

**Deutsch**

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> Deutsch		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 27, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>Deutsch</b>	<b>1</b>
1.1	ActionPrefsEdit V1.3 © 1997-98 Jan Hendrik Schulz . . . . .	1
1.2	Einleitung . . . . .	2
1.3	Anforderungen . . . . .	2
1.4	Rechtliches . . . . .	3
1.5	Installieren . . . . .	3
1.6	Starten . . . . .	4
1.7	Menü . . . . .	5
1.8	Hauptfenster . . . . .	6
1.9	Menü bearbeiten . . . . .	7
1.10	Aktion bearbeiten . . . . .	9
1.11	FileID Hauptliste . . . . .	11
1.12	Fenster Positionen . . . . .	12
1.13	Drag & Drop . . . . .	13
1.14	Bekannte Fehler . . . . .	14
1.15	Geschichte . . . . .	14
1.16	Zukunft . . . . .	16
1.17	Autor . . . . .	16
1.18	Danksagungen . . . . .	16
1.19	MUI . . . . .	17
1.20	ScreenTab . . . . .	17

---

# Chapter 1

## Deutsch

### 1.1 ActionPrefsEdit V1.3 © 1997-98 Jan Hendrik Schulz

ActionPrefs Edit  
© 1997-98 Jan Hendrik Schulz  
Version 1.3 (3.10.1998)

Einleitung

Was ist es? Und warum?

Anforderungen

Benötigte Hard- und Software

Rechtliches

Bitte lesen!

Installation

Neu! Wie wird ActionPrefsEdit installiert,

Starten

und wie gestartet? (->Tooltypes)

Menü

Hauptfenster

Das Hauptfenster von ActionPrefsEdit

Menü bearbeiten

Fenster zur Bearbeitung von Menüs

Aktion bearbeiten

Fenster zur Bearbeitung von Aktionen

FileID Hauptliste

Liste der verfügbaren FileIDs

---

Fenster Positionen

Infos zur Fenster-Positionierung

Drag & Drop

Was kann per Drag & Drop gemacht werden?

Bekannte Fehler

Geschichte

Neu! Was ist neu seit der letzten Version?

Zukunft

Und was soll noch kommen?

Autor

Wie ist der Autor zu erreichen?

Danksagungen

Neu! = Hier hat sich was verändert seit der letzten Version.

## 1.2 Einleitung

Einleitung

Als registrierter

ScreenTab

Benutzer kommt man in den Genuß des

DirWalker PlugIns. Dieses PlugIn benötigt eine sogenannte ActionPrefs Datei, in der festgelegt ist welche Aktionen mit welchen Datei-Typen möglich sein sollen und welche Grafiksymbole vor den Dateinamen und Aktionen angezeigt werden sollen.

Da diese ActionPrefs Datei eine normale Textdatei ist, kann sie mit jedem Texteditor bearbeitet werden, der Eine oder Andere hat dies sicher auch schon gemacht. Da es jedoch nicht besonders komfortabel ist, eine solche (komplexe und evtl. umfangreiche) Datei mit einem Texteditor zu bearbeiten, habe ich mich dazu entschlossen ein spezielles Preferences Programm für die Bearbeitung dieser Datei zu erstellen.

Zuerst hatte ich dieses Programm 'DirWalkerPrefs' genannt, da die ActionPrefs Datei bisher nur von diesem PlugIn verwendet wird. Aber die Informationen in der ActionPrefs Datei können auch für andere PlugIns und Programme nützlich sein, so daß ich mich letztlich für ActionPrefsEdit als Name entschieden habe.

## 1.3 Anforderungen

---

#### Anforderungen

- AmigaOS 2.04 (oder besser)

.

#### MUI

3.8 (oder besser)

- FileID Library 2.0 (oder besser)

.

#### ScreenTab

mit DirWalker PlugIn, oder ein anderes Programm, daß eine ActionPrefs Datei verwendet.

## 1.4 Rechtliches

#### Rechtliches

Diese Version von ActionPrefsEdit ist Freeware. Eine Weitergabe von ActionPrefsEdit ist nur unverändert und mit allen Dateien erlaubt.

Durch die Weitergabe darf kein Gewinn gemacht werden. Eine Veröffentlichung auf CD-ROM ist nur erlaubt, wenn diese maximal 30,- DM kostet. Eine Veröffentlichung auf Coverdisks und Cover-CD-ROMs ist nur nach vorheriger Absprache mit mir erlaubt.

