

MUIScreenMode

COLLABORATORS

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

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	MUIScreenMode	1
1.1	The MUIScreenMode Preference Editor	1
1.2	MUIScreenMode Features	1
1.3	Systemanforderungen von MUIScreenMode	2
1.4	Installation von MUIScreenMode	2
1.5	Starten von MUIScreenMode	2
1.6	Starten von der Workbench	2
1.7	Starten vom CLI	3
1.8	Starten von einem Preset-Icon	3
1.9	Die GUI von MUISreenMode	4
1.10	MUIScreenMode Menü	4
1.11	Onlinehilfe	5
1.12	Anzeigemodus	5
1.13	'Laden'-Knopf	5
1.14	Moduseigenschaften	5
1.15	Farben-Ziehbalken	6
1.16	Größen-Eingabefelder	6
1.17	Vorgabe-Schalter	6
1.18	Auto-Rollen-Schalter	6
1.19	HAM-Schalter	7
1.20	Speichern	7
1.21	Benutzen	7
1.22	Abbrechen	7
1.23	Autor	7
1.24	Copyright & Lizenz	8
1.25	Geschichte von MUIScreenMode	9
1.26	Rechtliches über MUI	10

Chapter 1

MUIScreenMode

1.1 The MUIScreenMode Preference Editor

MUIScreenMode v1.3 - © 1995 Cyril DEBLE

Ein Bildschirmmodus-Voreinstellerersatz mit MUI-Unterstützung.

Diese Anleitung beschreibt den MUIScreenMode Voreinsteller. Wähle einen der aufgelisteten Knöpfe:

[Features](#)

[Systemanforderungen](#)

[Installation](#)

[Starten](#)

[Autor](#)

[Copyright & Garantie](#)

[Geschichte](#)

[Über MUI](#)

NOTE: This Documentation is not up-to-date, see the english version for news features.

1.2 MUIScreenMode Features

Beschreibung von MUIScreenMode

Dieses Programm ist ein Ersatz für den Bildschirmmodus-Voreinsteller von Commodore. Er kann das gleiche, wie der von Commodore, aber darüberhinaus noch einiges mehr:

- Schöne fontsensitive GUI (**MUI**).
 - Voll kompatibel mit 3.0-Bildschirmmodi
 - Erneutes **Laden** der Modi ohne das Programm zu verlassen.
 - Unterstützung des **HAM** -Modus!
 - Anzeigemodus-ID im **Moduseigenschaften-Listview** .
 - Öffnen auf einem beliebigen Publicscreen.
 - Benutzt sys/prefs.catalog (Kein weiterer Katalog benötigt).
 - Benutzt ENV:Def_Prefs.info- **Icon** als Vorgabe (Kein eingebautes Icon mehr).
 - Online- **Hilfe** .
-

1.3 Systemanforderungen von MUIScreenMode

Systemanforderungen

Um MUIScreenMode zu starten werden folgende Programme benötigt:

- AmigaDOS Version 3.0 oder höher.
- **MUI** Version 2.3 oder höher.

1.4 Installation von MUIScreenMode

Installation

Um MUIScreenMode zu installieren, können sie das Installer-Skript durch einen Doppelklick starten.

Wenn sie manuell installieren möchten, ist dies auch recht einfach: ziehen sie das MUIScreenMode-Icon in die Prefs-Schublade. Wenn sie wollen, können sie den alten Bildschirmmodus-Voreinsteller löschen und MUIScreenMode in Screenmode umbenennen.

Wenn sie die **Onlinehilfe** möchten, müssen sie die Guide in das Verzeichnis HELP:deutsch kopieren. Wollen sie die **Icon** - Option nutzen, kopieren sie das Piktogramm aus dem env-Verzeichnis nach ENV:Sys und ENVARC:Sys oder ersetzen sie dies durch Ihr eigenes.

