

## **Witamy w programie Skryba!**

Witamy w pomocy do programu Skryba. Mamy nadzieję, że Skryba będzie bardzo pomocny podczas pracy nad stronami WWW. Zachęcamy Cię do eksperymentowania z językami JavaScript i VBScript oraz do [pomagania nam](#) w tworzeniu następnych wersji tego programu.

Cream Software (creams@creamsoft.com)

<http://www.creamsoft.com/skryba/>

[Informacje ogólne](#)

[Inne nasze programy](#)

[Shareware](#)

### **Zachêcamy do wspó³pracy**

Uprzejmie zapraszamy do wspó³pracy ka¿dego, kto chcia³by pomóc przy tworzeniu nowych wersji Skryby. Jeœli znasz JavaScript lub VBScript, tworzysz interesuj¹ce skrypty i chcia³byœ przedstawiæ swoj¹ pracê œwiatu, skontaktuj siê z nami, a byæ mo¿e zamieœcimy Twój skrypt w nastêpnej wersji Skryby!

Jeœli uwa¿asz, ¿e nasz program nie posiada wszystkich niezbêdnych narzêdzi, znajdziesz w nim b³¹d lub masz jak¹œ sugestiê, napisz do nas i podziel siê swoimi opiniami i pomys³ami. Na pewno weŹmiemy j¹ pod uwagê przy tworzeniu nastêpnych wersji.

Aby siê z nami skontaktowaæ pisz na adres [creams@creamsoft.com](mailto:creams@creamsoft.com) u¿ywaj¹c tematu "Skryba - wspó³praca".

## Informacje ogólne

Program Skryba jest jednym z pierwszych specjalizowanych aplikacji s³u¿¹cych do tworzenia skryptów DHTML w jêzykach [JavaScript i VBScript](#), które to jêzyki s¹ u¿ywane na stronach WWW.

Oprócz bogatych mo¿liwoœci edycji skryptów (np. kolorowanie sk³adni JavaScript, VBScript i HTML w jednym dokumencie, zak³adki, nawigator po kodzie, szablony kodu, generatory formularzy, asystenci HTML, itp) i wbudowanego podgl¹du, Skryba oferuje mechanizmy zarz¹dzania skryptami, dziêki którym mo¿na wreszcie przechowywaæ swoje skrypty w jednym, skategoryzowanym katalogu. Jedn¹ z najwa¿niejszych cech programu jest obszerna biblioteka ponad 30 gotowych do u¿ycia skryptów.

Program zosta³ zaprojektowany zarówno pod k¹tem pocz¹tkuj¹cych jak i zaawansowanych twórców stron WWW. Pocz¹tkuj¹cy znajd¹ w nim nieocenione Źród³o atrakcyjnych i gotowych do u¿ycia skryptów, które z³atwoœci¹ umieszcz¹ na swojej stronie. Profesjonaliœci natomiast, maj¹ wreszcie pierwsze specjalizowane narzêdzie do tworzenia i testowania dynamicznego HTML i skryptów.

Skryba jest sprzedawany jako [program shareware](#). Znaczy to, ¿e u¿ytkownik otrzymuje pe³n¹ wersjê ograniczon¹ iloœci¹ uruchomieñ (38 razy) i ekranami przypominaj¹cymi o koniecznoœci zakupu licencji. Po wyczerpaniu siê limitu uruchomieñ, u¿ytkownik powinien [zakupiæ licencjê](#) na Skrybê (zarejestrowaæ go) lub usun¹æ program z dysku. Wiêcej informacji na temat licencji mo¿na znaleŹæ [tutaj](#).

{button ,AL("shareware",0,"","prawe")} Pokrewne tematy

## Shareware

Skryba jest sprzedawany jako program shareware. Znaczy to, że użytkownik otrzymuje pełną wersję ograniczonej ilości uruchomień (38 razy) i ekranami przypominającymi o konieczności zakupu licencji. Po wyczerpaniu się limitu uruchomień, użytkownik powinien [zakupić licencję](#) na Skrybę (zarejestrować go) lub usunąć program z dysku. Więcej informacji na temat licencji można znaleźć [tutaj](#).

{button ,AL("shareware",0,"","prawe")} Pokrewne tematy

## Ograniczona gwarancja i licencja dotycz¹ca produktów firmy Cream Software Licencja Shareware

Ograniczona gwarancja.

Niniejsze Oprogramowanie jest licencjonowane w formie „TAK JAK JEST”.

NINIEJSZE OPROGRAMOWANIE JEST KOMPATYBILNE JEDYNIEM Z NIEKTÓRYMI KOMPUTERAMI I SYSTEMAMI OPERACYJNYMI. W szczególności produkt jest kompatybilny z systemem Windows®3.1x/95.

Zrzeczenie się. O ILE USTAWA NIE STANOWI INACZEJ, FIRMA CREAM SOFTWARE NIE UDZIELA ³ADNYCH GWARANCJI, ZAPEWNIENI ANI OBIETNIC PONAD TE, KTÓRE S³ WYRA¼NIE OKRE¶LONE W NINIEJSZEJ OGRANICZONEJ GWARANCJI, A LICENCJOBIORCA BIERZE NA SIEBIE RYZYKO WYNIKAJ³CE ZE SKUTKÓW U³YTKOWANIA OPROGRAMOWANIA. FIRMA CREAM SOFTWARE ZRZEKA SI³ I WY³E¶CZA WSZELKIE DOMNIEMANE GWARANCJE ODNO¶CENIE CHODLIWO¶CI, TYTU³U PRAWNEGO LUB PRZYDATNO¶CI TEGO PRODUKTU DO KONKRETNEGO CELU. CREAM SOFTWARE NIE GWARANTUJE, ³E OPROGRAMOWANIE LUB ZWI³ZANA Z NIM DOKUMENTACJA SPE¶NI WYMAGANIA PA¶STWA, LUB ³E OPROGRAMOWANIE I DOKUMENTACJA S³ BEZ USZKODZE¶I LUB B³E¶DÓW, LUB ³E OPROGRAMOWANIE B³DZIE DZIA³A³O BEZ PRZESZKÓD.

Ograniczenie odpowiedzialności. O ILE USTAWA NIE STANOWI INACZEJ, CA³KOWITA ODPOWIEDZIALNO¶C³ FIRMY CREAM SOFTWARE I JEJ DYSTRYBUTORÓW WYNIKAJ³CA LUB ZWI³ZANA Z U³YWANIEM PRZEZ PA¶STWA OPROGRAMOWANIA, ODPOWIEDNIEJ DOKUMENTACJI LUB JAKICHKOLWIEK US³UG DOSTARCZANYCH PRZEZ CREAM SOFTWARE, JEST OGRANICZONA DO ³YCZNEJ SUMY WSZYSTKICH OP³AT DOKONANYCH PRZEZ PA¶STWA LUB NA RZECZ PA¶STWA ZA OPROGRAMOWANIE I DOKUMENTACJ³. ANI FIRMA CREAM SOFTWARE, ANI ³ADEN Z JEJ DYSTRYBUTORÓW, LICENCJODAWCÓW LUB PRACOWNIKÓW NIE B³DZIE W ³ADNYM WYPADKU PODLEGA³ ODPOWIEDZIALNO¶CI ZA POCEREDNIE LUB KARALNE SZKODY, NAWET W WYPADKU ZAWIADOMIENIA O MO³LIWO¶CI POWSTANIA TAKICH SZKÓD. ANI FIRMA CREAM SOFTWARE, ANI ³ADEN Z JEJ DYSTRYBUTORÓW, LICENCJODAWCÓW LUB PRACOWNIKÓW NIE JEST ODPOWIEDZIALNY ZA UTRAT³ ZYSKÓW LUB DOCHODU, ANI ZA UTRAT³ DANYCH, INFORMACJI GOSPODARCZYCH, LUB ZA KOSZT JAKICHKOLWIEK URZ³DZE¶I ZAST³PCZYCH LUB PROGRAMÓW.

Oprogramowanie firmy Cream Software i wchodz³ce w jego sk³ad materia³y drukowane i elektroniczne oraz materia³y w formie „on-line” („oprogramowanie” i „dokumentacja”), chronione s³ prawem autorskim, postanowieniami umów mi³dzynarodowych o prawach autorskich, oraz innym ustawodawstwem i umowami mi³dzynarodowymi o ochronie praw w³asności intelektualnej. U³ytkowanie i rozpowszechnianie Oprogramowania jest ograniczone warunkami niniejszej Licencji.

