

IEditor

Simone Tellini

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> IEditor		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Simone Tellini	November 2, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	IEditor	1
1.1	Manuale di Interface Editor	1
1.2	DA LEGGERE!	1
1.3	Copyright e Distribuzione	2
1.4	Come registrarsi	3
1.5	Aggiornamenti	4
1.6	Introduzione	4
1.7	Configurazione minima richiesta	5
1.8	Iniziare con Interface Editor	6
1.9	Fare un Gadget	6
1.10	Selezione di gadget	8
1.11	Muovere i gadgets	8
1.12	Dimensionare i Gadget	8
1.13	Gadget/Copia	9
1.14	I menù di IEditor	9
1.15	Progetto/Nuovo	11
1.16	Progetto/Apri...	12
1.17	Progetto/Salva	12
1.18	Progetto/Salva Come...	12
1.19	Progetto/Genera Sorgente/C...	12
1.20	Progetto/Genera Sorgente/Assembly...	12
1.21	Progetto/Genera Sorgente/Amiga E...	13
1.22	Preferenze/Workbench	13
1.23	Progetto/Informazioni...	13
1.24	Progetto/Esci	13
1.25	Gadgets/Rimuovi	13
1.26	Gadgets/Tags...	14
1.27	Gadgets/Allinea/A sinistra	14
1.28	Gadgets/Allinea/A destra	14
1.29	Gadgets/Allinea/In alto	15

1.30	Gadgets/Allinea/In basso	15
1.31	Gadgets/Clona/Larghezza	16
1.32	Gadgets/Clona/Altezza	16
1.33	Gadgets/Clona/Entrambe	16
1.34	Gadgets/Carica...	16
1.35	Gadgets/Salva...	16
1.36	Gadgets/Titolo...	17
1.37	Gadgets/Scelte...	17
1.38	Gadgets/Font...	17
1.39	Gadgets/Seleziona tutti	18
1.40	Finestre/Nuova...	18
1.41	Finestre/Elimina	18
1.42	Finestre/Elimina tutte	18
1.43	Finestre/Apri...	18
1.44	Finestre/Carica...	19
1.45	Finestra/Salva...	19
1.46	Finestre/Flags...	19
1.47	Finestre/IDCMP...	19
1.48	Finestre/Tags...	19
1.49	Finestre/Chiudi	20
1.50	Finestre/Chiudi tutte	20
1.51	Finestre/Titolo...	20
1.52	Finestre/Dimensioni...	21
1.53	Finestre/Zoom...	21
1.54	Schermo/Font...	21
1.55	Schermo/DriPens...	22
1.56	Schermo/Colori/Modifica...	23
1.57	Schermo/Colori/Carica...	23
1.58	Schermo/Colori/Salva...	23
1.59	Schermo/Tags...	23
1.60	Screen/Change Type...	25
1.61	Schermo/Salva...	25
1.62	Schermo/Carica...	25
1.63	Schermo/Genera	25
1.64	Gadget Requesters	25
1.65	BUTTON	26
1.66	CHECKBOX	26
1.67	INTEGER	26
1.68	LISTVIEW	27

1.69	MX	28
1.70	NUMBER	28
1.71	CYCLE	29
1.72	PALETTE	29
1.73	SCROLLER	30
1.74	SLIDER	31
1.75	STRING	32
1.76	TEXT	32
1.77	Preferenze/Finestra Strumenti	33
1.78	Preferenze/Usa i Gadgets	33
1.79	Preferenze/Finestra corrente in primo piano	33
1.80	Preferenze/Usa i flags settati	33
1.81	Preferenze/Sorgente Asm...	33
1.82	Preferenze/Sorgente C...	34
1.83	Preferenze/Memorizza	35
1.84	L'IDCMP Handler	35
1.85	Il Sorgente Generato	35
1.86	Ringraziamenti	37
1.87	Note	37
1.88	Preferenze/Genera icone	38
1.89	Banco immagini	38
1.90	Gadgets Booleani	39
1.91	Progetti futuri	41
1.92	Comandi da tastiera	42
1.93	Finestre/Stampa	42
1.94	Gadgets/Distribuisci/Orizzontalmente	42
1.95	Gadgets/Distribuisci/Verticalmente	42
1.96	Gadgets/Spaziatura/Setta X...	43
1.97	Gadgets/Spaziatura/Setta Y...	43
1.98	Menu Editor	43
1.99	IEditor's author... err...hey, it's me! :)	45

THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE SOFTWARE IS WITH YOU. SHOULD THE SOFTWARE PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY REDISTRIBUTE THE SOFTWARE AS PERMITTED BELOW, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE SOFTWARE (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE SOFTWARE TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

----- In breve: ;))

Tu usi questo programma a tuo proprio rischio. Esso è fornito "così come è", senza garanzie di qualsiasi tipo.

L'autore non può essere ritenuto responsabile per l'esattezza di questo manuale e/o il programma che descrive. Qualsiasi danno causato direttamente o indirettamente dall'uso o uso errato di questo manuale e/o il programma che descrive è di unica responsabilità dell'utente.

1.3 Copyright e Distribuzione

Interface Editor Versione 2.0

© Copyright 1994-95 Simone Tellini Software
Scritto usando PhxAss v4.14 da
Simone Tellini
Piazza Resistenza 2
42016 Guastalla RE
Italia

Fido: 2:332/502 (Simone Tellini)

Manuale Utente
© Copyright 1995 Simone Tellini Software

reqtools.library è © Copyright Nico François

nofrag.library è © Copyright Jaba Development

Interface Editor è (C) 1994-95 da Simone Tellini Software. Questo programma è SHAREWARE: se lo usi, dovresti

spedirmi

la tua tassa di

registrazione; in questo modo diventerai un utente registrato di IEditor, riceverai il keyfile del programma e sarai così in grado di usare IE senza alcuna limitazione. Supportare lo shareware è molto importante, ti piacciono i buoni programmi a un prezzo molto basso, non è vero? ;-)

Questo programma può essere liberamente distribuito purché che tutti i file siano inclusi nella distribuzione senza modifiche. *NON* si può addebitare più di quanto faccia Fred Fish per un singolo dischetto.

Questo programma *NON* può essere scaricato su BBS che reclamano il copyright sul materiale scaricato.

Il key file di Interface Editor è strettamente personale, *NON* distribuibile in nessun modo, è permesso solo un backup per l'utente registrato.

Quando usi questo programma per progettare GUI per un programma commerciale o shareware apprezzerai una piccola nota riguardo ciò nella documentazione del programma. Apprezzerai anche ricevere una copia di quel programma, o, almeno, una demo! :-)

La distribuzione commerciale di Interface Editor e/o i suoi file relativi *NON* è permessa senza consenso scritto dall'autore. Questo comprende anche la distribuzione su dischetti di copertina, riviste su dischetto etc.

Io sarò contento di dare il consenso ad inserire questo programma sul dischetto di riviste o su disk-magazine se ne riceverò una copia.

Scrivetemi
per dettagli.

Solo l'output di IEditor non è assoggettato a queste regole.

Il programma Patcher è liberamente distribuibile, purché non venga modificato in alcun modo.

1.4 Come registrarsi

Allora, per registrarvi ad IE dovete semplicemente compilare il " ←
Modulo di
registrazione" incluso nell'archivio, metterlo in una busta chiusa e
spedirmelo
insieme alla vostra quota di registrazione.

A proposito di quote, ecco uno schemino riassuntivo che spero vi chiarisca le idee:

ITALY	LIT. 30.000
ITALY (soci AET)	LIT. 23.000
REST OF THE WORLD	US \$ 25

Come metodo di pagamento potete utilizzare uno dei seguenti: contanti, assegno non trasferibile intestato a Simone Tellini, vaglia postale. Per

l'estero, potete usare solo EuroChecks o contanti.

N.B. Se mettete i contanti nella busta, ricordatevi che potrebbero benissimo non arrivarvi! Quindi cercate di utilizzare un modo sicuro per spedirmi la vostra quota di registrazione!

1.5 Aggiornamenti

Una volta che ti sarai registrato, riceverai uno speciale keyfile che ti permetterà di usare una qualsiasi copia di IE senza limitazioni. Così puoi procurarti aggiornamenti a IE direttamente dalle reti di distribuzione di software PD.

Le prossime versioni di IE saranno disponibili su ISN (Italian Shareware Network).

