

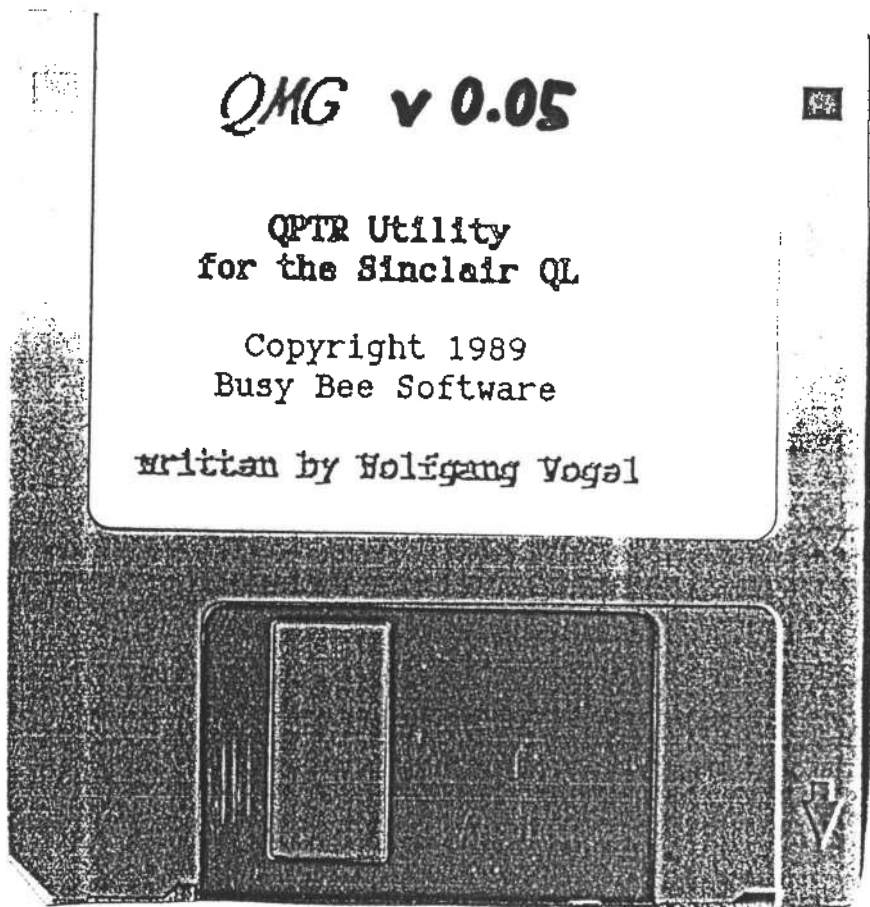
Stand 06.06.89

QMG v 0.05

**QPTR Utility
for the Sinclair QL**

**Copyright 1989
Busy Bee Software**

written by Wolfgang Vogel



Sehr geehrter QL-Freund,

bitte BOOTEN Sie die Diskette und erarbeiten Sie sich, mit meiner Hilfe die vielfältigen Möglichkeiten des Qptr Menue Generators, im folgenden mit QMG abgekürzt.

Einige im folgenden verwendete Abkürzungen...

LMT - linke Maustaste oder Leertaste
 RMT - rechte Maustaste oder ENTER
 IWD - Information Subwindow
 AWD - Application Subwindow
 LMI - Loose Menue Item

Es erscheint zuerst ein SLEEP BUTTON ITEM mit folgendem Text:

'QPTR v 0.05 (No. 0000)'

hier sind folgende Aktionen möglich...

- HIT : LMT um SLEEP BUTTON zu verschieben
- DO : RMT für Wechsel ins Hauptmenue
- Taste F1 : zum Aufruf der Hilfe Option, Hilfe Datei ist noch nicht fertiggestellt
- CTRL+F4 : Eigentumshinweis, noch nicht kopiergeschützt !

ACHTUNG: Leertaste anschließend festhalten, um weiterarbeiten zu können !

Bitte wählen Sie 'DO', also bestätigen Sie mit RMT.
 Nun befinden Sie sich im Hauptmenue des QMG's.

Kurze Erklärung der einzelnen Menüpunkte des Hauptmenues, bitte noch nicht anwählen...

- RESET : Um den QL quasi in den 'Urzustand' zu versetzen, falls Sie neu mit der Arbeit beginnen wollen.

Anmerkung: Dieser Menüpunkt arbeitet nur uncompiled im Quellprogramm korrekt.

Compiliert müssen Sie nach Anwahl mindestens zweimal CTRL+C betätigen um weiterarbeiten zu können, außerdem wird der Speicher nicht ganz wieder freigegeben. Also besser Programm neu starten.

- WDEF : Veränderung der Hauptwindowgröße mit sämtlichen Kombinationen von Funktions- mit Pfeiltasten, als da wären...

ALT	+ Pfeile	1 Pixel in gewählte Richtung		
CTRL	+ Pfeile	2 Pixel	"	"
ALT/CTRL	+ Pfeile	3 Pixel	"	"
SHIFT	+ Pfeile	4 Pixel	"	"
ALT/SHIFT	+ Pfeile	5 Pixel	"	"
CTRL/SHIFT	+ Pfeile	6 Pixel	"	"

Die echte Verschiebung in die entsprechende Richtung errechnet sich aus dem momentanen Multiplikator, der mit der SPACE Taste zwischen 1x und 10x umgeschaltet werden

kann und der Tastenkombination in Abhängigkeit von der X-Achsen Teilbarkeit durch 4 und der Y-Achsen Teilbarkeit durch 2.

Wenn Sie keine Größenänderungen mehr vornehmen wollen, kommen Sie durch Tastendruck von 'ESC' oder RMT wieder ins Hauptmenue zurück.

