

**Opcje rozmowy (karta Informacje osobiste)**

Miejsce na wpisanie prawdziwego nazwiska. Nazwisko jest wyświetlane na liście użytkowników serwera w oknie dialogowym **Lista użytkowników**.

Miejsce na wpisanie pseudonimu.

W programie Microsoft Chat pseudonim służy do identyfikacji uczestników rozmów w pokoju rozmów.

Miejsce na wpisanie informacji o sobie.

Jeśli inne osoby zechcą poznać Twój osobisty profil w programie Microsoft Chat, zobaczą te informacje.

## **Okno dialogowe Pokój rozmów**

Miejsce na opis tematu pokoju.

Opis tematu pojawia się w oknie dialogowym **Lista pokoi rozmów** obok nazwy pokoju.

Określa, czy pokój jest kontrolowany.

W kontrolowanym pokoju rozmów tylko gospodarz pokoju i osoby wskazane przez niego mogą wysyłać wiadomości. Wszyscy inni uczestnicy są widzami. Tylko gospodarz pokoju może zaznaczyć to pole.

Określa, czy ktoś inny czy tylko gospodarz pokoju może ustalić temat pokoju rozmów. Tylko gospodarz pokoju może zaznaczyć to pole.



Określa, czy wejście do pokoju wymaga zaproszenia. Tylko gospodarz pokoju może zaznaczyć to pole.

Określa, czy informacje w oknie dialogowym **Lista pokoi rozmów** są widoczne jedynie dla osób znajdujących się w pokoju. Tylko gospodarz pokoju może zaznaczyć to pole.

Określa, czy informacje o tym, kto jest w pokoju są dostępne dla osób spoza pokoju. Tylko gospodarz pokoju może zaznaczyć to pole.

Określa, czy liczba osób, które mogą znajdować się w pokoju jest ograniczona. Po zaznaczeniu pola wyboru **Maksymalna liczba użytkowników**, wpisz największą dozwoloną liczbę użytkowników. Tylko gospodarz pokoju może zaznaczyć to pole.

**Opcje rozmowy (karta Widok komiksu)**

Określa liczbę dostępnych paneli komiksów, które mogą być wyświetlane w jednym wierszu.

## Opcje rozmowy (karta Ustawienia)

Określa, czy specyficzne dla programu Microsoft Chat informacje będą przesyłane do osób, z którymi rozmawiasz. Jest to użyteczne podczas rozmowy z osobami korzystającymi tylko z możliwości tekstowych.



Określa, czy chcesz otrzymywać monity o zapisanie kopii konwersacji, gdy zamykasz okno programu Microsoft Chat.

Określa, czy w pokoju można otrzymywać szeptu.  
Szeptu sę to wiadomości widziane tylko przez osobę wysyłającą i osobę odbierającą.

## Opcje rozmowy (karta Postać)

Lista dostępnych postaci komiksu. Kliknij postać, aby zobaczyć jak wygląda.

Wyświetla wybraną z listy postać komiksu z typem ekspresji wybranym za pomocą koła emocji.

Dopasowuje typ ekspresji postaci.

Typ ekspresji postaci można zmienić, przeciągając dużą, czarną kropkę na kole emocji.

**Opcje rozmowy, karta Widok tekstu, okno dialogowe Ustawianie czcionki tekstu**

Lista dostępnych czcionek.



Lista dostępnych stylów wybranej czcionki.

Lista dostępnych rozmiarów punktowych wybranej czcionki.

Wyświetla, jak tekst będzie wyglądał po zastosowaniu wybranych opcji.

Lista dostępnych języków zainstalowanych na komputerze.

## **Opcje rozmowy (karta T1o)**

Lista dostępnych typów tła komiksu.  
Kliknij tło, aby zobaczyć jak wygląda.

Wyświetla wybrane tło.

## **Okno dialogowe Lista pokojów**



Miejsce na wpisanie słów lub fragmentów słów, które odpowiadają całości lub fragmentowi nazwy pokoju, którą chcesz wyszukać na liście **Pokój**.  
W oknie dialogowym **Lista pokoiów rozmów** pojawiają się jedynie tytuły pokoiów odpowiadające wpisanemu tekstowi.

Określa, czy słowa wpisane w polu **Wyświetlaj pokoje rozmów zawierające** mają być także wyszukiwane na liście **Temat**.

W oknie dialogowym **Lista pokoi rozmów** pojawią się tylko te pokoje, których tytuły lub tematy odpowiadają wpisanym słowom.

Aktualizuje okno dialogowe **Lista pokoi rozmów**, pytając serwer rozmów o bieżącą listę pokoi.

Przenosi Cię do wybranego pokoju.

Tworzy nowy pokój rozmów.  
Automatycznie stajesz się gospodarzem tworzonych przez siebie pokoi.

**Okno dialogowe Połączenie rozmowy (karta Połączenie)**

Lista dostępnych pokoi rozmów dodanych do listy ulubionych.

Miejsce na wpisanie nazwy serwera rozmów, z którym chcesz się połączyć.



Określa, że chcesz wejść do konkretnego pokoju i zawiera miejsce na wpisanie jego nazwy.

Określa, że chcesz zobaczyć bieżącą listę wszystkich pokojów rozmów, które są dostępne na serwerze.

## Okno dialogowe Zapraszanie

Miejsce na wpisanie pseudonimów osób, które chcesz zaprosić do pokoju.

## Okno dialogowe Usuń

Miejsce na wpisanie powodu tymczasowego usunięcia kogoś z pokoju.  
Microsoft Chat wyświetla powód wszystkim obecnym w pokoju. Usunięcie kogoś z pokoju działa aż do powtórnego wejścia tej osoby do pokoju.

Określa, czy chcesz także zabronić wstępu oprócz usunięcia z pokoju.  
Osoba, której zabroniono wstępu do pokoju, nie może do niego wejść aż do usunięcia zakazu lub aż do ponownego utworzenia pokoju, kiedy to lista zakazów jest czyszczona.

Miejsce na określenie osoby, której chcesz zabronić wstępu lub którą chcesz ponownie wpuścić do pokoju (nie zabraniać wstępu).



Określa, że chcesz zabronić wstępu osobie, której nazwisko pojawia się w polu **Osoba, której zabraniasz lub nie zabraniasz wejścia do pokoju**. Tylko gospodarz pokoju może zaznaczyć to pole.

Określa, że chcesz odwołać zakaz wstępu osobie, której nazwisko pojawia się w polu **Osoba, której zabraniasz lub nie zabraniasz wejścia do pokoju**. Tylko gospodarz pokoju może zaznaczyć to pole.

**Opcje rozmowy, karta Ustawienia**

Miejsce na wpisanie lokalizacji plików dźwiękowych. Microsoft Chat może przesyłać i odtwarzać tylko pliki znajdujące się w tych folderach. Na liście może znajdować się kilka folderów, rozdzielonych średnikami — na przykład **c:\windows\media; c:\windows**.

Określa, czy ogłaszać wchodzenie osób do pokoju lub ich wychodzenie.

**Opcje rozmowy, karta Widok tekstu**

Określa, że między każdą wiadomością w trybie tylko tekstowym powinien pojawiać się pusty wiersz.

Określa, że pusty wiersz powinien pojawiać się między wiadomościami, które nie są tego samego typu w trybie tylko tekstowym.  
Akcje, myśli i szepty to przykłady różnych typów wiadomości.



Określa, że między wiadomościami w trybie tylko tekstowym nie powinien pojawiać się pusty wiersz.

Kliknij, aby zmienić czcionki używane do wyświetlania wiadomości.

Resetuje czcionki używane do wyświetlania wiadomości do ich ustawień domyślnych.

Określa, czy nagłówki wiadomości wyświetlane przez gospodarza mają być wyświetlane pogrubioną czcionką.

Określa, czy wiadomości wyświetlane przez gospodarza mają być wyświetlane pogrubioną czcionką.

## **Lista użytkowników**

Określa, że chcesz wyszukać wszystkie osoby podłączone do serwera.

Lista pseudonimów i identyfikatorów wszystkich osób odpowiadających podanym kryteriom wyszukiwania.



Określa, że chcesz wyszukać wszystkie osoby o pseudonimie zawierającym tekst wpisany w polu **Nazwy zawierające**.

Określa, że chcesz wyszukać wszystkie osoby o identyfikatorze zawierającym tekst wpisany w polu **Nazwy zawierające**.

Zaprasza wybraną z listy **Pseudonim** osobę do pokoju, w którym jesteś.

Otwiera **Pole szeptu**, umożliwiając przekazanie "szepciem" wiadomości osobie wybranej z listy **Pseudonim**.  
Szepty to wiadomości widziane jedynie przez osobę wysyłającą i osobę odbierającą.

**Okno dialogowe Ustawianie czcionki tekstu (???--nie podłączone, a jeśli podłączone, to ze złym tekstem??)**

Określa, czy wybrana czcionka jest przekreślona linią.

Określa, czy wybrana czcionka jest podkreślona.

Lista dostępnych kolorów dla wybranej czcionki.



Pokazuje, jak będą wyglądać różne wiadomości i typy nagłówków.

Lista dostępnych typów wiadomości i nagłówek.

**Okno dialogowe Odtwórz dźwięk**

Lista dostępnych plików dźwiękowych.

Miejsce na wpisanie wiadomości, która będzie wysłana z wybranym dźwiękiem.

Odtwarza wybrany dźwięk.

**Opcje rozmowy, karta Ustawienia**

Określa, czy chcesz otrzymywać zaproszenia do innych pokoi rozmów.



**Opcje rozmowy, karta Automatyizacja**

Określa, że nie chcesz automatycznie wysyłać pozdrowień osobom wchodzącym do pokoju.

Określa, że chcesz automatycznie, poprzez okno szeptu, wysyłać pozdrowienia do osób wchodzących do pokoju.  
Wpisz wiadomość w polu tekstowym.

Określa, że chcesz automatycznie wysyłać pozdrowienia do osób wchodzących do pokoju. Wpisz wiadomość w polu tekstowym. Wszystkie osoby obecne w pokoju zobaczą pozdrowienie.

Miejsce na wpisanie wiadomości wysyłanej automatycznie do osób wchodzących do pokoju. Możesz użyć zmiennych zamiast nazwy i pokoju, tak jak pokazano w przykładowym tekście.

Lista dostępnych kombinacji klawiszy, których możesz używać do uruchamiania makra. Wybierz kombinację klawiszy, a następnie wpisz w polu tekstowym wiadomość, którą chcesz z nią skojarzyć.

Miejsce na wpisanie wiadomości, którą chcesz przesyłać przy naciśnięciu skojarzonej kombinacji klawiszy.

Miejsce na wpisanie nazwy tworzonego makra. Makro składa się z wiadomości oraz skojarzonej z nią kombinacji klawiszy.



Zapisuje makro podane w polu **Nazwa**. Musisz zapisać makro zanim go użyjesz.

Usuwa makro podane w polu Nazwa. Przed usunięciem musisz zaznaczyć makro w polu Kombinacja klawiszy.

**Opcje rozmowy, karta Informacje osobiste**

Miejsce na wpisanie adresu e-mail. Adres e-mail musi mieć format nazwa@firma — na przykład, osoba@microsoft.com.  
Jeśli inni uczestnicy zechcą przelać Ci wiadomość e-mail, Microsoft Chat poda im ten adres e-mail.

Miejsce na wpisanie adresu URL Twojej strony głównej w sieci Web.  
Jeśli inni uczestnicy zechcą przesać zobaczyć Twoją stronę w sieci Web, Microsoft Chat poda im ten URL.

**Opcje rozmowy, karta Ustawienia**

Określa, czy wyświetlać identyfikatory wszystkich uczestników wchodzących do pokoju rozmów (tylko widok tekstu).

Określa, czy odtwarzać pliki dźwiękowe przesyłane przez innych uczestników.



Określa, czy chcesz otrzymywać powiadomienia o wywołaniach programu NetMeeting. Jeśli to pole wyboru jest wyczyszczone, komputer ignoruje próby wywołania Ciebie przez program NetMeeting.

## Lista pokojów

Określa, że chcesz wyświetlać tylko pokoje, które są zarejestrowane.

Pokoje są zwykle rejestrowane przez administratora serwera rozmów lub dostawcę usług internetowych.

Administratorzy mogą nie rejestrować pokoi rozmów o niewłaściwych lub obraźliwych tematach.

Wyświetlając jedynie zarejestrowane pokoje, możesz uniknąć pokoi rozmów o niewłaściwych lub obraźliwych tematach.

Miejsce na wpisanie minimalnej liczby użytkowników dla pokoi rozmów, które chcesz wyświetlić na liście pokoi rozmów.

Miejsce na wpisanie maksymalnej liczby użytkowników dla pokoi rozmów, które chcesz wyświetlić na liście pokoi rozmów.

Miejsce na wpisanie nazwy tworzonego pokoju rozmów.

Miejsce na wpisanie hasła, którego inni muszą użyć, aby wejść do tego pokoju rozmów. W hasle są rozróżniane duże i małe litery, więc uczestnicy muszą wpisać je dokładnie w ten sam sposób.

Określa, czy chcesz uzyskiwać powiadomienia o próbach przesyłania plików przez innych uczestników rozmowy. Jeśli zdecydujesz się na ich odbieranie, Microsoft Chat będzie pytać, czy chcesz odbierać każdy z plików i gdzie go przechowywać na komputerze. Jeśli nie chcesz odbierać plików, wyczyść to pole wyboru. Komputer będzie ignorować próby przesyłania plików do Ciebie.



Określa, czy w oknie **Widok komiksu** wysłana wiadomość jest wyświetlana z formatowaniem (na przykład kolorem, pogrubieniem czy kursywą). Jeśli to pole jest zaznaczone, a wysłana wiadomość została sformatowana, będzie tak wyświetlana. W przeciwnym przypadku wszystkie wiadomości w oknie **Widok komiksu** będą wyświetlane w standardowym formacie.

Określa, że chcesz, aby osoba "zalewająca" wiadomościami (wysyłająca wiele wierszy tekstu w krótkim odstępie czasu), była automatycznie ignorowana w programie Chat. Za pomocą pokręteł **Liczba wiadomości** i **Odstęp** można dokładnie zdefiniować granicę "zalewania".

Określa liczbę wiadomości uznawaną za "zalewanie" wiadomościami.

Określa w sekundach przedział czasowy, w którym musi nadejść podana powyżej liczba wiadomości, aby zostały one uznane za "zalewanie" wiadomościami.


Łączy z tym samym pokojem rozmów, w którym znajduje się osoba o wybranym pseudonimie.

Wyświetla wiadomość opublikowaną na serwerze rozmów, z którym masz połączenie. Wiadomość składa się zwykle z informacji o stanie serwera i innych informacji.

Określa, czy chcesz wyświetlać Wiadomość dnia z serwera rozmów przy każdym połączeniu się z serwerem.

Określa, czy chcesz, aby nazwisko rozmówcy znajdowało się w jednym wierszu, a wiadomość w następnym. Jeśli to pole wyboru nie będzie zaznaczone, nazwisko rozmówcy będzie pojawiać się w tym samym wierszu, co wiadomość.



Dla każdego elementu w tej grupie dostępna jest pomoc. Kliknij przycisk  u góry okna dialogowego, a następnie kliknij element, o którym chcesz uzyskać informacje.

Miejsce na wpisanie wiadomości informującej o Twoim oddaleniu się od komputera, wysyłanej do wszystkich pokoi, w których się znajdujesz. Twoja ikona na liście uczestników zmieni się na filiżankę.

Zapewnia sposób pomagający kontrolować typy zawartości, do których komputer ma dostęp w Internecie.

Kliknij, aby włączyć lub wyłączyć Klasyfikatora zawartości.