ActionPrefsEdit ist © Copyright 1997-98 Jan Hendrik Schulz

Die Benutzung von ActionPrefsEdit erfolgt auf eigenes Risiko. Ich übernehme keine Haftung für Schäden oder Datenverluste, die durch die Benutzung oder die Unmöglichkeit der Benutzung, direkt oder indirekt entstehen könnten oder bereits entstanden sind.

## 1.5 Installieren

#### Installieren

Das Installieren ist sehr einfach. Es muß lediglich das Programm und sein Icon in ein geeignetes Verzeichnis kopiert und die Tooltypes (siehe

Starten

) korrekt gesetzt werden.

Desweiteren kann dann noch der deutsche Katalog entweder nach LOCALE:Catalogs/deutsch/ oder PROGDIR:Catalogs/deutsch/ kopiert werden. (PROGDIR: ist das Verzeichnis, in dem sich das Programm befindet.)

Das ist alles.

---

Siehe auch:

Starten

## 1.6 Starten

Starten

ActionPrefsEdit kann sowohl von der Workbench - durch Doppelklick auf das Icon - oder von der Shell aus gestartet werden.

Die folgenden Tooltypes/Shell Argumente sind vorhanden:

### PREFSFILE

Dateiname (incl. Pfad) der ActionPrefs Datei. Wird dieses Tooltype/Shell Argument nicht angegeben, erscheint ein File-Requester, um nach der Datei zu fragen. Wird dieser File-Requester abgebrochen, wird keine Datei geladen und es kann eine komplett neue ActionPrefs Datei erstellt werden. Hinweis: Wenn bereits eine handgemachte ActionPrefs Datei existiert, sollte diese problemlos von ActionPrefsEdit geladen und bearbeitet werden können. Zur Sicherheit kann es jedoch nicht schaden, vorher eine Kopie der Datei zu erstellen!

### IMAGEDIR

Entspricht dem  
ScreenTab  
IMAGEDIR Tooltype und sollte auf den gleichen Wert gesetzt werden.

### IMAGEHEIGHT/N

Dieser Wert ist für eine korrekte Anzeige der Grafiken in den Listen nötig. Er sollte so genau wie möglich auf die tatsächliche Höhe der höchsten verwendeten Grafik gesetzt werden. Ein zu kleiner Wert und höhere Grafiken werden evtl. am unteren Ende nicht komplett angezeigt, ein zu grosser Wert und die Zeilen der Listen sind unnötig hoch. Der default Wert ist 17.

### IMAGECACHE/S

Ohne dieses Tooltype werden die Daten einer Grafik(-Datei) aus dem Speicher entfernt, sobald sie nicht mehr benötigt werden (etwa weil das Fenster, in dem die Grafik angezeigt wurde, geschlossen wird). Wenn die Grafik später erneut angezeigt werden soll, muß die Grafik also erneut geladen werden.

Mit diesem Tooltype bleiben die Daten bis zum Programm-Ende im Speicher, um ggf. erneut verwendet zu werden.

In jedem Fall stehen die Daten jeder Grafik-Datei nur einmal im Speicher, auch wenn die Grafik mehrfach verwendet und mehrfach zur gleichen Zeit angezeigt wird.

### FILEIDSHOWALL/S

### FILEIDSORTBYID/S

### FILEIDPATTERN

Mit diesen Tooltypes/Shellargumenten können default Werte für die

FileID Hauptliste  
angegeben werden. Siehe dort für mehr  
Informationen.

SHOWCOMMAND/S

Siehe  
Aktion Test Funktion

## 1.7 Menü

Menü

ActionPrefsEdit hat ein Projekt Menü, welches die folgenden Einträge enthält:

Öffnen...

Öffne eine ActionPrefs Datei.

Achtung: Es kann nur eine ActionPrefs Datei zur Zeit bearbeitet werden. Also nicht vergessen, eine veränderte Datei abzuspeichern, bevor eine neue geöffnet wird, oder die Änderungen sind verloren!

Sichern

Entspricht dem Sichern Knopf im  
Haupt-Fenster

.

Sichern als...

Sichert die Einstellungen unter einem neuen Namen. Diese Funktion beendet nicht das Programm, schließt jedoch alle Bearbeitungs-Fenster!

Benutzen

Entspricht dem Benutzen Knopf im  
Haupt-Fenster

.

