

Cueshell

Desktop Programm

Benutzerhandbuch

Albin Hessler Software

AHS

**Albin Hessler Software
Im Zeilfeld 25
D-72631 Aichtal**

© 1994-1996 Albin Hessler Software

AHS

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	4
Der Zeiger	4
HITs und DOs	4
Tastaturbedienung	5
Lizenzvereinbarung	6
Eingeschränkte Garantie	6
Software Updates	6
Software Upgrades	6
Cueshell in Kürze	7
Verzeichnisfenster öffnen	8
Objekt kopieren oder löschen	10
Ganzes Medium kopieren, löschen oder formatieren	11
Aktionen auf einem Verzeichniseintrag	12
Erzeugen einer Konfiguration (konfigurierten Programmkopie) und andere Konfigurationen	13
Laufzeit Konfigurationen	13
Start Konfiguration	13
Konfiguration Laden	15
Objektbezogene Konfigurationen	15
Die Hauptmenüpunkte	16
Cueshell in alphabetischer Reihenfolge	20
Das Pointer Environment	31
Das Pointer Interface	31
Multitasking unter dem Pointer Interface	32
Der Window Manager	33
Das Hotkey System	35
SuperBASIC-Erweiterungen im Hotkey System	35
Extra Parameter:	36
SuperBASIC Befehle	37
Das Thing System	40
Cueshell Tastaturkommandos	41

Einleitung

Die Cueshell Benutzeroberfläche will die alltäglichen Arbeiten am Computer leicht zugänglich machen. Die Mauszeiger gesteuerte Benutzerschnittstelle (Pointer Environment) bietet direkten und sichtbaren Zugang zu den Programmfunktionen. Auf dem traditionellen Kommandozeilen-Niveau ist so etwas nicht möglich. Die Ausführung grundlegender Arbeiten, wie Dateien kopieren, Programme starten usw. wird dadurch ohne Kenntnis einer Kommandosprache möglich. Die Bedienung ist hauptsächlich auf Maussteuerung abgestellt. Aktionen werden normalerweise dadurch ausgelöst, daß der Mauszeiger über eine bestimmte Option gebracht und dann eine der Maustasten gedrückt wird. Wenn Sie mit den Eigenarten der Mauszeiger Benutzerschnittstelle noch nicht vertraut sind, entnehmen Sie bitte weitergehende Informationen dem Kapitel über das Pointer Environment.

Die Hauptsteuerelemente eines Mauszeiger gesteuerten Programmes sind der Zeiger und die Maustasten:

Der Zeiger

Der Zeiger ist ein kleines grafisches Objekt, das normalerweise mit Hilfe der Maus über den Bildschirm bewegt wird. Da das Pointer Environment aber auch dafür ausgelegt ist, über die Tastatur bedient zu werden, kann der Zeiger auch mit den Cursor-Tasten bewegt werden.

Der Zeiger hat normalerweise die Form eines kleinen Pfeiles. Der Zeiger kann jedoch über einem bestimmten Bildschirmbereich oder nach einer speziellen Operation sein Aussehen ändern. Dadurch wird meist signalisiert, daß im Augenblick etwas besonders ausgeführt wird.

HITs und DOs

Eine Maus hat normalerweise zwei oder drei Tasten, wobei die linke und die rechte Taste vordefinierte Funktionen haben, HIT und DO.

(Bei einer 3Tastenmaus erzeugt die mittlere Taste normalerweise ESC).

HIT wird erzeugt, wenn die linke Maustaste gedrückt wird. Da das Pointer Environment auch Tastaturkontrolle erlaubt, erzeugt die Leertaste ebenfalls ein HIT.

Ein HIT bedeutet Anwahl der entsprechenden Programmoption; Angewählt sein ist mehr als verfügbar sein!

Ein angewählter Menüpunkt wird normalerweise farblich kontrastierend oder mit einem offensichtlich andersaussehenden grafischen Objekt gekennzeichnet. Ein HIT löst normalerweise keine direkte Aktion aus. Falls jedoch die reine Anwahl einer Option offensichtlich unsinnig ist oder die Aktion leicht umkehrbar ist, wird HIT bisweilen auch direkt eine Aktion auslösen.

DO wird erzeugt, wenn die linke Maustaste gedrückt wird. Da das Pointer Environment auch Tastaturkontrolle erlaubt, erzeugt die ENTER Taste ebenfalls ein DO. Ein DO löst normalerweise die mit der Option verbundene Programmsteuerung aus. Die eingeleitete Aktion ist normalerweise nicht leicht umkehrbar, deshalb sollte DO nur dann benutzt werden, wenn man weiß was passieren wird. Ein gutes Programm wird jedoch immer eine Möglichkeit zum Abbruch bieten, z.B. durch Zwischenschalten eines Dialogfensters, insbesondere dann wenn nicht umkehrbare Aktionen eingeleitet werden. Bisweilen kann eine Option mehrere Zustände der Anwahl haben, oder zu mehreren Aktionen führen. In solchen Fällen werden HIT und DO oft als Alternativen benutzt, wobei HIT normalerweise die schwächere Alternative einleitet. Manchmal werden auch mehr als zwei Alternativen benötigt, dann führt möglicherweise das Festhalten der Taste zu einer anderen Aktion als wenn sie gleich wieder losgelassen wird.

Tastaturbedienung

Da das Pointer Environment auch für Tastaturbedienung eingerichtet, das genaue Bewegen und Plazieren des Mauszeigers mit den Cursor-Tasten jedoch ziemlich schwierig ist, haben die meisten Menüoptionen eine Wähltaste. Drücken der Wähltaste entspricht dabei normalerweise einem HIT auf den Menüpunkt. Die Taste ist in der Regel durch unterstreichen des Buchstabens gekennzeichnet, es sei denn sie ist offensichtlich. Leider ist es meistens bei Listen die vom Programm erzeugt werden nicht möglich eine vordefinierte Wähltaste zu bestimmen. Auch wenn grafische Objekte zur Kennzeichnung eines Menüpunktes benutzt werden kann es sein, daß die Tastaturwahl nicht offensichtlich ist. Da mit unserem SERMouse Treiber heute eine leicht installierbare Mauslösung zur Verfügung steht, haben wir keine besonderen Anstrengungen unternommen, die Tastaturbedienung zu perfektionieren. Falls notwendig sei auf die

-> Liste der Tastaturkommandos am Ende des Handbuches
verwiesen.

Lizenzvereinbarung

Als Benutzer von Cueshell stimmen Sie den folgenden Konditionen zu:

Das Cueshell Programm ist Eigentum von Albin Hessler Software und urheberrechtlich geschützt. Dem Benutzer wird ein nicht übertragbares Nutzungsrecht auf einem einzelnen Computer eingeräumt. Der Benutzer kann für seinen ausschließlichen Gebrauch Sicherheits- und Arbeitskopien des Programmes anfertigen. Der Benutzer verpflichtet sich, keine Kopie des Programmes an Dritte weiterzugeben oder zu verkaufen. Das Handbuch ist Eigentum des Benutzers. Es unterliegt jedoch ebenfalls dem Urheberrechtsschutz und darf nicht, auch nicht auszugsweise, kopiert oder anderweitig vervielfältigt werden.

Das Benutzungsrecht tritt erst nach Eingang der Benutzeranmeldung bei Albin Hessler Software in Kraft.

Eingeschränkte Garantie

Das Programm Cueshell und dieses Handbuch sind mit äußerster Sorgfalt entwickelt worden. Da sich die vielfältigen Hard- und Softwarekonstellationen unter denen das Programm zum Einsatz kommen kann unserer Kontrollmöglichkeiten entziehen, können wir keine Garantie für stets fehlerfreie Funktion geben. Insbesondere übernehmen wir keine Garantie für mögliche Folgeschäden, die im Zusammenhang mit der Benutzung dieses Programmes entstehen können. Wir garantieren jedoch für einen fehlerfreien Datenträger mit einer fehlerfreien Kopie des Programmcodes. Bei Beschädigung, normalen Gebrauch vorausgesetzt, ersetzen wir die Diskette innerhalb eines Zeitraumes von 6 Monaten kostenlos.

Diese Garantie gilt nur, wenn die Benutzeranmeldung bei Albin Hessler Software eingegangen ist.

Software Updates

Software Updates werden normalerweise bei Einsendung der Originaldiskette mit einem frankierten Rückumschlag kostenlos abgegeben.

Dies gilt nur, wenn die Benutzeranmeldung bei Albin Hessler Software eingegangen ist.

Software Upgrades

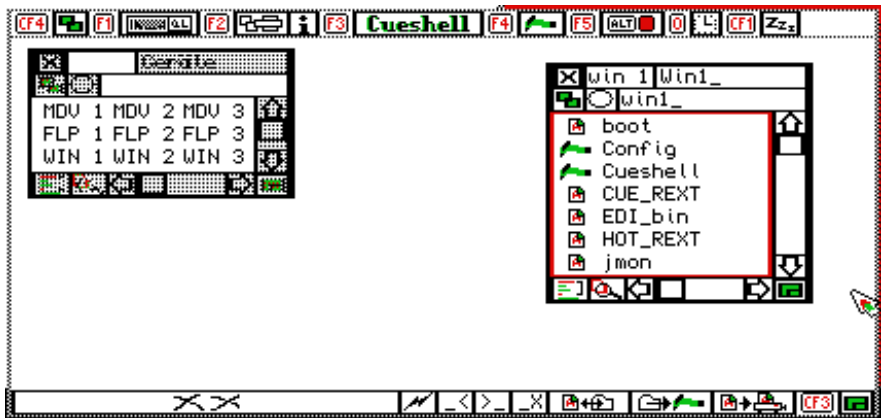
Bei größeren Programmveränderungen behalten wir uns vor, den registrierten Benutzern spezielle Upgrade-Versionen zu speziellen Preisen anzubieten.

Cueshell in Kürze

- **Cueshell als Job starten:**
laden Sie das Pointer Environment und starten Sie Cueshell mit EXEC oder EX.
z.B. Diskette in FLP1_ einlegen und eingeben: **EX FLP1_Cueshell**
- **residente Version CUE_REXT laden:**
laden Sie das Pointer Environment und dann CUE_REXT
z.B. Diskette in FLP1_ einlegen und eingeben: **LRESPR FLP1_Cue_rext**
- Falls Sie die CUE_REXT resident geladen haben oder Cueshell als Modul in SMSQ/E integriert ist, geben Sie ein: **CUE**

Nach dem Laden erscheint das **Cueshell-Hauptmenü** (von links nach rechts):

Menüpunkte oben	Taste	Menüpunkte unten	Taste
Fenster verschieben	CTRL F4	Löschen	L
QDOS-Systemkontrolle	F1	Aktualisieren	CTRL F2
Verzeichnisfensterliste	F2	Eine Ebene hoch	<
Speicherinformation	I	Eine Ebene runter	>
Cueshell Programm Optionen	F3	Endungsmodus	x
Jobliste	F4	Datenpfad	D
Hotkeyliste	F5	Programmpfad	P
Datum Uhrzeit	0	Druckeranschluß	SHIFT F4
Schlafen	CTRL F1	Fenster Größe ändern	CTRL F3



Anfangsgröße und -lage sowie die Farben des Cueshell Fensters können konfiguriert werden. Am laufenden Programm Ändern Sie Lage und Größe des Fensters nach Belieben abhängig von der Bildschirmgröße. Im Verzeichnisfensterbereich ist das Gerätefenster immer vorhanden. Unsichtbare Teile der Geräteliste können mit Hilfe der Rollpfeile erreicht werden. Das Hauptfenster kann zwischen der oben sichtbaren Minimalgröße und dem ganzen Bildschirm verändert werden. Benutzen Sie die Konfiguration um Lage und Größe beim Start festzulegen. Bei einem DO auf das Verschiebesymbol eines Verzeichnisfensters wird dieses in die linke obere Ecke verschoben, ein DO auf das Größenänderungssymbol öffnet es auf die maximale Größe.

