

Guide

Varotto Riccardo and riky@dei.unipd.it

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Guide		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Varotto Riccardo and riky@dei.unipd.it	March 1, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Guide	1
1.1	Autori	1
1.2	Bug Reports	1
1.3	Sviluppatori	2
1.4	Distribuzione	2
1.5	Caratteristiche	3
1.6	FixJump	5
1.7	Storia del GuideFile	6
1.8	Installazione	7
1.9	MCP v1.30 Manuale (mcpguide v1.1i)	9
1.10	Introduzione	10
1.11	RESPONSABILITÀ	12
1.12	MUI Info	13
1.13	Nuove Idee!	13
1.14	Registrazione	14
1.15	Foglio di Registrazione	14
1.16	Richieste di Sistema	15
1.17	Come procurarsi MCP	15
1.18	Programmi di Supporto	17
1.19	Secret Part by Fli7e	18
1.20	Ringraziamenti	18
1.21	Cose da Fare	19
1.22	Come usare MCP	19
1.23	World Map Project	20
1.24	Alert-History	20
1.25	Alert Timeout	21
1.26	Appicon Change	21
1.27	Assign Prefs	22
1.28	Assignment Wedge	24
1.29	AutoMount	24

1.30	Border Blanker	25
1.31	Cachefont	25
1.32	CapsShift	26
1.33	Center Screens	26
1.34	Cambia i settaggi del Trackdisk	26
1.35	CloseScreen Patch	27
1.36	CopyMemQuick	27
1.37	La CrunchPatch	28
1.38	CycleToMenu	29
1.39	Schermo Pubblico di Default	30
1.40	Ricerca Font	30
1.41	Force NewLook-Menus	31
1.42	Protezione dalla formattazione	31
1.43	FrameIHack	32
1.44	Happy ENV	32
1.45	Force Hires Pointer	32
1.46	Hotkeys	33
1.47	LeftyMouse	36
1.48	Library Search	36
1.49	PAGINA DELLE LISTE	36
1.50	Lock Patch	37
1.51	MapUmlauts	37
1.52	Memory Patch	38
1.53	Accellera mouse	39
1.54	Movimento rigido delle Finestre	40
1.55	NewEdit	40
1.56	NewGadTools	41
1.57	Disabilita Capslock	42
1.58	No DisplayBeep	42
1.59	No Iconborders	43
1.60	No Frag	43
1.61	No Guru	43
1.62	No Topaz	44
1.63	OneReq (nuova libreria _asl.library	45
1.64	Patch per libreria mathieeesingbas.library	45
1.65	Patch per OpenWorkBench	45
1.66	PatchRGB32	46
1.67	Pointer Blanker	46
1.68	PointerPatch	47

1.69 Gestore della Potenza	48
1.70 Opzioni Processore	49
1.71 ScreenManager	50
1.72 Modalità Schermi Pubblici	55
1.73 QuickDraw	56
1.74 QuickLayers	56
1.75 RAM Patch	57
1.76 Patch per ReqTools.Library	57
1.77 Timeout per Requester	58
1.78 SAVE USE TEST CANCEL	59
1.79 Screen Activation	60
1.80 Screen Blanker	60
1.81 Screen Dimmer	61
1.82 ScreensMenu	62
1.83 Setta DRI-Pens	62
1.84 ShapeShifter	63
1.85 Dimensionamento solido delle finestre	63
1.86 Snap	63
1.87 Opzioni Sun	65
1.88 SysIHack	66
1.89 Tools Alias	66
1.90 Nuovi Parametri	67
1.91 Aspetta per la Convalidazione	68
1.92 WBAbout	69
1.93 Orologio nella barra Titolo	69
1.94 WB Gauge	69
1.95 Cambia il titolo al Workbench	70
1.96 Attivazione nel Workbenchtitle	71
1.97 DOS-Wildstar	72
1.98 Ben Venuti!	72
1.99 Patternmatching	72
1.100INDICE di MCP	73

Chapter 1

Guide

1.1 Autori

AUTORI:

Autori Principali: -----

Stefan Sommerfeld
Kaulbachstr. 3
14612 Falkensee
Germany

Michael Knoke
Berliner Str. 33
14612 Falkensee
Germany

Phone: +49-[0]3322-202452
E-Mail: zeroacom@cs.tu-berlin.de

Phone: +49-[0]3322-22440
E-Mail: knoke@cs.tu-berlin.de

Autori supplementari: -----

Vincent Schöttke
Phone: +49-[0]3322-3202

Soeren Sonnenburg

BBS~supportate
: Evil Moon! +49-[0]3322-208768 (2400-28800)

Se non possiedi un modem o un indirizzo~di~posta~elettronica,~puoi~ovviamente~scrivere o chiamare gli~autori.~Sfortunatamente~non~possiamo spedire le nuove~versioni via posta per~ovvi motivi~economici.

1.2 Bug Reports

BUG REPORTS:

Le prime versioni del programma possono~contenere~naturalmente~dei~BUGS,~noi~saremo ben felici, quindi, di ascoltare~tutti i~vostri pareri~su~eventuali~errori.~Siamo fortemente interessati a~far~funzionare MCP in tutte~le~macchine~Amiga senza~alcun BUG e siamo~riconoscenti~per ogni critica~oggettiva~propo-
sta.~Prima di mandare~un "BUG~report", però,~poniti le domande~seguenti:

- * MCP è installato correttamente?
- * Le richieste di sistema sono TUTTE soddisfatte?
- * Hai rimosso tutti i programmi, o quasi?
- * Il file di configurazione di MCP è stato cambiato solo con il Programma di Preference?
(non è consigliata l'editazione a mano e può essere "dannoso" se non fatto correttamente!)?

Se le risposte sono state tutte "SI", puoi riferirci i tuoi BUG. Una descrizione dettagliata del BUG è molto importante al fine di velocizzare i tempi per rimuoverlo! Se qualcuno non registrato trovasse un BUG, dovrebbe riportarci la sua configurazione (tipo di macchina, processore, kickstart; vedi il modulo

Forma di Registrazione
) e la versione di MCP. Questo rapporto dovrebbe essere spedito a uno degli autori
.

NOTA: Ogni lettera avrà una risposta !!

1.3 Sviluppatori

SVILUPPATORI:

Invitiamo qualsiasi programmatore a scrivere volontariamente piccole parti di programmi per se stessi e per noi. Ad esempio, un Programma di Pointer-Prefs per il puntatore a 16 colori o una nuova funzione per MCP.

Sfortunatamente noi stessi non abbiamo tempo per la stesura di tali programmi, ecco perchè saremmo felici se qualcuno ci venisse incontro offrendo il proprio aiuto. Se qualcuno vuole farli da sé, dovrebbe contattare uno degli

autori
e noi gli spediremo delle speciali informazioni per sviluppatori.

1.4 Distribuzione

DISTRIBUZIONE:

MCP è FreeWare! E' un programma dalle dimensioni enormi, ma non è rilasciato come ShareWare. Oggigiorno tutti scrivono il proprio programma ShareWare e che cosa succede ragazzi? Non si fanno soldi! Si costruiscono solo dei buoni tools!

Sei libero di distribuire MCP finchè l'archivio originale è tenuto intatto. L'uso commerciale o la sua inclusione in altri pacchetti software è espressamente proibito senza precedente consenso degli

Autori
. Non puoi ottenere benefici monetari con la distribuzione di MCP, specialmente il prezzo di vendita

del~dischetto~con~MCP non può~essere~più~alto di \$5 o la~ stessa~quantità
in~altra~valuta,~ad~eccezione~di~dischetti~inclusi in riviste di Computers.

1.5 Caratteristiche

FEATURES:

G L O B A L I

L~I~S~T~E

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S

~SAVE~*~USA~*~TESTA~*~ANNULLA~

~ACTIVATE~ON~WORKBENCHTITLE~

~ALERT-HISTORY~

~ALERT-TIMEOUT~

~APPCHANGE~

~ASSIGNPREFS~

~ASSIGNWEDGE~

~AUTOMOUNT~

~BORDERBLANK~

~CACHEFONT~

~CAPSSHIFT~

~CENTER~SCREENS~

~CHANGE~WORKBENCHTITLE~

CLOSESCREEN PATCH

~COPYMEMQUICK~

~CRUNCHPATCH~

~CYCLETOMENU~

~DEFAULT~PUBSCREEN~

~DOS-WILDSTAR~

~FONT~SEARCH~

~FORCE~HIRES~POINTER~

~FORCE~NEWLOOK~MENUS~::~::~
~FORMAT~PROTECTION~::~::~
~FRAMEIHACK~::~::~
~HAPPY~ENV~::~::~
~HOTKEYS~::~::~
~LEFTYMOUSE~::~::~
~LIBRARY~SEARCH~::~::~
~LOCK~PATCH~::~::~
~MAPUMLAUTS~::~::~
~MEMORY~PATCH~::~::~
~MOUSE~SPEEDER~::~::~
~NEW~GADTOOLS~::~::~
~NEW~TOOLTYPES~::~::~
~NEWEDIT~::~::~
~NO~CAPSLOCK~::~::~
~NO~DISPLAYBEEP~::~::~
~NO~ICONBORDER ~::~::~
~NOGURU~::~::~
~NOTOPAZ~::~::~
~PATCHMATH~::~::~
~PATCHOPENWB~::~::~
~PATCHRGB32~::~::~
~POINTER~BLANKER~::~::~
~POINTERPATCH~::~::~
~POWER~SAVER~::~::~
~PROCESSOR~::~::~
~PUBMODES~::~::~
~QUICKDRAW~::~::~

~QUICKLAYERS~
~RAM~PATCH~
~REQTOOLS~PATCH~
~REQUESTER~TIMEOUT~
~SCREEN~ACTIVATION~
~SCREEN~BLANKER~
~SCREEN~DIMMER~
~SCREEN~MANAGER~
~SCREENSMENU~
~SET~DRI~PENS~
~SHAPESHIFTER~
~SNAP~
~SOLID~WINDOWMOVING~
~SOLID~WINDOWSIZING~
~SUN~OPTIONS~
~SYSIHACK~
~TITLE~CLOCK~
~TOOLALIAS~
~TRACKDISK~PREFS~
~WAIT~VALIDATE~
~WBABOUT~
~WBGUAGE~

1.6 FixJump

FixJump V1.0

(C) Copyright 1996 by ALiENDESIGN

Introduzione:

Questo programma eliminerà tutti i problemi~nell'apertura~di~schermi~di~boot.

Installazione:

Deve essere eseguito prima del programma preferito di "bootpicture" e dopo i monitor nella startup-sequence. Non ha la facoltà di aprire i monitor desiderati, perciò, è consigliato iniziare i monitor necessari, quindi chiamare 'FixJump' e successivamente eseguire il proprio PicViewer.

Per esempio:

...

```
Devs:Monitors/Multiscan
C:FixJump
C:OpenAWS
.... tutte le altre chiamate seguono qui
```

Come Lavora:

FixJump assegna i veri valori di overscan a tutti i monitor eseguiti. Caricherà, perciò, solo il file overscan.prefs dalla ENVARC:.

Autori:

Stefan Sommerfeld
Kaulbachstr. 3
14612 Falkensee
Germany

Phone: +49-[0]3322-202452
E-Mail: zeroacom@cs.tu-berlin.de

o chiama la nostra BBS:

eViL~moOn!
+49-[0]3322-208768 (V.everything)

1.7 Storia del GuideFile

Il lungo lavoro degli autori di MCP merita sicuramente un'attenzione particolare, così ho deciso di dare un contributo anch'io a questo pacchetto con la versione tradotta in Italiano del Manuale originale. Sicuramente vi saranno degli errori (nessuno è perfetto) e prego chiunque li trovasse di contattarmi tramite e-mail, sarò disponibile per ogni evenienza.

Ci sono alcuni particolari che vorrei segnalarvi:

1. Ho ritenuto opportuno non modificare i nomi originali delle funzioni, delle patch e delle pagine del Prefs Program per non andare incontro a delle ridicole traduzioni!
Quindi se usate la localizzazione (MCPPrefs.catalog) trovare delle incongruenze tra nomi di MCP-Prefs ed MCP_ita.guide. Il mio consiglio è di non usare la localizzazione... comunque è sempre accessibile con il tasto 'HELP' un aiuto dal programma MCP-Prefs della funzione selezionata.
2. LEGGETE IN OGNI SUA PARTE IL MANUALE, questo per avere il massimo della funzionalità di MCP e/o incompatibilità con altri programmi.

Mi~potete~contattare~all'indirizzo~e-mail:~riky@paola.dei.unipd.it

Risponderò~a~chiunque~.

Varotto Riccardo

```

_____
May U o _____ /\ _ o live 2
_/\_ :.\ _ \/\ / /\: _/\_
\ oO / ::/ v /-/_/\ / : \ oO /
/ \ \ :/ /\ \ \ _" \ /:: / \ \ \
//\/// : \ \ \ \ \ / ..: // \ \ \ \
see the o-----\/--:o dawn O(+>

```

E-mail: riky@paola.dei.unipd.it

WEB Page: <http://www.dei.unipd.it/~riky>

Visit my HOME Page...

~~~~~

Storia del GuideFile

| Versione | Data     | Descrizione         | Vers. MCP |
|----------|----------|---------------------|-----------|
| v1.00    | 20/10/96 | Prima realizzazione | v1.22β1   |
| v1.10    | 31/08/97 | Fine stesura        | v1.30     |

## 1.8 Installazione

INSTALLAZIONE:

Metodo Automatico:

Il più facile modo per installare MCP~è~attraverso~l'Installer-Script~fornito.~Lo~script è scritto in modo tale~che~niente sarà~sovracopiato! Dovresti~rimuovere~tutti i programmi che~hanno le~stesse, o~simili, funzioni di~MCP, al fine di non creare~problemi.~Dopo la~corretta~installazione devi~inserire una chiamata~a~MCP~nella~startup~sequence. Questa~chiamata dovrebbe~essere~all'inizio~dello~script~prima di tutte le~funzioni.

Esempio:

z.B. Startup-Sequence:

```

C:SetPatch QUIET
C:PatchControl (incluso sin dalla V1.02 di MCP)
[...]
C:Copy ENVARC: RAM:ENV ALL QUIET NOREQ
C:Assign ENV: RAM:ENV
C:MCP
... tutti i comandi seguono dopo!

```

Per favore non cambiare gli Hunks in MCP !!!

(esempio~con~Hunkmerge~da~Imploder)

\*\*\* OPPURE \*\*\*

Metodo Manuale:

Copiare l'appropriata versione MCP~(68000/68020+)~nella~tua~directory~"C:".  
Copiare

PatchControl  
nella tua directory "C:".

Copiare "mcpsupport.library" nella tua directory "LIBS:".

Copiare "mcpgfx.libreria" nella tua directory "LIBS:".

Copiare il programma "MCPPrefs" nella tua directory "Prefs".

Copiare i contenuti di "ENVARC:" nei loro posti rispettivi.

Copiare la "Reqtools.library" nel tuo cassetto "Libs:".

Copiare "GuruHistory" e "MCP.gurudat" nella tua directory "S:".

(assicurati di assegnare i percorsi di default per questi file nel  
programma MCPPrefs)

Copiare la documentazione nella locazione preferita.

Aggiungere le seguenti linee al tuo file di "Startup-sequence" :

```
C:SetPatch QUIET
C:PatchControl      (incluso sin dalla versione V1.02 di MCP)
[...]
C:Copy ENVARC: RAM:ENV ALL QUIET NOREQ
C:Assign ENV: RAM:ENV
C:MCP
...tutti i comandi seguono dopo!
```

Importante:

- 1) Se stai usando ARQ e vuoi condividere ARQ~ed~  
Assignwedge  
~,  
devi~iniziare~MCP~così:

```
c:Patchcontrol #?ARQ
c:MCP
.
.
RUN >NIL: ARQ
```

- 2) Se hai attivato la funzione 'No Iconborder' e~questa non~funziona~allora~  
un~altro~programma usa un patches a questa chiamata. Nei~casi~più frequenti~  
è~un~'monitor~driver' (per esempio Piccolo), dovresti~quindi~scrivere~il~  
seguente~testo dopo~Patchcontrol:

```
c:Patchcontrol #?Piccolo (o un altro 'monitor driver')
```

oppure c:Patchcontrol #?ARQ #?Piccolo



~Come~procurarsi~MCP~~  
supporto 24 ore !

~Responsabilità~~~~~  
Precisazioni Legali!

~World~Map~Project~~~~  
Dove MCP é usato.

~A proposito di~MUI ~  
Per il programma di Preferenze.

~Programmi~di~Supporto  
PatchControl, ConvAM, ConvAP, FixJump, MCPAssigns

~Sviluppatori~~~~~  
Implicazioni.

~Nuove~Idee~~~~~  
Aiutateci!

~Bug~Reports~~~~~  
Rapporti, disturbi, incompatibilità...

~Storia~di~MCP~~~~~ Fasi di sviluppo di MCP

~Storia~di~Guidefile~~  
Fasi di sviluppo del file Amigaguide di MCP

~Da~Fare~~~~~  
Sempre qualcosa di più!

~Ringraziamenti~~~~~  
Persone che ci hanno aiutato.

~INDICE~~~~~  
Dalla A alla Z

## 1.10 Introduzione

### INTRODUZIONE:

Qualche tempo fa, nel Luglio 1994, un nuovo~progetto~ha~preso~il via: una~Workbench~Utility che incorporasse~una~vasta~serie~di~caratteristiche,~che nessuno aveva mai~osato~mettere~in~un~piccolo pacchetto. In~principio, solo poche~e~piccole~funzioni~furono~implementate; ma da allora, MCP ha fatto passi da gigante, é~diventato~più~potente ed ora è~il~momento per~l'intero mondo di usufruire della sua ricchezza. Le~routine~sono~compatibili e~usabili~in tutte~le macchine Amiga (speriamo).~ Prova MCP e~vedrai~che non~potrai~più vivere senza !

Nella fase di design, abbiamo ardentemente~rinunciato~al~supporto~del~Kickstart~1.x, infatti pensiamo che ogni Utente serio di~Amiga lavori~con

Kickstart 2.x o 3.x. Noi saremo felici se MCP fosse usato spesso e da molti, e promettiamo di continuare a svilupparlo.

MCP è stato progettato per ottimizzare il tuo ambiente di lavoro Amiga, "alleggerirà" la tua startup-sequence sostituendo molte singole utilities. Inoltre, il codice di MCP è per lo più implementato in un modo molto professionale ed efficiente per la CPU. Questa è una delle prime pubbliche versioni di MCP. Ci sono certamente alcuni

bugs

presenti, e noi vorremmo sperare che molti di voi ci aiuteranno a rimuoverli affinché MCP possa essere il miglior orientamento nel parco delle utility disponibili.

Per gli utenti di MagicCX vogliamo riferire i seguenti vantaggi:

- è FreeWare !
- non usa molta memoria (in paragone alla funzionalità)
- offre straordinarie caratteristiche, che non possono essere trovate in MagicCX

Caratteristiche di MCP:

- PropHack
- Force Hires Pointer
- Wait Validate
- NewEdit
- Assign-Manager
- WBTitle-Clock
- ReqToolsPatch
- moving solid windows (pienamente conforme al sistema)
- sizing of solid windows (pienamente conforme al sistema)
- PackerPatch (ogni programma può caricare file compressi)
- 16 colour Mouse-Pointer
- new Workbench-Titlebar
- complex
- Format Protection
- ToolAlias (Cambia il "Programma Associato" nelle icone)
- CacheFont
- New ToolTypes (addizionali ToolTypes per Games etc.)
- MouseAccelerator
- Drive NoClick
- setting DRI-Pens
- AssignWedge
- automatic Screen Activation
- Requester Timeout
- exchange AppIcons
- exchange TopazFont
- Blanker (supporto di SwazBlanker e GarshneBlanker)
- Dimmer
- MousePointer-Blanker
- Guru-History (salvataggio di tutti i messaggi Guru)
- NoGuru
- PatchRGB32
- Screensmenu (perla selezione comoda di schermi)
- patch for memorymanagement (e.g. inibire la ChipMem)
- DOS star (\* invece di #?)

- Force NewLook-Menus
- Hotkeys
- MUI-Preference-Program
- programmed in 100% Assembler

ed molte altre.

## 1.11 RESPONSABILITÀ

Responsabilità' :

Se usi MCP acconsenti alle seguenti dichiarazioni:

NON ESISTE RESPONSABILITA' PER QUESTO PROGRAMMA, IN RIFERIMENTO A LEGGI ASSERTITE. I PROPRIETARI DI COPYRIGHT, E/O A TERZE PARTI, PONGONO QUESTO PACCHETTO A VOSTRA DISPOSIZIONE "COME E' " (AD ECCEZIONE DI DOVE E' INDICATO) SENZA GARANZIA IN OGNI FORMA (INDIRETTA O DIRETTA). IL PIENO RISCHIO DI QUALITA' E FUNZIONALITA' DI QUESTO PROGRAMMA E' VOSTRO. SE IL PROGRAMMA HA UN DIFETTO, VOI DOVETE PAGARE I COSTI DEL NECESSARIO SERVIZIO DI LAVORO E DI RIPARAZIONE DA VOI STESSI.

SOTTO NESSUNA CIRCOSTANZA, I PROPRIETARI DI COPYRIGHT O DISTRIBUTORI TERZE-PARTI DI QUESTO PACCHETTO, COME PERMESSO, SOLTANTO PRIMA, POSSONO NON ESSERE TENUTI RESPONSABILI PER QUALSIASI DANNO CAUSATO IN OGNI USO, SPECIALE, O USO ACCIDENTALE DEL PACCHETTO (CIRCOSTANZE MA NON LIMITATE SONO LA PERDITA DI DATI O LA NON CORRETTA VISUALIZZAZIONE DI DATI O PERDITE CAUSATE DA TE O TERZE-PARTI O DA UNA COESISTENZA DIFETTOSA DI QUESTO PACCHETTO CON ALTRI PROGRAMMI), ANCHE SE IL PROPRIETARIO O UN TERZE-PARTI E' STATO PUNTATO A TALI POSSIBILITA' DI DANNO.

~~~~~

THERE IS NO LIABILITY TO THIS PROGRAM-PACKAGE, IN REFERENCE TO THE ASSERTED LAWS. THE COPYRIGHT OWNERS, AND/OR A THIRD PARTY, PLACE THIS PROGRAM PACKAGE AT YOUR DISPOSAL "AS IS" (EXCEPT WHERE THIS IS FIXED ANYWHERE ELSE IN A WRITTEN WAY) WITHOUT ANY GUARANTEE IN ANY FORM (INDIRECT OR DIRECT FORM). THE FULL RISK OF QUALITY AND FUNCTIONALITY OF THIS PROGRAM IS AT YOUR OWN. IF THE PROGRAM HAS A BUG, YOU HAVE TO PAY ALL COSTS OF THE NECESSARY SERVICE-WORKS AND REPAIRS FOR YOURSELF.

UNDER NO CIRCUMSTANCES, THE COPYRIGHT OWNERS OR A THIRD PARTY DISTRIBUTING THIS PROGRAM PACKAGE, AS ALLOWED, JUST BEFORE, CAN NOT BE HELD RESPONSIBLE FOR ANY DAMAGE CAUSED IN ANY USUAL, SPECIAL, OR ACCIDENTAL WAY OR BY THE PROGRAM PACKAGE (SURROUNDING BUT NOT RESTRICTED ARE THE LOSS OF DATA OR NOTCORRECTLY DISPLAYED DATA OR LOSSES CAUSED BY YOU OR A THIRD PARTY OR BY A FAULTY WORK

OF THIS PROGRAM PACKAGE WITH OTHER PROGRAMS), ALSO IF THE OWNER OR A THIRD PARTY HAS BEEN POINTED AT SUCH POSSIBILITIES OF DAMAGE.

1.12 MUI Info

MUI:

Il programma MCPPrefs fa uso di MUI - MagicUserInterface
(c) Copyright 1993-96 by Stefan Stuntz

MUI è un sistema per generare e~mantenere~interfacce~grafiche~utente.~ Con~l'aiuto di un programma di~preferenze,~l'utente di~una~applicazione~MUI ha~la possibilità di~personalizzare~l'ambiente~conformemente~al proprio gusto~ personale.

MUI è distribuito come shareware. Per~ottenere~il pacchetto~completo~ che~contiene parecchi esempi ed ulteriori~informazioni~circa~la~registrazione~ dovresti cercare un file chiamato~"muiXXusr.lha" (XX~sta~ad~indicare l'ultimo~ numero di~versione) sulle tue BBS~locali,~dischetti~di~pubblico dominio, o~in qualsiasi sito~Aminet.

Se vuoi registrarti direttamente, sentiti la~libertà~di~spedire~ DM~30.(TRENTA~MARCHI)- o US\$ 20.(VENTI DOLLARI)-

a:

Stefan Stuntz
Eduard-Spranger-Straße 7
80935 München
GERMANY

Phone: +49-89-313-1248

E-Mail: stuntz@informatik.tu-muenchen.de

NOTA:

1)

Non è necessario registrarsi a MUI per usare~MCPPrefs,~ma~dovresti~consi-
derarne~la~registrazione, per essere in grado di~salvare~l'aspetto~grafico ~
di MCPPrefs.

2)

MUI è necessario solo dal programma "MCP~Prefs".~MCP~è~eseguito~indipen-
dentemente~da MUI e dalle sue librerie.

3)

Basta avere le Librerie~MUI nella tua directory~'LIBS:'~per~eseguire~il~
Programma~di Preferenze.

1.13 Nuove Idee!

NUOVE IDEE:

Se qualcuno avesse delle altre idee, diversamente da quelle già presentate nella sezione

DA-FARE

, dovrebbe comunicarle. Noi proveremo ad includerle in versioni future di MCP.

1.14 Registrazione

REGISTRAZIONE:

MCP è FreeWare e MailWare! Noi speriamo che molti di voi usino questo programma e che attraverso le vostre lettere e registrazioni, possiamo rimuovere tanti difetti il più velocemente possibile. Se hai scritto un tuo programma, saremmo felici se ci spedissi una keyfile.

Invitiamo chiunque usi MCP di registrarsi LIBERAMENTE. Tutti gli utenti registrati riceveranno l'ultima versione di MCP attraverso Posta elettronica e riceveranno tutte le versioni beta di MCP. Noi saremmo anche felici se tu non possedendo un indirizzo di Posta elettronica, che ti registrassi ugualmente attraverso la lenta Posta comune, perchè siamo vivamente interessati alla quantità di persone che stanno usando MCP regolarmente.

Per piacere nota che la dichiarazione nel campo 'città, nazione' nel

modulo di registrazione

è davvero importante per noi perchè stiamo marcando

tutti gli utenti su di un grosso

mappamondo

. Questa mappa sarà inclusa in

versioni future di MCP.

Per coloro, che non avessero un indirizzo di Posta elettronica, l'ultima versione è disponibile attraverso MODEM alle seguenti

BBS supportate

.

Puoi anche inviare le tue informazioni di registrazione, suggerimenti, e qualsiasi altra questione alle stesse BBS.

Se non hai un MODEM o indirizzo di Posta elettronica puoi, naturalmente, scrivere o chiamarci (

Autori

). Sfortunatamente non possiamo spedire nuove

versioni attraverso lettere postali, per ovvi motivi di soldi.

1.15 Foglio di Registrazione

- Foglio di Registrazione:

Per favore spedisci il modulo di registrazione seguente, o equivalente nelle informazioni, a Uno degli indirizzi degli

Autori

- - - - - taglia - - - - - ↵

- - - - -

MCP - Registration

```

Prog Version : MCP V1.22
Name         :
E-Mail      :
Telephone   :
City, Country:
Computer    :
Kickstart   :
Processor   :
Memory      :
Graphics Card:
Comment     :

```

I do agree, that some programs from ALiENDESIGN or new habits of the MCP could be tested on my computer.

----- snip -----

Se qualcuno desidera spedire un proprio contributo monetario per il~supporto~di~MCP è libero di farlo e ne saremmo lieti. Con questi soldi, noi svilupperemo il~supporto~di~MCP~mandando~più versioni~attraverso le poste.

Spedire i contributi attraverso le poste ad uno degli autori.

1.16 Richieste di Sistema

RICHIESTE DI SISTEMA:

- Un Computer Amiga (la più potente macchina nei d'intorni!)
- Kickstart V2.04 o superiore
- MC68000/MC68010 o un minimo di MC68020 (per la versione 020)
-

MUI

(Magic User Interface) V2.1 o superiore (per MCP Prefs)

NOTA: MUI 3.0 o superiore è necessaria per l'uso di 'drag and~drop'~in~MCP~prefs~e~per usufruire delle nuove "bolle d'aiuto MUI".

1.17 Come procurarsi MCP

- Come procurarsi MCP

Il modo più facile per procurarsi le ultime versione~di~MCP~(comprese~le~versioni~beta) è di mandare una e-mail~a~zero@cs.tu-berlin.de~con~il~seguito~soggetto!!!!:

```

MCP-REQUEST          (per la versione 'uuencoded')
MCP-REQUEST-AT      (per la versione 'binary attached')
MCP-REQUEST-SPLIT   (per la versione '62kb splitted')

```

Devi scrivere in lettere maiuscole e il corpo~della~lettera~non~dovrebbe~contenere~niente, perchè questa richiesta~sarà~automaticamente~evasa~senza~

risposta scritta.~Per piacere controllare il~tuo~reply-address,~perchè~noi~spediamo l'ultima versione~di MCP a~questo~indirizzo.

Oppure puoi prendere MCP~dalla~nostra~Pagina~WEB~all'indirizzo:~
<http://www.cs.tu-berlin.de/~zeroom/aliendesign.~html>

Qui c'è l'elenco delle BBS da dove puoi prendere MCP:

1)

EViL MoON

+49-[0]3322-208768 (USR V.everything)

Per accedere alla pagina di supporto di~MCP,~devi~inserire~'yes'~all'inizio.~Dopo di ciò, ti verranno richieste~alcune~cose~personali,~come~indirizzo e tipo di~macchina. Poi potrai~inserire~'update', e ti~si~presenterà~un menù speciale, dove~sarai in grado~di~scegliere alcune~azioni~come~'Upload', 'Download', 'Bugreport'~etc.

NOTA: Alla successiva chiamata di EViL MoON non dovrai~più~riempire~il~modulo~di~registrazione, perché avrai accesso direttamente~al~sistema.

2)

AMIGA Center Porta

Address: AMIGA Center Porta
Feldrain 3
32457 Porta Westfalica
Germany
Tel: 05722 / 23632
Fax: 05722 / 3743

Diskversion: Versione Completa > 5\$ + spese di spedizione
aggiornamenti > 0\$ + spese di spedizione

BBS: Blacky BBS in Bad Nendorf (Germany)
+49-[0]5723-74226 (28800 Bps)
System Amiga 2500 with PMBS

Just4Fun in Kalletal (Germany)
+49-[0]5266-8241 (28800 Bps)
System Amiga 1200 with PMBS

Suicide BBS in Bielefeld (Germany)
??? under construction ???
+49-[0]5205-4225 (2x 28800 Bps)
+49-[0]5205-4215 (I S D N)
System Amiga 3000 with PMBS

Lostalamour in Herford (Germany)
??? under construction ???
+49-[0]5221-689700 (28800 Bps)
+49-[0]5221-??????? (I S D N)

System Amiga 500 with FastCall

NOTE: MCP is in the board ACP > MCP Support !

3)

FILDER BBS

Node1: +49-[0]7158/63818 (v.32)

Node2: +49-[0]7158/63850 (v.34)

Node3: +49-[0]7158/940918 (ISDN)

Login: GAST Location: /FILES/AMIGA-FILES/COMMODITIES

System: A3000 16MB-Ram RETINA ZIII

Mail to: SYSOP@FILDER.gun.de

1.18 Programmi di Supporto

- Programmi di Supporto:

PatchControl: Questo programma abilita la rimozione delle patch di sistema senza dover reboottare la macchina o causare un crash. MCP necessita di questo programma per alcune sue proprietà.

ConvertAP: Questo programma converte le assegnazioni del programma "AssignmentPrefs" nel formato usato da MCP. Dopo aver mandato in esecuzione questo programma MCP rileverà queste assegnazioni e potrai interrompere l'uso di "AssignmentPrefs."

ConvertAM: Questo programma converte le assegnazioni del programma "AssignmentManager" nel formato usato da MCP. Dopo aver mandato in esecuzione questo programma MCP rileverà queste assegnazioni e potrai interrompere l'uso di "AssignmentManager."

