

HDClick

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> HDClick		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		March 1, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	HDClick	1
1.1	HDClick Dokumentation	1
1.2	claude	2
1.3	Was ist Shareware ?	3
1.4	einfuehrung	3
1.5	gadget	4
1.6	hotkey	4
1.7	vorteile	4
1.8	Benutzung der Version mit Störrequester	5
1.9	Quick Tutorial - Schnelleinstieg	5
1.10	copyright	12
1.11	vertrieb	13
1.12	Vielen Dank an	13
1.13	register	14
1.14	bar	15
1.15	postanweisung	15
1.16	check	15
1.17	bankueberweisung	15
1.18	neu	15
1.19	programmaufruf	19
1.20	tooltypes	21
1.21	haupt-screen	21
1.22	voraussetzungen	22
1.23	small	22
1.24	pfeilgadgets	23
1.25	back-gadget	23
1.26	appwindow	23
1.27	iconify-funktion	24
1.28	edit-funktion	25
1.29	allgemeines	26

1.30	spalten-titel	27
1.31	listen-gadget	27
1.32	createtitle	27
1.33	programmtyp	27
1.34	programmstart-gadget	28
1.35	darstellungs-gadget	28
1.36	farbauswahl-gadget	28
1.37	schriftfarb-gadget	29
1.38	schriften-listen-gadget	29
1.39	schrift-gadget	29
1.40	copyswapdelete-gadget	29
1.41	iff-brush	30
1.42	brushmode	30
1.43	easyedit	31
1.44	farben-gadget	31
1.45	passwort	32
1.46	stack	32
1.47	small-gadget	32
1.48	appicon	33
1.49	preferences-gadget	33
1.50	hilfe-gadget	33
1.51	reload-gadget	33
1.52	speichern	33
1.53	speichernals-gadget	34
1.54	edit-passwort	34
1.55	backpattern	34
1.56	preferences	35
1.57	startmodus	35
1.58	iconifymodus	36
1.59	fenster-positionen	36
1.60	anzahlfarben	37
1.61	screenmodus	37
1.62	screenaufbau	37
1.63	programmstart-modus	37
1.64	launch	38
1.65	run	38
1.66	execute	38
1.67	wbfront	38
1.68	menue	39

1.69 option	40
1.70 tips	40
1.71 installation	41
1.72 start	41
1.73 programm-gadgets	42
1.74 fehler	43
1.75 bugs	44
1.76 spezial-beispiele	45

Chapter 1

HDClick

1.1 HDClick Dokumentation

· H D - C L I C K ·

V e r s i o n 3 . 0

© 1991-1996 by
Claude Müller

HDClick ist SHAREWARE !

Einführung
Was ist HDClick

Vorteile
Vorteile gegenüber ähnl. Programmen

Quick Tutorial
Schnelleinstieg !

Voraussetzungen
Was für HW/SW benötigt HDClick

History
Neue Funktionen dieser Version

Copyright
Rechtliches

Wichtig!
Benutzung der Version mit Störreq.

Vertrieb
Wer darf HDClick vertreiben

Registration

Wie wird man registrierter User

Vielen Dank an...
Credits

Anleitung

Programmaufruf
Start von CLI und Workbench

Der Haupt-Screen
Allgemeine Infos

Small
Small-Fenster / das AppWindow

Iconify
Die Iconify-Funktion

EDIT
Gadgets Editieren

Einstellungen
HDClick Preferences

Programmstart-Modus

Anhang

Tips, Häufige Fragen, Fehlermeldungen, Beispiele...
18.April 1996

1.2 claude

Hier meine Adresse. Hierhin muss die Registration geschickt werden.

Claude Müller
Auf den Hallen 32
CH-4104 Oberwil (BL)
SCHWEIZ

Du kannst mich auch folgendermassen erreichen:

Internet: support@hdclick.links.ch

Fidonet: Claude Mueller 2:301/707.6
CH-Aminet: Claude Mueller 44:8010/101.6

Tel: ++41 (0)61 401-3469
CH-VTX: 0614012117

TELEX: 333163+ (VTLX CH) (Text mit "0614012117+" beginnen)

1.3 Was ist Shareware ?

Wenn ein Programm Shareware ist, heisst das, dass der Autor sein Programm zum Testen zu Verfügung stellt, und es kopiert werden darf.

Wem das Programm gefällt, darf es behalten und bezahlt dafür die Sharegebühr. Wer das NICHT tut, macht dasselbe wie wenn er/sie eine Raubkopie benutzen würde. Siehe dazu auch

Benutzung der Version mit Störrequester

.

Um Dich registrieren zu lassen, die Sharegebühr zu zahlen und somit HDClick rechtmässig zu benutzen, lies unter

Registration
nach.

1.4 einfuehrung

Was ist HDClick ?

HDClick ist ein Programmselector/HD-Menue mit dem schnell und einfach Programme durch Anklicken gestartet werden können. Je nach Wahl wird ein Blidschirm (Screen) oder ein kleines Fenster auf der Workbench geöffnet.

HDClick enthält auch eine AppIcon und AppWindow-Funktion, mit welchen komfortabel z.B. Bilder angeschaut, Texte gelesen oder Dateien entpackt werden können, indem Icons auf das AppIcon/AppWindow gezogen werden.

Anwendungspeispiele:

-
- Als Workbench-Erweiterung, um Programme schneller zu starten als von der WB direkt.
 - Als Bootmenü, mit welchem sich verschiedene Startup-Sequenzen und/oder Programme auswählen lassen.
 - Als Diskmagazin-Programm, welches zwar nicht ganz so hübsch aussieht, aber viel SCHNELLER damit Diskmagazine erstellt werden können, als mit komplexeren, unkomfortableren Programmen.
 - "Für jede nützliche Funktion ein Gadget", lautet die Devise. HDClick kann viele Aufgaben ersetzen, die man sonst im Shell erledigen müsste.
-

1.5 gadget

Aehm, Gadget bedeutet dasselbe wie "Button" oder "Knopf". Da kann man mit der Maus draufklicken und es wird ein Befehl / Programm / Stapeldatei etc. ausgeführt.

1.6 hotkey

Ein "Hotkey" kann eine beliebige Kombination von Tasten sein, sei dies eine oder mehrere Tasten auf der Tastatur, oder der Maus (inkl. mittlere Maustaste).

1.7 vorteile

Welche Vorteile hat HDClick gegenüber ähnlichen Programmen ?

- HDClick ist einfach und schnell zu konfigurieren. Programme können sehr einfach eingebunden werden.
- HDClick öffnet einen Screen/Bildschirm voller Gadgets, auf der Workbench bleibt damit genug Platz für andere Dinge. Kein Vor-und-Zurückgeklicke und umständliche Fenster-Suche auf kleinen Monitoren, sondern einfach den Hotkey drücken und HDClick's Screen schnellt nach vorne.
- HDClick kann je nach Geschmack einfach, oder komplexer mit Farben und Grafiken ausgestattet werden. Die Bildschirmauflösung und Farbanzahl ist auswählbar und kann somit den Speicher - und Monitorverhältnissen angepasst werden. Mit dem wahlweise einschaltbaren "Iconifizieren" (Schliessen) des Bildschirms beim Ausführen von Programmen kann zusätzlich Speicher gespart werden. HDClick kann schnell wieder ent-Ikonifiziert werden.
- Wahlweise kann HDClick auch als kleines Fenster auf der Workbench benutzt werden. Es lässt sich schnell zwischen mehreren Gadget (Knopf)-Listen hin- und herschalten.
- Dadurch, dass der Wechsel zwischen verschiedenen Configfiles/Button-Seiten sehr schnell geschieht, kann eine unendlich grosse Anzahl Buttons (resp. Programme) sofort erreicht werden, viel schneller als wenn man sich durch Unterverzeichnisse auf der HD wühlt.

!! Mit dem "Quickstart Tutorial" und den vielen Beispielskonfigfiles kann HDClick sofort und praktisch ohne Einarbeitungszeit eingesetzt werden.

!! HDClick besitzt eine gute und auch für Einsteiger verständliche Anleitung mit vielen Beispielen !

- Mit der Registration dieses Programmes unterstützen Sie
MICH
, das ist
doch ein Vorteil (für mich) gegenüber anderen Programmen, stimmts ?

1.8 Benutzung der Version mit Störrequester

Damit HDClick-Benutzer zum Zahlen angeregt werden, enthält diese Version einen Störrequester, der einem die Benutzung etwas erschweren soll.

DIE BENUTZUNG DER NICHT-REGISTRIERTEN VERSION MIT STÖRREQUESTER BE-
RECHTIGT NICHT ZUR AUSLASSUNG DER SHAREGEBÜHR-ZAHLUNG !

Auch die nicht registrierte HDClick-Version mit Störrequester ist Share-ware. Sharezahler erhalten die Version ohne Störrequester lediglich als "Belohnung" für ihre Ehrlichkeit.

1.9 Quick Tutorial - Schnelleinstieg

· H D - C L I C K ·

V e r s i o n 3 . 0

Q U I C K - T U T O R I A L / S C H N E L L E I N S T I E G

Willkommen zum Quick-Tutorial zu HDClick, dem einfach zu bedienenden Programm-Selector / HD-Menü. Dieses QuickTutorial zeigt, wie Du HDClick so schnell als möglich nach Deinen Wünschen zu Laufen bringst.

Nach diesem Tutorial wirst Du mit HDClick bereits von Dir ausgewählte Programme mit HDClick starten können.

- A) Quick Tutorial für HDClick in WBStartup (Standard)
- B) Quick Tutorial für HDClick als Startup-sequence-Selector

Natürlich kann man auch A) und B) anwenden. Sozusagen zuerst mit HDClick eine geeignete Startup-sequence auswahlen (B), und falls man dort die "normale" Workbench-Startup-sequence waehlt, wird HDClick im WBStartup danach nochmals, mit anderen Einstellungen gestartet (A).

- A) Quick Tutorial für HDClick in WBStartup (Standard)
- =====

1. Installation

Die Installation ist ganz einfach: Doppelclick auf das Install-Icon.

Wenn Du die Anweisungen befolgst, die Dir das Install-Programm gibt, wird dieses Tutorial problemlos durchführbar sein.

Da HDClick im WBstartup-Verzeichnis installiert wurde, wird es nach jedem Reset neu gestartet. Wenn Du das nicht willst, musst Du es nochmals neu in einem anderen Verzeichnis installieren. Einfaches kopieren des Hauptprogrammes funktioniert nicht, weil noch andere Files benötigt werden.

2. HDClick starten

Nachdem HDClick installiert wurde, öffne auf Deiner Boot-(Hard)disk das Verzeichnis "WBStartup". Wenn alles geklappt hat, findest Du dort ein Icon mit der Bezeichnung "HDClick". Doppelclicke auf dieses Icon, und HDClick wird gestartet.

Sollte jetzt irgend eine Fehlermeldung auftreten, oder das HDClick-Icon ist gar nicht in WBStartup, installiere HDClick nochmals und schaue, dass Du auch wirklich die Anweisungen des Install-Programmes beachtest.