Über...

Zeigt Informationen über ActionPrefsEdit an.

Über MUI...

Zeigt Informationen über  
MUI  
an.

Ende

Entspricht dem Abbrechen Knopf im  
Haupt-Fenster

.

## 1.8 Hauptfenster

### Hauptfenster

Das Hauptfenster enthält die folgenden Bedienelemente:

#### Menü Liste

Diese Liste enthält alle Menüs. (Ein Menü ist eine Liste von Aktionen die einer Gruppe von Datei-Typen zugeordnet ist.) Für jedes Menü wird dessen Name angezeigt, sowie die Grafik (falls angegeben) die vom

DirWalker PlugIn  
für Dateien mit diesem Menü

verwendet wird.

Eines der Menüs ist das Default Menü, welches für die Dateien verwendet wird für die kein spezielles Menü definiert wurde. Zusätzlich kann man das DirWalker PlugIn dazu veranlassen, das Default Menü auch für alle anderen Dateien anzuzeigen. In diesem Fall wird der Name des Default Menüs als dessen Titel verwendet. Die Namen der anderen Menüs werden nicht vom DirWalker PlugIn verwendet!

Um anzuzeigen, welches Menü das Default Menü ist, wird dessen Name in einer anderen Farbe dargestellt.

#### 'Neu' Knopf

Ein neues Menü erzeugen und ein  
Menü Bearbeitungs Fenster  
für das  
neue Menü öffnen.

#### 'Bearbeiten' Knopf

Für das in der Liste selektierte Menü wird ein  
Bearbeitungs Fenster  
geöffnet, oder falls ein solches Fenster bereits existiert wird ←  
es  
nach Vorne geholt. Die gleiche Aktion läßt sich auch durch einen  
Doppel-Klick auf den Menü-Eintrag erreichen.

#### 'Löschen' Knopf

Das selektierte Menü wird gelöscht. Hinweis: Das Default Menü kann nicht gelöscht werden!

#### 'Öffne/Schließe FileID Hauptliste' Knopf

Öffnet oder schließt das Fenster mit der  
FileID Hauptliste  
.

#### 'Sichern' Knopf

Die (geänderten) Einstellungen werden in die beim Start eingelesene ActionPrefs Datei gesichert und das Programm beenden. Wurde keine ActionPrefs Datei eingelesen, erscheint ein File-Requester, um nach dem Datei-Namen und -Pfad zu fragen.

Falls der Pfad der ActionPrefs Datei mit 'ENV:' beginnt, wird zusätzlich eine Kopie der Datei nach ENVARC: geschrieben.

#### 'Benutzen' Knopf

Dieser Knopf ist nur dann verfügbar, wenn der Pfad der ActionPrefs Datei mit 'ENV:' beginnt. Der 'Benutzen' Knopf hat dann die gleiche Wirkung, wie sonst der 'Sichern' Knopf, es wird also keine Kopie der Datei nach ENVARC: geschrieben. Die dort gespeicherte Datei, die beim nächsten Starten des Rechners nach ENV: kopiert wird, bleibt somit unverändert, so daß dann wieder die alten Einstellungen aktiv sind.

#### 'Abbrechen' Knopf

Beendet das Programm, ohne die ggf. veränderten Einstellungen in eine ActionPrefs Datei abzuspeichern.

Hinweis: Wie bei allen anderen Prefs-Programmen auch, erfolgt hierbei keine Sicherheitsabfrage; das Programm wird sofort beendet!

Siehe auch:

Drag & Drop  
und  
Menü bearbeiten

## 1.9 Menü bearbeiten

Menü bearbeiten

Bedienelemente des Fensters:

#### 'Name' String Gadget

String Gadget zur Eingabe des Menu-Namens. Dieser Name wird nur in der Menü Liste des

Hauptfensters  
verwendet, aber nicht vom  
DirWalker

PlugIn. Der Name wird daher auch als Kommentar in der ↔  
ActionPrefs

Datei gespeichert.

#### 'Grafik' Grafik-Auswahl-Gadget

Hier kann die Grafik festgelegt werden, die vom  
DirWalker PlugIn

vor

den Dateinamen der Dateien angezeigt werden soll, für die das Menü  
verwendet wird. Diese Grafik wird auch in der Menü Liste des

Haupt-

fensters

angezeigt, zusammen mit dem Namen des Menüs.