Verzeichnisfenster öffnen

Ein DO auf einen Gerätenamen öffnet ein Verzeichnisfenster:
Steuerung des Verzeichnisfensters und Infos

Ohne Menüpunkt	Taste
In Liste springen	TAB
An Anfang der Liste	SHIFT ↑
An Ende der Liste	SHIFT ↓

Dateisymbol	FLP 2	(Unter-)V	verzeichnisname
Unterverzeichnis	Deutsch		
Daten Datei	Spare		
Ausführbares Programm	boot		
Relocables Programm	Cueshell		Dateiname
	INUSCR_rel		

obere Reihe	Taste
Schließen	ESC
Gerätename und Nummer	
Mediumname/Aktualisieren	M oder R

Zweite Reihe	
Verschieben	CTRL SHIFT F4
Alles auswählen	A
Pfad-Name	

Rechts	Maus	Taste
Pfeil oben	HIT: Liste eine Zeile hoch DO: Liste eine Seite hoch	ALT ↑ ALT SHIFT ↑
Balken	Liste an Position bringen Liste durchrollen	Position klicken Ziehen
Pfeil unten	HIT: Liste eine Zeile runter DO: Liste eine Seite runter	ALT ↓ ALT SHIFT ↓

Unten	Maus	Taste
Sortieren		S
Sichtfenster		V
Pfeil links	HIT: Liste eine Spalte links DO: Liste eine Seite links	ALT ← ALT SHIFT ←
Balken	Liste an Position bringen Liste durchrollen	Position klicken Ziehen
Pfeil unten	HIT: Liste eine Spalte rechts DO: Liste eine Seite rechts	ALT → ALT SHIFT →
Größe verändern		CTRL SHIFT F3

9

Objekt kopieren oder löschen

Cueshell hat vier Kopiermodi:

- Erneuern
- Verschieben
- Kopieren
- Löschen

Cueshell kopiert immer **Objekte**, dies kann eine einzelne Datei, ein ganzes Verzeichnis oder ein komplettes Medium sein.

Wählen Sie eine oder mehrere Dateien im Verzeichnisenfenster aus, indem Sie entweder den Dateitypmenüpunkt oder den Dateinamenmenüpunkt hinter dem eigentlichen Namen mit HIT anwählen.



Es muß der normale Pfeil sichtbar sein:

Nach einem DO auf das letzte anzuwählende oder bereits angewählte Objekt erscheint der Kopierzeiger. Dies ist ein animierter Zeiger mit 5 Zuständen:



Bewegen Sie den Zeiger über das Ziel und drücken Sie HIT. Als Ziel können ausgewählt werden:

- ein Gerätenamen in der Geräteliste
- ein Verzeichnisenfenster
- ein Unterverzeichnis in einem Verzeichnisenfenster
- der Löschenmenüpunkt

Um das Ziel festzulegen genügt es, daß ein kleiner Teil davon sichtbar ist.

Nachdem das Ziel angewählt ist, erscheint ein Dialogfenster zur Bestätigung der Operation. Wenn Quelle und Ziel verschieden sind, werden Erneuern und Kopieren als Optionen angeboten:

Im **Erneuern-Modus** werden nur solche **Dateien** kopiert, die auf dem Ziel bereits existieren.

Im **Kopieren-Modus** wird das **Quellobjekt** (dies kann eine Datei, ein Unterverzeichnis oder ein komplettes Medium sein) vollständig auf das Ziel kopiert. Wenn dort bereits ein Objekt mit dem gleichen Namen existiert, so wird dieses vollständig ersetzt. Dies bedeutet, daß das Zielobjekt gelöscht und dann vollständig durch das Quellobjekt ersetzt wird. Für Unterverzeichnisse oder ganze Medien (die aus ganzen Verzeichnisbäumen bestehen können) heißt dies, daß der gesamte alte Inhalt gelöscht wird.



Wenn Quelle und Ziel auf physikalisch gleichem Medium liegen, wird statt Erneuern **Verschieben** angeboten.

Verschieben heißt hierbei Umbenennen, d.h. lediglich der Dateiname im Verzeichnis wird geändert, die Datei selbst bleibt physikalisch unverändert.



Wenn der **Löschen**menüpunkt als Ziel angewählt wurde, erscheint das Dialogfenster zum Bestätigen.



Ganzes Medium kopieren, löschen oder formatieren

Das Auswählen eines ganzen Mediums als Quelle und/oder Ziel im Gerätefenster unterscheidet sich vom

Auswählen einer Datei oder eines Unterverzeichnisses

in einer Verzeichnisliste. Bei einem HIT auf den

Gerätenamen wird sofort

der Kopiermodus eingestellt

(der bewegte Kopierzeiger erscheint). Ein DO auf ein anderes Gerät leitet den Kopiervorgang ein. Erneuern oder Kopieren können als Option gewählt werden.

Wenn der Löschbalken als Ziel festgelegt wurde, kann zwischen Löschen (aller Dateien auf dem Medium) und Formatieren gewählt werden. Der Gerätename und der Mediumname, falls ein formatiertes Medium gefunden wird, werden angezeigt.

Zum Formatieren kann der alte Name übernommen oder ein neuer sowie zusätzlich Formatieroptionen eingegeben werden. Bitte beachten Sie, daß manche Geräte (z.B. Ram-Disk) einen Mediumnamen liefern, der keine gültige Formatieroption ist. In diesen Fällen muß er gelöscht werden.



Aktionen auf einem Verzeichniseintrag

Es gibt zwei Möglichkeiten, eine Aktion auf dem **Dateityp (Symbol)-**

Menüpunkt auszulösen:

- **HIT** wählt die Datei aus. Die ausgewählte Datei nimmt an allen nachfolgenden Aktionen teil.
- **DO** schaltet den Kopiermodus ein. Der Kopiermodus kann ausgeschaltet werden, indem in einen freien Raum außerhalb der Verzeichnissfenster geklickt oder ein Menüpunkt angewählt wird.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, eine Aktion auf einem **Dateinamen-**

Menüpunkt auszulösen:

- **HIT hinter den Namen** wählt die Datei für nachfolgende Aktionen aus
- **DO hinter den Namen** öffnet das Dateisichtfenster und zeigt den Inhalt der Datei

Wenn der Zeiger direkt **über dem Dateinamen** ist, erscheint die Einfügemarke:



Diese Marke signalisiert, daß eine nachfolgende Aktion direkt mit dem darunterliegenden Namen in Verbindung steht:

- **HIT auf den Namen** übergibt den Namen in den **Hotkey Puffer**. Der Menüpunkt ist dann nicht angewählt! Wenn Sie nicht sicher sind, können Sie es nochmals tun, das Hotkey System übernimmt einen bereits als Letzten vorhandenen identischen String nicht noch einmal.
- **HIT auf den Namen bei untergehaltener Taste** geht an der Stelle an der die Einfügemarke steht in den **Editiermodus** über. Nach Erscheinen des Text-Cursors kann editiert werden. Bestätigung mit ENTER leitet das Umbenennen ein.
- **DO auf den Namen** erzeugt eine vom Dateityp abhängige Aktion:
 - Unterverzeichnis Öffnen
 - andere Dateien ist das FileInfo II Thing geladen, so wird dieses zuerst aufgerufen und evtl. die dort definierten Aktionen ausgelöst, sonst
 - Datendatei keine Aktion bei einfachem DO (siehe unten)
 - ausführbare Datei Programm starten
 - relocatable Datei keine Aktion
- **DO auf den Namen bei untergehaltener Taste** schaltet zusätzliche Optionen ein:
 - Datendatei Untermenü für SuperBASIC Kommandos öffnen. BASIC wird nach oben geholt und das Kommando zusammen mit dem Dateinamen in die Kommandozeile geschrieben.
 - ausführbare Datei Untermenü zur Auswahl der PSION/Schutzfenster Option, und zur Eingabe eines Kommandostrings öffnen
 - Unterverzeichnis aktuelles Fenster schließen, Verzeichnis in neues Fenster einlesen

Erzeugen einer Konfiguration (konfigurierten Programmkopie) und andere Konfigurationen.

Die Konfiguration geschieht in auf zwei Stufen:

1. Festlegen des Cueshell Verzeichnisses mit Config oder MenuConfig.
Bei einem mit EX gestarteten Cueshell Job, kann das Cueshell Verzeichnis auch durch abspeichern einer Cueshell Programmkopie mitgesetzt werden. Dies geschieht durch Auswahl der entsprechenden Menüpunkte im Optionen Menü
2. Aus dem laufenden Programm heraus, indem der aktuelle Programmstatus gesichert wird.



Laufzeit Konfigurationen

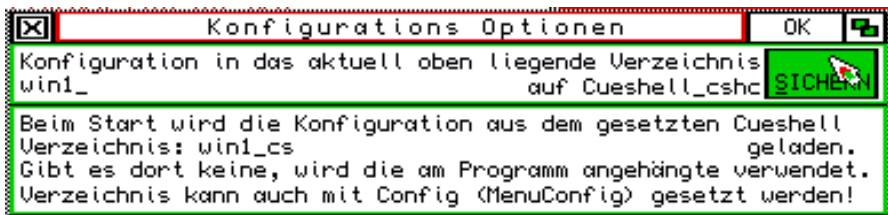
können für die Farben über das Farben-Menü und die **Cueshell Hotkeys** durchgeführt werden. Dies geschieht aus dem **Konfigurationsmenü** heraus, das über das Cueshell-Menü (F3) zugänglich ist. Geben Sie neue Hotkeys zum Picken und Benutzen von Cueshell ein und bestätigen Sie diese mit einem DO auf den **Jetzt Setzen** Menüpunkt. **Farben** werden über das spezielle Menü gesetzt. Systemparameter können ebenfalls aus dem laufenden Programm heraus verändert werden. Benutzen Sie dazu das System Kontroll-Menü (F1).