INFORMATION: Solltest Du irgendwann in diesem Tutorial aus Versehen die RECHTE statt die LINKE Maustaste drücken, wird der HDClick-Screen "verschwinden" und HDClick wird ikonifiziert. Du kannst den Screen wieder öffnen, indem Du die "HELP"-Taste auf Deiner Tastatur drückst.

3. Grundlagen

Wenn HDClick gestartet wurde, siehst Du einen Screen (Bildschirm) mit vier Spalten voller Gadgets (Knöpfe). Mit diesen Knöpfen kannst Du in Zukunft schnell und einfach Programme starten, statt zuerst über die Workbench in Unter-Verzeichnissen danach zu suchen. (Die Programme selbst befinden sich aber natürlich immer noch am Ort, an die Du sie ursprünglich installiert hast). Ganz zuoberst befinden sich die Ueberschriften der vier Spalten.

Starten wir mal ein Programm:

- Clicke auf das Gadget mit der Aufschrift "Taschenrechner". Es befindet sich in der Spalte mit der Ueberschrift "Tools".

HDClick startet jetzt, falls auf deiner Harddisk vorhanden, das Programm "Sys:Tools/Calculator". Damit Du sofort den Calculator siehst, verschwindet der HDClick-Screen in den Hintergrund.

Du kannst (musst aber nicht) Calculator jetzt beenden. Um HDClick wieder nach vorne zu holen, kannst Du das Screen-Gadget in der rechten oberen Ecke drücken (e.v. mehrmals).

Starten wir ein weiteres Programm:

- Clicke auf das Gadget mit der Aufschrift "Shell". Es befindet sich in der Spalte mit der Ueberschrift "Projects".

HDClick startet jetzt, falls auf Deiner Harddisk alle Files dazu vorhanden sind, einen Shell-Prozess. Wie Du siehst hat die Spaltenueberschrift nichts mit dem Verzeichnis, indem sich ein Programm befindet, zu tun (obwohl im Beispiel Calculator zufälligerweise beides "Tools" heisst). Auch hier verschwindet HDClick, diesesmal wird aber der Screen ganz geschlossen, und HDClick ikonifiziert. Wie Du siehst, befindet sich jetzt neben einem Shell-Fenster auch ein HDClick-Fenster auf Deiner Workbench.

Um wieder zu HDClick zurückzukehren, wählst Du mit der linken Maustaste das HDClick-Fenster an und clickst die rechte Maustaste.

- Clique jetzt, mit geöffnetem HDClick-Screen, auf die RECHTE Maustaste.

Wie Du siehst wird auch jetzt HDClick ikonifiziert, das Fenster öffnet sich auf der WB. Das ist dazu gedacht, dass wenn Dir HDClick im Weg ist, Du es so schnell iconifizieren kannst.

Um wieder zum HDClick-Screen zurückzukehren, benutzt Du diesesmal den "Hotkey". Du brauchst das HDClick-Fenster auf der WB nicht anzuwählen. Drücke einfach auf Deiner Tastatur die HELP-Taste. Wie Du siehst, erscheint HDClick jetzt wieder. Dieser Hotkey ist immer aktiv und bringt HDClick immer nach vorne, egal in welchem Zustand sich HDClick gerade befindet. Natürlich kannst Du den Hotkey selber bestimmen.

4. In andere Menüs wechseln

HDclick kann mehrere Programmzusammenstellungen haben. So eine "Programmzusammenstellung" nennen wir "Menü". Um ein anderes Menü zu benutzen, kann ebenfalls ein beliebiges Gadget dafür definiert werden. Ein solches "Menü"-Gadget ist z.B. das Gadget "Games".

Wechseln wir in ein anderes Menü:

- Clique auf das Gadget mit der Aufschrift "Games". Es befindet sich in der Spalte mit der Aufschrift "Misc & Menüs".

HDClick lädt jetzt das Menü "Games" und alle Gadgets bekommen eine neue, in diesem Menü definierte Funktion. Auch die Farben & Grafiken werden teilweise geändert. Du könntest jetzt also irgendwelche Games starten, die Du im Hauptmenü von vorhin nicht aufgeführt hast, weil z.B. kein Platz da war, oder Du eine gewisse "Ordnung" behalten willst. Im Gegensatz zu verschiedenen Verzeichnissen auf der Workbench ist es aber egal, ob z.B. alle Games die Du per Gadget mit HDclick startest sich auch tatsächlich alle im gleichen Verzeichnis "Games" befinden. Die in diesem Menü angeordneten Games können von verschiedenen Verzeichnissen und Disketten stammen.

Wechseln wir zum Menü "Grafik":

- Clique auf das Gadget mit der Aufschrift "Grafik".
-

Du siehst ein weiteres Menü mit weiteren Programmen. Da HDClick wie gesagt nicht eine "Verzeichnisstruktur" wie die Workbench hat, kannst Du, wenn Du willst, von jedem Menü in jedes andere Menü gelangen.

Wechsle zurück ins "Hauptmenü":

- Klicke auf das Gadget mit der Aufschrift "Main".

Du solltest Dich jetzt wieder im Hauptmenü befinden.

5. Dein eigenes Menü zusammenstellen

Bisher hast Du ja nur in den von mir vorbereiteten Beispiels-Menüs geschnuppert. Jetzt möchtest Du wohl so schnell wie möglich Deine eigenen Programme zu einem Menü zusammenstellen, was ja auch der Zweck von HDClick ist. Nichts leichter als das !

- Klicke auf das Gadget mit der Aufschrift "EDIT". Es befindet sich ganz rechts unten.

HDClick öffnet jetzt das "EDIT"-Fenster. Hier drin befindet sich alles, was man zum Konfigurieren HDClicks vieler Funktionen braucht.

Die vier Listengadgets zeigen die Gadgeteinträge des aktuellen Menüs. (Mit dem Scroller / den Pfeilen gelangst Du zu den Gadgets, die sich etwas weiter unten befinden.)

- Klicke auf das Textgadget mit dem Inhalt "Programs", es befindet sich in der Mitte oben.

Tippe einen anderen Titel für diese Spalte ein, z.B. "Lieblingsprogramme". Drücke RETURN.

- Klicke auf das oberste Gadget im zweiten Listengadget von links, also auf den Eintrag mit dem Titel "ProPage 4.1".

Wir wollen jetzt diese ganze Spalte mit Deinen eigenen Programmen "füllen". Am einfachsten geht das, wenn wir das mit der "EasyEdit"-Funktion machen.

- Klicke also auf das "EasyEdit"-Gadget. Es befindet sich etwa in der Mitte.

HDClick bringt jetzt die Workbench nach vorne und öffnet ein Fenster mit einem Kasten darin.

Ziehe jetzt eines oder mehrere Icons von Programmen, die Du auf Deiner Harddisk hast, in dieses Fenster. Das geht so:

1. Irgend ein Verzeichnis auf der Workbench öffnen, indem sich ein Programm befindet, das Du mithilfe von HDClick starten möchtest. z.B. das Verzeichnis "Utilities".
 2. Ziehe jetzt das Icon eines Programmes in das HDClick-Fenster.
-

Das machst Du so: Du clickst mit der linken Taste einmal auf ein Icon eines Programmes und HÄLST DIE LINKE MAUSTASTE GEDRUECKT. Nimm z.B. das Programm "Clock".

3. Mit immer noch gedrückter Maustaste "ziehst"/bewegst Du das den Mauszeiger/das Icon auf das Rechteck des HDClick-Fensters. Wenn Du soweit bist, lässt Du die Maustaste los. HDclick hat sich jetzt sich das Programm "Clock" gemerkt.

Wie Du siehst, ist "Clock" immer noch im Utilities-Verzeichnis, denn HDClick hat es ja nicht woanders hinkopiert, sondern sich nur den Namen gemerkt.

- Mache dasselbe mit weiteren Programmen Deiner Wahl. Ziehe sie ebenfalls auf das REchteck im HDClick-Fenster. Mach das mit so ca. 5-10 Programmen.
- Klicke auf das CLOSE-Gadget des HDClick-Fensters (links oben).

Das Fenster schliesst sich und der HDClick-Screen mit dem EDIT-Fenster wird wieder sichtbar.

Wie Du sehen kannst, sind Deine Programme, die Du ins Rechteck gezogen hast, jetzt im Listgadget mit der Ueberschrift "Lieblingsprogramme" zu finden.

Um Deine Aenderungen wirksam zu machen, müssen wir sie speichern.

- Klicke auf "Speichern".

Das EDIT-Fenster wird geschlossen.

- Klicke auf das Gadget mit der Aufschrift "Clock".

Wenn alles richtig gemacht wurde, wird jetzt das Programm "Clock" gestartet, und HDClick's Screen in den Hintergrund gesetzt.

Du hast jetzt also erfolgreich schon deine ersten eigenen Gadget zusammengestellt. Wenn Du noch mehr Programme für die Benutzung in HDClick eintragen möchtest, kannst Du wie soeben beschrieben vorgehen, oder auch anders, dazu mehr in der HDClick-Anleitung. Beachte auf jeden Fall, dass wenn Du "EasyEdit" dazu benutzt, Du aufpassen musst, dass Du nicht schon zuvor konfigurierte Gadgets mit neuen Programmeinträgen überschreibst.

6. Gadget-Einstellungen

Ein Gadgeteintrag in HDClick hat mehrere Informationen. Einer davon ist der Dateiname und ein anderer der Gadgettitel. Der Dateiname bezeichnet den Pfad plus Programmname des zu startenden Programmes. Der Gadgettitel ist lediglich als Bezeichnung gedacht und kann frei gewählt werden. Wenn Du also dem Programm "Clock" den deutschen Titel "Uhr" geben möchtest, musst Du den Gadgettitel, nicht aber den Dateinamen ändern.

Grundsätzlich musst Du, bevor Du ein Gadget verändern kannst, zuerst wieder in die EDIT-Funktion, und dann den entsprechenden Eintrag in einem der

Listview - Gadgets anwählen:

- Zum Aendern musst Du wieder in die EDIT-Funktion: Clique auf das EDIT-Gadget rechts unten.
- Clique im Listengadet auf den Eintrag, z.B. auf "Clock".

Gadgettitel Aendern:

- Clique auf das Textgadget mit der Bezeichnung "Gadget-Titel". (Dort drin steht jetzt "Clock".)

Ersetze den Text "Clock" mit dem Text "Uhr" und drücke die RETURN-Taste. Du hast jetzt den Titel geändert.

Modus ändern:

Wenn Du möchtest, dass nach dem Starten von Clock HDClick nicht einfach den Screen in den Hintergrund legt, sondern diesen schliesst und sich ikonifiziert (spart Speicher), musst Du den Modus ändern.

- Clique auf das runde Gadget mit der Bezeichnung "Run" daneben.

Alle Aenderungen musst Du speichern, damit sie das nächste mal auch wirklich beachtet werden.

7. Den Bildschirmmodus ändern.

-
- Zum Aendern musst Du wie immer wieder in die EDIT-Funktion: Clique auf das EDIT-Gadget rechts unten.
 - Clique jetzt auf das Gadget mit der Aufschrift "Preferences".

Ein weiteres Fenster öffnet sich. Hier kannst Du verschiedene Sachen einstellen, u.a. auch die Farbanzahl und den Screenmodus.