Zezwala si³ na instalacj³ i u³ytkowanie Oprogramowania. U³ytkownik ma prawo do 38-krotnego uruchomienia programu, a po wyczerpaniu tego limitu musi program skasowa³ lub uzyska³ licencj³ na dalsze jego u³ytkowanie.

Rozpowszechnianie tego programu jest dozwolone. Jedynym wymogiem jest zachowanie kompletności wszystkich plików instalacyjnych.

Każda zmiana lub uzupe³nienie niniejszej licencji wymaga zachowania formy pisemnej pod rygorem nieważności. Ewentualne spory mi³dzy stronami b³d³ rozstrzygane w drodze arbitra¿u, a je¶li nie da on rozstrzygni³cia przez s³d w³asciwy dla siedziby firmy Cream Software.

Zabrania si³ dekompilacji, deasemblacji i odtwarzania kodu Oprogramowania oraz tworzenia prac wywod³cych si³ od niego. Przekroczenia jakichkolwiek warunków niniejszej licencji powoduje automatyczne jej rozw³zanie, wskutek czego licencjobiorca ma dodatkowo obowi³zek zniszczy³ wszystkie posiadane kopie Oprogramowania i dokumentacji.

W razie pyta¶ zwi³zanych z niniejsz³ licencj³ prosimy o kontakt pod adresem: [creams@creamsoft.com](mailto:creams@creamsoft.com) z tematem listu: „Licencja”.

{button „AL(„shareware”,0,„”,„prawe”)} Pokrewne tematy

## **Testowanie działania skryptów**

Możesz natychmiast sprawdzić, czy dany skrypt działa prawidłowo używając wbudowanego podglądu (jeżeli Internet Explorer min. v3.01 jest zainstalowany na Twoim komputerze) lub zewnętrznej przeglądarki stron WWW (MS Internet Explorer, Netscape Navigator lub domyślnej przeglądarki systemowej).

[Jak to zrobić?](#)

## **Testowania skryptów z bibliotek**

Aby zobaczyć efekt działania skryptu umieszczonego we [wbudowanej bibliotece](#) lub w [bibliotece użytkownika](#), należy wybrać skrypt z listy i wcisnąć przycisk znajdujący się na pasku narzędzi biblioteki i oznaczony ikonką szkła powiększającego.

Aby zobaczyć aktualnie edytowany skrypt w akcji, wciśnij przycisk F11 lub użyj przycisku "Podgląd", który znajduje się w prawym górnym rogu okna programu. Jeśli posiadasz zainstalowanego MS Internet Explorera (min. v.3.01), możesz również użyć wbudowanego podglądu. Po prostu przejdź na zakładkę "Podgląd" i aktualnie edytowany skrypt zostanie zanalizowany i wyświetlony.

### Tytu<sup>3</sup> nowego okna

Tutaj wpisz tytu<sup>3</sup> nowego okna.

{button ,AL("nowe okno - elementy",0,"","prawe")} Pokrewne tematy



### **Szerokość i wysokość nowego okna**

Te dwa pola pozwalają zdefiniować szerokość i wysokość nowo otwieranego okna. Należy podać tutaj wartości w punktach, np. 640x480

`{button ,AL("nowe okno - elementy",0,"","prawe")}` Pokrewne tematy

## Nowe okno przeglądarki

To narzędzie pomaga w umieszczaniu kodu, który jest odpowiedzialny za otwieranie nowego okna przeglądarki. Używając tego narzędzia możesz określić nie tylko zawartość nowego okna, ale również różne atrybuty okna, takie jak rozmiary czy tytuł. Możliwe jest również określenie widoczności niektórych elementów interfejsu przeglądarki, np.: pasków narzędzi, paska stanu, menu, pasków przesuwu, itp. Przycisk, który aktywuje to narzędzie znajduje się na [pasku skryptowym](#).

[Zobacz inne narzędzia na paskach w programie](#)

{button ,AL("nowe okno - elementy",0,"","prawe")} Pokrewne tematy

## Elementy interfejsu nowego okna

Używając tych przełączników możesz określać wygląd interfejsu nowego okna. Domyślnie, okno nie posiada żadnych dodatkowych elementów. Przełącznikami możesz włączyć:

- pasek narzędzi
- menu programu
- paski przesuwu
- możliwość zmiany rozmiaru okna
- pasek stanu
- katalogi
- pole z historią oglądanych stron

`{button „AL(„nowe okno - elementy”,0,„”,„prawe“)}` Pokrewne tematy

### **Zawartość nowego okna**

W tym polu możesz wpisać URL do dokumentu HTML, który będzie wyświetlony w nowo otwartym oknie. Możesz również kliknąć podwójnie lub wcisnąć przycisk obok, aby wybrać dokument znajdujący się na dysku.

`{button ,AL("nowe okno - elementy",0,"","prawe")}` Pokrewne tematy

## Skrypty - co to jest?

Języki skryptowe to obiektowo zorientowane języki programowania dla dokumentów HTML (po stronie klienta) lub dla serwerów współpracujących z JavaScript lub VBScript. Języki skryptowe dają możliwość tworzenia programów (zwanymi skryptami), które są niezależne od sprzętu i mogą być uruchamiane poprzez Internet. Używając skryptów możesz tworzyć dynamiczne strony WWW, które reagują na zachowanie użytkownika i dają dostęp do specjalnych obiektów, plików i relacyjnych baz danych. Jednym słowem, obecnie dzięki skryptom, możesz osiągnąć efekty, które do niedawna były możliwe tylko przy użyciu skomplikowanych programów CGI.

`{button ,AL("javascript - ogólnie",0,"","prawe")}` Pokrewne tematy

## JavaScript vs. Java

JavaScript i Java to nie to samo! Pomimo podobnych nazwa, istnieje duża różnica pomiędzy tymi dwoma językami. Oprócz różnic technicznych, najważniejszą różnicą jest to, że programy JavaScript są interpretowane, tj. analizowane i wykonywane krok po kroku przez przeglądarkę w momencie załadowania strony. Java natomiast jest bliższym językiem wysokiego poziomu (np. C++).

Więcej informacji na temat różnic, jak i samego JavaScript możesz znaleźć w sieci. Sprawdź [nasz spis](#).

{button ,AL("javascript - ogolnie",0,"","prawe")} Pokrewne tematy

## Obiekty JavaScript

Poniższe informacje są cytowane za "JavaScript Reference" autorstwa Netscape Communications Corporation.

JavaScript posiada predefiniowane obiekty podstawowe jak również odpowiednie obiekty dodatkowe dla JavaScript po stronie klienta i serwera,

JavaScript posiada następujące podstawowe obiekty:

Array, Boolean, Date, Function, Math, Number, Object, String

Dodatkowe obiekty po stronie klienta obejmują:

Anchor, Applet, Area, Button, Checkbox, document, event, FileUpload, Form, Frame, Hidden, History, Image, Layer, Link, Location, MimeType, navigator, Option, Password, Plugin, Radio, Reset, screen, Select, Submit, Text, Textarea, Window

Te obiekty reprezentują informacje stosowne do pracy JavaScript w przeglądarce internetowej. Wiele z tych obiektów jest powiązanych z innymi poprzez występowanie jako własności. Na przykład, aby uzyskać dostęp do obrazków osadzonych w dokumencie, należy użyć tablicy document.images, której każdy element jest obiektem typu Image.

Obiekty po stronie serwera to:

blob, client, Connection, Cursor, database, DbPool, File, Lock, project, request, Resultset, SendMail, server, Stproc"

Jeżeli chcesz obejrzeć szczegółowy opis każdego obiektu, zdarzenia lub metody, użyj proszę odnośników prezentowanych [tutaj](#).

{button ,AL("javascript - ogólnie",0,"","prawe")} Pokrewne tematy

## JavaScript vs. VBScript

Ten rozdział<sup>3</sup> jest w trakcie tworzenia. Jeżeli chcesz pomóc nam w jego dokończeniu, skontaktuj się proszę z nami pod adresem [creams@creamsoft.com](mailto:creams@creamsoft.com)

{button ,AL("javascript - ogolnie",0,"","prawe")} Pokrewne tematy



## **Obiekty VBScript**

Ten rozdział<sup>3</sup> jest w trakcie tworzenia. Jeżeli chcesz pomóc nam w jego dokończeniu, skontaktuj się proszę z nami pod adresem [creams@creamsoft.com](mailto:creams@creamsoft.com)

Jeżeli chcesz obejrzeć szczegółowy opis każdego obiektu, zdarzenia lub metody, użyj proszę odnośników prezentowanych [tutaj](#).