Kliknij, aby zmodyfikować ustawienia Klasyfikatora zawartości.

Określa, czy Twoje nazwisko pojawia się na liście wszystkich użytkowników serwera.

## Nowe przyciski i pola tekstowe w Chat 2.5

Określa, czy postać nie znajdująca się obecnie na komputerze lokalnym ma zostać automatycznie załadowana.  
Uwaga: Postać musi być utworzona specjalnie dla programu Microsoft Chat w wersji 2.5. Postać przeznaczona dla wcześniejszej wersji programu nie zostanie załadowana.



Określa, czy tło nie znajdujące się obecnie na komputerze lokalnym ma zostać automatycznie załadowane.  
Uwaga: Tło musi być utworzone specjalnie dla programu Microsoft Chat w wersji 2.5. Tło przeznaczone dla wcześniejszej wersji programu nie zostanie załadowane.

Określa, czy chcesz figurować na listach użytkowników u innych użytkowników. Jeśli wyczyścisz to pole wyboru, Twoje nazwisko będzie widoczne tylko na Twojej liście, natomiast inni użytkownicy nie będą go widzieli.

Powoduje wyświetlenie listy katalogów, umożliwiając dodanie wybranego katalogu do listy lokalizacji plików dźwiękowych.  
Otwiera określony w ścieżce folder Windows, dzięki czemu można przejść do folderu zawierającego wymagane pliki dźwiękowe.

Wyświetla informacje o prawach autorskich odnośnie zaznaczonej postaci lub tła.

Wymienia uczestników obecnych w wybranym pokoju. Jeżeli pokój został oznaczony jako prywatny, uczestnicy nie będą widoczni na liście.

Określa, że chcesz połączyć się z serwerem bez wchodzenia do jakiegokolwiek pokoju.

Miejsce na wpisanie pseudonimu lub identyfikatora, który ma zostać wyszukany. By wprowadzenie wyszukiwanego tekstu było możliwe, należy najpierw wybrać opcję **Pseudonim** lub **Tożsamość**.

Określa, że wyszukani mają zostać wszyscy uczestnicy obecni w pokoju wskazanym w polu **Pokój**.



Miejsce na wpisanie nazwy pokoju, z którego użytkownicy mają zostać wyszukani. Aby wprowadzenie danych w tym polu było możliwe, należy wybrać opcję **Pokój**.

Miejsce na wpisanie nazwy lub części nazwy pliku dźwiękowego, który ma zostać wyszukany na liście. Na liście poniżej pojawią się tylko dźwięki, których nazwy rozpoczynają się wpisanymi literami.

## Opcje rozmowy (karta Serwery)

Określa nazwę sieci serwerów rozmów, która ma zostać utworzona lub zmodyfikowana. Użytkownik może wybrać sieć z listy rozwijanej lub dodać sieć do listy, wpisując nową nazwę w polu. Dodanie serwerów do sieci następuje po wpisaniu ich nazw w polu **Serwery**.

Określa nazwy serwerów, z których złożona jest wybrana sieć, i których ustawienia dostępne są do modyfikacji. Aby dodać nowy serwer do wybranej sieci, można wpisać jego nazwę i kliknąć przycisk **Dodaj**.

Określa numer portu dla serwera wybranego na liście **Serwery**. Większość serwerów korzysta domyślnie z portu 6667. Niemożność podłączenia się do serwera może być spowodowana jedną z kilku przyczyn. Serwer może być wyłączony, może korzystać z innego portu, lub zapora mogła nie dopuścić do podłączenia się do portu serwera o podanym numerze. W razie niemożliwości podłączenia się do serwera rozmów, należy skontaktować się z administratorem sieci.

Usuwa sieć wybraną na liście sieci.

Dodaje do listy sieci sieć, której nazwa została wpisana w polu **Sieć**.



Dodaje serwer, którego nazwa wpisana jest w polu **Serwer** do sieci wybranej na liście **Sieć**.

Usuwa wybrany serwer z sieci, której nazwa wyświetlona jest w polu **Sieć**.

Określa, że użytkownik zostanie zalogowany do wybranego serwera anonimowo, jeśli to będzie możliwe. Niektóre serwery mogą wymagać podania nazwy i hasła użytkownika w osobnym oknie dialogowym.

Określa, że podłączając się do wybranego serwera, użytkownik musi posługiwać się nazwą i hasłem użytkownika otrzymanymi od administratora serwera. Większość serwerów rozmów nie wymaga podawania nazwy i hasła.

Miejsce na wpisanie wymaganej przez serwer nazwy użytkownika.

Miejsce na wpisanie wymaganego przez serwer hasła użytkownika.

Określa, czy program Microsoft Chat ma pamiętać wpisane hasło podczas następnego łączenia się z danym serwerem.

## **Automatyzacja (karta Powiadomienia o logowaniu)**



Miejsce na wpisanie całości lub części pseudonimu użytkownika, którego obecność na wybranym serwerze ma być sygnalizowana powiadomieniem. Aby zobaczyć informacje o tożsamości danego użytkownika, z menu **Uczestnik** wybierz polecenie **Zidentyfikuj**. Pseudonim jest podawany jako pierwszy: "**Tożsamość uczestnika** <**Pseudonim**>": <**Nazwa\_Użytkownika**><**adres\_sieciowy**>

Miejsce na wpisanie całości lub części nazwy użytkownika, którego obecność na wybranym serwerze ma być sygnalizowana powiadomieniem. Aby zobaczyć informacje o tożsamości danego użytkownika, z menu **Uczestnik** wybierz polecenie **Zidentyfikuj**. Nazwa użytkownika jest podawana przed symbolem @ w informacji o tożsamości: "**Tożsamość uczestnika <Pseudonim>**": **<Nazwa\_Użytkownika>@<adres\_sieciowy>**

Miejsce na wpisanie całości lub części adresu sieciowego użytkownika, którego obecność na wybranym serwerze ma być sygnalizowana powiadomieniem. Adres sieciowy może być adresem podawanym przez dostawcę usług internetowych lub adresem IP, którego użytkownik używa przy podłączaniu się do serwera. Aby zobaczyć informacje o tożsamości danego użytkownika, z menu **Uczestnik** wybierz polecenie **Zidentyfikuj**. Adres sieciowy jest podawany bezpośrednio po symbolu @: "**Tożsamość uczestnika <Pseudonim>**":  
**<Nazwa\_Użytkownika>@<adres\_sieciowy>**

Określa, na których serwerach i w których sieciach jednocześnie z Tobą musi być obecny dany użytkownik, aby jego obecność była sygnalizowana powiadomieniem. Nazwę serwera lub sieci można wybrać z listy lub wpisać.

Dodaje definicję powiadomienia do listy. Przynajmniej jedno z pól tożsamości użytkowników musi zawierać wartość inną niż **Każdy**.

Modyfikuje aktualnie wybraną definicję powiadomienia zgodnie ze zmianami dokonanyymi w określeniu tożsamości użytkownika.

Usuwa aktualnie wybrane powiadomienie.

## **Automatyzacja (karta Zbiory reguł)**



Powoduje zapisanie bieżących zmian bez zamykania okna dialogowego.

Wymienia wszystkie aktywne i nieaktywne zbiory reguł. Zbiory reguł służą do grupowania reguł, dzięki czemu można włączać i wyłączać całe ich grupy jednocześnie. Na przykład, można używać osobnego zbioru reguł dla każdego pokoju. Kliknięcie powoduje zaznaczenie zbioru reguł w celu jego włączenia.

Kliknij, by utworzyć nowy zbiór reguł.

Kliknij, by zmienić nazwę wybranego zbioru reguł.

Kliknij, by usunąć wybrany zbiór reguł.

Kliknij, by wybrany zbiór reguł przenieść wyżej na liście. Zbiory reguł są stosowane zgodnie z ich porządkiem na liście **Bieżące zbiory reguł**.

Kliknij, by wybrany zbiór reguł przenieść niżej na liście. Zbiory reguł są stosowane zgodnie z ich porządkiem na liście **Bieżące zbiory reguł**.

Kliknij, by zapisać wybrany zbiór reguł na dysku komputera w pliku z rozszerzeniem .crs.



Kliknij, by podać lokalizację pliku ze zbiorem reguł dodać i go do listy aktualnych zbiorów reguł.

## **Automatyzacja (karta Reguły)**

Pokazuje wszystkie aktywne i nieaktywne zbiory reguł.

Pokazuje wszystkie aktywne i nieaktywne reguły w wybranym zbiorze reguł. Aby włączyć regułę, należy klikając zaznaczyć pole wyboru obok jej nazwy.

Określa, ile razy dana reguła może zostać zastosowana w ciągu zadanego czasu.

Otwiera okno dialogowe **Edytowanie reguły**, pozwalające zdefiniować regułę, która zostanie dodana do wybranego zbioru reguł.

Otwiera okno dialogowe **Edytowanie reguły**, pozwalające przeprowadzić edycję wybranej reguły.

Cofa zaznaczenie wybranej reguły.



Powiera wybraną regułę i dodaje ją do wybranego zbioru reguł.

Otwiera okno dialogowe **Dodawanie do zbiorów reguł**, gdzie wybraną regułę można dodać do innego zbioru reguł.

Kliknij, by wybraną regułę przenieść wyżej na liście. Reguły są stosowane zgodnie z ich porządkiem na liście **Reguły z wybranego zbioru**.

Kliknij, by wybraną regułę przenieść niżej na liście. Reguły są stosowane zgodnie z ich porządkiem na liście **Reguły z wybranego zbioru**.

## **Automatyzacja (karta Reguły, Zaawansowane ustawienia reguły)**

Określa, ile razy w ciągu danego czasu dowolna reguła może zostać zastosowana przed jej zatrzymaniem.

Określa czas, w którym dana reguła może zostać wykonana podaną liczbę razy, przed jej zatrzymaniem.

**Okno dialogowe Automatyizacja (karta Reguły, okno dialogowe Edytowanie reguły)**



Pole **Opis** w dolnej części okna dialogowego **Edytowanie reguły** zawiera opis procedury definiowania reguły. Więcej informacji można znaleźć w opisach stosowania reguł dostępnych w Tematach Pomocy.

Pole **Opis** w dolnej części okna dialogowego **Edytowanie reguły** zawierać będzie opis każdego klikniętego parametru. Informacje na temat składni można znaleźć w opisach stosowania reguł dostępnych w Tematach Pomocy.

Określa liczbę sekund, która musi upłynąć między zdarzeniem a związaną z nim akcją.

Określa, że reguły i zbiory reguł, które w regule i w zbiorze reguł następują po obecnej akcji, nie będą wykonywane. Jeżeli dane zdarzenie zaistnieje ponownie, wskazana akcja zostanie wykonana, lecz na tym przetwarzanie reguł się zakończy.

Określa, czy do wywołania zdarzenia, z którym związany jest komunikat, musi zaistnieć jego zgodność z parametrem wpisanym w polu **Wiadomość** co do wielkości liter (duże i małe) lub co do całych wyrazów.

Pozwala wybrać jeden lub kilka zbiorów reguł, do których powyższa reguła ma zostać dodana.

Pozwala określić użytkownika, którego obecność w sieci ma być sygnalizowana powiadomieniem.

Otwiera **Pole szeptu**, za pośrednictwem którego można "szeptać" do wybranej osoby.



Powoduje zaproszenie osoby wybranej na liście powiadomienia.

Powoduje podłączenie do tego samego pokoju rozmów, do którego podłączona jest osoba o pseudonimie wybranym na liście.

Powoduje uaktualnienie listy powiadomień o logowaniu.

Powoduje wyczyszczenie listy powiadomień o logowaniu.



### **Przedstawienie programu Microsoft Chat**

Microsoft Chat jest jedynym programem do rozmów internetowych, który pozwala rozmawiać przy użyciu tekstów w postaci komiksu. Tak jak w standardowym programie do rozmów możesz wejść do pokoju rozmów na serwerze internetowym i prowadzić na żywo rozmowę z innymi osobami. Ale w programie Microsoft Chat możesz także wybrać postać komiksową — w takim przypadku treść prowadzonej rozmowy będzie się pojawiać w dymkach. Będąc postacią komiksową, możesz wyrazić rozmaite emocje, przesyłać "myśli", szeptać do rozmówcy i zapisać sesję rozmowy do przeglądania w trybie offline.

Programu Microsoft Chat można także używać do:

- Wysyłania hipertączy — do stron sieci Web, witryn FTP i grup dyskusyjnych oraz adresów e-mail.
- Wysyłania i odbierania żądań odtwarzania dźwięków.
- Wysyłania i odbierania plików.
- Korzystania z innego programu, na przykład z programu Microsoft NetMeeting, do komunikowania się z uczestnikami rozmowy przy użyciu obrazu wideo i dźwięku, poza pokojem rozmów, przy jednoczesnym prowadzeniu konwersacji w pokoju rozmów.
- Zapisywania lub drukowania konwersacji do publikacji lub przeglądania w trybie offline.
- Filtrowania pokoi rozmów wyświetlanych na komputerze, według rozmiarów, zawartości lub klasyfikacji.
- Prowadzenia własnych pokoi rozmów, kontrolując sposób dostępu, rozmiar i zawartość.
- Tworzenia reguł, które automatyzują reakcję programu Chat w odpowiedzi na wybrane zdarzenia.

### **Uwaga**

- Aby uzyskać więcej informacji na temat programu Microsoft NetMeeting, przejdź do witryny [NetMeeting](#).

### **Pierwsze kroki w programie Microsoft Chat**

Program Microsoft Chat umożliwi rozmowę z innymi osobami w Internecie przy użyciu tekstu lub postaci komiksowych, które przekazują Twoje myśli. Aby rozpocząć, musisz mieć połączenie internetowe z komputerem (serwerem) zawierającym pokoje rozmów. Do rozpoczęcia rozmowy musisz wykonać następujące czynności:

- Zaloguj się do serwera rozmów.
- Wybierz na serwerze pokój rozmów, do którego chcesz wejść.
- Rozpocznij wpisywanie wiadomości.

W następujących tematach wyjaśniono, jak rozpocząć rozmowę na pasku komiksu, używając postaci komiksowej.

### **Przygotowanie podstawowe**

{button „|I(‘,‘cchat\_profile’)} [Podawanie informacji o sobie](#)

{button „|I(‘,‘CCHAT\_SPEC\_CHAR’)} [Wybieranie postaci](#)

{button „|I(‘,‘CCHAT\_DEF\_BACK’)} [Wybieranie tła komiksu](#)

{button „|I(‘,‘cchat\_connect\_server’)} [Łączenie się z serwerem rozmów](#)

### **Prowadzenie rozmowy**

{button „|I(‘,‘cchat\_find\_right\_room’)} [Znajdowanie pokoju rozmów](#)

{button „|I(‘,‘cchat\_change\_place’)} [Wchodzenie do pokoju rozmów](#)

### **Opuszczanie pokoju rozmów**

{button „|I(‘,‘cchat\_exit’)} [Opuszczanie pokoju rozmów](#)

{button „|I(‘,‘cchat\_save’)} [Zapisywanie konwersacji](#)

### **Podawanie informacji o sobie**

1 W menu **Widok** kliknij polecenie **Opcje**.


2 W polu **Pseudonim** wpisz nazwę, pod którą inni mają Cię znać.

3 W polu **Krótki opis osoby** wpisz to, co inni uczestnicy rozmowy powinni o Tobie wiedzieć. Informacja ta pojawi się, gdy zechcą oni poznać Twój profil.

### **Wskazówki**

- Możesz ułatwić innym przesyłanie do siebie wiadomości e-mail lub odwiedzanie Twojej strony głównej sieci Web, umieszczając w informacjach o sobie adres e-mail i adres URL strony głównej.