Start Konfiguration

Das Abspeichern der Konfiguration wird einfach durch Anwahl des **Sichern** Menüpunktes im Konfigurationsmenü durchgeführt. Dabei werden die Konfigurationsdaten in das aktuell aktive Verzeichnis (das oben liegende Verzeichnisfenster) auf die Datei Cueshell_cshc gesichert. Falls außer dem Gerätefenster kein Verzeichnis geöffnet ist, kann die Konfiguration nicht ausgeführt werden. Dieses Verzeichnis wird beim Start nicht automatisch geöffnet, es sei denn die entsprechende Option im Konfigurationsmenü ist angewählt Die folgenden Parameter werden abgespeichert:

- aktuelle Hauptfenstergröße
- aktuelle Hauptfensterlage
- gesetzte Cueshell Hotkeys
- eingestellte Farben
- Tastatur Parameter falls die entsprechende Option angewählt ist
- Maus Parameter falls die entsprechende Option angewählt ist
- die zuletzt gesetzte Schlaf Position
- Voreinstellung für Verzeichnisfenster (Lage, Größe, Sortierordnung), wobei dazu die Werte des Verzeichnisfensters genommen wird das aktuell oben liegt (also das Zielverzeichnis der Konfiguration)
- Voreinstellung für Gerätefenster entsprechend dem aktuellen Stand.
- Die aktuell eingestellten Pfade für DATA, DEST und PROG Laufwerke, sofern die Option **Pfad Voreinstellungen setzen** angewählt ist.
- Die Namen aller aktuell geöffneten Verzeichnisse

Nach dem Anwählen des Sichern Menüpunktes erscheint:



Konfiguration Laden

Beim Start wird Cueshell versuchen entweder (und in der nachfolgenden Reihenfolge):

- eine über einen Kommandostring übergebene Cueshell_cshc Datei zu öffnen und die darin enthaltenen Konfiguration zu verwenden
- in dem konfigurierten Cueshell Verzeichnis nach der Datei Cueshell_cshc zu suchen und diese zu öffnen...
- oder die mit dem Programmcode abgespeicherte Konfiguration zu verwenden.
! Eine Kopie des Programmcodes mit neuer Konfiguration kann nur aus einem als Job mit EX gestarteten Programm erzeugt werden, d.h. nicht mit der residenten Version oder der SMSQ/E Modul-Version!

Es wird das Cueshell Programmfenster in der mit der Konfiguration abgespeicherten Lage, Größe ...geöffnet, sowie alle Verzeichnisse wieder aufgemacht, die bei der Konfiguration offen waren. Fehler, d.h nicht vorhandene Verzeichnisse, werden ignoriert.

Aus dem laufenden Programm kann jederzeit eine neue Konfiguration geladen werden, indem das entsprechende Verzeichnis mit der Cueshell_cshc Datei geöffnet wird und dann im Konfigurationsmenü **Laden** ausgewählt wird.

Objektbezogene Konfigurationen

sind bei Dateien und Verzeichnissen möglich: Die Lage, Größe und Sortierordnung jedes Verzeichnisses kann jederzeit mit Hilfe der entsprechenden Option im Cueshell-Menü (F3) gesichert (und gelöscht) werden. Veränderungen bei einem geöffneten Verzeichnisfenster verändern die gesicherten Parameter nicht. Beim nächsten Öffnen wird das Verzeichnis wieder in dieser Form erscheinen, sofern die Größe des Programmfenster es erlaubt. Dateien können mit Hilfe der entsprechenden Optionen im Cueshell-Menü (F3) als schreibgeschützt oder unsichtbar erklärt werden.

Die Hauptmenüpunkte

- von links nach rechts
- genauere Informationen finden Sie bei der alphabetischen Aufstellung

Fenster verschieben

CTRL F4

Drücken Sie HIT um das Hauptfenster zu verschieben. Der Verschiebezeiger erscheint. Bewegen Sie diesen an die neue Position und drücken Sie dann nochmals HIT.



System-Kontrolle

F1

Wählen Sie das entsprechende Untermenü um

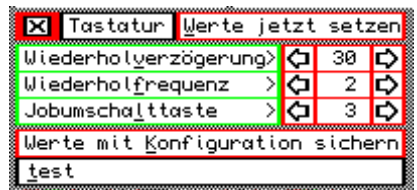
- Tastatur Parameter
- Maus Parameter
- Uhrzeit

zu setzen



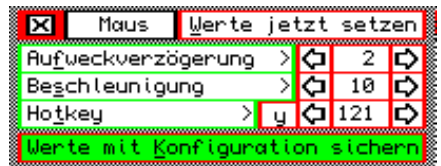
Tastatur

Werte mit Hilfe der rechts/links Pfeile oder Direkteingabe einstellen. Anschließend Werte jetzt setzen anwählen. Sollen die eingestellten Werte beim Start gesetzt werden, so muß die entsprechende Option angewählt sein, damit die Werte bei der Konfiguration gesichert werden. *Das Testfenster kann zum Ausprobieren der Tastaturparameter benutzt werden.*



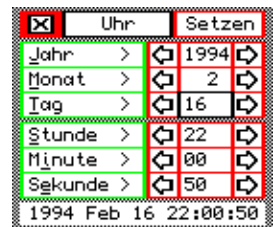
Maus

Werte mit Hilfe der rechts/links Pfeile oder Direkteingabe einstellen. Anschließend Werte jetzt setzen anwählen. Sollen die eingestellten Werte beim Start gesetzt werden, so muß die entsprechende Option angewählt sein, damit die Werte bei der Konfiguration gesichert werden. *Der Maus-Hotkey wird vom Pointer-Interface erzeugt, wenn beide Maustasten gleichzeitig gedrückt werden.*



Datum / Zeit

Werte mit Hilfe der rechts/links Pfeile oder Direkteingabe einstellen. Anschließend **Setzen** anwählen. Die Uhr läuft, wenn der Zeiger über dem unteren Fenster steht. Dabei werden auch die Werte in den Einstellfenstern mitgeführt.



Fenster-Kontrolle

F2

Die Cueshell

Verzeichnisfenster können entweder durch ein HIT auf einen sichtbaren Teil nach oben gepickt werden oder, insbesondere wenn ein Fenster verdeckt ist, über die Fenster-Liste.

Diese kann auch zum

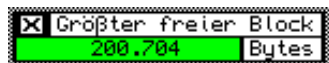
Schließen einzelner oder aller Verzeichnisse benutzt werden. Wählen Sie die Option (Picken ist vorgewählt) und dann DO auf dem Verzeichnisnamen.



Info

I

Zeigt den aktuell größten freien Speicherplatz für Programme an. Drücken Sie HIT an beliebiger Stelle oder bewegen Sie den Zeiger aus dem Fenster um es zu schließen.

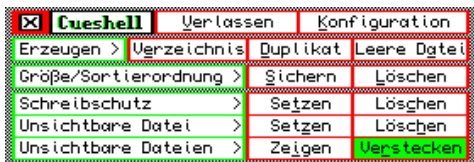


Cueshell

F3

Das Cueshell-Menü bietet folgende Optionen an:

- Cueshell verlassen
- Neues Verzeichnis erzeugen
- Leere Datei erzeugen
- Datei duplizieren
- Lage, Größe und Sortierordnung des obenliegenden Verzeichnisses auf dem Medium sichern oder löschen
- Attribute schreibgeschützt und unsichtbar einer Datei setzen oder löschen
- Unsichtbare Dateien Zeigen oder Verstecken



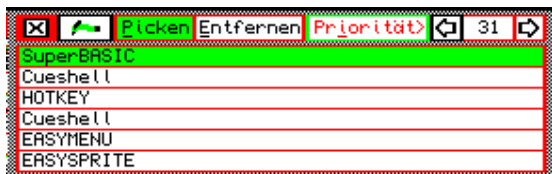
Konfigurations-Menü öffnen

Hier können die Cueshell Hotkeys und die Hintergrundfarbe des laufenden Programmes verändert werden. Ein DO auf Sichern speichert die Konfiguration in einer Datei Cueshell_cshc auf dem aktuell obenliegenden Verzeichnis. Es können Optionen zum Setzen der Tastaturparameter, der Mausparameter und zur Behandlung des aktuell oben liegenden Verzeichnisses gewählt werden. Ansonsten wird der aktuelle Programmstatus gesichert, d.h. die konfigurierte Programmversion erscheint wieder im gleichen Zustand. Siehe Erläuterungen unter **Erzeugen einer Konfiguration...**

Job-Liste

F4

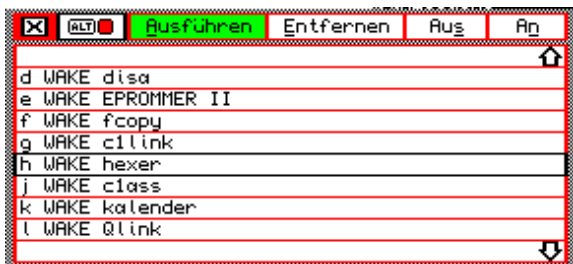
Über dieses Untermenü kann jedes aktuell laufende Programm nach oben gepickt, entfernt, oder seine Priorität gesetzt werden. Zum Picken oder Entfernen entsprechende Option wählen und dann den Namen mit DO anwählen. Zum setzen der Priorität den Namen anwählen. Die aktuelle Priorität wird dann angezeigt. Priorität mit den Pfeilen oder durch Direkteingabe einstellen. Ein DO auf den Wert setzt diesen.



Hotkeys-Liste

F5

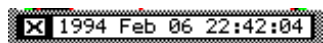
Mit diesem Untermenü können Hotkeys ausgeführt werden (so als wenn sie über die Tastatur eingegeben würden). Das ist ganz nützlich, wenn man die Taste vergessen hat. Es können auch Hotkeys entfernt oder aus- und angeschaltet werden. Option anwählen und dann den Hotkey in der Liste mit DO anwählen.



Uhrzeit

0

Zeigt das aktuelle Systemdatum und die aktuelle Systemzeit. Das Fenster kann durch Drücken einer beliebigen Taste oder durch Herausbewegen des Zeigers verlassen werden.



Schlafen

CTRL F1

Drücken HIT für den Cueshell Schlafmodus -> Cueshell schrumpft auf die Kopfzeile zusammen. Drücken Sie DO um den QPAC2 Button-Frame zu benutzen.



Löschen-Menüpunkt

Dieser Menüpunkt am unteren Rand des Hauptfensters muß als Ziel angewählt werden um Dateien zu löschen.

Dateiliste neu einlesen

CTRL F2

Liest das Verzeichnis des aktuell oben liegenden Fensters neu ein.

Wild-Card Namen und Endungen

Um diese Menüpunkte benutzen zu können muß in der Liste ein Dateiname angewählt sein.

- _< geht eine Stufe bis zum nächsten Unterstrich hoch
- _> geht eine Stufe bis zum nächsten Unterstrich runter
- _X zeigt nur die Dateien mit der angewählten Endung
DO auf diesen Punkt wenn er angewählt ist, zeigt alle Dateien die nicht diese Endung haben.
HIT geht wieder auf die volle Liste zurück.