- ITEMS : Falls es noch keine Loose Menue Items gibt, wird nach der Anzahl der gewünschten Standard Items gefragt. Hier kann eine Zahl zwischen 0 und 167 eingegeben werden. Die tatsächliche Anzahl der erzeugten Items ist von der mit WDEF eingestellten Hauptwindowgröße abhängig.
Falls schon eine Loose Item Liste vorhanden ist, kommen Sie sofort ins Zwischenmenue in dem weitere Manipulationen und Hilfsfunktionen möglich sind.
Für weitere Informationen sehen Sie unter ITEM-MENUE nach.
Beachten Sie, daß nur die ersten 10 Items in Items vom Typ 'Sprite' umgewandelt werden können. (also 0-9)

Folgende Bedeutung haben die einzelnen Menuepunkte:

- | | |
|-----|--|
| ADD | fügt ein LMI hinzu, auch wenn dieses nicht mehr hineinpassen würde |
| DEL | löscht das LMI mit der höchsten Nummer |
| SET | positionieren einzelne LMI's im Hauptwindow.
folgende Verfahren sind möglich... |
- 1) Gewünschtes LMI mit Mauszeiger anfahren und mit LMT zum Verschieben vorbereiten, nun den Mauszeiger an die neue Position bringen und die RMT betätigen.
 - 2) Mauszeiger an die gewünschte neue Position bringen und einfach die entsprechende Zifferntaste betätigen um das der Ziffer entsprechende LMI gleichzeitig auszuwählen und neu zu positionieren.
(dies ist nur bei LMI 0-9 möglich)

Falls Sie mehrere LMI's mit LMT vorbereitet haben, so wird das zuletzt vorbereitete als aktuelles LMI für die Positionierung vorgesehen und weitere werden nicht berücksichtigt, trotz inverser Darstellung.

- | | |
|---------|---|
| EQU x/y | Um Itemgruppen auf einmal zu verschieben oder eben positionsmäßig anzugleichen.
Da es erstens müßig ist jedes Item mit der 'SET' Funktion genau an die Position zu bekommen, wo Sie möchten und zweitens jeder neue Aufbau des Hauptwindows wertvollen Speicher verbraucht, der eben durch sinnvolle Zusammenlegung von Arbeitsschritten gespart werden kann, habe ich diese Funktion implementiert. |
|---------|---|

Im einzelnen hat EQU n folgende Bedeutung...

... x alle vorbereiteten LMI's bekommen als X Koordinate die Position, an die der besondere Mauszeiger nach Auswahl der LMI's neu positioniert und mit RMT aktiviert wird.
Die Y Koordinate bleibt erhalten.

... y alle vorbereiteten LMI's bekommen als Y Koordinate die Position, an die der besondere Mauszeiger nach Auswahl der LMI's neu positioniert und mit RMT aktiviert wird.
Die X Koordinate bleibt erhalten.

GAP x/y Um alle LMI's einer mit LMT vorbereiteten Itemgruppe horizontal oder vertikal auf gleichen Abstand voneinander zu bringen.

Im einzelnen hat GAP n folgende Bedeutung...

... x alle vorbereiteten LMI's bekommen horizontal einen gleichen Abstand nach aktivieren des Eingabemenues mit RMT und Eingabe eines Abstandswertes zwischen 4 und 40.

... y alle vorbereiteten LMI's bekommen vertikal einen gleichen Abstand nach aktivieren des Eingabemenues mit RMT und Eingabe eines Abstandswertes zwischen 4 und 40.

STRING Zur Eingabe von TEXT in ein oder mehreren LMI's gleichzeitig. Ist ein LMI vorher vom Typ SPRITE gewesen, so wird es in eines vom Typ STRING umgewandelt.

Beachte: Falls Sie mehrmals ein LMI vom Typ SPRITE in STRING umwandeln, ist eine sichere Funktion nicht mehr gewährleistet. Dies liegt an der Vielzahl der Kombinationsmöglichkeiten zwischen unterschiedlich großen LMI's und der QPTR Toolkit Verwaltung des Itemtyps nach dem STACK Prinzip. Hier waren umfangreiche Korrigierverfahren notwendig, um alle Listen wieder in Ordnung zu bringen. Es ist nicht sicher, daß sämtliche Fälle der Typen bzw. Listenmanipulation berücksichtigt wurden. Da ich gewohnheitsmäßig immer den gleichen Arbeitsablauf einhalte, funktioniert die Erstellung in meiner Arbeitsreihenfolge, für die ich an anderer Stelle ein Beispiel geben werde, hundertprozentig. Außerdem bin ich nicht bereit, stundenlange Programmierarbeit für Tastaturgorillas zu opfern, um deren sinnlosen Veränderungen genüge zu tun. Durch zuviele Fehlerabfragen

bohrt man unnötigerweise den Speicherbedarf auf und dem versierten, mitdenkendem Anwender ist damit sicherlich nicht gedient.

SPRITE

Zur Eingabe von SPRITES in ein oder mehreren LMI's gleichzeitig. Ist ein LMI vorher vom Typ STRING gewesen, so wird es in eines vom Typ SPRITE umgewandelt.

Falls Sie nun 'SPRITE' anwählen und vorher ein oder mehrere LMI's für diese Veränderung vorbereitet haben, so erscheint ein Fenster mit der Meldung...

Overwrite sprite n with
device_noname_asm Y/N/Q?

Wenn Sie diese Funktion zum erstenmal anwählen erscheint immer 'noname_asm' als Sprite Dateiname. Bei erneuter Anwahl erscheint der letzte Sprite Dateiname, der bearbeitet wurde. Geben Sie 'Y' ein, sucht der QMG nach einer Sprite Datei mit diesem Namen und zieht diese bei Erfolg zur Veränderung des Sprites n heran. Bei Mißerfolg erscheint

Can't open device_noname_asm
- press a key to continue

und Sie müssen eine Taste drücken, um den Namen mit Eingabe von 'N' zu ändern oder diese Funktion mit 'Q' für dieses Item zu verlassen, und für alle noch angewählten Items, die gleiche Prozedur über sich ergehen zu lassen. Bei Auswahl von 'N' zieht sich eine File Select Box auf, die alle Dateien mit der Extension '_asm' zur Auswahl auflistet. Innerhalb der Box haben Sie folgende Möglichkeiten:

- ESC verlassen der File Select Box und Übernahme von 'noname_asm' in das Eingabe Menue.
- DEVICE um eine Diskette im anderen Laufwerk auf Dateien mit Endung '_asm' zu durchsuchen, können Sie hier das DATA Laufwerk ändern, wie unter 'DEV' in dieser Anleitung erläutert. Falls in dem, von Ihnen eingegebenem Device kein Datenträger vorgefunden wird, zieht sich das Hilfemenue mit

'Hilfe bei Insert Disk'

auf, um Sie darauf hinzuweisen. Nun ist es notwendig, das Sie einen

formatierten Datenträger einlegen, damit Sie aus dieser Fehlerschleife kommen. Beim Schreiben dieser Anleitung habe ich diesen Umstand erst bemerkt, und werde ihn natürlich so ändern, daß man aufs andere Laufwerk wieder umschalten kann.