- Clique auf "WBClone" oder auf "Custom", je nachdem was grade dortsteht. Mit "WBClone" wird derselbe Screenmodus benutzt, der auch die Workbench hat. Mit "Custom" kannst Du einen eigenen Screenmodus für HDClick bestimmen.
 - Clique auf SELECT.
 - Wähle einen geeigneten Modus aus (ungeeignet: LoRes, Hires ohne Interlace, allgemein zu kleine Screens).
 - Clique auf OK.
- Clique auf OK.

Der Screen wird geschlossen und im neuen Modus wieder geöffnet. Wenn es hier Fehler gab: Das nächste mal einen anderen Modus wählen.

- Wenn Du mit dem Modus zufrieden bist, wähle SPEICHERN. Wenn nicht, cliche wieder auf "Preferences".
-

B) Quick Tutorial für HDClick als Startup-sequence-Selector

Um HDClick dazu zu benutzen, verschiedene Startup-sequenzen auszuführen, bedarf es schon etwas mehr Grundkenntnisse über den AMIGA. Ich habe es hier etwas kurz gehalten. Zuerst solltest Du sowieso Tutorial A durchmachen, damit Du dich schon etwas auskennst.

Wenn Du HDClick sowohl in der WBStartup starten moechtest, wie auch als Startup-sequence selector, solltest Du vielleicht verschiedene Configfiles benutzen. Eines für WBStartup, ein anderes als Startup-sequence-Selektor-Config, wo wirklich nur Startup-sequenzen / Stapel-Dateien drin sind. Geeignet sind auch Einträge, die z.B. Shapeshifter starten oder sonstige speicherintensiven Programme, damit diese mehr Speicher zur Verfügung haben, weil die WB nicht geladen wurde. Mit dem Modus "Launch" wird HDClick ja ebenfalls aus dem Speicher entfernt.

HDClick muss als einer der ersten Befehle in die Startup-sequence eingefügt werden. Wie man sowas macht, liest Du auch in der Anleitung unter "Tips und Tricks".

Ich gehe hier nicht auf Details ein. Du musst folgendes machen:

- Mache eine Sicherheitskopie Deiner s:startup-sequence Datei.
- Füge folgende Zeile in der SStartup-sequence ein. Am besten NACH den Teilen der Startup-sequence, die Du sowieso immer brauchst, z.B. SetPatch. Nehmen wir an Du hast HDClick in dh0:HDC installiert.

```
dh0:HDC/HDClick c=dh0:HDC/HDCConfig p=dh0:HDC/HDCPrefs h=F10
endcli
```

Den Rest der Startup-sequence kannst Du nun löschen.

Starte jetzt HDClick (per Icon oder shell) und trage die Sicherheitskopie Deiner alten Startup-sequence in einem Gadget ein. Dazu clickst Du auf EDIT, danach z.B. auf den ersten Eintrag im ersten Listen-Gadget. In Filename gibst Du den Dateinamen dieser Sicherheitskopie der Startup-sequence ein. Als Titel wählst Du z.B. "Standard". Als Modus wählst Du "Launch" und "Batch". Jetzt noch "Speichern" und schon sollte das funktionieren. Beim nächsten Reboot sollte HDClick automatisch zuerst gestartet werden, und wenn Du auf das Gadget mit der Aufschrift "Standard" clickst, wird Deine alte Startup-sequence ausgeführt. Dies bringt Dich wahrscheinlich zur Workbench, und wenn Du HDClick im WBStartup-Verzeichnis installiert hast, wird HDClick nochmals gestartet.

Mehr Infos über HDClick's Shell-Aufruf erfährst Du auch in der Anleitung.

So, das wäre das Quick-Tutorial gewesen. Du hast jetzt die Grundsätze HDClicks begriffen und kannst das Programm schon erfolgreich benutzen. Alle weiteren Einstellungsmöglichkeiten sind "Luxus", und nicht unbedingt nötig. Wenn Du Dir Dein perfektes Menü zusammenstellen

möchtest, brauchst Du halt etwas mehr Zeit, als nur schnell ein paar Programme lauffähig zu machen. Grafiken, andere Schriften usw. verschönern das Ganze.

Weitere Infos erfährst Du aus der Anleitung oder mit der Hilfe-Funktion im EDIT-Fenster. Die Anleitung enthält weitere Beispiele zur einfachen Bedienung.

Dieses Quick-Tutorial ist © by Claude Müller. Wenn Du insbesondere durch dieses QuickTutorial mein Programm zu schätzen gelernt hast, bitte lass es mich wissen.

1.10 copyright

Copyright:

HDClick ist

Shareware.

Wem dieses Programm gefällt , muss die Share-waregebür von...

(Schweizer Franken) SFr.	25.-
(Deutsche Mark) DM.	30.-
(US Dollar)	US\$. 25.-
(UK Pounds)	UK£. 12.-

(resp. entsprechender Betrag in anderer Währung)

...an den

Autor
schicken.

Selbstverständlich darf man auch mehr bezahlen, der Autor freut sich über jede Spende.

Um sich registrieren zu lassen, bitte den Text
Registration
lesen.

HDClick darf frei kopiert werden, solange diese Anleitung dabei und sie und das Programm unverändert gelassen werden, jedoch mit folgenden Ausnahmen:

HDClick darf NICHT KOMMERZIELL GENUTZT ODER VERTRIEBEN WERDEN ,dazu muss eine SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG DES AUTORS vorliegen. Es darf mit HDClick kein Profit gemacht werden, ausser alle Einnahmen werden dem Autor über-

wiesen.

HDClick darf nur in eine PD-Serie od. ähnliches aufgenommen werden, wenn der Autor darüber schriftlich informiert wird. Der Autor behält das Recht, die Verbreitung seines Programmes je nach Fall zu verweigern.

Der Autor übernimmt keine Verantwortung von Schäden, die durch die Benutzung HDClick's entstanden sind.

HDClick ist

Shareware.

Wem das Programm gefällt und wer es viel benutzt

sollte den Text

Copyright

lesen.

HDClick ist Copyright by

Claude Müller

, der Autor behält alle Rechte

an HDClick.

1.11 vertrieb

V E R T R I E B

Wer für eine PD-Disk mehr als DM 5.-/ Fr.5.- verlangt, macht garantiert PROFIT, und das ist eindeutig gegen die PD/FD-Richtlinien ! So etwas nennt man KOMMERZIELLEN VERTRIEB, HDClick darf aber ohne Genehmigung des Autors NICHT kommerziell vertrieben werden !

1.12 Vielen Dank an

Vielen Dank an

Bill Stanton, für die Betreuung meiner vielen Englischen Sharezahler.

Rolf Boehme, M.Balzer, Jürgen Kohrmeyer und viele andere Netz-ler, die meine Fragen beantwortet haben und ohne die ich wohl nie fertiggeworden wäre.

Matthias Scherrer, Alain Wyss und Lothar Mai, welche HDClick auf Bugs getestet haben, und die mir viele Tips gegeben haben.

Josef Egloff für Pointer-Tips.

KEW=II (Keith Williams) für die schöne Weihnachtskarte und das Regeln des englischen Updates.

Die Points der AmigaMagicBox (R.I.P.) für psychische Unterstützung :-)

Jean-Michel Forgeas für seinen genialen Editor "AZur", der das Programmieren sehr erleichtert.

Jan van den Baard für sein Programm GadToolsBox.

Den >200 Sharezahlern, ohne die es diese Version nie gegeben hätte.

1.13 register

Vielen Dank für Dein Interesse an HDClick. Wenn Dir das Programm ←
gefällt
und Du es häufig benutzt, musst Du mir die Sharewaregebühr bezahlen.

Dazu gehst Du folgendermassen vor:

Drucke am besten den Text "Register" in diesem Verzeichnis aus. Dann lies weiter.

1. Zahle die Sharegebühr (siehe unten) auf eine der folgenden Arten

Diese ist...

(Schweizer Franken) SFr. 25.-

(Deutsche Mark) DM. 30.-

(US Dollar) US\$. 25.-

(UK Pounds) UK£. 12.-

(resp. entsprechender Betrag in anderer Währung)

...TIEF.

Es kann folgendermassen bezahlt werden:

Bar

Postanweisung

Check

Banküberweisung

Auf Wunsch verschicke ich HDClick auch per Nachnahme.

2. Du legst eine DISKETTE bei , welche mit verschiedenen Goodies und mit der neusten Version von HDClick, ohne störende Requester

gefüllt wird.

So kannst Du mich erreichen:

CLAUDE

Registrierte Benutzer erhalten eine Information, sobald eine neue Version HDClicks erschienen ist.

3. Du Druckst den Text REGISTER (hat ein eigenes Icon) aus und füllst ihn aus.
 4. Du wartest auf meine Antwort. Normalerweise antworte ich noch in derselben Woche, ich habe aber als Student viel Ferien und kann daher auch mal ein paar Wochen nicht erreichbar sein.
-

1.14 bar

- Bar: Die einfachste Methode. Es hat sich gezeigt, dass Bargeld im Brief eingewickelt problemlos verschickt werden kann.

1.15 postanweisung

- Postanweisung: Informationen an der Poststelle. Billig und sicher. Für Nicht-Schweizer bitte nicht vergessen eine INTERNATIONALE Postanweisung zu machen.

1.16 check

- Check: Relativ teuer für den Zahler und je nachdem auch für mich. Bitte nur Eurochecks, die auf eine schweizer Bank lauten, benutzen, da ich sonst Fr.10.- nachzahlen muss.

1.17 bankueberweisung

- Banküberweisung, Geld direkt ueberweisen auf mein schweizer Bankkonto: Etwas teuer für Dich, aber ich zahle nichts, und es ist sicher.

Einzahlung für: Schweiz. Bankverein, CH-4104 Oberwil BL
Zugunsten von: Claude Mueller, Auf den Hallen 32,
CH-4104 Oberwil, Schweiz.

Konto: 3 32332 16806

1.18 neu

HDClick V3.0

Hier die Auflistungen der Aenderungen an dieser Version seit Version 2.0.

Wichtig: Configfiles und Prefsfiles von Versionen ab V2.5 werden erkannt und konvertiert. Es muss dann aber jeweils "Speichern" im EDIT-Fenster angewählt werden.

===== N E U =====

V3.0:

+ Gadgets können jetzt mit Grafiken verschönert werden (IFF-Brushes).
Jedes Gadget kann seine eigene Grafik haben, als Pattern oder zentriert.

Grafiken und normale Gadgettitel können kombiniert werden, somit kann also eine Grafik als Hintergrund dienen, ueber die ein Text gelegt wird.

Zudem kann bei zentrierten Brushes, die kleiner als das Gadget sind, eine Hintergrundfarbe festgelegt werden.

Mehrfach benutzte identische Grafiken werden nur einmal geladen, aber mehrmals angewandt, was Ladezeit und Speicher spart.

+ Ein Hintergrundpattern für den HDClick-Screen ist ebenfalls möglich.

+ Die Schriftfarbe für Gadgettitel ist auswählbar.

+ Die "App-Edit"-Funktion wurde zur "Easy-Edit"-Funktion umbenannt, weil sich jetzt noch schneller und einfacher damit arbeiten lässt.