Eine Register Gruppe mit zwei Seiten:

#### 'Aktionen' Seite

##### 'Aktionen' Liste

Liste der Aktionen des Menüs.

'Neu' Knopf

Eine neue Aktion anlegen und ein Bearbeitungs Fenster für die neue Aktion öffnen.

'Bearbeiten' Knopf

Für die in der Liste selektierte Aktion wird ein Bearbeitungs Fenster geöffnet, oder falls ein solches Fenster bereits existiert wird es nach Vorne geholt. Das gleiche läßt sich auch durch einen Doppel-Klick auf die Aktion in der Liste erreichen.

'Löschen' Knopf

Die selektierte Aktion wird gelöscht.

'Dateien' Seite

'Muster' String Gadget

Hier kann ein DOS Muster angegeben werden, zu dem die Namen aller Dateien passen müssen, für die dieses Menü verwendet werden soll.

'FileIDs' Liste

Liste mit den FileIDs der Dateien, für die dieses Menü verwendet werden soll. Per

Drag & Drop können FileIDs aus der FileID

Hauptliste

oder aus den FileID Listen der anderen Menüs in diese Liste verschoben werden. Oder FileIDs aus dieser Liste können in die Liste eines anderen Menüs oder in die FileID

Hauptliste

verschoben werden.

Wenn ActionPrefsEdit auf der Workbench läuft können auch Icons von Dateien auf diese Liste gezogen werden, um die FileID der Datei zu der Liste hinzuzufügen.

Die Sortier-Reihenfolge der Einträge entspricht der in der

FileID Hauptliste

und ändert sich entsprechend, wenn die Sortierung dort geändert wird.

'OK' Knopf

Alle an dem Menü vorgenommenen Änderungen akzeptieren und das Bearbeitungs-Fenster schließen.

'Abbrechen' Knopf

Alle an dem Menü vorgenommenen Änderungen zurücknehmen und das Bearbeitungs-Fenster schließen. Falls FileIDs aus diesem Menü jetzt

einem anderen Menü zugeordnet sind, erscheint ein Requester der fragt, ob auch dies rückgängig gemacht werden soll, da hierzu diese FileIDs wieder von dem anderen Menü entfernt werden müssen.

Hinweis: Der Aufbau dieses Fensters ist ein wenig anders, falls das Menü das Default Menü ist. Die Unterschiede sind:

- Da dem Default Menü keine Dateien gezielt zugeordnet werden müssen/können, ist nur der Inhalt der Aktionen-Seite der oben erwähnten Register Gruppe verfügbar, nicht jedoch die Dateien-Seite.
- Das 'Name' String Gadget ist mit 'Titel' bezeichnet, da das was dort eingegeben wird von  
DirWalker PlugIn  
auch tatsächlich als Titel des  
Default Menüs verwendet wird, während die Namen der normalen Menüs nur innerhalb dieses Programms verwendet werden.

Siehe auch:

Drag & Drop  
,  
Fenster Positionen

## 1.10 Aktion bearbeiten

Aktion bearbeiten

Bedienelemente des Fensters:

'Name' String Gadget  
String Gadget zur Eingabe des Aktions-Namens.

'Grafik' Grafik-Auswahl-Gadget  
Hier kann die Grafik festgelegt werden, die vom  
DirWalker PlugIn  
vor dem Namen der Aktion angezeigt werden soll.

'Aktion' String Gadget  
Die Shell Kommando-Zeile, die ausgeführt werden soll, wenn diese Aktion ausgewählt wird. Anstatt den Befehl einzutippen, kann auch einfach das Icon des Programms auf das String-Gadget gezogen  
, oder  
mit dem PopUp-Knopf ein Filerequester zur Programm-Auswahl geöffnet werden. In beiden Fällen wird dabei nur der erste Teil des Strings ersetzt, so daß bereits eingegebene Befehls-Argumente erhalten bleiben!

Die Kommando-Zeile kann die folgenden speziellen Codes enthalten:

Code	Bedeutung
{f}	Name der Datei (incl. Pfad und in Anführungszeichen)

für die die Aktion ausgeführt wird.

{f-} Wie {f}, aber ohne Anführungszeichen.

{n;X} Es wird nach einer Nummer gefragt. Anstelle von X muß die Frage angegeben werden, die im Requester angezeigt werden soll.