- `_asm` schaltet bei der Sprite Datei Suche auf Dateien mit Endung `'_asm'`.
- `-bas` schaltet bei der Sprite Datei Suche auf Dateien mit Endung `'_bas'`. Obwohl diese Art der Sprite Datei als Quellsource für Sprites noch nicht berücksichtigt ist. Der QPTR Sprite Editor erzeugt ja nur Dateien im Assemblerformat. Falls Sie aber einmal nur ein Sprite in BASIC QMG Format vorliegen haben, soll diese Option dieses Manko beseitigen. Wird in einer späteren Version unterstützt werden.

Nun zur Auswahl der Files ...

... wenn Sie z.B. vier von sechs LMI's vorher angeklickt haben um aus ihnen Sprites zu machen, haben Sie drei Möglichkeiten um fortzufahren:

1. Sie wählen weniger als vier Dateien aus, das heißt das alle angewählten Dateinamen abgearbeitet werden und jeweils dem nachsthöheren LMI zugeordnet werden. Da Sie aber ja weniger Dateien ausgewählt haben, würde für die noch offenen LMI's, die zuletzt bearbeitete Sprite Datei als Eingabe vorrausgesetzt, aber Sie werden ja um Bestätigung gebeten, und müssen nur entsprechend oft 'Q' betätigen um eine Übernahme zu verhindern, außer Sie möchten Sprites in doppelter Ausführung im Menue haben.
2. Sie wählen genau vier Dateien aus, das heißt, Sie bestätigen auf einem ausgewähltem Sprite mit RMT die Beendigung der Auswahl und Übernahme des so quitierten Dateinamens als ersten Namen in die Eingabe. Alle anderen Dateinamen werden bildlich von oben herab als nächstes, nach bestätigen mit RMT in die Eingabe übernommen. Also brauchen Sie bei passender Anzahl nur entsprechend oft die RMT oder ENTER zur Übernahme betätigen.

RECOL dient zur Einstellung der Itemfarbwerte für Randfarbe des aktuellen Items, anwählbaren-, unanwählbaren- und ausgewählten Items. OKAY übernimmt alle Einstellungen und verläßt das RECOLOUR Menue und RESET nimmt Standard Farbwerte, wie im QMG voreingestellt.

RESET ITEMS setzt die Itemliste auf Null und Sie müssen erneut eine Anzahl eingeben um Items in das Menue übernehmen zu können.

FILE SCANNER ermöglicht Ihnen, aus fertigen Pointer gesteuerten Programmen, die Sprites herauszuscannen und diese im Assemblerformat auf Datenträger abzuiegen. Von dort können Sie mit der File Select Box unter 'SPRITE' weiterverwendet werden. Da der Filescanner nach Sprite Headern sucht, findet er auch BLOBS und PATTERN. Diese müssen mit einer speziellen Procedure abgespeichert werden, da Ihnen die Pixel Maske zur Erkennung aller durchsichtigen Pixel fehlt, und deshalb nicht ohne diese spezielle Behandlung als Sprites verwendet werden können.

Wenn Sie den Sprite Scanner starten, erscheint folgendes Fenster:

Scan device_QD Y/N/Q ?

Jetzt können Sie 'Y' eingeben, wenn Sie den QD-Editor von Jochen Merzsoftware auf seine Sprites untersuchen möchten. Sie brauchen keine Angst zu haben, daß Programm wird nur in einen RESPR-Bereich geladen und dort ab einem voreingestelltem Adress Increment untersucht. Dieser Increment Wert ist nur aktiv, wenn Sie sofort 'Y' eingeben. Falls Sie 'N' wählen, müssen Sie einen Dateinamen eingeben und der Scanner bearbeitet das File vom Anfang bis zum Ende. Diese Eingaben, arbeiten übrigens mit dem HOTKEY Stuff Buffer zusammen, so daß Sie bei Wahl von 'N' mit ALT+SPACE 'QD' wieder in der Eingabe hätten, allerdings nicht mehr den Increment Wert.

Wenn Sie 'Q' bestätigen, geht der Scanner alle eingebauten Dateinamen durch. Falls Sie jeden mit 'Q' quittieren, kommen Sie wieder ins Item Menue. Für nicht in der Liste vorhandene Files, müssen Sie 'N' und den Programmnamen eingeben. Der Scanner kann nur Maschinen-sprachprogramme unterm Pointer durchsuchen.

Es sind schon einige Sprites mitgeliefert, die auf diesem Wege gescannt worden sind.

Nehmen wir einmal an, Sie hätten 'QD' mit 'Y' bestätigt, dann erscheint folgendes:

```
device_QD
OK to scan this file (Y/N)?
```

Geben Sie nun 'Y' ein, geht es so weiter ...

```
Default start address ? Y/N/Q ?
```

```
respraddress+increment
```

Wenn Sie nun 'N' eingeben, erscheint ...

```
Increment ? respr adr. + defaultincr.
```

```
max. filelaenge
```

... und der Cursor steht auf der ersten Ziffer des Default Increment Wertes, um ihn zu überschreiben.

Bestätigen Sie nun mit RMT oder ENTER und der Scanner startet mit Ihren Vorgaben und folgender Meldung...

```
Scanning start at address startadr.
```

Falls er nun das erste Sprite, Blob oder Pattern Muster gefunden hat, hält er an, um Sie Ihnen die Entscheidung zu lassen, ob er das gefundene anzeigen und somit später eventuell abspeichern soll. Ein Sprite was Sie nicht anzeigen lassen haben, kann nicht abgespeichert werden. Es erscheint jetzt zum Beispiel folgendes:

```
testing with WSPRT ?      Y/N
... at increment aktuelle adresse
0100 0000 0006 000A 0003 0004
```

Dies ist in hexadezimaler Form der Sprite Header und trifft Aussagen über Sprite XY Größe, Timeout Byte bei dynamischen Sprites und YX Origin des Sprites.

Das Format ist in Ihrer QPTR Anleitung genauestens beschrieben, deshalb möchte ich nicht näher darauf eingehen.

