tip podatka instaliran na Vaš sistem. Objekti Slike se konfigurišu uz pomoć

prozora za editovanje objekata Slike

.

1.11 ToolManager.guide/Zvučni objekti

Zvuci

=====

Zvučni objekat sadrži informacije o komandi za zvuk. Ova komanda za zvuk se šalje kao ARexx komanda eksternom plejeru za zvuk. Objekti Zvuka se konfigurišu uz pomoć

prozora za editovanje Zvučnih objekata

.

1.12 ToolManager.guide/Meni objekti

Stavke u Workbench-ovom meniju Razno (Tools)

=====

Meni objekat je složeni objekat koji povezuje Izvršni objekat i

Zvučni objekat

da bi kreirao stavku u Workbench-ovom meniju Razno (Tools). Kad god se ova stavka iz menija izabere, aktiviraju se Izvršni objekat i Zvučni objekat. Svaka selektovana ikona na Workbench-u se koristi kao startni parametar za program. Meni objekti se konfigurišu uz pomoć

prozora za editovanje Meni objekata

.

1.13 ToolManager.guide/Objekti Ikone

Ikone u Workbench-ovom prozoru

=====

Objekat Ikone je složeni objekat koji povezuje Izvršni objekat

,

objekat Slike

i

Zvučni objekat

da bi kreirao ikonu u Workbench-ovom

prozoru. Objekat Slike se koristi da bi se kreirala slika na ikoni.

Objekti Ikone se konfigurišu uz pomoć

prozora za editovanje objekata Ikone

.

Ikone se mogu aktivirati na dva načina. Korisnik može da dva puta klikne na ikonu ili može selektovati ikone na Workbench-u i spustiti ih na ikonu. Kad god se ikona aktivira, aktiviraju se Izvršni objekat i Zvučni objekat. Ikone koje su bile spuštena na ikonu se koriste kao startni parametri za program.

1.14 ToolManager.guide/Dok objekti

Prozori sa gadjetima

=====

Dok objekat je složeni objekat koji korisniku prikazuje prozor sa nizom gadjeta. Svaki gadjet povezuje

Izvršni objekat

,

objekat Slike

i

Zvučni objekat

. Svaki gadjet može da prikazuje tekst, sliku ili

oboje. Ime Izvršnog objekta se koristi za tekst. Objekat Slike se

koristi za sliku. Dok objekti se konfigurišu uz pomoć

prozora za editovanje Dok objekata

.

Svaki gadäet moäe biti aktiviran na dva naäina. Korisnik moäe da klikne na gadäet ili moäe da selektuje ikonu na Workbench-u i spusti je na gadäet. Kad god se ikona aktivira, aktiviraju se Izvräni objekat i Zvuäni objekat. Selektovane ikone se koriste kao startni parametri za program.

Dok objekat moäe biti "aktiviran" uz pomoä hotkey-a

. Kada je dok

prozor zatvoren i korisnik unese hotkey, onda se dok prozor otvara i obrnuto.

Ako je instalirana screennotify.library, onda ToolManager moäe da otvara i zatvara prozore automatski. Kad god ekran treba da se zatvori, prvo se zatvaraju svi dok prozori na tom ekranu. Kada se javni ekran ponovo otvori, svi dok prozori tog ekrana se ponovo otvaraju.

1.15 ToolManager.guide/Podeãavanja

Kako konfigurisati ToolManager

ToolManager editor podeãavanja se koristi za konfigurisanje ToolManager-a.

GlavniProzor
Glavni prozor

Prozori za editovanje objekata:

ProzorZaIzvräne
Kako konfigurisati Izvräne objekte

ProzorZaSlike
Kako konfigurisati objekte Slike

ProzorZaZvuke
Kako konfigurisati Zvuäne objekte

ProzorZaMenije
Kako konfigurisati Meni objekte

ProzorZaIkone
Kako konfigurisati objekte Ikone

ProzorZaDokove

Kako konfigurisati Dok objekte

Razni prozori:

```

ProzorZaGrupe
    Kako preimenovati grupu objekata

ProzorZaBeleänicu
    Beleänica za objekte

GlobalniProzor
    Globalne opcije ToolManager-a
  
```

Editor podešavanja razume standardne Workbench-ove tool type-ove i komandne parametre äela:

FROM (samo u äelu)
 Precizira ime fajla iz koga bi editor trebalo da uaita konfiguraciju.