- Aby uzyskać Pomoc na temat elementu, kliknij

 u góry okna dialogowego, a następnie kliknij element.

---

{button ,AL("charspec ")} [Tematy pokrewne](#)



### **Wybieranie postaci**

- 1 Upewnij się, że aktywny jest tryb komiksu (w menu **Widok** musi być zaznaczona opcja **Komiks**).
- 2 W menu **Widok** kliknij polecenie **Opcje**, a następnie kliknij kartę **Postać**.
- 3 Na liście **Postać** kliknij odpowiednią postać. Pojawi się ona w obszarze **Podgląd**.

### **Wskazówka**

- Aby zobaczyć postać okazującą różne emocje, przeciągaj czarną kropkę w środku koła emocji w różne miejsca.

---

{button „AL(“wheel;gesture”)”} [Tematy pokrewne](#)

### **Wybieranie tła komiksu**

- 1 Upewnij się, że aktywny jest tryb komiksu (w menu **Widok** musi być zaznaczona opcja **Komiks**).
- 2 W menu **Widok** kliknij polecenie **Opcje**, a następnie kliknij kartę **Tło**.
- 3 Na liście **Tło**, kliknij odpowiednie tło. Wybrane tło pojawi się w obszarze podglądu.

### **Łączenie się z serwerem rozmów**

- 1 Ustanów połączenie z Internetem przez modem lub sieć lokalną.
  - 2 W menu **Start** wskaż polecenie **Programy**, wskaż polecenie **Internet Explorer**, a następnie kliknij **Microsoft Chat**.
  - 3 W oknie dialogowym **Włączenie się do rozmowy** wpisz lub wybierz nazwę serwera lub sieci rozmów w polu **Serwer**.
  - 4 Wybierz sposób podłączenia do serwera:
    - By przejść bezpośrednio do pokoju rozmów, kliknij przycisk **Przejdź do pokoju rozmów** i wpisz nazwę pokoju rozmów.
    - Aby wybrać pokój z listy dostępnych pokoi, kliknij przycisk **Pokaż wszystkie dostępne pokoje rozmów**.
    - Aby połączyć się z serwerem na raz bez wchodzenia do pokoju, kliknij przycisk **Jedynie połącz się z serwerem**.
- Jeśli używasz programu Chat po raz pierwszy, musisz podać informacje o sobie, wybrać postać i tło komiksu na innych kartach okna dialogowego **Włączenie się do rozmowy**. Aby uzyskać więcej informacji, kliknij przycisk **Tematy pokrewne** poniżej.

### **Uwaga**

- Jeśli program Microsoft Chat jest już otwarty, to aby połączyć się z serwerem rozmów, możesz kliknąć menu **Pokój**, a następnie polecenie **Połącz**.

---

{button „AL(“charspec;profile;background”)”} [Tematy pokrewne](#)

### **Dostosowywanie tekstu komiksu**

Wygląd tekstu w dymkach komiksowych można zmienić na kilka sposobów:

{button ,Jl(`',`mschat\_font\_comic') } [Zmiana czcionki komiksu](#)


{button ,Jl(`',`mschat\_format\_text') } [Formatowanie tekstu wiadomości](#)

{button ,Jl(`',`cchat\_rtf') } Wyświetlanie w komiksie tekstów sformatowanych

### Zmiana czcionki komiksu

- 1 Upewnij się, że aktywny jest tryb komiksu (w menu **Widok** musi być zaznaczona opcja **Komiks**).
- 2 W menu **Widok** kliknij polecenie **Opcje**.
- 3 Na karcie **Widok komiksu** kliknij przycisk **Zmień czcionkę**.
- 4 Kliknij czcionkę i ewentualnie zmień inne ustawienia.

### Wskazówki

- Tekst w komiksie można sformatować (na przykład przez pogrubienie lub wprowadzenie koloru), zaznaczając pole wyboru **Pokaż sformatowany tekst (RTF)**. Aby uzyskać więcej informacji, kliknij poniżej przycisk **Tematy pokrewne**.
- Aby uzyskać Pomoc na temat elementu, kliknij  u góry okna dialogowego, a następnie kliknij element.

---

{button ,AL("comictalk;a-cchat-rtf")} [Tematy pokrewne](#)

### Formatowanie wiadomości tekstowych

► Zaznacz w wiadomości tekst, który chcesz sformatować, a następnie użyj jednego lub kilku poleceń w menu **Format**, aby dodać efekty.

- **Kolor** (wybierz z palety)
- **Pogrubienie**
- *Kursywa*
- Podkreślenie
- **Czcionka o stałej szerokości**
- **Czcionka Symbol (Symbol font)**

### **Wyświetlenie w komiksie tekstów sformatowanych**

- 1 Upewnij się, że aktywny jest tryb komiksu (w menu **Widok** musi być zaznaczona opcja **Komiks**).
- 2 W menu **Widok** kliknij polecenie **Opcje**.
- 3 Na karcie Widok komiksu zaznacz pole wyboru Pokaż sformatowany tekst (RTF).

### **Uwagi**

? Wyświetlanie tekstu sformatowanego (RTF) nie jest możliwe we wcześniejszych wersjach programu Microsoft Chat.

? Jeśli pole wyboru **Pokaż sformatowany tekst (RTF)** jest wyczyszczone, możesz nadal wysłać tekst sformatowany, nie będziesz jednak tego widzieć we własnym komiksie.

### Rozmowa przy użyciu zwykłego tekstu

1 W menu **Widok** kliknij polecenie **Zwykły tekst**.

2 W polu tekstowym u dołu okna wpisz to, co chcesz powiedzieć, a następnie kliknij jeden z przycisków po prawej stronie pola tekstowego lub naciśnij klawisz ENTER.

**Jeśli klikniesz przycisk**      **Wiadomość pojawia się z Twoim pseudonimem, po którym następuje**



Powiedz      Słowo "mówi" i wiadomość.



Pomyśl      Słowo "myśli" i wiadomość.



Szepcz      Słowa "szepcze do", pseudonim drugiej osoby i wiadomość. Wiadomość jest wysyłana jedynie do osób wybranych z listy uczestników.



Akcja      Wiadomość wyświetlana kursywą.

Odtwarzaj dźwięk      Wiadomość i nazwa pliku dźwiękowego. Inni uczestnicy rozmowy muszą mieć na swoich komputerach ten plik dźwiękowy, aby go usłyszeć.

---

{button „AL("whisperto;comictalk;sound;soundset;textfont;a-mschat-format-text")}

[Tematy pokrewne](#)



### **Zmiana czcionek używanych w konwersacjach tylko tekstowych**

1 W menu **Widok** kliknij polecenie **Opcje**.

2 Na karcie **Widok tekstu** kliknij przycisk **Zmień czcionkę**.

3 Na liście Wybierz typ wiadomości, dla którego chcesz zmienić czcionkę kliknij typ wiadomości.

Przykłady typów wiadomości i ich bieżące ustawienia czcionki pojawią się w polu poniżej tej opcji.

4 Kliknij czcionkę i inne wymagane ustawienia.

#### **Wskazówka**

- Aby uzyskać Pomoc na temat elementu, kliknij
- u góry okna dialogowego, a następnie kliknij element.

---

{button „AL(„talk;a-mschat-format-text”)} [Tematy pokrewne](#)

### **Znajdowanie pokoju rozmów**

Znajdując się na serwerze pokoje rozmów, do których chcesz się przyłączyć, można wyszukiwać przeglądając listę pokoi lub wpisując ich nazwy w odpowiednim polu. Można nawet wyszukać konkretną osobę i dołączyć się do jej pokoju rozmów. Jeśli znajdziesz pokój rozmów, do którego chcesz wracać, możesz dodać go do listy ulubionych. Jeśli na bieżącym serwerze rozmów nie znajdujesz niczego interesującego, możesz rozłączyć się z nim i połączyć się z innym serwerem, by sprawdzić dostępne na nim pokoje rozmów. Zależnie od serwera, możesz też utworzyć i poprowadzić własny pokój rozmów.

Istnieją następujące sposoby znajdowania pokoi rozmów:

{button ,JI('',`CCHAT\_CHANGE\_PLACE')}` [Wchodzenie do pokoju rozmów](#)  
{button ,JI('',`CCHAT\_WHOIS')}` [Znajdowanie innych osób](#)  
{button ,JI('',`CCHAT\_ADD\_FAV')}` [Dodawanie pokoju rozmów do ulubionych](#)  
{button ,JI('',`cchat\_host\_yourown')}` [Prowadzenie własnego pokoju rozmów](#)

### Wchodzenie do pokoju rozmów

1 W menu **Plik** kliknij polecenie **Nowe połączenie**.

2 W polu **Serwer** wpisz nazwę serwera zawierającego pokój rozmów, do którego chcesz wejść (na przykład: **mschat.msn.com**).

3 Jeśli znasz nazwę pokoju rozmów, do którego chcesz przejść, kliknij przycisk **Przejdź do pokoju rozmów**, a następnie wpisz nazwę pokoju, do którego chcesz wejść. Jeśli wpiszesz nazwę pokoju, który nie istnieje, zostanie utworzony nowy pokój rozmów o tej nazwie.

Jeśli chcesz wybrać pokój rozmów z listy pokoi, kliknij przycisk **Pokaż wszystkie dostępne pokoje rozmów**. Zaznaczając pole wyboru **Pokaż tylko zarejestrowane pokoje** możesz wykluczyć pokoje rozmów zawierające niewłaściwe lub obraźliwe nazwy albo tematy. Pokoje są rejestrowane przez dostawcę usług internetowych lub administratora systemu, tak więc możliwość przedostania się do sieci nieodpowiednich materiałów zależy od tego, jak ściśle są oni w stanie skontrolować nazwy i tematy rozmów.

### Wskazówki

- Aby znaleźć konkretny pokój rozmów według nazwy, wpisz słowo lub część słowa w polu **Wyświetlaj pokoje rozmów zawierające**, próbując dopasować całość lub fragment nazwy szukanego pokoju. Jeśli chcesz również przeszukiwać tematy pokoi rozmów, zaznacz pole **Przeszukaj także tematy rozmów w pokojach**.

- Możesz równocześnie być w kilku pokojach rozmów, o ile znajdują się one na tym samym serwerze. Jeśli chcesz uczestniczyć w drugiej rozmowie na innym serwerze, musisz uruchomić drugą kopię programu Microsoft Chat.

- Aby uzyskać Pomoc na temat elementu, kliknij przycisk
- u góry okna dialogowego, a następnie kliknij element.

---

{button ,AL("a\_cchat\_find\_right\_room;favorite")}

[Tematy pokrewne](#)

### **Przechodzenie do ulubionego pokoju rozmów**

- W menu **Ulubione** kliknij pokój, do którego chcesz wejść.

---

{button ,AL("a\_cchat\_find\_right\_room;change;favorites")} [Tematy pokrewne](#)

### **Prowadzenie własnego pokoju rozmów**

Jeśli nie udaje Ci się znaleźć właściwego dla siebie pokoju, możesz łatwo utworzyć i poprowadzić własny pokój. Prowadząc własny pokój rozmów decydujesz, jaki jest jego temat, kontrolujesz dostęp i ograniczasz liczbę uczestników. Możesz nawet usuwać uczestników lub zabraniać wstępu uczestnikom, którzy przeszkadzają lub obrażają innych.

{button ,JI(`',`cchat\_create\_new')}` [Tworzenie pokoju rozmów](#)

{button ,JI(`',`cchat\_customize')}` [Dostosowywanie pokoju rozmów](#)

{button ,JI(`',`cchat\_make\_admin')}` [Zezwalanie innym na prowadzenie pokoju rozmów](#)

{button ,JI(`',`cchat\_ban')}` [Zabranianie osobie wstępu do pokoju rozmów](#)

{button ,JI(`',`cchat\_kick\_out')}` [Tymczasowe usuwanie osoby z pokoju rozmów](#)

### **Tworzenie pokoju rozmów**

- 1 W menu **Pokój** kliknij polecenie **Utwórz pokój**.
- 2 Wpisz nazwę pokoju rozmów.

W polu **Temat pokoju rozmów** możesz także wpisać opis tematu rozmów, lecz nie jest to konieczne. Temat wyświetlany jest na liście pokoi rozmów obok nazwy pokoju.

#### **Uwaga**

- Automatycznie stajesz się gospodarzem tworzonego przez siebie pokoju.

---

{button „AL("a\_cchat\_host\_yourown")”} [Tematy pokrewne](#)

### **Dostosowywanie pokoju rozmów**

Aby móc dostosować pokój, musisz być jego gospodarzem.

- W menu **Pokój** kliknij polecenie **Właściwości pokoju**, a następnie wybierz wymagane właściwości pokoju.

### **Wskazówka**

- Aby uzyskać Pomoc na temat elementu, kliknij
- u góry okna dialogowego, a następnie kliknij element.

---

{button ,AL("a\_cchat\_host\_yourown")} [Tematy pokrewne](#)

### **Zezwalanie innym na prowadzenie pokoju**

- 1 Na liście osób zaznacz osobę, która ma być gospodarzem.
- 2 W menu **Uczestnik** kliknij polecenie **Gospodarz**, a następnie kliknij polecenie **Gospodarz**.

### **Uwagi**

- Tylko gospodarz pokoju może wybrać innych gospodarzy.
- Pokój rozmów może mieć dowolną liczbę gospodarzy; każdy z nich może zmieniać właściwości pokoju.

---

{button ,AL("a\_cchat\_host\_yourown")} [Tematy pokrewne](#)



### **Tymczasowe usuwanie osoby z pokoju rozmów**

- 1 Na liście uczestników zaznacz osobę, którą chcesz "usunąć" (tymczasowo).
- 2 W menu **Uczestnik** wskaż polecenie **Gospodarz**, a następnie kliknij polecenie **Usuń**.
- 3 W polu **Dlaczego usuwasz użytkownika (pseudonim)** wpisz powód usuwania osoby z pokoju rozmów. Powód będzie widoczny dla innych uczestników rozmowy.

### **Uwagi**

- Usuwanie kogoś nie oznacza zakazu ponownego wchodzenia do pokoju. Jeśli chcesz kogoś usunąć w sposób trwały, to informacje jak tego dokonać uzyskasz klikając poniżej przycisk **Tematy pokrewne**.
- Tylko gospodarz pokoju rozmów może usuwać z pokoju.

---

{button ,AL("a\_cchat\_host\_yourown")} [Tematy pokrewne](#)

### **Trwałe zabranianie wstępu do pokoju rozmów**

Zabronienie komuś wstępu uniemożliwia tej osobie ponowne wejście do pokoju aż do czasu zniesienia zakazu.

1 Na liście uczestników zaznacz osobę, której chcesz trwale zabronić wstępu.

2 W menu **Uczestnik** wskaż polecenie **Gospodarz**, a następnie kliknij polecenie **Zabroń / Nie zabraniaj**.

#### **Uwagi**

- Tylko gospodarz pokoju może zabraniać do niego wstępu.
- Jeśli osoba opuszcza pokój, a następnie ktoś tworzy pokój ponownie, to lista osób, którym zabroniono wstępu, będzie wyczyszczona.

---

{button ,AL("a\_cchat\_host\_yourown;a-mschat-remove-ban")} [Tematy pokrewne](#)

### **Usuwanie zakazów**

- 1 W menu **Uczestnik** wskaż polecenie **Gospodarz**, a następnie kliknij polecenie **Zabroń / Nie zabraniaj**.
- 2 Wybierz z listy nazwisko osoby, której zabroniono wstępu i kliknij przycisk **Nie zabraniaj**.

### **Automatyczne wysyłanie pozdrowień do nowych uczestników rozmowy**

Tylko gospodarz pokoju może wysyłać automatyczne pozdrowienia.