Wenn nun der Scanner das letzte Sprite gefunden hat, bis zum Ende der Datei gesucht hat, oder mit 'ESC' von Ihnen in seiner Arbeit unterbrochen wurde, so erscheint jetzt die Frage, welches der gefundenen Sprites abgespeichert werden sollen. Das sieht dann so aus ...

```
May I save this beautiful
sprite to file ? Y/N/Q ?
```

... falls 'Y' erscheint folgendes:

Save name_asm Y/N/Q ?

Sie müssen 'N' eingeben, wenn Sie den Namen ändern möchten.

Falls Sie den Namen ändern, kein '_asm' mit eingeben.

Der Scanner versucht nun eine Datei mit diesem Namen auf dem Datenträger zu eröffnen. Bei Mißerfolg erscheint eine entsprechende Meldung und bei Erfolg, erscheint folgendes:

Scanning Spritename_ohne_asm
... with normal procedure ? Y/N
... special -> blob or pattern

Wie schon erwähnt, muß hier 'Y' für normale Sprites gewählt werden, oder 'N' für Blobs und Pattern.

Versuchen Sie einfach erst mit normaler Bearbeitung ein Ergebnis zu erzielen, und überprüfen dies mit der 'SPRITE' Option im 'ITEM' Menue. Sie sollten aber den Filescanner zum Kennenlernen ohne wichtige Menue Konstruktionen benutzen, damit Sie keine Konstruktionsarbeit umsonst gemacht haben, falls Ihnen das Programm abstürzt. Wenn Sie also 'Y' für normales Scannen gewählt haben, geht es wie folgt weiter:

I do my best by ...

... normal scanning sprite_name

anschließend kommen

phase 1: colour
... scanning sprite_name

und

phase 2: pixel mask
... scanning sprite_name

Wenn der Scanner dieses Item gespeichert hat, so fragt er nach dem nächsten.

Um ein Sprite zu überspringen, müssen Sie 'Q' eingeben, bis zum nächsten gewünschten Sprite, oder bis zum Verlassen des Scanners mit einer Meldung, wie lange er für diesen ganzen Vorgang benötigt hat, und wieviel Sprites er insgesamt gefunden hat.

Falls ein Programm gescannt ist, dessen Name noch nicht enthalten ist, in der eingebauten Liste, so startet der Scanner bei der Anfangsadresse und falls Sie wissen möchten, an welcher Adresse er zur

Zeit arbeitet, müssen Sie nur die Taste
CTRL festhalten.

Folgende Menüpunkte sind noch nicht fertiggestellt:

GRAFIK SCANNER	Zur Verwendung von Bildschirmteilen als Sprites. Im Hauptmenue einmal 'INFO' anwählen, dort ist mein Konterfei auf diese Art entstanden. Dies Routinen für den Grafik Scanner sind schon im Programm vorhanden, aber müssen für diese Anwendung noch sinnvoll zusammengefaßt werden.
SELECT ACTION	Soll später einem Item eine Standart Action zuweisen können, die auf Datenträger archiviert werden können.
MAKE UNAVAILABLE	Diese Funktion, sorgt dafür, daß beim ersten aufziehen des erzeugten Windows, das ausgewählte Item nicht anwählbar ist, und deshalb in der für unavailable items eingestellten Farbe erscheint. (einstellbar in 'RECOL')
MAKE AVAILABLE	siehe MAKE UNAVAILABLE, nur für anwählbare items
MAKE SELECTED	siehe MAKE_UNAVAILABLE, nur für ausgewählte Items.

- INFW : Falls es noch keine Information Subwindows gibt, wird nach der gewünschten Anzahl der Standart IWD's gefragt. Hier kann eine Zahl zwischen 0 und 167 eingegeben werden.

Bedenken Sie, daß alle erzeugten Windows Speicher verbrauchen und übereinander gelegt in der oberen linken Ecke erzeugt werden, sodaß Sie nur umständlich zu bearbeiten sind.

Bei Auswahl von überlagerten Windows, wird immer nur das mit der niedrigsten Nummer angewählt.

Folgende Funktionen stehen Ihnen hier zur Verfügung...

Sofort nach Anwahl von 'INFW', falls schon IWD's vorhanden sind, können Sie die Windowgrößen wie im Menüpunkt 'WDEF' verändern.

Drücken Sie nach Anwahl von 'INFW', die TABULATOR Taste, so ändert sich im Hauptmenue das Item 'INFW' in 'ORIGN' und Sie können daran erkennen, daß Sie nun die IWD's neu im Hauptwindow positionieren können. Denken Sie daran, daß bei überlagerten Windows, bzw. Items immer das mit der niedrigsten Nummer ausgewählt wird.

Zur Positionierung müssen Sie folgendermaßen vorgehen:

- das gewünschte IWD mit dem Mauszeiger anfahren
- dann im IWD die RMT einmal zur Anwahl betätigen
- mit dem Mauszeiger an die gewünschte neue Position fahren und die RMT erneut betätigen...

... anschließend wird das ausgewählte IWD gezeichnet.

Dies wiederholen Sie mit allen anderen IWD's, die Sie neu positionieren oder erneut positionieren wollen.

Wollen Sie keine weiteren IWD's verschieben, kommen Sie mit einmaligen Tastendruck von 'ESC' zur EBENE 'INFW' zurück, wo Sie dann Größenänderungen durchführen können. Hier ist bei Eintritt in den Menüpunkt immer erst IWD Nummer 0 selectiert, zur Anwahl eines anderen, muß die entsprechende Zahl vor der Größenänderung betätigt werden.

Vom Konzept des QMG's werden also momentan nur 10 IWD's sinnvoll unterstützt, da alle weiteren bei der Größenänderung nicht angewählt werden können.

Spätere Versionen werden komfortabler in der IWD Manipulation sein und eine menuegesteuerte Veränderung erlauben.

Wenn Sie keine Größenänderungen mehr vornehmen möchten, kommen Sie durch erneute Betätigung von 'ESC' ins Hauptmenue zurück.

Es können übrigens zur Zeit noch keine IWD's gelöscht oder hinzugefügt werden.

- APPW : Falls es noch keine Application Subwindows gibt, wird nach der gewünschten Anzahl der Standard AWD's gefragt. Hier kann eine Zahl zwischen 0 und 167 eingegeben werden.

Bedenken Sie, daß alle erzeugten Windows Speicher verbrauchen und übereinander gelegt in der oberen linken Ecke erzeugt werden, sodaß Sie nur umständlich zu bearbeiten sind.

Bei Auswahl von überlagerten Windows, wird immer nur das mit der niedrigsten Nummer angewählt.