{button ,AL("javascript - ogólnie",0,"","prawe")} Pokrewne tematy

## **Gdzie można znaleźć informacje na temat pisania skryptów?**

### **Skryptopisanie ogólnie**

[Języki skryptowe \(JScript, VBScript, DHTML\)](#)

### **HTML i CSS**

[Specyfikacja HTML 4.0](#)

[Cascading Style Sheets, level2](#)

### **DHTML**

[DHTML \(Microsoft\) Reference](#)

[DHTML \(Microsoft\) FAQ](#)

[Dynamic HTML w Netscape Communicator](#)

### **JavaScript**

[JavaScript Guide](#)

[Indeks JavaScript w katalogu Yahoo](#)

[Biblioteka JavaScript](#)

[Wprowadzenie do JavaScript VooDoo](#)

[Gamelan Service](#)

[DevEdge JavaScript Library](#)

[Tworzenie aplikacji w JavaScript po stronie serwera](#)

[Digital Cat's Java Resources](#)

### **VBScript**

[VBScript Language Reference](#)

[VBScript Tutorial](#)

[VBScript FAQ](#)

[VBScript - odnośniki](#)

{button ,AL("javascript - ogólnie",0,"","prawe")} Pokrewne tematy  
{button ,AL("how to",0,"","")} Tematy pokrewne do "Jak to zrobić..."

## **Okienka dialogowe**

To narzędzie pozwoli Ci wstawiać kod odpowiedzialny za wyświetlanie trzech różnych typów okienek dialogowych. Przycisk, który uaktywnia tę opcję znajduje się na [pasku skryptowym](#).

[Zobacz inne narzędzia na paskach narzędziowych](#)

{button ,AL("okienka dialogowe",0,"","")} Pokrewne tematy

### **Okienko ostrzegawcze**

To jest okienko z wykrzyknikiem. Jest ono używane do ostrzegania użytkownika przed niebezpiecznymi czynnościami.

`{button ,AL("okienka dialogowe",0,"","")}` Pokrewne tematy

## **Okienko informacyjne**

To jest okienko z wyświetlanym pytajnikiem.

`{button ,AL("okienka dialogowe",0,"","")}` Pokrewne tematy

### **Okienko z zapytaniem**

To jest okienko s³u¿¹ce do komunikacji z u¿ytkownikiem. Przy jego pomocy mo¿na pobraæ od u¿ytkownika wymagane dane. Mo¿na równie¿ u¿yæ wartoœci domyœelnej.

`{button ,AL("okienka dialogowe",0,"","")}` Pokrewne tematy

### **Informacja w okienku**

W tym polu wpisz tekst, który będzie wyświetlony w okienku.

`{button ,AL("okienka dialogowe",0,"","")}` Pokrewne tematy

**Wartość domyślna w okienku z zapytaniem**

W tym polu możesz wpisać tekst, który będzie wyświetlany jako wartość domyślna w okienku z zapytaniem.

`{button ,AL("okienka dialogowe",0,"","")}` Pokrewne tematy



## Paski narzędziowe programu

Skryba jest dostarczany z paskami narzędzi dającymi łatwy dostęp do najczęściej używanych funkcji. Dostępne są następujące paski narzędziowe:

[Główny pasek](#)

[Pasek skryptowy](#)

[Pasek HTML](#)

oraz [pasek menu głównego](#)

Paski narzędzi to "pływające" paski. Znaczący to, że możesz dowolnie zmieniać ich pozycję poprzez przeciągnięcie paska przy pomocy myszki. Paski mogą być umieszczane w trzech miejscach na ekranie, które znajdują się w górnej części okna, a także pomiędzy edytorem a zakładkami zasobów oraz pomiędzy edytorem a przyciskami głównymi (np. "Podgląd").

Paski narzędzi mogą być również ukrywane. Istnieje kilka sposobów na ukrycie paska. Możesz użyć opcji "Widok/Paski narzędzi" z [menu głównego](#) lub przy pomocy przycisku oznaczonego "x", a znajdującego się na każdym z pasków (oprócz menu głównego).

{button ,AL("paski narzedzi",0,"","")} Pokrewne tematy

### Główny pasek



Ten pasek daje dostęp do najczęściej używanych funkcji programu, które nie dotyczą edycji skryptów. Kliknij na dowolnym przycisku, aby dowiedzieć się więcej.

[Inne paski narzędziowe](#)

{button „AL(„paski narzędzi”,0,„”)”} Pokrewne tematy

## Pasek skryptowy

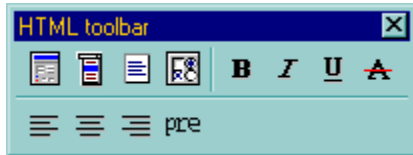


Ten pasek daje dostęp do narzędzi pomocnych przy tworzeniu skryptów. Kliknij na dowolnym przycisku, aby dowiedzieć się więcej.

[Inne paski narzędziowe](#)

{button ,AL("paski narzedzi",0,"","")} Pokrewne tematy

## Pasek HTML



Ten pasek daje dostêp do narzêdzi pomocnych przy wstawianiu na stronê elementów jêzyka HTML. Kliknij na dowolnym przycisku, aby dowiedzieæ siê wiêcej.

[Inne paski narzêdziowe](#)

{button ,AL("paski narzedzi",0,"","")} Pokrewne tematy

## Znaczniki formatowania tekstu

Te przyciski pozwalaj<sup>1</sup> na wstawianie znaczników HTML s<sup>3</sup>u<sup>1</sup>cych do formatowania tekstu. Dostêpne s<sup>1</sup> nastêpuj<sup>1</sup>ce przyciski:

- **pogrubienie**
- *pochylenie*
- podkreœlenie
- ~~przekreœlenie~~
- wyrównanie do lewej
- wyrównanie do prawej
- tekst w zdefiniowanym uk<sup>3</sup>adzie

### Skróty klawiszowe

{button „Paski narzedzi”,0,“”,“”} Pokrewne tematy

## Menu programu

Skryba posiada kilka różnych menu w³iczaj¹c [menu g³ówne](#). Pozosta³e menu to [menu podrêczne](#) odnosz¹ce siê do wybranych elementów okna (edytor, przyciski, itp). Menu daj¹ ³atwy dostêp do wszystkich funkcji programu w prosty, wygodny i znany z innych aplikacji sposób.

{button ,AL("menu",0,"","prawe")} Pokrewne tematy

## Menu podręczne

Skryba dostarczany jest z kilkoma podręcznymi menu, które przyocpieszają dostęp do niektórych funkcji. Dostępne są następujące menu podręczne:

- [menu podręczne edytora skryptów](#)
- menu podręczne obszaru "rynny" (szary pasek po lewej stronie okien edytorów) - możesz go użyć do ustawiania zakładek lub zawijania wierszy. Kliknij "rynny" lewym przyciskiem myszki, aby aktywować to menu.

`{button ,AL("menu",0,"","prawe")}` Pokrewne tematy

## Nowy skrypt

Czytęci oba okna edycyjne i ustawia nagłówki skryptu.

[Skróty klawiszowe](#)

{button „AL(„paski narzedzi“,0,„“,„“)} Pokrewne tematy



## Zapisz w bibliotece


Zapisuje aktualnie edytowany skrypt w [bibliotece u;ytownika](#).  
[Skróty klawiszowe](#)

{button ,AL("paski narzedzi",0,"","")} Pokrewne tematy

## Biblioteka skryptów użytkownika



Biblioteka skryptów użytkownika została stworzona w łatwo dostępnym miejscu.

Swoje skrypty możesz w prosty sposób  dodawać do biblioteki. Do tego celu służy przycisk pokazany obok, a który znajduje się na [głównym pasku narzędzi](#). Swoje skrypty możesz umieszczać w kategoriach. Aby utworzyć nową kategorię kliknij przycisk "Dodaj kategorię" na pasku biblioteki.

Używając przycisku opisanego jako "Edytuj", możesz natychmiast wczytać wybrany z biblioteki skrypt do okienek edytora. Możesz również wstawiać wybrany do aktualnie edytowanego (na końcu) poprzez kliknięcie na przycisku oznaczonym żółtą strzałką, a znajdującym się w prawym górnym rogu biblioteki. Skrypty można również przenosić do edytora używając funkcji "Drag&Drop", czyli przy pomocy uchwycenia i upuszczenia wybranego skryptu nad edytorem.