1.5 Starten von MUIScreenMode

Starten

Um den Voreinstellungseditor zu benutzen klicken sie entweder zweimal auf sein Piktogramm auf der **Workbench** oder starten sie ihn aus einer **Shell** heraus. Daraufhin sollte das **Hauptfenster** erscheinen.

MUIScreenMode unterstützt:

Start von der Workbench

Start vom CLI

Start von einem Preset-Icon

1.6 Starten von der Workbench

Starten von der Workbench

Wenn sie von der Workbench aus starten, können sie Tooltypes benutzen. Sie werden benutzt um dem Programm einige Werte zu übergeben, damit sie diese nicht bei jedem Start von Hand neu eingeben müssen.

Diese Tooltypes sind:

- PUBSCREEN :

Dieser Tooltype ermöglicht einen Publicscreen anzugeben, auf dem die **GUI** geöffnet werden soll.

Beispiel: SCREENMODE=DOPUS.1

- CREATEICONS :

Setzen sie diesen Tooltype auf YES, wenn sie möchten, daß MUIScreenMode beim Speichern der Voreinstellungen ein **Icon** erzeugt.

Beispiel: CREATEICONS=YES

1.7 Starten vom CLI

Starten vom CLI

Wenn sie vom CLI aus starten, können sie folgende Optionen benutzen:

- FILE :

Dies ist der Name der Voreinstellungsdatei, die geladen wird. Übergeben sie einfach den Namen als Argument.

Beispiel: MUIScreenMode SYS:Prefs/Presets/Default.screenmode

- PUBSCREEN :

Hier übergeben sie den Namen des Publicscreens, auf dem MUIScreenMode sein **GUI** öffnen soll. Schreiben sie den Namen direkt hinter das PUBSCREEN-Schlüsselwort.

Beispiel: MUIScreenMode PUBSCREEN DOPUS.1

- EDIT :

Die angegebene Voreinstellungsdatei wird geladen und kann mit der **GUI** editiert werden. (Wenn die Optionen USE oder SAVE nicht verwendet werden, wird diese benutzt.)

- USE :

Die angegebene Voreinstellungsdatei wird in ENV: gespeichert. Außerdem wird die Workbench aktualisiert. Diese Funktion entspricht dem '**Benutzen**'-Knopf , ohne die **GUI** zu benötigen.

- SAVE :

Die angegebene Voreinstellungsdatei wird in ENV: und ENVARC: gespeichert um Änderungen permanent zu machen. Die Workbench wird auch aktualisiert. Die Funktion entspricht dem '**Speichern**'-Knopf , ohne die **GUI** zu öffnen.

1.8 Starten von einem Preset-Icon

Starten von einem Preset-Icon

Wenn sie eine Voreinstellungsdatei mit einem Icon speichern, können sie darin den Tooltype ACTION mit folgenden Argumenten setzen:

- EDIT :

Die Datei wird zum editieren in die **GUI** geladen.

Beispiel: ACTION=EDIT

- USE :

Die Voreinstellungsdatei wird in ENV: gespeichert. Außerdem wird die Workbench aktualisiert. Die Funktion entspricht dem '**Benutzen**'-Knopf , ohne die **GUI** zu benötigen. (Dies ist das Standardargument, wenn sie mit einem Icon speichern.)

Beispiel: ACTION=USE

- SAVE :

Die angegebene Voreinstellungsdatei wird in ENV: und ENVARC: gespeichert um Änderungen permanent zu machen. Die Workbench wird auch aktualisiert. Die Funktion entspricht dem '**Speichern**'-Knopf , ohne die **GUI** zu öffnen.

Beispiel: ACTION=SAVE

1.9 Die GUI von MUISreenMode

Die GUI von MUIScreenMode

Im Rahmen des Fensters finden sie die gewöhnlichen Schalter, wie sie in fast jeder Anwendung vorhanden sind. Es gibt den Schließ-, Tiefen-, der 2-Größen- und (rechts unten) der Größenknopf.