Folgende Funktionen stehen Ihnen hier zur Verfügung...

Sofort nach Anwahl von 'APPW', falls schon AWD's vorhanden sind, können Sie die Windowgrößen wie im Menüpunkt 'WDEF' verändern.

Drücken Sie nach Anwahl von 'APPW', die TABULATOR Taste, so ändert sich im Hauptmenue das Item 'APPW' in 'ORIGN' und Sie können daran erkennen, daß Sie nun die AWD's neu im Hauptwindow positionieren können. Denken Sie daran, daß bei überlagerten Windows, bzw. Items immer das mit der niedrigsten Nummer ausgewählt wird.

Zur Positionierung müssen Sie folgendermaßen vorgehen:

- das gewünschte AWD mit dem Mauszeiger anfahren
- dann im AWD die RMT einmal zur Anwahl betätigen
- mit dem Mauszeiger an die gewünschte neue Position fahren und die RMT erneut betätigen...

... anschließend wird das ausgewählte AWD gezeichnet.

Dies wiederholen Sie mit allen anderen AWD's, die Sie neu positionieren oder erneut positionieren wollen.

Wollen Sie keine weiteren AWD's verschieben, kommen Sie mit einmaligen Tastendruck von 'ESC' zur EBENE 'APPW' zurück, wo Sie dann Größenänderungen durchführen können. Hier ist bei Eintritt in den Menüpunkt immer erst AWD Nummer 0 selectiert, zur Anwahl eines anderen, muß die entsprechende Zahl vor der Größenänderung betätigt werden.

Vom Konzept des QMG's werden also momentan nur 10 AWD's sinnvoll unterstützt, da alle weiteren bei der Größenänderung nicht angewählt werden können. Spätere Versionen werden komfortabler in der AWD Manipulation sein und eine menuegesteuerte Veränderung erlauben.

Wenn Sie keine Größenänderungen mehr vornehmen möchten, kommen Sie durch erneute Betätigung von 'ESC' ins Hauptmenue zurück.

Es können übrigens zur Zeit noch keine AWD's gelöscht oder hinzugefügt werden. Sie müssen sich also vorher über deren Anzahl Gedanken machen.

- + CDEF : Falls es Application Subwindows gibt, erfolgt hier die Frage, welches AWD eine Objektliste erhalten soll. Hier kann eine Zahl zwischen 0 und 4 eingegeben werden. Ein AWD welches nicht vorhanden ist darf auch nicht ausgewählt werden. Beim Schreiben dieser Anleitung ist mir aufgefallen, das diese Fehleingabe noch nicht abgefangen wurde.

Als nächstes müssen Sie eingeben, ob das ausgewählte AWD Scrollbars erhalten soll.

Hier darf nur 'ja' oder 'nein' eingegeben werden.

Scrollbars ermöglichen die Ausgabe größerer Objektanzahl innerhalb des AWD's.

Je nach Eingabe geht es folgendermaßen weiter....

... wenn Sie 'ja' eingegeben haben, müssen Sie anschließend angeben, wieviel Objekte sofort sichtbar in der Anzeige erscheinen sollen. Hier können Sie eine Zahl zwischen 1 und 15 eingeben.

Jetzt brauchen Sie nur noch alle Objekte einzeln eingeben und mit RMT oder ENTER zu übernehmen.

Nach der ersten Eingabe erscheint die Aufforderung weitere Objekte einzugeben oder durch bestätigen einer leeren Eingabezeile mit RMT oder ENTER mit der Erstellung der Liste zu beginnen.

Zusätzlich erscheint noch eine Ist-, Sollwertanzeige der Eingegebenen bzw. geforderten Eingabe.

Falls Sie sich über den Text Ihrer Objekte noch nicht im klaren sein sollten, können Sie auch eine Art Dummy Eingabe vornehmen.

Syntax : SHIFT + ESC, Anzahl_1 * Anzahl_2

Beispiel: (SHIFT+ESC)80*20

Dies bewirkt die Einrichtung von 20 Einträgen mit 80 Zeichen Länge.

Für Anzahl_1 sind Zahlen von 1 bis 80 gültig und für Anzahl_2 ist die Eingabe nur durch den freien Rechnerspeicher begrenzt.

Falls Sie zuviele Einträge haben wollten, meldet sich das Runtime Errorwindow mit 'no heap space' und Ihre bisherige Arbeit war vergeblich, das heißt im Klartext, sie müssen das Programm neu starten.

... wenn Sie 'nein' eingegeben haben, brauchen Sie anschließend nur noch alle Objekte einzeln eingeben und mit RMT oder ENTER übernehmen. Nach der ersten Eingabe erscheint die Aufforderung weitere Objekte einzugeben oder durch bestätigen einer leeren Eingabezeile mit RMT oder ENTER mit der Erstellung der Liste zu beginnen. Falls Sie sich über den Text Ihrer Objekte noch nicht im klaren sein sollten, können Sie auch eine Art Dummy Eingabe vornehmen.

Syntax : SHIFT + ESC, Anzahl_1 * Anzahl_2

Beispiel: (SHIFT+ESC)30*10

Dies bewirkt die Einrichtung von 10 Einträgen mit 30 Zeichen Länge in Form von Dummys ('0... ').

Der Dummybefehl muß ohne Leerzeichen eingegeben werden.

Für Anzahl_1 sind Zahlen von 1 bis 80 gültig.

Für Anzahl_2 sind Zahlen von 1 bis 17 gültig.

Daraus folgt, daß eine Application Objectliste

ohne Scrollbars maximal 17 Einträge mit einer

maximalen Anzahl von 80 Zeichen haben kann.

In diesem Fenster erscheint die Anzahl der Einträge unten links in der Anzeige (Anzahl: x).

Sie können AWD's mit Controlldefinition ('CDEF') einfach von neuem, mit anderen Werten überschreiben, denken Sie aber an Ihren freien Arbeitsspeicher. Je weniger Sie bei der Eingabe falsch machen und je mehr Eingaben Sie vorher planen, desto sicherer wird Ihnen der Qptr Menue Generator das gewünschte Ergebnis liefern.

Nach dem Motto 'Try and Error' verschafft Ihnen der Menue Generator höchsten die Erkenntnis, wie schön es doch wäre einen QL mit 2 Megabyte zu haben, wenn das möglich wäre.