{s;X} Es wird nach einem String gefragt. Anstelle von X muß die Frage angegeben werden, die im Requester angezeigt werden soll.

{p;X} Es wird nach einer Datei incl. Pfad gefragt. Für X muß der Text angegeben werden, der als Fenstertitel des Requesters verwendet werden soll.

{d;X} Es wird nach einem Verzeichnis gefragt. Für X muß der Text angegeben werden, der als Fenstertitel des Requesters verwendet werden soll.

{q;X;Y} Es wird ein Requester angezeigt, um die Aktion zu bestätigen. X ist dabei die Frage, für Y müssen die Antworten in der Form Ja|Nein angegeben werden. Die erste Antwort ist dabei diejenige, bei der die Aktion ausgeführt wird.

(Siehe auch in der Dokumentation zum  
DirWalker PlugIn  
!)

#### 'OK' Knopf

Alle an der Aktion vorgenommenen Änderungen akzeptieren und das Bearbeitungs-Fenster schließen.

#### 'Abbrechen' Knopf

Alle an der Aktion vorgenommenen Änderungen zurücknehmen und das Bearbeitungs-Fenster schließen.

#### 'Test' Knopf

Hiermit kann die im 'Aktion' String-Gadget eingegebene Shell Kommando-Zeile getestet werden. ActionPrefsEdit untersucht die Aktion auf Spezialcodes und wird eine Fehlermeldung anzeigen, falls dabei ein Fehler gefunden wird. In diesem Fall wird - nach dem Schließen des Fehlerrequesters - der Cursor des 'Aktion' String-Gadgets an die Stelle des Fehlers gesetzt.

Falls die Aktion (fehlerfreie) Spezialcodes enthält, wird ein Fenster geöffnet um die notwendigen Daten zu erfragen, es erscheinen also keine einzelnen Requester. Wenn einer der Spezialcodes ein {q,X,Y} Code ist, dann werden der 'OK'- und 'Abbrechen'-Knopf des Fensters durch die zwei Knöpfe des {q;X;Y} Codes ersetzt.

Da die Aktion hier (anders als beim  
DirWalker PlugIn  
) nicht an eine Datei

gebunden ist, wird - falls die Aktion ein {f} oder {f-} enthält - in dem Fenster auch nach der Datei für die Aktion gefragt. Alternativ kann auch ein Icon auf den 'Test' Knopf gezogen werden, um die Aktion mit der Datei zu testen. Falls die Aktion noch weitere Spezialcodes enthält, wird in dem Abfragefenster dann oben der Name der Datei angezeigt und die Gadgets für {p;X} und {d;X} Codes werden mit der Datei bzw. ihrem Verzeichnis initialisiert.

Wird das Abfragefenster mit 'OK' - oder dem positiven Knopf des {q;X;Y} Codes - geschlossen, oder war überhaupt kein Abfragefenster notwendig, wird ActionPrefsEdit die Shell Befehlszeile erstellen und den Befehl als

neuen Prozeß starten. Durch Angabe des SHOWCOMMAND Tooltypes kann hier noch ein weiteres Fenster zwischengeschaltet werden. Ist dieses Tooltype angegeben, dann zeigt ActionPrefsEdit die auszuführende Befehlszeile in einem weiteren Fenster an, und nur wenn der 'Ausführen' Knopf in diesem Fenster betätigt wird, wird der Befehl tatsächlich ausgeführt.

Siehe auch:

Drag & Drop  
,  
Fenster Positionen

## 1.11 FileID Hauptliste

FileID Hauptliste

Dieses Fenster - welches vom Hauptfenster aus geöffnet und geschlossen werden kann - enthält eine List aller FileIDs (mit Beschreibungen), die von der installierten FileID.library unterstützt werden. Diese Liste dient als Drag & Drop Quelle, um FileIDs den Menüs zuzuordnen, und als Drag & Drop Ziel, um FileIDs wieder freizugeben. (Siehe auch:

Drag & Drop  
)

Zusätzlich zu dieser Liste enthält das Fenster die folgenden Gadgets:

'Sortiere nach' Cycle Gadget

Mit diesem Cycle Gadget kann festgelegt werden, ob die Liste in diesem Fenster - sowie alle FileID Listen in den

Menü Bearbeiten

Fenstern - nach der FileID Nummer oder nach der Beschreibung sortiert werden sollen.