Zusätzlich gibt es einen Iconifizierungsschalter um das Fenster zu verkleinern. Wenn sie ihn benutzen, verschwindet das Fenster und ein ApplIcon erscheint auf der Workbenchoberfläche.

Die GUI unterstützt ein Standardvoreinsteller **menü** und Online- **Hilfe** .

Alle übrigen Funktionen im Fenster werden hier erklärt:

- **Anzeigemodusliste**
- **'Laden'-Knopf**
- **Moduseigenschaften**
- **Farben-Schieber**
- **Größen-Eingabefelder**
- **Standard-Schalter**
- **Auto-Rollen**
- **HAM**
- **'Speichern'-Knopf**
- **'Benutzen'-Knopf**
- **'Abbrechen'-Knopf**

1.10 MUIScreenMode Menü

Menü

Die Menüs von MUIScreenMode sind die gleichen wie bei ScreenMode von Commodore.

Sie enthalten folgende Punkte:

Menü Projekt

- öffnen :

Öffnen eines Requesters, in dem sie eine zuvor gespeicherte Voreinstellerdatei laden können.

- speichern als :

Speichern der aktuellen Voreinstellungen in einer Datei. Ggf. wird auch ein Piktogramm erzeugt (siehe unten).

- beenden :

Verlassen des Programms ohne etwas zu verändern.

Menü Vorgaben

- auf Vorgaben zurücksetzen :

Wiederherstellen der Standardeinstellungen. (PAL-Modus mit Standardmaßen)

- auf zuletzt gespeichertes :

Laden der zuletzt gespeicherten Voreinstellerdatei. (Der Datei aus dem Verzeichnis ENVARC:)

- auf vorherigen Stand :

Laden der Voreinstellerdatei aus dem Verzeichnis ENV:. Damit werden die Einstellungen auf den Zustand zurückgesetzt, wie sie beim Start von MUIScreenMode waren.

Menü Optionen

- Piktogramme erzeugen? :

Wenn dieser Punkt selektiert ist, wird beim Speichern der Voreinstellungen auch ein Piktogramm erzeugt.

1.11 Onlinehilfe

Onlinehilfe

Um die Onlinehilfe zu benutzen plazieren sie einfach die Maus über dem gewünschten Gadget und drücken die HELP-Taste.

1.12 Anzeigemodus

Anzeigemodus

Alle darstellbaren Anzeigemodi werden in dieser Liste angezeigt. Sie können hier nachschauen, welche Modi sie verwenden können. Die Einträge geben die Existenz der Treiber in Devs/Monitors wieder.

Um einen Bildschirmmodus auszuwählen, klicken sie ihn einfach mit der Maus an. Die Liste können sie mit den Standard- **MUI**-Tasten oder dem Rollbalken steuern. Wenn sie einen Modus angewählt haben, werden die entsprechenden Einträge im Kasten **Moduseigenschaften** erneuert.

Sie können auch einen Eintrag doppelt anklicken, um ihn direkt zu benutzen.

1.13 'Laden'-Knopf

'Laden'-Knopf

Dieser Knopf ermöglicht einen Test der Systembildschirmmodi. Somit können sie neue Modi von Storage/Monitors installieren ohne MUIScreenMode zu verlassen.

1.14 Moduseigenschaften

Moduseigenschaften

Diese Liste zeigt einige Informationen über den gewählten Bildschirmmodus:

- In der ersten Zeile steht der Anzeigename gefolgt von der Display-ID in Klammern.

- Sichtbare Größe :

Größe des Modus mit Overscan. Sie kann mit dem Overscan-Voreinsteller geändert werden.

- Minimale Größe :

Dies sind die minimalen Maße, die von dem gewählten Modus unterstützt werden.

- Maximale Größe :

Dies sind die maximalen Maße, die von dem gewählten Modus dargestellt werden können. Bei wenig Grafikspeicher ändern sich diese Werte.