Es können jetzt mehrere Programme ins App-Fenster gezogen werden, die automatisch alle nacheinander den Gadgets zugewiesen werden, inklusive passendem Gadgettitel und Startmodus. Somit lassen sich ganze Configfiles/Gadget-Seiten in wenigen Sekunden erstellen !

+ Mit der Funktion "CreateTitle" wird der Gadgettitel identisch mit dem Dateinamen des Programmes. Spart Tipparbeit.

+ Neuer Programmtyp: "WBRUN". Programme, welche TOOLTYPES resp. Informationen aus ihrem Icon benötigen, um gestartet zu werden, können so auch in HDClick gestartet werden.

+ Die EDIT-Funktion wurde wiedereinmal umgestaltet... Das "ultimate Design" ist aber noch nicht erreicht...

Minus:

- Aufgrund von Problemen mit dem neuen DICE-Compiler, der sich weigert, bei mir irgend ein Programm (egal welchen Programmierers) so zu compilieren, dass es beim Oeffnen eines AppIcons nicht crasht, besitzt

HDClick momentan kein AppIcon mehr. Ich hoffe, dass das später wieder funktioniert... Bis dann muss man sich mit den andern Iconify-Modis zufrieden geben. Sorry, aber die Korrespondenz mit OIC (DICE-Hersteller) braucht seine Zeit.

- Ein neuer BUG hat sich eingeschlichen. Und zwar crasht HDClick unter 68000er Prozessoren. Ich kann mir nicht erklären, wieso, da es sowohl unter 68020 wie 68040 bei mir weder Probleme noch Enforcer-Hits gibt. Es ist mir daher nicht möglich, den Fehler ausfindig zu machen. Hoffentlich hat heutzutage niemand mehr einen 68000-only...
-> Weil es unter 68000 sowieso crasht, ist HDClick jetzt mit der Option -68020 compiliert worden.

Würde ich noch lange an diesen beiden Probleme rumsuchen, wäre diese Version wohl nie fertig geworden...

- Der unnütze Programmtyp "Newshell From" wurde entfernt

=====

V2.7:

- + Modus WBFront wurde geändert, und zwar ist er jetzt der meiner Meinung nach nützlichere Modus als Run.

WBFront lädt ein Programm und legt den HDClick-Screen hinter die anderen Screens. Mit einem simplen Druck auf den Hotkey "schnellt" der Screen wieder nach vorne, und es koennen weitere Programme gestartet werden. Wer genug Speicher hat, sollte diesen Modus statt "Run" benutzen, da der Screen viel schneller wieder verfügbar ist.

- + Bei jedem Programmstart wird in das Verzeichnis des Programmes "gecurrentdired". Somit sollten sich praktisch alle Programme ohne Stapeldatei starten lassen.

=====

V2.60-V2.65:

- + Gadgets können mit Passwörtern geschützt werden. Für jedes Gadget ist ein anderes Passwort möglich. Achtung, wird das Passwort eingegeben, sollte einem niemand über die Schulter sehen können. Nur in der EDIT-Funktion werden die Passwort-Einträge später mit "*" ersetzt.
- + Die EDIT-Funktion kann ebenfalls Passwort-geschützt werden. Geeignet für Computer-Meetings oder Diskmagazine.

Die Passwörter sind nur gegen Nicht-Freaks nützlich, da sie nicht verschlüsselt abgespeichert werden und somit keinen wirklichen Schutz bieten (ausserdem können die Programme ja sowieso von der WB oder Shell irgendwie gestartet werden).

- + Der HDClick-Screen kann jetzt auf verschiedene Arten geöffnet werden:
 - Normal: Der Gadget-Aufbau ist sichtbar.
 - Versteckt: Der Screen kommt erst nach vorne, wenn die Gadgets

fertig aufgebaut wurden (ersatz für das Tooltype "CLEAN").

- Scroll1&2: Der Screen scrollt von unten nach oben, nachdem die Gadgets fertig aufgebaut wurden. Zwei Geschwindigkeiten sind einstellbar.

Diese Parameter können in den HDClick Prefs eingestellt werden.

+ Der eingestellte HOTKEY hat nun mehr Nutzen als bisher, und das egal ob in den Prefs "Hotkey" gewählt wurde oder nicht.

- Wenn sich der HDClick-Screen nicht zuvorderst befindet, wird er nach vorne gebracht.
- Auch beim Iconify-Modus "Fenster" ist der Hotkey aktiv.
- Ebenso wenn HDClick im AppIcon-Status ist, gelangt man mit dem Hotkey zu HDClicks Gadgets zurück.
- Befindet sich das Small-Fenster hinter anderen Fenstern, wird es nach vorne gebracht.

Somit kann man sichergehen dass auf Druck des Hotkeys (bei mir die mittlere Maustaste) HDClick garantiert irgendwie "in Erscheinung" tritt. Dieses Feature ist immer aktiv, es sollte also ein Hotkey gewählt werden, der nicht stört, also eine Tastenkombination die nicht in anderen Programmen vorkommt.

+ Der Fehler von V2.5 bis 2.53, der im EDIT-Window mit den Modus-Einstellungen "Chaos" machte, ist behoben. Es kam vor, dass die Startmodus-Gadgets zwar z.B. "run" oder "execute" anzeigten, in Wirklichkeit aber "none" gespeichert wurde und somit beim Anklicken des entsprechenden Gadgets nichts passierte. Seeehr fieser Fehler, habe lange gebraucht bis ich die Fehlerquelle entdeckte. Nein, nicht die Startmodus-Gadgets, nicht die Start-Routinen, nicht die Save-Funktion, sondern ein paar "defekte" Beispiels-Configfiles, die ich damals noch mit Beta-Versionen erzeugt hatte...

+ Es ist Dank genauer Fehlerbeschreibung von Sharezahler Herbert Lottner möglich, auf einem A4000 in Productivity mit mehr als vier Farben zu arbeiten. Dafür wird nicht abgefragt, ob man für einen Modus zuviel Farben wählt.

+ Noch einige kleinere Dinge die Auswirkungen hätten haben können, falls jemand HDClick bis zum geht_nicht_mehr getestet hätte :-)

! Folgendes gilt in V3.0 momentan nur fuer das SmallWindow, siehe V3.0 !

Support des AppIcons oder eines Smallwindow-Gadgets auch für nicht-WB3.0-ler

Eine Grafik auf das AppIcon ziehen - sie wird angezeigt!

Einen Sound auf das AppIcon ziehen - man hört ihn!

Einen Test auf das AppIcon ziehen - er wird gedruckt!

Ein LHA-File auf das AppIcon ziehen - es wird entpackt!

[...]

Und das alles mit EINEM AppIcon (oder EINEM Gadget im SmallWindow) !

Das ist möglich, indem man als WB3.0-besitzer das Programm "Multiview" in den AppPrefs als Starter-Programm einsetzt ("Multiview @").

Für solche die keine WB3.0 haben (wie ich) gibt es auf dem PD-Sektor das Programm Megaview kombiniert mit der Whatis-library (u.a. bei mir erhältlich). Es lassen sich beliebig viele Filetypen definieren und entsprechende Aktionen festlegen. Es benötigt nur den Eintrag "Megaview @" in den AppPrefs von HDClick (resp. die Installation von Megaview, siehe dessen Anleitung).

=====

V 2.5

- + "Nur" lauffähig OS 2.0 oder höher, (fast) Style-Guide konforme Bedienung.
- + Komplett neugestaltete und erweiterte Edit-Funktion mit EDIT-Erleichterungen wie z.B. App-Edit.
- + Mehr Konfiguriermöglichkeiten
- + Farbige Gadgets
- + Verschiedene Schriftarten
- + AppIcon, für Tools wie Multiview von WB3.0 geeignet.
- + Small-Fenster-Grösse und Schriftart einstellbar
- + Small ist ein AppWindow, d.h. Icons können auf Gadgets gezogen werden. Somit kann komfortabel ein Bild angeschaut, ein Sample angehört oder z.B. ein .LHA-File entpackt werden.
- + Beliebige Screenmodes der WB2.0
- + Wählbarer Iconify-Hotkey
- + Online-Hilfe
- + Viel mehr, ausprobieren !

1.19 programmaufruf

Programmaufruf

Workbench

Am einfachsten ist es, wenn HDClick in das Verzeichnis WBStartup der Boot-Harddisk kopiert wird, damit es nach jedem Reset wieder gestartet wird.

Wird HDClick von der WB durch Doppelklick auf das Icon gestartet, sucht es nach dem File 'HDCCconfig' im aktuellen Verzeichnis. Wird "HDCCconfig" nicht gefunden, erscheint ein Requester. Auf Druck des Gadgets "Erzeugen" wird ein Configfile "HDCCconfig" in der aktuellen Schublade (Drawer) erzeugt.

Ich empfehle allerdings, statt ein neues Configfile erzeugen zu lassen, lieber die Beispielconfigfiles, die in diesem Archiv/Verzeichnis dabei sind, zu installieren, und diese mit der "Easy-Edit" Funktion zu ändern. Das Spart Zeit; zudem ist die "Erzeugen"-Funktion etwas fehlerhaft.

Hier Informationen über die Einstellungsmöglichkeiten in den
TOOLTYPES

Die
TOOLTYPES
von HDClick können editiert werden, indem das Icon einmal angeklickt und im Icons-Menue der Workbench "Information" gewählt wird, oder [linke_Amiga i] gedrückt wird.

```
Shell          "HDClick c=CONFIGFILE p=PREFSFILE h=HOTKEY"
-----      oder  "HDClick"
```

Den Start per Shell kann ich nicht empfehlen, da HDClick dann nicht alle Funktionen bietet, weil wichtige Informationen aus dem HDClick-Icon fehlen. Dies betrifft vor allem die Screengrößen - und Overscan-Einstellungen.

!!! Um HDClick als "Startup-sequence"-Selector zu benutzen, reicht dies aber problemlos !

Es muss jeweils der Buchstabe, das '=' und danach der Filename/Hotkey angegeben werden. HDClick sollte jedoch von der Workbench gestartet werden, da aus dem Shell nicht alle Einstellungen möglich sind (z.B. eigener Screenmodus)

"CONFIGFILE" = Pfad und Filename der ASCII-Configurations-Datei. Wird kein File-name angegeben, sucht HDClick nach dem File 'HDConfig' im aktuellen Verzeichnis.

"PREFSFILE" = Pfad und Filename der ASCII-Preferences-Datei. Wird kein File-name angegeben, sucht HDClick nach dem File 'HDCPrefs' im aktuellen Verzeichnis.

"HOTKEY" = Benennung des gewünschten
Hotkeys
in der WB2.X/höher üblichen
Form, also z.B. F10 oder "lcommand F1" oder "rawkey HELP".
(je nachdem Anführungszeichen nicht vergessen).

Wer eine Maus mit Drei Tasten hat, kann als Hotkey die mittlere Maustaste nehmen, indem als Hotkey folgendes angegeben wird:
HOTKEY="rawmouse midbutton mouse_middlepress". Dies funktioniert erst ab Workbench 2.1.

