öS 60,-/sfr 7,-/Lit 7000/hfl 8,50 DM 7,–

64'er AMIGA

Markt&Technik

10/'88

DAS COMPUTERMAGAZIN FÜR AMIGA-FANS

Auf dem Prüfstand:

Die fünf besten DTP-Programme

Übersicht: Fehlermeldungen

Dem Guru auf der Spur

Ausführliche Tests:

- ★ Effects 3D
- ★ Videoscape 2.0
- ★ Photolab
- ★ Lights! Camera! Action!
- ★ Datamat Professional
- ★ Sherlock ★ Black Lamp
- ★ Druid II ★ Wizball

ARD-Fernsehserie

COMPUTERZEIT

Ergänzende Informationen zur Folge 33 »Informiert sein ist alles«

Icon, wechsel dich!

Grafisch ansprechende Icons sind oft vom falschen Typ. Mit »Iconman» beheben Sie dieses Problem.

Die Workbench verwaltet ihre Objekte durch ».info«-Files. Nur Dateien, die so ein File haben, sind auf der Workbench-Oberfläche zu sehen. Dieses .info-File enthält eine Vielzahl von Informationen über Erscheinungsbild und Beziehungen der Objekte untereinander (IFF-Bild <—> Malprogramm). Dort ist auch vermerkt, von welchem Typ das Objekt ist (Kasten 1).

Mit Iconed läßt sich das Erscheinungsbild der Symbole verändern, aber nicht der Typ. Wenn erst nach dem zeitraubenden Entwurf eines neuen Icons festgestellt wird, daß ein Verzeichnis-Symbol bearbeitet wurde, aber ein Programm-Symbol benötigt wird, muß die ganze Arbeit noch einmal gemacht werden. Das Programm »Iconman« befreit Sie von solchen Sorgen. Mit ihm ist es möglich, den Typ von Icons zu verändern.

Das Programm ist in Basic geschrieben. Es werden Routinen aus der DOS-Library und der Intuition-Library verwendet. Die BMAP-Files für diese Libraries (dos.bmap und intuition.bmap) müssen im LIBS-Verzeichnis der Extras-Diskette oder der Start-Diskette sein, sonst kann »Iconman« nicht arbeiten.

Bedienung

Wenn Sie das Programm eingegeben haben, starten Sie es ganz normal mit RUN oder über den Menüpunkt Start. Zu Beginn werden Sie nach dem Namen des Icons gefragt, dessen Typ Sie ändern wollen. Hier geben Sie den Namen ohne ».info« ein. Der aktuelle Typ des Icons wird Ihnen angezeigt, Sie können nun mit dem Plus- und dem Minus-Schalter den Typ verändern. Ihre Änderung bestätigen Sie mit dem »OK«-Gadget, oder Sie brechen die Veränderung ab, indem Sie den »CANCEL«-Schalter betätigen. In diesem Fall wird das ».info« nicht verändert.

WBDISK	1	Symbol für eine Diskette
WBDRAWER	2	Symbol für ein Verzeichnis (Directory)
WBTOOL	3	Symbol für ein ausführbares Programm
WBPROJECT	4	Symbol einer Datei, zum Beispiel Text oder Grafik
WBGARBAGE	5	Symbol für den Mülleimer (Trashcan)

Die verschiedenen Typen in der Übersicht

Einige Passagen im Programm sind für Basic-Programmierer interessant. So zum Beispiel die Zeilen 24 und 25. Dabei wird festgestellt, ob die Datei mit dem Namen, der in file$ steht, überhaupt existiert. Dazu wird über die DOS-Library ein sogenanntes Lock für die Datei erzeugt. Um Funktionen aus der DOS-Library nutzen zu können, muß ein »LIBRARY "dos.library"« vorher im Programm stehen, wie in Zeile 9. Für Funktionen, die ein Ergebnis zurückgeben, wie Lock, muß eine Funktionsvereinbarung erfolgen (Zeile 6). Die Funktion Lock wird aufgerufen, um dem Multitasking mitzuteilen, daß unser Programm die angegebene Datei nutzen will. So wird verhindert, daß zwei Programme gleichzeitig mit einem File arbeiten. Im Programm Iconman hat das den Nebeneffekt, daß die Variable x& den Wert Null enthält, wenn das spezifizierte File nicht vorhanden ist.