- Max. Anz. Farben :

Hier steht die maximale Anzahl von Farben, die der gewählte Modus anzeigen kann.

Folgende Eigenschaften erscheinen je nach Modus evtl. auch noch:

- Benötigt ECS :

Der gewählte Modus kann nur mit dem ECS-Chipsatz dargestellt werden.

- Intlace/Zeilensp. :

Der gewählte Modus wird im Zeilensprungverfahren dargestellt.

- Unterstützt Genlock :

Der gewählte Modus unterstützt Videoperepherie wie Genlocks.

- Ziehbar :

Bildschirme in diesem Modus können mit der Maus bewegt werden. Um sie zu ziehen, klicken sie in die Titelleiste und bewegen die Maus nach unten oder oben. Dies ist nützlich um andere Bildschirme hinter dem vordersten sichtbar zu machen.

- Frequenzen :

Die letzten beiden Zahlen geben die horizontale und vertikale Frequenz an.

Die Liste kann mit den Standard-MUI-Tasten oder dem Schieber bedient werden. Beim Programmstart kann die Liste leer sein, weil sie einen Treiber entfernt haben und daher keine Informationen mehr darüber vorliegen. Trotzdem können sie einen anderen Modus wählen und erhalten die entsprechenden Informationen.

1.15 Farben-Ziehbalken

Farben-Ziehbalken

Mit diesem Balken können sie die Anzahl der Farben einstellen, die in dem Bildschirmmodus verwendet werden sollen. Je mehr Farben sie benutzen, desto langsamer wird der Bildaufbau der Workbench und desto mehr Grafikspeicher wird belegt.

Der Maximalwert des Schiebers entspricht der maximalen Farbanzahl, die der jeweilige Bildschirmmodus zuläßt. Wenn sie HAM selektieren, können sie nur zwischen zwei Werten wählen. Diese Werte stehen für die Basispalette: 16 für HAM6 und 64 für HAM8. Wenn sie kein AGA Chipsatz haben, ist nur HAM6 möglich.

1.16 Größen-Eingabefelder

Größen-Eingabefelder

Mit den als "Breite" und "Höhe" gekennzeichneten Eingabefeldern können sie die Anzeigegröße der Workbench einstellen. Um die Werte einzutragen, dürfen die entsprechenden Vorgabeschalter nicht abgehakt sein. Der Wert muß zwischen dem Minimum und Maximum, wie in der Moduseigenschaftenliste angegeben, liegen. Ein einmal eingetragener Wert bleibt solange stehen, bis sie wieder Vorgabe anwählen.

Ein Wert außerhalb des zulässigen Bereichs wird automatisch auf das Minimum oder Maximum zurückgesetzt.

Fast jeder Bildschirmmodus läßt größere Maße zu als der Bildschirm sichtbar darstellen kann. So eine virtuelle Workbenchoberfläche ermöglicht mehr Fenster darzustellen. Die einzige Grenze wird durch den verfügbaren Grafikspeicher gesetzt.

1.17 Vorgabe-Schalter

Vorgabe-Schalter

Der Schalter rechts von den **Größeneingabefeldern** ermöglichen, daß automatisch die Standardhöhe und -breite des ausgewählten Bildschirmmodus verwendet werden. Diese Standardwerte sind normalerweise die sichtbar darstellbaren Maße des Bildschirms.

1.18 Auto-Rollen-Schalter

Auto-Rollen-Schalter

Wenn dieser Schalter angewählt ist, wird die Workbench bei Erreichen des Randes mit der Maus weitergerollt. Das ist besonders bei Bildschirmen mit größeren Maßen als darstellbar nützlich.

1.19 HAM-Schalter

HAM-Schalter

Wenn dieser Schalter angewählt ist, wird die Workbench im HAM-Modus geöffnet. Sie können die Anzahl der Bitplanes mit dem **Farben-Ziehbalken** einstellen (Von 2 -> 1 Plane bis 256 -> 8 Planes).