Attualmente tre BBS supportano IEditor:

- BBS: The Drake
SysOp: Paolo Masetti
Tel: 0522-838800
Fido node: 2:332/522
File name: Area AMYC - IEditxxx.lha (es. IEdit209.lha)
Magic File Name: IEDITOR

- BBS: Glass Globe
SysOp: Massimo Brogioni
Tel: 0577-959054
Fido node: 2:332/118
AmigaNet node: 39:102/201
Magic File Name: IEDITOR

- BBS: ToTaLLy WiReD
SysOp: Andrea Modenese
Tel: 041-5269419
Fido node: 2:333/714
Magic File Name: IEDITOR

NOTA: Al momento, nessuna di queste BBS ha IE on board... beh, al momento IE non è ancora stato rilasciato... ;-)) Ma quando leggerai questo file, IE dovrebbe già essere disponibile, almeno nella prima BBS.

Se qualche altra BBS è disponibile a supportare IEditor, ne sarei molto lieto:

scrivetemi
che ci mettiamo d'accordo.

1.6 Introduzione

Interface Editor ti permette di salvare un'enorme quantità di tempo quando devi progettare un'interfaccia utente GadTools per i tuoi programmi.

Questo programma è il successore di Interface Editor v1.0, che era un piccolo programma con pochissimo controllo sull'aspetto dell'interfaccia. Con versione 2.0, ho cercato di fare IEditor un buon programma user-friendly; ho anche sviluppato l'output che, in v1.0, era molto brutto!

Queste sono le caratteristiche principali di IEditor v2.0:

Una completa interfaccia utente intuition/gadtools

Edita su molte differenti risoluzioni di schermo

Edita/Genera sorgenti per grossi schermi autoscrolling

Tutti i tipi di gadget GadTools supportati

Pieno controllo sui flag e sulle tags delle finestre

Pienamente controllato da mouse e tastiera

Generazione di routine complete in C, Assembly o Amiga E

Salvataggi binari per caricare ed rieditare le interfacce

* Il formato dei dati è cambiato dalla versione 2.07! *

Multiple finestre

Font selezionabile dall'utente per ogni gadget

La possibilità di cambiare risoluzione di schermo mentre sta editando

Facile allineamento e dimensionamento di gadget

Multipli spostamenti, cancellazioni, copie ed editing di gadget

Gadget booleani

...

1.7 Configurazione minima richiesta

InterfaceEditor richiede il Kickstart 2.04+ e 512kb RAM almeno.

Queste librerie sono usate da IEditor:

reqtools.library	v37+
icon.library	v37+
nofrag.library	v2+
locale.library	v38+ (facoltativa)
asl.library	v37+
gadtools.library	v37+
intuition.library	v37+
dos.library	v37+
graphics.library	v37+

Per compilare l'output di IEditor serve un compilatore C (come Dice) o un assembler con gli include 2.0 o il compilatore Amiga E (EC) v2.1b o maggiore.

InterfaceEditor è stato testato su queste macchine:

- Amiga 1200 68EC020 14MHz
2Mb CHIP Ram
HD IDE Conner 84Mb
2 Floppy Drives
Kick v39.106 - WB v39.29 (Release 3.0)
- Amiga 4000/40 68040 25MHz
2Mb CHIP 16Mb FAST Ram
HD IDE Conner 210Mb
HD IDE Seagate ST144At 124Mb
Kick v39.106 - WB v39.29 (Release 3.0)
- Amiga 2000B 68000 7MHz
1Mb CHIP 2Mb FAST Ram
HD SCSI 52Mb
Kick v40.63 - WB v40.42 (Release 3.1)

1.8 Iniziare con Interface Editor

Puoi eseguire Interface Editor dalla Shell o dal Workbench. Se ←
 eseguito
 dalla Shell, IE accetta come parametro il nome di una GUI da caricare.
 Anche da WB è possibile passare una GUI da caricare cliccando una volta
 sull'icona di IE e, premendo il tasto shift, due volte sull'icona del file
 voluto.

Quando si sarà caricato, vedrai uno schermo con una piccola finestra: la
 Finestra Strumenti. Allora potrai caricare un'interfaccia vecchia o
 iniziare a crearne una nuova.

Per caricare una GUI puoi selezionare la voce

Apri...

nel primo menù o tu

puoi cliccare sul penultimo gadget della Finestra Strumenti e poi
 selezionare il file che vuoi caricare.

Per iniziare a creare una nuova interfaccia, devi cliccare sul primo
 gadget della finestra Strumenti o selezionare la voce

Nuovo...

nel menù

"Finestre".

1.9 Fare un Gadget

Fare un gadget è molto semplice. Innanzitutto devi selezionare ←
 la voce

"Aggiungi..." nel menù "Gadget" o cliccare sul `4degree` gadget della ToolBar. Poi devi scegliere il tipo del gadget nel listview che apparirà.

Ora muovi il puntatore del mouse dove vuoi piazzare l'angolo in alto a sinistra del gadget (vedrai le coordinate sulla barra dello schermo). Clicca LMB (tasto sinistro del mouse) e muovi il mouse tenendo premuto il tasto. Vedrai un rettangolo che rappresenta il tuo gadget, le cui dimensioni sono mostrate nella ScreenBar.

Una volta che hai deciso la dimensione del gadget, rilascia il tasto del mouse.

Si aprirà un requester: qui puoi editare il titolo di gadget. Dopo ciò si aprirà un'altro requester consentendoti modificare le tag del gadget.

Allora, il gadget verrà creato. Se l'operazione di creazione fallisce, vedrai un rettangolo nero al posto del gadget.

Qui c'è una lista dei gadget supportati da IE2:

~BUTTON~~~~~

~CHECKBOX~~~~~

~INTEGER~~~~~

~LISTVIEW~~~~~

~MX~~~~~

~NUMBER~~~~~

~CYCLE~~~~~

~PALETTE~~~~~

~SCROLLER~~~~~

~SLIDER~~~~~

~STRING~~~~~

~TEXT~~~~~

~BOOLEAN~~~~~

Nota che i gadget CHECKBOX e MX hanno una dimensione fissata che significa

che tu non puoi farli di qualsiasi dimensione desideri (a meno che tu non setti la tag Scaled del gadget). Inoltre, nel mettere questi gadget, possono esserci alcuni problemi se usi un font più grande di Topaz 8 e non setti la tag Scaled.

NOTA: i gadget booleani non sono gestiti dalla `gadtools.library`, ma sono dei gadget intuition vecchio stile ;).

1.10 Selezione di gadget

Se i gadget non sono disabilitati o staccati, per selezionarne uno devi premere LMB dove non ci sono gadget, quindi (tenendo premuto il tasto del mouse) disegna un rettangolo in modo che il/i gadget che vuoi selezionare siano in parte o completamente coperti dal rettangolo.

Se i gadget sono disabilitati o staccati puoi semplicemente cliccare sul gadget che desideri selezionare. Puoi sempre disegnare un box attorno a più di un gadget, per fare una selezione multipla.

Inoltre, se tieni premuto il tasto SHIFT, i gadget attualmente attivi non verranno disattivati, ma rimarranno attivi.

Quando un gadget è attivato, avrà un rettangolo attorno con quattro punti negli angoli.

1.11 Muovere i gadgets

È possibile muovere uno o più gadget allo stesso tempo, in base a quanti gadget sono selezionati.

Per muovere un gadget, devi semplicemente cliccare su di esso e quindi, tenendo premuto il pulsante, muovere il mouse. (Se vuoi spostare più di un gadget alla volta devi tener premuto anche un tasto Shift)

Vedrai rettangoli che rappresentano i tuoi gadget, quando sono dove vuoi, semplicemente rilascia il tasto del mouse. Non è così difficile, vero?

1.12 Dimensionare i Gadget

Puoi scegliere la dimensione di un gadget (o più di uno) specificando la sua larghezza e altezza o dimensionandoli col mouse.

Nel primo caso, seleziona la voce "Gadget/Dimensione/Specifica...": un requester apparirà, inserisci qui i valori che vuoi (anche le coordinate X e Y possono essere inserite qui).

Nel secondo caso, seleziona la voce "Gadget/Dimensione/Modifica", quindi clicca su un gadget. Se c'erano altri gadget selezionati, li dimensionerai tutti allo stesso tempo.

Una volta che hai cliccato su un gadget, puoi decidere di modificare la dimensione iniziando da uno dei suoi quattro angoli, quasi come se dimensionassi una finestra nel workbench.

1.13 Gadget/Copia

Questo creerà una copia dei gadget selezionati
 : dopo aver scelto questo menu, vedrai dei rettangoli rappresentanti i gadget selezionati che seguiranno il puntatore del mouse. Quando saranno dove vuoi i nuovi gadgets, premi LMB.

I nuovi gadget saranno creati in quel posto e avranno TUTTI gli attributi identici ai gadget originali, incluse le etichette.