Ein Weg, dem Benutzer mitzuteilen, mit was das Programm gerade beschäftigt ist, oder ihn aufzufordern, eine Eingabe zu tätigen, sind die Window-Titles. Es ist von Basic aus ohne größeren Aufwand möglich, diesen Titel neu zu setzen. Das geschieht in den Zeilen 20 und 21. In Zeile 20 wird dem String w$ der Inhalt der Titelzeile zugewiesen. In Zeile 21 wird durch die Intuitionfunktion »SetWindowTitles« dieser String angezeigt.

Wenn feststeht, daß das gewünschte Icon eine .info-Datei auf der Diskette hat, wird diese Datei ab Zeile 53 bis 56 in den String i$ eingelesen. Dieser String wird ausgewertet, und die ermittelten Daten, der Icon-Typ, werden auf dem Bildschirm mitgeteilt (Zeile 58 bis 60). Nun kann der Benutzer mit vier Gadgets (Schaltern) einen neuen Icon-Typ wählen und das Programm dazu veranlassen, das geänderte .info-File wieder auf die Diskette zurückzuschreiben (Zeile 85 bis 87).

Zwei Icons, die Sie auf Ihrer Workbench-Diskette finden können, haben besondere Bedeutungen. Da ist das ».info«-File ohne Namen. Dieses File ist im Grunde gar kein .info-File, es hat eine ganz andere Struktur, so können Sie auch seinen Typ nicht verändern. Außerdem noch das »Disk.info«-File. Der Typ von dieser Datei muß immer »DISK« sein, sonst ist die Workbench nicht in der Lage, auf die Diskette zuzugreifen. *Holger Zimmermann/mi*

Programmname:	IconMan
Computer:	Amiga mit Kickstart 1.2
Sprache:	AmigaBasic

```
 1 6E0 'IconMan
 2 2z  ' July 13th, 1988 by Holger Zimmermann,
       Im Hohnerbuechel 2, 5469 Windhagen
 3 f4  OPTION BASE 1
 4 NK  ON ERROR GOTO Fehler
 5 HK  SCREEN 2,640,400,2,2
 6 d7  DECLARE FUNCTION Lock& LIBRARY
 7 cA  DECLARE FUNCTION DeleteFile& LIBRARY
 8 JW  LIBRARY "intuition.library"
 9 Kh  LIBRARY "dos.library"
10 dp  DIM SHARED Schalter%(17,6)
11 QO  DIM Icon$(5)
12 16  RESTORE datas
13 Ws  FOR i=1 TO 5
14 NM1  READ Icon$(i)
15 gw0 NEXT i
16 IN  WINDOW 1,,(0,12)-(631,212),16,2
17 TF  CALL ClearMenuStrip(WINDOW(7))
18 G2  s$="IconMan --  13.Juli 1988 by Holger Zimmermann,
         5469 Windhagen
19 Eo  Eingabe:
20 KM  w$="Bitte Name der .info-Datei eingeben
       (ohne .info !!!)...
21 Vr  CALL SetWindowTitles(WINDOW(7),SADD(w$+CHR$(0)),
       SADD(s$+CHR$(0)))
22 91  LOCATE 2,5:LINE INPUT "Dateiname (mit Pfad): ";file$
23 o2  IF file$="" THEN Eingabe
24 qQ  x&=Lock&(SADD(file$+".info"+CHR$(0)),-2)
25 X6  CALL UnLock(x&)
26 S5  IF x&=0 THEN
27 ys1  x&=Lock&(SADD(file$+CHR$(0)),-2)
28 a9   CALL UnLock(x&)
29 V8   IF x&=0 THEN
30 q12   w$="Datei/Drawer/Programm/Disk/Abfall
          existiert nicht !!!
31 f1    CALL SetWindowTitles(WINDOW(7),SADD(w$+CHR$(0)),
         SADD(s$+CHR$(0)))
32 q2    FOR i=1 TO 8000:NEXT
33 Sb    GOTO Eingabe
34 UN1  END IF
35 IZ   w$="Zu Datei "+file$+" existiert keine .info Datei !!!"
36 k6   CALL SetWindowTitles(WINDOW(7),SADD(w$+CHR$(0)),
        SADD(s$+CHR$(0)))
37 v7   FOR i=1 TO 8000:NEXT
38 Xg   GOTO Eingabe
39 ZS0 END IF
40 CI  CLS
41 vR  LOCATE 2,14
42 AG  PRINT "IconMan --  13.Juli 1988 by Holger Zimmermann"
43 x7  LOCATE 6
44 by  PRINT "Aktueller Icon-Typ    :"
45 xI  LOCATE 10
46 4M  PRINT "Neuer Icon-Typ        :"
```