WARNUNG:

Dies ist kein Hack und das HAM-Flag wird **WIRKLICH** in der Voreinstellerdatei gespeichert. Aber einige Programme (wie Multiview mit einer Guide-Datei), die die Workbench für ihre eigenen Bildschirme klonen, benutzen falsche Farben, wenn diese im HAM ist. Sie können dies umgehen, wenn sie diese Programme auf der Workbench selbst laufen lassen. In dem Fall sind die Farben richtig, aber das Programm denkt, es ist kein HAM und stellt somit auch keine Bilder als HAM dar. :-)

1.20 Speichern

Speichern

Mit diesem Knopf speichern sie die Einstellungen permanent im System. Die Einstellungsdatei wird in ENV: und ENVARC: gesichert, danach beendet sich das Programm. Wenn sie noch andere Programme auf der Workbench gestartet haben, werden sie evtl. aufgefordert, diese zu beenden.

1.21 Benutzen

Benutzen

Mit diesem Knopf speichern sie die Einstellungen zeitweilig im System. Die Einstellungsdatei wird in ENVARC: gesichert, danach beendet sich das Programm. Wenn sie noch andere Programme auf der Workbench gestartet haben, werden sie evtl. aufgefordert, diese zu beenden.

1.22 Abbrechen

Abbrechen

Benutzen sie diesen Knopf um das Programm ohne irgendwelche Änderungen zu verlassen.

1.23 Autor

Autor

Ich bin ein 23 Jahre alter französischer "electronics engineering"-Student am ENSEA in Cergy (Ecole Nationale supérieure de Electronique et ses Applications).

Meine aktuelle Amiga-Konfiguration sieht so aus:

- A1200
- GVP A1230 (68030/40 Mhz + 68882/40 Mhz + 4 Megs)
- Commodore 1942
- Overdrive CD
- GVP DSS8+ Sampler

MUIScreenMode ist mein erstes verbreitetes Programm. Ich habe es in C geschrieben und mit SAS C V6.55 compiliert. Ich habe versucht, MUIScreenMode so systemfreundlich wie möglich zu gestalten, aber ich habe nur die Commodore Autodocs, und daher möchte ich noch folgende Dinge wissen:

- Funktioniert es auf Grafikkarten?
- Welche Programme laufen nicht auf einer HAM-Workbench?

Ich beabsichtige alle Commodore-Voreinsteller mit MUI zu programmieren. Sind sie interessiert?

Wenn sie irgendwelche Vorschläge, Kommentare, Bugreports über MUIScreenMode haben, können sie mich an den folgenden Adressen erreichen:

E-mail: deble@ensea.fr (bevorzugt)

S-mail: DEBLE Cyril

25 rue Campo-Formio

75013 Paris

FRANCE

Danksagungen an

- Commodore

Für diese wunderbare Maschine: Der AMIGA.

- Eric Totel

Für sein hübsches Programm MUIBuilder.

- Stefan Stuntz

Für sein Magic User Interface.

- Christophe "Oscar" Vallée

Für Visual, einen schönen Thumbnail Manager. (Im Aminet zu finden)

- Alle anderen PD-Autoren

Von denen ich viel gelernt und geliehen habe.

- Christoph Granz

Für die deutsche Anleitung.

1.24 Copyright & Lizenz

Copyright

MUIScreenMode is © Copyright by Cyril DEBLE in 1995.

MUIScreenMode wird 'so wie es ist' vertrieben. Das Paket darf in keiner Weise geändert werden. Sie dürfen auch keinen Gewinn durch den Verkauf dieses Pakets machen. Um es zu verbreiten dürfen sie alle gebräuchlichen Medien wie Disketten, CD, Festplatten, Netzwerke etc. benutzen.

MUIScreenMode ist MAILWARE, d.h. wenn sie das Programm eine Weile getestet haben, können sie mir eine Nachricht mit Ihrer Meinung zu MUIScreenMode schicken.