Datenpfad

Programmpfad

HIT öffnet das Menü in dem der Pfad editiert oder auf das aktuelle Verzeichnis oder die Voreinstellung gesetzt werden kann.

DO öffnet das Verzeichnis oder pickt es nach oben.

Druckeranschluß

HIT auf den Menüpunkt öffnet das Menü zum Einstellen des Druckergerätes. Der Name kann editiert oder auf eine angewählte Datei oder die Voreinstellung gesetzt werden.

Wenn der **FF** Menüpunkt angewählt ist

- wird beim Ausdrucken ein Seitenvorschub an das Ende der Datei angehängt.
- ist das Ziel eine Datei, so wird an diese angehängt, d.h der alte Inhalt bleibt bestehen.

Drucken

DO auf den Druckermenüpunkt startet den Ausdruck auf das Druckergerät., es wird:

- das aktuelle Verzeichnis gedruckt, wenn keine Datei angewählt ist, oder
- alle angewählten Dateien ausgedruckt.

Größe ändern

CTRL F3

Symbol mit HIT anwählen. Es erscheint der Größenänderungszeiger.

Positionieren Sie den Zeiger dorthin, wo die rechte untere Ecke des Fensters liegen soll und drücken Sie wieder HIT. Falls die Position innerhalb der Minimalgröße liegt, wird diese gesetzt.



Ansonsten kann das Fenster bis zur physikalischen Bildschirmgröße aufgezogen werden.

Cueshell in alphabetischer Reihenfolge

Cueshell wecken

Falls sich Cueshell im Schlafmodus befindet, wird es durch Anwählen eines beliebigen Menüpunktes wieder aufgeweckt. Ein HIT auf das Schlafsymbol zeichnet das volle Hauptfenster wieder, während sonst die angewählte Option zusätzlich gleich ausgeführt wird.

Cueshell schlafen legen

Cueshell hat zwei Schlafmodi:

- Bei einem HIT auf das Schlafen-Symbol in der oberen rechten Ecke schrumpft Cueshell auf die Kopfzeile zusammen. Das Fenster kann dann an eine beliebige Position gebracht werden. Diese Position wird gespeichert. Beim nächsten Mal wandert Cueshell im Schlafmodus automatisch an die zuletzt gesetzte Position. Diese Position wird auch bei der Konfiguration gesichert.
- Bei einem DO auf das Schlafen-Symbol wird, falls vorhanden, das QPAC2 Button_Schlaf Thing benutzt.

Cueshell Verlassen

Wählen Sie Verlassen aus dem Cueshell-Menü (F3).

Datei kopieren

Mit einem DO auf das Dateitypsymbol eines Verzeichniseintrages wird der Kopiermodus eingeschaltet. Kopierzeiger über das Ziel führen und mit HIT anwählen. Erneuern oder Kopieren im Dialogfenster wählen und dann bestätigen.

Datei umbenennen

Wählen Sie den Dateinamen (die Einfügemarke muß sichtbar sein) an der Stelle, an der mit dem Editieren begonnen werden soll mit HIT an und halten Sie die Taste gedrückt, bis der Text-Cursor blinkt. Das Editieren kann bei jedem beliebigen Zeichen begonnen werden. Um den Editiermodus einzuschalten, muß die Maus stillgehalten werden . Deshalb ist es angebracht, da ohnehin die Tastatur benutzt werden muß, die Einfügemarke mit der Maus zu positionieren und dann mit der LEERTASTE statt mit der Maustaste den Editiervorgang auszulösen. Es kann auch ein Name editiert werden der länger ist als die Fensterbreite. Durch bewegen der Maus, ESC oder Pfeiltaste auf/ab, wird der Editiervorgang abgebrochen. Mit ENTER wird der neue Name bestätigt und das Umbenennen eingeleitet.

Nicht leere Unterverzeichnisse können nicht auf einen längeren Namen umbenannt werden.

Leider werden bei Level2-Treibern geleerte Verzeichnisse nicht auf Länge 0 zurückgesetzt. Deshalb untersucht Cueshell vor dem Umbenennen von Unterverzeichnissen ob diese leer sind

Dies soll vor unbeabsichtigtem Zerstören der Verzeichnisstruktur schützen, da irgendwo im Verzeichnisbaum die Dateinamenlänge zu lang werden könnte (max. 36 Zeichen sind bei QDOS zulässig) und dies zu Fehlern führen würde. Beim Kopieren einer einzelnen Datei kann im Dialogfenster der Name editiert werden.

Datei löschen

Ein DO auf das Dateitypsymbol der Datei schaltet den Kopiermodus ein. Bewegen Sie den Zeiger über den Löschen Menüpunkt und drücken Sie HIT. Löschvorgang im Dialogfenster bestätigen.

Dateinamen in den Hotkey-Puffer kopieren

Zeiger über den Namen führen, er wird dann zur Einfügemarke, und HIT drücken. Der Menüpunkt ist danach nicht angewählt! Im Zweifelsfall kann das gleiche nochmals ausgeführt werden. Das Hotkey-System übernimmt den gleichen String nicht zweimal hintereinander!

Dateisichtfenster

Wählen Sie eine oder mehrere Dateien eines Verzeichnissfensters an und dann das Sichtsymb (Vergrößerungsglas) unten links, oder Klicken Sie mit DO hinter den Namen einer Datei.

Die Verzeichnissfenster verschwinden dann und die erste Datei wird im Sichtfenster gezeigt

Ein HIT auf die Rollpfeile bringt die nächste Zeile vorwärts oder rückwärts. Ein DO auf die Rollpfeile blättert eine Bildschirmseite.

Ein HIT auf den Rollbalken setzt die Position in der Datei entsprechend.

Alle 255 Zeichen des ASCII-Zeichensatzes werden dargestellt. Kontrollzeichen unterhalb \$20 und ab \$C0 werden mit einem Zeichen das den Hexadezimalwert angibt dargestellt.

Zeilenschaltung (LF), Wagenrücklauf (CR) und Zeilenschaltung+Wagenrücklauf (CRLF) werden durch ein besonderes Zeichen dargestellt. Alle drei erzeugen eine einfache Zeilenschaltung im Sichtfenster. Ansonsten wird eine Zeilenschaltung erzwungen, wenn die Bildschirmzeile voll ausgeschrieben ist.

Es gibt drei Sichtmodi, die mit dem Menüpunkt in der oberen rechten Ecke durchgeschaltet werden können.

Ein HIT auf den Rechts-/Links-Pfeil schaltet zur nächsten/vorhergehenden Datei weiter.

Rollen und Blättern kann auch mit den Pfeilen über dem Sichtfenster ausgelöst werden.

DEV-Gerät

Cueshell unterstützt das SMSQ DEV-Gerät. Dabei wird DEVx durch den eigentlichen Pfad ersetzt. Dies geht auch bei Wild-Cards.

Diskette kopieren

Zum Kopieren eines kompletten Mediums, den Gerätenamen im Gerätefenster mit HIT anwählen. Dadurch wird der Kopiermodus sofort eingeschaltet. Dann das Ziel im Gerätefenster mit DO anwählen. Erneuern oder Kopieren im Dialogfenster wählen und dann bestätigen.

ACHTUNG:

Im Kopieren-Modus werden alle Dateien auf dem Ziel erbarmungslos gelöscht. Benutzen Sie deshalb diese Option nur mit äußerster Vorsicht und niemals bei Ihrer Festplatte !

Drucken

DO auf den Druckermenüpunkt startet den Ausdruck auf das Druckergerät., es wird:

- das aktuelle Verzeichnis gedruckt, wenn keine Datei angewählt ist, oder
- alle angewählten Dateien ausgedruckt.

Duplikat erzeugen

Wählen Sie eine Datei an und dann Duplikat Erzeugen aus dem Cueshell-Menü (F3). Ein Duplikat der Datei mit einer angehängten 2 am Dateinamen wird in dem aktuell oben liegenden Verzeichnis angelegt. Wählen Sie den Namen (die Einfügemarke muß sichtbar sein) mit HIT an und halten Sie die Taste solange gedrückt, bis der Text-Cursor blinkt. Editieren Sie den Namen und bestätigen Sie mit ENTER. Die Datei wird dann umbenannt.

Erneuern

Einer der Cueshell Kopiermodi.

Alle Dateien des Objekts werden nur dann kopiert, wenn eine Datei gleichen Namens schon auf dem Ziel existiert. Alle Dateiattribute bleiben erhalten.

Das Datum jeder Datei wird verglichen und wenn auf dem Ziel eine neuere oder gleichalte Datei ist, erscheint ein Dialogfenster in dem gefragt wird, ob diese (und andere) Dateien überschrieben werden sollen.

FileInfo

Cueshell unterstützt das FileInfo Thing, d.h. beim DO auf einen Dateinamen wird immer zuerst versucht das FileInfo Thing aufzurufen. Weiteres entnehmen Sie bitte der FileInfo Anleitung.

Hotkeys

Cueshell startet immer mit zwei vordefinierten Hotkeys. Die Hotkeys können über das Konfigurationsmenü sowohl für das laufende Programm als auch beim Start festgelegt werden. Die Hotkeys werden entfernt, wenn Cueshell aus dem Programm heraus verlassen wird. Wird Cueshell extern entfernt, so bleiben die Hotkeys installiert, da sie dem System gehören. Sie können leicht mit HOT_REMV entfernt werden, sind aber ansonsten harmlos.

Cueshell Picken

wird als ALT Y ausgeliefert

Dieser Hotkey dient dazu, Cueshell nach oben zu picken. Wenn, aus welchem Grund auch immer, mehrere Cueshell Jobs mit dem gleiche Picken Hotkey laufen, so werden diese der Reihe nach gepickt.

Cueshell Benutzen

wird als ALT X ausgeliefert

Dieser Hotkey dient dazu, Cueshell von jedem Programm aus zu benutzen, d.h. zu Cueshell wird zunächst auch nur nach oben gepickt, weiß aber von welchem Job es gepickt wurde. Wird dann in Cueshell ESC gedrückt, so wird der aufrufende Job wieder nach oben geholt, und:

- der Name des aktiven Verzeichnisses oder der Name einer angewählten Datei werden in den Tastaturpuffer geschrieben.
- falls bei der Rückkehr der Zeiger in Cueshell außerhalb der Verzeichnisfenster steht, wird nichts in den Tastaturpuffer geschrieben.

Diese Prozedur funktioniert jeweils nur von **einem** Job aus. Wenn Cueshell im benutzten Stadium ist, muß nicht unbedingt zum aufrufenden Job zurückgekehrt werden. Ein weiterer Versuch Cueshell zu benutzen wird dann zunächst scheitern (das Hotkey System sendet einen Brummtton). Beim zweiten Versuch wird dann jedoch der alte Rückkehrjob gelöscht und der Hotkey funktioniert wieder.

Wird der Hotkey aus Cueshell heraus benutzt, so wird der Rückkehrjob ebenfalls gelöscht.