Beispiel: "DH0:c/HDClick c=ENV:HDConfig p=dh0:s/HDCPrefs h=F10"

Wird das spezifizierte Configfile nicht gefunden, erscheint ein Requester. Es kann auf Wunsch ein neues Configfile mit dem beim Aufruf spezifizierten Filenamen erzeugt werden. Im Falle des obigen Beispiels würde das File "dh0:s/HDConfig" erzeugt.

Ich empfehle allerdings, statt ein neues Configfile erzeugen zu lassen, lieber die Beispielconfigfiles, die in diesem Archiv/Verzeichnis dabei sind, zu installieren, und diese mit der "Easy-Edit" Funktion zu ändern. Das spart Zeit; zudem ist die "Erzeugen"-Funktion etwas fehlerhaft.

HDClick3.0 kann mit Runback gestartet werden. HDClick2.7 leitet seine Ausgaben ins NIL:. Falls ein Programm welches von HDClick gestartet wurde Aus-

gaben in ein Fenster versucht zu machen, werden diese nicht sichtbar.

1.20 tooltips

Die TOOLTYPES:

Die Tooltypes von HDClick können editiert werden, indem das Icon einmal angeklickt und im Icons-Menue der Workbench "Information" gewählt wird, oder [linke_Amiga i] gedrückt wird.

CONFIGFILE=Pfad:Directory/Name des Configfiles

PREFSFILE=Pfad:Directory/Name des Prefsfiles

HOTKEY=Hotkey in der unter
Programmaufruf/Shell
beschriebenen Form

FONT=Entweder WB oder TOPAZ angeben. Bei WB wird die in den
in den Preferences eingestellte Schrift genommen. Die
Schrift findet nur in Fenster-Titeln und den standard-Gadgets
verwendung.

SIZEX=Breite des Screens.

SIZEY=Höhe des Screens.

POP Dieses Wort angeben um den Screen als Popup zu definieren
(setzt sich nach vorne wenn ein Fenster darauf geöffnet
wird).

SHANGHAI Shanghai-Look für die auf dem HDClick-Screen geöffneten
Fenster. Keine Ahnung was das für Auswirkungen hat...Wer
klärt mich auf ?

DEFAULT Dieses Wort angeben um Fenster von anderen Programmen auf
dem HDClick Screen erscheinen zu lassen. Achtung: Komplika-
tionen mit der Iconify-Funktion - alle Fenster müssen
zuvor geschlossen werden!

DONOTWAIT Damit HDClick den WbStartup-Ablauf nicht blockiert.

1.21 haupt-screen

Der Haupt-Screen

Wird HDClick gestartet, sucht es nach dem Configfile, falls gefunden öffnet

es einen Screen mit Gadgets. Der Benutzer kann per Maus ein Gadget anklicken, und ein von ihm im Configfile bestimmtes Programm wird gestartet. Neben den normalen Gadgets gibt's noch ein QUIT-Gadget zum Beenden von HDClick, ein

```
SMALL
  Gadget für die Small-Version HDClicks, ein
APP
  -Gadget um
sofort in den Appicon-Status zu gelangen und ein
EDIT
  -Gadget.
```

1.22 voraussetzungen

HDClick benötigt folgende Hardware - und Softwarevoraussetzungen.

- Amiga mit 68020-Prozessor oder höher (68030-68060).
Momentan ist es aufgrund eines
BUGS
nicht möglich,
HDClick mit 68000er-Prozessoren zu benutzen.
- Der Speicherverbrauch ist von den Einstellungen abhängig. Grundsätzlich benötigt HDClick wenig RAM. Mit vielen Farben, IFF-Brushes und hohen Bildschirmauflösungen wird natürlich mehr Speicher benötigt.
- Keine besonderen Grafikovoraussetzungen.

Mit Grafikkarten läuft HDClick ebenfalls, allerdings sollte man wegen des Speicherverbrauchs nicht zu grosse Screens mit zuvielen Farben benutzen. Zudem funktionieren bei einiger Grafikkarten-Software, z.B. EGS, das Screen-Scrollen (Dragging) und der Aufbau im Hintergrund nicht (keine Unterstuetzung von "BACKGROUND"-Screens). Der Screen wird daher kurz im Vordergrund sichtbar.

- IFF.Library, © by Christian A. Weber. Im LIBS: Verzeichnis.
- WBRUN, © by John Toebes. Im C: Verzeichnis.

Die IFF.library und WBRun sind in diesem Archiv / diesem Verzeichnis mit dabei und werden mit dem Install-Script installiert.

HDClick benötigt die gängigen Libraries der Workbench 2.X oder höher.

1.23 small

Das SMALL-Fenster

HDClick3.0 kann nicht nur mit normalem Screen, sondern auch in einer Mini-

Version geöffnet werden. Zu diesem "Small"-Fenster gelangt man, indem man im HDClick

Hauptscreen
auf das "Small"-Gadget klickt, oder indem in den

HDClick

Prefs
beim HDClick-Startmodus "Small" angegeben wurde.

Ein kleines Fenster wird auf dem Workbench-Screen geöffnet. Es ist jeweils nur eine der vier Gadgetspalten des Hauptscreens sichtbar. Es wird dasselbe Configfile benutzt.

Die Pfeilgadgets

Das B-Gadget

Die App-Window Funktion

1.24 pfeilgadgets

Die Pfeilgadgets:

Mit den PfeilGadgets kann zwischen den vier Gadgetspalten, von denen nur eine im Small-Fenster sichtbar ist, hin und hergescrollt werden.

Je nach Breite des Fensters ist auch ein Scrollbalken sichtbar.

1.25 back-gadget

Das Back-Gadget:

Mit dem Back-Gadget (gekennzeichnet durch ein B) wird das Small-Fenster geschlossen und der HDClick-

Hauptscreen
geöffnet.

Wird die rechte Maustaste gedrückt, gelangt man in den
Iconify-Status

(ent

weder Iconify-Fenster, AppIcon oder Hotkey)

1.26 appwindow

Die App-Window Funktion

Die wichtigste Neuerung im Small-Fenster! Zieht man ein Icon auf ein Gad-

get des Small-Fensters , wird der Filename des Icons dem im Gadget angegebenen Programm übergeben. Im Klartext: Wenn auf das Gadget eines Grafik-View-Programmes ein Icon eines Bildes draufgeschoben wird, wird das Bild angezeigt. Beispiel:

Beispiel 1:

Filename im betreffenden Gadget: "dh0:Utilities/Display"
Mit der Maus darübergezogenes Bild: "dh0:Pictures/Auto.IFF"

Ausgeführt wird "dh0:Utilities/Display dh0:Pictures/Auto.IFF". Das Bild wird angezeigt.

Beispiel 2:

Filename im betreffenden Gadget: "c:LHA >"con:0/0////CLOSE" x"
Mit der Maus darübergezogenes
LHA-Archiv: "dh0:BBS/Term.lha"

Das Archiv wird somit ins aktuelle Verzeichnis entpackt.

Stellt man sich also eine Spalte aus lauter Grafik-Viewern, Sample-Playern und Text-Anzeigern zusammen, kann man sich die Arbeit auf der Workbench erleichtern, besonders wenn in den Tooltypes der jeweiligen Icons nicht die gewünschten Angaben stehen. Es kann auch ein erst durch den "Show All" Befehl der Workbench sichtbar gewordenes File daraufgezogen werden.

1.27 iconify-funktion

Die Iconify-Funktion

Wird die rechte Maustaste gedrückt, schliesst sich der Screen und ein und HDClick befindet sich im Iconify-Modus. Zurück zum

Hauptscreen
kommt man,

indem man die rechte Maustaste bei aktiviertem Fenster nochmals drückt. Ist ein Requester oder ein anderes Fenster HDClicks als das Hauptfenster oder EDIT-Fenster geöffnet, funktioniert die Iconify-Funktion NICHT.

In den HDClick

Preferences
kann ausgewählt werden, ob beim Druck der rechten

Maustaste

- Ein kleines Fenster geöffnet wird, von dem man per rechter Maustaste wieder zum HauptScreen od.

Smallwindow
gelangt.

- Kein Fenster geöffnet wird. Zurück zum Hauptscreen od. Small-Fenster gelangt man, indem man die dafür definierte Taste drückt. Die Taste ist in den

TOOLTYPES

definiert. Voreingestellt ist die HELP-Taste.

- Ein AppIcon auf der Workbench geöffnet wird. Diese muss dazu natürlich geöffnet sein. Zurück gelangt man durch Doppelklick auf das AppIcon.

Merke: Auf Druck des Hotkey kommt HDClick "nach vorne", egal wo und in welchem Zustand es sich befindet (also z.B. auch wenn der Screen oder das Fenster hinten liegt).

Auf Druck der als Hotkey definierten Taste gelangt man IMMER zu HDClick zurück, egal in welchem Zustand sich HDClick befindet (Screen nicht zuvorderst, AppIcon, SmallFenster nicht zuvorderst, Iconify-Fenster) Sehr nützlich !

1.28 edit-funktion

(5) Die EDIT-Funktion

Gadgets können editiert werden, indem man im Hauptfenster auf das EDIT-Gadget klickt.

Allgemeines/Passwörter

Die vier Spalten-Titel

Die Listen-Gadgets

Das CreateTitle-Gadget

Der Programmtyp

Der Programmstart-Modus

Das Darstellungs-Gadget

Die Farbauswahl

Das Schriftfarb-Gadget

Die Schriften-Liste

Das Schrift-Gadget

IFF-Brushes

Brush Pattern/Center

Stack festlegen

Gadget-Passwort
Copy/Swap/Delete
EasyEdit
Farb-Einstellungen
Small-Einstellungen
AppIcon-Einstellungen
Einstellungen (Prefs)
Die Hilfe-Funktion
Reload
Speichern
Speichern Als
EDIT-Passwort
Der Background-Pattern

1.29 allgemeines

Allgemeines

Mit der TAB-Taste resp SHIFT-TAB gelangt man von einem Textgadget zum nächsten/vorhergehenden.

Mit RETURN wird die Eingabe beendet.

Unterstrichene Buchstaben bedeuten, dass die Funktion auch per Tastendruck des unterstrichenen Zeichens ausgeführt werden kann.

Passwörter: Sowohl die EDIT-Funktion wie auch jedes Gadget lässt sich
----- mit einem Passwort schützen. Soll KEIN Passwort benutzt werden, muss man den Texteintrag LEER lassen (auch keine Spaces !). Die Passwörter sind max. 10 Zeichen lang.

Die Passwort-Abfrage bietet keinen sicheren Schutz, jedoch sollte ein "Nicht-Kenner" damit nicht so leicht an das entsprechende Programm und vorallem EDIT-Fenster kommen (praktisch wenn der Computer öffentlich zugänglich ist).

ACHTUNG: Passwort nicht vergessen !
Gross/Kleinschreibung beachten !
Beim Eingeben der Passwörter könnte jemand mitlesen !

1.30 spalten-titel

Die vier Spalten-Titel

Dies sind die vier Titel über den Gadgetsparthen. Es kann nur der Text, nicht aber die Schrift oder die Farbe geändert werden.

Die Spaltentitel werden geändert, indem man die Eingabe neuen Titel mit Return oder der TAB-Taste abschliesst.