Obok przycisku "Edytuj" znajduje się przycisk oznaczony ikoną "minus". Przy jego pomocy możesz kasować skrypty z biblioteki.

Aby zobaczyć skrypt w działaniu bez jego ładowania do edytora, możesz użyć wybranej opcji [podglądu](#) lub przycisku oznaczonego ikoną szkła powiększającego.

`{button ,AL("biblioteki",0,"","prawe")}` Pokrewne tematy

### Zapisz skrypt jako ...

Zapisuje bieżący skrypt na dysku pod wskazan<sup>1</sup> nazw<sup>1</sup>.

[Skróty klawiszowe](#)

{button „paski narzedzi”,0,“”,“”} Pokrewne tematy

## **Drukuj skrypt**

Rozpoczyna drukowanie zawartości aktualnego edytora. Wydruki wyglądają najlepiej na drukarkach kolorowych, bowiem przy wydruku uwzględniane są ustawienia kolorowania składowi. Oczywiście kolorowanie składowi można wyliczyć - [zobacz w ustawieniach](#).

## Skróty klawiszowe

{button „AL(„paski narzedzi“,0,„“,„“)} Pokrewne tematy

## Ustawienia programu

Skryba posiada okienko ustawień odnoszące się do edytora. Okienko to składa się z trzech zakładek, które umożliwiają ustawienie:

- [ogólnych opcji](#)
- [reguł kolorowania składni](#)
- [niektórych skrótów klawiszowych](#)
- [edytor autopoprawek](#)
- [edytor szablonów kodu](#)

{button ,AL("ustawienia",0,"","prawe")} Pokrewne tematy

## Podgląd działania skryptów

W celu łatwego testowania tworzonych programów, Skryba został wyposażony w dwie opcje podglądu.

Pierwsza, bardziej wygodna, wymaga zainstalowanego w Twoim systemie MS Internet Explorera (minimalna wersja to 3.01). Jeżeli wymieniona przeglądarka jest poprawnie zainstalowana, w Skrybie pojawi się dodatkowa zakładka oznaczona ikonką szkła powiększającego i zatytułowana "Podgląd". Jeżeli widzisz tę zakładkę w swoim Skrybie, możesz po prostu kliknąć na nią aby uruchomić skrypt aktualnie wyświetlany w edytorze.

Drugim sposobem podglądu jest użycie przeglądarki zewnętrznej, którą może być MS Internet Explorer, Netscape Navigator (lub inny) lub domyślna przeglądarka systemowa. W tym przypadku podgląd działania skryptu zostanie wyświetlony w osobnym oknie przeglądarki.

Uwaga!

1. Czasami należy użyć przeglądarki zewnętrznej. Dotyczy to zwłaszcza skryptów operujących na pasku stanu przeglądarki, który jest niewidoczny w przypadku wbudowanego podglądu.
2. Przeglądarki interpretują czasem skrypty w różny sposób. Możliwe jest więc, że skrypt działający w jednej, może nie zadziałać w innej przeglądarce. Najlepiej jest więc testować działanie skryptu przy użyciu różnych przeglądarek, aby mieć pewność, że programy będą działać prawidłowo.

`{button ,AL("how to",0,"","")}` Tematy pokrewne do "Jak to zrobić ..."

## **Cofnij i Ponów**

Skryba posiada możliwość cofania ostatniej operacji oraz ponawiania cofniętej operacji. Funkcje te dostępne są za pomocą dwóch przycisków umieszczonych na głównym pasku narzędziowym. Można cofać nieskończoną ilość operacji.

### [Skróty klawiszowe](#)

{button ,AL("paski narzedzi",0,"","")} Pokrewne tematy

## Skróty klawiszowe

Skryba wyposażony został w wiele skrótów klawiszowych, które znacznie przyspieszają pracę z programem i dają łatwy dostęp do niektórych funkcji programu. Kompletna lista skrótów klawiszowych pokazana jest poniżej.

### Menu "Plik"

Ctrl + N - [nowy skrypt](#)  
Ctrl + O - [otwarcie pliku](#)  
Ctrl + S - [zapisanie skryptu w bibliotece](#)  
Shift + Ctrl + S - [zapisanie skryptu na dysku](#)  
Ctrl + P - [wydrukowanie skryptu](#)  
Alt + F4 - wyjście z programu

### Menu "Edycja"

Ctrl + Z - [cofnięcie ostatniej operacji](#)  
Ctrl + Shift + Z - [ponowienie cofniętej operacji](#)  
Ctrl + X - [wycięcie tekstu do schowka](#)  
Ctrl + C - [skopiowanie tekstu](#)  
Ctrl + V - [wklejenie tekstu](#)  
Ctrl + A - zaznaczenie całego tekstu  
Ctrl + Space - wcięcie zaznaczonego tekstu  
Shift + Ctrl + Space - cofnięcie wcięcia

### Menu "Szukaj"

Ctrl + F - [wyszukiwanie tekstu](#)  
F3 - wyszukanie następnego wystąpienia  
Ctrl + H - [wyszukiwanie i zamiana](#)  
Ctrl + G - [skok do wybranej linii](#)

### Menu "HTML"

Ctrl + B - pogrubienie  
Ctrl + I - pochylenie  
Ctrl + U - podkreślenie  
Ctrl + L - wyrównanie do lewej  
Ctrl + E - wyśrodkowanie  
Ctrl + R - wyrównanie do prawej  
Shift + Ctrl + F - [Generator formularzy](#)  
Shift + Ctrl + L - [Lista wyboru](#)  
Shift + Ctrl + T - [Textarea](#)  
Shift + Ctrl + E - [Inne elementy formularzy](#)

### Menu "Skrypt"

Ctrl + O - [nowe okno przeglądarki](#)  
Ctrl + D - [okienka dialogowe](#)  
Shift + Ctrl + N - [znacznik <NOSCRIPT>](#)  
Shift + Ctrl + K - [Komentarz](#)  
Ctrl + F1 - [Nagłówek skryptu](#)  
Ctrl + F2 - [szablon funkcji](#)  
Ctrl + F3 - [pętla "for"](#)  
Ctrl + F4 - [pętla "while"](#)  
Ctrl + F5 - ["with"](#)  
Ctrl + F6 - [warunek "if..."](#)  
Ctrl + F7 - [warunek "if...else"](#)  
Ctrl + F8 - [warunek "switch"](#)  
Ctrl + F9 - [szybki "document write"](#)

### Menu "Widok"

F8 - [ustawienia programu](#)  
F9 - [Zakładka zasobów \(wyczenie/wyświetlenie\)](#)  
F11 - [podgląd działania skryptu](#)  
F12 - pokazanie zakładki edytora



## Menu "Pomoc"

F1 - pomoc do programu

F10 - skróty klawiszowe (to okno)

Uwaga! Niektóre skróty klawiszowe mogą być definiowane w [ustawieniach programu](#).

`{button ,AL("how to",0,"","")}` Tematy pokrewne do "Jak to zrobić..."

## **Wycinanie, kopiowanie i wstawianie tekstu**

Te trzy przyciski s<sup>3</sup>u<sup>1</sup> do operowania na zaznaczonym tekście. Możesz wycinać, kopiować i wstawiać tekst w dowolnym miejscu obu okien edytorów.

[Skróty klawiszowe](#)

{button „AL(„paski narzedzi“,0,„“,„“)} Pokrewne tematy

## **Wyszukiwanie tekstu**

Wyszukuje podany tekst w oknie aktualnego edytora.

[Skróty klawiszowe](#)

{button ,AL("paski narzedzi",0,"","")} Pokrewne tematy

## **Wyszukiwanie i zamiana**

Wyszukuje i zamienia podany tekst w aktualnym oknie edytora.

[Skróty klawiszowe](#)

{button ,AL("paski narzedzi",0,"","")} Pokrewne tematy

### **Przycisk "Ustawienia programu"**

To narzędzie s³u¿y do okreœlania [ustawieñ programu](#).

[Skróty klawiszowe](#)

{button ,AL("paski narzedzi",0,"","")} Pokrewne tematy

## Zawijanie wierszy

Przełącznik do włączania i wyłączania zawijania wierszy w edytorze.

```
{button ,AL("paski narzedzi",0,"","")} Pokrewne tematy
```

## **Komentarz**

Przy pomocy tego narzędzia możesz wstawiać do skryptu komentarze. Komentarze są bardzo przydatne. Zachęcamy do używania komentarzy jako opisu skryptów, użytych algorytmów czy funkcji. Przycisk aktywujący to narzędzie znajduje się na [pasku skryptowym](#).