FixJump: Questo programma fissa il noioso effetto dovuto alla visualizzazione di un'immagine di boot mentre Iprefs viene eseguito. Questo programma è fornito come extra e non fa parte interna di MCP. Vedere sezione

FixJump
per

ulteriori informazioni.

MCPAssigns: Questo programma eseguirà tutte le assegnazioni di MCP, quelle della pagine MCPAssigns per intenderci, dal file MCP.prefs corrente. Utile quando il sistema riparte in modalità 'No Startup-sequence'

NOTA: L'Installer script esegue ConvertAP e ConvertAM automaticamente.

1.19 Secret Part by Fli7e

... Welcome to the SECRET PART of the MCP GUIDE ...

Well, Stefan & Vincent asked me to do a little MCP Grafix for the PREFS program placed on the left side ... After I finished the grafix work I decided to make a litte and fast handmade ASCII to be placed in top of the guide. Also finished!

And last not least this secret part .. harhar ... I dunno who ever will read this ...

signing: fli7e/sAD^cS!^hJB^kLF

1.20 Ringraziamenti

Graziamenti:

Un "Grazie" alle seguenti persone:

- Flite per il bel MCP-Logo nel Prefs Program.
 - Trevor Moris per le icone MCP-Drawer, per il 'smoothed MCP-Logo' e per un '16 color mousepointer'.
 - Torsten Bach (LSI) per Betatesting, nuove idee, icone e per la prima versione del documento in tedesco.
 - Hermes Trismegistus per la decodifica del Guidefile in Inglese e Tedesco e per la corretta grammatica nella traduzione del Guidefile Inglese.
 - Michael Gollmick nel il lavoro di traduzione inglese
 - Jan 'One' Skypala per la '_asl.library'
 - Eetu Ojanen per informazioni riguardo Gary ed Ramsey
 - Walter Trautmann per supporto finanziario
 - David Le Corfec per français.catalog ed il guidefile francese
 - Bo Thorsen per danish.catalog
 - Varotto Riccardo per il guidefile Italiano
 - Giovanni Addabbo per italiano.catalog
 - Fredrik Hallenberg per svenska.catalog
-

- Andre Jonsson per swedish guidefile
- Eivind Olsen per norsk.catalog
- Ville Pispä per suomi.catalog
- Ji Yong Dijkhuis per nederlands.catalog
- tutti i Betatesters di MCP
- tutti gli utenti registrati (specialmente Mario Cattaneo per i suoi irrefrenabili tests e Martin Steigerwald per i check sulle News ;-)
- tutte le persone che hanno mandato propri Bugreports e nuovi suggerimenti
- Eric Totel per la sua meravigliosa MUI-Builder
- Nico François e Magnus Holmgren per ReqTools.library
- T.F.A (specialmente Price) per il grande ASM-One V1.29
- Stefan Stunz per MUI.
- Commodore per Amiga, uno dei migliori computer mai costruiti!
- Amiga Technologies per avere resuscitato l'Amiga.

... Divertiti con MCP !

The ALiENDESIGN Team

1.21 Cose da Fare

Da Fare:

Questa lista sarà da ora inerna. Certamente è molto lunga.

1.22 Come usare MCP

NOTE IMPORTANTI PER L'USO DI MCP:

Usa il programma di Preferenze per settare la tua configurazione. Nota che per eseguire il programma di Preferenze hai solo bisogno delle Librerie-MUI nella tua directory 'LIBS:', l'intero pacchetto MUI non è necessario.

MCP richiede il programma PatchControl, per modificare con sicurezza parte delle features. Senza questo programma installato, il sistema può andare in

crash nel momento in cui si sta cambiando o modificando i settaggi. Vedere la sezione di

Installazione
per ulteriori informazioni.

1.23 World Map Project

- MappaMondo

Selezionare l'appropriato tasto per vedere il mappamondo di tutti gli utenti registrati di MCP.

Premi *qui* se hai 'multiview'.

Premi *qui* se hai 'display'.

Se non sei sulla mappa perchè non ti registri? Ricordati che la

Registrazione

~

è Libera!

NOTA:

1)

Il file "Worldmap.iff" deve essere nella stessa directory di questo guidefile per lavorare correttamente. Devi anche avere il programma "display" o "multiview" nella tua directory di ricerca path.

2)

Questa caratteristica non può ancora essere implementata in questa versione di MCP.

1.24 Alert-History

G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S

- Alert-History:

MCP scriverà ogni informazione di crash verificatosi in un file nominato: 'GuruHistory'. Qualche volta, per scopi di monitoraggio, è interessante sapere quale programma ha causato il crash e qual'è stata la causa esatta. Il file generato è in Formato ASCII e ha lo schema seguente:

Date : Data e ora del crash.

Task : Il Task generatore del crash (compreso il task-address).
 Error : L'avvertimento apparso.
 By : Principale gruppo di avvertimento.
 Cause : Una esatta descrizione dell'errore.

MCP legge il Gurunumber ed il GuruTask dagli indirizzi \$100 e \$104, è possibile che un valore non standard esista a questo indirizzo così MCP prende questo valore come un Gurunumber. Normalmente gli indirizzi sono nulli (se nessun guru è apparso), ma può essere che qualche 'Processorboards' o alcuni programmi scrivino dati a caso in questi indirizzi. Nota che 'Enforcer' assume queste letture come Hits. Non c'è nessun altro modo per prelevare il Gurunumber dopo un Reset!

NOTA: Per avere più informazioni dettagliate circa il crash, precisamente dopo la sua avvenuta, dovresti attivare la funzione

```
NoGuru
  .Se la funzione 'NoGuru'
```

è disattivata, le informazioni di crash saranno aggiunte in coda al file 'GuruHistory' direttamente dopo aver riavviato la macchina.

1.25 Alert Timeout

```
G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S
  - Alert Timeout:
```

Questa funzione ti permette di definire un tempo di timeout per gli 'Alert' (avvertimenti), in tal modo quando apparirà un Alert, esso scomparirà dopo un tempo dato dal ritardo di default, se non è specificato nulla. Il tempo deve essere dato in secondi.

NOTA: Questa funzione lavora solo con kick3.x !

1.26 Appicon Change

```
G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S
  - AppChange:
```

Da ora sei in grado di cambiare da te stesso le icone create da programmi per

un loro uso interno (AppIcons). Questa idea è nata dal fatto che alcuni programmi creano solo delle brutte icone a 4 colori standard, che sono fastidiose su MagicWB o, peggio, in NewIcons. Con questa patch puoi usare le tue icone più belle per un particolare programma. MCP ricerca nella directory di sistema 'ENV:Sys/' l'icona, che deve avere il nome 'def_Appname.info', e sostituisce il vecchio AppIcon con quello nuovo.

Esempio:

Se tu lanci "PowerPlayer" MCP prova ad aprire l'icona 'def_Powerplayer.info' dalla directory 'ENV:Sys/' come una sostitutrice della AppIcon del programma.

1.27 Assign Prefs

```
G~L~O~B~A~L
    L I S T S
S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S

CRUNCHPATCH

TOOLALIAS
    ASSIGNPREFS
MEMORYPATCH

REQUESTERTIMEOUT
    - AssignPrefs:
```

Con questa funzione attivata è finalmente possibile rimuovere tutte le tue Assegnazioni (eccetto ENV:) dalla Startup-sequence e dalla User-Startup, inserendoli nella pagina "Lists-AssignPrefs" di MCPprefs. Se sei un utente di "AssignManager" o di "AssignPrefs", puoi convertire le tue Assegnazioni durante l'installazione grazie ai programmi di conversione inclusi. Le Assegnazioni convertite saranno inserite automaticamente nel configfile di MCP.

Una opzione molto interessante è la 'Assign-Late': se hai parecchi programmi sul tuo HD, la quantità di Assegnazioni è probabilmente molto grande. E' molto noioso che si debba far scrollare le voci di un file requester ogni volta che se ne apra uno (ad esempio con ReqTools e premendo il RMB per mostrare tutti i volumi). La funzione 'AssignLate' convalida solo l'assegnazione se è chiamata per la prima volta. 'AssignLate' è una funzione supportata direttamente dal sistema e dovrebbe essere usata spesso.

Tutte le directory con 'AssignLock' saranno create automaticamente, comprese tutte le subdirectory. Come funzione addizionale puoi assegnare variabili-ENV globali per una coppia di assegnazioni. Se esegui MCP e la data variabile-ENV è assegnata ('1', 'YES' o 'ON') allora le successive assegnazioni sono eseguite. Se la variabile-ENV è vuota ('0', 'NO' o 'OFF') allora le prossime assegnazioni saranno saltate. Una variabile-ENV è valida fintanto che non si incontri un'altra variabile-ENV. Se vuoi abilitare tutte le variabili devi selezionare il tipo 'VAR' e non dare alcun nome. Nel Listview lo vedrai sempre !!

~~~

Sotto vi sono le informazioni riguardanti i gadget addizionali che interessano questa funzione. Questi altri gadget sono localizzati sulla pagina "Lists -- AssignPrefs". Su questa pagina potrai inserire tutte le assegnazioni che dovrebbero essere fatte nel momento in cui si sta eseguendo MCP. La funzione 'AssignPrefs' deve essere attiva. Il ListView mostra tutte le tue assegnazioni inserite.

Il Campo ListView è classificato come segue:

Sinistra - il device da essere assegnato  
 Mezzo - tipo di assegnamento  
 Destra - path dell'assegnamento

Per Esempio: Pinball --> LATE --> DH0:Games

Per aggiungere un nuovo assegnazione si hanno le seguenti possibilità:

1. Cliccare su 'New'.

Nel stringgadget di sinistra, inserisci il device da assegnare.  
 Nel stringgadget di destra, inserisci il path dell'assegnazione, o sceglierlo dal requester. Con il cyclegadget puoi scegliere il tipo di assegnamento.

oppure 2. Cliccare su 'Add System-Assign'.

Comparirà una nuova finestra dalla quale potrai scegliere una assegnazione dall'elenco di quelle di sistema. Questo è molto importante in combinazione con la funzione 'AssignWedge' perchè l'assegnazione è valida nel sistema.

Sono possibili i seguenti tipi di assegnazione:

Late - l'assegnazione è eseguito se è chiamato il device  
 Path - normale assegnazione (nome del path)  
 Lock - normale assegnazione, ma la directory del path è protetta dalla cancellazione. Se la directory non esiste, verrà creata.  
 Add - aggiunge una assegnazione ad una già esistente (quella esistente deve avere il tipo 'LOCK!')  
 Var - Variabile-ENV per l'assegnazione

Per cambiare le impostazioni di una assegnazione, devi solo selezionarlo dal ListView. Ora potrai cambiare il nome, path o tipo. Con il gadget 'Delete' potrai cancellare una assegnazione dalla lista.

NOTA:

1)

MCP dovrebbe essere installato nel modo descritto nella sezione

Installazione

. Se alcune Assegnazioni devono essere fatte prima di IPrefs, è raccomandata una precedente esecuzione di MCP.

2)

La sola assegnazione che non può essere inserita nella lista è "ENV:", infatti MCP carica da ENV: il file configuratione.

## 1.28 Assignment Wedge

```
G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S
- AssignWedge:
```

Chi non si è mai imbattuto, installando un nuovo pacchetto software, nel messaggio:

```
'Inserire il disco
   ???
in una unità a dischi'
```

In assenza della funzione 'AssignWedge' tu dovevi aprire una shell ed assegnare o montare il drive richiesto manualmente, per poi rieseguire il programma. Ora, questo inconveniente è superato!

Questa nuova funzione estende il requester in questione aggiungendo alcuni gadget con il seguente significato:

```
Assign : Sceglie una directory da un file requester e la aggiunge alla
          lista delle assegnazioni di sistema.
Mount   : Prova a montare il dispositivo voluto.
Deny   : Sopprime il messaggio del requester ogniqualvolta vi sia una
          chiamata a questo dispositivo.
```

NOTA: I dispositivi aggiunti tramite il gadget 'Assign' dovrebbero essere aggiunti alla tua lista

```
AssignPrefs
se ne hai bisogno regolarmente. Questo
requester non supporta la localizzazione, per adesso. Se usi ARQ dovresti inserire il parametro "ARQ" dopo PatchControl.
```

## 1.29 AutoMount

```
G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S
```

- AutoMount:

Questa funzione monta in modo automatico dei DosDrivers desiderati se quest'ultimi sono chiamati per la prima volta. MCP può solo aspettarsi drivers che normalmente richiedono un requester, ad esempio: 'Inserire il disco ... in una unità a dischi'. Per far ciò devi specificare questi dosdrivers nel campo specifico della funzione come un patternstring senza i due punti.

Esempi: (RAD|DEV) automonta i drivers RAD: e DEV:  
~(DEV) automonta tutti i drivers eccetto DEV:

Vedi anche la sezione  
Pattern  
.

### 1.30 Border Blanker

G~L~O~B~A~L  
L~I~S~T~S  
S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R  
H~O~T~K~E~Y~S  
- BorderBlank:

cambia il bordo grigio standard in nero.

NOTA: Questa funzione necessita del chip-set ECS o AGA.

### 1.31 Cachefont

G~L~O~B~A~L  
L~I~S~T~S  
S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R  
H~O~T~K~E~Y~S  
- Cachefont:

Se la tua directory "FONTS" è molto estesa allora molto probabilmente sei costretto a delle lunghe attese prima di scegliere un font dal requester, questo perchè devi aspettare la visualizzazione della lista dei fonts. Ora l'attesa è terminata! MCP creerà una 'fontlist' (cache) che sarà chiamata ogniqualvolta un programma acceda alla funzione di sistema 'AvailFonts'. 'CacheFont' sostituisce AvailFonts al 100%!

Per generare la 'fontlist' devi attivare la funzione 'CacheFont' nel Programma di Preferenze. Una nuova finestra comparirà chiedendoti se vuoi

creare la~fontlist.

NOTA: Se nuovi font sono copiati nel cassetto "Font"~od~alcuni,~più~vecchi,~vengono~rimossi bisogna creare una nuova~'fontlist'.~Una~volta~ricreata, la~fontlist~rifletterà i cambiamenti quando~un~fontrequester~sarà~aperto.

## 1.32 CapsShift

G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S

- CapsShift:

Se CapsLock è attivo, premendo il tasto Shift allora~la~funzione~di~Shift~sarà~disattivata cosicchè le lettere risulteranno~sempre~minuscole.

## 1.33 Center Screens

G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S

- Center Screens:

Questa funzione centra gli schermi che sono aperti~in~una~modalità~di~schermo~Overscan ma che abbiano una più piccola~risoluzione.~Per~esempio~se uno Schermo è~aperto in una risoluzione di~640\*480~ma~in~modalità~VideoOverscan (656\*495), sarà~quindi messo~nell'esatta~sua~metà~(656\*495),~invece dell'angolo più in alto a~sinistra, come normalmente accade.

ATTENZIONE: Questa funzione è ora inglobata nel gestore di schermi SCREEN MANAGER ←  
!!

## 1.34 Cambia i settaggi del Trackdisk

G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S

- Trackdisk Prefs:

Con questa funzione puoi inserire i valori di: n\textdegree{}~verifiche~( ←  
retries), ~  
del~passo~di~ritardo (stepdelay), del settledelay e~del~  
ritardo~di~calibrazione~(calibratedelay)~per ogni drive. Testa prima i~valori~e  
se~dovessi~incontrare~degli errori di~lettura/scrittura riportali  
ai~valori~di~default.

NoClick : disattiva i clicks dei drive.

Retries : Numero di verifiche in occasione di errori (default=10)  
Puoi assegnare un valore di 3 o 4 per evitare un  
tracking del dischetto, ad esempio per un check veloce  
di dischetti formattati MS-DOS.

StepDelay : Passo di ritardo per ogni drive. (default=3000)

SettleDelay : Ritardo per il 'settle' del drive. (default=15000)

CalibrateDelay : Ritardo di calibratura drive. (default=4000)

### 1.35 CloseScreen Patch

G L O B A L

L I S T S

S C R E E N M A N A G E R

H O T K E Y S

- Patch per la Chiusura di schermi:

Quando si vuole chiudere lo schermo del Workbench (ad esempio per cambiare modalità video) e ci sono ancora finestre aperte, compare un messaggio che avverte di chiudere tutte le finestre e quindi si può procedere. Normalmente lo schermo non viene chiuso e con alcuni programmi vi è la generazione di guru.

Questa patch previene questo tipo di errore.

Codice originale di Jens Troeger.

### 1.36 CopyMemQuick

G~L~O~B~A~L

```

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S
- CopyMemQuick:

```

Questa patch sostituisce le funzioni di sistema 'CopyMem' e 'CopyMemQuick' con un ottimizzato Movem-Copyloop o Muoverel6-Copyloop (se possibile).

NOTA: Dovrebbe essere sempre attiva per ottenere il massimo delle prestazioni della RAM.

## 1.37 La CrunchPatch

```

G~L~O~B~A~L
  L I S T S
S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S
  CRUNCHPATCH
  TOOLALIAS

ASSIGNPREFS

MEMORYPATCH

REQUESTERTIMEOUT
- CrunchPatch:

```

Questa funzione abilita i programmi (tasks) della pagina "Lists -- Crunch Patch" a decompattare (decrunch) file compressi. L'idea è nata dal fatto che molti programmi non sono in grado di caricare file compressi oppure solo file compressi con alcuni algoritmi di compressione (packers).

I seguenti formati sono supportati:

- \* PowerPacker
- \* XPK (esclusi file criptati)
- \* StoneCracker
- \* Imploder
- \* Crunchmania

Se qualcuno di questi compattatori sono supportati dal programma dovresti disattivarli per ogni singolo task associato al programma. Questa opzione è utile al fine di evitare una doppia decompressione del file e quindi risparmiare tempo e memoria.