Listing. »Iconman« erzeugt verschiedene Symboltypen. Bitte mit Checkie 42+ aus der Ausgabe 7/88, Seite 58 eingeben.

```
47 rh  SetSchalter 1,20,140,120,190,"   +   ",0,0
48 DQ  SetSchalter 2,160,140,260,190,"   -   ",0,0
49 ap  SetSchalter 3,300,140,400,190,"   OK   ",0,0
50 T9  SetSchalter 4,440,140,540,190," CANCEL ",0,0
51 2W  w$="Bitte mit '+' und '-' auswählen und mit
        'OK' bestätigen..."
52 OM  CALL SetWindowTitles(WINDOW(7),SADD(w$+CHR$(0)),
       SADD(s$+CHR$(0)))
53 gF  OPEN file$+".info" FOR INPUT AS #1
54 1e1  l&=LOF(1)
55 KM   i$=INPUT$(l&,#1)
56 8v0 CLOSE #1
57 yh  xyz:
58 JT  type%=ASC(MID$(i$,49,1))
59 b8  LOCATE 6,25
60 SE  PRINT Icon$(type%)
61 yA  LOCATE 10,25
62 UG  PRINT Icon$(type%)
63 TT  t%=type%
64 fL  Schleife:
65 Wx  CALL Maus(x%,y%)
66 fF  schalten 1,x%,y%
67 4N  IF result<>-1 THEN t%=t%+1:IF t%>5 THEN t%=1
68 nJ  schalten 2,x%,y%
69 AJ  IF result<>-1 THEN t%=t%-1:IF t%<1 THEN t%=5
70 vN  schalten 3,x%,y%
71 ej  IF result<>-1 THEN weiter
72 3R  schalten 4,x%,y%
73 Gd  IF result<>-1 THEN weiter2
74 BN  LOCATE 10,25
75 Of  PRINT Icon$(t%)
76 Rg  GOTO Schleife
77 Sn  weiter:
78 ou  CLS
79 xX  w$="Die Änderung wird nun ausgeführt !!!
80 So  CALL SetWindowTitles(WINDOW(7),SADD(w$+CHR$(0)),
       SADD(s$+CHR$(0)))
81 WX  IF t%<>type% THEN ty=1
82 se  type%=t%
83 t2  type$=CHR$(type%)
84 LZ  MID$(i$,49,1)=type$
85 Wr  OPEN file$+".info" FOR OUTPUT AS #1
86 9e1  PRINT #1,i$
87 dQ0 CLOSE #1
88 Fx  x&=DeleteFile&(SADD(file$+".info.info"+CHR$(0)))
89 eC  IF x&=0 THEN weiter
90 FT  IF ty=1 THEN
91 sf1  PRINT "Der ICON-Typ von "+file$+".info
         wurde zu "+Icon$(type%)
92 3s   PRINT "geändert !!!"
93 RK0 END IF
94 EC  IF ty=0 THEN PRINT "Nichts wurde geändert !!!"
95 LM  FOR i=1 TO 10000:NEXT
96 CQ  LIBRARY CLOSE
97 UE  SYSTEM
98 5i  weiter2:
99 9F  CLS
100 2E  w$="Die Änderung wurde abgebrochen !!!
101 n9  CALL SetWindowTitles(WINDOW(7),SADD(w$+CHR$(0)),
        SADD(s$+CHR$(0)))
102 4U  PRINT "Nichts wurde geändert !!!"
103 t3  FOR i=1 TO 6000:NEXT
104 KY  LIBRARY CLOSE
105 cM  SYSTEM
106 w2  SUB SetSchalter (Which%,x1%,y1%,x2%,y2%,Text$,
        Modus%,opt%) STATIC
107 dz1  IF opt<0 THEN opt=0
108 tJ   IF opt>1 THEN opt=1
109 H1   IF Modus%>1 THEN Modus%=1
110 yt   IF Modus%<0 THEN Modus%=0
111 Xq   IF (LEN(Text$)*8)>(x2%-1)-(x1%+1) THEN Text$=
         LEFT$(Text$,INT(((x2%-1)-(x1%+1))/8))
112 OP   LINE (x1%+5,y1%+3)-(x2%+5,y2%+3),2,bf
113 YS   LINE (x1%,y1%)-(x2%,y2%),0,bf
114 xk   LINE (x1%,y1%)-(x2%,y2%),1,b
115 C1   Schalter%(Which%,1)=x1%
116 JA   Schalter%(Which%,2)=y1%
117 PH   Schalter%(Which%,3)=x2%
118 WQ   Schalter%(Which%,4)=y2%
119 FY   Schalter%(Which%,5)=Modus%