[Zobacz inne narzędzia na paskach narzędziowych](#)

{button ,AL("okienka dialogowe",0,"","")} Pokrewne tematy

### **Obszar wpisywania komentarzy**

Tutaj wpisz tekst swojego komentarza.

{button ,AL("commentsa",0,"", "")} Pokrewne tematy



### **Typ komentarza**

Wybierz język, wg składni którego ma być wstawiony komentarz. Różne języki skryptowe posiadają różną notację komentarzy.

`{button ,AL("commentsa",0,"","")}` Pokrewne tematy

## Szablony kodu

Na [pasku skryptowym](#) dostępnych jest osiem przycisków s³u¿¹cych do wstawiania szablonów w aktualnie edytowany dokument. Szablony zdecydowanie przyspieszaj¹ pracê, uwalniaj¹c od koniecznoœci wielokrotnego wpisywania tych czêœci kodu. Dostêpne s¹ szablony dla:

- nowej funkcji
- pêtli "for..."
- pêtli "while..."
- elementu "with"
- warunku "if"
- warunku "if..else"
- warunku "switch"
- i szybkiego "document.write()"

### Skróty klawiszowe

{button ,AL("paski narzedzi",0,"","")} Pokrewne tematy  
{button ,AL("how to",0,"","")} Tematy pokrewne do "Jak to zrobiæ..."

## Znacznik <NOSCRIPT>

To narzędzie umożliwia wstawienie znacznika <NOSCRIPT>. Znacznik ten jest używany do wyświetlania informacji w przeglądarkach bez obsługi skryptów. Przycisk aktywujący tę funkcję znajduje się na [pasku skryptowym](#).

[Zobacz inne narzędzia na paskach narzędziowych](#)

{button „AL(„paski narzedzi“,0,„“,„“)} Pokrewne tematy

**Znacznik <NOSCRIPT>**

Tutaj możesz wpisać tekst wiadomości wyświetlanej w przeglądarkach bez obsługi skryptów.

{button ,AL("paski narzedzi",0,"","")} Pokrewne tematy

### **Nag³ówek skryptu**

To narzêdzie umo¿liwia wstawienie szablonu skryptu oraz jego komentarza. W okienku tym mo¿na wybraæ jêzyk skryptowy u¿ywany w dalszej czêœci skryptu. Przycisk aktywuj¹cy to narzêdzie znajduje siê na [pasku skryptowym](#).

[Zobacz inne narzêdzia na paskach narzêdziowych](#)

{button „AL("paski narzedzi",0,"","")} Pokrewne tematy

## **Język skryptowy**

Tutaj możesz wybrać język, który będzie używany w dalszej części skryptu.

{button ,AL("script header",0,"", "")} Pokrewne tematy

## **Komentarz skryptu**

Tutaj możesz wstawić komentarz skryptu, np. nazwisko autora, e-mail, informacje na temat praw autorskich, itp.

`{button ,AL("script header",0,"","")}` Pokrewne tematy

## Typ skryptu

Tutaj możesz zdefiniować typ skryptu. Zobacz w specyfikacji HTML.

`{button ,AL("script header",0,"", "")}` Pokrewne tematy



## **Biblioteki skryptów**

Biblioteki skryptów to miejsca, gdzie przechowywane s<sup>1</sup> skrypty. Przy wykorzystaniu bibliotek skryptów, skrypty można nie tylko przechowywać, ale również zarz<sup>1</sup>dzać nimi (dodawać, usuwać, grupować w kategorie, przegl<sup>1</sup>dać, etc.).

W Skrybie znajduj<sup>1</sup> się dwa typy bibliotek:

- [biblioteka użytkownika](#)
- [biblioteka wbudowana](#)

{button „AL(„biblioteki”,0,“”,„prawe”)} Pokrewne tematy

## Biblioteka wbudowana



W Skrybie umieściliśmy ponad [30 gotowych do użycia skryptów](#). Aby ułatwić korzystanie z nich, zdecydowaliśmy umieścić je w jednym, łatwo dostępnym miejscu, które nazwaliśmy biblioteką wbudowaną. Skrypty z biblioteki mogą być [przeoglądane](#) i modyfikowane. Mogą być służyć jako podstawa do tworzenia własnych skryptów. Własne skrypty powinny być przechowywane natomiast w [bibliotece użytkownika](#). Każdy skrypt może być modyfikowany po umieszczeniu go w edytorze. Aby umieścić skrypt w edytorze, należy kliknąć przycisk "Edytuj" lub użyć myszki i przeciągnąć skrypt do edytora.

Większość skryptów posiada specjalne okienko ustawień. W ustawieniach tych ustalić można niektóre parametry działania skryptu (np. tekst animacji, efekt, itp). Skrypty można przeglądać przy pomocy mechanizmów wbudowanych w Skrybê. [Jak to zrobić?](#)

{button „AL(„biblioteki“,0,„“,„prawe“)} Pokrewne tematy

## Lista wbudowanych skryptów

1. Skok z listy
2. Przesuwaj<sup>1</sup>cy się tekst na pasku stanu
3. Przesuwaj<sup>1</sup>cy się tekst w polu tekstowym
4. Drukowanie napisów
5. Nawigator
6. Efekt rozb<sup>3</sup>yску t<sup>3</sup>a (opadaj<sup>1</sup>cy)
7. Efekt rozb<sup>3</sup>yску t<sup>3</sup>a (narastaj<sup>1</sup>cy)
8. Tekst animowany (w polu tekstowym)
9. Wybór koloru t<sup>3</sup>a 1
10. Animacja paska stanu
11. Animowany przycisk
12. M<sup>1</sup>dry przycisk
13. Jaka to pora dnia?
14. Sterowany przesuw
15. Losowe cytaty
16. Zabawny przycisk
17. Wyj<sup>o</sup>ecie z przegl<sup>1</sup>darki
18. Kalkulator profesjonalny
19. Prosty kalkulator
20. Zmiana koloru t<sup>3</sup>a
21. Losowe kolory t<sup>3</sup>a 1
22. Losowe kolory t<sup>3</sup>a 2
23. Ping-pong tekst
24. okienko informacyjne
25. Dzień tygodnia
26. Ostatnia aktualizacja
27. Bie<sup>1</sup>ca data
28. Napisz do mnie
29. Wybór koloru t<sup>3</sup>a 2
30. Zegarek na pasku stanu
31. Zegarek i data w polach
32. Bannermania
33. Cool text
34. Cool Scroll
35. Zegar (u<sup>z</sup>ywa CSS)
36. Ile dni zosta<sup>3</sup>o do ...
37. Headliner (u<sup>z</sup>ywa CSS)

`{button ,AL("biblioteki",0,"","prawe")}` Pokrewne tematy

## Menu g³ówne

Menu g³ówne sk³ada siê z nastêpuj¹cych podmenu::

- [Plik](#) - s³u¿y do operacji na plikach
- [Edycja](#) - s³u¿y do przeprowadzania czynnoœci edycyjnych
- [Szukaj](#) - wyszukiwanie tekstu
- [HTML](#) - do wstawiania elementów HTML
- [Skrypt](#) - do wstawiania elementów skryptu
- [Widok](#) - ustalanie wygl¹du programu
- [Pomoc](#) - pomoc do programu

{button ,AL("menu",0,"", "prawe")} Pokrewne tematy

## Menu Plik

S³uży do operacji na plikach i bibliotekach. Na menu Plik sk³adaj¹ siê takie funkcje jak:

- [Nowy](#) - nowy skrypt
- [Otwórz](#) - otwiera plik w edytorze
- [Zapisz w bibliotece](#) - zapisanie skryptu w bibliotece
- [Zapisz jako](#) - zapisanie skryptu pod wskazan¹ nazw¹
- Ustawienia drukarki
- [Drukuj](#) - wydrukowanie skryptu
- Wyjœcie - wyjœcie z programu

{button ,AL("menu",0,"", "prawe")} Pokrewne tematy

## Menu Edycja

S³uży do przeprowadzania czynnoœci edycyjnych. Sk³adaj¹ siê na nie opcje:

- [Cofnij](#) - cofniêcie ostatniej operacji
- [Ponów](#) - ponowienie ostatniej operacji
- [Wytnij](#) - wyciêcie tekstu
- [Kopiuj](#) - skopiowanie tekstu
- [Wklej](#) - wklejenie tekstu
- Zaznacz wszystko - zaznacza ca³y tekst
- Wciêcie - wciêcie zaznaczonego tekstu
- Cofnij wciêcie - cofniêcie wciêcia
- Zawijanie wierszy - prze³icznik
- Ustaw zak³adkê - ustawienie zak³adki
- IdŸ do zak³adki - przejœcie do ustawionej zak³adki

{button ,AL("menu",0,"","prawe")} Pokrewne tematy

## Menu Szukaj

S³uży do wyszukiwania lub wyszukiwania i zamiany tekstu w edytorach. Sk³adaj¹ siê na nie nastêpuj¹ce opcje:

- [ZnajdŸ...](#) - wyszukanie tekstu
- [ZnajdŸ ponownie](#) - ponowne wyszukanie tekstu
- [ZnajdŸ i zamieñ](#) - wyszukiwanie i zamiana
- [Skok do linii numer](#)

{button ,AL("menu",0,"","prawe")} Pokrewne tematy

## Menu Skrypt

S³uży do wstawiania elementów skryptu. Sk³ada siê z nastêpuj¹cych opcji:

- [Otwarcie nowego okna](#)
- [Okienka dialogowe](#)
- [Nag³ówek skryptu](#)
- [Znacznik <NOSCRIPT>](#)
- [Komentarz](#)
- [Szablon funkcji](#)
- [Pêtla "for"](#)
- [Pêtla "while"](#)
- [Element "with"](#)
- [Warunek "if"](#)
- [Warunek "if..else"](#)
- [Warunek "switch"](#)
- ["document.write\(\)"](#)

{button ,AL("menu",0,"","prawe")} Pokrewne tematy



## Menu HTML

Menu HTML s³u¿y do wstawiania elementów HTML takich jak np. znaczniki formatowania tekstu. Przy pomocy tego menu mo¿na równie¿ w³atwy sposób utworzyæ formularze. Menu HTML sk³ada siê z nastêpuj¹cych opcji:

- \* **pogrubienie**
- \* *pochylenie*
- \* podkreœlenie
- \* ~~przekreœlenie~~
- \* wyrównanie do lewej
- \* wyrównanie do prawej
- \* tekst w uk³adzie <PRE>
- \* [generator formularzy](#)
- \* [lista wyboru](#)
- \* [textarea](#)
- \* [inne elementy formularzy](#)

{button ,AL("menu",0,"","prawe")} Pokrewne tematy

## Menu Widok

S³uży do definiowania wygl¹du programu. Sk³adaj¹ siê na nie opcje:

- [Paski narzêdzi](#) - ustalanie widocznoœci pasków
- [Zawijanie wierszy](#)
- [Zak³adka Zasoby](#)
- [Podgl¹d dzia³ania skryptu](#)
- przejœcie do widoku Edytor
- [Ustawienia](#)

{button ,AL("menu",0,"","prawe")} Pokrewne tematy

### **Skok do linii numer ...**

Przy pomocy tej funkcji możesz skoczyć do wybranej linii w edytorze.

[Skróty klawiszowe.](#)

{button „AL(„paski narzedzi“,0,„“,„“)} Pokrewne tematy

## Menu Pomoc

S³uży do dostarczania pomocy na temat pracy z programem Skryba. Sk³adaj¹ siê na nie opcje:

- [Tak, chcê kupiæ ten program](#)
- [Odblokuj](#)
- Pomoc - wyœwietla ten plik pomocy
- Wyszukiwanie w pomocy - pozwala na wyszukiwanie
- Pomoc do pomocy - Korzystanie z pomocy
- [Skróty klawiszowe](#) - pokazuje listê skrótów
- O programie - informacja

{button ,AL("menu",0,"", "prawe")} Pokrewne tematy

## Zakładki Zasobów

Ten przycisk służy do włączania/wyłączania Zakładek Zasobów, które znajdują się po lewej stronie głównego okna programu. Jeżeli chcesz dowiedzieć się więcej na temat Zakładek Zasobów kliknij [tutaj](#).

### [Skróty klawiszowe](#)

{button „AL(„paski narzedzi“,0,„“,„prawe“)} Pokrewne tematy

## Zakładki Zasobów - opis

Zakładki Zasobów to bardzo przydatny element. Do Zakładek Zasobów należą trzy zakładki umieszczone po lewej stronie okna Skryby. Zakładki te mogą być ukrywane i pokazywane przy pomocy przycisku znajdującego się na [Głównym pasku](#). Każda zakładka ma własną nazwę. Znajdź się tam:

- Zakładka "Biblioteki"
- Zakładka "Elementy"
- Zakładka "Nawigator"

## Zakładka "Biblioteki"

Ta zakładka zawiera [biblioteki skryptów](#) i ich paski narzędzi. Z poziomu tej zakładki masz szybki dostęp do wbudowanych w Skrybę skryptów (opis jest [tutaj](#)) oraz do biblioteki skryptów użytkownika (opis [tutaj](#)).

## Zakładka "Elementy"



Ta zakładka daje Ci szybki, wygodny i skategoryzowany dostęp do elementów języków skryptowych. Dostępne są trzy główne gałęzie:

- JavaScript
- VBScript
- Zdarzenia

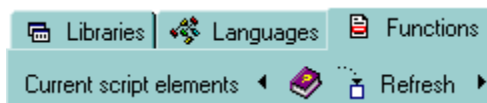
Każda z pierwszych dwóch kategorii posiada własne podkategorie z nazwami obiektów, właściwościami i metod. Wybrany element drzewa możesz wstawiać do aktywnego dokumentu na dwa sposoby: przez podwójne kliknięcie lub poprzez przeniesienie elementu nad aktualnie edytowany dokument. Dostępne są następujące podkategorie:

- Window - dostęp do pól i metod obiektów window, history, location, document, frame
- Navigator - obiekt Navigator
- Date and time - funkcje daty i czasu
- Math - obiekt Math
- operacje na ciągach znaków
- Keywords - (reserved words) - słowa kluczowe

Trzecia kategoria "Zdarzenia" grupuje listę zdarzeń dotyczących wybranego obiektu. Zdarzenia możesz wstawiać w ten sam sposób jak elementy powyższych kategorii.

Dodatkowo na pasku narzędziowym tej zakładki znajdują się trzy przyciski, spośród których dwa służą do rozwijania i związania zawartości całego drzewka, a trzeci wyświetla pomoc.

## Zakładka "Nawigator"



Kliknij tę zakładkę, a zobaczysz listę najważniejszych części skryptu takich jak:

- funkcje i podprogramy
- pętle (for, while, with)
- warunki (if, if...else, switch)

Na wybranym elemencie możesz podwójnie kliknąć, a Skryba ustawi kursor w odpowiednim miejscu skryptu.

Możesz również używać przycisków pokazanych powyżej. Używając ich możesz skakać do wybranych elementów w skrypcie oraz odzwiercać listę elementów.

{button „AL(„edytor“,0,„“,„prawe“)"} Pokrewne tematy

### **Jak kupić ten program?**

To bardzo proste! Wystarczy kliknąć [tutaj](#), aby uruchomić program do zamówień lub przejść się [ze strony WWW Skryby](#) i wypełnić formularz zamówienia. Wkrótce po otrzymaniu zamówienia, na podany w zamówieniu adres prześlemy list z kodami odblokowującymi.

Jeżeli jesteś zarejestrowanym użytkownikiem poprzedniej wersji Skryby, koniecznie przeczytaj [informację o aktualizacji!](#)

### **Aktualny cennik na dzień 15 września 1998:**

Skryba	- na jedno stanowisko	=	59 zł
Skryba	- na x stanowisk	=	x * 59 zł
Skryba	- powiatowa	=	890 zł
Skryba	- ogólnopolska	=	1590 zł

{button ,AL("shareware",0,"","prawe")} Pokrewne tematy  
{button ,AL("how to",0,"","")} Tematy pokrewne do "Jak to zrobić..."

## **Jak wstawiæ skrypt na stronê WWW ?**

Wystarczy wybraæ dowolny skrypt z [biblioteki u;ytownika](#) lub [wbudowanej biblioteki](#) i klikn¹æ przycisk "Do schowka", który skopiuje kod skryptu do schowka Windows. W edytorze HTML proszê nastêpnie ustawiæ kursor w miejscu, gdzie powinien byæ wstawiony kod i uruchomiæ polecenie "Wklej" (ang. paste) - zazwyczaj s³u¿y do tego kombinacja klawiszowa Ctrl + V.