~~~

Sulla pagina 'Lists - CrunchPatch' puoi inserire tutti i tasks che saranno abilitati o protetti alla decompressione. Puoi scegliere tra l'abilitazione alla decompressione con l'opzione 'Include' oppure puoi permettere ai tasks di decomprimere tutti i formati ad eccezione di quelli selezionati con l'opzione

'Exclude'. Se 'CrunchPatch' è attivo allora i task chiamati saranno in grado di caricare file compressi. Per inserire un nuovo task devi selezionare 'Add', ora puoi sceglierlo da quelli di sistema tramite un requester oppure immetterlo a mano. Il nome può essere inserito usando i patterns (es. #?), attenzione però perchè se ne sconsiglia l'uso su macchine lente o se la lista contiene molti tasks.

Se selezioni un task dalla lista puoi fare i seguenti cambiamenti:

```
EDIT      - edita il nome del task
DELETE   - cancella il task dalla lista
```

Se selezioni 'Include' tutti i formati di compressione contrassegnati dal checkmark per un programma saranno riconosciuti automaticamente ed i file compressi saranno decompressi. Se il task supporta già uno o più di questi dovresti disattivarli, altrimenti sprecherai tempo decompattando lo stesso file due volte.

Se selezioni 'Exclude' tutti i programmi sulla parte sinistra saranno protetti dai file decompressi, ma tutti gli altri programmi possono leggere file compressi in tutti i formati. Sfortunatamente non puoi disattivare un singolo formato di compressione per questa modalità.

NOTA: Per usare questa patch devi avere installato le dovute librerie di ogni compressore (packers), se dovesse mancare la libreria quel formato di compressione non sarà supportato.

1.38 CycleToMenu

```
G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S
- Cycle To Menu:
```

Con questa funzione potrai abilitare un piccolo menu per i gadget ciclici chiamato 'cyclegadget', esso verrà chiamato tramite il click del mouse sul campo del gadget ciclico stesso. La seguente è una descrizione delle preferenze di questa funzione:

```
MagicWB      - Qui puoi definire l'aspetto del menù se lo
                schermo ha i colori di MagicWB

non MagicWB  - Qui puoi definire l'aspetto del menù se lo
                schermo non ha i colori di MagicWB
```

Puoi definire l'aspetto ed il colore per il menu selezionato e non, se clicchi sull'immagine corrispondente. Il 'frame' selezionerà il bordo del menu completo ed il 'fontcolor' è il colore del carattere del menu.

Oltre a questo hai le seguenti opzioni:

- min. entries - E' il valore che definisce quante voci deve avere il menu per comparire. Se ad esempio è 3 il menu ciclico deve avere almeno 3 voci, se invece ne ha solo 2 allora si avrà il normale funzionamento.
- Entry Height - Altezza di una voce di menu
0 = standard
1-10 = altezza del font più questo valore*2
- Below - Se settato, il menu comparirà sotto il menu ciclico e non sarà centrato sulla voce attiva
- Sticky - Settandolo potrai muoverti sul menu senza tenere premuto il tasto del mouse.
- FixFrameSize - Aumenta un po' le dimensioni del menu tale da aver le stesse dimensioni del gadget ciclico. E' utile se si abbia un grande frame attorno al menu.
- TopAlign - Allinea il menu alla voce attiva (se below è disattivo) sul margine superiore del gadget, altrimenti la voce attiva si presenterà sotto il mouse.

NOTA: Assicurati di non avere lanciato programmi simili a CycleToMenu.

1.39 Schermo Pubblico di Default

```
G~L~O~B~A~L
L~I~S~T~S
S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R
H~O~T~K~E~Y~S
- Default PubScreen:
```

Con questa funzione lo schermo in primo piano diverrà uno schermo Pubblico di default (se lo è). In questo modo tutti i requester ora appariranno su di esso e non più sul Workbench. Se lo schermo in primo piano non è uno Schermo Pubblico allora il Workbench sarà assegnato come Default.

1.40 Ricerca Font

```
G~L~O~B~A~L
L~I~S~T~S
```

```
S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R
```

```
H~O~T~K~E~Y~S
- Font Search:
```

Se non é stato possibile aprire un Font allora MCP proverà ad aprirlo dalla directory di Font di sistema. E' utile per quei programmi che cercano il Font solo nella propria directory (PROGDIR).

NOTE: Solo i Font standard verranno scansiti (#?.font), Niente da fare per gli altri, per esempio i PS-Fonts.

1.41 Force NewLook-Menus

```
G~L~O~B~A~L
```

```
L~I~S~T~S
```

```
S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R
```

```
H~O~T~K~E~Y~S
- Force NewLook-Menus:
```

Con questa funzione i colori di tutti i menù saranno assegnati come 'NewLook' (3.xx standard). La funzione lavora solo con kickstart 3.x e non può essere usata con MagicMenu in quanto usa propri colori.

1.42 Protezione dalla formattazione

```
G~L~O~B~A~L
```

```
L~I~S~T~S
```

```
S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R
```

```
H~O~T~K~E~Y~S
- Format Protection:
```

Il device inserito sarà protetto dalla formattazione accidentale. Questa caratteristica protegge anche dalla formattazione tentata da alcuni virus. Per scegliere il device devi editare il campo della funzione 'Format Protection', una nuova finestra apparirà e quindi potrai inserire il nome del device. (Il nome è sensibile dalle maiuscole/minuscole!!)

In aggiunta puoi attivare l'opzione 'NoQuickFormat' per mezzo della quale potrai proteggere il device dalla formattazione veloce e con l'opzione 'NoBootWrite' potrai evitare che un programma sovrascriva il BootBlock.

NOTA: Considerata attentamente quale device vorrai proteggere perché solo

uno può avere questo privilegio.

ATTENZIONE:

Un QuickFormat avrà successo perchè questa opzione del programma di formattazione non fa una chiamata al gestore del device, infatti si limita a scrivere solo su alcuni blocchi.

1.43 FramelHack

```
G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S
- FrameIHack:
```

Questa funzione sostituisce i frames usati dal sistema (per esempio i Pulsanti). La larghezza delle linee verrà cambiata per dare un miglior aspetto in risoluzioni 1:1.

Check Resolution : Prima di cambiare il frame verrà eseguito un controllo sulla risoluzione dello schermo. Se la risoluzione non é 1:1 allora non vi sarà alcun cambiamento.

1.44 Happy ENV

```
G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S
- Happy ENV:
```

Se al boot non vi sarà nessuna assegnazione ENV: , allora MCP eseguirà automaticamente un mount di 'HappyENV.Handler', sempre se lo troverà nella directory di sistema L: .

E' necessario avere il pacchetto originale "HappyENV" di Martin Gierich per l'uso di questa funzione (Aminet: disk/misc/HappyENV.lha).

1.45 Force Hires Pointer

```
G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S
- Force Hires Pointer:
```

Questa funzione setta il puntatore a rimanere in alta risoluzione per sempre così non comparirà più in bassa risoluzione. In macchine con chipset AGA questo era veramente fastidioso specialmente se si usano programmi di vecchia data.

NOTA: Lavora sicuramente con programmi che chiamino esclusivamente funzioni di sistema..

1.46 Hotkeys

```
G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R
H O T K E Y
```

S

- Hotkeys:

Con questa funzione saranno attivate le combinazioni di tasti (= 'HotKeys') interne. I settaggi possono essere fatti sulla pagina 'Hotkeys', qui potrai editare tutti i settaggi per le 'Hotkeys' interne ed esterne.

La lista è così divisa:

```
Activate Window :
    Attiva la finestra sotto il puntatore.

Close Active Window :
    Chiude la Finestra attiva.

Cold Reset :
    HARD RESET. Elimina tutti i programmi che sopravvivono anche
    dopo un reset e setta la MMU nello stato off (se disponibile)

CycleScreens :
    Puoi 'ciclare' gli schermi con questa "Hotkey".

CycleWindows :
    Puoi 'ciclare' le finestre con questa "Hotkey".
```

ExecuteCommand :

Con questa 'Hotkey' puoi eseguire un comando CLI. Un nuovo comando può essere introdotto con il gadget 'Options'

Fast Reset :

Facile e veloceeee(!) RESET per Amiga 1200.

Hold Mouse X / Hold Mouse Y :

Blocca i movimenti del mouse nelle direzioni X o Y rispettivamente

Hold Mouse X and Y :

Blocca il movimento in una direzione, dove la direzione è data attraverso l'ultimo movimento.

Insert Clip :

Inserisce il testo presente nella clipboard alla posizione corrente del cursore.

EnterASCII :

Puoi inserire un codice ASCII direttamente dal tastierino numerico: premi la hotkey che avrai assegnato e contemporaneamente digita il codice. Normalmente ci vogliono tre cifre (0-255), ma se la prima è maggiore di 2 ne bastano solo due.

Insert into Inputstream :

Questa Hotkey pone un testo e/o una 'keystroke' nel campo di Input. Seguono i formati supportati:

Testo:	{}	{foofoo}
Keystroke:	<>	<CTRL LALT A>
Keystroke upstroke:	[]	[CTRL RALT A]

Esempio: inserisce 'doppioclick PulsanteSinistro del mouse'

(mettere uno 'spazio' dopo ogni stringa)

```
<lbutton mouse_leftpress>
[lbutton mouse_leftpress]
<lbutton mouse_leftpress>
[lbutton mouse_leftpress]
```

MapUmlauts On/Off :

Attiva/Disattiva la funzione di MapUmlauts.

MemPatch On/Off :

La MemPatch verrà commutata on/off e vi sarà la comparsa di un requester ad indicare l'attuale settaggio.

SCSI-Eject :

Con questa hotkey puoi espellere CDROMs, SyQuest etc. Possibilmente, il supporto verrà caricato con la prossima pressione del tasto (ad esempio CDROMs) MCP non può testare se il supporto non è presente nel drive perciò MCP invierà in alternanza i comandi 'load' ed 'eject'.

ShiftKey :
Puoi emulare il tasto Shift, per esempio con il tasto centrale del mouse.

Snap :
Puoi definire i qualificatori in congiunzione con il tasto sinistro del mouse potrai ritagliare (=snap) un testo.
NON DEVI DEFINIRE L'EVENTO MOUSE, PERCHE' GIA' INCLUSO !!!

Start Blanker :
Attiva i Blanker.

Start Dimmer :
Attiva il Dimmer.

Start DPMS PowerOFF :
Attiva il modo PowerOFF di powersaver.

Start DPMS Standby :
Attiva il modo Standby di Powersaver.

Start DPMS Suspend :
Attiva il modo Suspend di Powersaver.

System Restore :
Ripristina il sistema se questo ha subito un mutamento con l'uso di MCP-ToolTypes.

WindowToBack :
Questa "Hotkey" porrà la finestra attiva dietro alle altre.

WindowToFront :
Questa "Hotkey" porterà la finestra attiva di fronte alle altre.

ZipWindow :
Puoi emulare il gadget di Zoom della finestra.

Per definire una nuova Hotkey per una funzione devi cliccare su 'New' e sulla finestra potrai scegliere una 'Hotkey', un 'DiskAction' o un 'Timer'.

Nella pagina di immissione della 'Hotkey' potrai cliccare su 'sample' ed immetterla semplicemente premendo i tasti della tastiera o del mouse. Puoi immettere i dati della tastiera e del mouse separatamente, tuttavia entrambi formeranno una Hotkey.

Dispose - proibisce l'avanzamento dell'evento causato sulla hotkey. Gli altri programmi non avranno notizia dell'evento ma qualche volta è utile che i programmi ne abbiano la conoscenza.

Repeat - La funzione sarà eseguita più volte se tieni premuta la 'Hotkey'. Questo è molto importante per 'Insert into Inputstream', perchè il testo o il keystrokes potranno essere eseguite più volte.

Se tu hai attivato 'DiskAction' potrai eseguire una funzione all'inserimento o rimozione di un dischetto. (Prova ad inserire o rimuovere un dischetto mentre questa facciata è attiva :)

Con il 'Timer' puoi far iniziare una funzione a un 'StartTime' e di nuovo dopo il 'RepeatTime'. Il 'StartTime' è il ritardo dopo l'esecuzione da MCP per la prima volta e il 'RepeatTime' è il tempo in secondi per ripetere la funzione di nuovo.

1.47 LeftyMouse

```
G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S
- LeftyMouse:
```

Le funzioni dei tasti sinistro e destro del mouse verranno scambiate, questo aiuterà le persone mancine nel proprio lavoro.

1.48 Library Search

```
G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S
- Library Search:
```

Sfortunatamente alcuni programmi necessitano di una propria directory per le librerie e se ne servono univocamente, con questa patch potrai copiare tutte le librerie nella directory principale 'LIBS:' evitando così di avere copie sparse nei vostri device. E' comunque possibile creare una directory 'LIBS:' nella stessa usata dal programma, 'LibrarySearch' infatti, farà una ricerca anche nella 'PROGDIR:libs/'.

NOTA: Per prima cosa il programma tenta di leggere la libreria dove vorrebbe trovarla, quindi se fallisce, MCP leggerà la libreria nella directory 'LIBS:'.

1.49 PAGINA DELLE LISTE

```

G~L~O~B~A~L
    L I S T S
S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S

CRUNCHPATCH

TOOLALIAS

ASSIGNPREFS

MEMORYPATCH

REQUESTERTIMEOUT

```

1.50 Lock Patch

```

G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S
- Lock Patch:

```

Questa patch esegue un check dei parametri della funzione `dos'Lock'` per prevenire valori non validi. Alcuni programmi infatti chiamano questa funzione con parametri illegali, sebbene ci siano solo due valori accettabili.

1.51 MapUmlauts

```

G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S
- MapUmlauts:

```

Converte i doppi puntini tedeschi automaticamente nelle seguenti stringhe: `'ae'`, `'oe'`, `'ue'` oder `'ss'`. Alla scrittura di un `'Umlaut'` (o usando uno Snap) otterrai il testo convertito.

1.52 Memory Patch

```
G~L~O~B~A~L
      L I S T S
S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S

CRUNCHPATCH

TOOLALIAS

ASSIGNPREFS
      MEMORYPATCH
REQUESTERTIMEOUT
      - Memory Patch:
```

Tramite questa funzione potrai decidere quale tipo di memoria assegnare ad un dato task, o solo Chip o solo Fast.

Questa è molto utile per i possessori di schede grafiche perchè il processore di queste schede possono usare solo memoria Fast. Con un buon emulatore di Workbench puoi dare della memoria Fast a quasi tutti i programmi con i seguenti vantaggi:

- si possono aprire grandi schermi a 256 colori, anche se si abbia carenza in memoria Chip (512k or 1MB)
- si può aumentare sensibilmente la velocità parziale del sistema (es. se i programmi di corredo con EaglePlayer sono situati in FastRAM si avrà a mala pena la CPU impegnata).

Questa patch mostra impressionalmente come un buon emulatore Workbench di una scheda grafica lavori senza memoria Chip. Se ne fai uso dovresti osservare che:

Devi scegliere 'Exclude' ed inserire i seguenti programmi:

- per avere un puntatore nello schermi Amiga devi aggiungere il task '« IPrefs »' alla lista ed assegnare al task "Fast + Chip"
- tutti i programmi che stazionano attorno all'hardware audio (es. tutti i soundplayer) dovrebbero avere entrambi i tipi di memoria

Negli schermi Amiga il Memorypatch (Exclude) è disabilitato automaticamente.