1.31 listen-gadget

Die Listen-Gadgets

In vier Listen-Gadgets, welche die vier Spalten repräsentieren, können die zu ändernden, zu kopierenden/vertauschenden/löschenden Gadgets ausgewählt werden.

1.32 createtitle

Das CreateTitle-Gadget

Clickt man auf dieses Gadget, wird der Dateiname des ausgewählten Programmes dem Gadgettitel zugewiesen. Damit lassen sich schnell Gadgettitel erzeugen, ohne was tippen zu müssen. Das funktioniert aber nicht in allen Fällen überzeugend.

Beispiel:

Filename: dh0:Tools/Lightwave

-> Click auf CreateTitle

Dadurch erzeugter Gadgettitel: Lightwave

1.33 programmtyp

Der Programmtyp

Der Programmtyp bestimmt, was für ein Art von Programm gestartet werden soll.

Die vier übereinanderliegenden kleinen runden Gadgets sind gemeint:

Normal: Für ausführbare Programme (Shell)

WBRun: Für ausführbare Programme (Workbench). WBRun sollte für

alle Programme, die man von der Workbench starten kann, benutzt werden. Informationen aus dem Icon des zu startenden Programmes (Tooltypes) werden damit beachtet.

WICHTIG: Das Programm "WBRUN" muss sich im c: Verzeichnis der Boot(hard)disk befinden. WBRUN befindet sich in diesem Archiv/Verzeichnis und wird mit dem Install-Script automatisch nach c: installiert.

Batch: Für Stapeldateien, also Textdateien, welche eine Reihenfolge von zu startenden Programmen enthalten (z.B. die Startup-sequence ist eine Stapeldatei). Diese werden mit dem Befehl "Execute <Datei>" ausgeführt.

ARexx: Für ARexx-Programme. Diese werden mit "rx <Datei>" gestartet. Rx muss sich in einem Verzeichnis befinden, welches mit dem Path-befehl markiert wurde (siehe DOS-Benutzerhandbuch).

1.34 programmstart-gadget

Der Programmstart-Modus

Der Programmstart-Modus legt fest, wie HDClick sich verhalten soll, nachdem das Programm gestartet wurde.

Der

Programmstart-Modus
wird per MX-Gadgets ausgewählt.

Wählt man "None", hat das Gadget (trotz Gadgettitel und/oder Filename) keine Funktion. Damit können "leere" Gadgets erzeugt werden.

1.35 darstellungs-gadget

Das Darstellungs-Gadget

Es dient zur sofortigen Ansicht des Gadget-Aussehens. Die Grösse dieses Gadgets stimmt aber nicht mit der tatsächlichen Grösse der Gadgets im Hauptfenster überein.

1.36 farbauswahl-gadget

Das Farbauswahl-Gadget

Damit kann die Hintergrundfarbe für das gewählte Gadget festgelegt werden. Je nachdem wieviele Farben der Screen hat, ist die Auswahl grösser oder kleiner. [

BUG:

Es kann vorkommen, dass dieses Gadget zuviele Auswahlfelder

besitzt]

Diese Hintergrundfarbe wird auch hinter einem zentrierten IFF-Brush, der kleiner als das gewählte Gadget ist, benutzt.

1.37 schriftfarb-gadget

Das Schriftfarbe-Gadget

Damit kann die Farbe des Gadgettittels für das gewählte Gadget festgelegt werden. Je nachdem wieviele Farben der Screen hat, ist die Auswahl grösser oder kleiner. [

BUG:

Es kann vorkommen, dass dieses Gadget zuviele Auswahlfelder besitzt]

1.38 schriften-listen-gadget

Das Schriften-Listen-Gadget

Im untersten Listen-Gadget kann eine der sechs verschiedenen festgelegten Schriften (mit fester Grösse) für das Gadget gewählt werden.

1.39 schrift-gadget

Das Schrift-Gadget

Damit kann eine der fünf Schriften plus deren Grösse festgelegt werden. Vorgehen: Zu ändernde Schrift im

Listen-Gadget

anwählen und dann dieses

Gadget wählen. Ein Schrift-Requester erscheint. Es kann jede beliebige Grösse einer Schrift gewählt werden. Ist die gewünschte Grösse nicht vorhanden, kann sie durch manuelle Eingabe der Grösse im Schriftrequester erstellt werden (Font-Scaling - sieht je nachdem nicht besonders schön aus, spart jedoch Platz auf der HD/Diskette).

1.40 copyswapdelete-gadget

Die Copy/Swap/Delete-Gadget

Damit können Gadgets Kopiert, Vertauscht und Gelöscht werden. Vorgehen:

Kopieren: Zu kopierendes Gadget aus einem Listengadget anwählen - Copy - Zielgadget anwählen.

Tauschen: Erstes Gadget anwählen - Swap - Zweites Gadget anwählen.

Delete: Zu löschendes Gadget anwählen - Delete.

Schneller geht's, wenn man statt auf Copy/Swap/Delete clickt, die Tastatur dafür benutzt ("c", "w", "d")

1.41 iff-brush

IFF-Brushes

Im Textgadget, beschriftet mit "IFF-Brush", lässt sich ein Dateiname eines IFF-Brushes für jedes Gadget festlegen. Diese IFF-Datei wird dann entsprechend dem

BrushMode-Gadget
dargestellt.

Auch wenn ein Brush für ein Gadget festgelegt wurde, kann noch ein Text (der Gadgettitel) darübergelegt werden.

IFF-Brushes können mit allen Malprogrammen erzeugt werden. Sie sollten aber nicht mehr als 16 Farben haben, weil HDClick ja nicht mehr darstellt.

Wer selber Brushes machen möchte, sollte darauf achten, auch wirklich "echte" Brushes zu erzeugen, und nicht IFF-Bilder. Meistens geschieht dies mit "Save Brush" oder ähnlichen Bezeichnungen. Ein Brush ist kein ganzes Bild, sondern eben nur ein "Ausschnitt", welcher mit einem "Schneide/Scheren"-Tool ausgeschnitten und gespeichert wurde.

Ebenfalls wichtig ist die Palette des Brushes. Die Farben, die zum Zeichnen des Brushes im Malprogramm benutzt werden, sollten die exakt gleiche Palette besitzen wie das Configfile in HDClick, in dem der Brush für ein Gadget benutzt wird, sonst werden die falschen Farben benutzt.

1.42 brushmode

Das BrushMode-Gadget

Damit kann bestimmt werden, wie der IFF-Brush für ein Gadget dargestellt werden soll:

Pattern:

Der Brush wird in der linken oberen Ecke des Gadgets ein erstes mal dargestellt, und danach als "Füllmuster" benutzt. Ein kleiner Brush kann so speichersparend ein viel grösseres Gadget "füllen".

Allerdings sollte man beachten, dass zu kleine Brushes mit dem Modus "Pattern" länger brauchen, um gezeichnet zu werden, denn das Ausfüllen benötigt Rechenzeit.

Center:

Der Brush wird in der Mitte des Gadgets einmal dargestellt. Die eingestellte Hintergrundfarbe des Gadgets wird unter dem Brush, falls dieser nicht grösser als das Gadget ist, ebenfalls dargestellt.

Left:

Der Brush wird in der linken oberen Ecke des Gadgets dargestellt.

1.43 easyedit

Das Easy-Edit Gadget

Wird dieses Gadget gewählt, öffnet sich ein Fenster auf der Workbench.

Das erste Icon, das in dieses Fenster "gezogen" wird, wird dem Filenamem und Gadgettitel des zuvor im EDIT-Fenster ausgewählten Gadgets übergeben. Dies ist eine Alternative zum Filerequester-Gadget.

Werden weitere Icons in das Fenster gezogen, wird dessen Filename dem nächstfolgenden Gadget übergeben. Es können soviele Icons ins Fenster gezogen werden, wie Gadgets vorhanden sind, welche sich NACH dem im EDIT-Fenster ausgewählten Gadget befinden.

Die Gadgets erhalten also sowohl den Filenamem des Icons, wie auch automatisch einen brauchbaren Gadgettitel. Zudem wird der Programmstart-Modus auf "Run", und der Programmtyp auf "WBRun" gesetzt, so dass die Gadgets nach "Benutzen" oder "Speichern" sofort benutzbar, resp. die Programme sofort mit HDClick startbar sind.

Beispiel 1: Wählt man das ERSTE Gadget links oben im Listen-Gadget an, kann man 45 Icons ins Fenster ziehen, welches danach automatisch geschlossen wird. Man hat jetzt also allen 45 Gadgets in HDClick ein zu startendes Programm inkl. Gadgettitel und korrektem Modus zugewiesen, so dass man sofort "loslegen" kann.

Beispiel 2: Wählt man das zweitletzte Gadget rechts unten im Listen-Gadget an, kann man zwei Icons ins Fenster ziehen, welches danach automatisch geschlossen wird. Das erste Programm wird dem zweitletzten, das zweite dem letzten Gadget zugewiesen. Klar ?

Mit dem CLOSEGadget kehrt man wieder zum EDIT-Fenster zurück.

Wenn Fehler passiert sind, kann im EDIT-Fenster wieder auf "Reload" klicken, um alle Änderungen rückgängig zu machen.

1.44 farben-gadget

Das Farben-Gadget

Damit kann man die Screen-Farben bestimmen. Jedes Configfile kann eigene Screen-Farben besitzen !

1.45 passwort

Ein Passwort für ein Gadget festlegen

Ein mit einem Passwort geschütztes Gadget kann nur benutzt werden, wenn dieses nach Anklicken korrekt eingegeben wurde. Damit lassen sich für "Unbefugte" verschiedene Programme sperren.

Für jedes Gadget ist ein anderes Passwort möglich. Achtung, wird das Passwort eingegeben, sollte einem niemand über die Schulter sehen können. Nur in der EDIT-Funktion werden die Passwort-Einträge später mit "*" ersetzt.

Die Passwörter sind nur gegen Nicht-Freaks nützlich, da sie nicht verschlüsselt abgespeichert werden und somit keinen wirklichen Schutz bieten (ausserdem können die Programme ja sowieso von der WB oder Shell irgendwie gestartet werden).

1.46 stack

Den Stack festlegen

Die in dieses Textgadget eingegebene Zahl legt den Stack des zu startenden Programmes fest.

Je nach Programm muss der Stack höher oder normal sein. Mindestens 4096 Byte sind angebracht.

Falls der Modus @" WBRun " link ProgrammTyp} benutzt wurde, wird der hier eingegebene Stack nicht beachtet, sondern der vom Icon des Programmes benutzt.

1.47 small-gadget

Das Small-Gadget

Ein weiteres Fenster wird geöffnet, indem die X und Y-Koordinaten, die Breite und Höhe und die Schriftart vom

Small

-Fenster eingestellt werden

kann.