1 W menu **Widok** kliknij polecenie **Automatyzacja**.

2 Kliknij kartę **Ogólne**.

3 W obszarze **Automatyczne pozdrowienie** wybierz sposób wysyłania pozdrowień.

Aby wysyłać pozdrowienia tylko do osoby wchodzącej do pokoju, kliknij opcję **Wyszepcz**.

Aby wysyłać pozdrowienia do wszystkich osób w pokoju, gdy wchodzi nowa osoba, kliknij opcję **Powiedz**.

4 W polu tekstowym wpisz wiadomość, którą chcesz wysłać.

#### **Wskazówki**

- Możesz użyć specjalnych parametrów %Pseudonim% i %Pokój%, aby uczynić swoje pozdrowienie bardziej osobistym. Microsoft Chat podstawia pseudonim osoby w miejscach, gdzie występuje parametr %Pseudonim% oraz nazwę pokoju w miejscach, gdzie występuje parametr %Pokój%.

- Aby uzyskać Pomoc na temat elementu, kliknij

- u góry okna dialogowego, a następnie kliknij element.

---

{button ,AL("customize;a\_cchat\_host\_yourown")}[Tematy pokrewne](#)

### **Synchronizowanie tła wszystkich uczestników**

- W menu **Uczestnik** wskaż polecenie **Gospodarz**, a następnie kliknij polecenie **Synchronizuj tła**.  
Od tego momentu wybrane przez gospodarza tło komiksu będzie takie samo dla wszystkich, niezależnie od indywidualnych wyborów innych uczestników pokoju rozmów.

### Znajdowanie innych osób

- 1 W menu **Uczestnik** kliknij polecenie **Lista użytkowników**.
- 2 W obszarze **Wyszukaj** zdefiniuj, czego chcesz szukać; aby zawęzić przeszukiwanie, możesz wpisać tekst w polach **Nazwy zawierające** lub **Pokój**.
- 3 Kliknij przycisk **Szukaj**.

#### Wskazówki

- Jeśli osoba jest wymieniona w oknie dialogowym **Lista użytkowników**, możesz do niej przesyłać zaproszenia, szeptać lub dołączać się do jej pokoju rozmów klikając odpowiedni przycisk u dołu okna dialogowego.
- Aby uporządkować listę alfabetycznie według nazwy pokoju, nazwiska, tożsamości lub pseudonimu, wystarczy kliknąć odpowiedni nagłówek kolumny w oknie dialogowym **Lista użytkowników**.
- Aby uzyskać Pomoc na temat elementu, kliknij
- u góry okna dialogowego, a następnie kliknij element.

---

{button „AL(“a\_cchat\_find\_right\_room;a\_mschat\_find\_others”)} [Tematy pokrewne](#)

### **Uzyskiwanie informacji o innych osobach**

- Gdy jesteś w pokoju rozmów, kliknij prawym przyciskiem jednego z uczestników, a następnie kliknij przycisk **Pobierz profil**.

Informacje pojawią się tylko na Twoim ekranie.

---

{button ,AL("profile")} [Tematy pokrewne](#)

## Rozmowa w komiksie

- 1 W menu **Widok** kliknij polecenie **Komiks**.
- 2 W polu tekstowym u dołu okna wpisz, co chcesz powiedzieć, a następnie kliknij jeden z przycisków po prawej stronie pola tekstowego lub naciśnij klawisz ENTER.

<b>Kliknięcie przycisku</b>	<b>Wiadomość</b>
-----------------------------	------------------



Powiedz	Pojawia się w dymku.
---------	----------------------



Pomyśl	Pojawia się w dymku "myśli".
--------	------------------------------



Szepcz	Pojawia się wewnątrz dymku otoczonego przerywaną linią. Wiadomość jest wysyłana jedynie do osób wybranych wcześniej na liście uczestników.
--------	--



Akcja	Pojawia się w prostokącie w górnej części pola komiksu. Wiadomość zaczyna się od pseudonimu
-------	---

- Odtwarzaj dźwięk  
Pojawia się w prostokącie w górnej części pola komiksu. Zaczyna się od pseudonimu, po nim następuje wiadomość i nazwa pliku dźwiękowego. Inni uczestnicy rozmowy muszą mieć ten plik na swoich komputerach, aby mogli usłyszeć zawarty w nim dźwięk.

## Wskazówka

- Jeśli zaznaczysz kogoś na liście przed wysłaniem wiadomości, postać będzie wyglądała tak, jakby bezpośrednio rozmawiała z inną postacią.

---

{button ,AL("wheel;gesture;expchange;whisperto;sound;soundset;talk;comicfont") } [Tematy pokrewne](#)



### **Wysyłanie i odbieranie dźwięków w programie Chat**

Dźwięki mogą służyć do podkreślania treści wysyłanych wiadomości. Wprawdzie faktyczne przesyłanie plików dźwiękowych nie jest możliwe, można jednak wydać polecenie odtworzenia pliku dźwiękowego (wav lub mid) znajdującego się na komputerze odbiorcy. Z drugiej strony, jeśli Twój rozmówca chciałby załączyć dźwięk we wiadomości skierowanej do Ciebie, odpowiedni plik dźwiękowy musi już znajdować się na Twoim komputerze. Kilka plików dźwiękowych jest instalowanych razem z systemem Windows. Większość użytkowników programu Microsoft Chat będzie więc dysponować podobnym zestawem dźwięków. Przy wysyłaniu lub otrzymywaniu polecenia odtworzenia dźwięku, program Chat jest ograniczony do plików w formacie wav i mid znajdujących się w podanym przez Ciebie folderze.

Więcej informacji można znaleźć w następujących tematach:

{button „|I(‘,`CCHAT\_SEND\_SOUNDS’)} [Wysyłanie dźwięków do innych osób](#)

{button „|I(‘,`CCHAT\_SOUNDSET’)} [Określanie, gdzie na komputerze umieszczone są pliki dźwiękowe](#)

### **Wysyłanie dźwięków do innych osób**

1 Kliknij przycisk **Odtwarzaj dźwięk** u dołu okna programu Microsoft Chat.

2 Na liście **Plik dźwiękowy**, kliknij plik dźwiękowy, który ma być usłyszany przez innych.

Aby przewinąć listę stosownie do wpisywanej nazwy, wprowadź nazwę pliku w polu **Pokaż pliki typu**.

3 W polu **Towarzyszcząca wiadomość** wpisz wiadomość do wysłania wraz z plikiem dźwiękowym.

#### **Uwagi**

- Aby usłyszeć dźwięk przed wysłaniem go, kliknij przycisk **Testuj**.
- Inne osoby będą mogły usłyszeć pliki dźwiękowe tylko w przypadku, jeśli mają już te pliki na swoich komputerach. Aby uzyskać więcej informacji, kliknij poniżej przycisk **Tematy pokrewne**.

---

{button ,AL("sounds")} [Tematy pokrewne](#)

### **Określanie, gdzie na komputerze są umieszczone pliki dźwiękowe**

1 W menu **Widok** kliknij polecenie **Opcje**.

2 Kliknij kartę **Ustawienia**.

3 W polu **Ścieżka wyszukiwania dźwięku** wpisz lokalizację, gdzie program Microsoft Chat ma wyszukiwać pliki dźwiękowe (.wav).

Program może szukać plików dźwiękowych w więcej niż jednym folderze. Kliknięcie przycisku z prawej strony od pola **Ścieżka wyszukiwania dźwięku** pozwoli wyszukać katalogi w celu dodawania ich do listy. Poszczególne katalogi należy rozdzielać średnikami — na przykład **c:\windows; c:\windows\media**.

---

{button ,AL("sounds")} [Tematy pokrewne](#)

### **Szeptanie do innych osób**

- 1 Na liście uczestników zaznacz osoby, do których chcesz szeptać. Aby wybrać więcej niż jedną osobę, naciśnij i przytrzymaj klawisz CTRL podczas klikania.
- 2 W polu tekstowym u dołu okna wpisz, co chcesz wyszeptać, a następnie kliknij przycisk **Szepcz**.  
Twoja wiadomość będzie przekazana tylko do wybranych osób.

### **Wskazówka**

- Szeptane wiadomości możesz także przysyłać stosując **Pole szeptu**. Umożliwia ono prowadzenie kilku konwersacji szeptem jednocześnie. Aby uzyskać więcej informacji, kliknij poniżej przycisk [Tematy pokrewne](#).

---

{button „AL(“a\_cchat\_meet\_beyond”)”} [Tematy pokrewne](#)

### **Zmiana emocji postaci**

- Przeciągaj czarną kropkę w środku koła emocji wokół koła. Im bliżej brzegu koła przesuniesz kropkę, tym emocje stają się silniejsze.

Możesz wybrać osiem emocji dla swoich postaci:

Krzyk	Złość
Szczęście	Śmiech
Znużenie	Przestrasz
Smutek	Nieśmiałość

Okienko powyżej koła emocji wyświetla bieżące emocje postaci.

### **Wskazówka**

- Nie wszystkie postacie mogą pokazywać pełen zakres emocji.
- Koło emocji może być także obsługiwane za pomocą klawiatury: przejście do niego jest możliwe za pomocą klawisza TAB, a na przemieszczanie czarnej kropki pozwalają klawisze strzałek.

---

{button „AL("expchange;a-mschat-freeze-emotion;gesture")}" [Tematy pokrewne](#)

### **Zamrażanie emocji postaci**

▪ Kliknij prawym przyciskiem postać w oknie autopodglądu, a następnie kliknij polecenie **Zamrożone**. Wyrażenie nie zmieni się aż do ponownego kliknięcia przycisku **Zamrożone** lub przeciągnięcia czarnej kropki emocji w kole emocji w inne miejsce, co z kolei powoduje zamrożenie nowej emocji.

Zamrażanie emocji jest przydatne, jeśli chcesz zablokować jedną z kilku neutralnych ekspresji (jeśli postać ma ich kilka) lub unikać domyślnych wyrażień skojarzonych z różnymi strukturami gramatycznymi (kliknij przycisk Tematy pokrewne).

---

{button „AL(„gesture“)} [Tematy pokrewne](#)

## Używanie gestów postaci

### Gdy zdanie zaczyna się od słów

Ja, I  
Ty, You  
Cześć lub Hej, Hi or Hello  
Pa, Bye  
Witam, Welcome  
Siema, Howdy

### Postać

Wskazuje na siebie  
Wskazuje drugą osobę  
Macha ręką  
Macha ręką  
Macha ręką  
Macha ręką

### Gdy zdanie zawiera słowa

ty, You  
tobą, are you  
tobie, will you  
wy, did you  
was, aren't you  
ja, I  
mnie, i'll  
mną, i am  
jestem, i'm

### Postać

Wskazuje drugą osobę  
Wskazuje drugą osobę  
Wskazuje drugą osobę  
Wskazuje drugą osobę  
Wskazuje drugą osobę  
Wskazuje na siebie  
Wskazuje na siebie  
Wskazuje na siebie  
Wskazuje na siebie

### Gdy piszesz

Wielkimi literami  
!!!  
ZSZS ("zwija się ze śmiechu")  
SNG ("śmieje się na głos")  
:) lub :-)  
:( lub :-(  
;-)

### Postać

Krzyczy  
Krzyczy  
Śmieje się  
Śmieje się  
Jest szczęśliwa  
Jest smutna  
Jest nieśmiała

---

{button ,AL("wheel;expchange")} [Tematy pokrewne](#)

### **Opuszczanie pokoju rozmów**

- W menu **Pokój** kliknij polecenie **Opuść pokój**.  
Po opuszczeniu pokoju zachowujesz nadal połączenie z serwerem rozmów.



### Zapisywanie konwersacji

- 1 W menu **Plik** kliknij polecenie **Zapisz**.
- 2 Kliknij dwukrotnie folder, w którym konwersacja ma być zapisana.
- 3 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę konwersacji, a następnie kliknij przycisk **Zapisz**.

### Wskazówki

- Gdy jesteś w widoku **Zwykły tekst**, możesz zapisać konwersację jako plik .rtf (tekst sformatowany). Zostanie zachowane formatowanie znaków, w tym typ czcionki, jej kolor, rozmiar i styl.
- Zapisując pliki konwersacji przy pracy offline, możesz przeglądać i drukować sesje rozmów w pokoju i udostępniać je przyjaciołom.

---

{button ,AL("offline")} [Tematy pokrewne](#)

## Tworzenie reguł

Reguły umożliwiają określenie reakcji programu Chat w odpowiedzi na rozmaite zdarzenia. Na przykład, gdy do pokoju rozmów przyłącza się znajomy, mogą zostać wykonane różne czynności, w rodzaju odtworzenia dźwięku lub przesłania mu szeptu. Można także zestawić sekwencję następujących po sobie reguł. Dzięki temu precyzyjnie daje się określić sposób działania programu Chat.

Aby przystąpić do tworzenia reguł, konieczne jest najpierw utworzenie zbioru reguł, w którym reguły będą umieszczane:

{button ,JI(`,`MSCHAT\_CREATE\_NEWRULESET') } Tworzenie nowego zbioru reguł

{button ,JI(`,`MSCHAT\_CREATE\_NEWRULE') } Tworzenie nowej reguły

{button ,JI(`,`MSCHAT\_DUPLICATE\_RULE') } Tworzenie nowej reguły w oparciu o istniejącą

{button ,JI(`,`MSCHAT\_EDIT\_RULE') } Edycja istniejącej reguły

{button ,JI(`,`MSCHAT\_DELETE\_RULE') } Usuwanie reguły

### Tworzenie nowej reguły

- 1 W menu **Widok** kliknij polecenie **Automatyzacja**.
- 2 Na karcie **Reguły** wybierz nazwę zbioru reguł, do którego chcesz dodać nową regułę.
- 3 Kliknij przycisk **Dodaj regułę** i wybierz zdarzenie z rozwijanej listy.
- 4 Określ szczegółowe parametry zdarzenia, wybierając jedną z opcji lub dopisując własny parametr.
- 5 Wybierz akcję, która ma zostać wykonana w odpowiedzi na wybrane zdarzenie i określ jej parametry.  
Opis parametrów dostępnych dla różnych akcji i zdarzeń można znaleźć w Przewodniku stosowania reguł.

#### Wskazówki

- Czynność wykonywaną po zaistnieniu zdarzenia można odsunąć w czasie, podając opóźnienie w polu **Opóźnij akcję o**.
- Możliwe jest zatrzymanie wszystkich następujących akcji, które mogą być zapisane w kolejnych regułach. W tym celu należy zaznaczyć pole wyboru **Nie przetwarzaj kolejnych reguł**.

---

{button ,AL("a\_mschat\_rule\_reference;a\_mschat\_add\_rule;a\_mschat\_duplicate\_rule")} [Tematy pokrewne](#)

### **Tworzenie nowej reguły w oparciu o istniejącą**

- 1 W menu **Widok** kliknij polecenie **Automatyzacja**.
- 2 Na karcie **Reguły** wybierz zbiór reguł zawierający regułę, na której chcesz oprzeć nową regułę, i następnie zaznacz tę regułę.
- 3 Kliknij przycisk **Powiel regułę**.  
Następnie możesz poddać regułę edycji.

---

{button ,AL("a\_mschat\_edit\_rule")} [Tematy pokrewne](#)

### **Edycja istniejącej reguły**

1 W menu **Widok** kliknij polecenie **Automatyzacja**.

2 Na karcie **Reguły** wybierz zbiór reguł, zawierający regułę do edycji, a następnie zaznacz tę regułę.

3 Kliknij przycisk **Edytuj regułę** i dokonaj wymaganych zmian.

Przewodnik stosowania reguł zawiera opisy akcji, zdarzeń oraz związanych z nimi parametrów.