1.14 I menù di IEditor

Qui tu trovi la descrizione di tutti i menù del mio programma:

Project

```

~Informazioni...~
~Apri...~~~~~
~Nuovo~~~~~
~Salva~~~~~
~Salva~come...~~~
  Genera Sorgente
~Assembly...~~~
~Amiga~E...~~~~
~C...~~~~~
~Esci...~~~~~
  Windows
~Nuova...~~~~~
~Apri...~~~~~
~Chiudi~~~~~
~Chiudi~tutte~~~~
~Elimina~~~~~
~Elimina~tutte~~~
~Titolo...~~~~~
~Flags...~~~~~

```

~IDCMP...~~~~~
~Dimensioni...~~~
~Zoom...~~~~~
~Tags...~~~~~
Stampa
~Salva...~~~~~
~Carica...~~~~~
Gadgets
~Aggiungi...~~~~~
~Rimuovi~~~~~
~Seleziona~tutti~
~Titolo...~~~~~
~Scelte...~~~~~
Dimenzioni
~Modifica~~~~~
~Specifica...~~~~~
~Tags~~~~~
~Font~~~~~
Allinea
~A~destra~~~~~
~A~sinistra~~~~~
~In~alto~~~~~
~In~basso~~~~~
Distribuisce
Orizzontalmente
Verticalmente
Spaziatura
Setta X...
Setta Y...
Clona
~Larghezza~~~~~
~Altezza~~~~~

```
~Entrambe~~~~~
~Copia~~~~~
~Salva...~~~~~
~Carica...~~~~~
  Schermo
~Tags...~~~~~
~Tipo...~~~~~
~Font...~~~~~
~DriPens...~~~~~
  Palette
~Modifica...~~~~~
~Salva...~~~~~
~Carica...~~~~~

~Genera~~~~~
~Salva...~~~~~
~Carica...~~~~~
  Varie
~Banco immagini...
~Menu~Editor...~~
  Preferenze
~Finestra~Strumenti~~~~~
~Usa~i~Gadget~~~~~
~Workbench~~~~~
~Finestra~corrente~in~primo~piano~
~Usa~i~Flags~settati~~~~~
~Sorgente~Assembly...~~~~~
~Sorgente~C...~~~~~
~Genera~icone~~~~~
~Memorizza~~~~~
```

1.15 Progetto/Nuovo

Elimina tutti i gadgets e tutte le finestre, permettendo così di iniziare un nuovo lavoro.

1.16 Progetto/Apri...

Questo ti presenterà con un filerequester in cui devi ←
selezionare la GUI
che desideri caricare. Se hai fatto cambiamenti alla GUI in memoria che non sono stati ancora salvati ti verrà richiesto se vuoi:

- A) Si - Cancellare la GUI in memoria.
- B) Annulla - Annullare l'operazione.

Quando l'operazione di caricamento è terminata sarai in grado di selezionare una finestra da aprire con il menù
Finestre/Apri...

1.17 Progetto/Salva

Questo salverà la GUI attualmente in memoria col nome con cui è stata salvato l'ultima volta. Se è la prima volta che la salvi, un file-requester apparirà richiedendo il nome del file.

1.18 Progetto/Salva Come...

Questa ha la stessa funzione di
Progetto/Salva...
, ma apre sempre il
file-requester.

1.19 Progetto/Genera Sorgente/C...

Questo ti presenterà con un filerequester in cui tu devi ←
selezionare il
nome che sarà usato per salvare il sorgente C generato. Vedi il capitolo

~Il~Sorgente~Generato~
per ulteriori informazioni.

1.20 Progetto/Genera Sorgente/Assembly...

Questo ti presenterà con un filerequester in cui tu devi selezionare il nome che sarà usato per salvare il sorgente Assembly generato. Vedi il capitolo ~Il~Sorgente~Generato~ per ulteriori informazioni.

1.21 Progetto/Genera Sorgente/Amiga E...

Questo ti presenterà con un filerequester in cui tu devi ↔
selezionare il
nome che sarà usato per salvare il sorgente E generato. Vedi il capitolo

~Il~Sorgente~Generato~
per ulteriori informazioni.

NOTA BENE: attualmente i gadgets
booleani
non sono supportati in questo
linguaggio!

1.22 Preferenze/Workbench

Questo proverà a chiudere il Workbench (o aprirlo se è chiuso). Se chiudi il
WB e poi esci da IEditor, il Workbench sarà automaticamente riaperto.

1.23 Progetto/Informazioni...

Penso che già sai ciò che farà, non è vero? Beh, apre quella finestra con
informazioni di copyright ed il mio indirizzo che dovresti vedere ogni
volta che carichi Interface Editor (a meno che tu non sia un utente
registrato ;).

1.24 Progetto/Esci

Selezionando questa voce, lascerai IEditor. Se la GUI corrente non stata
salvata, IE ti chiederà se vuoi "Salva Raw", salvarla in formato binario,
"Esci", abbandonare immediatamente o "Cancella", non abbandonare.

1.25 Gadgets/Rimuovi

Selezionando questa voce, un requester ti chiederà se ↔
davvero vuoi
cancellare i gadget selezionati. Rispondendo si, IEditor li cancellerà, per
sempre.

È possibile cancellare i gadgets anche premendo il
tasto
'DEL'.

RICORDA: Una volta che un gadget è cancellato, non puoi riportarlo
indietro!

1.26 Gadgets/Tags...

Questo aprirà un requester per editare le tags dei gadget ←
selezionati.

Seleziona il tipo su cui vuoi saperne di più:

~BUTTON~~~~~

~CHECKBOX~~~~~

~INTEGER~~~~~

~LISTVIEW~~~~~

~MX~~~~~

~NUMBER~~~~~

~CYCLE~~~~~

~PALETTE~~~~~

~SCROLLER~~~~~

~SLIDER~~~~~

~STRING~~~~~

~TEXT~~~~~

Questo tipo di gadget non è gestito dalla gadtools.library, così ←
esso non

ha nessun tag, ma forse vorrai sapere quali parametri puoi modificare...
;)

~BOOLEAN~~~~~

1.27 Gadgets/Allinea/A sinistra

Questo ti chiederà di cliccare sul gadget che ha il margine di ←
sinistra a
cui vuoi allineare i gadget. Quando clicchi sul gadget tutti i gadget

selezionati
erediteranno la coordinata del margine sinistro del gadget
cliccato.

1.28 Gadgets/Allinea/A destra

Questo ti chiederà di cliccare sul gadget che ha il margine di destra a cui vuoi allineare i gadget. Quando clicchi sul gadget tutti i gadget selezionati erediteranno la coordinata del margine destro del gadget cliccato.

NOTA: Questo potrebbe non funzionare sempre quando allinei al margine di destra di un gadget Palette . La gadtools.library rende le dimensioni di questo gadget tali da adattarlo all'interno dell'area specificatae ciò rende possibile che il gadget sia in effetti più piccolo di quanto specificato.

1.29 Gadgets/Allinea/In alto

Questo ti chiederà di cliccare sul gadget che ha il margine superiore a cui vuoi allineare i gadget. Quando clicchi sul gadget tutti i gadget selezionati erediteranno la coordinata del margine superiore del gadget cliccato.

NOTA: Potrebbe non funzionare quando provi ad allineare un gadget MX , se il gadget usa un font più alto di 8 punti e non ha settata la tag scaled.

1.30 Gadgets/Allinea/In basso

Questo ti chiederà di cliccare sul gadget che ha il margine inferiore a cui vuoi allineare i gadget. Quando clicchi sul gadget tutti i gadget selezionati erediteranno la coordinata del margine inferiore del gadget cliccato.

NOTA: Questo può non funzionare quando allinei al margine inferiore di un gadget LISTVIEW . La gadtools.library dimensiona il gadget in modo da farlo stare nell'area specificata, ciò può rendere il gadget più piccolo di quanto specificato.

NOTA 2: Può non funzionare se provi ad allineare un gadget MX

, se usa un font più alto di 8 punti e non ha settata la tag scaled.

1.31 Gadgets/Clona/Larghezza

Questo ti chiederà di cliccare sul gadget che ha la larghezza ←
che vuoi
clonare. Quando clicchi sul gadget desiderato tutti i gadget
selezionati
prenderanno la stessa sua larghezza.

1.32 Gadgets/Clona/Altezza

Questo ti chiederà di cliccare sul gadget che ha l'altezza ←
che vuoi
clonare. Quando clicchi sul gadget desiderato tutti i gadget
selezionati
prenderanno la stessa sua altezza.

1.33 Gadgets/Clona/Entrambe

Questo ti chiederà di cliccare sul gadget che ha le dimensioni ←
che vuoi
clonare. Quando clicchi sul gadget desiderato tutti i gadget
selezionati
prenderanno le sue stesse dimensioni.