Da Cueshell zur Übergabe in den Puffer etwas warten muß bis das Fenster des Jobs gezeichnet und der Tastaturpuffer aktiv ist, wird Cueshell für kurze Zeit suspendiert.

Hinweis für Programmierer:

Verwenden Sie HOT_DO (SuperBASIC) oder HK.DO (Assembler), wenn Cueshell aus einem Programm heraus direkt gepickt werden soll.

Job (ausführbares Programm) starten

Ein DO auf den Dateinamen-Menüpunkt einer ausführbaren Datei einer Verzeichnisliste startet das Programm. Mehr Optionen -> Programm starten.

PSION Programm starten

Drücken Sie DO wenn der Zeiger über dem Namen ist (der Zeiger muß zur Einfügemarke geworden sein) und halten Sie die Taste gedrückt, bis das PSION/Schutzfenster-Menü erscheint. Drücken Sie DO auf dem PSION Menüpunkt. Es wird dann ein 512x256 Pixel großes Schutzfenster geöffnet und Sie werden nach der Speichergröße gefragt, welche Sie dem Programm geben wollen. Dies dient dazu, das PSION Programm zu hindern, den gesamten verfügbaren Speicher für sich zu reservieren. Damit wird Multitasking mit den PSION Programmen ermöglicht.

Starten eines Jobs, der ein Schutzfenster benötigt.

Einige ältere Programme die direkt in den Bildschirmsspeicher (unter Umgehung des Bildschirmtreibers) schreiben, müssen mit der Schutzfenster-Option gestartet werden. Drücken Sie DO wenn der Zeiger über dem Namen ist (der Zeiger muß zur Einfügemarke geworden sein) und halten Sie die Taste gedrückt, bis das PSION/Schutzfenster-Menü erscheint. Drücken Sie DO auf dem Schutzfenster-Menüpunkt. Es wird dann ein 512x256 Pixel großes Schutzfenster für das Programm geöffnet. Mehr Optionen um schwierige Programme unter dem Pointer Environment lauffähig zu machen bietet das Hotkey System. Benutzen Sie dazu die SuperBASIC Kommandos des Hotkey Systems.

Programm mit Kommandostring starten

Falls dem Programm ein Kommandostring übergeben werden soll, drücken Sie DO wenn der Zeiger über dem Namen ist (der Zeiger muß zur Einfügemarke geworden sein) und halten Sie die Taste gedrückt, bis das PSION/Schutzfenster-Menü erscheint. Geben Sie die Kommandozeile ein und bestätigen Sie mit OK.

Konfiguration

Wählen Sie Konfiguration aus dem Cueshell-Menü (F3).

Die Konfiguration geht immer vom aktuellen Programmstatus aus. Dieses Verfahren eignet sich sowohl zum Anfertigen einer Arbeitskopie des Programmes für eine Startdiskette, als auch zum vorübergehenden Sichern des aktuellen Programstatus, z.B. um eine begonnene Arbeit bei der nächsten Sitzung vom gleichen Stand weiterzuführen. Konfigurierbar sind:

- > Farben
- > Cueshell Hotkeys
- > Tastatur Parameter
- > Maus Parameter
- > Pfadeinstellungen
- > Startgröße des Hauptfensters
- > Startlage des Hauptfensters
- > Schlafposition
- > Verzeichnisse die beim Start geöffnet werden sollen
- > Verzeichnisfenster-Lage und Größe Voreinstellung
- > Verzeichnisfenster-Sortierordnung Voreinstellung
- > Verzeichnisfenster-Lage und Größe
- > Verzeichnisfenster-Sortierordnung
- > Dateiattribute schreibgeschützt und unsichtbar

Kopieren

Einer der Cueshell-Kopiermodi.

Ein vollständiges Objekt wird kopiert. Die Dateiattribute bleiben erhalten. Wenn ein altes Objekt gleichen Namens auf dem Ziel existiert, wird es gelöscht und vollständig durch das Quellobjekt ersetzt.

Bitte beachten Sie, daß ein Objekt ein Unterverzeichnis oder ein ganzes Medium sein kann! In diesen Fällen wird der gesamte alte Inhalt erbarmungslos gelöscht und mit dem Quellobjekt überschrieben!

Wenn das Objekt eine einzelne Datei ist (und nur dann), wird das Datum verglichen und wenn auf dem Ziel eine neuere oder gleich alte Datei ist, erscheint ein Dialogfenster in dem gefragt wird, ob diese (und andere) Dateien überschrieben werden sollen.

Kopiermodus

Gerätefenster:

Gerätename mit HIT anwählen setzt den Kopiermodus. Der bewegte Kopierzeiger erscheint.

Verzeichnisfenster

Eine oder mehrere Dateien in den angewählten Zustand bringen. Dies geschieht, indem das Dateitypsymbol, oder der Dateinamen-Menüpunkt hinter dem Namen mit HIT angewählt wird.

Ein DO auf das Dateitypsymbol schaltet den Kopiermodus ein. Der bewegte Kopierzeiger erscheint.

Die Kopieraktion wird eingeleitet, wenn ein Ziel durch Anwahl mit HIT festgelegt wird.

Mögliche Ziele sind:

- ein Gerät im Gerätefenster (mit DO anwählen wenn die Quelle ebenfalls ein Gerät ist)
- ein Verzeichnisfenster
- ein Unterverzeichnis in einem Verzeichnisfenster
- der Löschbalken

Der Kopiermodus kann zurückgesetzt werden, indem auf einen freien Raum außerhalb der Verzeichnisfenster geklickt, oder ein Menüpunkt angewählt wird.

Leere Datei erzeugen

Wählen Sie eine Datei an und dann Leere Datei Erzeugen aus dem Cueshell-Menü (F3). Ein Leere Datei mit dem Namen Leer wird in dem aktuell oben liegenden Verzeichnis angelegt. Wählen Sie den Namen (die Einfügemarke muß sichtbar sein) mit HIT an und halten Sie die Taste so lange gedrückt, bis der Text-Cursor blinkt. Editieren Sie den Namen und bestätigen Sie mit ENTER. Die Datei wird dann umbenannt.

Neues Verzeichnis

Wählen Sie Verzeichnis Erzeugen aus dem Cueshell-Menü (F3). Ein leeres Verzeichnis mit dem Namen Neu wird in dem aktuell oben liegenden Verzeichnis angelegt. Wählen Sie den Namen (die Einfügemarke muß sichtbar sein) mit HIT an und halten Sie die Taste so lange gedrückt, bis der Text-Cursor blinkt. Editieren Sie den Namen und bestätigen Sie mit ENTER. Das Verzeichnis wird dann umbenannt.

Objekt

Der Cueshell Dateimanager ist objektorientiert.

Ein Objekt kann:

- eine einzelne Datei
- ein Unterverzeichnisbaum
- ein ganzes Medium (z.B. eine Diskette) sein.

Programm starten

- **ausführbares Programm**

Ein DO auf den *Namen* im Dateinamen-Menüpunkt einer ausführbaren Datei einer Verzeichnisliste startet das Programm.

- **PSION Programm**

Drücken Sie DO wenn der Zeiger über dem Namen ist (der Zeiger muß zur Einfügemarke geworden sein) und halten Sie die Taste gedrückt, bis das PSION/Schutzfenster-Menü erscheint. Drücken Sie DO auf dem PSION Menüpunkt. Es wird dann ein 512x256 Pixel großes Schutzfenster geöffnet und Sie werden nach der Speichergröße gefragt, welche Sie dem Programm geben wollen. Dies dient dazu, das PSION Programm zu hindern, den gesamten verfügbaren Speicher für sich zu reservieren. Damit wird Multitasking mit den PSION Programmen ermöglicht.

- **ausführbares Programm mit Schutzfenster**

Einige ältere Programme die direkt in den Bildschirmsspeicher (unter Umgehung des Bildschirmtreibers) schreiben, müssen mit der Schutzfenster-Option gestartet werden. Drücken Sie DO wenn der Zeiger über dem Namen ist (der Zeiger muß zur Einfügemarke geworden sein) und halten Sie die Taste gedrückt, bis das PSION/Schutzfenster-Menü erscheint. Drücken Sie DO auf dem Schutzfenster-Menüpunkt. Es wird dann ein 512x256 Pixel großes Schutzfenster für das Programm geöffnet.

Mehr Optionen, um schwierige Programme unter dem Pointer Environment lauffähig zu machen, bietet das **Hotkey System**. Benutzen Sie dazu die SuperBASIC Kommandos des Hotkey Systems.

- **Programm mit Kommandozeile**

Falls dem Programm ein Kommandostring übergeben werden soll, drücken Sie DO wenn der Zeiger über dem Namen ist (der Zeiger muß zur Einfügemarke geworden sein) und halten Sie die Taste gedrückt, bis das PSION/Schutzfenster-Menü erscheint. Geben Sie die Kommandozeile ein und bestätigen Sie mit OK.

- **SuperBASIC Programm**

Drücken Sie DO wenn der Zeiger über dem Namen (der Zeiger muß zur Einfügemarke geworden sein) eines SuperBASIC Programmes oder einer Qliberator _sav-Datei ist, und halten Sie die Taste gedrückt, bis das LRESPR/QLRUN/LRUN-Menü erscheint. Wählen Sie LRUN (QLRUN) mit DO an. SuperBASIC wird dann nach oben gepickt und das Kommando zusammen mit dem Dateinamen wird in die Kommandozeile geschrieben. Dies funktioniert nur, wenn SuperBASIC auf Kommandoeingabe wartet!

Achtung !

Wenn die Datei kein SuperBASIC Programm ist, wird das System abstürzen !

- **SBASIC Programm**

werden durch ein eignes Symbol angezeigt wenn die Endung _bas ist. Diese Programme können wie Jobs direkt gestartet werden (nur SMSQ)

Sortieren

Wählen Sie das Sortiersymbol (unten links) an, das Sortiermenü erscheint. Hier können bis zu vier Sortierkriterien in vier Schritten eingestellt werden.

- | | | | |
|---|-------|------------------|-------------------------|
| - | Name | Dateiname | alphabetisch |
| - | Zeit | Erstellungsdatum | neueste oben |
| - | Typ | Dateityp | Unterverzeichnisse oben |
| | | | Daten Dateien |
| | | | ausführbare Programme |
| | | | Relocatable Dateien |
| - | Größe | Dateigröße | kleinste oben |

Cueshell sortiert das stärkste Kriterium zuletzt, d.h. wenn Sie z.B. die Liste nach Dateitypen und innerhalb dieser nach Name sortiert haben wollen, dann wählen Sie Name in der ersten Zeile und Typ in der zweiten Zeile. Setzen Sie keine unnötigen Sortierschritte, da jeder Schritt sonst Zeit kostet, die bei einem langen Verzeichnis nicht unbeträchtlich sein kann.