Non tutti i tasks inseriti andranno nella sola memoria Fast !!!

~~~

Per aggiungere un nuovo task devi semplicemente attivare la funzione e sulla pagina cliccare sul gadget 'ADD' che causerà la comparsa di una nuova finestra da dove potrai scegliere il task o inserirlo manualmente nel campo dedicato.

Se selezioni una riga della lista avrai accesso ai seguenti gadget:

```
EDIT      - edita il nome del task
DELETE    - cancella il task dalla lista
```

NOTE:

1)

Se dopo un reset ottieni uno schermo grigio allora è presente un errore dalla lista

2)

La Patch NoChipRam lavora senza problemi con l'emulazione della Picasso. Lavora altrettanto bene anche con l'emulazione della CybergraphX dalla versione V2.14 se avrai settato le variabili ENV 'NOCHIPSCREEN' e 'PLANESTOFAST'. Le funzioni di scroll (ad es. pagesroll con CygnusED) devono essere entrambe come Fast.

3)

Se hai scritto un task nella lista e questo prende solo memoria Fast dovresti includere il task 'WBL' alla lista. Questo task di sistema carica i programmi e decodifica gli hunk, poiché alcuni programmi hanno degli hunk nella Ram Chip il task 'WBL' deve essere incluso.

## 1.53 Accellera mouse

```
G~L~O~B~A~L
```

```
L~I~S~T~S
```

```
S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R
```

```
H~O~T~K~E~Y~S
```

```
- Mouse-Speeder:
```

Incrementa la velocità degli spostamenti del mouse, per settare le regolazioni devi attivare la funzione e quindi aprire la finestra associata dalla quale potrai definire:

Threshold (=soglia):

E' la risoluzione della velocità del mouse, quanto cioè il puntatore si muoverà in relazione all'ammontare del movimento del mouse. (Per usare la caratteristica di accelerazione questo valore dovrebbe essere maggiore od uguale a 2).

Acceleration (=accelerazione):

E' il fattore di accelerazione.

## 1.54 Movimento rigido delle Finestre

```
G~L~O~B~A~L
L~I~S~T~S
S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R
H~O~T~K~E~Y~S
- Solid Windowmoving:
```

Con questo è possibile (con completo supporto del s.o.) muovere in tempo reale le finestre. La velocità del movimento è vincolata dai seguenti fattori:

- dimensione della finestra
- numero di finestre sovrapposte
- velocità del blitter e del processore

Per settare le regolazioni devi attivare la funzione e quindi aprire la finestra associata dalla quale potrai definire:

```
max. Surfacesize (=superficie massima):
  qui puoi inserire la dimensione massima della finestra che sarà
  mossa rigidamente. Se essa è più larga di questo valore, sarà
  spostata normalmente. Il valore della larghezza è fornito come
  il prodotto 'larghezza*altezza' della finestra
  (es. 200 * 100 = 20000).
```

```
only WB-Windows:
  solo le finestre del Workbench (con icone all'interno) godranno
  di questa funzione, le finestre dei programmi saranno mosse
  normalmente.
```

Certamente potrai abilitare o disabilitare le finestre per il 'solid window moving'. Puoi vedere un esempio di questo nella pagina

```
Patternmatching
```

```
NOTA: In sistemi con schede grafiche (es. Cybervision64) le ←
finestre si
```

```
muovono quasi in tempo reale.
```

## 1.55 NewEdit

```
G~L~O~B~A~L
L~I~S~T~S
S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R
H~O~T~K~E~Y~S
- NewEdit:
```

Con questa patch potrai avere delle ulteriori e comode funzioni per l'inse-

rimento di testi. In questo momento MCP supporta le seguenti combinazioni:

```
'ALT' + 'Cursore a sin' - muove il cursore una parola a sinistra
'ALT' + 'Cursore a des' - muove il cursore una parola a destra
'ALT' + 'Barra Spazio' - cancella la parola a sinistra del cursore
'ALT' + 'Del'          - cancella la parola a destra del cursore
'RCOMMAND' + 'l'       - converte la stringa in minuscolo
'RCOMMAND' + 'SHIFT' + 'l' - converte la stringa in maiuscolo
'RCOMMAND' + 'c'       - copia la stringa nella clip
'RCOMMAND' + 'v'       - aggiunge i contenuti della clip
'RCOMMAND' + 'SHIFT' + 'v' - sovrascrive la stringa con il contenuto
                           della clip
'LCOMMAND'            - usa le vecchie 'RCOMMAND' hotkey
```

Dove: RCOMMAND=Amiga destro; LCOMMAND=Amiga sinistro.

## 1.56 NewGadTools

G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S

- New GadTools:

Questa funzione è veramente POTENTE. Ora è possibile cambiare il look di tutti i gadget della libreria gadtools.library. Poiché molti programmi e l'intero sistema operativo fanno uso di questi gadget, tu puoi cambiare l'intero aspetto delle loro interfacce grafiche. Sfortunatamente alcuni programmi fanno uso di propri gadget (es. Reqtools) che non potranno essere cambiati ;-(

Qui c'è una piccola descrizione di come puoi cambiare l'aspetto dei gadgets:

1) Nella maggior parte dei casi puoi definire la ricerca degli schermi con la palette di MagicWB anche per altri schermi. (Certamente puoi deselezionare uno di questi tipi e quindi non saranno cambiati.)

2) Nel campo Pattern String puoi dare un pattern per quei task che saranno preservati dal cambiamento, che quindi proporranno una interfaccia standard. Puoi vederne un esempio nella pagina

Patternmatching

.

|        |                    |                                              |
|--------|--------------------|----------------------------------------------|
| Button | - Look             |                                              |
| Cycle  | - Look             |                                              |
|        | XEN-Style/Standard | tipo di immagine ciclica per il cyclegadget. |
| Slider | - Look             |                                              |
|        | NewLook            | tipo di background per slider                |

|               |                    |                                     |                                                       |
|---------------|--------------------|-------------------------------------|-------------------------------------------------------|
|               |                    |                                     | (NewLook=raster, altrimenti colore)                   |
|               | Knob/noImage       |                                     | slider con un piccolo knob nel mezzo                  |
| Scroller      | - Look             |                                     |                                                       |
|               | NewLook            |                                     | tipo di background per slider                         |
|               |                    |                                     | (NewLook=raster, altrimenti colore)                   |
|               | Knob/noImage       |                                     | slider con un piccolo knob nel mezzo                  |
| Arrows        | - Look             |                                     |                                                       |
|               | XEN-Style/Standard |                                     | tipo di immagine per la freccia nel arrowgadget.      |
|               | FixSize            |                                     | influenza la dimensione delle frecce.                 |
|               |                    | (Screen 2:1 (Pal Hires, Ntsc Hires) | X=1 Y=0)                                              |
|               |                    | (Screen 1:1 (Hires Interlaced)      | X=1 Y=0)                                              |
|               |                    | (Screen 1:1 (1024*768)              | X=1 Y=1)                                              |
| Checkmark     | - Look             |                                     |                                                       |
|               | XEN-Style/Standard |                                     | tipo di immagine nel gadget di checkmark              |
| ListView      | - Look             |                                     |                                                       |
| Text / Number | - Look             |                                     |                                                       |
| Radiobut.     | - MagicWB          |                                     | Se il Radiobutton dovrebbe avere lo stile di MagicWB. |

L'opzione 'small underscores' fa sì che le sottolineee siano un po' più piccole. In alcuni casi questo può migliorare il look.

## 1.57 Disabilita Capslock

G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S

- No Capslock:

Disabilita il tasto 'Caps Lock'. Questa è una bella cosa per coloro che frequentemente scivolano sul tasto Capslock (quando indesiderato) mentre stanno scrivendo.

## 1.58 No DisplayBeep

```
G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S
- No DisplayBeep:
```

Disabilita il DisplayBeep del sistema.

## 1.59 No Iconborders

```
G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S
- No Iconborders:
```

Rimuove i bordi delle icone del Workbench permettendo un miglior look per le icone, ottimo per l'uso delle NewIcons. L'idea originale è di Kanel Biskri (autore di NoFillDraw)

NOTA: Da evitare se avete installato l'ultima versione di NewIcons v3.+

## 1.60 No Frag

```
G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S
S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S
- No Fragmentation:
```

Questa piccola patch esegue un confronto della dimensione del blocco di memoria con il valore corrente e quindi alloca i blocchi più grandi dalla fine della memoria.

Molti credono che questa tecnica prevenga la frammentazione della memoria.

## 1.61 No Guru

```
G~L~O~B~A~L
```

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S

- NoGuru:

Questa funzione estende l'avviso di un crash di sistema e offre delle ulteriori possibilità. Ad un crash di un programma seguirà la comparsa di una finestra i cui contenuti sono:

Parte alta:

|         |                                                     |
|---------|-----------------------------------------------------|
| Task :  | Indirizzo e nome del task che ha generato il crash. |
| Error : | Il tipo di GURU riscontrato.                        |
| By :    | Gruppo principale dell' alert.                      |
| Cause : | Descrizione dettagliata del GURU.                   |
| PC :    | Indirizzo del ProgramCounter.                       |
| D0-D7 : | Contenuti dei data register.                        |
| A0-A7 : | Contenuti degli address register.                   |

Parte bassaTime:

|             |                                                                                          |
|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| Continue    | - Continua l'esecuzione del programma.                                                   |
| Suspend     | - il Programma sarà congelato (ma rimane in memoria).                                    |
| Remove      | - il Programma assieme agli schermi e finestre associate verranno rimossi dalla memoria. |
| Change PC   | - l'Indirizzo del ProgramCounter verrà cambiato.                                         |
| Jump to RTS | - Salta a RTS.                                                                           |
| Reboot      | - Resetta il sistema.                                                                    |

Se il Guru dovrebbe essere salvato puoi inserire un ritardo per impedire un crash mentre accede al file 'GuruHistory'. Per prima cosa ci sarà il salvataggio del GURU e quindi dopo il tempo di ritardo inserito apparirà il requester. Puoi specificarlo editando la funzione.

NOTA: Se la funzione

Alert-History

è attiva, ogni Guru verrà scritto nel file

'GuruHistory' nella Directory prespecificata. Per favore informaci se conosci altri Gurus !

## 1.62 No Topaz

G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S

- NoTopaz:

Con questa funzione lo standard font Topaz sarà rimpiazzato da uno nuovo. Per cambiare il font devi editare la funzione e dalla finestra che apparirà potrai scegliere il font.

NOTA: Il font deve avere 8 punti di larghezza ed 8 di altezza e non può essere proporzionale.

### 1.63 OneReq (nuova libreria `_asl.library`)

```
G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S
- OneReq:
```

Quando la funzione `Reqtools-Patch` è attiva non è necessario tenere l'intera libreria ASL nella memoria, perchè molte funzioni sono sostituite dalla libreria `Reqtools`. La nuova `'_ASL.library'` richiede soli 452 byte e ha bisogno perciò di una sola piccolissima percentuale di memoria. Se un programma ha bisogno di una funzione della originale libreria ASL allora in questo caso la nuova libreria chiamerà la vecchia ASL. La nuova libreria salva parecchia memoria, perchè solo per i `Screenmode` ed i `Fontrequester` deve essere chiamata la ASL originale.

### 1.64 Patch per libreria `mathieeesingbas.library`

```
G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S
- PatchMath:
```

Questa funzione fissa un errore nella `'mathieeesingbas.library'` in sistemi con processore 68040 e `kickstart~3.x`. Le funzioni `IEEESPMul()` e `IEEESPDiv()` di questa libreria vanno in crash a causa di istruzioni non valide della FPU.

Il codice originale è fornito da Matthias Scheler ed è disponibile nell'archivio `'MathPatch.lha'` di Aminet.

### 1.65 Patch per `OpenWorkBench`

```

G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S
- PatchOpenWB:

```

Questa patch è necessaria solo per Kickstart 3.x. Verrà rimosso un errore del sistema, che può avvenire nel momento in cui si sta aprendo il Workbench. Se, infatti, un task con priorità negativa inizia il programma Workbench, il sistema sarà sospeso. La priorità sarà assegnata a 1 se questa patch è attivata, il WorkBench sarà così iniziato ed in fine al task sarà assegnata la sua precedente priorità.

## 1.66 PatchRGB32

```

G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S
- PatchRGB32:

```

Questa patch è usabile solo con Schede Grafice, Kickstart 3.x e senza AGA-Chipset (es. A2000/Kickstart 3.x/PicassoII). La patch rimuove un BUG nel Kickstart 3.x cosicché si potrà usufruire di una palette a 24-bit in ogni momento.

NOTA: Questa funzione non ha senso in altre macchine; tuttavia se la patch non è usata in congiunzione con il suddetto hardware può accadere che i colori appaiano nel modo sbagliato (FALSE).

## 1.67 Pointer Blanker

```

G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S
- Pointer Blanker:

```

Il puntatore del mouse può essere disattivato dopo un tempo stabilito o con la pressione di un tasto (KeyBlank). Sarà riattivato con un movimento del mouse. Questo è molto utile, specialmente se scrivi testi, infatti la presenza del puntatore potrebbe infastidirti nella lettura del testo sottostante. La funzione KeyBlank è perciò interessante nel momento in cui stai facendo uso della tastiera.

NOTA: Se desideri iniziare il 'pointer blanker' solo alla pressione di un tasto dovrai inserire un valore zero di blanktime.

## 1.68 PointerPatch