1.34 Gadgets/Carica...

Questo aprirà un filerequester ASL con cui puoi selezionare un file di gadget precedentemente salvati. Quei gadget saranno messi nella finestra attiva e non sostituiranno i gadget già esistenti in essa.

1.35 Gadgets/Salva...

Questo salverà tutti i gadgets
selezionati

.

1.36 Gadgets/Titolo...

Questo aprirà un requester con questi gadget:

- Titolo: Inserisci qui il testo del gadget.
- Etichetta: Questo identificherà il gadget nel sorgente. Nota che se tu non lo specifichi, sarà creato quando viene generato il sorgente.
- Posizione del titolo: Questo ti permette di selezionare dove il testo del gadget deve stare.
- Underscore: Settalo se vuoi una lettera sottolineata nel testo del gadget. La lettera da sottolineare deve essere preceduta da "_".
- Titolo evidenziato: Settalo se vuoi che il titolo sia scritto con la penna Highlight dello schermo. Con alcuni tipi di gadget non ha effetto.
- Ok: Mi sono annoiato a ripetere sempre che fanno questi gadget! :)
- Annulla: Annulla l'operazione. Se lo clicchi mentre stai creando un nuovo gadget, il gadget sarà cancellato.

1.37 Gadgets/Scelte...

Questo aprirà l'editor delle Scelte: consiste in una listview in cui puoi vedere le scelte che il gadget selezionato ha, uno string gadget che ti di modificare le scelte e tre pulsanti:

- Nuovo: Aggiunge una nuova voce alla lista.
- Elimina: Cancella la voce selezionata.
- Ok: (=ESC) Chiude l'editor.

Questa funzione funziona solo con i gadget

LISTVIEW

,

MX

e

CYCLE

. Per gli

ultimi due, sei obbligato ad inserire almeno DUE voci.

1.38 Gadgets/Font...

Questo aprirà un ASL Font Requester in cui puoi selezionare ↔
un font.
Quest font sarà usato per tutti i gadget
selezionati
.

1.39 Gadgets/Seleziona tutti

Sì! Hai indovinato! Questo selezionerà tutti i gadget della finestra
corrente. ;)

1.40 Finestre/Nuova...

Questo aprirà una nuova finestra vuota.

Puoi aprire quante finestre vuoi (devi avere abbastanza memoria,
naturalmente).

1.41 Finestre/Elimina

L'attuale finestra attiva sarà cancellata dalla memoria. FAI ATTENZIONE!

1.42 Finestre/Elimina tutte

Tutte le finestre attive saranno cancellate dalla memoria. STAI MOLTO
ATTENTO!

1.43 Finestre/Apri...

Apparirà una lista delle finestre attualmente in memoria: ↔
clicca su
quella che vuoi aprire. Puoi usare anche i
tasti
freccia per andare su e giù
nella lista, il
tasto
RETURN per selezionare e il
tasto
'ESC' per
terminare.

1.44 Finestre/Carica...

Questo aprirà un filereq ASL con cui puoi scegliere una finestra da caricare. La finestra selezionata sarà aggiunta alle altre finestre dell'interfaccia.

1.45 Finestra/Salva...

Questo apre un filereq in cui tu puoi selezionare il nome con cui salvare la finestra attiva.

1.46 Finestre/Flags...

Questo aprirà una lista dei flag per le finestre: puoi ↔ scegliere quelli che desideri cliccandoci su. Quelli selezionati saranno marcati da questo '*'.

Nota che i flag non sono usati, a meno che tu non abbia settato la voce

```
~Preferenze/Usa~i~flags~settati~
```

.

1.47 Finestre/IDCMP...

Questo aprirà una lista degli IDCMP: puoi scegliere quelli che desideri cliccandoci su. Quelli selezionati saranno marcati da questo '*'.

NOTA: Nessuno dei flag IDCMP è in effetti usato dentro IEditor. I flag funzioneranno solo nel sorgente generato.

1.48 Finestre/Tags...

Questo aprirà una finestra in cui puoi editare la più importanti tags della finestra.

Nella finestra troverai i seguenti gadget:

ScreenTitle	Puoi scrivere un titolo di schermo alternativo qui dentro. Questo sarà il titolo dello schermo quando la finestra è attiva.
-------------	--

AutoAdjust	Quando questo gadget è checkato Intuition automaticamente aggiusterà la posizione della finestra e le sue dimensioni per forzarla ad adattarsi allo schermo.
------------	--

Fallback	Quando la tua finestra si deve aprire su uno schermo specifico e quello schermo non è disponibile si aprirà automaticamente sullo schermo di default quando questa tag è settata.
MouseQueue	Questo ti permette di assegnare il massimo numero di messaggi MOUSEMOVE che saranno incodati alla tua porta messaggio in una sola volta.
RptQueue	Lo stesso di MouseQueue solo che questa volta indica il massimo numero di messaggi RAWKEY/VANILLAKEY.
Notify Depth	Se questa tag è settata, riceverai un messaggio IDCMP_CHANGEWINDOW quando la tua finestra viene spostata davanti o dietro.
Menu Help	Se settato, abilita la caratteristica MenuHelp per questa finestra.
Tablet Messages	Richiede gli IntuiMessages estesi per la tua finestra, così puoi ricevere gli eventi IESUBCLASS_NEWTABLET con gli IntuiMessages.

1.49 Finestre/Chiudi

Questo chiuderà la finestra attiva, consentendoti di salvare la memoria ←
 allocata per essa e per i suoi gadget.

Se la vuoi riaprire, seleziona la voce

Apri...

.

1.50 Finestre/Chiudi tutte

Questo chiuderà tutte le finestre del tuo GUI, consentendoti di salvare la ←
 memoria allocata per esse e per i loro gadget.

Se le vuoi riaprire, seleziona la voce

Apri...

.

1.51 Finestre/Titolo...

Questo aprirà il requester per il titolo della finestra, in cui puoi specificare il titolo della finestra (Noo! ;) e la sua etichetta.

Nota che se non specifichi un'etichetta, sarà creata da IE quando generi il tuo sorgente.

1.52 Finestre/Dimensioni...

Questo aprirà un requester in cui tu puoi specificare tutte le tags di dimensione delle finestre, che sono:

MinWidth, MinHeight, MaxWidth, MaxHeight: questi determinano le minime e massime dimensioni della finestra. Premendo il gadget "*" vicino ai gadget integer, la dimensione della finestra attiva sarà copiata in essi.

Inner Width, Inner Height: se selezionati, questi determineranno la dimensione interna della finestra, trascurando la dimensione del bordo o la barra del titolo.

I gadget Ok e Cancella rispettivamente confermano o annullano l'operazione.

1.53 Finestre/Zoom...

Questo aprirà un requester in cui tu troverai questi gadget:

Top: coordinata Y dell'angolo superiore sinistro che la finestra dovrà assumere quando viene premuto il gadget zoom.
-1 indica che la finestra deve rimanere dov'è. (Kick 3.0)

Left: coordinata X dell'angolo superiore sinistro che la finestra dovrà assumere quando viene premuto il gadget zoom.
-1 indica che la finestra deve rimanere dov'è. (Kick 3.0)

Width: Indica la larghezza che la finestra assumerà quando viene premuto lo zoom gadget.

Height: Indica l'altezza che la finestra assumerà quando viene premuto lo zoom gadget.

Ci sono anche quattro gadget "*": premendoli le dimensioni e la posizione della finestra saranno copiate nei rispettivi gadget integer.

1.54 Schermo/Font...

Questo aprirà il Font Req ASL in cui tu puoi selezionare un nuovo ↔ font per lo schermo.

Nota che questo interesserà il codice sorgente solo se
~Screen/Genera~

	BARBLOCKPEN	Usato per rappresentare lo sfondo dei menù
NewLook.		
	BARTRIMPEN	Usato per rappresentare la linea sotto la barra
di		menù.
Palette		Con questo gadget puoi cambiare la DriPen corrente.

1.56 Schermo/Colori/Modifica...

Questo aprirà un color requester standard ReqTools, che ti permetterà di cambiare la palette dello schermo.

1.57 Schermo/Colori/Carica...

Questo aprirà un file-requester ASL in cui puoi selezionare un file IFF-ILBM. La palette di quel file sarà usata per lo schermo.

1.58 Schermo/Colori/Salva...

Questo aprirà un file-requester ASL in cui puoi inserire il nome del file per i colori. IEditor salva la mappa di colore in un file in formato IFF-ILBM.