1.48 appicon

Das AppIcon-Gadget

Hier kann die X/Y-Position des AppIcons festgelegt werden. Zudem kann hier ein Ausführ-Programm bestimmt werden. Dies kann ein Grafik-Viewer, ein Entpacker oder ein Text-Viewer sein. Am besten geeignet für diesen Job ist das Programm Multiview von der WB3.0, welches verschiedene Filetypen erkennt (leider besitze ich es nicht). Wichtig: Das Zeichen @ wird von HDClick bei Gebrauch des AppIcons von dem Filenamen des darauf-gezogenen Icons ersetzt. Dieses Zeichen ist nötig und kann an beliebiger Stelle stehen. Beispiel: "Dh0:Utilitites/Display @"

1.49 preferences-gadget

Das Preferences-Gadget

Mehr Informationen über dieses Fenster unter
Preferences

(AmigaGuide macht Spass !)

1.50 hilfe-gadget

Das Hilfe-Gadget

Hiermit wird eine Online-Hilfe aufgerufen. Ist dieser Modus aktiviert, kann ein beliebiges Gadget angewählt werden, über das eine Hilfe gewünscht ist. Beendet wird der Modus mit nochmaligem Klick auf Hilfe. Das File "HDCHelp" muss sich dazu im aktuellen Verzeichnis befinden !

1.51 reload-gadget

Das Reload-Gadget

Lädt das Configfile nochmals. Achtung, alle Aenderungen gehen verloren. Es wird sofort ohne Nachfrage nachgeladen.

1.52 speichern

Speichern

Alle änderungen (auch aus
Prefs
,
SmallPrefs

,
AppIconPrefs
etc.) werden

gespeichert. Es werden jeweils zwei Files geschrieben:

1. Das aktuelle Configfile mit allen Gadgets und Spaltentiteln
2. Ein Preferences-File mit allgemeinen Einstellungen

1.53 speichernals-gadget

Das Speichern Als Gadget

Damit wird das Configfile unter einem anderen Namen gespeichert. Somit können leicht neue Configfiles erzeugt/kopiert werden.

Das

Preferences

-File wird auch mitgespeichert, jedoch an die Stelle von der HDClick geladen wurde.

1.54 edit-passwort

EDIT-Passwort

Vorschlag: Statt die EDIT-Funktion mit einem Passwort zu schützen wäre es besser, den HDClick_Player zu benutzen, welcher gar keine EDIT-Funktion besitzt.

Damit "Unbefugte" ein HDClick-Configfile nicht editieren und ändern können, kann ein Passwort festgelegt werden. Nur durch Eingabe des korrekten Passworts kann das EDIT-Fenster geöffnet werden.

Das ist nützlich für Diskmagazine oder an Orten, wo jedermann/frau an den Computer kann.

Die Passwörter sind nur gegen Nicht-Freaks nützlich, da sie nicht verschlüsselt abgespeichert werden und somit keinen wirklichen Schutz bieten (ausserdem können die Programme ja sowieso von der WB oder Shell irgendwie gestartet werden).

1.55 backpattern

Der Hintergrund-Pattern

Der IFF-Brush, der in diesem Gadget festgelegt wird, wird als Hintergrund-Pattern im HDClick-Hauptfenster dargestellt.

Der Brush wird in der linken oberen Ecke des Screens ein erstes mal dargestellt, und danach als "Füllmuster" benutzt. Ein kleiner Brush kann so speichersparend ein viel grösseren Screen "füllen".

Allerdings sollte man beachten, dass zu kleine Brushes mit dem Modus "Pattern" länger brauchen, um gezeichnet zu werden, denn das Ausfüllen benötigt Rechenzeit.

Tip 1:

Ein Hintergrundpattern kann logischerweise auch dazu benutzt werden, eine andere Hintergrundfarbe festzulegen. Man nimmt z.B. einen roten, quadratischen Brush und erhält dadurch einen roten Hintergrund.

Tip 2:

Da der Hintergrundpattern sowieso nur an wenigen Stellen sichtbar ist, rate ich an, nicht unbedingt einen zu benutzen, da das vor allem Zeit und Speicher frisst.

1.56 preferences

Preferences

Durch Anklicken des "Prefs"-Gadgets im Edit-Fenster wird das HDClick Preferences-Fenster geöffnet.

Eine Online-Hilfe ist anwählbar! Beendet wird dieser, indem nochmals auf das Hilfe-Gadget geklickt wird. Es muss das File "HDCHelp" in der aktuellen Schublade vorhanden sein.

Der HDClick-Startmodus

Der HDClick-Iconifymodus

Die Fenster-Positionen

Die Anzahl Farben

Der Screenmodus

Der Screen-Aufbau

1.57 startmodus

Der HDClick-Startmodus

Nicht zu verwechseln mit dem Programmstartmodus (Launch, Run etc.). Hier wird festgelegt, in was für einer Form HDClick gestartet werden sollen: - Normal: HDClick öffnet den

```

Hauptscreen
- Small: HDClick öffnet das
Small
-Fenster
- Iconified: HDClick öffnet das
Iconify
-Fenster

```

Die Aenderungen werden aktiv, sobald HDClick das nächste mal gestartet wird.

1.58 iconifymodus

Der HDClick-Iconifymodus

Mehr Informationen über die einzelnen Iconify-Modis hier anklicken.

.

Wird die rechte Maustaste im Hauptscreen oder im Small-Fenster gedrückt,

erscheint bekanntlich das Iconify-Fenster. Es kann nun gewählt werden, ob entweder das Iconify-Fenster, oder stattdessen kein KEIN Fenster geöffnet werden soll.

- Fenster: Das Iconify-Fenster öffnet sich.

- AppIcon: Das

AppIcon wird geöffnet.

-

Hotkey

: KEIN Fenster wird geöffnet. HDClick befindet sich jedoch weiterhin im Speicher. Zurück in den HDClick Hauptscreen oder ins Small-Fenster gelangt man, indem man die in den

TOOLTYPES

definierte Taste drückt. Voreingestellt ist die HELP-Taste.

1.59 fenster-positionen

Die Fenster-Positionen

Hier können die X/Y-Koordinaten des Iconify Fensters spezifiziert werden.

1.60 anzahlfarben

Die Anzahl Farben

Hier kann die Anzahl Farben des Screens gewählt werden. Das Maximum ist 16 Farben.

1.61 screenmodus

Der Screenmodus

Es kann zwischen WB Clone und Custom gewählt werden. Bei WB Clone werden die Einstellungen in den Workbench-Preferences benutzt, also wird der HDClick-Screen dieselbe Grösse/Farbanzahl/Modus besitzen wie der Workbench-Screen.

Wird Custom gewählt, kann ein eigener Screenmodus gewählt werden. Das "Screenmode..."-Gadget kann angeklickt werden. Ein Fenster mit einer Liste aller verfügbaren Screenmodis erscheint, von der einer ausgewählt werden kann.

1.62 screenaufbau

Der Screen-Aufbau

Es kann ausgesucht werden, wie der Haupt-Screen sich öffnen soll.

- Normal: Der Screen öffnet sich sofort und der Gadgetaufbau ist sichtbar.
- Versteckt: Die Gadgets werden im Hintergrund aufgebaut und danach der Screen nach vorne geholt.
- Scroll 1&2: Die Gadgets werden im Hintergrund aufgebaut. Der Screen scrollt danach von unten nach oben. Zwei Geschwindigkeiten sind möglich.

Mit Grafikkarten funktioniert das nicht unbedingt. Bei einiger Grafikkarten-Software, z.B. EGS, funktioniert das Screen-Scrollen (Dragging) und der Aufbau im Hintergrund nicht (keine Unterstützung von "BACKGROUND"-Screens).

Scroll1&2 bringt daher keinen besonderen Effekt, und bei "Versteckt" wird der Screen trotzdem kurz im Vordergrund sichtbar.

1.63 programmstart-modus

(7) Programmstart-Modus

Launch

Run
Execute
WBFront
Option
Menue

1.64 launch

Modus Launch:

Beim Modus Launch wird das Programm normal gestartet und HDClick beendet.

1.65 run

Modus Run:

Beim Modus Run wird das Programm mit RUN gestartet. HDClick schliesst den Screen und wird @" ikonifiziert " link Iconify-Funktion ↔ }.

1.66 execute

Modus Execute:

Beim Modus Execute wird das Programm mit RUN gestartet. Der HDClick-Screen resp. das

Small

-Fenster bleibt jedoch geöffnet

und es können weitere Programme durch Anklicken gestartet werden.

Der Modus Execute ist nicht zu verwechseln mit dem "Execute"-Command vom CLI. Dieser Modus führt KEINE Batchdateien aus. Mehr dazu im

Anhang

.

1.67 wbfront

Modus WBFront:

WBFront lädt ein Programm und legt den HDClick-Screen hinter die anderen Screens. Mit einem simplen Druck auf den Hotkey "schnellt" der Screen wieder nach vorne, und es koennen weitere Programme gestartet werden. Wer genug Speicher hat, sollte diesen Modus statt "Run" benutzen, da der Screen viel schneller wieder verfügbar ist.

1.68 menue

Modus Menue:

Beim Modus Menue wird nach Anklicken eines solchen Gadgets ein neues Configfile geladen und die Gadgeteinträge und Farb-Einstellungen nach dem neu eingeladenen Configfile erneuert.

Mit dieser Menü-Funktion hat man Zugriff auf unendlich viele Configfiles, die Anzahl ist in keiner Weise limitiert. Von jedem Configfile kann mit dem Entsprechenden Eintrag in jedes andere Configfile gesprungen werden. Praktisch ist es, wenn in jedem Configfile ein Gadget "Main" existiert, welches das Haupt Haupt-Configfile lädt.

Im Edit-Fenster kann ein Menue-Gadget folgendermassen erstellt werden:

```
Gadget-Titel: Grafik
  Filename: HDCConfigs/Graphikconfig
  Modus: Menu
```

Folgende Infos beziehen sich auf das HDClick-Interne erzeugen von Configfiles. Da diese Funktion nicht 100% fehlerfrei ist, rate ich an, ein Configfile anders zu "erzeugen", siehe b).

- a) Nach Anklicken dieses Gadgets wird das Configfile "Dh0:s/GraphikConfig" geladen. Die Gadgets werden nun den Einträgen des neuen Configfiles (also "Graphikconfig") zugewiesen. Wird das spezifizierte Configfile nicht gefunden, erscheint ein Requester. Durch Klick auf das Gadget "Erzeugen" erzeugt HDClick ein neues Configfile mit dem im Eintrag spezifizierten Filenamen. Im obigen Beispiel würde das File "Dh0:s/GraphikConfig" erzeugt.

Ein neues Configfile aus HDClick erzeugen

- b) Hier die andere Methode, ein Configfile zu "erzeugen".
Im EDIT-Fenster clickt man auf
Speichern Als
und speichert
das Configfile unter einem anderen Namen ab. Den Dateinamen

des neuen Configfiles traegt man dann als Dateiname des Gadgets ein, welches das Menue laden soll. Wenn man danach dieses Menuegadget anwaehlt, wird das "neue" Menue geladen. Da dies aber identisch ist mit dem, in dem man soeben war, sollte man aufpassen, dass man die beiden Configfiles nicht verwechselt und daher so schnell als moeglich die Palette des neuen Configfiles aendern (EDIT/Palette), um den Unterschied zu sehen.

1.69 option

Modus Option:

Beim Modus Option öffnet sich ein Fenster vor dem Programm-Start.