Cueshell kennt immer auch noch die *natürliche* Reihenfolge in der die Dateien im Verzeichnis liegen. Somit kann jede Sortierordnung gelöscht werden, ohne daß das Verzeichnis neu eingelesen werden muß.

Nach dem Einstellen der Sortierreihenfolge **Sortieren** anwählen.

Speicher Information

Beim Anwählen des Info Menüpunktes wird ein Fenster geöffnet, das den augenblicklich größten für ausführbare Programme verfügbaren freien Speicherblock angibt.

HIT irgendwo im Fenster oder Herausbewegen des Zeigers schließt es wieder.

SuperBASIC Erweiterungen laden

Drücken Sie DO wenn der Zeiger über dem Namen (der Zeiger muß zur Einfügemarke geworden sein) einer SuperBASIC Erweiterungsdatei ist und halten Sie die Taste gedrückt, bis das LRESPR/QLRUN/LRUN Untermenü erscheint. Drücken Sie DO auf dem LRESPR Menüpunkt. SuperBASIC wird dann nach oben gepickt und das Kommando zusammen mit dem Dateinamen wird in die Kommandozeile geschrieben.

Dies funktioniert nur, wenn SuperBASIC auf Kommandoeingabe wartet!

Achtung !

Wenn die Datei keine SuperBASIC Erweiterungen enthält wird das System abstürzen !

Text editieren

Cueshell hat einen speziellen Zeileneditor, der alle standardgemäßen Editierkommandos akzeptiert:

links/rechts	ein Zeichen links/rechts gehen
SHIFT links/rechts	ein Wort links/rechts springen
ALT links/rechts	an Anfang/Ende der Zeile springen
ALT SHIFT links/rechts	links/rechts rollen
CTRL links/rechts	ein Zeichen links/rechts löschen
CTRL SHIFT links/rechts	ein Wort links/rechts löschen
CTRL ALT links/rechts	Zeile löschen/bis Zeilenende löschen

Wenn die editierbare Länge des Textes größer ist als die Fensterbreite, kann der Text in/aus dem sichtbaren Bereich gerollt werden.

Das Editieren setzt normalerweise an dem Zeichen ein, bei dem die Einfügemarke steht. Das Editieren kann mit HIT bei jedem beliebigen Zeichen begonnen werden. Um den Editiermodus einzuschalten, muß die Maus stillgehalten werden (siehe unten). Deshalb ist es angebracht, da ohnehin die Tastatur benutzt werden muß, die Einfügemarke mit der Maus zu positionieren und dann mit der LEERTASTE statt mit der Maustaste den Editiervorgang auszulösen.

Der Zeileneditor kann mit Pfeil auf/ab, ESC, ENTER oder durch bewegen der Maus verlassen werden. Es hängt von der jeweiligen Option ab, durch welche Aktion der eingegebene Text übernommen wird. Normalerweise wird die Eingabe mit ENTER bestätigt. Wird der Zeileneditor anders verlassen, so wird dies als Abbruch gewertet und der alte Text bleibt unverändert.

Uhr

Ein HIT auf das Uhrsymbol oben rechts in der Hauptmenüzeile öffnet ein Fenster, in dem die aktuelle Uhrzeit und das Datum angezeigt werden. Die Uhr läuft solange das Fenster sichtbar bleibt. Um das Fenster zu schließen kann eine beliebige Taste gedrückt oder der Zeiger aus dem Fenster bewegt werden.
-> Datum/Uhrzeit setzen.

Uhrzeit setzen

Wählen Sie Datum/Zeit aus dem System-Kontrollmenü (F1). Setzen Sie Datum und Zeit mit Hilfe der links/rechts-Pfeile oder durch Direkteingabe. Ein DO auf Setzen überträgt die Werte auf die Systemuhr. Im Fenster unten kann die Uhr zum Laufen gebracht werden, indem der Zeiger darüber geführt wird. Dabei werden auch die Werte in den Wertefenstern nachgeführt.

Unterverzeichnis Umbenennen

Leere Unterverzeichnisse können wie eine Datei umbenannt werden.

Nicht leere Unterverzeichnisse können nur auf einen Namen umbenannt werden, der nicht länger als der alte ist.

Falls dies notwendig und möglich ist (d.h. die gesamten Dateinamenslängen aller Dateien des Baumes werden nicht länger als maximal 36 Zeichen), kann eine neues Verzeichnis angelegt werden, in welches der gesamte Inhalt des alten Verzeichnisses hineinkopiert wird.

-> Datei umbenennen

Verschieben

Einer der Cueshell Kopiermodi.

Wenn Quelle und Ziel einer Kopieroperation auf dem physikalisch gleichen Medium liegen, wird statt des Erneuern Modus Verschieben angeboten. Der Erneuern Modus ist hauptsächlich zur Verwaltung von Sicherheitskopien gedacht und macht deshalb auf dem physikalisch gleichen Medium keinen Sinn. Verschieben ist in der Praxis ein Umbenennen.

Verzeichnis anlegen

Wählen Sie Verzeichnis Erzeugen aus dem Cueshell-Menü (F3). Ein leeres Verzeichnis mit dem Namen Neu wird in dem aktuell oben liegenden Verzeichnis angelegt. Wählen Sie den Namen (die Einfügemarke muß sichtbar sein) mit HIT an und halten Sie die Taste so lange gedrückt, bis der Text-Cursor blinkt. Editieren Sie den Namen und bestätigen Sie mit ENTER. Das Verzeichnis wird dann umbenannt.

Verzeichnisfenster Lage und Größe

Die Verwaltung der Verzeichnisfenster innerhalb des Hauptfensters ist sehr flexibel. Ein Verzeichnisfenster kennt immer zwei Lagepositionen und Größen:

- die zuletzt gesetzte Lage und Position
- die aktuelle Lage und Position

Ein Verzeichnisfenster wird immer innerhalb des aktuellen Hauptfensters gezeichnet, vergißt jedoch seine Traumlage nicht, es sei denn sie wird mit Hilfe neu gesetzt. Dazu hat jedes Fenster einen eigenen Menüpunkt zum Verschieben und Größe ändern.

-> Größe/Sortierordnung sichern

Verzeichnisfenster-Lage, Größe und Sortierordnung löschen

Wählen Sie **Größe/Sortierordnung Löschen** aus dem Cueshell-Menü (F3).

Verzeichnisfenster Lage, Größe und Sortierordnung sichern

Zu jedem (Unter-)Verzeichnis kann die Lage, Größe und Sortierordnung des Verzeichnisfensters auf dem Medium gesichert werden. Öffnen Sie das Verzeichnis und bringen Sie es mit den Verschiebe- und Größenveränderungssymbolen in die gewünschte Lage und Größe.

Wählen Sie das Sortiersymbol (unten links) an, das Sortiermenü erscheint. Hier können bis zu vier Sortierkriterien in vier Schritten eingestellt werden.

- | | | | |
|---|-------|------------------|-------------------------|
| - | Name | Dateiname | alphabetisch |
| - | Zeit | Erstellungsdatum | neueste oben |
| - | Typ | Dateityp | Unterverzeichnisse oben |
| | | | Daten Dateien |
| | | | ausführbare Programme |
| | | | Relocatable Dateien |
| - | Größe | Dateigröße | kleinste oben |

Cueshell sortiert das stärkste Kriterium zuletzt, d.h. wenn Sie z.B. die Liste nach Dateitypen und innerhalb dieser nach Name sortiert haben wollen, dann wählen Sie Name in der ersten Zeile und Typ in der zweiten Zeile. Setzen Sie keine unnötigen Sortierschritte, da jeder Schritt sonst Zeit kostet, die bei einem langen Verzeichnis nicht unbeträchtlich sein kann.

Abschließend Größe/Sortierordnung Sichern aus dem Cueshell-Menü (F3) wählen.

Verzeichnisfenster nach oben Picken

Ein HIT auf einen sichtbaren Teil eines inaktiven Fensters pickt dieses nach oben. Ein Fenster kann auch über die Fensterliste (F2) gepickt werden. Dies ist besonders dann sinnvoll, wenn das Fenster ganz von einem anderen überlagert wird.

Verzeichnis kopieren

Mit einem DO auf das Dateitypsymbol eines Verzeichniseintrages wird der Kopiermodus eingeschaltet. Kopierzeiger über das Ziel führen und mit HIT anwählen. Erneuern oder Kopieren im Dialogfenster wählen und dann bestätigen.

Verzeichnisfenster öffnen

Ein DO auf einen Gerätenamen im Gerätefenster oder ein DO auf einen Unterverzeichnisnamen in einem Verzeichnisfenster öffnet ein neues Verzeichnis.

Verzeichnisfenster Schließen

Ein HIT auf den Schließknopf oben links entfernt das Fenster und die Dateiliste aus dem Speicher. Die Fensterliste (F2) kann auch zum Schließen von Verzeichnisfenstern benutzt werden.

Verzeichnis löschen

Ein DO auf das Dateitypsymbol des Verzeichnisses schaltet den Kopiermodus ein. Bewegen Sie den Zeiger über den Löschbalken und drücken Sie HIT. Löschvorgang im Dialogfenster bestätigen.

Um ein Verzeichnis zu leeren, öffnen Sie dieses und löschen dann alle Dateien und Verzeichnisse darin. Zur Auswahl aller Dateien das Alle-Symbol (Kreis) anwählen.

Das Pointer Environment

Das Pointer Environment ist eine Betriebssystemerweiterung für QDOS. Es hat seit seinem ersten Erscheinen ständig Verbesserungen erfahren und wird auch jetzt noch ständig weiterentwickelt. Benutzen Sie deshalb immer die neuesten Versionen.

Das Pointer Environment ist bei SMSQ/E bereits Bestandteil des Betriebssystems.

Sollten Sie noch ein älteres System benutzen müssen Sie die Dateien separat laden:

Pointer Interface	Datei 'ptr_gen'
Window Manager	Datei 'wman'
Hotkey System	Datei 'hot_rext'

Die Dateien werden nicht mehr mir Cueshell geliefert. Alle drei Teile müssen direkt nach dem Einschalten des Computers resident geladen werden und zwar in der obigen Reihenfolge. Wird Toolkit 2 und evtl. Lightning benutzt, so müssen diese vorher initialisiert werden:

```
100 _InglINIT
110 TK2_EXT
120 LRESPR 'flp1_ptr_gen'
130 LRESPR 'flp1_wman'
140 LRESPR 'flp1_hot_rext'
```

Das Pointer Interface

Das Pointer Interface ist eine Betriebssystemerweiterung für QDOS. Es installiert ein Pointer-Gerät, das es erlaubt, einen Zeiger (sprite), das ist ganz allgemein ein kleines grafisches Objekt von maximal 64x48 Pixel Größe, über den Bildschirm zu führen. Damit können Programme grafisch kontrolliert werden, z.B.:

- Menüs zur Programmsteuerung steuern
- Zeichnen auf dem Bildschirm
- Objekte markieren und verschieben.