1.59 Schermo/Tags...

Nell'editor per le tags dello schermo troverai i seguenti gadget:

Left, Top	Questi specificano la posizione dell'angolo in alto a sinistra dello schermo.
Title	In questo gadget puoi scrivere il titolo dello schermo. Questo è il titolo che sarà mostrato quando non ci sono finestre attive che hanno il loro titolo di schermo.
Show Title	Se non è settata, lo schermo non avrà la barra del titolo.
Behind	Settando questo, lo schermo sarà aperto dietro gli altri. Questo ti permette di prepararlo prima di metterlo davanti.

Quiet	Dice ad Intuition di non disegnare i gadget di sistema dello schermo e il suo titolo.
Type	<p>Questo gadget ti permetterà di cambiare il tipo di schermo per cui stai lavorando. I seguenti tipi sono supportati:</p> <p>CUSTOMSCREEN Lo schermo della tua GUI non può essere usato da altri programmi.</p> <p>PUBLICSCREEN Lo schermo della tua GUI può essere usato da qualsiasi altro programma.</p>
Overscan	Se questo è settato, nel sorgente generato non ci sarà la definizione della dimensione dello schermo attraverso SA_Width & SA_Height, ma sarà usata SA_Overscan al loro posto.
Pub Name	Se inserisci qui una stringa, lo schermo sarà uno schermo pubblico, il cui nome è questo.
Full Palette	Se settata, quando lo schermo viene aperto, tutti i suoi colori saranno sovrascritti dalla serie di colori delle preferenze.
Error Code	Se settata, nel sorgente sarà generate una variabile in cui sarà messo un codice di errore esteso nel caso in cui OpenScreenTagList fallisca.
Draggable	Se non è settata, lo schermo non sarà spostabile con la barra del titolo. Questo funziona solo con kick v39+.
Exclusive	Settalo se non vuoi mai che il tuo schermo condivida il display con un altro. Questo significa che lo schermo non può essere abbassato e non apparirà dietro ad altri schermi che sono abbassati. Questo funziona solo con kick v39+.
Share Pens	Se settata, Intuition otterrà le penne per il tuo schermo in modo condiviso. Questo funziona solo con kick v39+.
Interleaved	Richiede ad Intuition di allocare una bitmap interleaved per il tuo schermo. Questo funziona solo con kick v39+.
Like Workbench	Settalo esso se tu vuoi uno schermo proprio come quello del Workbench. Questo funziona solo con kick v39+.
MinimizeISG	Dice ad Intuition di usare il più piccolo Inter Screen Gap possibile per il tuo schermo. Questo funziona solo con kick v40+.

1.60 Screen/Change Type...

Questo aprirà il requester di modo di schermo ASL. Nel requester di modo di schermo tu puoi cambiare tutte le cose importanti circa lo schermo.

I MODI VGA E A2024 POSSONO SOLO ESSERE USATI CON MONITOR VGA/MULTISYNC O A2024! L'USO DI QUESTI MODI DI SCHERMATA SU UN MONITOR RGB STANDARD PU RISULTARE SERIAMENTE DANNOSO PER IL MONITOR!

1.61 Schermo/Salva...

Questo aprirà un ASL File-requester in cui tu puoi inserire il nome del file in cui tu vuoi salvare la definizione di schermo corrente.

1.62 Schermo/Carica...

Questo aprirà un ASL File-requester in cui tu puoi selezionare un file da cui caricare la definizione di schermo.

1.63 Schermo/Genera

Se è checkato quando generi il codice sorgente, i dati dello schermo saranno inclusi.

1.64 Gadget Requesters

Seleziona il tipo di cui ti piacerebbe sapere di più:

~BUTTON~~~

~CHECKBOX~

~INTEGER~~

~LISTVIEW~

~MX~~~~~

~NUMBER~~~

~CYCLE~~~~

~PALETTE~~

~SCROLLER~

~SLIDER~~~

~STRING~~~

~TEXT~~~~ ~

~BOOLEAN ~~

1.65 BUTTON

Queste sono le tags che puoi specificare con IE:

Disabled	Quando questa opzione è attivata il gadget creato sarà creato disabilitato.
Immediate	Quando questa etichetta è settata, il gadget invierà un messaggio IDCMP_GADGETDOWN quando viene premuto. Questo funziona solo con kick v39+.

1.66 CHECKBOX

Queste sono le tags che puoi specificare con IE:

Disabled	Quando questa opzione è attivata il gadget creato sarà creato disabilitato.
Checked	Per default il gadget creato è disattivato. Quando selezioni questa opzione il gadget sarà creato "checkato".
Scaled	Questa tag funziona solo con Kickstart 3.0+. Se è settata, sarai in grado di cambiare la dimensione del gadget checkbox. NOTA: se usi un font più alto di 8 punti, il gadget non sarà messo dove lo disegni, ma un pò più giù. Settando questa tag, esso sarà messo esattamente.

1.67 INTEGER

Queste sono le tags che puoi specificare con IE:

Disabled	Quando questa opzione è attivata il gadget creato sarà creato disabilitato.
Tab Cycle	Se questa tag è settata, quando l'utente preme il tasto TAB mentre il gadget è attivo, il gadget successivo sarà attivato.
Immediate	Quando questa tag è settata, il gadget invierà un

messaggio IDCMP_GADGETDOWN quando viene premuto. Questo funziona solo con kick v39+.

Exit Help	Quando è settata e l'utente preme il tasto HELP mentre il gadget creato è attivo il tuo programma riceverà un messaggio speciale chiedendo un aiuto. Puoi identificare questo messaggio speciale quando il campo Code dell'IntuiMessage è 0x5F.
Replace Mode	Questo tipo di gadget è normalmente creato nel modo insert. Settando questa tag sarà creato nel modo di sostituzione, ciò significa che quando l'utente preme un tasto, sovrascriverà il carattere sotto il cursore.
Number	Normalmente il gadget è creato con 0 come il suo valore iniziale. Qui tu puoi inserire il valore con cui vuoi che sia creato.
MaxChars	In questo gadget tu puoi assegnare il massimo numero di cifre che possono essere inserite in questo gadget.
Justification	Con questo gadget tu puoi assegnare il posto dove i numeri dovrebbero apparire nel gadget.

1.68 LISTVIEW

Queste sono le tags che puoi specificare con IE:

Disabled	Quando questa opzione è attivata il gadget creato sarà creato disabilitato. Con questo tipo di gadget, questa tag funziona solo col kick v39+.
Read Only	Quando setti questa tag il gadget creato sarà "a sola lettura" che significa che i nomi nella lista non potranno essere selezionati.
Show Selected	Con questa opzione attivata il nome che selezioni sarà mostrato in un piccolo box proprio sotto il gadget. NOTA: Sotto Kickstart 3.0 questo è stato cambiato! Sotto 3.0 l'entrata selezionata sarà mostrata con un differente colore di sfondo.
Top	Voce che deve essere visibile in alto nel listview.
Make Visible	Numero della voce che deve essere forzata dentro l'area visibile del listview facendo lo scroll minimo. Questa tag sovrascrive "Top" e funziona solo con kick v39+.
Scroll Width	In questo gadget tu puoi inserire la larghezza in pixel del gadget

SCROLLER

.

Max Pen	Il massimo numero di penna usato per il rendering da un callback hook personale. Questo funziona solo con kick v39+.
Selected	Numero della voce che dovrebbe essere selezionata.
Spacing	In questo gadget puoi inserire il numero di pixel che saranno usati come spazio tra i nomi della lista.
Item Height	Inserisci qui l'esatta altezza di una voce. Questo è normalmente utile per listviews che usano la tag GTLV_CallBack. Questo funziona solo con kick v39+.

1.69 MX

Queste sono le tags che puoi specificare con IE:

Disabled	Quando questa opzione è attivata il gadget creato sarà creato disabilitato. Con questo tipo di gadget, questa tag funziona solo col kick v39+.
Scaled	Questa tag funziona solo con Kickstart 3.0+. Se è settata, sarai in grado di cambiare la dimensione del gadget mx. NOTA: se usi un font più alto di 8 punti, il gadget non sarà messo dove lo disegni, ma un pò più giù. Settando questa tag, esso sarà messo esattamente.
Title Place	Esso indica dove il titolo dovrebbe apparire.
Active	Questo gadget ti permette di assegnare l'opzione che sarà attiva quando il gadget verrà creato.
Spacing	In questo gadget tu puoi inserire il numero di pixel che saranno usati come spazio tra le opzioni.

1.70 NUMBER

Queste sono le tags che puoi specificare con IE:

Number	Per default il gadget mostra 0. Qui dentro tu puoi cambiare il valore che il gadget creato avrà.
Border	Quando è settata il gadget creato avrà un bordo recessed disegnato attorno esso.