---

{button ,AL("a\_mschat\_create\_newrule;a\_mschat\_rules\_reference")} [Tematy pokrewne](#)

### **Usuwanie reguły**

- 1 W menu **Widok** kliknij polecenie **Automatyzacja**.
- 2 Na karcie **Reguły** wybierz zbiór reguł, zawierający regułę do edycji, a następnie zaznacz tę regułę.
- 3 Kliknij przycisk **Usuń regułę**.

### **Tworzenie zbiorów reguł**

Reguły można grupować w zbiory, co ułatwia ich stosowanie. Dany zbiór reguł może na przykład być przeznaczony do użytku tylko w pewnym pokoju lub na pewnym serwerze.

{button ,JI(`,`MSCHAT\_DELETE\_RULE') } Tworzenie nowego zbioru reguł

{button ,JI(`,`MSCHAT\_ADD\_RULE') } Dodawanie do zbioru istniejącej reguły

{button ,JI(`,`MSCHAT\_RENAME\_RULESET') } Zmiana nazwy zbioru reguł

{button ,JI(`,`MSCHAT\_DELETE\_RULESET') } Usuwanie zbioru reguł

### **Tworzenie nowego zbioru reguł**

- 1 W menu **Widok** kliknij polecenie **Automatyzacja**.
- 2 Na karcie **Zbiory reguł** kliknij przycisk **Utwórz zbiór**.
- 3 W oknie dialogowym **Tworzenie zbioru reguł** wpisz nazwę nowego zbioru reguł.

---

{button ,AL("a\_mschat\_create\_rules;a\_mschat\_save\_rulesets;a\_mschat\_organize\_rulesets")}  
[Tematy pokrewne](#)



### **Dodawanie istniejącej reguły do zbioru**

- 1 W menu **Widok** kliknij polecenie **Automatyzacja**.
- 2 Na karcie **Reguły** wybierz zbiór reguł, zawierający regułę, która ma zostać dodana, po czym zaznacz tę regułę.
- 3 Kliknij przycisk **Dodaj do zbiorów**.
- 4 W oknie dialogowym **Dodawanie do zbiorów reguł** określ jeden lub kilka zbiorów reguł, do których wybrana reguła ma zostać dodana.

---

{button ,AL("a\_mschat\_create\_rules")} [Tematy pokrewne](#)

### **Zmiana nazwy zbioru reguł**

1 W menu **Widok** kliknij polecenie **Automatyzacja**.

2 Na karcie **Zbiory reguł** wybierz zbiór reguł, którego nazwę chcesz zmienić, a następnie naciśnij przycisk **Zmień nazwę zbioru**.

3 Wpisz nową nazwę.

### **Usuwanie zbioru reguł**

- 1 W menu **Widok** kliknij polecenie **Automatyzacja**.
- 2 Na karcie **Zbiory reguł** wybierz zbiór reguł, który chcesz usunąć, po czym naciśnij przycisk **Usuń zbiór**.

### **Ustawianie kolejności reguł i zbiorów reguł**

Reguły są przetwarzane w takiej kolejności, w jakiej znajdują się na liście: najpierw aktywne reguły w pierwszym zbiorze, następnie aktywne reguły w drugim zbiorze itd. Z tego powodu istotne jest zastanowienie się nad kolejnością ułożenia reguł oraz nad tym, czy reguły powinny być aktywne, czy nie.

{button „JI(‘’,`MSCHAT\_ORGANIZE\_RULES')}` [Ustawianie kolejności reguł](#)

{button „JI(‘’,`MSCHAT\_ORGANIZE\_RULESETS')}` [Ustawianie kolejności zbiorów reguł](#)

{button „JI(‘’,`MSCHAT\_ACTIVATE\_RULES')}` [Uaktywnianie reguł i zbiorów reguł](#)

### **Ustalanie kolejności reguł**

- 1 W menu **Widok** kliknij polecenie **Automatyzacja**.
- 2 Na karcie **Reguły** wybierz zbiór reguł, w którym chcesz zmienić kolejność.
- 3 Wybierz regułę, którą chcesz przemieścić, i klikając przyciski **W górę** i **W dół** ustal jej nową pozycję.

### **Ustalanie kolejności zbiorów reguł**

1 W menu **Widok** kliknij polecenie **Automatyzacja**.

2 Na karcie **Zbiory reguł** wybierz zbiór reguł, którego położenie chcesz zmienić, i klikając przyciski **W górę** i **W dół** ustal jego nową pozycję.

### **Uaktywnianie reguł i zbiorów reguł**

1 W menu **Widok** kliknij polecenie **Automatyzacja**.

2 Na karcie **Zbiory reguł** zaznacz pole wyboru obok nazwy zbioru reguł lub reguły, które mają być aktywne.

Jeśli reguła lub zbiór reguł nie są aktywne, będą one ignorowane. Wszystkie reguły będą przetwarzane w normalnej kolejności, lecz z pominięciem reguł i zbiorów, których pola wyboru są wyczyszczone.

### **Wymienianie się zbiorami reguł**

Zapisywanie i importowanie zbiorów reguł jest sposobem na wymienianie ich z innymi osobami.

{button ,JI(``,`MSCHAT\_SAVE\_RULESETS`)} [Zapisywanie zbioru reguł](#)

{button ,JI(``,`MSCHAT\_IMPORT\_RULESETS`)} [Importowanie zbioru reguł](#)



### **Zapisywanie zbioru reguł**

- 1 W menu **Widok** kliknij polecenie **Automatyzacja**.
- 2 Na karcie **Zbiory reguł** wybierz zbiór reguł, który chcesz zapisać, po czym kliknij przycisk **Zapisz zbiór**.
- 3 Nadaj zbiorowi nazwę i wybierz folder, w którym plik ma zostać zapisany.

### **Importowanie zbioru reguł**

- 1 W menu **Widok** kliknij polecenie **Automatyzacja**.
- 2 Na karcie **Zbiory reguł** kliknij przycisk **Otwórz zbiór**.
- 3 Wybierz odpowiedni zbiór reguł i dodaj go do bieżących zbiorów.

### **Uzyskiwanie powiadomień o czyimś zalogowaniu się**

Program może automatycznie czuwać i informować kiedy wskazana przez Ciebie osoba podłączy się do tej samej sieci, w której Ty jesteś zalogowany(-a).

{button „JI(``,`MSCHAT\_ADDTO\_NOTIFICATION`)} [Dodawanie osoby do listy powiadomień](#)

{button „JI(``,`MSCHAT\_EDIT\_NOTIFICATION`)} [Zmiana danych na temat osoby na liście powiadomień](#)

{button „JI(``,`MSCHAT\_DELETE\_NOTIFICATION`)} [Usuwanie osoby z listy powiadomień](#)

### **Dodawanie osoby do listy powiadomień**

1 W menu **Uczestnik** kliknij polecenie **Lista użytkowników**, by pobrać dane na temat tożsamości osoby dodawanej do listy powiadomień.

Dane o tożsamości mogą mieć następującą postać: **Tożsamość uczestnika JN: Jan Nowak@msn.com. JN** jest tutaj pseudonimem, **Jan Nowak** jest nazwą użytkownika, a **msn.com** jest adresem sieciowym.

2 W menu **Widok** kliknij polecenie **Automatyzacja**.

3 Na karcie **Powiadomienia o logowaniu** na różnych listach w sekcji **Tożsamość użytkownika** wybierz **Równa się** zamiast **Każdy**, po czym wpisz pseudonim, nazwę użytkownika lub adres sieciowy interesującej Cię osoby. Możesz także wskazać fragmenty danych o tożsamości, korzystając z opcji: **Zawiera**, **Zaczyna się od**, **Kończy się na**.

Konieczne jest podanie przynajmniej jednego z tych parametrów. Im bardziej dokładne będą podane tu informacje, tym większa będzie szansa na prawidłowe powiadomienie.

4 W polu **Sieć lub serwer** wybierz serwer z listy lub wpisz nazwę używanego serwera albo sieci.

Kiedy będziesz korzystać z tego serwera, będziesz powiadamiany(-a) kiedy określona osoba przyłączy się do tego samego serwera lub sieci.

5 Kliknij przycisk **Dodaj**, by dodać zdefiniowaną osobę do listy powiadomień.

### **Wskazówki**

▪ Jeżeli wyczyścisz pole wyboru na liście, zalogowanie się danej osoby nie będzie już sygnalizowane powiadomieniem.

▪ Aby pobrać informacje o czyjejs tożsamości, kliknij prawym przyciskiem myszy nazwę użytkownika na liście uczestników przebywających w pokoju i kliknij polecenie **Zidentyfikuj**.

---

{button „AL(“a\_mschat\_edit\_notification;a\_mschat\_delete\_notification“)} [Tematy pokrewne](#)

### **Zmiana danych na temat osoby na liście powiadomień**

1 W menu **Widok** kliknij polecenie **Automatyzacja**.

2 Na karcie **Powiadomienia o logowaniu** wybierz z listy nazwę użytkownika, dla którego dane chcesz zmienić.

3 Dokonaj zmian zawartości w odpowiednich polach i kliknij przycisk **Zmodyfikuj**.

---

{button ,AL("a\_mschat\_addto\_notification")} [Tematy pokrewne](#)

### **Usuwanie osoby z listy powiadomień**

1 W menu **Widok** kliknij polecenie **Automatyzacja**.

2 Na karcie **Powiadomienia o logowaniu** wybierz nazwę użytkownika, którego chcesz usunąć.

3 Kliknij przycisk **Usuń**.

---

{button ,AL("a\_mschat\_addto\_notification")} [Tematy pokrewne](#)

### **Spotkania poza pokojem rozmów**

Istnieje kilka sposobów poufnego komunikowania się z uczestnikami rozmów za pomocą programu Microsoft Chat oraz niektórych innych programów internetowych. Aby zobaczyć, jakie opcje są dostępne, po prostu kliknij osobę na liście uczestników prawym przyciskiem myszy.

{button ,JI(``,`CCHAT\_WHISPER\_TO`)} [Szeptanie do innych osób](#)

{button ,JI(``,`MSCHAT\_WHISPER\_BOX`)} [Jednoczesne szeptanie do więcej niż jednej osoby](#)

{button ,JI(``,`cchat\_dcc`)} [Wysyłanie pliku do uczestnika rozmowy](#)

{button ,JI(``,`cchat\_place\_netmeeting\_call`)} [Wywoływanie uczestnika rozmowy za pomocą programu NetMeeting](#)

{button ,JI(``,`cchat\_send\_mail`)} [Wysyłanie wiadomości e-mail do uczestnika rozmowy](#)

{button ,JI(``,`cchat\_view\_web\_pages`)} [Wyświetlanie strony sieci Web innego uczestnika](#)

### **Wysyłanie wiadomości e-mail do uczestnika rozmowy**

- Na liście uczestników, kliknij prawym przyciskiem myszy osobę, do której chcesz wysłać wiadomość e-mail, a następnie kliknij polecenie **Wyślij wiadomość e-mail**.

---

{button ,AL("a\_cchat\_meet\_beyond")} Tematy pokrewne



### **Przesyłanie pliku do uczestnika rozmowy**

- 1 Na liście uczestników, kliknij prawym przyciskiem myszy osobę, do której chcesz wysłać plik, a następnie kliknij polecenie **Wyślij plik**.
- 2 Określ plik, który chcesz wysłać.

#### **Uwagi**

- Przesyłanie plików może nie działać w przypadku zapór (firewalls) stosowanych w niektórych firmach. Jeśli masz trudności z przesyłaniem plików, skontaktuj się z administratorem systemu.
- Możesz skonfigurować program Microsoft Chat tak, aby odrzucać żądania przesyłania plików. Aby uzyskać więcej informacji, kliknij poniżej przycisk [Tematy pokrewne](#).

---

{button „AL(“a\_cchat\_dcc\_refuse;a\_cchat\_meet\_beyond”)} [Tematy pokrewne](#)

### **Nawiązywanie rozmowy dźwiękowo-wizyjnej z osobą przebywającą w pokoju**

▪ Na liście uczestników, kliknij prawym przyciskiem myszy osobę, którą chcesz wywołać za pomocą programu Microsoft NetMeeting, a następnie kliknij polecenie **NetMeeting**.

Obecnie wywoływanie uczestnika rozmowy za pomocą programu NetMeeting jest możliwe, jeśli obie osoby używają programu Microsoft Chat w wersji 2.0 lub nowszej.

#### **Uwagi**

▪ Zarówno osoba wywołująca, jak i odbierająca wywołanie muszą mieć zainstalowany program NetMeeting.

▪ Możesz tak skonfigurować program Microsoft Chat, aby wywołania NetMeeting były ignorowane. Aby uzyskać więcej informacji, kliknij poniżej przycisk Tematy pokrewne.

---

{button „AL(„a\_cchat\_ignore\_netmeeting\_call;a\_cchat\_meet\_beyond“)} [Tematy pokrewne](#)

### **Wyświetlanie strony sieci Web uczestnika rozmowy**

- Na liście uczestników, kliknij prawym przyciskiem myszy osobę, a następnie kliknij polecenie **Odwiedź stronę główną**.

---

{button ,AL("a\_cchat\_meet\_beyond")} Tematy pokrewne

### Wysyłanie łącza w wiadomości

- W polu tekstowym u dołu okna wpisz to, co chcesz powiedzieć, używając odpowiedniej składni dla typu łącza.

Aby połączyć się ze stroną sieci Web, wpisz **http://witryna**, gdzie *witryna* reprezentuje URL (adres) strony sieci Web.

Aby połączyć się z witryną FTP, wpisz **ftp://adresftp**, gdzie *adresftp* reprezentuje URL (adres) witryny FTP.

Aby połączyć się z grupą dyskusyjną, wpisz **news: grupadyskusyjna**, gdzie *grupadyskusyjna* reprezentuje nazwę grupy dyskusyjnej.

Aby wysłać łącze do nowej wiadomości pocztowej, wpisz **mailto:osoba@firma.com**, gdzie *osoba@firma.com* reprezentuje adres e-mail osoby, do której wiadomość ma być przesłana.

---

{button ,AL("a\_cchat\_meet\_beyond")}[Tematy pokrewne](#)

### **Wiele równoczesnych konwersacji szeptem**

Można równocześnie prowadzić kilka konwersacji szeptem z uczestnikami rozmowy i innymi osobami na serwerze rozmów.

- Aby równocześnie prowadzić szeptem kilka konwersacji, na liście uczestników kliknij prawym przyciskiem nazwisko osoby, do której chcesz szeptać, a następnie kliknij polecenie **Pole szeptu**. Powtórz tę czynność dla wszystkich osób, do których chcesz szeptać.
  - Aby prowadzić szeptem jedną konwersację z kilkoma uczestnikami jednocześnie, zaznacz każdego z nich, wpisz wiadomość, a następnie kliknij przycisk **Szepcz** po prawej stronie pola tekstowego u dołu okna.
- Aby szeptać do osoby na serwerze rozmów, w menu **Uczestnik** kliknij polecenie **Lista użytkowników**, kliknij pseudonim osoby, a następnie kliknij przycisk **Pole szeptu**.

#### **Wskazówka**

- Okno **Pole szeptu** pozwala łatwo przełączać się między prowadzonymi szeptem konwersacjami przez kliknięcie nazwiska osoby, do której chcesz szeptać.
- Okno **Pole szeptu** umożliwia także przestanie dźwięku lub akcji za pomocą przycisków **Szepcz akcję** i **Szepcz dźwięk**.