EDIT (ako niäta drugo nije stavljeno)
 Menjanje konfiguracije.

USE
 Privremeno koriäáenje odreäene konfiguracije.

SAVE
 Trajno koriäáenje odreäene konfiguracije.

CREATEICONS
 Kreiraj ikone za konfiguracione fajlove kada se snime. Kada se startuje iz Workbench-a, editor podešavanja kreira ikone sem ako se to ne promeni. Kada se startuje iz äela, ne kreiraju se ikone sem ako se to ne promeni.

1.16 ToolManager.guide/GlavniProzor

Glavni prozor

=====

Glavni prozor sadräi liste objekata. Kliktanjem na vrstu objekta moäete odabrati koja lista je trenutno vidljiva. Svaka lista moäe da sadräi nekoliko grupa. Svaka grupa moäe da sadräi nekoliko objekata.

Dupli klik na ime grupe otvara
 prozor za editovanje grupa
 . Kliktanje

na simbol levo od imena grupe otvara i zatvara grupu. Ako je grupa otvorena moäete videti sve objekte u toj grupi. Dupli klik na ime objekta otvara prozor za editovanje objekta.

Da biste pomerili grupu morate prvo da odaberete jednu, dovuäete je

do novog položaja držite levo dugme miša, a onda otpustite dugme miša. Možete takođe da pomerate objekte između grupa ovom metodom.

Četiri gumba su nadovezana na listu:

Nova grupa

Kreira novu praznu grupu. Otvoriće se prozor za editovanje grupa da biste mogli da odredite ime nove grupe.

Novi objekat

Kreira novi objekat u odabranoj grupi. Otvoriće se prozor za editovanje da biste mogli da promenite osobine novog objekta.

Obriši

Briše odabranu grupu ili objekat. Ako je odabrana grupa, svi objekti u toj grupi će takođe biti obrisani.

Sortiraj

Ako je odabran objekat ili otvorena grupa, sadržaj te grupe se sortira po abecedi. U suprotnom, grupe se sortiraju po abecedi.

Uz pomoć gumba na dnu glavnog prozora, možete odrediti editoru podešavanja gde da snimi konfiguraciju. Ime konfiguracionog fajla je ToolManager.prefs.

Snimi

Snimi konfiguraciju u ENVARC: i ENV:. Nova konfiguracija će automatski biti upotrebljena i prećveće reset. Pošto se snime podešavanja, izlazi se iz editora.

Koristi

Snimi konfiguraciju u ENV:. Nova konfiguracije će automatski biti upotrebljena, ali neće prećveti reset. Pošto se snime podešavanja, izlazi se iz editora.

Testiraj

Snimi konfiguraciju u ENV:. Nova konfiguracije će automatski biti upotrebljena, ali neće prećveti reset. Pošto se snime podešavanja, ne izlazi se iz editora.

Prekini

Izlazi se iz editora. Sve promene koje nisu bile snimljene će biti zanemarene.

1.17 ToolManager.guide/ProzorZalzvraēe

Kako konfigurisati Izvrāne objekte

=====

Izvrāni objekti
sadrāe informacije o programima. Prozor za

editovanje ima sledeće gadäte:

Ime

Ime objekta.

Tip komande

Tip programa. Možete da izaberete između Äel, Workbench, ARexx, Dok, Hotkey i Mreäa. Tip Mreäa trenutno nije podräan.

Komanda

Ime programa. Ovo je ime fajla, ime doka ili opis hotkey-a u zavisnosti od tipa komande.

Hotkey

Opis

hotkey
stringa koji aktivira Izvräni objekat.

Stek

Veliäina steka za program. ToolManager äe zahtevati minimalno 4096 bajtova.

Prioritet

Prioritet programa. Obiäno biste trebali samo da koristite standardnu vrednost 0.

Argumenti

Ako je ovaj gadäet selektovan, fajlovi se prosleäuju programu kao startni argumenti. U suprotnom, fajlovi se ignoriäü.

Napred

Ako je ovaj gadäet selektovan, navedeni javni ekran se pomera napred pre startovanja programa.

Trenutni direktorijum

Program se startuje iz ovog direktorijuma.