Übrigens mein Menue Generator läuft auch auf dem Atari QL-Emulator, der bis zu 16 Megabyte erweitert werden kann und die der QL-Emulator und mein Programm auch nutzen können.

- ATTR : In diesem Menue können alle Window Attribute eingestellt werden.
Wenn Sie das Menue zum erstenmal anwählen ist die Windowart 'MAIN' und Nummer '0' selektiert.

Alle augenblicklichen Anzeigen betreffen also das Hauptwindow.

Es ist nicht ratsam eine Schattengröße von über 10 einzugeben, da das mir vorliegende Pointer Toolkit darauf mit Abstürzen reagierte.

Bei den Windowarten 'INFW' und 'APPW' hat die Eingabe eines Schattens keine Auswirkung, da es für Subwindows keinen Schatten gibt.

Items, die nicht ausgewählt werden können, weil ihre Auswahl nicht zweckmäßig ist, sind von vornherein unanwählbar gemacht.

Die invertierte, weiße Darstellung kennzeichnet solche Items, aber auch aktuelle Einstellungen werden so gekennzeichnet, z.B. beim Fenstertyp.

Die aktuelle Einstellung läßt sich leicht unterhalb der Menümeldung 'Window Attributes' ablesen.

Dort könnte z. B. stehen:

Window Attributes for INFW window 0 max. 4

Dies bedeutet, das es maximal 4 IWD's gibt und Sie augenblicklich Window mit Nummer 0 bearbeiten.

Als Hilfe gibt es noch den Menüpunkt 'ALL' mit dem Sie zweierlei Dinge tun können.

- 1) Wenn Sie ihn nur hitten, das heißt anwählen mit LMT oder SPACE, so erscheint eine Meldung, daß wenn Sie jetzt das Menue über anklicken von 'RESET' verlassen, die Windows des aktuellen Typs alle auf die im Programm voreingestellten Attributwerte zurückgesetzt werden würden.
Falls Sie die Meldung vorzeitig beenden wollen, drücken Sie eine beliebige Taste.
- 2) Wenn Sie das 'ALL' Item mit RMT oder ENTER anwählen, so übernehmen alle Windows, des aktuellen Window Typs die augenblicklich eingestellten Werte.

Mit dem Plus/Minus Item können Sie ein vorheriges oder nachfolgendes Window der gleichen Art anwählen, falls es nicht schon Window Null oder Window Max ist.

Mit dem Window Number Item, in dem die aktuelle Window Nummer angezeigt wird, können Sie auch eine Direkteingabe der Window Nummer vornehmen.

Das Item 'SHOW' soll voreingestellte Werte sichtbar machen, aber diese Action ist zur Zeit noch nicht implementiert.

Das 'OKAY' Item verläßt das Attribut Menue und übernimmt alle Einstellungen.

Das 'RESET' Item ohne vorheriger Auswahl von 'ALL' setzt nur das zuletzt eingestellte Window auf die im Programm vorgesehenen Standardwerte zurück.

Die Eingabe für die eigentlichen Attribute, sollten folgende Werte nicht überschreiten:

- Schattenbreite 0
- Rand Breite 0 bis 1
- Rand Farbe 0 bis 255
- Papier Farbe 0 bis 255

Alle höheren Eingaben werden im Programmablauf, wegen der unschönen Darstellung nicht unterstützt und führen unweigerlich zum Programmabsturz.

Im Moment habe ich keinen Schatten berücksichtigt, da ich automatisch mit der Schattengröße meine Bildschirm Arbeitsfläche eingrenzen würde. Vielleicht, werde ich bei Bedarf in einer späteren Version die Möglichkeit der Schatteneingabe vor Erzeugung des fertigen Menues vorsehen. Jeder kann sich, wie es ihm beliebt, einen Schatten Wert nachträglich im erzeugten Listing eintragen.

Farbwerte über 255 führen nicht zum Absturz, aber werden automatisch durch 255 geteilt und hätten also entsprechende Farbwerte.

Einige Standartfarben sind

- grau = 255 und alle Grundfarben von 0-7
- hellrot = 226
- dunkelrot = 210 0/1, 2/3, 4/5, u. 6/7 sind
- hellgrün = 212 jeweils identisch, da der
- dunkelgrün = 228 Generator in MODE 4 arbeitet.

- IOBL : Falls es IWD's gibt, ist dieser Menuepunkt anwählbar und dient der Erstellung von STRING oder SPRITE Items für Information Subwindows.

In der Ihnen vorliegenden Version sind nicht alle der sichtbaren Einstellmöglichkeiten ausführbar, da ich zur Zeit an der Erstellung arbeite.

In der rechten Ecke sehen Sie aber ein Logo der Art, die mit diesem Menuepunkt erstellt werden können.

Unter dem Menuepunkt 'LOGO' habe ich vor, eine Art persönliches MAKRO zu implementieren, das dem Benutzer die Möglichkeit gibt, häufig verwendete Window Objects zusammenzufassen oder ein persönlich verwendetes Logo in das Menue Generator Listing mit einzubeziehen.

Im Moment funktioniert nur die Eingabe von Text Objekten in beliebiger Textgröße.

Die Textgröße wird im Programm mit der maximalen Größe des IFW's verglichen und es wird getestet, ob das Objekt, wenn es an XY-Position Null gesetzt wurde, noch ins IFW paßt.

Wenn Sie SHOW anwählen können Sie den Text noch mausgesteuert positionieren, oder der Anwahl des DATA Format Items, und direkter Eingabe der entsprechenden Werte.

Für alle diese Positionierungsmöglichkeiten, wird keine Fehlerabfrage durchgeführt.

Die Überprüfung Ihrer Eingaben bleibt Ihnen selbst überlassen.

Mit OKAY wird die aktuelle Objektliste erzeugt und anschließend können Sie sich das gesamte Window ansehen. Falls Sie während der Objekterstellung das Hauptwindow betrachten möchten, so betätigen

Sie einfach CTRL+F4 und das Object Menue wird bis auf erneuten Tastendruck ausgeblendet. Mit Anwahl des Objekt '+' Items, können weitere Objekte hinzugefügt werden. Die Actionen des '-' und des 'Nummern' Items sind zur Zeit noch nicht erstellt. In Text Objekten, darf kein Komma vorkommen, da dieses als Separator, zur Erkennung der einzelnen Parameter dient, und somit das aktuelle Objekt nicht richtig ausgewertet werden kann.