---

{button ,AL("a\_cchat\_meet\_beyond")} [Tematy pokrewne](#)

### Tworzenie makra wysyłającego wiadomość

Do wielokrotnego wysyłania tej samej wiadomości bez konieczności wpisywania jej za każdym razem, takiej jak "Skąd jesteś?", można użyć makra.

- 1 W menu **Widok** kliknij polecenie **Automatyzacja**.
- 2 Kliknij kartę **Ogólne**.
- 3 Na liście **Kombinacja klawiszy** zaznacz kombinację klawiszy, której chcesz używać do uruchamiania makra.
- 4 W polu **Nazwa** wpisz nazwę makra.
- 5 W polu **Makra** wpisz wiadomość, którą makro ma przesyłać.

---

{button ,AL("keyboard")} [Tematy pokrewne](#)

### **Używanie ekspresji postaci bez rozmawiania**

- 1 Przy aktywnym trybie komiksu, w kole emocji przeciągnij czarną kropkę do emocji.
- 2 Kliknij emocję prawym przyciskiem, a następnie kliknij polecenie **Użyj ekspresji**.  
Ekspresja pojawi się w ostatnim polu komiksu.

---

{button ,AL("wheel;gesture")} [Tematy pokrewne](#)

### **Ignorowanie osoby**

- Na liście uczestników, kliknij prawym przyciskiem myszy osobę, którą chcesz ignorować, a następnie kliknij polecenie **Zignoruj**.

    Nie będziesz więcej widzieć wiadomości od tej osoby. Inni uczestnicy rozmowy będą nadal je widzieć.

---

{button ,AL("whisperto")} [Tematy pokrewne](#)



### **Zapraszanie innych osób do pokoju rozmów**

- 1 W menu **Uczestnik** kliknij polecenie **Zaproś**.
- 2 Wpisz pseudonimy osób, które chcesz zaprosić do pokoju rozmów.

#### **Wskazówka**

- Aby zaprosić więcej niż jedną osobę, wpisz przecinki między pseudonimami.

---

{button ,AL("a\_cchat\_host\_yourown")} [Tematy pokrewne](#)

### **Sprawdzanie, kto jest w pokoju rozmów**

Aby dowiedzieć się, kto aktualnie przebywa w danym pokoju rozmów, nie trzeba koniecznie samemu być w tym pokoju.

- W menu **Pokój** kliknij polecenie **Lista pokojów**, wybierz pokój z listy i kliknij przycisk **Pokaż uczestników**.
- W menu **Uczestnik** kliknij polecenie **Lista użytkowników**. W polu **Wyszukaj** wybierz opcję **Użytkownicy pokoju**, wpisz nazwę pokoju, po czym kliknij przycisk **Aktualizuj listę**.

### **Dodawanie pokoju rozmów do listy ulubionych**

- Będąc w pokoju rozmów, kliknij menu **Ulubione**, a następnie kliknij polecenie **Dodaj do ulubionych**.

---

{button ,AL("a\_cchat\_find\_right\_room")} Tematy pokrewne

### **Organizowanie listy ulubionych**

1 W menu **Ulubione** kliknij polecenie **Otwórz ulubione**.

W tym folderze przechowywane są dokumenty określone jako ulubione w programie Internet Explorer lub Chat.

2 Aby utworzyć nowy folder, kliknij w obrębie listy folderów prawym przyciskiem myszy, wybierz polecenie **Nowy obiekt**, a następnie polecenie **Folder**.

3 Kliknij nowy folder prawym przyciskiem myszy, wybierz polecenie **Zmień nazwę**, po czym wpisz nową nazwę folderu.

4 Przeciągaj wybrane pliki programu Microsoft Chat (\*.ccr) i upuszczaj je na nowym folderze.

---

{button ,AL("favorites")} [Tematy pokrewne](#)

### **Czytanie plików konwersacji w trybie offline**

- 1 W menu **Plik** kliknij polecenie **Otwórz**.
- 2 Kliknij dwukrotnie plik konwersacji, który chcesz czytać w trybie offline.

#### **Uwaga**

- Możesz czytać jedynie zapisane wcześniej pliki konwersacji.

---

{button ,AL("save")} [Tematy pokrewne](#)

### **Śledzenie aktywności w wielu pokojach rozmów**

- Zwróć uwagę na zmianę koloru na karcie pokoju w głównym oknie.  
Jeśli masz równocześnie otwartych kilka pokojów rozmów, możesz zauważyć, że coś dzieje się w pokoju, ponieważ zmienia się wówczas kolor ikony na karcie.

### **Powiadamianie innych o swojej nieobecności**

1 W menu **Uczestnik** kliknij polecenie **Z dala od klawiatury**.

2 Wpisz wiadomość, którą chcesz rozesłać wśród uczestników rozmowy w pokoju oraz nowych uczestników wchodzących do pokoju.

Obok Twojego nazwiska na liście uczestników pojawi się ikona filiżanki.

### **Uwaga**

- Powtórz powyższą czynność, aby powiadomić innych o swym powrocie do pokoju rozmów.

### **Ignorowanie osoby zalewającej innych wiadomościami**

- 1 W menu **Widok** kliknij polecenie **Automatyzacja**.
- 2 Na karcie **Ogólne** zaznacz pole wyboru **Włącz automatyczne ignorowanie**, aby ignorować osobę, która zalewa Cię wiadomościami.
- 3 Zdefiniuj, co rozumiesz przez "zalewanie", ustawiając pokrętła **Liczba wiadomości** i **Odstęp**.



### **Dostęp do serwerów rozmów ze specjalnymi wymaganiami**

1 W menu **Widok** kliknij polecenie **Opcje**.

2 Na karcie **Serwery** wybierz serwery, których wymagania specjalne chcesz zdefiniować.

3 W sekcji **Ustawienia zaawansowane** zmień domyślny numer portu na inny.

Jeżeli przy podłączaniu się z użyciem portu domyślnego występowały problemy, należy uzyskać alternatywne numery portów od operatora systemu. Jeżeli po zmianie portu w dalszym ciągu występują problemy z połączeniem, możesz znajdować się poza zaporą, która nie dopuszcza do użycia tego portu. Więcej informacji można uzyskać od administratora systemu.

4 W sekcji **Ustawienia zaawansowane** możesz też określić hasło lub nazwę programu zabezpieczającego wymaganego przez serwer rozmów.

Większość serwerów umożliwia podłączanie się bez użycia haseł i programów zabezpieczających. Jeżeli jednak Twój serwer rozmów wymaga jednego z nich, szczegółowe instrukcje uzyskasz od administratora systemu.

### **Sprawne podłączenie się do sieci serwerów rozmów**

1 W menu **Widok** kliknij polecenie **Opcje**.

2 Na karcie **Serwery** wpisz nazwę definiowanej sieci.

3 Kliknij przycisk **Dodaj sieć**, by wprowadzić nazwę sieci do listy rozwijanej.

4 Wpisz nazwę serwera, który chcesz dodać i kliknij przycisk **Dodaj**. Czynność tę powtarzaj dla wszystkich serwerów, które chcesz dodać do sieci.

Zdefiniowana sieć będzie od tej pory widoczna na liście **Serwery** w oknie dialogowym **Włączenie się do rozmowy**. Po wybraniu sieci z tej listy program podejmie próbę połączenia się z każdym serwerem należącym do sieci, a logowanie nastąpi do pierwszego serwera, z którym uda się nawiązać kontakt.

---

{button ,AL("a\_cchat\_connect\_server")} [Tematy pokrewne](#)

### **Zatrzymywanie odtwarzania długiego dźwięku**

- Odtworzenie krótkiego dźwięku odbywa się przez naciśnięcie przycisku **Odtwarzaj dźwięk** w dolnej części okna programu Microsoft Chat i wybranie krótkiego dźwięku.

---

{button ,AL("sound")} [Tematy pokrewne](#)

### **Korzystanie z poleceń IRC**

- Polecenia IRC należy wprowadzać w polu wpisywania tekstu, poprzedzone ukośnikiem (/).

Program Microsoft Chat obsługuje obecnie wszystkie polecenia IRC używane przez doświadczonych użytkowników w innych programach do prowadzenia konwersacji. Korzystanie z tych poleceń nie jest konieczne, jako że interfejs użytkownika Microsoft Chat udostępnia większość analogicznych funkcji. Jeśli jednak posługujesz się tymi poleceniami biegle i chcesz to robić nadal, możesz przejrzeć listę poleceń IRC obsługiwanych przez program Microsoft Chat. Aby zobaczyć listę, kliknij przycisk **Tematy pokrewne** poniżej.

---

{button ,AL("a\_mschat\_irc\_reference")} [Tematy pokrewne](#)

## Zestawienie poleceń IRC

Poniżej zestawiono większość poleceń IRC, których można używać w programie Microsoft Chat. Istnieją trzy rodzaje poleceń IRC: polecenia zdefiniowane standardem "RFC 1459", polecenia zdefiniowane rozszerzeniem standardu "RFC 1459" zwanym IRCX oraz polecenia specyficzne dla danego programu. Jeżeli masz wątpliwości co do prawidłowej składni polecenia, wpisz jego nazwę w oknie wiadomości, a wyświetlony zostanie komunikat o zawierający informacje o poprawnych parametrach.

W tabeli poniżej niektóre symbole nie stanowią części składni, lecz informują jedynie o typie danych, które należy wprowadzić: kreska pionowa ( | ) oznacza *lub*, nawiasy trójkątne ( < > ) oznaczają opis danych, które należy wpisać, nawiasy kwadratowe ( [ ] ) oznaczają opcjonalną część składni, a nawiasy klamrowe ( { } ) oznaczają, że daną część składni można powielić. Na przykład, jeśli opis składni ma następującą postać: **/Msg <Pseudonim|nazwa\_pokoju>{,< Pseudonim|nazwa\_pokoju >}<wiadomość>**, możesz wpisać polecenie: **/Msg ZuziaB,JanC Jak się masz?**

Polecenia IRCX funkcjonują jedynie na serwerach, które obsługują to rozszerzenie. Można się o tym przekonać wpisując polecenie /IRCX. Niektóre polecenia IRC przy tym rozszerzeniu będą wzbogacone o dodatkowe parametry, obsługiwane wyłącznie na serwerach IRCX. Szczególnie dotyczy to polecenia /mode.

Polecenie	Składnia	Uwagi
/Access (tylko IRCX)	/Access <nazwa_pokoju> ADD DELETE <poziom_praw> <pseud! użyt@host. domena> <godzina> :[powód]	Używane przez właścicieli i gospodarzy w celu określenia poziomu przyznawanych użytkownikom uprawnień do pokoju. Parametr <poziom_praw> może mieć jedną z pięciu wartości: GRANT, DENY, VOICE, HOST i OWNER.
/Access (tylko IRCX)	/Access <nazwa_pokoju> LIST	Ten parametr powoduje wyminięcie wszystkich poziomów praw dostępu zdefiniowanych obecnie dla danego pokoju.
/Access (tylko IRCX)	/Access <nazwa_pokoju> CLEAR [poziom_praw]	Ten parametr powoduje wyczyszczenie albo całej listy praw dostępu do pokoju, albo określonego poziomu praw na liście. Pominięcie parametru [poziom_praw] spowoduje wyczyszczenie całej zawartości listy. <b>Uwaga:</b> Jedynie właściciel pokoju może użyć polecenia /access <nazwa_pokoju> CLEAR w stosunku do pozycji OWNER.
/Action	/Action <tekst>	Wyświetla Twój pseudonim, po którym następuje podany tekst.
/Admin	/Admin	Pozwala uzyskać nazwę administratora serwera.
/Away	/Away	Powiadamia uczestników o Twoim powrocie do pokoju rozmów po "oddaleniu się" (patrz następne polecenie).
/Away	/Away <powód>	Zmienia Twoje ustawienie na "Z dala od klawiatury" i wyświetla powód oddalenia się.
/Create	/Create <nazwa_pokoju> <tryby> <parametry trybu>	Tworzy nowy pokój i ustawia jego właściwości. Lista dopuszczalnych argumentów znajduje się przy opisie polecenia /Mode.
/Info	/Info	Zadaje serwerowi pytanie.
/Invite	/Invite <pseudonim> <nazwa_pokoju>	Zaprasza innego użytkownika do dołączenia się do Twojego pokoju.
/IRCX (tylko IRCX)	/IRCX lub /!IRCX	Odpytuje serwer pod kątem zgodności z IRCX.
/Ison	/Ison {<pseudonim> <spacja><pseudoim>}	Sprawdza, czy jeden lub kilku podanych użytkowników znajduje się na serwerze.
/Join	/Join <nazwa_pokoju> [<hasło>]	Tworzy pokój lub pozwala przyłączyć się do istniejącego pokoju.
/Kick	/Kick <nazwa_pokoju> <pseudonim>[<powód>]	Używane przez gospodarzy pokoju do usuwania uczestników z określonego pokoju.
/Kill	/Kill <pseudonim nazwa_pokoju> [<powód>]	Używane przez operatorów systemu do usuwania użytkowników z serwera. To samo polecenie użyte w stosunku do nazwy pokoju powoduje jego zamknięcie.
/Links	/Links	Zwraca listę wszystkich serwerów znanych serwerowi odpytanemu.
/List	/List [<nazwa_pokoju>]	Otwiera okno dialogowe <b>Lista pokoi</b> . Aby sprawdzić obecność określonych pokoi, podaj ich nazwy oddzielone przecinkami, lecz nie spacjami. Dopuszczalne jest użycie symboli wieloznacznych.
/Listx	/Listx [<nazwa_pokoju>]	Zwraca listę wszystkich pokoi i ich tematów w oknie stanu. Aby sprawdzić obecność określonych

/Me	/Me <wiadomość>	pokojów, podaj ich nazwy oddzielone przecinkami, lecz nie spacjami. Dopuszczalne jest użycie symboli wieloznacznych.
/Mode (pseudonim)	/Mode <pseudonim> <tryby_użytkownika>	Wyświetla Twój pseudonim, po którym następuje podany tekst (tak samo jak /Action). Zmienia tryb obecności użytkownika o podanym pseudonimu. Znak plusa (+) przed parametrem <tryby_użytkownika> zmienia tryb w sposób opisany poniżej. Znak minusa (-) odbiera użytkownikowi dany tryb. Parametr <tryby_użytkownika> może mieć następujące wartości: i Znakuje użytkownika jako niewidzialnego. o Znakuje użytkownika jako operatora. q Pozwala właścicielowi pokoju nadać innemu użytkownikowi status właściciela. (tylko IRCX)
/Mode (nazwa_pokoju)	/Mode <nazwa_pokoju> [<tryby_pokoju>] [<maks_uczestników>] [<pseudonim>] [<maska_pseudonimu>] [<hasło>]	Znak plusa (+) przed parametrem <tryby_pokoju> zmienia tryb w sposób opisany poniżej. Znak minusa (-) odbiera pokojowi dany tryb. Parametr <tryby_pokoju> może mieć następujące wartości: a Sprawia, że do pokoju będą mogli wejść tylko użytkownicy autoryzowani. Argumentu tego mogą używać wyłącznie administratorzy systemu. (tylko IRCX) b Ustawia blokadę zabraniającą użytkownikom wstępu. d Sprawia, że gdy pokój się zapełni, utworzony zostanie drugi pokój. Argumentu tego mogą używać wyłącznie administratorzy systemu. (tylko IRCX) h Ustawia tryb pokoju ukrytego. (tylko IRCX) i Ustawia tryb pokoju ze wstępem tylko dla zaproszonych osób. k Ustawia hasło wstępu do pokoju. l Ustawia ograniczenie liczby użytkowników w pokoju. m Ustawia tryb pokoju kontrolowanego. n Sprawia, że nie mogą być nadesłane żadne wiadomości spoza pokoju. o Nadaje danemu użytkownikowi uprawnienia operatora we wskazanym pokoju. p Ustawia tryb pokoju prywatnego. r Ustawia tryb pokoju zarejestrowanego. (tylko IRCX) s Ustawia tryb pokoju tajnego. t Sprawia, że zmiana tematu pokoju możliwa będzie tylko dla gospodarzy i właścicieli. u Sprawia, że jeśli użytkownik nie może wejść do pokoju, gospodarze zostaną o tym powiadomieni. (tylko IRCX) v Sprawia, że użytkownik może mówić w pokoju kontrolowanym. w Sprawia, że nikt w pokoju nie będzie mógł szeptać. (tylko IRCX) x Powoduje przejście do trybu audytorium. Ten argument może być użyty tylko z poleceniem /Create. (tylko IRCX) z Sprawia, że użytkownicy mogą widzieć, czy usługa serwerowa zajmuje się monitorowaniem pokoju. Tryb ten jest ustawiany przez serwer. (tylko IRCX)
/MOTD	/MOTD	Wyświetla w oknie stanu serwerową wiadomość dnia.
/Msg	/Msg <pseudonim  nazwa_pokoju> {,< pseudonim  nazwa_pokoju >} <wiadomość>	Wysyła wiadomość szeptem do jednego lub kilku użytkowników (jeśli podasz pseudonimy) lub jako zwyczajną wiadomość do wszystkich uczestników w pokoju (jeśli podasz nazwę pokoju).