Front Pen	La pen da usare per stampare il numero. -1 dice a IE di non usare questa tag nel sorgente. Questo funziona solo con kick v39+.
Back Pen	La pen da usare per disegnare lo sfondo del numero. -1 dice a IE di non usare questa tag nel sorgente. Questo funziona solo con kick v39+.
Justification	Determina dove rappresentare il numero all'interno del box del gadget. Questo funziona solo con kick v39+. Sotto v39, devi anche settare la tag Clipped, se setti questa, altrimenti il testo non sarà stampato.
Format	Stringa di formattazione in stile C da applicare al numero prima di mostrarlo. Assicurati di usare il modificatore 'l' (long). Questo funziona solo con kick v39+.
Clipped	Se è settata, il testo del gadget sarà clipped alle dimensioni del gadget. Questo funziona solo con kick v39+.
Max Number Len	Questo indica il massimo numero di byte che possono essere generati applicando la stringa "Format".

1.71 CYCLE

Queste sono le tags che puoi specificare con IE:

Disabled	Quando questa opzione è attivata il gadget creato sarà creato disabilitato.
Active	Questo gadget ti permette di assegnare l'opzione che sarà attiva quando il gadget verrà creato.

1.72 PALETTE

Queste sono le tags che puoi specificare con IE:

Disabled	Quando questa opzione è attivata il gadget creato sarà creato disabilitato.
Color	In questo gadget tu puoi inserire il colore che è attivo nel gadget creato.
Depth	La profondità ti permette di controllare la quantità di colori che sono mostrati nel gadget creato.

```

1   = 2 colori
2   = 4 colori
.....
8   = 256 colori

```

NOTA: Attualmente solo un valore tra 1 e 8 è permesso.

Color Offset Ci potrebbero essere volte che vuoi avere solo una parte dei colori disponibili nel gadget palette. Questo gadget e il gadget Depth possono far ciò. Se tu vuoi avere il 2\textdegree{} e 3\textdegree{} colore ← su uno schermo di 4 colori fai quanto segue:

```

Assegna Depth a 1
Assegna Color Offset a 1

```

In questo modo otterrai il gadget che vuoi.

Indicator Width Questa etichetta indica la larghezza desiderata dell'indicatore del colore selezionato. Se è uguale a 0, l'indicatore non sarà creato.
NOTA: Questa tag non funziona con kick v39+.

Indicator Height Questa etichetta indica la l'altezza desiderata dell'indicatore del colore selezionato. Se è uguale a 0, l'indicatore non sarà creato.
NOTA: Questa tag non funziona con kick v39+.

Num Colors Numero di colori da mostrare nel gadget. Questo sovrascrive "Depth" e permette numeri che non sono potenze di 2.
Questo funziona solo con kick v39+.

1.73 SCROLLER

Queste sono le tags che puoi specificare con IE:

Disabled Quando questa opzione è attivata il gadget creato sarà creato disabilitato.

Immediate Quando questa tag è settata, il gadget invierà un messaggio IDCMP_GADGETDOWN quando viene premuto. Questo funziona solo con kick v39+.

Rel Verify Quando è settata la tua finestra riceverà un messaggio quando l'utente rilascia il tasto sinistro del mouse mentre il puntatore è ancora sul gadget.

Top Inserire la posizione visibile nell'area che lo scroller rappresenta qui dentro.

Total Inserire il numero totale di posizioni che lo

	scroller rappresenta qui dentro.
Visible	Inserire il numero di posizioni visibili che lo scroller rappresenta qui dentro.
Arrows	Quando è settata lo scroller creato avrà delle frecce. Inserisci qui la dimensione delle frecce.
Freedom	Con questo gadget tu puoi assegnare la direzione in cui lo scroller è regolabile.

1.74 SLIDER

Queste sono le tags che puoi specificare con IE:

Disabled	Quando questa opzione è attivata il gadget creato sarà creato disabilitato.
Rel Verify	Quando è settata la tua finestra riceverà un messaggio quando l'utente rilascia il tasto sinistro del mouse mentre il puntatore è ancora sul gadget.
Immediate	Quando questa tag è settata, il gadget invierà un messaggio IDCMP_GADGETDOWN quando viene premuto. Questo funziona solo con kick v39+.
Min	Inserisci il minimo livello dello slider qui dentro.
Max	Inserisci il massimo livello dello slider qui dentro.
Level	Per default la posizione dello slider è 0. Qui dentro tu puoi inserire il livello che lo slider avrà quando verrà creato.
Max Level Len	Massima lunghezza in caratteri della stringa di livello quando è stampata vicino allo slider. Questo funziona solo con kick v39+.
Level Format	Qui dentro tu puoi inserire una stringa di formattazione in stile C per l'indicatore di livello.
Level Place	Con questo gadget determini la posizione in cui la freccia di livello è rappresentata.
Max Pixel Len	Indica la massima dimensione di pixel sfruttata dal l'indicatore di livello per qualsiasi valore dello slider. Questo è utile nel momento in cui si usano font proporzionali. Questo funziona solo con kick v39+.
Justification	Determina come la schermata di livello deve essere giustificata entro il suo spazio. Questo funziona solo con kick v39+.

Freedom Con questo gadget tu puoi assegnare la direzione in cui lo slider è regolabile.

1.75 STRING

Queste sono le tags che puoi specificare con IE:

Disabled	Quando questa opzione è attivata il gadget creato sarà creato disabilitato.
Immediate	Quando questa tag è settata, il gadget invierà un messaggio IDCMP_GADGETDOWN quando viene premuto. Questo funziona solo con kick v39+.
Tab Cycle	Se questa tag è settata, quando l'utente preme il tasto TAB mentre il gadget è attivo, il gadget successivo sarà attivato.
Exit Help	Quando è settata e l'utente preme il tasto HELP mentre il gadget creato è attivo il tuo programma riceverà un messaggio speciale chiedendo un aiuto. Puoi identificare questo messaggio speciale quando il campo Code dell'IntuiMessage è 0x5F.
Replace Mode	Questo tipo di gadget è normalmente creato nel modo insert. Settando questa tag sarà creato nel modo di sostituzione, ciò significa che quando l'utente preme un tasto, sovrascriverà il carattere sotto il cursore.
String	Normalmente il gadget è creato vuoto. Qui tu puoi inserire la stringa con cui vuoi che sia creato.
MaxChars	In questo gadget tu puoi assegnare il massimo numero di caratteri che possono essere inseriti in questo gadget.
Justification	Con questo gadget tu puoi assegnare il posto dove il testo dovrebbe apparire nel gadget.

1.76 TEXT

Queste sono le tags che puoi specificare con IE:

CopyText	Quando è settata GadTools copierà il testo in un buffer interno cosicché il programma può usarlo di nuovo.
Border	Quando è settata il gadget creato avrà un bordo recessed disegnato attorno esso.

Clipped	Se è settata, il testo del gadget sarà clipped alle dimensioni del gadget. Questo funziona solo con kick v39+.
Text	Per default il gadget è vuoto. Qui dentro tu puoi inserire il testo che il gadget creato avrà.
Front Pen	La pen da usare per stampare il testo. -1 dice a IE di non usare questa tag nel sorgente. Questo funziona solo con kick v39+.
Back Pen	La pen da usare per disegnare lo sfondo del testo. -1 dice a IE di non usare questa tag nel sorgente. Questo funziona solo con kick v39+.
Justification	Determina dove rappresentare il testo all'interno del box del gadget. Questo funziona solo con kick v39+. Sotto v39, devi anche settare la tag Clipped, se setti questa, altrimenti il testo non sarà stampato.

1.77 Preferenze/Finestra Strumenti

Questo aprirà/chiuderà la finestra degli Strumenti.

1.78 Preferenze/Usa i Gadgets

Se non è selezionato, i gadget nelle finestre di edit saranno creati e quindi staccati subito, rendendo la selezione più facile e veloce.

1.79 Preferenze/Finestra corrente in primo piano

Seleziona questo per avere la finestra selezionata sempre di fronte alle altre.

1.80 Preferenze/Usa i flags settati

Se impostato, le finestre che stai editando useranno i flag hai assegnato loro, altrimenti i miei ;) flag saranno usati.