Putanja

Ovde možete navesti spisak direktorijuma (odvojenih taäkom i zarezom) koji koriste äel programi da traäe druge programe.

Izlazni fajl

Izlaz äel programa je preusmeren u ovaj fajl. Ako ovde izaberete prozor konzole, izlaz i ulaz äel programa se preusmerava na ovaj prozor.

Javni ekran

Odreäuje javni ekran koji äe biti pomeren napred pre startovanja programa.

1.18 ToolManager.guide/ProzorZaSlike

Kako konfigurirati objekte Slike

=====

Objekti Slike

sadrže informacije o slikama. Prozor za editovanje ima sledeće gadžete:

Ime

Ime objekta

Fajl

Ime fajla iz koga će se učitati podaci za sliku. Obično ćete morati da odstranite nastavak .info ako hoćete da ućitate fajl sa ikonom.

1.19 ToolManager.guide/ProzorZaZvuke

Kako konfigurirati Zvućne objekte

=====

Zvućni objekti

sadrže informacije o zvucima. Prozor za editovanje ima sledeće gadžete:

Ime

Ime objekta.

Komanda

ARexx komanda koja bi trebalo da se poćalje eksternom plejeru zvuka.

ARexx port

Ime ARexx porta eksternog plejera zvuka. Ako nića ne stavite, podrazumeva se PLAY koga koristi program upd.

1.20 ToolManager.guide/ProzorZaMenije

Kako konfigurirati Meni objekte

=====

Meni objekti

sadrže informacije o stavkama u Workbench-ovom meniju Razno (Tools). Prozor za editovanje ima sledeće gadžete:

Ime

Ime objekta. Takoâe se koristi da bi se napravila stavka u meniju.

Izvrâni objekat

Veza sa pridruâenim
Izvrânim objektom
. Prevucite i otpustite

objekat iz

glavnog prozora
ili iz
beleânice
da biste pridruâili

objekat. Pridruâeni objekat moâete editovati tako âto kliknete na njega.

Zvuâni objekat

Veza sa pridruâenim
Zvuânim objektom
. Prevucite i otpustite

objekat iz

glavnog prozora
ili iz
beleânice
da biste pridruâili

objekat. Pridruâeni objekat moâete editovati tako âto kliknete na njega.

1.21 ToolManager.guide/ProzorZalkone

Kako konfigurisati objekte Ikone

=====

Objekti Ikone

sadrâe informacije o ikonama u Workbench-ovom prozoru.

Prozor za editovanje ima sledeâe gadâete:

Ime

Ime objekta.

Izvrâni objekat

Veza sa pridruâenim
Izvrânim objektom
. Prevucite i otpustite

objekat iz

glavnog prozora
ili iz
beleânice
da biste pridruâili

objekat. Pridruâeni objekat moâete editovati tako âto kliknete na njega.

Objekat Slike

Veza sa pridruâenim

objektom Slike
 . Prevucite i otpustite objekat
 iz
 glavnog prozora
 ili iz
 beleänice
 da biste pridruäili
 objekat. Pridruäeni objekat moäete editovati tako äto kliknete
 na njega.

Zvuäni objekat
 Veza sa pridruäenim
 Zvuänim objektom
 . Prevucite i otpustite
 objekat iz
 glavnog prozora
 ili iz
 beleänice
 da biste pridruäili
 objekat. Pridruäeni objekat moäete editovati tako äto kliknete
 na njega.

Pozicija
 Precizira X i Y koordinate ikone, npr. za X = 100 i Y = 55, uneli
 biste 100/55. Koordinate su relativne u odnosu na gornji levi ugao
 Workbench-ovog prozora.

Prikaäi ime
 Ako je ovaj gadäet selektovan, onda se ime objekta prikazuje ispod
 ikone.

1.22 ToolManager.guide/ProzorZaDokove

Kako konfigurisati Dok objekte

=====

Dok objekti
 sadräe informacije o dok prozorima. Prozor za editovanje
 ima sledeäe gadäete:

Ime
 Ime objekta. Ovo se takoäe koristi kao ime prozora.

Hotkey
 Opis
 hotkey
 stringa kojim se otvara i zatvara dok prozor.

Javni ekran
 Odreäuje javni ekran na kome se dok prozor pojavljuje. Morate
 odrediti vaäeäe ime javnog ekrana ako hoäete da koristite
 moguänost automatskog otvaranja i zatvaranja dok prozora.