```
G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~~~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S
- PointerPatch:
```

Questa funzione è un'altra caratteristica straordinaria di MCP. Ora è possibile (per la prima volta!) usare un puntatore a 16 colori del Mouse sull'Amiga. Per cambiare il puntatore del Mouse devi attivare questa funzione, alla comparsa della relativa finestra di editing potrai scegliere una immagine IFF a 16 colori per mezzo del gadget 'Generate' (prima per il normale Mouse-Pointer e poi per il BusyPointer).

Per generare correttamente un puntatore devi osservare quanto segue:

- In macchine con OCS/ECS: il puntatore deve essere più piccolo od uguale a 16 punti di ampiezza e 24 di altezza.
- In macchine AGA: il puntatore deve essere più piccolo od uguale a 32 punti di ampiezza e 48 di altezza

Dimensioni più grandi non sono supportate dal sistema! Se l'immagine è più grande di questa risoluzione, MCP mozzerà l'angolo alla sinistra superiore nella larghezza e altezza della dimensione che la macchina può usare. Con l'opzione 'Flicker Delay' puoi disabilitare il flickering su alcune macchine, ma sulla maggior parte dei computer non è necessario.

NOTE:

1) Hai bisogno di Kickstart 3.0 o superiore per questa funzione.

2) Il puntatore a 16 colori non lavora con il Monitor 'VGA-Only' finchè sarà possibile visualizzare un solo sprite nel modo 'VGA-Only'. Tuttavia, se vuoi usarlo ugualmente con il 'VGA-Only', dovresti usare la nostra confezione di Monitor. (Vedi la nostra pagina

WEB~o~BBS  
)

3)

Questa patch non lavora con schede grafiche~perchè~tutte~le~schede~conosciute~hanno un solo sprite a 3 colori.

4)

Daremo il benvenuto ad ogni 'Immagine mouse' che~ci~spedirete.~Saremo~felici~se~ci permettessi anche di pubblicarle. Se non~vuoi~crearne in~proprio~puoi usare~quelle~già esistenti incluse nel pacchetto.

Per usarle ti basta copiare uno dei file dall'archivio originale del pacchetto MCP/env/mcp/mcppointerXX.prefs nella tua directory ENV:mcp/mcppointer.prefs , fa attenzione a rinominare il file.

Oppure puoi eseguire la procedura di installazione di MCP e seguire le indicazioni.

## 1.69 Gestore della Potenza

G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S

- PowerSaver:

Questa opzione fornisce il supporto per 3~gestori~della~Potenza assorbita.~Le~seguenti~opzioni forniscono il timeout per le tre~parti:

|           |                                                                                                                                                                                     |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Standby:  | Riduce il consumo di potenza del monitor a meno di 15W.                                                                                                                             |
| Suspend:  | Riduce il consumo di potenza del monitor a meno di 7W.                                                                                                                              |
| PowerOff: | Riduce il consumo di potenza del monitor a circa 0W, si tratta praticamente di un reale spegnimento.                                                                                |
| DMA:      | Nell modo Screen-DMA si spegne completamente la sezione video di Amiga, il processore potrà lavorare più velocemente negli accessi alla Chip-ram.<br>(lavora solo su schermi Amiga) |

NOTA: Necessita di almeno ECS~Chipset, o schede~grafiche~CyberGraphX~o~Retina.

IMPORTANTE: Assicurati che il tuo monitor~supporti~il~Powermanagement~(DPMS),~perchè~Noi non ci teniamo responsabili~per~qualsiasi~danno causato. Per mezzo di~questa~funzione il~sincronismo verticale e/o~orizzontale~verranno~disattivati~!!!

## 1.70 Opzioni Processore

G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S

- Processor:

Le singole opzioni hanno il seguente significato:

| Opzioni           | Descrizione                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Processore 68xxx |
|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| VBR to FastMemory | : muove il VectorBaseRegister in FastRAM                                                                                                                                                                                                                                                           | (010+)           |
| Instruction Cache | : attiva la Cache delle istruzioni CPU                                                                                                                                                                                                                                                             | (020+)           |
| Data Cache        | : attiva la Cache dei dati della CPU                                                                                                                                                                                                                                                               | (030+)           |
| Copyback          | : attiva il modo CopybackMode della CPU                                                                                                                                                                                                                                                            | (040 only)       |
| Instruction Burst | : attiva il modo Burst delle istruzioni CPU                                                                                                                                                                                                                                                        | (030 only)       |
| Data Burst        | : attiva il modo Burst per i dati della CPU<br>(per i 040/060 i Burst non sono selezionabili,<br>perciò non sono modificabili via software)                                                                                                                                                        | (030 only)       |
| Branch Cache      | : attiva la Branch Cache della CPU.                                                                                                                                                                                                                                                                | (060)            |
| SuperScalar       | : attiva la SuperScalar Cache della CPU.                                                                                                                                                                                                                                                           | (060)            |
| StoreBuffer       | : attiva il Store Buffer della CPU.                                                                                                                                                                                                                                                                | (060)            |
| HalfInstrCache    | : dimezza la Cache per le istruzioni.                                                                                                                                                                                                                                                              | (060)            |
| HalfDataCache     | : dimezza la Cache per i dati.                                                                                                                                                                                                                                                                     | (060)            |
| DisableFPU        | : spegne la FPU.                                                                                                                                                                                                                                                                                   | (060)            |
| SSP to FastMemory | : copia lo Stack Pointer di sistema in Fastmem.<br>(Vale la pena di usarlo solo se il tuo<br>processore originale fu un 68000 od un 68EC020<br>e adesso stai usando una scheda acelleratrice).                                                                                                     |                  |
| Speed Ramsey      | : Commuta il Ramsey-Chip (solo su A4000) nel modo RAM<br>a 60ns. Il sistema lavorerà solo se le chip Ram sono<br>abbastanza buone.<br>NOTE: Se il computer va in crash dopo aver ese-<br>guito MCP significa che la RAM non è abbastanza<br>veloce e quindi dovresti disabilitare questa funzione. |                  |
| FastGary          | : Disattiva il periodo d'attesa occorrente al BUS-Error.<br>Un BUS-Error si verifica se il processore fa una chia-<br>mata illegale alla memoria (cioè un Enforcer-Hit).<br>(un dovere per ogni A4000/030 !!!)                                                                                     |                  |
| MapROM            | : MCP carica una immagine del Kickstart esterno e reset-<br>ta il computer. Lavora solo su macchine con MMU.<br>(oppure su un A4000/040)                                                                                                                                                           |                  |
| FastROM           | : Copia il Kickstart in fastRAM. Utile per gli utiliz-<br>zatori di Amiga con ROMs a soli 16-bit (A500, A600,<br>A1000, A2000).<br>(Necessita di MMU).                                                                                                                                             |                  |

NOTA: La funzione MapROM è ancora in fase di sviluppo e non può essere attivata.

## 1.71 ScreenManager

```
G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S
    S C R E E N M A N A G E R
H~O~T~K~E~Y~S
ScreenManager
```

Lo ScreenManager è un meraviglioso promoter di schermi che sostituisce il precedente 'screenpromoter' e può fare moltissimo se usato correttamente.

Prima di iniziare: Lo ScreenManager è in grado di cambiare (o quasi) ogni attributo di schermo, ma se il programma che fa uso di questo schermo modificato lavorerà ancora impeccabilmente dipende forzatamente dalle cose che tu cambi e da ciò che si aspetta dal suo schermo. Questo significa che saranno necessari molti test al fine di ottenere i migliori risultati.

E adesso come funziona: come in ogni linguaggio di programmazione che si rispetti, anche lo ScreenManager fa uso di costruzioni IF/THEN per specificare quando e che cosa dovrebbe essere cambiato.

Se stai guardando la pagina alla voce ScreenManager nel programma di preferenze ti sarai sicuramente accorto della presenza di tre sezioni.

La prima è per specificare i nomi per le differenti coppie di IF/THEN che tu assegnerai, questo implica che i nomi sono solo significativi, non hanno alcun valore per MCP o altri programmi.

La seconda specifica tutte le Condizioni-IF (che dovranno essere tutte vere) per eseguire la terza sezione: la lista delle Condizioni-THEN.

NB: Le condioni IF sono legate da un AND logico.

Un primo esempio: Se vuoi cambiare un singolo schermo per un particolare programma segui queste istruzioni passo dopo passo:

Prima Sezione

(Premi ADD ed inserisci un Nome.):

An\_Incredible\_Meaningful\_Name\_To\_Know\_What\_Is\_Going\_On

ATTENZIONE !!

L'esecuzione è sempre fatta dall'alto verso il basso, non importa se si sono verificate condizioni-IF vere o false. Se vuoi che ciò sia importante guarda più avanti (THEN - Break)

Seconda Sezione:

(Premi ADD, scegli la voce con la quale sarà eseguito il controllo con il gadget ciclico (qui 'Screenname') ed inserisci l'attributo dello schermo dalla lista popup immediatamente in basso (o fallo a mano). La lista popup mostra tutti gli

attributi dei programmi correnti come `screennames`, `tasknames`, o qualsiasi attributo disponibile per `etichette=TAGS`, `ids` ecc...)

Screenname: RawSpeed Controller Performance Test v1.10 by Russel Miranda

Terza Sezione

(Premi ADD e scegli una voce dalla nuova lista (vedi dopo))

DisplayID Name:CVision: 8Bit 640 x 480

Cosa abbiamo fatto fin qui?

IF (nome-schermo è quello dato) THEN setta il modo-schermo CVision ...

Facile, no?

Ma questo non è tutto. Possiamo fare insieme delle cose molto differenti e forse anche strane. Per esempio è possibile revisionare se il task di apertura schermo è realmente un RSCP e non un 'wit', che aprono lo schermo con lo stesso nome. Quello che dobbiamo fare è aggiungere una Condizione-IF, scegliere 'Taskname' dal menù ciclico e scrivere il suo nome (oppure selezionarlo per mezzo del menù popup se il processo RSCP è in quel momento attivo). Bene, questa tecnica è più forte delle altre :-). Ma cosa accade se il RSCP diventa più astuto e sta aprendo uno schermo di una scheda grafica ('graphiccardmode') a modo suo, forse in risoluzione più alta di quella che noi vogliamo forzargli di aprire?

Prevenzione! :)

Aggiungi un'altra Condizione-IF: DisplayID Name: ~(#?CVision#?)

Significato: solo se il nome-schermo non contiene l'espressione CVision continua e passa l'esecuzione alla/e Sezione/i-THENS.

Come hai visto è possibile inserire dei patterns, ma non tutti i patterns supportati da AmigaDOS sono ammessi, questo perchè è usata una piccola routine interna che garantisce una velocità maggiore.

Patterns supportati:

- il normale joker-tutti '#?' ed il joker-un-carattere '?'
- puoi eseguire operazioni logiche di OR con '|', es. (to?e|n#?ttob?)
- negare un pattern COMPLETO con '~', e.g. ~(to?e|n#?ttob?)

Questo è tutto, NO '\*' !! ... Stringhe insensibili da Maiuscole/Minuscole.

Il resto che devi sapere è sulle possibilità delle Condizioni-IF e sui THEN, ma prima vorrei soffermarmi sulla definizione di TAG (=etichetta).

TAGs sono usati per settare gli attributi degli schermi.

Tutti i tag sono predefiniti dal sistema e possono essere modificati da una chiamata del programma. Fin quando i settaggi di default di sistema non vengono garantiti per essere gli stessi durante l'intera evoluzione del sistema, possono essere forzati ad essere ON oppure OFF. Puoi esaminare nella Condizione-IF se un determinato tag è settato oppure no; nelle Condizioni-THEN possono essere settati.

Lista di tutte le Condizioni-IF

**ScreenName**

Verifica se il nome dello schermo appena aperto è uguale a quello scritto nel pattern

**TaskName**

Verifica se il nome del task che ha appena aperto lo schermo è uguale a quello scritto nel pattern

**DisplayID**

Verifica se l'identificatore di schermo appena aperto è uguale a quello dato. Verranno listati tutti gli IDs (identificatori di schermi) disponibili nel tuo sistema in quel momento.

Utenti esperti potranno specificare una maschera per promuovere un pacchetto intero di monitor in un altro, ad esempio PAL --> DblPAL.

La maschera deve essere fornita in un numero esadecimale di otto cifre subito dopo il DisplayID, come per esempio:

```
DisplayID: '00021000 ffff1000'
```

I due DisplayID, quello dato nel pattern e quello dello schermo che vorrai aprire al momento, sono 'linkati' via AND logico con questa maschera e poi comparati; ciò significa che solo i Bit che sono assegnati nella maschera verranno ad essere comparati. In questo modo è possibile quindi rimappare dei monitor completi ed ottenere le risoluzioni giuste.

Gli ID più importanti:

```
AmigaMonitors: (es. PAL)      ffff1000
HAM & EHB           fffffccf
```

Esempi:

```
PAL-Monitor:                DisplayID: '00021000 ffff1000'
NTSC-Monitor:                DisplayID: '00011000 ffff1000'
PAL-Monitor (all HAM-Screens): DisplayID: '00021000 fffffccf'
```

see also THEN - DisplayID

**Lista delle Condizioni-THEN****DisplayID**

Cambia il modo schermo in quello dato per ID. Una caratteristica speciale è la possibilità di selezionare la voce 'Like First ScreenID', per mezzo della quale lo schermo sarà sempre promosso in uno uguale allo schermo principale (o in primo piano) a quel momento. Si rivela molto utile per quei stupidi blanker che aprono un proprio schermo costringendo il monitor ad una risincronizzazione se lo schermo in primo piano è diverso.

Anche qui puoi usare la maschera come nelle condizioni-IF per promuovere interi

schermi. Questa maschera è anche linkata via AND logico con il modo schermo ID che il programma vorrà aprire; ogni cosa diversa da zero sarà sostituita nel corrispondente selezionato nel modo schermo. Normalmente la maschera è giusto la negata di quella data nella condizione-IF.

Le maschere corrispondenti a sopra sono:

```
AmigaMonitor          0000efff
HAM & EHB             00000330
```

Esempi:

```
DblPAL-Monitor:      DisplayID:  '000a1000 0000efff'
DblNTSC-Monitor:     DisplayID:  '00091000 0000efff'
DblPAL-Monitor (HAM-Screen)  DisplayID:  '000a1000 00000330'
```

La mappatura dei modi differenti Amiga è possibile grazie al fatto che i bit più alti selezionano il tipo di monitor (PAL, NTSC, MULTISCAN ...) ed i più bassi specificano gli attributi come risoluzione, interlacciamento ... Sfortunatamente non è così facile rimappare risoluzioni di differenti schede grafiche.

DisplayID Name

Seleziona il modo schermo con il suo nome.

Autoscroll

Attiva il bit di Autoscroll, potrai scrollare lo schermo portandoti con il mouse semplicemente sui suoi bordi, ad esempio per schermi non draggati.

Overscan

Seleziona l'area di overscan per lo schermo.

DRI-Pens

Puoi settare le penne da usare per gli elementi GUI.

Con questa funzione puoi emulare la vecchia funzione di MCP: SetDRI-Pens:

```
IF: Tag not available: 8000003a THEN: DRI-Pens: -1 (default).
```

Questa riga dovrebbe essere posta in cima a tutte le altre, così da essere sempre eseguita.

Break

IMPORTANTE! Blocca l'esecuzione della lista.

LockPens

Con questa puoi settare i colori (pennine) della paletta dello schermo (molto utile se usato in combinazione con SharePens).

Se nel campo scriverai <Paletteentrynumber> oppure -1, seguiti dai valori di <red> <green> <blue>, verrà allocato un nuovo colore.

Se invece specificherai il numero di una penna valida, allora allocherai quella penna con il colore che definirai.

Nota: questa opzione sostituisce a tutti gli effetti il programma MagicWB-Demon o altri simili.

#### CenterScreens

Questa funzione centra gli schermi che sono aperti in una modalità di schermo Overscan ma che abbiano una più piccola risoluzione. Per esempio se uno Schermo è aperto in una risoluzione di 640\*480 ma in modalità VideoOverscan (656\*495), sarà quindi messo nell'esatta sua metà (656\*495), invece dell'angolo più in alto a sinistra, come normalmente accade.

#### Etichette (Tag)

Le sguenti etichette possono essere settate o annullate.

Attenzione: non tutti gli schermi ammettono combinazioni di tag diversi.

#### Left

Setta l'offset sinistro dello schermo.

#### Top

Setta l'offset superiore dello schermo.

#### Width

Setta la larghezza dello schermo.

#### Height

Setta l'altezza dello schermo.

#### Depth

Setta la profondità dello schermo.

#### Detail Pen

Setta le penne che dovranno essere usare per rappresentare i dettagli nella barra titolo e menu degli schermi.

#### Block Pen

Setta la penna che dovrà essere usata per i dettagli dei blocchi a riempire nella barra titolo e menu degli schermi.

#### Title

Il testo scritto diventerà il testo che comparirà nella barra titolo dello schermo.

#### Type

Setta il tipo di schermo:

Customscreen : lo schermo è usato solo dal programma che lo ha aperto.

Pubscreen : gli altri programmi possono aprirvi le loro finestre.

Workbenchscreen: non utilizzabile, provate.

#### Public Screenname

Nome dello schermo.

#### Showtitle

ON: Verrà visualizzata la barra titolo.

---

#### Screen Behind

ON: Lo schermo non verrà visualizzato in primo piano, ma dietro.

#### Quiet

ON: Lo schermo non avrà la barra titolo visibile, ma sarà comunque possibile trascinarlo.

#### Full Palette

ON: Inizializza la tabella colori ad assumere le preferenze di palette (ad iniziare da 32 colori per OS V36), piuttosto del subset di OS V34-.

Tutte i TAG di seguito funzionano solo con kickstart v39 (OS 3.0) o superiore !! Per favore non provare ad usarli in sistemi obsoleti.

#### Draggable

ON: Attiva il trascinamento dello schermo

#### Exclusive

ON: Lo schermo non sarà visibile se vi è qualche altro schermo (in parte visibile).

#### SharePens

ON: Ogni colore non settato (via dri\_pens) e non loccato potrà essere loccato da altri programmi (come MagicMenù).

Se una programma una volta aperto non dovesse allocare i suoi colori a causa di una palette statica, si otterranno dei colori sbagliati se degli altri programmi estranei stanno cambiando e allocando la palette.

#### Interleaved

ON: Abilita la 'interleaved bitmaps' per quello schermo, aumentando velocità scroll soft, ma può causare problemi di compatibilità con vecchi programmi.

#### LikeWorkbench

ON: Costruisce uno schermo il più possibile simile al Workbench in colori, dimensioni, etc..

Tutti i TAG seguenti possono essere usati esclusivamente con v40 (OS 3.1) o superiori !!! Per favore non utilizzare in sistemi obsoleti.  
don't try them on obsolete systems.

#### MinimizeISG

ON: minimizza InterScreenGap durante il trascinamento di schermi.

OFF: default, almeno tre linee non interlacciate tra due schermi.

## 1.72 Modalità Schermi Pubblici

G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

---