1.81 Preferenze/Sorgente Asm...

Questo aprirà un requester in cui puoi editare alcuni parametri per il sorgente Asm:

Data Section	Se è settato, sarà creata una sezione DATA.
BSS Section	Prova ad indovinare... ;-)
IntuiMsg	Se è settato, nel sorgente verrà riservato dello spazio per gli IntuiMessage delle finestre. Es. Se hai una finestra la cui etichetta è "Win", nel sorgente troverai questa linea: WinMsg ds.b im_SIZEOF
Clicked Ptr	Se è settato, nel campo UserData di ogni gadget che può generare un messaggio IDCMP verrà posto un puntatore chiamato <Gadget Label>Clicked. Così, quando ricevi un messaggio IDCMP da una tua finestra, dovrai eseguire la routine puntata da esso.
IDCMP Handler	Questo attiva la generazione degli IDCMP Handler. Vedi il capitolo relativo.
Gadget Labels	Se settato, ogni gadget avrà il suo proprio puntatore invece di un array globale.
Raw Code	Se settato, sarai in grado di assemblare il codice generato senza i file include.
Intuition Base	Inserisci qui il nome che normalmente usi nei tuoi sorgenti per identificare l'Intuition Base
GadTools Base	Lo sai già, non è vero? ;)

1.82 Preferenze/Sorgente C...

Questo aprirà un requester in cui puoi editare alcuni parametri per il sorgente C:

IntuiMessage	Se settato, strutture chiamate <Window_Label>Msg verranno create nel sorgente.
Clicked Ptr	Se è settato, nel sorgente un puntatore chiamato <Gadget_Label>Clicked sarà messo nel campo userdata di ogni NewGadget. Così, puoi creare un gestore di IDCMP che, quando riceve un messaggio del tipo GADGETUP (o GADGETDOWN), esegue la routine puntata da gg_UserData. Naturalmente nel tuo sorgente dovrai avere delle routine chiamate <Gadget_Label>Clicked(void).
UWORD chip	Inserisci qui la sintassi usata dal tuo compilatore per mettere i dati in un hunk CHIP.

1.83 Preferenze/Memorizza

Questo salverà il corrente settaggio delle preferenze.

1.84 L'IDCMP Handler

L'IDCMP Handler è una piccola routine che gestisce tutti i messaggi che arrivano alla User Port della tua finestra: crea una copia dell'IntuiMessage, quindi chiama la routine appropriata. I nomi delle routine chiamate sono composti in questo modo:

```
<Etichetta della finestra><tipo di IDCMP>
```

Esempio: Se arriva un messaggio IDCMP_CLOSEWINDOW alla finestra "Main", l'IDCMP Handler chiamerà la routine MainCloseWindow.

Ci sono però due eccezioni: IDCMP_GADGETUP/DOWN e IDCMP_MENU PICK: in questi casi verrà chiamata la routine puntata dal campo UserData del gadget/menu.

Inoltre i messaggi IDCMP_REFRESHWINDOW vengono gestiti completamente dall'handler.

Nel linguaggio assembly, le routine verranno chiamate con un puntatore alla copia del messaggio in A5.

Vedi il sorgente di "MemoryObserver" per un esempio pratico.

1.85 Il Sorgente Generato

Per i linguaggi Asm e C, IEditor crea due file sorgenti. Il primo (.c|.s) conterrà tutte le routine e dati necessari per aprire la GUI. Il secondo (.h|.io) conterrà gli Extern o Xref e le costanti per i gadget ID.

Nel file principale sono generate le seguenti routine:

```
=====
int SetupScreen( void );
=====
```

Questa routine aprirà o bloccherà lo schermo e otterrà il suo visual info. Questa routine può ritornare uno dei seguenti errori:

```
0 = Nessun errore.
1 = Non ha potuto aprire o bloccare lo schermo.
2 = Non ha potuto ottenere le visual info dello schermo.
```

```
=====
void CloseDownScreen( void );
=====
```

Questa routine libererà le risorse prese da "SetupScreen()". Devi sempre

chiamare questa routine quando "SetupScreen()" fallisce per chiudere e liberare le risorse che non ha fallito nell'aprire!!!

```
=====
int Open<Window_Label>Window( void );
=====
```

Ci sono tante di queste routine quante sono le finestre nella tua GUI. Queste routine creeranno i gadget e apriranno la finestra. Queste routine possono ritornare uno dei seguenti errori:

```
0 = Nessun errore.
1 = Non ha potuto creare il contesto.
2 = Errore durante la creazione di gadget.
4 = Non ha potuto aprire la finestra.
```

```
=====
void Close<Window_Label>Window( void );
=====
```

Ci sono tante di queste routine quante sono le finestre nella tua GUI. Queste routine libereranno tutte le risorse che la routine "Open<Window_Label>Window()" ha preso. Devi sempre chiamare questa routine se "Open<Window_Label>Window()" ha fallito!

Il file principale anche ha le seguenti definizioni globali che sono condivise da tutte le finestre del progetto:

```
struct Screen *Scr;          Un puntatore allo schermo aperto/bloccato.
APTR          VisualInfo;   Un puntatore al visual info
```

Le seguenti variabile globali sono generati solo quando il file contiene gadget o quando la finestra deve avere un gadget zoom o quando hai selezionato un font per un gadget:

```
struct Gadget  *<Gadget_Label>GList;   I gadget creati
WORD          <Window_Label>Zoom[4];  Le posizioni alternative della
                                         finestra
struct TextFont *<font_name><font_height>_<font_style><font_flags>Font;
```

Sono anche generati puntatori per ogni finestra che è in memoria:

```
struct Window  *<Window_Label>Wnd;
```

Inoltre, quando lo schermo è generato e la tag ErrorCode è settata, questo ULONG sarà incluso nel sorgente:

```
ULONG          ErrorCode = NULL;
```

Qui tu troverai un codice di errore che ti dirà cos'è andato male nell'apertura dello schermo.

Ultimo ma non meno importante, nel sorgente verrà generata una variabile chiamata YOffset: il suo valore è uguale a Scr->WBorTop + Scr->Font->YSize. Se modifichi il font dello schermo, * DEVI * aggiornare questa variabile!

Quando non setti la voce "Genera" nel menù Schermo, questo puntatore viene generato:

```
UBYTE          *PubScreenName = NULL;
```

Questo ti permetterà di cambiare il nome dello schermo pubblico da aprire senza dover trafficare nel sorgente generato.

Il file principale contiene anche l'array di Gadget per ogni finestra che sono definiti come segue:

```
struct Gadget *<Window_Label>Gadgets[];
```

Per accedere ai puntatori in quest'array il programma genera Define o EQU nel file di header che specificano la posizione di un certo gadget nell'array. Questi defini sono costruiti come segue:

```
#define GD_<Gadget_Label>
```

Assicurati che le "gadtools.library", "intuition.library", "graphics.library" siano tutte aperte prima che una qualsiasi delle routine generate sia chiamato. Quando usi un diskfont dovresti aprirlo attraverso "OpenDiskFont()" prima di chiamare le routine generate.

1.86 Ringraziamenti

Vorrei ringraziare Gian Maria Calzolari e Mario Branchi per avermi aiutato nello sviluppo di questo programma, nel suo beta-test e per il supporto morale :-). Inoltre vorrei ringraziare Frank Wille per aver creato PhxAss, uno stupendo assembler! ;) e per il suo bug-report.

Voglio anche ringraziare i Sysop delle BBS che supportano IEditor.

I cataloghi di IE sono stati scritti da:

- English: Me, Myself and I! ;-)) (I)
- Deutsch: Frank Wille. (D)

...qualcuno è disposto a scrivere altri cataloghi? ;)

1.87 Note

Scusate la forma a volte /inusuale/ di questo manuale: il fatto è che dovendo scriverne anche una versione in inglese, ho preferito scrivere

prima quella, utilizzando poi un programma di traduzione automatica ho scritto la versione italiana... che ci volete fare, sono mooolto pigro! ;-)

Se qualcuno vuole tradurre questo manuale nella sua lingua lo può fare. La sola cosa chiedo è che mi spedisca una copia della traduzione cosicchè possa distribuirlo con la prossima versione del programma.

Inoltre, scrivetemi se volete creare un nuovo catalogo per IE: vi spedirò i file necessari (se quelli nell'archivio di distribuzione non sono aggiornati).

Quando inviate un rapporto di difetti o suggerimenti, per piacere ditemi che versione di IEditor state usando. Questo può essere stabilito scrivendo "Version IEditor" nella shell.

>Questo è un programma per programmatori. Parecchie cose nel manuale >potrebbero non essere chiare agli altri utenti di Amiga. Se progetti di >programmare l'Amiga dovresti almeno prendere i manuali RKM: Librerias, >Devices, Includes e AutoDocs, Users Interface Style Guide. Anche uno o >due buoni libri circa il linguaggio che desideri imparare sono >essenziali. Io non sto dicendo questo perchè mi piace vederti sprecare i >tuoi soldi ma è quasi impossibile programmare l'Amiga senza una buona >documentazione.