Per Default werden die Listen nach der Beschreibung sortiert, was sich jedoch mit dem FILEIDSORTBY Tooltype/Shellargument ändern läßt.

'Zeige' Cycle Gadget

Hier kann festgelegt werden, ob in der Liste in diesem Fenster "Alle" FileIDs angezeigt werden sollen, oder nur "Unbenutzte", also keinem Menü zugeordnete FileIDs. Wenn alle angezeigt werden, dann sind die benutzten FileIDs in einer anderen Farbe angezeigt und mit dem Namen des Menüs versehen.

Per Default werden nur die unbenutzten FileIDs angezeigt, was aber mit dem FILEIDSHOWALL Tooltype/Shellargument geändert werden kann.

'Muster' String Gadget

Um es einfacher zu machen bestimmte FileIDs zu finden, kann in dieses String Gadget ein DOS Muster eingegeben werden, um nur solche FileIDs in der Liste anzuzeigen deren Beschreibung zu dem Muster paßt.

Der Default Wert ist #?, so daß alle FileIDs angezeigt werden.

Dies läßt sich mit dem FILEIDPATTERN Tooltype/Shellargument ändern.

Siehe auch:

Drag & Drop  
,  
Starten  
und  
Hauptfenster

## 1.12 Fenster Positionen

### Fenster Positionen

Da es im Prinzip möglich ist, so viele Menu Bearbeitungs und Aktion Bearbeitungs Fenster gleichzeitig zu öffnen, wie Menüs und Aktionen existieren, musste eine Technik gefunden werden die Positionen und Größen dieser Fenster mit der

MUI

Snapshot Funktion festlegen zu können. (Auch wenn man nie so viele Fenster gleichzeitig öffnen wird.)

Für bis zu 32 Menu Bearbeitungs Fenster und für weitere 32 Aktion Bearbeitungs Fenster können daher verschiedene Positionen und Größen definiert werden. Intern werden dazu 2 mal 32 verschiedene Window IDs verwendet.

Der "Trick" ist nun, daß diese Window IDs nicht einfach der Reihe nach verwendet werden (was dazu führen würde, daß man 32 verschiedene Positionen festlegen müßte), sondern jedesmal wenn ein neues Fenster geöffnet wird, verwendet dieses die erste freie Position (Window ID) der 32 möglichen.

Wenn also z.B. gerade zwei Fenster offen sind, und diese die ersten beiden Positionen (Window IDs) verwenden, und nun ein drittes Fenster geöffnet wird, dann wird dieses die dritte Position (Window ID) verwenden. Wird das Fenster mit der ersten Position jedoch vorher geschlossen, dann verwendet das neue Fenster die frei gewordenen Position (Window ID) Nummer Eins und nicht Nummer Drei.

Wenn man also - zum Beispiel - nie mehr als drei Menu Bearbeiten Fenster gleichzeitig geöffnet haben wird, dann kann man einfach drei solche Fenster öffnen, diese so plazieren wie man sie haben will, alle drei Fensterpositionen mit der

MUI

Snapshot Funktion sichern und die Fenster wieder schließen. Von nun an wird sich jedes Menu Bearbeiten Fenster an einer dieser drei Positionen öffnen (egal in welcher Reihenfolge man Fenster öffnet und schließt), solange noch nicht drei Fenster geöffnet sind, die diese drei Positionen (Window IDs) belegen. Sind jedoch bereits drei Fenster geöffnet und man öffnet ein weiteres (viertes) Fenster, so wird dieses auch die vierte (bisher noch nicht definierte) Position (Window ID) verwenden.

Hinweis: Obwohl dieses Feature sowohl für die Menu, als auch für die

Aktion Bearbeiten Fenster realisiert ist, werden diese beiden Fenster-Typen getrennt verwaltet. (Daher auch 2 mal 32 Positionen/Window IDs!)