```
S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R
```

```
H~O~T~K~E~Y~S
```

```
- PublicScreenModes:
```

Le due opzioni di questa funzione possono cambiare le modalità degli Schermi-Pubblici.

Shanghai - Cerca di aprire una Finestra-Pubblica nell'attuale Schermo-Pubblico.

PopPubScreen - Se una finestra viene aperta in uno Schermo-Pubblico allora questo verrà posto in primo piano.

## 1.73 QuickDraw

```
G~L~O~B~A~L
```

```
L~I~S~T~S
```

```
S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R
```

```
H~O~T~K~E~Y~S
```

```
- QuickDraw:
```

Questa patch fa uso della `system-function RectFill()` (che disegna rettangoli pieni) per tracciare le linee orizzontali e verticali. In Amiga standard e nella maggioranza delle schede grafiche si dovrebbe ottenere un incremento di velocità del 50% nel tracciamento di linee, dovrebbe anche essere compatibile con tutti i programmi.

## 1.74 QuickLayers

```
G~L~O~B~A~L
```

```
L~I~S~T~S
```

```
S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R
```

```
H~O~T~K~E~Y~S
```

```
- QuickLayers:
```

Con questa funzione tutte le operazioni con finestre saranno accelerate. Alcune funzioni della "layers.library" verranno sostituite e si noterà subito un apprezzabile incremento di velocità nella gestione delle finestre (ingrandimento, riduzione, apertura, e chiusura).

## 1.75 RAM Patch

```
G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S
- RAM Patch:
```

Modifica la RAM-Handler in modo che potrà essere visualizzata la reale dimensione di RAM occupata. Normalmente quello che accade é che la dimensione di RAM libera é sempre zero, da ora ciò non accadrà più.

Lavora con qualsiasi programma !

## 1.76 Patch per ReqTools.Library

```
G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S
- ReqTools Patch:
```

Questa funzione cambia i vettori di sistema in modo che tutti i messaggi di sistema e requesters vengano aperti per mezzo della 'reqtools.library'. E' un rimpiazzo per 'RTPatch' e per la funzione di sostituzione di requester in 'ReqChange', in aggiunta, però, alcuni bugs minori (per lo più in RTPatch) sono stati rimossi.

Anche la funzione AssignWedge di 'ReqChange' è stata implementata in MCP! Apri la pagina relativa 'ReqTools Patch', qui puoi scegliere i checkmarks per ciascuna delle librerie 'Intuition', 'Asl', 'Arp' e 'Req'.

Inoltre è possibile settare le dimensioni ed il luogo dello schermo in cui appariranno i requester tramite il programma di Preferenze del pacchetto ReqTools!! Il modo ARQ permette di usare la 'ReqTools Patch' assieme ad 'ARQ'

NOTA:

- 1) Se usi ARQ allora devi dare l'opzione 'ARQ' a PatchControl.
- 2) ARQ è un pacchetto di requesters animati scritto da Martin Laubach. La versione migliore (ARQ183.lha) è disponibile in ogni sito Aminet ed in alcune BBS.
- 3) RTPatch è un pacchetto per aumentare la funzionalità dei requester scritto da Nico Francois. ReqChange è un tool per facilitare l'uso di requesters at-

traverso l'uso di ReqTools, scritto da Magnus Holmgren e disponibile in tutti i siti Aminet ed alcune BBS.

## 1.77 Timeout per Requester

```
G~L~O~B~A~L
      L I S T S
S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S

CRUNCHPATCH

TOOLALIAS

ASSIGNPREFS

MEMORYPATCH
      REQUESTERTIMEOUT
```

- Requester Timeout:

Questa funzione ti permette di dare una risposta automatica a differenti Requester dopo un periodo specificato di tempo. I requester possono essere specificati dai seguenti punti:

```
Title:      pattern del titolo del requester
BodyText:   pattern del testo all'interno del requester
Gadget:     pattern dei gadgets.
```

Se il Requester viene identificato da MCP allora il gadget definito da 'Gadget-number' sarà premuto automaticamente dopo il tempo specificato nel campo 'Timeout'.

~~~

La pagina 'Requester Timeout' definisce gli effetti sui requesters. Se vuoi aggiungere un nuovo requester, clicca sul gadget 'New'. Il requester può essere definito da:

```
Title:      pattern del testo del titolo nella barra del requester
BodyText:   pattern del testo del corpo del requester
            (Tutti i <RETURNS> dovrebbero essere rimpiazzati con
            un '#?'. Devi assicurarti anche che nessun '"' sia nel
            pattern del testo. Normalmente una piccola parte di
            testo è sufficiente per riconoscere il requester)
Gadgets:    pattern del testo per i gadgets
            (I singoli gadget devono essere collegati da un '#?!')
```

Non hai bisogno di inserire tutti i parametri se il requester è determinato esattamente da quelli dati. Se un campo è definito allora tutti i requester avranno una risposta dopo il periodo selezionato di tempo. Il tempo di ritardo può essere espresso in secondi a partire dall'entrata 'TimeOut'. Se inserisci

uno '0', il requester non apparirà perché sarà risposto immediatamente. Il valore nel campo 'Gadget' è il sinonimo per il gadget che deve essere premuto. Il gadget più a destra è rappresentato dal valore '0', gli altri gadgets possono essere individuati contando i gadget dalla sinistra con il valore '1'.

Esempio:

```

|·| Request |ø|o|
|-----|
| Demo del Requester |
| | SAVE | | USE | | CANCEL | |
|-----|

```

Il requester dovrebbe premere i seguenti gadget automaticamente:

```

SAVE:    GadgetNumber = 1
USE:     GadgetNumber = 2
CANCEL:  GadgetNumber = 0

```

NOTA:

- 1) Solo requester ReqTools possono essere risposti, è raccomandata l'attivazione di


```

          ReqTools~Patch
          .
      
```
- 2) Questa funzione non deve essere usata per cancellare automaticamente i requester Shareware.

1.78 SAVE USE TEST CANCEL

```

G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S
- SAVE:

```

I settaggi verranno attivati, salvati in "ENVARC:" ed MCP-Prefs sarà chiuso.

- USE:

I settaggi verranno attivati ed MCP-Prefs sarà chiuso.

- TEST:

I settaggi verranno attivati, MCP-Prefs rimarrà aperto e potrai fare i tuoi test.

- CANCEL:

MCP-Prefs verrà chiuso e non verrà fatta alcuna modifica.

1.79 Screen Activation

G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S

- Screen Activation:

Chi non si è mai annoiato quando, dopo aver tentato di richiamare un menù, o di scrivere in una finestra di text-editor, subito dopo aver portato in primo piano un nuovo schermo e non ci è riuscito?! La ragione sta nel fatto che il nuovo schermo non è stato attivato. Questa funzione, quindi, attiverà ogni schermo portato in primo piano in modo automatico.

NOTA: MCP ricorda l'ultima finestra attiva e l'ultimo gadget attivo di ogni schermo, cosicché all'attivazione di uno nuovo MCP attiva questa finestra e questo gadget automaticamente di nuovo (dovrebbe sempre essere attivato).

1.80 Screen Blanker

G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S

- Screen Blanker:

Questa funzione abilita l'uso di uno screensaver. In questo momento tutti i moduli di Swazblanker e Garshneblanker sono pienamente supportati. In più c'è un semplice Blanker incorporato che oscura in nero lo schermo.

Sfortunatamente le preferenze dei moduli di Swazblanker e Garshneblanker devono essere settate con il Blankerprogram dei rispettivi pacchetti. Tutte le informazioni di questi settaggi sono letti alla partenza di MCP. Se fai qualsiasi

cambiamento ai blanker, dopo che MCP è stato eseguito, tu dovrai ricaricare i moduli ad ogni blanking o far ripartire MCP... sfortunatamente questo passo extra è inevitabile.

Altre Preferenze sui screenblanker sono situate sulla finestra di editing di questa funzione. Lì puoi selezionare il tempo in secondi di inizio e nella Lista puoi selezionare un blanker. Il campo 'random' sceglie casualmente un blanker dalla lista e il 'Black' farà apparire solo uno schermo nero.

Certamente tu puoi includere o escludere task dal blanking. Puoi trovare degli esempi nella pagina

Patternmatching

.

NOTE:

1)

Se non ci sono cicli di processore liberi il blanker aspetterà un secondo e quindi il Blanker interno apparirà!

2)

Se tu esegui Executive devi inserire un 'PingTask' nelle entrate di Executive, questo è necessario per Garshneblanker e deve avere una priorità di 5 !!!

3)

Puoi trovare i pacchetti SwazBlanker e Garshneblanker nei siti Aminet o nel link della pagina WEB di MCP.

1.81 Screen Dimmer

G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S

- ScreenDimmer:

Questa funzione attiva un soft oscuratore dello schermo in primo piano fino alla pressione di un tasto o al movimento del mouse. Specialmente su macchine con il nuovo AGA-Chip-set è molto buono quando lo schermo si sta affievolendo lentamente.

Questi i settaggi della funzione:

Time - Tempo prima che il dimmer inizi

Depth - Profondità della sfumatura (regolabile da 0%-100%)
0% = nessun affievolimento 100% = nero

Delay - ritardi tra passi di affievolimento in 1/50 secs.

0 = nessun ritardo 255 = 255/50 secondi di ritardo

Step - numero di passi in una volta.
 1 = 1 passo 255 = 255 passi (se possibile)

NOTA: Su macchine AGA dovresti inserire 1 in DimmStep ed un~4~su~GfxBoards~per una~sfumatura soft. Inoltre solo Modi WB~saranno~affievoliti~(niente~24Bit).

1.82 ScreensMenu

```
G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S
- ScreensMenu:
```

Premendo il tasto destro del mouse sopra il Gadget di~Schermo~comparirà un nuovo menù a~tendina~e mostrerà tutti gli schermi disponibili in quel momento. Da qui puoi~scegliere~uno~schermo~da portare in~primo piano. Questo è particolarmente utile~se~si hanno~parecchi schermi~aperti, perché puoi passare~direttamente~da~uno ad un altro semplicemente selezionando la voce con il nome dello schermo. Opzioni: si può definire la~massima~larghezza~del menù.

1.83 Setta DRI-Pens

```
G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S
- Set DRI-Pens:
```

Tu conosci schermi e finestre che sembrano piani? E'~il~gadget~di~profondità o~un~file~requester disegnato in un solo~colore?~Questa~funzione~cambia~questo~comportamento (dovrebbe essere~sempre~attivata).

Questa funzione non cambia l'aspetto della~finestra.~Solo~i~pennelli~sono~resettati ai valori per un aspetto più 3D.~'Set~DRI-Pens'~dovrebbe~anche~essere usato~insieme con 'SysIHack' o altri~programmi~affinchè~assegnino~i~pennelli correttamente~da essi stessi.

NOTA: Lavora logicamente solo con schermi con più di 4 colori.

1.84 ShapeShifter

```
G~L~O~B~A~L
L~I~S~T~S
S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R
H~O~T~K~E~Y~S
- ShapeShifter:
```

Questa funzione fornisce un paio di vantaggi con l'uso di ShapeShifter.~
Queste le opzioni:

```
LockTask - Se uno schermo Amiga è in primo piano allora
ShapeShifter sarà congelato per proteggere
lo schermo Amiga dalla scrittura se hai
una scheda grafica.
```

1.85 Dimensionamento solido delle finestre

```
G~L~O~B~A~L
L~I~S~T~S
S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R
H~O~T~K~E~Y~S
- Size solid windows:
```

Questa funzione rende possibile il dimensionamento di finestre in~
tempo reale (supportato pienamente dal sistema).

Per più dettagliate informazioni far riferimento alla sezione~

```
Move~Full~Window
.~L'opzione 'Surface size' non è disponibile.
```

1.86 Snap

```
G~L~O~B~A~L
L~I~S~T~S
S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R
H~O~T~K~E~Y~S
- Snap:
```

Tramite questa funzione puoi ora catturare una porzione di testo da qualsiasi schermo ed utilizzarla in qualsiasi altro contesto. Infatti il testo verrà copiato nella clipboard e riutilizzato quando tu lo vorrai.

Per attivare questa funzione devi prima assegnare una Hotkeys alla pagina relativa e quindi editare le righe 'SNAP' ed 'INSERT CLIPBOARD', il primo per eseguire lo snap vero e proprio, il secondo per inserire il testo dove vuoi.

Assicurati però di assegnare una sola 'Hotkey' allo snap per ragioni interne.

POTENZIALITA' DI SNAP:

- veloce ed affidabile.
- snap di font con larghezza <= 16 ed altezza <1024
- snap di testo direttamente scritto in una immagine (prova con DPaint)
- snap di stili degli stili bold/underlined/invers/changing e colori diversi.
- altamente configurabile
- snap su schermi di profondità >8 bit (256 colori)
- opzionale: prova tutti i fonts non proporzionali in memoria

CONFIGURAZIONE:

- | | |
|---------------------|--|
| FontList | - I caratteri nella lista saranno usate per un ulteriore controllo, solo se sono già in memoria. Nessun carattere sarà caricato. |
| ColorSnap | - Riconosce il testo anche se é scritto in colori diversi. |
| NoDisplayBeep | - Nessun avvertimento se avviene un errore. |
| EOL Error-Skip | - I caratteri non definiti saranno saltati come un eol. |
| Try all Fonts | - Prova con tutti caratteri in memoria. |
| Try bold Fonts | - Prova a controllare anche i caratteri in grassetto. |
| Try bold first | - Controlla prima i caratteri in grassetto e poi quelli normali. |
| Error Sign | - Un eventuale carattere che non é stato possibile assegnare a partire da quelli in memoria. |
| Crawling Direction | - Direzione del formicolio che contraddistingue il box. |
| Crawling Speed | - La sua velocità, appunto. |
| Crawling Complement | - Colore (pen) usato per complementare il box. |
| Snap Pattern | - Valore del pattern da associare al box, in esadecimale. |
-

AUTORE:

Snail Mail:

Sören Sonnenburg
Fischerinsel 2
10179 Berlin

Email: sonne@hoshi.in-berlin.de
Subject: SNAP:<Your title> (I may not find your mail if you don't do so)
Phone: +49 (0)30 20450337
FAX/BBS: +49 (0)30 20450338 (leave a message to sonne)

RINGRAZIAMENTI:

Frank Fenn
Stefan Sommerfeld
Andreas Wenzel

1.87 Opzioni Sun

G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S

- Sun Options:

Con questa funzione è possibile attivare le seguenti opzioni:

SunMouse	-	attiva la finestra sotto il mouse.
SunPoptoFront	-	porta in primo piano la finestra sotto il mouse.
SunKey	-	attiva la finestra sotto il mouse, se è stato premuto un tasto.

Attivare la finestra di edit, con gli slider~sulla~destra~puoi~regolare~il~ritardo per SunMouse e SunPoptoFront. Se~vuoi~attivare~le~finestre~usando~SunPoptoFront devi attivare anche SunMouse.~Questo~permette~di~attivare~la~finestra~immediatamente ma di portarla davanti~un~secondo~più~tardi.

Certamente puoi abilitare o disabilitare le~finestre~dall'azione~di~'SunMouse' e~'SunPoptoFront'. Puoi trovare degli~esempi~nella~pagina~

Patternmatching

.

NOTA: Il ritardo è espresso in 1/10 sec.

1.88 SysIHack

```
G~L~O~B~A~L
L~I~S~T~S
S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R
H~O~T~K~E~Y~S
- SysIHack:
```

Tramite questa funzione puoi cambiare gli standard gadgets di sistema in un nuovo ad accattivante look 3D. Non è una completa sostituzione del programma "SysIHack" perchè le sue originali caratteristiche hanno più funzioni rispetto a quanto implementato in SysIHack di MCP, comunque la sofferisce egragiamente.

In più al normale SysIHack di sistema puoi conferire ai 4 gadget delle finestre MUI, al gadget KingCON-Iconify un bel look 3D!!

Con 'No Systemgadgets' puoi disabilitare la patch per i gadgets di sistema e permettere quindi di aggiustare solo quelli di KingCON e MUI.

L' opzione 'New Propgadget' fornisce alla scrollbar delle finestre Workbench un look "un po' più" 3D.

Dalla versione 1.30 sono disponibili alcuni nuovi gadget per il ridimensionamento degli indicatori (frecce) delle finestre e dei pulsanti.

Grazie a ciò si può ottenere un look migliore in schermi proporzionali 1:1, valori consigliati sono SizeWidth=18, Sizeheight=14, ArrowWidth=18, Arrowheight=14, per i gadgets.