120 rz   Schalter%(Which%,6)=opt%
121 Uy   curY%=y1%+(y2%-y1%)\2+4:curX%=x1%+(x2%-x1%)\2
         -(LEN(Text$)*8)\2+1
122 yD   cursor curX%,curY%:COLOR 2:PRINT Text$
123 130 END SUB
124 kk  SUB schalten (Which%,xmaus%,ymaus%) STATIC
125 EG1  SHARED result
126 X4   IF ymaus%<Schalter%(Which%,2) OR ymaus%>Schalter%
         (Which%,4) THEN result=-1:EXIT SUB
127 Gj   IF xmaus%<Schalter%(Which%,1) OR xmaus%>Schalter%
         (Which%,3) THEN result=-1:EXIT SUB
128 M2   IF Schalter%(Which%,6)=1 THEN
129 bu2   IF Schalter%(Which%,5)=0 THEN Schalter%
          (Which%,5)=1:result=1:EXIT SUB
130 Zw    IF Schalter%(Which%,5)=1 THEN Schalter%
          (Which%,5)=0:result=0:EXIT SUB
131 3w1  END IF
132 XK   IF Schalter%(Which%,6)=0 THEN Schalter%
         (Which%,5)=0:result=2
133 BD0 END SUB
134 k7  SUB cursor (xcoords%,ycoords%) STATIC
135 X01  POKEW WINDOW(8)+36,xcoords%:POKEW WINDOW(8)+38,ycoords%
136 EG0 END SUB
137 ip  SUB Maus (x%,y%) STATIC
138 ns  WHILE MOUSE(0)=0
139 gU  WEND
140 a0  x%=MOUSE(3):y%=MOUSE(4)
141 yb  WHILE MOUSE(0)<>0
142 jX  WEND
143 LN  END SUB
144 Co  datas:
145 vb  DATA "DISK (Diskette)   ","DRAWER (Schublade)","TOOL
         (Programm)   ","PROJECT (Datei)   ","GARBAGE (Abfall)  "
146 Hg  Fehler:
147 G1  e=ERR
148 Fw  IF e=5 THEN
149 x31  CLS
150 4N   PRINT "Es tut mir leid, aber die Datei "+file$+".info"
151 k0   PRINT "ist leider zerstört. Das Programm kann die Datei
          nicht lesen !"
152 GH   FOR i=1 TO 10000:NEXT
153 17   CLS
154 5y   RESUME Eingabe
155 RK0 END IF
156 xP  IF e=6 OR e=15 THEN
157 5B1  CLS
158 8o   PRINT "Die Datei ist zu groß, um sie zu lesen !!!"
159 t5   FOR i=1 TO 8000:NEXT
160 8E   CLS
161 C5   RESUME Eingabe
162 YR0 END IF
163 YH  IF e=7 THEN
164 pM1  CLEAR,40000&
165 EZ   RESUME NEXT
166 cV0 END IF
167 Ew  IF e=14 THEN
168 WC1  CLEAR,,25000
169 Id   RESUME NEXT
170 gZ0 END IF
171 I2  IF e=70 THEN
172 Tu1  PRINT "Sie müssen den Schreib-Schutz-Schieber auf der
          Diskette so einstellen,"
173 q6   PRINT "daß das Loch bedeckt ist !!!"
174 bq   PRINT "Wenn sie fertig sind klicken Sie bitte einmal mit
          der Maus !!!"
175 cP   Maus (x%,y%)
176 tt   WINDOW 1
177 PV   CLS
178 yL   RESUME weiter
179 pi0 END IF
180 iX  IF e=57 THEN
181 G61  PRINT "Diskettenfehler !!!"
182 hM   PRINT "Die Änderung konnte nicht erfolgreich ausgeführt
          werden !!!"
183 BL   FOR i=1 TO 6000:NEXT
184 Wc   CLS
185 aT   RESUME Eingabe
186 wp0 END IF
187 WR  PRINT "Fehler ";e;" trat auf !!!"
188 DM  FOR i=1 TO 5000:NEXT
189 cx  RESUME NEXT
(C) 1987 M&T
```

Listing. »Iconman« erzeigt verschiedene Symboltypen. Bitte mit Checkie 42+ aus der Ausgabe 7/88, Seite 58, eingeben. (Schluß)