Mai fare cambiamenti al sorgente che IEditor genera. Non dovresti fare questo perchè ogni volta che ri-generari il sorgente dovresti fare questi cambiamenti di nuovo. Dovresti sempre codificare nel tuo programma le specifiche routine in uno o più moduli seperati. In questo modo puoi sempre aggiungere delle cose al tuo GUI usando IEditor senza avere il problema di dover aggiungere ripetutamente altre cose al sorgente generato.

Rapporti di difetti (che difetto?!?), suggerimenti, cartoline, contributi, idee, donazioni, ragazze ;), etc.. all' autore

.

Flames, critiche et similia a:

NIL:

;-)

1.88 Preferenze/Genera icone

Se è attivato, verrà creato un file .info quando salvi una GUI.

1.89 Banco immagini

Questo requester ti permette di caricare file IFF-ILBM file da usare nella tua GUI. Al momento le immagini caricate possono solo essere usate nei gadget booleani e nei menu, ma in una versione futura (presto disponibile, spero! ;) potrai stamparle direttamente sulla tua finestra.

Il requester è diviso in due parti: nella seconda puoi vedere un'anteprima dell'immagine selezionata, nella prima ci sono questi gadget:

- Immagini questa è la lista delle immagini attualmente disponibili per l'uso nella tua GUI.
- (string gadget) se vuoi cambiare l'etichetta di una ~immagine, questo gadget è quello che fa per te...
- Nuova aprirà un file-requester ASL con cui puoi scegliere un file IFF-ILBM da aggiungere alla lista.
- Elimina rimuoverà l'immagine selezionata dalla lista. Se quell'immagine è in uso nella tua GUI, ti verrà chiesto se continuare o no: ~selezionando "Si", l'immagine sarà rimossa e i gadget che la usano avranno i loro puntatori all'immagine immagine azzerati.

Per uscire dal Banco Immagini devi cliccare sul gadget di chiusura della finestra.

1.90 Gadgets Booleani

I gadget booleani sono i più comuni pre-kick 2.0 gadget. Sono gestiti dalla intuition.library, non dalla GadTools, così non hanno nessuna tag e non puoi usare la GT_SetGadgetAttrsA() funzione con essi. Potresti volerli usare se vuoi un pulsante con alcune caratteristiche che il Button Kind della gadtools non ha, per esempio le immagini, il modo toggle-select...

NOTA BENE: nei tuoi sorgenti, accertati di non usare i simboli xxxGadget come puntatori a un gadget booleano, perché rappresentano le strutture Gadget!

Esempio: questo pezzo di codice sarebbe sbagliato:

```
[...]
```

```

move.l BooleanGadget, a0
jsr    _LVOOnGadget(a6)
[...]
```

dovresti scrivere:

```

[...]
```

```

lea    BooleanGadget, a0
jsr    _LVOOnGadget(a6)
[...]
```

o in C:

```

OnGadget( &BooleanGadget, .... );
```

Inoltre, non ci sono puntatori ai gadget di questo tipo negli array <wnd>Gadgets.

Questi sono i gadget che troverai nel Requester Gadget booleani:

- Etichetta etichetta del gadget
- Testo il testo del gadget. Sarà usato solo se il checkbox è attivato.
- X, Y le coordinate del testo, ~relative ~all'angolo superiore a sinistra del gadget.
- INVERSVID se settato, il testo sarà stampato in modo inverso.
- Draw Mode JAM1 il testo sarà stampato ~con ~la Front ~Pen ~selezionata, ~lasciando lo sfondo invariato.
- JAM2 il testo sarà stampato con ~entrambe la Front e Back pen selezionate.
- COMPLEMENT il ~testo sarà stampato ~in modo complementare.
- Front Pen il colore del testo
- Back Pen il colore dello sfondo (usato solo se il draw mode è JAM2).
- W, H le dimensioni del gadget.
- * copia le dimensioni dell'immagine selezionata nelle dimensioni del gadget.
- Gadget Render l'
 immagine
 usata per rappresentare il gadget.
 Il simbolo (---) significa NESSUNA IMMAGINE.

... state sintonizzati! ;-)

1.92 Comandi da tastiera

Comandi che IE accetta da tastiera:

TAB	Seleziona il gadget successivo
SHIFT TAB	Seleziona il gadget precedente
ALT TAB	Attiva la finestra successiva
SHIFT ALT TAB	Attiva la finestra precedente
RETURN	Modifica le tags dei gadget selezionati
DEL	Elimina i gadget selezionati

1.93 Finestre/Stampa

Questa funzione ti permette di stampare la finestra di edit corrente.

È una funzione un po' sperimentale, quindi ditemi cosa ne pensate e se vi serve realmente.

1.94 Gadgets/Distribuisce/Orizzontalmente

Questa funzione ti permette di distribuire i gadget
selezionati
tra due

linee.

Dopo che hai selezionato questo item, vedrai una linea verticale che segue i movimenti del tuo mouse nella finestra attiva: muovila alla prima coordinata dell'area in cui distribuire i gadget e premi il tasto del mouse; ora apparirà un'altra linea: muovila sulla seconda coordinata e premi il tasto del mouse.

A questo punto, i gadget
selezionati
verranno equamente distribuiti tra le
due linee.

Se solo un gadget è attivo, verrà centrato tra le due linee.

1.95 Gadgets/Distribuisce/Verticalmente

Questa funzione ti permette di distribuire i gadget selezionati tra due linee.

Dopo che hai selezionato questo item, vedrai una linea orizzontale che segue i movimenti del tuo mouse nella finestra attiva: muovila alla prima coordinata dell'area in cui distribuire i gadget e premi il tasto del mouse; ora apparirà un'altra linea: muovila sulla seconda coordinata e premi il tasto del mouse.

A questo punto, i gadget selezionati verranno equamente distribuiti tra le due linee.

Se solo un gadget è attivo, verrà centrato tra le due linee.

1.96 Gadgets/Spaziatura/Setta X...

Questa funzione ti chiederà il numero di pixel da inserire tra i gadget selezionati. Una volta che l'hai inserito, i gadget verranno posizionati correttamente.

1.97 Gadgets/Spaziatura/Setta Y...

Questa funzione ti chiederà il numero di pixel da inserire tra i gadget selezionati. Una volta che l'hai inserito, i gadget verranno posizionati correttamente.

1.98 Menu Editor

Il Menu Editor è... hmm... un editor per menu! ;-)

Ti permette infatti di costruire un menu con un paio di click del mouse... Nella sua finestra troverai questi gadget:

Title	Questa lista mostra i titolo dei Menu presenti.
Item	Questo mostra gli Item del menu...
Sub	...vuoi che te lo dica? ;)

Sotto questi gadgets, ci sono questi pulsanti:

/\	ehm... più o meno... Questo sposta in alto il nodo selezionato
\/	Questo sposta in basso il nodo selezionato.
Nuovo	Aggiunge un nuovo nodo.
Elimina	Elimina il nodo selezionato.
Mutual Exclude	Questo ti permette di specificare quali voci devono venire escluse quando quella selezionata viene scelta.

Infine, ci sono questi due gadget:

Test	Crea il menu così come l'hai costruito e lo attacca alla finestra del Menu Editor, permettendoti di controllare come apparirà...
Ok	Chiude il Menu Editor; ha la stessa funzione del gadget di chiusura della finestra.

Per editare una voce, devi eseguire un doppio click su di essa. Il requester che hai visto quando hai creato la voce apparirà.

In questo requester ci sono questi gadget:

Testo	Il testo della voce del menu...
Immagine	Questo aprirà la lista delle immagini disponibili: scegline una se vuoi creare una voce MENU_IMAGEIMAGE. (---) vuol dire nessuna immagine.
BarLabel	Settalo se vuoi una barlabel... ;)
Disabled	Se settato, il menu apparirà disabilitato.
CheckIt	Settalo se vuoi che la voce sia "checkabile".
Checked	Se è settato e anche CheckIt lo è la voce apparirà "checkata".
MenuToggle	Quando la voce verrà selezionata il suo stato cambierà da marcata a non marcata e viceversa.

Nel requester MutualExclude ci sono questi gadget:

Ignora	Le voci di questa lista non verranno cambiate.
Escludi	Le voci di questa lista verranno escluse da quella che hai selezionato.

« and » Questi due gadget spostano tutte le voci di una lista nell'altra.

< and > Questi due gadget spostano la voce selezionata da una lista all'altra.

1.99 IEditor's author... err...hey, it's me! :)

Potete raggiungere l'autore a questo indirizzo:

Simone Tellini
Piazza Resistenza 2
42016 Guastalla RE
ITALIA

o per matrix:

2:332/502 (Simone Tellini)

or da Internet:

Simone.Tellini@f502.n332.z2.fidonet.org