E' anche possibile (e carino) incrementare lo spessore dei bordi inferiori delle finestre in schermi 1:1, e non solo. Normalmente i valori dei bordi sono di Top=2 (superiore), Left=4 (sinistro), Right=4 (destra), Bottom=2 (inferiore), da ora puoi selezionare un Bordo Inferiore di 4!

Per disattivare queste opzioni inserisci semplicemente un valore uguale a zero. ATTENZIONE: Se cambi il valore del bordo superiore, tutti i pulsanti nel titolo della finestra rimangono piccoli (!), questo è un BUG di AmigaOS !!!

NOTA: Se questa funzione è abilitata non lanciare il programma originale "SysIHack", a causa di mal funzionamenti e conflitti !!!

1.89 Tools Alias

```
G~L~O~B~A~L
L I S T S
S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R
H~O~T~K~E~Y~S
```

```

CRUNCHPATCH
    TOOLALIAS
ASSIGNPREFS

MEMORYPATCH

REQUESTERTIMEOUT
    - ToolAlias:

```

Chi non è mai stato annoiato per non essere in grado di (per esempio) vedere una documentazione cliccando due volte sulla sua icona, perchè il percorso nel campo "Programma Associato" nella sua icona è sbagliato?

Con questa funzione è possibile cambiare gli strumenti default, nelle icone, in altri, definiti nella lista nella pagina "Lista -- ToolAlias" (per esempio #?more --> C:PPMore). Il "Programma Associato" è solo virtualmente cambiato, cioè se un programma legge il tooltype, l'originale rimarrà comunque nell'icona. Il "Nuovo" "Programma Associato" virtuale, sarà mostrato solo se un programma è eseguito attraverso icona o l'icona stessa è visualizzata (WBInfo, Swazinfo, ...).

~~~

I settaggi per questa funzione sono localizzati nella pagina "Lists -- ToolAlias" di MCP-Prefs. In questa pagina vengono inseriti tutti i tools che dovrebbero essere sostituiti da altri, ci sono anche tutti gli AliasTools. Per aggiungerne uno, devi premere in 'New', ora puoi inserire il 'Programma Associato' da sostituire dal gadget di stringa di sinistra. Il gadget di stringa sulla destra serve per il 'Programma Associato' sostitutivo che puoi fare anche da requester. Esso può anche avere qualche pattern (per esempio #?).

NOTA: Solo il 'Programma Associato' verrà cambiato. In contrasto con altri programmi di ToolAlias, i programmi della parte sinistra della lista sono inoltre usabili (forse dalla shell, se tu vuoi).

## 1.90 Nuovi Parametri

```

G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S
    - New Tooltypes:

```

Questa funzione è particolarmente utile se vuoi eseguire giochi o demo direttamente da Workbench e quei giochi non gradiscono le tue configurazioni di sistema! Puoi inserire le nuove funzioni come ToolTypes proprio come un normale parametro AmigaDos (tooltypes).

Tu puoi inserire i seguenti ToolTypes alle icone:

MCPNOVBR: sets the VBR to address 0  
 MCPNOCACHES: switches off all caches  
 MCPNOICACHE: switches off the InstructionCache of the CPU  
 MCPNODCACHE: switches off the DataCache of the CPU  
 MCPNOIBURST: switches off the InstructionBurst mode of the CPU  
 MCPNODBURST: switches off the DataBurst mode of the CPU  
 MCPNOCOPYBACK: switches off the CopyBack mode of 68040 CPU  
 MCPNOCYBER: switches the CyberVision64 GfxBoard to AmigaScreen  
 MCPNOAGA: switches the AGA-ChipSet to OCS-Mode (KillAGA)  
 MCPPAL: switches the Screenmode to PAL  
 MCPNOMEMPATCH: switches off the 'Memory Patch' function  
 MCPNOBCACHE: switches off the Branch Cache of the 68060 CPU  
 MCPNOSSCALAR: switches off the SuperScalar Cache of the 68060 CPU  
 MCPNOSTOREBUF: switches off the Store Buffer of the 68060 CPU  
 MCPHALFINST: halves the Data Cache of the 68060 CPU  
 MCPHALFDATA: halves the Instruction Cache of the 68060 CPU  
 MCPTIMEROFF: disables MCPs internal timing, no Dimmer or Blanker will appear.  
 MCPDISABLEFPU: switches off the FPU of the 68060 CPU  
 MCPFLUSH: flushes all unused Libraries and Devices from memory (Kickstart 3.x needed)  
 MCPASSIGN0: makes an assign to the system  
 (e.g. MCPASSIGN0=Games:,DH0:Games)  
 (The assigns must be counted from 0 to 9, e.g. MCPASSIGN0, MCPASSIGN1, MCPASSIGN2,...)

Il sistema sarà ricommutato allo stato originale automaticamente o premendo la Hotkey 'SystemRestore' (guarda Hotkeys).

NOTA: Abbiamo ricevuto molte osservazioni sul fatto che 'Ambermoon' non lavorava con MCP. L'insuccesso non è in MCP. E' il VBR nel FastrAM. Con quel gioco (e molti altri), dovresti inserire 'MCPNOVBR' nell'icona, o cambiarlo a mano.

## 1.91 Aspetta per la Convalidazione

G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S

- Wait Validate:

Se MCP è eseguito ed un harddisk sta convalidando una partizione, allora MCP aspetterà fino alla fine della convalida. Il computer può avviarsi normalmente senza requester. Questo è usabile solo se MCP è nella Startup-sequence.

## 1.92 WBAbout

```
G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S
- WBAbout:
```

Con questa opzione MCP mostrerà un~nuovo~requester~dal menù ~'Workbench~Informazioni'~contenente informazioni~addizionali sul~sistema (CPU~e~Memoria),~puoi anche liberare~(flush) la~memoria (solo Kick3.x)~o~riavviare~la~macchina.

Se è disponibile un gadget 'more' puoi anche~vedere~i~programmatori~del~tuo~kickstart.

NOTA: Questo requester esteso non lavora con ARQ, questo~perchè~ARQ~non~chiamale~routine di sistema dopo averne chiamata una propria.

## 1.93 Orologio nella barra Titolo

```
G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S
- Title Clock:
```

E' un Orologio nella barra titolo Workbench~liberamente~configurabile.~Apri~la~pagina di edit, nella prima linea puoi~scegliere il~modo in~cui~l'orologio~comparirà.~Sulle linee inferiori puoi~inserire la~posizione~(x;y)~orientata da~sinistra o dal~bordo di schermo di~destra. Fin~quando~l'orologio~è per la Barra~Titolo non vedrai~niente se la~coordinata~y è~troppo~grande.~Puoi anche scegliere~il font per~l'orologio,~anche~font Proporzionali~sono~permessi. Se non scegli alcun~font sarà usato~quello~dello~Schermo attuale.~I~checkmarks sono per aggiustare~la~posizione~dell'orologio o~per~visualizzarlo~solo sullo schermo Workbench.

Certamente tu puoi includere o escludere schermi per~il~clock.~Puoi~trovare~degli~esempi nella pagina

```
Patternmatching
.
```

## 1.94 WB Gauge

```
G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S
- WB Gauge:
```

Mostra l'occupazione in percentuale di un dispositivo in un utile indicatore nel bordo sinistro delle finestre del Workbench, apparendo solo nella finestra della directory principale del dispositivo aperto.

Puoi definirne anche il look e la larghezza del gauge.

NOTA: In alternativa ad altri WB Gauge questo mostra la reale occupazione del dispositivo, cosicchè potrai vedere che per la RAM: non è sempre pieno al 100%, perchè non è vero.

## 1.95 Cambia il titolo al Workbench

```
G~L~O~B~A~L

L~I~S~T~S

S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R

H~O~T~K~E~Y~S
- Change Workbenchtitle:
```

Con questa funzione è possibile configurare ed estendere a tuo piacere la Barra Titolo del Workbench. Edita questa funzione nella finestra che apparirà. Quanto tu puoi inserire dipende al font usato (il migliore è un font proporzionale) e dalla larghezza dello schermo.

I valori possibili sono i seguenti:

```
%os = Versione Kickstart (e.g. 3.0)
%wb = Versione Workbench (e.g. 3.0)
%ov = Esatta Versione Kickstart (e.g. 39.106)
%wv = Esatta Versione Workbench (e.g. 39.29)
%ft = memoria libera totale
%fc = ChipMemory libera
%ff = FastMemory libera
%Ft = memoria libera totale (in KBytes)
%Fc = ChipMemory libera (in KBytes)
%Ff = FastMemory libera (in KBytes)
%FT = memoria libera totale (in MBytes)
%FC = ChipMemory libera (in MBytes)
%FF = FastMemory libera (in MBytes)
%fr = RetinaRam libera
```

```

%Fr = RetinaRam libera      (in KBytes)
%FR = RetinaRam libera      (in MBytes)
%fv = VMMRam libera
%Fv = VMMRam libera        (in KBytes)
%FV = VMMRam libera        (in MBytes)
%pt = % memoria libera insieme
%pc = % ChipMemory libera
%pf = % FastMemory libera
%PT = % memoria libera totale insieme
%PC = % ChipMemory totale
%PF = % FastMemory totale
%lt = blocco libero più largo di tutta la memoria
%lf = blocco libero più largo di FastMemory
%lc = blocco libero più largo di ChipMemory
%rc = % di frammentazione della ChipMemory
%rf = % di frammentazione della FastMemory
%nt = numero di tasks in esecuzione
%nl = numero di librerie aperte
%ns = numero di schermi aperti
%np = numero di porte aperte
%nd = numero di sispositivi aperti
%pr = tipo di processore
%cp = tipo di co-processore
%cs = tipo di ChipSet

```

Tra i suddetti valori puoi inserire qualsiasi carattere tu voglia.

Un esempio di TitleBar può essere:

```
AmigaOS V%os %pr/%cp/%cs Chip:%fc(%pc) Fast:%ff(%pf) T:%nt S:%ns
```

Dovresti inserire un numero sufficiente di spazi tra i singoli valori per facilitarne la lettura.

#### NOTE:

- 1) MCP prova ad identificare il vecchio~WBTitleBar~cercando~'Amiga'~all'inizio~del~ScreenTitle. Se questo fallisce la~funzione~non ha~nessun~effetto.
- 2) Non è possibile cambiare la~Titlebar~dall'emulazione~del~workbench~di~'DirectoryOpus', perchè questa~emulazione usa~proprie routine.

## 1.96 Attivazione nel Workbenchtitle

```
G~L~O~B~A~L
```

```
L~I~S~T~S
```

```
S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R
```

```
H~O~T~K~E~Y~S
```

- Activate on Workbenchtitle:

Se usi il Workbench in una bassa risoluzione (es 640x256) e apri parecchie finestre può succedere che non riesci ad attivare il Workbench in un punto per aprire un menù. Con questa patch è possibile attivare il Workbench cliccando sulla sua titlebar.

NOTA: Questa funzione è molto utile se fai uso di 'ToolsDaemon'.

## 1.97 DOS-Wildstar

```
G~L~O~B~A~L
L~I~S~T~S
S~C~R~E~E~N~M~A~N~A~G~E~R
H~O~T~K~E~Y~S
- DOS-Wildstar:
```

Con questa funzione tu puoi usare il carattere '\*' al posto del '#?' come una wildcard.

## 1.98 Ben Venuti!

Hai trovato la Parte segreta Di Questa Guida !

Che La Forza Sia Con te, E Non Dimenticare Amiga LA QUALITÀ DOMINANTE

## 1.99 Patternmatching

codici di Pattern-Matching

| Carattere~    | Descrizione~                                    |
|---------------|-------------------------------------------------|
| ?             | specifica un singolo carattere                  |
| #<p>          | significa che <p> occorre 0 finchè n volte      |
| <p1> <p2>     | vero se <p1> o <p2> sono veri                   |
| ~<p>          | accetta tutte le stringhe eccetto <p>           |
| (<p1><p2>...) | elementi di gruppo                              |
| %             | rappresenta un stringa vuota o una stringa zero |

[<p>-<p>]            definisce un'area di carattere

Esempi:

```
tutti gli schermi meno 'Workbench' :      ~(Workbench)
solo lo schermo 'Shell'           :      (Shell)
tutti gli schermi 'Shell'         :      (Shell#?)
solo gli schermi 'uno' e 'due'    :      (uno|due)
```

In tutte le liste del programma di preferenze~puoi~fornire~stringhe~con~questi~codici di patternmatching e non è importante~se~scrivi le~stringhe~in~maiuscolo o in~minuscolo !!!

## 1.100 INDICE di MCP

-INDEX

~A~PROPOSITO~DI~MUI~~~~~~

~ACTIVATE~ON~WORKBENCHTITLE~

~ALERT~HISTORY~~~~~~

~ALERT~TIMEOUT~~~~~~

~APPCHANGE~~~~~~

~ASSIGNPREFS~~~~~~

~ASSIGNWEDGE~~~~~~

~AUTORI~~~~~~

~AUTOMOUNT~~~~~~

~BORDERBLANK~~~~~~

~CACHEFONT~~~~~~

~CAPSSHIFT~~~~~~

~CENTER~SCREENS~~~~~~

~CHANGE~WORKBENCHTITLE~~~~~~

CLOSESCREEN PATCH

~COPYMEMQUICK~~~~~~

---

~Come~procurarsi~MCP~~~~~  
~CRUNCHPATCH~~~~~  
~CYCLETOMENU~~~~~  
~Da~Farsi~~~~~  
~DEFAULT~PUBSCREEN~~~~~  
~Distribuzione~~~~~  
~DOS~WILDSTAR~~~~~  
~Features~~~~~  
~FixJump~~~~~  
~FONT~SEARCH~~~~~  
~FORCE~HIRES~POINTER~~~~~  
~FORCE~NEWLOOK~MENUS~~~~~  
~FORMAT~PROTECTION~~~~~  
~FRAMEIHACK~~~~~  
~HAPPY~ENV~~~~~  
    ~HOTCMDS~~~~~  
~HOTKEYS~~~~~  
~INDICE~~~~~  
~Installazione~~~~~  
~Introduzione~~~~~  
~LEFTYMOUSE~~~~~  
~LIBRARY~SEARCH~~~~~  
~LOCK~PATCH~~~~~  
~MAPUMLAITS~~~~~  
~MEMORY~PATCH~~~~~  
~MOUSE~SPEEDER~~~~~  
~NEW~GADTOOLS~~~~~  
~NEW~TOOLTYPES~~~~~  
~NEWEDIT~~~~~

---

---

~NO~CAPSLOCK~::~:  
~NO~DISPLAYBEEP~::~:  
~NO~ICONEBORDER~::~:  
~NOGURU~::~:  
~NO~TOPAZ~::~:  
~Nuove~Idee~::~:  
~PATCHMATH~::~:  
~PATCHOPENWB~::~:  
~PATCHRGB32~::~:  
~POINTER~BLANKER~::~:  
~POINTERPATCH~::~:  
~POWER~SAVER~::~:  
~PROCESSOR~::~:  
~Programmi~di~supporto~::~:  
~PUBMODES~::~:  
~QUICKDRAW~::~:  
~QUICKLAYERS~::~:  
~RAM~PATCH~::~:  
~Registrazione~::~:  
~Richieste~di~sistema~::~:  
~Ringraziamenti~::~:  
~Foglio~di~Registrazione~::~:  
~REQTOOLS~PATCH~::~:  
~REQUESTER~TIMEOUT~::~:  
~Responsabilità~::~:  
~SAVE~\*~USE~\*~TEST~\*~CANCEL~::~:  
~SCREEN~ACTIVATION~::~:  
~SCREEN~BLANKER~::~:

---

~SCREEN~DIMMER~::~::~::~  
~SCREEN MANAGER ~::~::~  
~SCREENSMENU~::~::~  
~SET~DRI~PENS~::~::~  
~SHAPESHIFTER~::~::~  
~SNAP~::~::~  
~SOLID~WINDOWMOVING~::~::~  
~SOLID~WINDOWSIZING~::~::~  
    ~Storia~di~MCP~::~::~  
~Storia~di~Guidefile~::~::~  
~SUN~OPTIONS~::~::~  
~Sviluppatori~::~::~  
~SYSIHACK~::~::~  
    ~Task~Name~::~::~  
~TITLE~CLOCK~::~::~  
~TOOLALIAS~::~::~  
~TRACKDISK~PREFS~::~::~  
~Utilizzazione~::~::~  
~WAIT~VALIDATE~::~::~  
~WBABOUT~::~::~  
~WBGAUGE~::~::~  
~World~Map~Project~::~::~