Uwaga! Paj¹czek, edytor stron WWW naszego autorstwa, posiada rozbudowane mechanizmy ze Skryb¹. Jest to [zalecany przez nas edytor](#) do wspó³pracy ze Skryb¹.

{button ,AL("how to",0,"","")} Tematy pokrewne do "Jak to zrobiæ..."



## Menu podręczne edytora

Menu podręczne edytora kopiuje niektóre funkcje dostępne z menu głównego. Menu to dostępne jest za pomocą kliknięcia prawym przyciskiem myszy nad obszarem jednego z edytorów. Składają się na nie opcje:

- [Widok ...](#) - kopiuje funkcje menu głównego "Widok"
- [Cofnij](#) - cofnięcie ostatniej operacji
- [Ponów](#) - ponowienie ostatniej operacji
- [Wytnij](#) - wycięcie tekstu
- [Kopiuj](#) - skopiowanie tekstu
- [Wklej](#) - wstawienie tekstu
- [Zaznacz wszystko](#) - zaznaczenie całego tekstu
- [Wcięcie](#) - wcięcie zaznaczonego tekstu
- [Cofnij wcięcie](#) - cofnięcie wcięcia
- [Podgląd](#) - Podgląd efektu działania

{button ,AL("menu",0,"","prawe")} Pokrewne tematy

## Inne programy Cream Software

Nasza oferta jest coraz szersza. Oto ona:



**Paj<sup>1</sup>czek** - polski edytor stron WWW nagrodzony tytu<sup>3</sup>em Produktu Roku 1997. Paj<sup>1</sup>czek to wyspecjalizowany program s<sup>3</sup>u<sup>1</sup>cy do tworzenia stron WWW i zawieraj<sup>1</sup>cy pe<sup>3</sup>en wachlarz narz<sup>1</sup>dzi wspomagaj<sup>1</sup>cych ich tworzenie. Jest to doskona<sup>3</sup>a propozycja dla wszystkich - zarówno profesjonalist<sup>3</sup>ów jak i dopiero pocz<sup>1</sup>tkuj<sup>1</sup>cych tw<sup>3</sup>rc<sup>3</sup>ów WWW



**Skryba** - Skryba to pierwszy na <sup>o</sup>ewiecie program b<sup>1</sup>dcy edytorem JavaScript i bibliotek<sup>1</sup> skrypt<sup>3</sup>ów jednocześnie. Wyposa<sup>3</sup>ony w ponad 30 wbudowanych skrypt<sup>3</sup>ów i profesjonalne narz<sup>1</sup>dzia edycyjne z kolorowaniem kodu JavaScript, Skryba jest idealnym rozwi<sup>1</sup>zaniem zar<sup>3</sup>wno dla zaawansowanych programist<sup>3</sup>ów JavaScript jak i dla pocz<sup>1</sup>tkuj<sup>1</sup>cych os<sup>3</sup>ob pragn<sup>1</sup>cych uatrakcyjni<sup>1</sup>æ swoj<sup>1</sup> stron<sup>1</sup> WWW o ciekawy efekt wizualny.



**Instalator Aplikacji** - polskie narz<sup>1</sup>dzie dla programist<sup>3</sup>ów, którym wci<sup>1</sup>¿ brakowa<sup>3</sup>o narz<sup>1</sup>dzia do tworzenia wersji instalacyjnych swoich program<sup>3</sup>ów. Przy jego pomocy szybko i wygodnie mo<sup>3</sup>na utworzy<sup>1</sup>æ pakiet instalacyjny do rozpzeszczelniania (np. w sieci Internet). Zawiera rozbudowany kreator instalacji, który u<sup>3</sup>atwia tworzenie skr<sup>3</sup>ot<sup>3</sup>ów do Menu Start, skompresowanych pakiet<sup>3</sup>ów, obs<sup>3</sup>uguje pliki konfiguracyjne oraz pozwala na okre<sup>3</sup>lenie wygl<sup>1</sup>du programu instalacyjnego. Poza tym jako jedyny oferuje mechanizm zabezpieczania pakiet<sup>3</sup>ów instalacyjnych has<sup>3</sup>em !!!



**HyperCam** - s<sup>3</sup>u<sup>1</sup>cy do przechwytywania czynno<sup>3</sup>ci wykonywanych na ekranie systemu Windows 95/98 lub NT i zapisywania ich jako standardowy, <sup>3</sup>atwy do obr<sup>3</sup>bki film w formacie AVI (Audio-Video Interleaved). Filmy w tym formacie mog<sup>1</sup> by<sup>1</sup>æ odtwarzane pod Windows 3.1, 95, 98 i NT, jak r<sup>3</sup>wnie<sup>3</sup> za po<sup>3</sup>rednictwem sieci Internet. Inne programy, które u<sup>3</sup>ywaj<sup>1</sup> w<sup>3</sup>asnych format<sup>3</sup>ów plik<sup>3</sup>ów, mog<sup>1</sup> wymaga<sup>1</sup>æ specjalnych przegl<sup>1</sup>darek, a obr<sup>3</sup>bka takich film<sup>3</sup>ów mo<sup>3</sup>ze by<sup>1</sup>æ trudna, a nawet niemo<sup>3</sup>liwa. W odr<sup>3</sup>nieniu od innych program<sup>3</sup>ów przechwytuj<sup>1</sup>cych (np. MS Camcorder), **HyperCam** pozwala dok<sup>3</sup>adnie okre<sup>3</sup>li<sup>1</sup>æ obszar ekranu, który podlega przechwytywaniu. Producent: **HYPERIONICS**



**HyperSnap-DX** - w pełni wyposażony program do tworzenia zrzutów ekranów pod Windows 95/98 i NT. Potrafi wykonywać zrzuty normalnych programów działających na desktop'ie jak i odcinać ekrany z gier używających technologii DirectX/Direct3D lub 3Dfx Glide. Nikt tego jeszcze nie potrafi! Producent: **HYPERIONICS**



**MoonWalker** - prosty programik instalujący się w pasku Tray i dający łatwy dostęp do ulubionych odnośników Internet Explorera oraz zakładek Netscape Navigatora we wszystkich wersjach.

Wkrótce pojawią się nowe programy autorstwa naszej firmy. Zapraszamy do odwiedzania [stron WWW Cream Software](#) w poszukiwaniu zarówno nowych ciekawych narzędzi oraz informacji na tematy związane z tworzeniem stron WWW, JavaScript, itp.

{button ,AL("shareware",0,"","prawe")} Pokrewne tematy

## Filozofia pracy z edytorem skryptów

W pierwszym momencie zastanawiać może przyjęty układ programu - dwa okienka edycyjne. Układ ten przyjęty został celowo, aby rozgraniczyć edycję dwóch części skryptu. Zazwyczaj skrypt umieszcza się w części <HEAD> strony HTML, a jego wywołanie w dowolnym miejscu (w części <BODY>). Dwa okienka edycyjne służą więc do osobnej modyfikacji części, z których jedna ma być wstawiona do sekcji <HEAD>, a druga do sekcji <BODY>. Dzięki temu pisanie programów w JavaScript z wykorzystaniem Skryby jest dużo bardziej przejrzyste i łatwiejsze do opanowania.

`{button ,AL("edytor",0,"","prawe")}` Pokrewne tematy

## **Część <HEAD> strony HTML**

Część <HEAD> strony HTML zawiera globalne definicje względem danej strony. W części tej można umieszczać takie definicje jak: tytuł strony, sekcję META, definicje stylów i oczywiście skrypty. Jak sama nazwa wskazuje, jest to sekcja nagłówkowa.

`{button ,AL("edytor",0,"","prawe")}` Pokrewne tematy

## Część <HEAD> strony HTML

Część <BODY> strony HTML, to sekcja zawierająca właściwą treść. Znaleźć się tam mogą: tekst, grafiki, dźwięki, animacje oraz... wywołania skryptów zdefiniowanych w sekcji [<HEAD>](#) lub same skrypty.