Font

Ovaj font se koristi za tekst u gadäetima.

Kolone

Broj kolona gadäeta u dok prozoru. Kolone äe biti popunjene sa gadäetima sa leva na desno. Ako je zadnja kolona u redu popunjena, onda se dodaje novi red gadäeta. Svi gadäeti äe imati istu äirinu i duäinu.

Pozicija

Precizira X i Y koordinate ikone, npr. za X = 150 i Y = 200, uneli biste 150/200. Koordinate su relativne u odnosu na gornji levi ugao Workbench-ovog prozora.

Elementi

Svaki element ove liste kreira jedan gadäet. Leva kolona sadräi vezu sa pridruäenim

Izvränim objektom
, srednja kolona vezu sa

pridruäenim

objektom Slike
, a desna kolona vezu sa pridruäenim

Zvuänim objektom
. Prevucite i otpustite objekat iz

glavnog prozora
ili iz
beleänice
da biste pridruäili objekat.

Pridruäeni objekat moäete editovati tako äto dva puta kliknete na njega. Moäete koristiti prevlaäenje i otpuätanje da sortirate elemente liste. Kada pritisnete gadäet Obriäi, element koji je trenutno odabran se briäe sa liste. Sami pridruäeni objekti se ne briäu.

Aktiviran

Dok prozor äe se otvoriti kada se uäita konfiguracija.

Bekdrop (backdrop)

Dok prozor se pomera u pozadinu poäto se otvori.

Okvir

Kada je ovaj gadäet selektovan, dok prozor izgleda kao normalan prozor sa okvirom i prozorskim gadäetima. U suprotnom uopäte neäe imati okvir. Dok prozor moäete pomerati samo ako ima okvir.

Meni

Dok prozoru se pridruäuje meni. Meni Vam omoguäava da zatvorite dok prozor, pokrenete

editor podeäavanja
ili da izaäete iz

ToolManager-a.

Ispred svih

Kada je ovaj gadäet selektovan, dok prozor äe se uvek otvoriti

na javnom ekranu koji je ispred svih.

Pop ap

Dok prozor se automatski zatvara pošto se izabere gadäet.

Centriran

Dok prozor se otvara centriran u odnosu na trenutnu poziciju miša.

Lepljiv

Obiàno dok prozor zapamti njegovu poziciju kada ga zatvorite. Ako ga opet otvorite, otvoriäe se na toj poziciji. Ako je ovaj gadäet selektovan, dok prozor äe se uvek otvarati na istoj poziciji.

Slike

Gadäeti u dok prozoru äe prikazivati slike. U tom sluàaju morate da elementima doka pridruäite objekte Slike

.

Tekst

Gadäeti u dok prozoru äe prikazivati ime pridruäenog

Izvränog objekta

. U tom sluàaju morate da elementima doka pridruäite Izvräne objekte.

1.23 ToolManager.guide/ProzorZaGrupe

Kako preimenovati grupu objekata

=====

Moäete promeniti ime grupe sa string gadäetom za ime.

1.24 ToolManager.guide/ProzorZaBeleänicu

Beleänica za objekte

=====

Ovaj prozor sadräi listu sa pridruäenim
Izvränim objektima

,

objektima Slike

i

Zvuänim objektima

. Moäete prevuái objekte iz ove

liste i spustiti ih na prozore za editovanje. Moäete editovati pridruäene objekte tako äto dva puta kliknete na njih. Kada pritisnete gadäet Obriäi, element koji je trenutno odabran se briäe sa liste.

Sami pridruženi objekti se ne brišu.

Beleženica se može otvoriti iz menija u glavnom prozoru. Možete imati nekoliko istovremeno otvorenih beleženica.

1.25 ToolManager.guide/GlobalniProzor

Globalne opcije ToolManager-a

=====

Ovaj prozor Vam dopušta da menjate globalne opcije ToolManager-a. On se može otvoriti iz menija u glavnom prozoru. Ima sledeće gadžete:

Trenutni direktorijum

Određuje trenutni direktorijum za ToolManager-ov proces. Svi fajlovi bez apsolutne putanje će biti otvoreni relativno u odnosu na ovaj direktorijum. Ako ništa ne promenite, podrazumeva se disk sa koga je boot-ovano.