Die Plus/Minus Items, bzw. das Nummern Item der Infw's sind programmiert, und können verwendet werden. Sie brauchen nicht unbedingt OKAY anwählen, wenn Sie Ihre Arbeit nicht grafisch auf dem Bildschirm kontrollieren möchten, aber wenn Sie das Objekt Menue verlassen wollen, sollten Sie OKAY anwählen, damit die Objektliste in das aktuelle Infw übernommen wird. Die Größen Items für Infw und aktuellem Objekt, dienen nur Ihrer Information und erlauben keine Manipulationen. Nur der Farbwert, des aktuellen Objekts, kann durch Anwahl des entsprechenden Items verändert werden. Sie sollten aber bei Objekt- oder Information Window Wechsel diesen Wert kontrollieren, da die Farbwertübergabe noch nicht im Programm überwacht wird.

Experimentieren Sie einfach vorher etwas mit den Optionen des Objekt Menues, bevor Sie wirklich damit arbeiten.

- INFO : Hier verbirgt sich eine interessantes INFO Menue, deshalb interessant, weil es ein Grafik Item enthält, welches in späteren Versionen mit einem Grafik Scanner zur Erstellung der Menues bereitstehen wird. Die dazu notwendigen Routinen sind schon jetzt im Programm enthalten, müssen aber noch sinnvoll zusammengefaßt werden.
- DEV : Hier können Standartlaufwerkseinstellungen bequem vorgenommen werden, schon bei der Eingabe wird die Syntax überprüft. Folgende Laufwerksnamen sind möglich...

FLP FDK RAM MDV WIN

Bei 'FLP' und 'FDK' handelt es sich um die Bezeichnung der allseits bekannten Diskettenlaufwerke unterschiedlicher Controllerhersteller. Die Bezeichnung 'WIN' hat bis zur Erstellung eines Festplattencontrollers keine Bedeutung und führt lediglich zum Programmabsturz. Als Laufwerksnummern sind nur 1 oder 2 gestattet.

Nachdem Sie diesen Hauptmenuepunkt angewählt haben, müssen Sie noch einmal RMT oder ENTER betätigen, um in die Eingabe des Laufwerknamens zu gelangen. Der Menue Generator übernimmt das eingestellte Laufwerk als DATA_USE ins Programm.

Im übrigen werden in diesem Menue Falscheingaben mit einem Brummen quittiert.

- MCODE : Zur Zeit nur teilweise implementiert, deshalb nicht ansehbar.
- BASIC : Voll erstellt, aber da es sich um eine Demo handelt, natürlich nicht im Programm enthalten, bis auf das Menue, welches die Leistungsfähigkeit des Generators erahnen läßt.
Beim Aufziehen des Save Menues, sind folgende Voreinstellungen aktiv:
Das aktuelle Datenlaufwerk, das entweder während des Programmablaufs oder im BOOT-Programm mit DATA_USE festgelegt wurde erscheint in invertierter Darstellung.
Durch anklicken des anderen Laufwerks, wird dieses zum aktuellen Laufwerk erklärt.
Das 'BASIC' Item erscheint ebenfalls invertiert, und zeigt an, daß ein erzeugtes Listing einen Standard Programmkopf, einen Source- und einen Extensionsteil der folgenden Art erhält:

```

100 REMark Thanks to Busy Bee Software
110 REMark QPTR Menue Generator (aktuelle Version)
120 REMark Copyright by
130 REMark      Wolfgang Vogel
140 REMark      Zur Post 19
150 REMark      D-4530 Ibbenbueren
160 REMark      (0-49)05451/17849
170 REMark erstellt am (DATE$ des aktuellen Tages)
180 :
190 REMark Eigentum von (eingebauter Eigentumsnachweis)
200 :
210 CLEAR:CLOSE:CLCHP:RESTORE
220 OUTLN#0;512,240,0,16
230 IF RMODE=8 THEN MODE 4
240   WINDOW#0;512,40,0,216
250   AT#0;1,0
260 do$=CHR$(2):cancel$=CHR$(3):help$=CHR$(4)
270 move$=CHR$(5):size$=CHR$(6):sleep$=CHR$(7)

```

280 bis 19990 wird der generierte Source abgelegt

20000 bis ? werden QPTR EXTENSIONS PROC's/FN's hinzugefügt. Hierbei handelt es sich um eine abgeänderte Fassung des 'demo_bas' Files von der QPTR Toolkit Originaldiskette, ab Zeile 20000.

Die Zeilennummer ist voreingestellt mit 100 und die Schrittweite der Zeilennummern auf 10.
Der Programmname ist voreingestellt auf QMGv0_04_BAS und kann natürlich editiert werden.
Wenn Sie nun 'MODUL' anwählen, wird nur der Sourceteil vom QMG erzeugt, allerdings jetzt nicht ab Zeile 280, sondern ab der voreingestellten Startzeilennummer.
Wenn Sie 'DATAS' anwählen, wird eine spezielle Datei erzeugt, die Ihnen eine spätere Weiterbearbeitung des augenblicklich erzeugten Windows gestattet.
Diese Einrichtung ist auch in anderer Hinsicht noch recht nützlich, da die Programmerstellung recht speicherintensiv ist, überprüft der QMG im Hauptmenue ständig den zur Verfügung stehenden Speicher des QL's.

Wenn nun der freie Speicher unter 60 KByte sinkt, wird automatisch das SAVE MENUE aufgezoogen und Sie haben die Möglichkeit mit 'DATAS' das Programm zur späteren Weiterbearbeitung abzuspeichern und erneut einzuladen, oder eben durch hinzufügen von Menue Modulen zu vervollständigen.

Die DATAS-Option ist noch nicht erstellt, aber mit Kombination von BASIC und MODUL Funktion ist das gleiche Resultat zu erzielen.

In einer späteren Programmversion, wird die Mindestspeichergröße voreinstellbar sein.

Übrigens die meisten Menues im QMG sind mit dem QMG selbst erstellt worden und mit MERGE-Befehl einbezogen worden.

- ESC : Bringt Sie zurück in den Sleep Button Zustand und schützt Sie dadurch gleichzeitig, bei versehentlicher Doppelbetätigung von ESC Taste vor Datenverlust, da Sie anschließend mit RMT oder ENTER wieder ins Haupt-Menue gelangen können.
- ... wenn Sie jetzt alles durchgelesen haben, wissen Sie schon eine Menge über die Menue Erstellung mit dem QPTR Menue Generator.