Bewegt wird der Zeiger normalerweise mit der Maus, Das Pointer-Interface erlaubt aber auch Steuerung mit den Cursortasten. Eine Maus erlaubt jedoch mehr Flexibilität und Komfort. Für den QL gibt es sowohl QIMI, ein internes Mausinterface, als auch unsere SERMouse, die am seriellen Eingang angeschlossen wird.

Die Maus wiederum kann auch die Cursortasten simulieren, und kann somit benutzt werden um den Cursor zu bewegen.

Das Pointer Interface 'ptr_gen' enthält zwei SuperBASIC-Befehle, mit denen die Steuerung des Zeigers über die Cursortasten an- oder abgeschaltet werden kann:

CKEYON

verbindet die Cursortasten mit dem Mauszeiger,

CKEYOFF

trennt die Cursortasten von der Zeigerbewegung.

Multitasking unter dem Pointer Interface

Unter QDOS können mehrere Programme (Jobs) gleichzeitig laufen. Die Umschaltung zwischen den Programmen geschieht mit der Taste CTRL C. Standard QDOS schaltet nur die Tastatureingabepuffer der einzelnen Programme um, Fenster werden nicht gesichert und restauriert, d.h. das jeweils 'oben' liegende Programm benutzt den Bildschirm für seine Zwecke und zerstört dabei die zu anderen Programmen gehörigen Fenster.

Das Pointer Interface sorgt mit Hilfe einer erweiterten Fensterkanaldefinition dafür, daß der Bildschirminhalt jedes selbständigen Jobs beim Umschalten mit CTRL C gesichert, und wenn der Job wieder nach oben geholt wird, wieder restauriert wird. Dies geschieht durch die Festlegung des ersten für einen Job geöffneten Fensterkanales als Erstkanal. Alle Erstkanäle werden vom Pointer Device in einer Liste verwaltet. Maßgeblich für den Bereich des Bildschirmes der vom Pointer Device beim Umschalten automatisch gesichert wird, ist die Umfassungslinie (outline) des Erstkanales. Diese Umfassungslinie kann von keinem Fenster des Jobs überschritten werden, dadurch liegt alle Information eines Jobs innerhalb der Umfassungslinie seines Erstkanales.

Der erweiterte Definitionsblock der Fensterkanäle kann dazu führen, daß nicht mit dem QDOS Standard programmierte Software unter dem Pointer Interface nicht mehr läuft. Das Hotkey-System bietet einige Möglichkeiten an, auch problematische Software wieder lauffähig zu machen (insbesondere auch die Möglichkeit, die Standard PSION-Programme multitaskingfähig zu machen). Außerdem dürften alle noch am Markt befindlichen Software-Produzenten ihre Programme inzwischen so verändert haben, daß sie zumindest **neben** dem Pointer Interface laufen.

Die Umschaltung zwischen den einzelnen Jobs geschieht weiterhin mit CTRL C, allerdings wird nun immer der Fensterinhalt der Outline des Jobs gesichert und wieder restauriert.

Das Pointer Interface unterscheidet zwei verschiedene Arten von Fenstern eines Programmes

1. Das Hauptfenster (primary window) ist das erste für ein Programm geöffnete Fenster. Es erfüllt eine Art Schutzfunktion, da alle nachfolgenden Bildschirmzugriffe des Programmes innerhalb seiner Grenzen stattfinden müssen.

2. Alle nachfolgend geöffneten Fenster heißen Zweitfenster (secondary window). Die Kanaldefinition enthält nicht nur die aktuelle Größe des Fensterbereiches sondern auch die Grenze seiner maximalen Ausdehnung (Umfassungslinie = outline). Zeigerabfragen sind auf diesen Bereich beschränkt, während Standard Ein-/Ausgaben nur in dem tatsächlichen Fenster stattfinden können.

Die Umfassungslinie eines Hauptfensters kann den ganzen Bildschirm einschließen, während die Umfassungslinie eines Zweitfensters auf die Größe der Umfassungslinie seines Hauptfensters beschränkt ist.

Damit das Pointer Interface mit der alten Software kompatibel ist, unterscheidet es Fensterkanäle in nicht angemeldete (alte) und angemeldete.

Die Anmeldung geschieht durch explizites setzen der Umfassungslinie.

Bei nicht angemeldeten Kanälen wacht das Pointer Device darüber, daß die Umfassungslinie des Hauptfensters automatisch immer auf die Linie gesetzt wird, die alle Fenster des Programmes einschließt.

Zeigerabfragen sind nur auf angemeldeten Kanälen möglich.

Bei angemeldeten Kanälen muß das steuernde Programm selbst darauf achten, daß die Umfassungslinie aller nach dem Hauptfenster geöffneten Zweitfenster nur innerhalb der Umfassungslinie des Hauptfensters liegen darf.

Zugriffsmöglichkeit

Das Pointer Interface enthält eine Reihe Betriebssystem-Routinen, mit denen von Assembler Ebene aus auf seine Funktionen zugegriffen werden kann (TRAP #3 \$6C-\$7F). Deren technische Beschreibung ist im QPTR Handbuch dokumentiert. Unsere EASYPTR Entwicklungsumgebung bietet für SuperBASIC geeignete Erweiterungen. Für C-Programmierer stehen Bibliotheksroutinen zur Verfügung.

Der Window Manager

Der Window Manager ist eine Sammlung von vektorisierten Routinen die es erlauben, die Datenstruktur einer grafischen Benutzerschnittstelle (Menüdefinition) in standardisierter Form zu verwalten.

Strukturelemente

Die innere Struktur eines Menüfensters ist aus verschiedenen Elementen aufgebaut:

Hauptfenster

Die Gesamtfläche innerhalb der Umfassungslinie, bestehend aus Hintergrund, Rand, Schatten und Zeiger.

Informationsfenster

Flächen an beliebiger Position innerhalb des Hauptfensters, für allgemeine Informations-zwecke, Einrahmungen, Einteilungen usw. Infofenster werden bei der Menüabfrage nicht beachtet.

Menüpunkte

Bereiche, denen eine besondere Aufgabe für die Programmsteuerung zugewiesen ist. Wird ein solcher Menüpunkt mit dem Zeiger überstrichen, dann wird er durch einen zusätzlichen Rand markiert. Bei Anklicken innerhalb dieser Fläche wird eine fest mit dem Menüpunkt verbundene Aktionsroutine ausgeführt.

Anwendungsfenster

Fenster, die vom Programm für seine spezielle Anwendung benutzt werden. Sind in die Menüabfrage einbezogen. Können auch mit einer regelmäßigen Menüstruktur versehen werden, die größer als das Fenster sein kann. Verborgene Teile werden dann durch Schieben oder Rollen in den sichtbaren Bereich gebracht.

Steuerungselemente / Ereignisse

Der Window Manager bietet für bestimmte Ereignisse einheitliche Steuerungselemente an. An folgende Tastenbelegungen sind standardisierte Ereignisse geknüpft:

<u>Taste</u>	<u>Ereignis</u>
SPACE (Leertaste)	Anwählen
HIT (linke Maustaste)	Anwählen
ENTER	Ausführen
DO (rechte Maustaste)	Ausführen
ESC	Abbrechen
F1	Hilfe
CTRL F1	Schlafen
CTRL F2	Aufwecken
CTRL F3	Fenstergröße ändern
CTRL F4	Fensterlage verschieben

Zugriffsmöglichkeit

Die technische Beschreibung der Window Manager-Routinen und der Datenstruktur ist im QPTR Handbuch ausgeführt.

Unsere EASYPTR Entwicklungsumgebung bietet komfortable Hilfsmittel, um Menüfenster und Strukturen am Bildschirm zu entwerfen. Für den bequemen Einsatz in SuperBASIC, Assembler und C werden geeignete Routinen zur Verfügung gestellt.

Das Hotkey System

Mit Hilfe des Hotkey-Systems können an sogenannte 'Hotkeys', das sind Tastenkombinationen der ALT Taste mit anderen Tasten, bestimmte Aktionen geknüpft werden. Das Hotkey-System kann konfiguriert werden, bestimmte Tasten sind vorbelegt, können aber bei der Konfiguration verändert werden:

ALT ENTER	holt die zuletzt in den Tastaturpuffer geschriebene Zeichenkette zurück.
ALT LEERTASTE	holt die zuletzt in den Hotkey-Puffer geschriebene Zeichenkette zurück.
ALT SHIFT LEER	holt die vorletzte (und dann die vorvorletzte, usw. ...) in den Hotkey-Puffer geschriebene Zeichenkette zurück.

Der Hotkey-Puffer kann von Programmen bedient werden. So kann z.B. ein Dateiname in den Puffer geschrieben und somit leicht in den Tastaturpuffer eines anderen Programmes übertragen werden.

Darüber hinaus können bis zu 128 Hotkeys definiert werden. Folgende Aktionen können mit einem Hotkey verknüpft werden:

- eine Zeichenkette in den aktuellen Tastaturpuffer schreiben
- eine Zeichenkette in den Hotkey-Puffer schreiben
- ein ausführbares Programm (Job) laden und starten
- ein laufendes Programm nach oben holen
- ein schlafendes Programm aufwecken
- den SuperBASIC Job nach oben holen und einen Befehl in die Kommandozeile setzen
- ein ausführbares Programm laden und für spätere Verwendung als ausführbares Ding (-> Thing System) bereithalten
- ein ausführbares Ding starten

SuperBASIC-Erweiterungen im Hotkey System

Das Hotkey-System bietet einige SuperBASIC-Erweiterungen zur Definition von Hotkeys an. Die Befehle sind überwiegend Funktionen und werden üblicherweise in einem 'boot' Programm verwendet, können aber bei Bedarf auch über die SuperBASIC Befehlszeile oder sonst in einem SuperBASIC Programm verwendet werden.

Die Befehle werden hier im Überblick in alphabetischer Folge vorgestellt. Die Syntaxbeschreibung folgt den üblichen Konventionen. Alternative Parameter stehen in geschweiften Klammern, optionale Parameter in eckigen Klammern.

Extra Parameter:

Diese Parameter können dort, wo **[,extra,...]** angegeben ist, verwendet werden.

Sie dienen dazu, schwierige Programme anzupassen.

P erfragt die Speichergröße für das Programm

P, KByte gibt dem Programm den Speicher in KByte

P ist hauptsächlich für die PSION Programme gedacht, die sich sonst den ganzen verfügbaren Speicher unter den Nagel reißen.

Beispiel: EXEP 'flp1_quill',P,64

I kennzeichnet ein Programm als nicht romfähig,
d.h. es darf nur eine Kopie des Programmes mit
dem Code ausgeführt werden.

Beispiel: ERT HOT_RES1 ('c','flp1_c1mon',I)

U gibt die Fenster eines Jobs frei, d.h. sie können
nicht überlagert werden, zerstören aber den
Fensterinhalt anderer Jobs.

Beispiel: ERT HOT_LOAD1 ('u','flp1_meinesuperuhr',U)

G gibt dem Job ein Schutzfenster (Erstkanal), mit
einer Umfassungslinie in Bildschirmgröße.
Für Programme, die ihre Fenster ständig auf und
zu machen.