Meine EMail-Adresse ist [hier](#) .

Garantie

ES GIBT KEINERLEI GARANTIE FÜR DIE FUNKTIONSTÜCHTIGKEIT DES PROGRAMMS. DAS PROGRAMM WIRD 'SO WIE ES IST' VERTRIEBEN, OHNE GARANTIE - WEDER EXPLIZIT NOCH IMPLIZIT. DAS RISIKO BEI BENUTZUNG DES PROGRAMMS LIEGT GANZ BEI DEM BENUTZER.

SOLLTE DAS PROGRAMM IRGENDETWAS BESCHÄDIGEN, SO BEZAHLT DER BENUTZER ALLE ANFALLENDEN REPARATUR- UND SERVICEKOSTEN.

IN KEINEM FALL SIND WEDER COPYRIGHTINHABER NOCH ANDERE, DIE DAS PROGRAMM VERBREITET HABEN, FÜR SCHÄDEN JEDLICHER ART, DIE DURCH BENUTZUNG DES PROGRAMMS ENTSTANDEN SIND (EINSCHLIESSLICH DATENVERLUST ODER KONFLIKTE IM MULTITASKINGBETRIEB), HAFTBAR ODER VERANTWORTLICH.

1.25 Geschichte von MUIScreenMode

Geschichte

Version 1.0 (21.03.95)

- Erste öffentliche Version

Version 1.1 (05.04.95)

- RelVerify-Flag für Benutzen-, Speichern- und Abbrechenknopf war nicht gesetzt
- Anzeigen der Bildschirmfrequenzen
- Begrenzen des HAM-Modus auf 6 oder 8 Bitplanes
- Test, ob HAM im gewählten Modus darstellbar ist. Wenn nicht -> HAM-Gadget deaktivieren
- Läuft jetzt mit ECS und OLD Chipsätzen
- Korrekte min.-Größen; 640x200 für alle außer A2024 (1024x1024)
- Bildschirmmodi jetzt sortiert in der Liste
- Information über den aktuellen Modus wird bei Programmstart gezeigt
- Französische Anleitung
- Installerskript

Version 1.2 (03.05.95)

- Doppelklick auf einen Modus zum Benutzen (kein 'About'-Requester mehr ;-)
- Wenn sie einen Modus wählen, der weniger Farben darstellen kann, als eingestellt, wird der vorige Wert gesichert. (Laden sie den A2024 Monitortreiber und gehen sie alle Modi durch, um diese Feature zu sehen)
- Breite und Höhe des Stringgadgets sind fixiert. Die Einträge sind jetzt immer sichtbar
- Die Modusliste kann jetzt gleich bei Programmstart per Tastatur kontrolliert werden
- Installerskript installierte nicht das Def_Prefs-Piktogramm

Version 1.3 (11.05.95)

- Kleine Fehlerkorrekturen
- Deutsche Anleitung

Demnächst

- MUITime-Voreinsteller!
-

1.26 Rechtliches über MUI

Diese Applikation benutzt

MUI - MagicUserInterface

(c) Copyright 1993/94 by Stefan Stuntz

MUI ist ein System zum Erzeugen und Benutzen einer graphischen Benutzeroberfläche. Mit Hilfe eines Voreinstellers ist es dem Benutzer möglich, das Aussehen der Applikation ganz nach seinem persönlichen Geschmack einzustellen.

MUI wird als Shareware vertrieben. Um ein komplettes Paket mit vielen Beispielen und mehr Information zur Registration zu erhalten, schauen sie bitte nach einer Datei namens "muiXXusr.lha" (XX steht für die letzte Versionsnummer) in Ihrer Mailbox oder auf PublicDomain-Disketten.

Wenn sie direkt registrieren möchten, senden sie einfach

DM 30.- or US\$ 20.-

an

Stefan Stuntz

Eduard-Spranger-Straße 7

80935 München

Deutschland