Das Textgadget:

Der dort eingetippte Text wird beim Programmaufruf vom zu startenden Programm als Parameter empfangen. Beispiel:

Eintrag	Filename des Gadgets:	Text im Stringgadget:
	"dh0:c/Ed"	"dh0:s/startup-sequence"

	Ausgeführt wird:	
	"dh0:c/Ed dh0:s/startup-sequence"	

Der Editor "ed" lädt also die Textdatei "dh0:s/startup-sequence".

Wird eines der Gadgets unter dem Stringgadget angeklickt, wird das Programm mit dem jeweiligen Modus gestartet.

1.70 tips

Fehler, Tips & Tricks...

I N H A L T

Dieses Kapitel ist vorallem für Einsteiger gedacht, die sich noch nicht gut auf dem Amiga auskennen. Es behandelt auch Dinge, die man nicht nur in HDClick braucht, wie z.B. das Aendern der User-Startup-Datei etc.

Fragen zur Installation:

Fragen zum Start HDClicks:

Fragen zu den Programm-Gadgets/Programmstarts:

Erklärungen zu Fehlern

Bekannte Bugs

Spezial-Beispiele für Configfiles

1.71 installation

Voraussetzungen

Damit alles perfekt funktioniert, muss natürlich die Workbench 2.x oder höher installiert sein. HDClick sollte per Doppelklick von der

WB

gestartet werden.

Wie ändere ich die User-Startup Datei ?

-> Dies steht ausführlich im Benutzerhandbuch von AmigaDOS. Trotzdem eine kleine Anleitung dazu. Als erstes öffnet man ein CLI oder Shell. Nun tippt man folgendes:

"SYS:c/ed SYS:s/user-startup". Der Editor ED lädt nun die user-startup-datei. Nun fügt man an gewünschter Stelle folgendes ein: "SYS:HDClick SYS:s/HDCConfig". Jetzt drückt man die Esc-Taste und X. ED speichert nun die geänderte Datei. Damit das funktioniert, muss sich das Programm HDClick auf SYS: ,also der Bootdisk/HD (z.B. in df0: oder dh0:) und das Configfile "HDCConfig" im SYS:S befinden. Falls jetzt beim booten was nicht funktioniert...Keine Panik und mich anrufen/mir schreiben...

1.72 start

Fragen zum Start HDClicks

Configfile nicht gefunden

HDClick sucht nicht automatisch im S: nach einem Configfile. Befindet sich ein Configfile nicht im aktuellen Verzeichnis, muss das Configfile-Verzeichnis beim Start HDClicks (oder bei Menüwechseln) angegeben werden. Beispiel: File HDCConfig im Verzeichnis dh0:s. HDClick muss mit "HDClick

c=dh0:s/HDCConfig" gestartet werden, resp. der Menüeintrag muss "dh0:s/HDC Config" lauten, nicht nur HDClick HDCConfig resp. "HDCConfig".

HDClick wird gestartet, nichts passiert

Wird HDClick gestartet, jedoch kein Screen/Fenster geöffnet, kann das an folgendem liegen:

Natürlich öffnet HDClick kein Window, wenn der Startmodus

"Iconify" lautet

und der

Iconify

-Modus auf "Hotkey" gestellt wurde. Mit der in den Tooltypes

eingestellten Taste gelangt man zu HDClick zurück.

1.73 programm-gadgets

Fragen zu den Programm-Gadgets/Programmstarts

Mehrere Programme mit EINEM Gadget starten

Müssen mehrere Programme mit einem Gadget gestartet werden, also z.B. ein CD, Assign oder Stack Befehl vor einem Programmstart, geschieht dies mithilfe einer Batch-Datei. Wie man eine Batchdatei erzeugt, steht im AmigaDos-Teil des Amiga Benutzerhandbuchs, ich beschreibe es an dieser Stelle jedoch auch kurz.

Man öffnet ein CLI oder Shell und tippt darin folgendes ein: "Sys:c/ED s:Irgendeiname". Der Editor ED erzeugt das File "Irgendeiname". Nun trägt man die zu startenden Programme nacheinander ein (pro Programm eine Zeile) und wählt "Speichern" im Menue. Nun lädt man HDClick, gehe in den

EDIT

-

Modus und wähle ein leeres Gadget an. Man drückt auf das Filerequester-Gadget (direkt vor dem Filename-Gadget) und selektiert das File "s:Irgendeiname". Jetzt muss der

Programmtyp-Modus

"Batch" oder "Newshell"

angeklickt werden (egal welchen). Jetzt noch einen Gadgettitel und einen

Modus

(Launch, Run, Execute oder Option) und SAVE. Nach Anklicken dieses Gadgets werden alle in der Batchdatei aufgeführten Programme hintereinander gestartet.

Ich habe vor, in einer späteren Version HDClicks diesen Prozess zu vereinfachen.

Ein Gadget wird angeklickt, nichts passiert

 Passiert nichts, kann dies verschiedene Gründe haben:
 Das Gadget besitzt keinen
 Modus
 (also den Modus "None"). Mit der
 EDIT
 -Funk

tion abändern.

Das zu startende Programm wurde nicht gefunden, oder das zu startende Programm wurde falsch aufgerufen. Fehlermeldungen werden nicht sichtbar, da HDClick seine Ausgaben ins Nil: macht. Das Programm "SnoopDos" von Eddy Carroll hilft einem bei der Fehlersuche.

1.74 fehler

Fehler

Error: -----	Fehler (-Beseitigung) -----
- Absturz / Guru	- Reset machen und mir den Fehler nach mehrmaligem Vorkommen sofort melden.
- Absturz / Guru beim Laden eines neuen Configfiles oder direkt nach dem Start HDClicks	- Es dürfen KEINE Kommas (,) in Filenamen oder Gadgettiteln verwendet werden!!! Wer so ein Configfile mit einem Komma zuviel drin erzeugt hat, muss es manuell per Texteditor wieder rausnehmen.
- Die Schrift ragt über das Gadget Font wählen . Zur heraus. "Schmutzflecken" bleiben auf dem Screen zurueck.	- Kleineren "Reinigung" druecke man die rechte Maustaste um in den
Iconify -Modus zu gelangen.	
- "Fehler beim Speichern"-Requester erscheint.	- Das File konnte nicht gespeichert werden. (DOS-Error). Ich weiss auch nicht warum.
- "Configfile nicht gefunden"	- Das Configfile ist entweder nicht vorhanden oder der dazugehörige Eintrag im Configfile ist falsch. Das Configfile wurde von DOS nicht gefunden.
- Der Screen kann nicht geschlossen	- Es sind noch Fenster auf dem

- | | |
|--|--|
| werden | HDClick-Screen geöffnet. Sie müssen geschlossen werden. |
| - Can't open Screen/Kann Screen nicht öffnen Fehlerrequester | - Es ist nicht genug Speicher frei für den gewählten Modus. Speicher freimachen und RETRY, oder auf DEFAULT klicken für einen kleineren Screenmode. Wenn alles nichts hilft, QUIT. |
| - Fehlermeldung "No Error" | - Kein Fehler. Aeh, hat irgend was mit dem Screen zu tun. Bitte melden, falls der Fehler auftritt. |

1.75 bugs

Bekannte Bugs

- HDClick kann mehrmals gestartet werden, was zu Problemen mit dem Hotkey führt. Das alte HDClick wird nicht ganz korrekt entfernt, daher sollte man es nur einmal starten.
- HDClick crasht bei mir zwar nicht, aber ich habe festgestellt dass meine eigenen Programme auf meinem Computer laufen, wobei sie auf andern Probleme haben koennen. Enforcer ist bei mir relativ schweigsam und ich erhalte nicht alle Hits, die es drin hat.
- Wird WB2.1 oder höher benutzt, kann es vorkommen dass die Palette-Gadgets zuviele Einträge besitzen. Es ist mir unerklärlich, warum.
- Soviel ich weiss wird nicht aller Speicher zurückgegeben, ich bin auf der Suche nach den verlorenen Bytes und habe sie noch nicht gefunden (immer noch nicht, 4 Jahre nach den ersten "Verlusten"...))
- Aufgrund von Problemen mit dem neuen DICE-Compiler, der sich weigert, bei mir irgend ein Programm (egal welchen Programmierers) so zu compilieren, dass es beim Oeffnen eines AppIcons nicht crasht, besitzt HDClick momentan kein AppIcon mehr. Ich hoffe, dass das später wieder funktioniert... Bis dann muss man sich mit den andern Iconify-Modis zufrieden geben. Sorry, aber die Korrespondenz mit OIC (DICE-Hersteller) braucht seine Zeit.
- Ein neuer BUG hat sich eingeschlichen. Und zwar crasht HDClick unter 68000er Prozessoren. Ich kann mir nicht erklären, wieso, da es sowohl unter 68020 wie 68040 bei mir weder Probleme noch Enforcer-Hits gibt. Es ist mir daher nicht möglich, den Fehler ausfindig zu machen. Hoffentlich hat heutzutage niemand mehr einen 68000-only...
-> Weil es unter 68000 sowieso crasht, ist HDClick jetzt mit der Option -68020 compiliert worden.

Die meisten der obigen Fehler sind deswegen nicht beseitigt, weil ich sie

innert einigermaßen normaler Zeit nicht gefunden habe. Damit diese Version endlich mal veröffentlicht werden kann, sind die Bugs noch drin. Ich kann mir vorstellen dass ich sonst wohl nie fertig würde...

1.76 spezial-beispiele

Spezial-Beispiele

Hier ein paar Beispiele für spezielle (nützliche) Einträge:

```
(P=Programm,T=GadgetTitel, M=
    Modus
    , Y=
    ProgTyp
)
```

```
P=Graphik/Brilliance
T=Brilliance
M=Option
Y=WBRun
```

-> Zuerst erscheint der Requester mit Stringgadget. Wird eines der drei Gadgets gedrückt, wird das Programm "Brilliance" im Verzeichnis "graphik" gestartet. Wurde im Stringgadget ein File-name eingegeben, (z.B. "Pictures/pic"), lädt das Malprogramm "Brilliance" das Bild "Pictures/pic". Gadgettitel "Brilliance".

```
P=c:ed s:user-startup
T=User-Startup ändern
M=Run oder WBFront
Y=Normal
```

-> Beim Anklicken lädt der Editor "c:ed" die Stapeldatei "s:user-startup", welche dann editert/geändert werden kann.

```
P=dh0:s/HDCConfig
T=Reload Config
M=Menue
Y=Normal
```

-> Lädt das Configfile nochmals,

```
P=
T=Execute Command
M=Option
Y=Normal
```

[P hat keinen Eintrag]

-> Ein spezielles , aber sehr nützliches Beispiel. Bei Anklicken dieses Gadgets geschieht folgendes : Der Requester wird geöffnet. Jetzt tippt man ins Stringgadget anstatt einen Parameter einen Programmnamen ein. Nach anklicken eines der Gadgets (Launch,Run,Execute...) wird der Text im String gadget ,wie schon erwähnt, an den des Configfile-Eintrags angehängt. Da bei diesem Beispiel aber kein Eintrag an dieser Stelle gemacht wurde, wird der im Stringgadget eingetippte Befehl ausgeführt.

Am besten man editiert die Beispiels-Configfiles und trägt seine eigenen Daten ein.