G, breite, höhe, x-ursprung, y-ursprung

gibt dem Programm ein Schutzfenster in der
angegebenen Lage und Größe.

G ist vor allem für Programme gedacht, die nicht über den Bildschirmtreiber auf Fenster zugreifen, sondern z.B. direkt in den Bildschirmspeicher schreiben.

Bei den Funktionen HOT_RES, HOT_CHP, HOT_LOAD und HOT_THING kann auch wie bei EX aus Toolkit 2 eine Kommandozeile an das Programm übergeben werden.

Beispiel: ERT HOT_LOAD ('l','flp1_linker',';-with flp2_link')

SuperBASIC Befehle

ERT

ERT

Fehlerprozedur für Funktionen, die einen auftretenden Fehler als Funktionswert zurückgeben. Das Programm stoppt dann und meldet den Fehler.

EXEP

EXEP {dateiname}{thingname} [, extra[,...]]

Startet ein ausführbares Programm oder Thing.

HOT_CHP

err = HOT_CHP (taste\$, dateiname [, extra[,..]])

lädt ein ausführbares Programm in den Common Heap Speicherbereich und hält es als Thing bereit. Wird [ALT taste\$] gedrückt, so wird eine Kopie des Programmes gestartet. Es können mehrere Kopien mit dem gleichen Code laufen. Darf nur bei sauberen (romfähigen) Programmen verwendet werden.

Variante:

err = HOT_CHP1 (taste\$, dateiname [, extra[,..]])

Für nicht romfähige Programme.

HOT_CMD

err = HOT_CMD (taste\$, befehl\$)

Holt den SuperBASIC Job nach oben und schreibt die Befehlssequenz in die Kommandozeile.

HOT_DO

HOT_DO {taste\$}{name}

Führt die mit einem Hotkey verbundene Aktion aus, oder startet das mit einem Hotkey verbundene Thing, als wenn der Hotkey über die Tastatur eingegeben worden wäre.

HOT_GO

HOT_GO

Startet den Hotkey-Job. Erst dann sind alle definierten Hotkeys aktiv.

HOT_KEY

err = HOT_KEY (taste\$, text\$ [, text\$[,...]])

Schreibt die Zeichenkette(n) text\$ in den aktuellen Tastaturpuffer. Eine leere Zeichenkette veranlaßt eine Zeilenschaltung (ENTER).

HOT_LIST

HOT_LIST #ch

Gibt auf dem Kanal eine Liste aller derzeit aktiven Hotkeys aus.

HOT_LOAD

err = HOT_LOAD (taste\$, dateiname [, extra[,...]])

Lädt das angegebene ausführbare Programm und startet es. Bei jeder nachfolgenden Betätigung von [ALT taste\$] wird mit dem gleichen Code eine Kopie des Programmes gestartet. Nur für saubere (romfähige) Programme. Variante:

err = HOT_LOAD1 (taste\$, dateiname [, extra[,...]])

Läßt nur einmaliges Starten zu (für nicht romfähige Programme).

HOT_NAMES\$

name\$ = HOT_NAMES\$(taste\$)

Gibt den Namen eines mit dem Hotkey verbundenen Things zurück.

HOT_OFF

err = HOT_OFF ({taste\$}{name\$})

Schaltet einen Hotkey vorübergehend ab.

HOT_PICK

err = HOT_PICK (taste\$, jobname)

Holt den Job nach oben.

HOT_REMV

err = HOT_REMV ({taste\$}{name})

Entfernt einen Hotkey.

HOT_RES

err = HOT_RES (taste\$, dateiname [, extra[,...]])

lädt ein ausführbares Programm in den residenten Speicherbereich und hält es als Thing bereit. Wird [ALT taste\$] gedrückt, so wird eine Kopie des Programmes gestartet. Es können mehrere Kopien mit dem gleichen Code laufen. Darf nur bei sauberen (romfähigen) Programmen verwendet werden.

Variante:

err = HOT_RES1 (taste\$, dateiname [, extra[,...]])

Für nicht romfähige Programme.

HOT_SET

err = HOT_SET ([neutaste\$,]{taste\$}{name})

Schaltet den mit HOT_OFF abgeschalteten Hotkey wieder an. Mit neutaste\$ kann gleichzeitig eine neue Taste gesetzt werden

HOT_STOP

HOT_STOP

Entfernt den Hotkey-Job. Alle Hotkeys sind dann inaktiv.

HOT_STUFF

HOT_STUFF text\$

Schreibt die Zeichenkette in den Hotkey-Puffer.

HOT_THING

err = HOT_THING (taste\$, thingname)

Legt ein ausführbares Thing auf einen Hotkey. Ausführbare Things können in resident zu ladenden Dateien enthalten sein (z.B. QPAC2).

HOT_TYPE

type = HOT_TYPE (taste\$)

Gibt den Typ eines Hotkeys zurück:

- 8 letzte Zeile zurückholen
- 6 vorletzte Zeichenkette aus Hotkey Puffer holen
- 4 letzte Zeichenkette aus Hotkey Puffer holen
- 2 Zeichenkette in Tastaturpuffer schreiben
- 0 SuperBASIC nach oben holen und Befehl einsetzen
- 2 Maschinencode Routine ausführen
- 4/5 Thing ausführen
- 6 ausführbares Programm laden und starten
- 8 Job nach oben holen
- 10 Thing aufwecken oder starten
- 11 dto.
- 12 ausführbares Programm von Datei starten oder wecken

- 7 Hotkey ist nicht definiert

HOT_WAKE

err = HOT_WAKE (taste\$,jobname)

Weckt den angegebenen Job. Gibt es diesen nicht, so wird versucht, ein Thing dieses Namens zu starten.

Das Thing System

Das Thing-System ist mit dem Hotkey-System verbunden. Things können alle möglichen Dinge sein, z.B. ein im Speicher parat liegender Job, der auf einen Tastendruck gestartet wird, ein sogenanntes ausführbares Ding. Ein Thing kann aber auch ein Druckertreiber sein, der von mehreren Programmen benutzt werden kann, oder einfach nur ein Stück Code oder Datenspeicher.

Alle Things sind durch einen Namen identifiziert und können somit leicht gefunden und angesprochen werden.

Das Thing System wacht über die Einrichtung, Benutzung und ordnungsgemäße Entfernung von Things.

Cueshell würde ohne das Hotkey-Thing nicht laufen!

Cueshell Tastaturkommandos

Hauptfenster

Verschieben	CTRL F4
QDOS Systemkontrolle	F1
Verzeichnisfensterliste	F2
Speicherinformation	I
Cueshell Kommandos	F3
Jobs-Liste	F4
Hotkeys-Liste	F5
Uhr	0
Schlafen	CTRL F1
Löschen	L
Aktualisieren	CTRL F2
Eine Wild-Card Ebene hoch	<
Eine Wild-Card Ebene runter	>
Dateien mit Endungen anzeigen	X
Datenpfad	D
Programmpfad	P
Druckeranschluß	SHIFT F4
Größe ändern	CTRL F3

Falls mit dem Cueshell Benutzen-Hotkey
gepickt, Rückkehr zum aufrufenden Job

ESC

Verzeichnisfenster

Schließfeld	SHIFT ESC
Verzeichnis erneuern	R
Verzeichnisfenster verschieben	SHIFT CTRL F4
Alle auswählen	A
Liste	TAB
Sortieren	S
Sichtfenster	V
Verzeichnisfenster Größe ändern	SHIFT CTRL F3
Liste eine Zeile hoch rollen	ALT rauf
Liste eine Zeile runter rollen	ALT runter
Liste eine Seite hoch rollen	ALT SHIFT rauf
Liste eine Seite runter rollen	ALT SHIFT runter
An Anfang der Liste gehen	SHIFT rauf
An das Ende der Liste gehen	SHIFT runter
Liste eine Spalte nach links rollen	ALT links
Liste eine Spalte nach rechts rollen	ALT rechts
Liste eine Seite nach links rollen	ALT SHIFT links
Liste eine Seite nach rechts rollen	ALT SHIFT rechts
Ganz nach links rollen	SHIFT links
Ganz nach rechts rollen	SHIFT rechts

System-Kontrolle

Alle Tasten sind durch unterstreichen gekennzeichnet

Tastatur

Schließfeld

ESC

Tasten wie markiert und:

Werte jetzt setzen

DO (ENTER)

Wiederholverzögerung -/+

ALT links/rechts

Wiederholfrequenz -/+

ALT SHIFT

links/rechts

Jobumschalttaste -/+

ALT CTRL SHIFT

links/rechts

Maus

Schließfeld

ESC

Tasten wie markiert und:

Werte jetzt setzen

DO (ENTER)

Aufweckverzögerung -/+

ALT links/rechts

Beschleunigung -/+

ALT SHIFT

links/rechts

Hotkey -/+

ALT CTRL SHIFT

links/rechts

Uhr

Schließfeld

ESC

Tasten wie markiert und:

Setzen

DO (ENTER)

Jahr -/+

ALT links/rechts

Monat -/+

ALT SHIFT

links/rechts

Tag -/+

ALT CTRL SHIFT

links/rechts

Stunde -/+

SHIFT links/rechts

Minute -/+

CTRL links/rechts

Sekunde -/+

CTRL SHIFT

links/rechts

Laufende Uhr

U

Verzeichnisfenster-Liste

Schließfeld

ESC

Tasten wie markiert und:

Liste eine Zeile hochrollen

ALT rauf

Liste eine Zeile runterrollen

ALT runter

Erster Listeneintrag

1

Zweiter Listeneintrag

2

...

...

Speicher Information

Schließen beliebige Taste

Cueshell Kommandos

Schließfeld ESC
Alle Tasten wie markiert

Konfiguration

Schließfeld ESC
Alle Tasten wie markiert

Jobs-Liste

Schließfeld ESC
Tasten wie markiert und:
Liste eine Zeile hoch rollen ALT rauf
Liste eine Zeile runter rollen ALT runter
Erster Job in der Liste 1
Zweiter Job in der Liste 2
... ...

Hotkeys-Liste

Schließfeld ESC
Tasten wie markiert und:
Liste eine Zeile hoch rollen ALT rauf
Liste eine Zeile runterrollen ALT rauf
Hotkey in der Liste Taste

Uhr

Schließen beliebige Taste

Alle Dialogfenster

Schließfeld (falls vorhanden) ESC
sonst
Abbruch ESC
Tasten wie markiert und:
OK DO (ENTER)

Sichtfenster

Schließfeld ESC
Modus (Normal, Nur Text, NUL -> LF) N
Vorhergehende Datei ALT links
Nächste Datei ALT rechts
Eine Zeile zurück ALT rauf
Eine Seite zurück ALT SHIFT rauf
Eine Zeile weiter ALT runter
Eine Seite weiter ALT SHIFT runter

Sortiermenü

Schließfeld ESC
Alle Tasten wie markiert