Program za podešavanja

Putanja ToolManager-ovog programa za podešavanja . Ako ništa ne promenite, podrazumeva se SYS:Prefs/ToolManager.

Aktiviraj mrežu

Trenutno nije podržano.

Aktiviraj remapiranje

Aktivira se remapiranje boja za picture.datatype. Deaktivirajte ovo samo ako se slike u dok prozorima pojavljuju u pogrešnim bojama.

Preciznost remapiranja

Određuje preciznost remapiranja boja. Mođda ćete hteti da pokušate menjanje ove vrednosti ako je izbor boja algoritma za remapiranje nezadovoljavajući na Vašem sistemu.

1.26 ToolManager.guide/Hotkey-evi

Kako definisati hotkey

Ovo poglavlje opisuje kako definisati hotkey tj. string koji ga opisuje, koga tada tumače Commodity-ji. Svaki put kad se aktivira hotkey, Commodity-ji generišu "događaj" (event) koga koristi ToolManager da aktivira Izvršni objekat ili uključi/isključi Dok objekte. String koji opisuje hotkey ima sledeću sintaksu:

```
[<klasa>] {[<kvalifikator>]} [-][upstroke] [<kod tastera>]
```

Za sve ključne reči nije bitno da li su napisane malim ili velikim slovima.

klasa opisuje InputEvent (događaj pri unosu). Ovaj parametar je opcionalan i ako nedostaje, koristi se rawkey. Pogledajte

InputEvent klase

.

Kvalifikatori su "signali" koji moraju biti uključeni ili isključeni do vremena kada se hotkey aktivira; u suprotnom, neće se generisati nikakav događaj. Za svaki kvalifikator koji mora biti podešen, obezbeđujete njegovu ključnu reč. Očekuje se da svi ostali kvalifikatori ne budu uključeni. Ako želite da ignorirate kvalifikator samo dodajte - ispred njegove ključne reči. Pogledajte

Kvalifikatori

.

Hotkey događaj se obično generiše kada se pritisne neki taster. Ako bi događaj trebalo da se generiše kada se taster otpusti, dodajte ključnu reč upstroke. Kada bi i jedno i drugo, i pritisak i otpuštanje tastera, trebalo da generiše događaj, upotrebite -upstroke.

Kod tastera zavisi od InputEvent klase. Pogledajte

Kodovi tastera

.

InputEvent klase

Kvalifikatori

Kodovi tastera

Primeri hotkey-eva

Napomena: Birajte Vaše hotkey-eve pažljivo jer Commodity-ji ↔ imaju

visok prioritet u lancu rukovalaca InputEvent-ima, tj. on će nadjačati postojeće definicije (hotkey-eva).

1.27 ToolManager.guide/InputEvent klase

InputEvent klase

=====

Commodity-ji podržavaju većinu InputEvent klase koje generiše input.device. Ovaj deo opisuje te klase koje su najkorisnije za ToolManager-ove hotkey-eve.

rawkey

Ovo je klasa koja se podrazumeva ako ne stavite neku drugu i pokriva sve događaje sa tastature. Na primer, rawkey a ili a kreira događaj svaki put kada se taster "a" pritisne. Morate odrediti kod tastera za ovu klasu. Pogledajte

```
rawkey
```

.

rawmouse

Ova klasa opisuje sve događaje sa dugmadi miša. Morate odrediti kod tastera za ovu klasu. Pogledajte

```
rawmouse
```

.

diskinserted

Događaji ove klase se generišu kada se disk ubaci u drajv. Ova klasa nema kodove tastera.

diskremoved

Događaji ove klase se generišu kada se disk izbacila iz drajva. Ova klasa nema kodove tastera.