## 1.13 Drag & Drop

### Drag & Drop

ActionPrefsEdit macht reichlich Gebrauch von

MUI

s Drag & Drop

Fähigkeiten. Und wenn ActionPrefsEdit auf der Workbench läuft, werden auch die Drag & Drop bzw. AppWindow Fähigkeiten der Workbench genutzt:

- Jedes String Gadget kann auf jedes andere String Gadget gedroped werden, um den Inhalt des Ziel Gadgets durch den Inhalt des gedropten Gadgets zu ersetzen.  
Hinweis: Um ein String Gadget zu draggen muß man es am Rahmen "anfassen", falls man keine Drei-Tasten-Maus hat und die mittlere Maustaste zum Draggen verwenden (siehe  
MUI  
Prefs)! )
  - Die Reihenfolge der Menüs in der  
Menü-Liste  
, sowie die Reihenfolge  
der Aktionen in den  
Aktions-Listen  
kann per Drag & Drop verändert  
werden.
  - Per Drag & Drop können Aktionen von einem Menü zu einem anderen verschoben werden.
  - Per Drag & Drop werden die FileIDs zwischen den FileID-Listen der Menüs und der  
FileID Hauptliste  
ausgetauscht.
  - Per Drag & Drop können alle Daten eines Menüs (bis auf die FileIDs) in ein anderes Menü kopiert werden. Dazu muß das Quell-Menü aus der  
Menü-Liste  
in das  
Menü Bearbeiten Fenster  
des Ziel-Menüs gezogen  
werden. Alle Daten des Ziel-Menüs (bis auf die FileIDs) werden dann durch Kopien der Daten des Quell-Menüs ersetzt. Die FileID-Liste des Quell-Menüs wird nicht kopiert, da dies zu einer doppelten Nutzung der betroffenen FileIDs führen würde; stattdessen bleibt die FileID Liste des Ziel-Menüs unverändert.
  - Per Drag & Drop können alle Daten einer Aktion in eine andere Aktion kopiert werden. Dazu muß die Quell-Aktion aus der  
Aktionen-Liste
-

in  
das  
Aktion Bearbeiten Fenster  
der Ziel-Aktion gezogen werden. Alle  
Daten der Ziel-Aktion werden dann durch Kopien der Daten der Quell-  
Aktion ersetzt. Es spielt dabei keine Rolle, ob die beteiligten  
Aktionen beide zum gleichen Menü gehören, oder nicht.

Wenn ActionPrefsEdit auf der Workbench läuft:

- Es können Icons von Grafik-Dateien auf die Grafik-Auswahl Gadgets in  
den  
Menu Bearbeiten  
und  
Action Bearbeiten  
Fenstern gezogen werden.
- Es können Icons von Programmen auf die Aktion String-Gadgets der  
Aktion Bearbeiten  
Fenster gezogen werden, um das Programm der Aktion  
festzulegen. Dabei wird nur der erste Teil des Strings verändert, so  
daß bereits eingegebene Befehls-Argumente erhalten bleiben!
- Es können Icons von Dateien auf die FileID Listen der  
Menü Bearbeiten  
Fenster gezogen werden, um die FileID der Datei der Liste ↔  
hinzuzufügen.

## 1.14 Bekannte Fehler

Bekannte Fehler

Keine bekannten Fehler. Aber, wenn Du einen Fehler finden solltest, dann  
sende

mir  
bitte einen Bug-Report! (Vertraue nicht darauf, daß das schon  
jemand anderes machen wird! Danke!)

## 1.15 Geschichte

Geschichte

Version 1.3 (3.10.1998)

- NEU: Automatischer  
ScreenTab  
Neustart: Um ScreenTab dazu zu bringen,  
eine geänderte ActionPrefs Datei zu verwenden, prüft ActionPrefsEdit  
nun (jedesmal wenn eine ActionPrefs Datei gespeichert wird), ob ScreenTab  
gerade läuft, um ScreenTab dann ggf. zu beenden und neu zu starten.

Dafür wird die `wbstart.library` benötigt, ist diese Library nicht verfügbar, wird `ScreenTab` nicht beenden.

- Ein paar kleine Änderungen an der Locale Katalog Handhabung.

Version 1.2 (16.3.1998)

- NEU:
  - Action Test Funktion  
komplett neu geschrieben:
  - ReqTools Library wird nicht mehr benötigt.
  - Der komplette String wird jetzt untersucht, bevor etwas angezeigt wird. Wenn der String also mehrere Spezialcodes enthält, und der zweite z.B. fehlerhaft ist, muß nicht erst der Requester des ersten (fehlerfreien) Codes beantwortet werden, nur um die Fehlermeldung für den zweiten Code zu sehen.
  - Es ist möglich, sich die resultierende Befehlszeile anzusehen bevor sie ausgeführt wird. (Siehe  
SHOWCOMMAND Tooltype  
)
- Ein paar kleine Optimierungen am Programmcode.