/Names	/Names	Wyświetla w oknie stanu listę innych użytkowników podłączonych do Twojego serwera.
/Nick	/Nick <pseudonim>	Zmienia Twój pseudonim.
/Notice	/Notice <pseudonim><wiadomość>	Otwiera u odbiorcy Pole szeptu z wysłaną przez Ciebie wiadomością.
/Oper (tylko IRCX)	/Oper <nazwa_użytk> <hasło>	Nadaje użytkownikowi status operatora.
/Part	/Part	Pozwala opuścić bieżący pokój.
/Privmsg (tak samo jak /Msg)	/Privmsg <pseudonim  nazwa_pokoju> {,<pseudonim  nazwa_pokoju>} <wiadomość>	Wysyła wiadomość szeptem do jednego lub kilku użytkowników (jeśli podasz pseudonimy) lub jako zwyczajną wiadomość do wszystkich uczestników w pokoju (jeśli podasz nazwę pokoju).
/Prop	/Prop <nazwa_pokoju> <nazwa_właściwości> :<parametry>	Pozwala właścicielom pokoju na zmodyfikowanie rozszerzonych właściwości pokoju dostępnych na serwerach IRCX. <nazwa_pokoju> jest to pokój, w którym ustawienia mają zostać zastosowane. <nazwa_właściwości> jest to modyfikowana właściwość pokoju. Dostępne właściwości, to: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ OwnerKey :&lt;OwnerKey&gt; Ustanawia dla pokoju hasło, które nada status właściciela każdemu, kto poda je przy wchodzeniu do pokoju.</li> <li>▪ HostKey :&lt;HostKey&gt; Ustanawia dla pokoju hasło, które nada status gospodarza każdemu, kto poda je przy wchodzeniu do pokoju.</li> <li>▪ MemberKey :&lt;MemberKey&gt; Ustanawia dla pokoju hasło, które muszą podać wszyscy użytkownicy chcący do niego wejść.</li> <li>▪ OnJoin :&lt;wiadomość&gt; Ustanawia wiadomość przesyłaną każdemu, kto wchodzi do pokoju. Jeżeli parametr &lt;wiadomość&gt; zostanie pominięty, aktualnie obowiązująca wiadomość OnJoin zostanie wyczyszczona.</li> <li>▪ OnPart :&lt;wiadomość&gt; Ustanawia wiadomość przesyłaną każdemu, kto opuszcza pokój. Pominięcie parametru &lt;wiadomość&gt; spowoduje wyczyszczenie aktualnie obowiązującej wiadomości OnPart.</li> </ul>
/Quit	/Quit	Zamyka połączenie z serwerem.
/Quote (tak samo jak /Raw)	/Quote <polecenie>	Pozwala przesyłać do serwera polecenia nie interpretowane. Można w ten sposób przesyłać do serwera na przykład polecenia, których Microsoft Chat nie obsługuje.
/Raw	/Raw <polecenie>	Pozwala przesyłać do serwera polecenia nie interpretowane. Można w ten sposób przesyłać do serwera na przykład polecenia, których Microsoft Chat nie obsługuje.
/Server	/Server <serwer[port]sieć>	Nawiązuje połączenie z serwerem lub siecią.
/Sound	/Sound <pseudonim  nazwa_pokoju> <"plik_dzw"> [<wiadomość>]	Wysyła plik dźwiękowy do wybranego użytkownika lub pokoju.
/Sound off	/Sound off	Zatrzymuje odtwarzanie aktualnie odtwarzanego pliku dźwiękowego na Twoim komputerze.
/Think	/Think <wiadomość>	Wyświetla wiadomość jako myśl.
/Time	/Time	Zwraca nazwę serwera oraz lokalną datę i godzinę.
/Topic	/Topic<nazwa_pokoju> <temat>	Używane przez gospodarza do ustanowienia tematu rozmów w pokoju.
/Topic: (wszyscy)	/Topic <nazwa_pokoju>	Wyświetla temat pokoju w oknie stanu.
/Userhost	/Userhost <pseudonim> {<spacja><pseudoim>}	Sprawdza, czy wskazani użytkownicy zalogowali się do danego serwera.
/Version	/Version	Odpytuje serwer i zwraca jego wersję w oknie stanu.
/Who	/Who [<pseudonim>]	Wyświetla użytkowników, którzy spełniają warunki zapytania (jeśli tacy są) w oknie dialogowym <b>Lista użytkowników</b> . Dopuszczalne są symbole

/Whois	/Whois <pseudonim>{,<pseudoni m>}	wieloznaczne. Wyświetla w oknie stanu informacje o podanych użytkownikach.
/Whisper	/Whisper <nazwa_pokoju> <pseudonim>	Wysyła szept do wskazanego użytkownika.

- **Uwaga** Specyfikacja standardu IRC dostępna jest pod adresem <http://www.cis.ohio-state.edu/rfc/rfc1459.txt>.  
Specyfikacja standardu IRCX dostępna jest w witrynie IETF pod adresem <http://www.ietf.org/> w kategorii Internet-Drafts.



### **Łatwe wykonywanie powtarzalnych operacji**

Aby wykonać pewną operację, można wysłać szept do samego siebie i uruchomić tym sposobem regułę z odpowiednią akcją. Na przykład osoba niepełnosprawna może w ten sposób regularnie wysyłać wiadomość do wszystkich rozmówców nie musząc jej za każdym razem wpisywać. Po utworzeniu makra powodującego wysłanie szeptu do siebie samego można za jego pomocą następnie uruchamiać regułę, która zajmie się wysłaniem wiadomości.

1 Zdefiniuj makro wysyłające wiadomość: **/msg %Pseudonim% zdarzenie1**

2 Utwórz regułę reagującą na zdarzenie **Użytkownik z Twojego pokoju szepcze do Ciebie**. Parametrowi Pseudonim nadaj wartość %Ja%, parametrowi Pokój nadaj wartość %KażdyZMoichPokoi%, a parametrowi Wiadomość — wartość zdarzenie1.

3 Wybierz dowolną powtarzalną czynność, która powinna zostać wykonana (na przykład **Wyślij wiadomość do pokoju**), i zdefiniuj jej parametry (na przykład %PokójZdarzenia% i tekst wiadomości, który ma zostać przesłany).

4 Aby wykonać tę operację, wybierz własny pseudonim na liście uczestników rozmowy i naciśnij kombinację klawiszy określoną dla makra.

W wyniku tego zostanie wykonana akcja zdefiniowana powyżej.

---

{button ,AL("a\_mschat\_create\_rules;macro")} [Tematy pokrewne](#)

## Skróty klawiaturowe programu Microsoft Chat

Klawisze skrótów mogą służyć do wybierania poleceń, formatowania tekstu i wysyłania informacji.

<b>Czynność</b>	<b>Skrót</b>
Zaznaczenie całego tekstu w polu.	CTRL+A
Kopiowanie zaznaczonego tekstu do Schowka.	CTRL+C
Wycięcie zaznaczonego tekstu i umieszczenie go w Schowku.	CTRL+X
Wklejenie skopiowanego tekstu do pola redagowania.	CTRL+V
Cofnięcie ostatniej czynności w polu redagowania.	CTRL+Z
Wysłanie zawartości pola redagowania.	CTRL+Y
Wysłanie zawartości pola redagowania jako myśli.	CTRL+T
Wysłanie zawartości pola redagowania jako szeptu.	CTRL+W
Wysłanie tekstu jako podpisu (akcji) do pola komiksu.	CTRL+J
Odtwarzanie dźwięku.	CTRL+H
Pogrubienie zaznaczenia.	CTRL+B
Nadanie zaznaczeniu atrybutu kursywy.	CTRL+I
Podkreślenie zaznaczenia.	CTRL+U
Nadanie zaznaczeniu koloru.	CTRL+K
Użycie w zaznaczeniu czcionki o stałej szerokości.	CTRL+F
Użycie w zaznaczeniu czcionki Symbol.	CTRL+D

<b>Czynność w programie Microsoft Chat</b>	<b>Skrót</b>
Otwarcie nowego połączenia po odłączeniu innego.	CTRL+N
Otwarcie pliku.	CTRL+O
Wydrukowanie pliku.	CTRL+P
Otwarcie okna dialogowego <b>Opcje programu Microsoft Chat.</b>	CTRL+Q
Otwarcie okna dialogowego <b>Automatyzacja.</b>	CTRL+L
Przełączanie się między poszczególnymi panelami interfejsu Microsoft Chat.	TAB
Przełączanie się między aktywnymi pokojami (i oknem stanu, jeśli jest otwarte).	CTRL+F6
Przemieszczanie czarnej kropki w obrębie koła emocji.	Klawisze strzałek
Przeniesienie czarnej kropki do środka koła emocji.	HOME
Zapisanie pliku.	CTRL+S

---

{button ,AL("macro")} [Tematy pokrewne](#)

## Parametry zdarzeń dla reguł

Aby dowiedzieć się, w jaki sposób określić pseudonim, pokój, sieć lub wiadomość dla zdarzenia oraz jak określić stałe wykorzystywane przez akcje, kliknij przycisk Tematy pokrewne na dole.

Zdarzenia	Parametry (zmiennne w nawiasach)	Stałe (używane w parametrach akcji)
Utworzono nowy pokój Użytkownik zostaje gospodarzem pokoju	Pokój (Bez zmiennych) Pseudonim (%Ktokolwiek%, %Ja%, %OpróczMnie%) Pokój (%KaždyZMoichPokoi%, %MójAktywnyPokój%, %MojeNieaktywnePokoje%)	%PokójZdarzenia% %PseudonimZdarzenia%, %PokójZdarzenia%
Użytkownik łączy się z Twoją siecią lub serwerem rozmów	Pseudonim (%Ja%)	%PseudonimZdarzenia%, %SerwerZdarzenia%
Użytkownik odłącza się od Twojej sieci lub serwera rozmów	Sieć (%Dowolny%) Pseudonim (%Ja%)	%PseudonimZdarzenia%, %SerwerZdarzenia%
Użytkownik z Twojego pokoju szepcze do Ciebie	Sieć (%Dowolny%) Pseudonim (%Ktokolwiek%, %Ja%, %OpróczMnie%)	%PseudonimZdarzenia%, %OdbiorcyZdarzenia%, %PokójZdarzenia%, %WiadomośćZdarzenia%
Użytkownik zaprasza Cię do pokoju	Pokój (%KaždyZMoichPokoi%, %MójAktywnyPokój%, %MojeNieaktywnePokoje%) Wiadomość (%Dowolny%) Pseudonim (%Ktokolwiek%, %Ja%, %OpróczMnie%)	%PseudonimZdarzenia%, %PokójZdarzenia%
Użytkownik zostaje usunięty z pokoju	Pokój (%KaždyZMoichPokoi%) Pseudonim (%Ktokolwiek%, %Ja%, %OpróczMnie%) Pokój (%KaždyZMoichPokoi%, %MójAktywnyPokój%, %MojeNieaktywnePokoje%)	%PseudonimZdarzenia%, %PokójZdarzenia%
Użytkownik przyłącza się do pokoju	Pseudonim (%Ktokolwiek%, %Ja%, %OpróczMnie%) Pokój (%KaždyZMoichPokoi%, %MójAktywnyPokój%, %MojeNieaktywnePokoje%)	%PseudonimZdarzenia%, %PokójZdarzenia%
Użytkownik opuszcza pokój	Pseudonim (%Ktokolwiek%, %Ja%, %OpróczMnie%) Pokój (%KaždyZMoichPokoi%, %MójAktywnyPokój%, %MojeNieaktywnePokoje%)	%PseudonimZdarzenia%, %PokójZdarzenia%
Użytkownik spoza pokoju szepcze do Ciebie	Pseudonim (%Ktokolwiek%, %Ja%, %OpróczMnie%) Wiadomość (%Dowolny%)	%PseudonimZdarzenia%, %WiadomośćZdarzenia%
Użytkownik wysyła wiadomość do pokoju	Pseudonim (%OpróczMnie%) Pokój (%KaždyZMoichPokoi%, %MójAktywnyPokój%, %MojeNieaktywnePokoje%) Wiadomość (%Dowolny%)	%PseudonimZdarzenia%, %OdbiorcyZdarzenia%, %PokójZdarzenia%, %WiadomośćZdarzenia%

---

{button ,AL("a\_mschat\_nickname\_events;a\_mschat\_room\_events;a\_mschat\_network\_events;a\_mschat\_message\_events;a\_mschat\_constants\_action;a\_mschat\_action\_parameters")}

[Tematy pokrewne](#)

## Określanie pseudonimów dla zdarzeń

W polu **Pseudonim** możesz określić tożsamość użytkownika, który ma być powodem uaktywiania się zdarzenia. Tożsamość należy określać w następującym formacie: *pseudonim!nazwa\_użytkownika@adres\_sieciowy*. Każdy użytkownik wybiera swój *pseudonim* (i może go zmienić już po zalogowaniu się). Przy logowaniu do serwera użytkownik korzysta ze swej *nazwy użytkownika*, która nie zmienia się już potem, oraz ze swego *adresu sieciowego*, który może być adresem IP lub nazwą rozpoznawaną przez serwer DNS.

- Pseudonim może być przytoczony dosłownie lub z symbolami wieloznacznymi (patrz niżej). Duże i małe litery nie są rozróżniane.
  - Nazwa użytkownika może być przytoczona dosłownie lub z symbolami wieloznacznymi (patrz niżej). Duże i małe litery nie są rozróżniane.
  - Adres sieciowy może być dokładną nazwą rozpoznawaną przez serwer DNS lub adresem TCP/IP.
- Dopuszczalne jest korzystanie z symboli wieloznacznymi (patrz niżej). Duże i małe litery nie są rozróżniane.