1.28 ToolManager.guide/Kvalifikatori

Kvalifikatori

=====

Commodity-ji podržavaju sledeće kvalifikatore:

lshift, left_shift

Levi shift taster

rshift, right_shift

Desni shift taster

shift

Bilo koji shift taster

capslock, caps_lock

Caps lock taster

caps

Ili shift ili caps lock taster

control, ctrl

Control taster

lalt, left_alt

Levi alt taster

ralt, right_alt

Desni alt taster

alt
Bilo koji alt taster

lcommand, lamiga, left_amiga, left_command
Levi Amiga/Command taster

rcommand, ramiga, right_amiga, right_command
Desni Amiga/Command taster

numericpad, numpad, num_pad, numeric_pad
Ova ključna reč mora biti upotrebljena za bilo koji taster na
numeričkoj tastaturi.

leftbutton, lbutton, left_button
Levo dugme miša

midbutton, mbutton, middlebutton, middle_button
Srednje dugme miša

rbutton, rightbutton, right_button
Desno dugme miša

repeat
Ovaj kvalifikator je uključen kada je aktivno ponavljanje
tastera. Ovo je jedino korisno za InputEvent klasu rawkey.

1.29 ToolManager.guide/Kodovi tastera

Kodovi tastera

=====

Svaka InputEvent klasa ima svoje kodove tastera:

rawkey

rawmouse

1.30 ToolManager.guide/rawkey kodovi tastera

Kodovi tastera za InputEvent klasu rawkey

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

f1, f2, ..., f10, f11, f12
Funkcijski tasteri

up, cursor_up, down, cursor_down
 left, cursor_left, right, cursor_right
 Kursorski tasteri

esc, escape, backspace, del, help
 tab, comma, return, space, spacebar
 Specijalni tasteri

enter, insert, delete
 page_up, page_down, home, end

Tasteri sa numeriàke tastature. Svaki od ovih kodova tastera se mora koristiti sa kljuànom reài kvalifikatora numericpad!

1.31 ToolManager.guide/rawmouse kodovi tastera

Kodovi tastera za InputEvent klasu rawmouse

 mouse_leftpress
 Pritisak na levo dugme miãa

mouse_middlepress
 Pritisak na srednje dugme miãa

mouse_rightpress
 Pritisak na desno dugme miãa

Napomena: Da biste upotrebili jedan od ovih kodova tastera, morate takoãe da unesete odgovarajuáu kljuànu reài kvalifikatora, npr.

rawmouse leftbutton mouse_leftpress

1.32 ToolManager.guide/Primeri hotkey-eva

Primeri za hotkey-eva
 =====

ralt t
 Drãite desni Alt taster i pritisnite "t"

ralt lalt t
 Drãite levi i desni Alt taster i pritisnite "t"

alt t
 Drãite bilo koji Alt taster i pritisnite "t"

rcommand f2
 Drãite desni Amiga taster i pritisnite drugi funkcijski taster

numericpad enter

Pritisnite Enter taster na numeriàkoj tastaturi

rawmouse midbutton leftbutton mouse_leftpress

Dräite srednje dugme miäa i pritisnite levo dugme miäa

diskinserted

Ubacite disk u bilo koji drajv.

1.33 ToolManager.guide/Pitanja

Äesto postavljena pitanja

Evo odgovora na najäeäae postavljena pitanja o ToolManager-u:

- Kada startujem editor podeäavanja ToolManager-a, pojavi se samo upitnik sa tekstem "Program initialization failed". Äta nije u redu?

Editor podeäavanja proverava osnovne zahteve pre nego äto otvori prvi prozor. Molim Vas, proverite da li su ovi

zahtevi

ispunjeni!

Vaäm sistemu, takoäe, moäda nedostaje memorije. Moäda äete morati da izaäete iz nekih drugih programa pre nego äto je dovoljno memorije dostupno da se startuje editor ToolManager-ovih podeäavanja. Takoäe, istovremeno moäe da bude startovan samo jedan editor podeäavanja.

- Kako mogu da startujem editor ToolManager-ovih podeäavanja na nekom drugom javnom ekranu sem Workbench-ovog ekrana?

Iz menija Opcije izaberite stavku MUI... iz menija u

glavnom prozoru

. Sada izaberite stranu sa System podeäavanjima i unesite ime javnog ekrana u string gadäet. Za dalje detalje, molim Vas, konsultujte dokumentaciju za

MUI

.

- Posle konvertovanja moje stare ToolManager 2.x konfiguracije, neke slike nedostaju u dok prozorima, a neki dok prozori se uopäte ne pojavljuju!

ToolManager 3.1 u dok prozorima podräava samo fajlove sa slikama kojima se moäe pristupiti preko picture.datatype-a. U Vaäoj staroj konfiguraciji pridruäili ste neke objekte Slike Dok objektima koji se odnose na fajlove sa ikonama. Da biste koristili fajlove sa ikonama, morate da instalirate tip podatka za ikone na Vaä sistem. Moäete naäi takav tip podatka npr. na Aminet-u. Moäete ih takoäe kovertovati u npr. IFF braäeve.