Version 1.1 (25.1.1998)

- BUG: Immer wenn irgendwo keine Grafik definiert war, wurde versucht eine Datei ohne Namen als Grafik-Datei zu lesen - und nur weil das fehlschlug wurde dann tatsächlich keine Grafik angezeigt.
- NEU: Verbessertes Image-Handling: Bisher wurde jede angezeigte Grafik für sich behandelt, wenn also die gleiche Grafik mehrfach angezeigt wurde (etwa in verschiedenen Fenstern), wurden die Grafikdaten auch mehrfach geladen und mehrfach (gleichzeitig) im Speicher gehalten. Jetzt werden die Grafikdaten nur geladen, wenn sie nicht schon im Speicher stehen.
- NEU: IMAGECACHE Tooltype/Shellargument hinzugefügt.
- NEU: Aktions-Test-Funktion hinzugefügt. Siehe  
Aktion Bearbeiten Fenster  
.
- NEU: Das Programm ist jetzt lokalisiert. Ein deutscher Catalog steht zur Verfügung. Wer einen Catalog für eine andere Sprache erstellen möchte, setzt sich bitte per email mit  
mir  
in Verbindung.
- NEU: Es können jetzt Icons auf die FileID Listen in den  
Menü Bearbeiten  
Fenstern  
gezogen werden, um der Liste die FileID der Datei zuzuweisen.
- Verbesserte Fehlerbehandlung. In vielen Fällen wurde keine Fehlermeldung angezeigt wenn igendetwas nicht funktioniert hat, etwa wenn das Laden oder Abspeichern der ActionPrefs Datei fehlschlug.

- Ein paar kleine Optimierungen am Programmcode.

Version 1.0

- Erste veröffentlichte Version.

## 1.16 Zukunft

Zukunft

Vorschläge für Verbesserungen nehme  
ich  
gerne entgegen!

## 1.17 Autor

Autor

Normale Post: Jan Hendrik Schulz  
Elsässer Straße 19  
22049 Hamburg  
Deutschland

E-Mail: schulz\_j@informatik.fh-hamburg.de  
oder: schulzjan@dame.de

WICHTIGE HINWEISE:

- Bitte keine E-Mails an beide E-Mail-Adressen senden, sondern nur an eine der beiden Adressen. Und nur wenn das aus irgendeinem Grund ohne Erfolg bleibt, die andere Adresse ausprobieren. Danke!
- Wer eine Antwort per normaler Post erwartet, der sollte mir ausreichend Geld oder (deutsche!) Briefmarken zukommen lassen!

## 1.18 Danksagungen

Danksagungen

Michael Link für  
ScreenTab  
Stefan Stuntz für  
MUI  
Wouter van Oortmerssen für AmigaE

## 1.19 MUI

This application uses

MUI - MagicUserInterface

(c) Copyright 1993-96 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/>

## 1.20 ScreenTab

ScreenTab

ScreenTab ist © by Michael Link (link@userwst2.fh-reutlingen.de) und kann z.B. im AmiNet gefunden werden.

ScreenTab ist eines dieser Windows95 Start-Button Tools, aber mit einigen interessanten Features, wie etwa:

- Die Task-Leiste erscheint nur, wenn der Mauszeiger an den unteren Rand des Bildschirms bewegt wird.
- Die Task-Leiste kann auf jedem beliebigen Bildschirm erscheinen, nicht nur auf der Workbench.
- Anstelle von Task (oder Fenstern) zeigt die Task-Leiste die Screens an, und ermöglicht einen einfachen Wechsel zwischen den Screens.
- Der Start-Button kann über ein gutes Preferences Programm konfigu-

riert werden und erlaubt die Verwendung von PlugIns. Mit diesen PlugIns ist es z.B. möglich alle Commodities aufzulisten (dieses PlugIn kann das Commodities Exchange Programms ersetzen), oder mit dem DirWalker PlugIn kann der Inhalt eines Verzeichnisses als Teil der Start-Button Menü-Struktur angezeigt werden, um dann beliebige Aktionen auf die Dateien anzuwenden - abhängig vom Datei-Typ.

Und das sind nur einige der Features, die ScreenTab bietet.

ScreenTab ist Shareware, und einige der PlugIns (etwa das DirWalker PlugIn) stehen einem erst als registrierter ScreenTab User zur Verfügung, aber die ScreenTab Registrierung ist nicht teuer, und es ist das Geld wirklich wert!

---