## Używanie symboli wieloznacznymi

Symbol wieloznacznymi	Zastępuje	Przykładowy wzór	Przykładowy wynik
*	Wiele znaków	M*	Michał, Microsoft, morze
?	Pojedynczy znak	?ar	bar, gar, żar
Kombinacja	Zależnie od układu symboli	b?y*	brydż, błyskawica

## Przykłady dla pola Pseudonim

Przykład	Wynik
jan!zagadka@microsoft.com	To zdarzenie zostanie wywołane jedynie przez użytkownika korzystającego z pseudonimu <b>jan</b> , z nazwy <b>zagadka</b> i domeny o nazwie <b>microsoft.com</b> .
*!*@175.25.23.23	To zdarzenie zostanie wywołane przez wszystkich użytkowników o adresie IP równym 175.25.23.23.
*!*@*.msn.com	To zdarzenie zostanie wywołane przez wszystkich użytkowników o adresie <b>msn.com</b> .
Jan	To zdarzenie zostanie wywołane przez każdego użytkownika o pseudonimu <b>Jan</b> .
Jan@*.microsoft.com	Tutaj nie podano pseudonimu, tak więc zdarzenie zostanie wywołane przez każdego, kto zaloguje się jako użytkownik <b>Jan</b> z serwera <b>*.microsoft.com</b> .

## Korzystanie ze stałych

Aby zobaczyć listę stałych dostępnych dla danego zdarzenia, kliknij listę rozwijaną. W polu **Pseudonim** można użyć dowolnej spośród tych stałych, przy czym wyniki zestawiono poniżej (przy założeniu, że spełnione są wszystkie inne parametry zdarzenia).

- **%OpróczMnie%**: Zdarzenie zostanie wywołane dla wszystkich użytkowników z wyjątkiem Ciebie.
- **%Ktokolwiek%**: Zdarzenie zostanie wywołane dla wszystkich użytkowników z Tobą włącznie.
- **%Ja%**: Zdarzenie zostanie wywołane wyłącznie przez Ciebie.

## Określanie pokoiów dla zdarzeń

W polu **Pokój** można określić nazwę pokoju dla danego zdarzenia.

Nazwa pokoju musi być dokładna. Korzystanie z symboli wieloznacznych przy definiowaniu tego parametru nie jest dopuszczalne, z wyjątkiem zdarzenia **Utworzono nowy pokój** (patrz niżej). Duże i małe litery w tym polu nie są rozróżniane.

### Przykład zawartości pola Pokój

Przykład	Wynik
test	Zdarzenie zostanie wywołane tylko w przypadku, gdy nazwą pokoju jest test i gdy spełnione są inne parametry.

### Korzystanie ze zmiennych

Aby zobaczyć listę stałych dostępnych dla danego zdarzenia, kliknij listę rozwijaną. W polu **Pokój** można użyć dowolnej spośród tych stałych; wyniki ich użycia zestawiono poniżej (przy założeniu, że spełnione są wszystkie inne parametry zdarzenia).

- **%KażdyZMoichPokoi%:** Zdarzenie zostanie wywołane we wszystkich pokojach, w których się znajdujesz.
- **%MójAktywnyPokój%:** Zdarzenie zostanie wywołane wyłącznie w pokoju, którego okno jest aktywne.
- **%MojeNieaktywnePokoje%:** Zdarzenie zostanie wywołane we wszystkich pokojach, w których się znajdujesz, lecz które nie są aktywne. Pokój jest uważany za aktywny, jeśli aktywne jest odpowiadające mu okno.

### Wyjątki: Zdarzenia "Utworzono nowy pokój"

Jest to jedyne zdarzenie pozwalające na używanie symboli wieloznacznych (\* i ?) w nazwie pokoju. Zależnie od serwera w nazwie pokoju mogą być rozróżniane duże i małe litery.

W ciągu pierwszych 15 sekund po Twoim zalogowaniu się do serwera lub po zdefiniowaniu reguły program Microsoft Chat sprawdzi, czy w sieci zdefiniowane są pokoje o nazwach odpowiadających zawartości pola **Pokój**. Następnie obecność pokoju będzie sprawdzana co 2,5 minuty. Utworzenie pokoju nie będzie sygnalizowane natychmiast tylko wtedy, gdy program Microsoft Chat będzie odpytywać serwer, czy utworzono nowy pokój. Jeżeli w wyniku zapytania zwróconych zostanie kilka pokoiów, zdarzenie spowoduje kilkakrotne uruchomienie akcji.

#### Uwaga

- Może się zdarzyć, że pokój spełniający kryterium zadane w polu **Pokój** zostanie utworzony i usunięty (lub usunięty i ponownie utworzony) w czasie między jednym sprawdzeniem serwera a drugim. Tego rodzaju zmiany na serwerze nie będą sygnalizowane.

### Określanie sieci i serwerów dla zdarzeń

W polu **Sieć** możesz określić nazwę sieci lub serwera, z którym użytkownik się łączy, lub od którego się odłącza (zależnie od wybranego zdarzenia). To zdarzenie zostanie wywołane tylko w przypadku, gdy Ty i użytkownik wskazany w polu **Pseudonim** znajdziecie się w tej samej sieci w tym samym momencie. Nazwa sieci musi dokładnie odpowiadać nazwie wpisanej w oknie dialogowym **Łączenie**. Przy definiowaniu tego parametru używanie symboli wieloznacznych nie jest dopuszczalne.

### Przykład pola Sieć

Przykład	Wynik
irc.msn.com	Zdarzenie zostanie wywołane wyłącznie dla serwera o nazwie <i>irc.msn.com</i> pod warunkiem spełnienia innych parametrów.

### Korzystanie ze stałych

Aby przejrzeć listę stałych dostępnych dla danego zdarzenia, kliknij listę rozwijaną. W polu **Sieć** można użyć dowolnej spośród tych stałych; wyniki ich użycia zestawiono poniżej (przy założeniu, że spełnione są wszystkie inne parametry zdarzenia).

- **%Dowolny%**: Zdarzenie zostanie wywołane, gdy użytkownik łączy się lub odłącza się od dowolnej sieci, w której Ty znajdujesz się w tym samym czasie.

### **Określanie wiadomości dla zdarzeń**

W polu **Wiadomość** możesz określić komunikat, który wywoła dane zdarzenie.

Przycisk **Zaawansowane** pojawi się tylko wtedy, gdy dostępne będzie pole wiadomości. Można wybrać, czy duże i małe litery mają być rozróżniane w całej wiadomości, czy też tylko dla całych wyrazów albo zdań.

### **Korzystanie ze stałych**

Aby przejrzeć listę stałych dostępnych dla danego zdarzenia, kliknij listę rozwijaną. W polu **Wiadomość** można użyć dowolnej spośród tych stałych; wyniki ich użycia zestawiono poniżej (przy założeniu, że spełnione są wszystkie inne parametry zdarzenia).

- **%Dowolny%**: Zdarzenie zostanie wywołane po wystaniu dowolnego komunikatu.

### Korzystanie ze stałych przy używaniu akcji

Po wpisaniu poniższych stałych w polu **Parametry akcji** uzyskasz wyniki opisane w tabeli.

<b>Stała</b>	<b>Wynik</b>
<b>%PseudonimZdarzenia%</b>	Pseudonim użytkownika, który wywołał zdarzenie, wstawiany jest w miejsce stałej <b>%PseudonimZdarzenia%</b> .
<b>%SerwerZdarzenia%</b>	Serwer użytkownika, który wywołał zdarzenie, wstawiany jest w miejsce stałej <b>%SerwerZdarzenia%</b> .
<b>%WiadomośćZdarzenia%</b>	Treść wiadomości, która wywołała zdarzenie, wstawiana jest w miejsce stałej <b>%WiadomośćZdarzenia%</b> .
<b>%PokójZdarzenia%</b>	Nazwa pokoju, dla którego zaszło zdarzenie, wstawiana jest w miejsce stałej <b>%PokójZdarzenia%</b> .

### Parametry akcji dla reguł

<b>Akcje</b>	<b>Parametry</b>
Przełącz aktywność zbioru reguł	<u>Nazwa zbioru reguł</u> , <u>Uaktywnij</u>
Zabroń użytkownikowi zdarzenia wstępu do pokoju	Brak
Połącz się z serwerem lub siecią	<u>Pseudonim</u> , <u>Sieć</u>
Odłącz się od bieżącego serwera lub sieci	Brak
Pokaż okno wiadomości	<u>Wiadomość</u>
Nie pokazuj zdarzenia w oknie historii	Brak
Wykonaj makro	<u>Makro</u>
Pobierz tożsamość użytkownika zdarzenia	Brak
Pobierz czas opóźnienia użytkownika zdarzenia	Brak
Pobierz czas lokalny użytkownika	Brak
Pobierz profil użytkownika zdarzenia	Brak
Pobierz informację o wersji od użytkownika zdarzenia	Brak
Wyróżnij wiadomość związaną ze zdarzeniem (tylko tryb tekstowy)	<u>Rodzaj wyróżnienia</u>
Zaproś użytkownika zdarzenia do pokoju	<u>Pokój</u>
Przyłącz się do pokoju	<u>Pokój</u>
Usuń użytkownika zdarzenia z pokoju (tymczasowo)	<u>Powód</u>
Opuść pokój zdarzenia	Brak
Uczyń użytkownika zdarzenia gospodarzem pokoju	Brak
Spraw, aby komputer wydał sygnał dźwiękowy	<u>Liczba sygnałów</u>
Odtwarzaj dźwięk na Twoim komputerze	<u>Nazwa pliku dźwiękowego</u>
Zamień część nadchodzącej wiadomości	<u>Wiadomość</u>
Wyślij wiersz z pliku do pokoju	<u>Pokój</u> , <u>Nazwa pliku tekstowego</u> , <u>Numer wiersza</u>
Wyślij wiadomość do pokoju	<u>Pokój</u> , <u>Wiadomość</u>
Wyślij akcję do pokoju	<u>Pokój</u> , <u>Wiadomość</u>
Wyślij dźwięk do pokoju	<u>Pokój</u> , <u>Wiadomość</u> , <u>Nazwa pliku dźwiękowego</u>
Wyślij myśl do pokoju	<u>Pokój</u> , <u>Wiadomość</u>
Wyślij szept do użytkownika w Twoim pokoju	<u>Pseudonim</u> , <u>Pokój</u> , <u>Wiadomość</u>
Wyślij szept do użytkownika spoza Twojego pokoju	<u>Pseudonim</u> , <u>Wiadomość</u>
Zacznij ignorować użytkownika zdarzenia	Brak



Wyszep taj do użytkownika wiersz z pliku Pseudonim, Nazwa pliku tekstowego, Numer wiersza

**Nazwa pliku reguł**

Wprowadź nazwę zbioru reguł, który chcesz uaktywnić lub zdezaktywować lub wybierz nazwę z listy rozwijanej, na której wymienione są wszystkie utworzone przez Ciebie zbiory reguł. Wprowadzona nazwa nie musi się odnosić do pliku utworzonego przez Ciebie.

**Uaktywnij**

Wybierz **Tak**, by wskazać, że dany zbiór reguł ma zostać uaktywniony, lub **Nie**, by go zdezaktywować.

**Pseudonim**

Wpisz pseudonim lub wybierz z listy opcję **%PseudonimZdarzenia%**. Parametr **%PseudonimZdarzenia%** zostanie zastąpiony pseudonimem użytkownika, który wywołał zdarzenie.

W kilku przypadkach na liście dostępna będzie także opcja **%OdbiorcyZdarzenia%**. Jeżeli ją wybierzesz, parametr **%OdbiorcyZdarzenia%** zostanie zastąpiony przez wszystkie osoby w pokoju z wyjątkiem Ciebie i użytkownika, który wywołał zdarzenie.

**Sieć**

Wprowadź nazwę sieci lub serwera lub wybierz nazwę z listy. Jeśli wpiszesz parametr %SerwerZdarzenia%, nastąpi połączenie z serwerem, z którym wcześniej Cię rozłączono.

**Wiadomość**

Określ wymaganą wiadomość. Może ona zawierać stałe, jeśli są one dostępne dla zdarzenia, które wywołało akcję. Przykładowa wiadomość: "Hej, **%PseudonimZdarzenia%**!". Parametr **%PseudonimZdarzenia%** zostanie w oknie dialogowym zastąpiony pseudonimem użytkownika. Tekst wiadomości może zawierać informacje o formatowaniu.

## **Makro**

Wybierz nazwę makra z listy lub wprowadź inną nazwę. Aby zdefiniować makro, w menu **Widok** kliknij polecenie **Automatyzacja** i określ makro.

### **Format wyróżnienia**

Wybierz jeden z czterech sposobów wyróżnienia. Formaty można zdefiniować w oknie dialogowym **Ustaw czcionkę** w trybie tekstowym.

**Pokój**

Wprowadź dokładną nazwę pokoju lub wybierz nazwę z listy. Pozycje dostępne na liście zmieniają się w zależności od wybranej czynności i zdarzenia. Dostępne mogą być stałe: **%PokójZdarzenia%** (nazwa pokoju, w którym wywołane zostało zdarzenie) i **%MójAktywnyPokój%** (nazwa pokoju w aktywnym oknie).



**Powód**

Określ powód usunięcia użytkownika z pokoju. Tekst będzie widoczny dla wszystkich uczestników rozmowy w pokoju, jak również dla usuwanego użytkownika. Jeśli z danym zdarzeniem związane są stałe, można je wykorzystać w tekście powodu. Na przykład: "%PseudonimZdarzenia% użył wyrazu, który jest niedozwolony w pokoju %PokójZdarzenia%".

**Liczba sygnałów**

Wprowadź liczbę sygnałów. Dozwolone są tylko liczby całkowite.

**Nazwa pliku dźwiękowego**

Wprowadź nazwę pliku dźwiękowego, który ma zostać odtworzony, lub wybierz nazwę z listy.

**Nazwa pliku tekstowego**

Wprowadź nazwę pliku tekstowego, z którego ma pochodzić wiersz tekstu, lub wybierz nazwę z listy. Na liście widoczne będą wszystkie pliki tekstowe znajdujące się w katalogu programu Microsoft Chat oraz w jego podkatalogach.

### **Numer wiersza**

Wprowadź numer wiersza tekstu, który ma zostać wysłany, lub wybierz z listy stałą **%Wszystko%** albo **%Losowo%**. Parametr **%Losowo%** powoduje przesłanie użytkownikom w pokoju wybranego losowo wiersza. Parametr **%Wszystko%** powoduje przesłanie pliku tekstowego w całości.

Aby wpisać zakres wierszy, wpisz liczby rozdzielone myślnikiem, na przykład **1-4**, spowoduje wysłanie wierszy od 1 do 4 włącznie. Aby wysłać wybór poszczególnych wierszy, oddzielaj ich numery przecinkami: **1,5,8** spowoduje wysłanie wierszy 1, 5 i 8. Zakres wierszy można także połączyć z pojedynczymi wierszami w sposób następujący: **1,4-7,11** spowoduje wysłanie wierszy 1, 4, 5, 6, 7 i 11. Jeżeli wiersz o podanym numerze jest pusty, nie zostanie on wysłany.

### **Definiowanie rozmiaru komiksu**

- 1 Upewnij się, że aktywny jest tryb komiksu (w menu **Widok** musi być zaznaczona opcja **Komiks**).
- 2 W menu **Widok** kliknij polecenie **Opcje**.
- 3 Kliknij kartę **Widok komiksu**.
- 4 Na liście **Układ strony**, kliknij liczbę paneli komiksowych, które mają być wyświetlane w poprzek okna.

### **Ignorowanie nadchodzących wywołań programu NetMeeting**

1 W menu **Widok** kliknij polecenie **Opcje**.

2 Upewnij się, że na karcie **Ustawienia** pole **Odbierz wywołania NetMeeting** jest wyczyszczone.

---

{button ,AL("a\_cchat\_place\_netmeeting\_call")} [Tematy pokrewne](#)

### **Odmawianie wszystkich nadchodzących żądań przesyłania plików**

1 W menu **Widok** kliknij polecenie **Opcje**.

2 Upewnij się, że na karcie **Ustawienia** pole **Odbierz żądania przesyłania plików** jest wyczyszczone.

---

{button ,AL("a\_cchat\_dcc")} [Tematy pokrewne](#)