- Posle konvertovanja moje stare ToolManager 2.x konfiguracije, neke od ikona u Workbench-ovom prozoru nedostaju!

ToolManager 3.1 podržava samo fajlove sa ikonama za objekte Ikone. U Vašoj staroj konfiguraciji pridružili ste neke objekte Slike objektima Ikone koje se odnose na IFF brašve. Morate da ih konvertujete u fajlove sa ikonama da biste ih koristili sa objektima Ikona ToolManager-a 3.1.

- Kada koristim fajlove sa ikonama za slike u dok prozorima, tada ima dodatnog teksta nadovezanog na sliku ili ona ima debeo okvir. Šta nije u redu?

Na Vaš sistem ste instalirali icon.datatype koji ubacuje dodatne informacije iz ikone na sliku. Molim Vas, proverite dokumentaciju za icon.datatype da biste videli kako se ove informacije mogu izbeći. Ako Vam se ne sviđa debeo okvir, takođe ćete morati da obavestite icon.datatype da ne generiše uobičajeni okvir oko ikone.

- Zašto ToolManager ne može da kreira menije ili podmenije "Razno" (Tools) sa više grana?

Meniji ili podmeniji sa više grana trenutno nisu podržani od strane Workbench-a. Da bi bili kreirani, moraju se hakovati u AmigaOS, što može rezultovati nestabilnim sistemom. Zbog toga ih neću uneti u ToolManager.

- Kako mogu da napravim horizontalni dok prozor?

Samo postavite broj kolona na broj elemenata u dok objektu.

- Kako mogu da kreiram izlazni prozor za žel programe?

Izlazni prozori mogu da se kreiraju koristeći CON: device. Upotrebite sledeće ime fajla da biste kreirali prozor koji se automatski otvara, koji ima gadet za zatvaranje i koji se ne zatvara pošto je program završen.

```
CON:10/10/640/100/IzlazniProzor/AUTO/CLOSE/WAIT
```

Device CON: ima mnoge opcije. Molim Vas, konsultujte Vaše AmigaDOS uputstvo za dalje informacije.

- Kako mogu da navedem argumente u sredini žel/ARexx komandne linije?

Obično se svi argumenti navode na kraju komandne linije. Da biste ubacili argumente bilo gde u komandnoj liniji, ToolManager koristi istu [] sintaksu koju koristi komanda AmigaShell-a alias. Tako, na primer

```
Dir [] all
```

će ubaciti argumente pre ključne reči all.

- Kako mogu da kreiram poddokove?

Morate upotrebiti Izvršne objekte tipa Dok. Stavite takav objekat u elemente Vašeg glavnog doka i oni će otvarati/zatvarati druge dokove.

- Dok prozori nestaju kada se Workbench-ov ekran zatvori i ponovo otvori.

Zaboravili ste da podesite ime javnog ekrana za dok prozor na Workbench. ToolManager će zatvoriti dok prozore kada se javni ekran zatvori. Ali, on mora da zna na kom javnom ekranu dok prozori treba da se pojave da bi ih otvorio automatski kada se javni ekran ponovo otvori.

1.34 ToolManager.guide/Istorija

Istorija ToolManager-a

Ovo poglavlje je preuzeto iz originalne engleske dokumentacije.

3.1, Release date 01.06.1998

- Clipboard list also shows the object type now
- Only requires locale.library V38 now
- Icon drop corrected for dock windows with borders
- The __geta4 qualifier was missing for some BOOPSI dispatchers. This might correct some strange bugs which were reported?
- Installer script now checks for required libraries

3.0, Release date 23.02.1997

- Again rewritten (almost) from scratch :-)
 - Old object system removed, TM objects are now BOOPSI objects
 - Now uses memory pools
 - Delay parameter removed from Exec Objects
 - Animation support removed from Image Objects
 - Picture.datatype V43 support added to Image Objects
 - Only icon images supported for Icon Objects
 - Only images loadable via picture.datatype are supported in Dock Objects
 - Pattern & Vertical flags and Title parameter removed from
-