Am besten Sie starten den QMG ganz jungfräulich, falls Sie bei meinen obigen Ausführungen, die Finger doch nicht ganz von der Tastatur lassen konnten.

Hier nun das versprochene Eingabe Beispiel:

- Ins Hauptmenue wechseln mit RMT oder ENTER
- dort 'WDEF' mit RMT oder ENTER bestätigen
- dann die Taste 'SHIFT' festhalten und einmal Pfeil rechts
- dann die Taste 'SHIFT' festhalten und einmal Pfeil runter
- dann RMT oder ESC betätigen, um zurück ins Hauptmenue zu gehen

... so jetzt haben wir schon eine gängige Windowgröße

- jetzt 'ITEMS' mit RMT oder ENTER bestätigen
- Geben Sie 6 Items ein und bestätigen Sie mit RMT oder ENTER
- die Items 3, 4 und 5 mit LMT anwählen (inverse Darstellung)
- nun ESC drücken, um ins ITEM STATUS MENUE zu gelangen
- dort 'SPRITE' anklicken und in folgendem Window 'N' auswählen

Overwrite sprite 3 with
flpl_noname-asm Y/N/Q?

- nun erscheint die File Select Box, in der Sie die ersten zwei Sprite Dateien mit LMT auswählen und die dritte mit RMT auswählen.
- wenn alles richtig ist, erscheint folgendes Window, das Sie mit RMT oder ENTER bestätigen müssen

Filename? move

- wenn alles richtig ist, erscheint jetzt zweimal folgendes Menue, in dem Sie die RMT oder ENTER betätigen müssen

Overwrite sprite 4 with
flpl_hand-asm Y/N/Q?

und

Overwrite sprite 5 with
flpl_Fl-asm Y/N/Q

... nun müssen Ihre vorher ausgewählten Items Sprites enthalten

- jetzt zweimal hintereinander 'ESC' Taste betätigen, damit Sie wieder im Hauptmenue sind.
- hier 'APPW' betätigen und 1 Window mit Scrollbars und einem sichtbarem Objekt von insgesamt 10 Objekts mit 20 Zeichen Länge unterhalb der Items einrichten.

das geht so ...

- + zuerst in folgendem Eingabefenster eine 1 eingeben

Bitte geben Sie die
Anzahl der gewünschten
Applicationwindows ein !

- + jetzt die TAB Taste betätigen und mit der Maus etwa 2 cm vom oberen und 0,5 cm vom linken Rand den Mauszeiger positionieren und die RMT oder ENTER betätigen

- + jetzt zweimal hintereinander ESC betätigen um ins Hauptmenue zu gelangen
- + hier 'CDEF' anwählen und im folgenden Eingabefenster eine Null eingeben und mit RMT oder ENTER bestätigen

Welches Application
Sub-Window soll eine
Objekt-Liste erhalten ?

- + im folgenden Eingabe Fenster 'ja' eingeben und mit RMT oder ENTER bestätigen

Soll das Application
Sub-Window Scrollbars
erhalten ?

- + im folgenden Eingabe Fenster eine '1' eingeben und mit RMT oder ENTER bestätigen

Wieviel Objekte sollen
sofort automatisch
ausgegeben werden ?

- + im folgenden Eingabe Fenster das Copyright Zeichen mit Taste SHIFT+ESC eingeben (beim deutschen QL), gefolgt ohne Leerzeichen von dem natürlich nicht in Klammern einzugebenen Ausdruck : '20*10'

Geben Sie nun alle
Objekte der Liste
nacheinander ein !

20*10

mit RMT oder ENTER bestätigen

- + im folgenden Eingabe Fenster nur mit RMT oder ENTER eine leere Eingabezeile bestätigen

Nächstes Objekt eingeben
oder mit ENTER verlassen
Istwert: 10 Sollwert: 1

- + ihr fertiges Application Subwindow erscheint nun im Haupt window und Sie müssen jetzt die Maus auf folgendes Objekt fahren und dort mit RMT oder ENTER bestätigen

Objekt ' 0 ...

... jetzt haben Sie schon eine Menue erzeugt, mit dem man zum Beispiel eine File Select Box herstellen könnte.

- nun wählen Sie 'INFW' und mit RMT oder ENTER bestätigen
- im nun folgenden Fenster eine '1' eingeben und mit RMT oder ENTER bestätigen

Bitte geben Sie die
Anzahl der gewünschten
Windows ein !

- das erzeugte Informationsubwindow liegt unterhalb des Items 0
- betätigen Sie bitte die TAB Taste um das Window zu verschieben zu können jetzt einmal mit RMT im Bereich des Items 0 anklicken
- nun den Mauszeiger auf gleicher Höhe mit der Oberkante des Application Subwindows und 0,5 cm rechts daneben positionieren und mit RMT oder ENTER bestätigen und schon ist das Window an dieser Position
- jetzt einmal ESC betätigen um das Information Window in seiner Größe ändern zu können
- bitte betätigen sie einmal die Leertaste um den Veränderungs-faktor von 10x auf 1x zu setzen
- jetzt solange die Pfeiltaste rechts und Pfeiltaste runter betätigen bis die Ausmaße des Information Windows bis kurz vor den Hauptwindowrand und in Etwa die Breite des Application-Subwindows erreicht hat
- jetzt einmal die ESC Taste betätigen um wieder ins Hauptmenue zu gelangen
- hier bitte 'ATTR' auswählen und nach belieben die Farbwerte ändern
- zum Ausprobieren der Farbwirkungen ins ITEM Menue und Funktion SET auswählen, dann können Sie alle Items anklicken, und im Application Subwindow die Dummy Objekte anklicken, hoch- und runter scrollen lassen.

Mit freundlichem Grup

Wolfgang Vogel

PS: Wenn Sie eine Vollversion bestellen möchten, bitte ich Sie auf mein Postgirokonto in Dortmund (2994 33-462) den Betrag von 100 DM zu überweisen und ich werde Ihnen umgehend den QPTR Menue Generator zusenden.

Im Moment ist es nur sinnvoll die Vollversion zu kaufen, da Sie nur dann volle Unterstützung und kostenlose Updates bekommen können.

Bei Versionsänderungen und Verbesserungen werden Sie dann außerdem schriftlich benachrichtigt.

Bei Kauf einer Vollversion bin ich auch gerne bereit in gewissen Grenzen persönliche Wünsche einzuarbeiten.