Dock Objects

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

2.1b, Release date 13.03.1996

- Minor update to 2.1
- Added support for WBStart 2.0

2.1a, Release date 26.03.1995

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

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

- New Exec object types: Dock, Hot Key, Network
 - New Dock object flags: Backdrop, Sticky
 - New object type: Access
 - Network support
 - Editor main window is now an AppWindow
 - Gadget keyboard shortcuts in the preferences editor
 - New tooltypes for the preferences editor
-

- Several bug fixes
- Enhanced documentation

2.0, Release date 26.09.1992, Fish Disk #752

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

1.5, Release date 10.10.1991, Fish Disk #551

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

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

1.4, Release date 09.07.1991, Fish Disk #527

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

1.3, Release date 13.03.1991, Fish Disk #476

- Now supports different configuration files
 - Format of the configuration file slightly changed
 - Tool definitions can be changed at runtime
 - Now supports CLI & Workbench startup method
 - Selected icons are passed as parameters to the tools
-

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

1.2, Release date 12.01.1991, Fish Disk #442

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

1.1, Release date 01.01.1991

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

1.0, Release date 04.11.1990

- Initial release

1.35 ToolManager.guide/Priznanja

Autor bi voleo da se zahvali...

ToolManager je prošao kroz mnoge značajne evolucionarne faze od svoje prve implementacije sredinom devedesetih. Ovaj razvoj bi bio nemoguć da nisam primio ogroman odziv od raznih korisnika ToolManager-a. Mnoge ideje i karakteristike su proistekle iz ovog izvora...

Zato bih hteo da zahvalim:

Za alfa/beta testiranje, ideje i izveštaje o bagovima:

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.

For the translations:

The Amiga Translators Organization (ATO). Please check the file
Readme.Locale for the list of translators.

Matthew-u Dillon-u

Bez Vaãeg izvrsnog DICE sistema za razvoj u C-u i raznih drugih
alata, ToolManager ne bi postojao!

Svim korisnicima koji su mi poslali novac:

Vaãa podrãka je omoguãila ovu verziju.

Svim korisnicima koji su mi poslali poruke:

Zaista sam uãivao ãitajuãi vaãa pisma i E-Mail poruke!

ToolManager koristi sledeãe pakete:

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

Pophotkey.mcc, Popport.mcc, Popposition.mcc

Copyright (C) 1996-1997 Klaus Melchior

Ikone

Copyright (C) 1995 Michael W. Hohmann

1.36 ToolManager.guide/MUI

Informacije o MUI-ju

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/Indeks

Index

Adrese

Autor

Autor

Autor

Buduánost

Buduánost

Copyright

Copyright

Diskinserted

InputEvent klase

Diskremoved

InputEvent klase

Distribucija

Copyright

Dok objekti

Dok objekti

DOSPath	Zahtevi
Dozvole	Copyright
EMail	Autor
GiftWare	GiftWare
Homepage	Autor
Hotkey-evi	Hotkey-evi
Hvala	Priznanja
InputEvent klase	InputEvent klase
Instalacija	Instalacija
Installer V43.3	Instalacija
Izvršani objekti	Izvršani objekti
Kodovi tastera za rawkey	rawkey kodovi tastera
Kodovi tastera za rawmouse	rawmouse kodovi tastera
Koncepti	Koncepti
Kontakt adrese	Autor
Kvalifikatori	Kvalifikatori
Meni objekti	Meni objekti
MUI	MUI
Objekti Ikone	Objekti Ikone

Objekti Slike	Objekti Slike
OS 3.0	Zahtevi
PictDT V43	Zahtevi
Poštanska adresa	Autor
Podešavanja	Podešavanja
Pokloni	GiftWare
Pophotkey	Zahtevi
Popport	Zahtevi
Popposition	Zahtevi
Primeri za hotkey-eve	Primeri hotkey-eva
Priznanja	Priznanja
Rawkey	InputEvent klase
Rawmouse	InputEvent klase
ScreenNotify	Zahtevi
Tipovi podataka	Zahtevi
Uvod u hotkey-eve	Hotkey-evi
V39	Zahtevi
WBStart	Zahtevi
Word Wide Web	Autor

Zabrane

Copyright

Zahtevi

Zahtevi

Zakonske stvari

Copyright

Zvuàni objekti

Zvuàni objekti