{button ,AL("edytor",0,"","prawe")} Pokrewne tematy

## Funkcje edycyjne

Oba okienka edycyjne posiadają zaawansowane funkcje edycyjne, do których należą m.in:

- kolorowanie składni JavaScript,
- drag&drop dla tekstu w obrębie edytora,
- drag&drop dla tekstu przeniesionego z zewnętrznych aplikacji,
- SmartTab - klawisz TAB ustawiający się zawsze w odpowiednim miejscu,
- zakładki umożliwiające zaznaczanie miejsc w kodzie i dające szybki do nich dostęp,
- "rynna", na której widoczne są ikonki zawijania wierszy oraz ustawione zakładki,
- prawy margines umożliwiający orientację w kodzie i będący prawym ogranicznikiem zawijania wierszy,
- wyszukiwanie i zamiana tekstu
- tryb wpisywania (ang. insert) i nadpisywania (ang. overwrite),
- obsługa myszki "Intellimouse"
- [skrótów klawiszowe](#).

{button ,AL("edytor",0,"","prawe")}

Pokrewne tematy

## Ustawienia ogólne

Na zakładce "Ogólne" okienka opcji programu ustawiać można takie opcje jak: opcje drukowania, zawijanie wierszy, widoczność "rynny" i prawego marginesu oraz ich atrybuty, automatyczne wcinanie tekstu, SmartTab, włączenie/wyłączenie kolorowania, krok w przypadku wcinania tekstu i inne. Zalecamy przeglądnięcie wszystkich opcji. Dzięki temu program będzie mógł być lepiej dostosowany do Twoich wymagań.

`{button ,AL("ustawienia",0,"","prawe")}` Pokrewne tematy



## Ustawienia kolorowania sk³adni

Zak³adka "Kolorowanie" okienka ustawieñ s³u¿y do definiowania zasad kolorowania kodu JavaScript. Mo¿na tam ustawiæ osobne atrybuty dla ró¿nych czêœci jêzyka takich jak: s³owa kluczowe, komentarze, identyfikatory, funkcje, ci³gi znaków, numery, symbole oraz dla zwyk³ego tekstu. Dla poszczególnych elementów mo¿na zdefiniowaæ kolor czcionki, kolor t³a, pogrubienie, pochYLEnie i podkreœlenie. Na tej zak³adce mo¿na równie¿ okreœliæ rodzaj czcionki u¿ywanej w edytorze (zalecamy u¿ywanie czcionek o sta³ej szerokoœci - np. Courier New).

{button ,AL("ustawienia",0,"","prawe") } Pokrewne tematy

### **Definiowania niektórych skrótów klawiszowych**

Na zakładce "Skróty klawiszowe" okienka opcji programu ustawiać można niektóre ze skrótów klawiszowych używanych w programie.

`{button ,AL("ustawienia",0,"","prawe")}` Pokrewne tematy

## Znaki handlowe

Nazwy Skryba i Pajczek s<sup>1</sup> w<sup>3</sup>asnoœci<sup>1</sup> Cream Software. Microsoft Internet Explorer oraz inne zastrze¿one nazwy lub znaki handlowe u¿yte w tej dokumentacji s<sup>1</sup> w<sup>3</sup>asnoœci<sup>1</sup> ich indywidualnych w<sup>3</sup>acæcicieli.

{button ,AL("shareware",0,"","prawe")} Pokrewne tematy

## **Podziękowania dla ...**

Specjalne podziękowania dla autorów wszystkich skryptów zamieszczonych w programie. Większość skryptów posiada wpisany komentarz z nazwiskiem autora oraz jego adresem e-mail bądź URL'em.

Zespół twórców Skryby:

Rafał Patek - programowanie i plik pomocy  
Jan C. Stradowski - tłumaczenie pomocy i testowanie  
Wojciech Wyszniacki - autor skryptów  
Paweł Grajewski - testowanie  
Przemysław Ćmiejek - testowanie  
Tomasz Golik - testowanie  
Roman Kómski - testowanie

## **Podziękowania także dla:**

Aneta Wroblewska (Polska)  
Greg and Anna Kochaniak (USA)  
David Brock (Szkocja)  
Jordan Russell  
Andrew Cher (Rosja)  
Hendy Irawan (Indonezja)  
Martin Szugat (Niemcy)  
Peter Thornqvist (Szwecja)  
Jan Pijnacker  
Ian Moore  
Rafael Ribas Aguiló (Brazylia)  
Andre .v.d. Merwe (Afryka Południowa)

za pomoc, propozycje, uwagi i podtrzymywanie na duchu. Dziękuję!

{button ,AL("shareware",0,"","prawe")} Pokrewne tematy

## **Wstawianie odnoœnika**

To narzêdzie s³u¿y do wstawiania na listê odnoœnika URL do wybranego zasobu sieci Internet. Odnoœnik URL proszê wpisaæ do pierwszego pola edycyjnego opisanego jako "[Adres URL odnoœnika](#)". Mo¿na równie¿ wybraæ plik z dysku. W tym celu u¿yj przycisku oznaczonego ikon¹ foldera (rysunek obok) lub kliknij dwukrotnie w polu edycyjnym.

Opis odnoœnika mo¿na podaæ w drugim polu edycyjnym opisanym jako "[Opis odnoœnika](#)".

Zobacz na inne narzêdzia na paskach narzêdziowych programu!

[Zobacz inne narzêdzia na paskach narzêdziowych](#)

**URL**

W tym polu wpisz odnośnik URL do adresu internetowego lub pliku (np. <http://www.creamsoft.com>).

**Opis odnoœnika**

Tutaj moœesz wpisaæ opis odnoœnika, do którego adres zosta³ podany powyœej (np. Strona G³ówna Cream Software).

**Pole edycyjne**

W tym polu możesz wpisać wymagane dane zgodnie z powyższym opisem.



**Licencja dla ...**

W tym polu należy wpisać pierwszy z tekstów otrzymanych po dokonaniu zakupu licencji. Najczęściej pole to nazwisko lub nazwa firmy. Sprawdź w otrzymanym potwierdzeniu rejestracji.

**Kod odblokowuj¹cy**

W tym polu wpisz drugi z otrzymanych tekstów. To jest specjalny, zakodowany ci¹g znaków niezbêdny do odblokowania programu

### **Będzie działał po roku 2000**

Cream Software stwierdza, że ten program będzie działał po 1 stycznia roku 2000 bez żadnych komplikacji.

{button ,AL("shareware",0,"","prawe")} Pokrewne tematy

**Typ licencji**

Wybierz typ zakupionej licencji.

**Liczba licencjonowanych kopii**

Użyj przycisków, aby wybrać liczbę zakupionych licencji.

**Czas wygaśnięcia licencji tymczasowej**

Użyj przycisków, aby określać datę wygaśnięcia licencji tymczasowej (podana w potwierdzeniu rejestracji).

## Historia wersji

### 20 września 1998 - ver 1.6 pl

- \* nowa, polskojęzyczna wersja Skryby zawierająca dokładnie te same funkcje co wersja angielska
- \* ta wersja Skryby potrafi już współpracować z najnowszym Pajczkiem

### 1 września 1998 - ver. 1.6

- \* dodany edytor szablonów kodu (zobacz w [ustawieniach](#))
- \* dodane narzędzie "Autopoprawki" ([jw](#))
- \* dodana możliwość [otwierania plików](#)
- \* poprawiony błąd w skakaniu do linii
- \* poprawiony panel na zakładce "Podgląd" - pole edycyjne jest teraz poprawnie ukrywane

### 20 Sierpnia, 1998 - ver. 1.5

- \* nowa wersja angielskojęzyczna
- \* przebudowa interfejsu programu
- \* dodane "Zakładki Zasobów"
- \* dodane elementy języka VBScript do zakładki "Elementy"
- \* dodana lista zdarzeń do zakładki "Elementy"
- \* dodana możliwość wyboru przeglądarki zewnętrznej
- \* biblioteka użytkownika może być dzielona na kategorie
- \* poprawione wstawianie skryptu w skrypt (teraz na koniec)
- \* lista funkcji zmieniona w zakładkę "Nawigator"
- \* dodany pasek HTML
- \* dodane znaczniki HTML do formatowania tekstu
- \* dodane generatory formularzy
- \* dodane nowe szablony kodu
- \* dodane narzędzie "Nagówek skryptu"
- \* dodany edytor znacznika <NOSCRIPT>
- \* dodany edytor komentarzy
- \* dodane menu podręczne dla "rynny"
- \* nowy skrypt "Headliner"
- \* przebudowa menu
- \* dodany wybór źródła kopiowania skryptu
- \* poprawiony skrypt kalkulatora profesjonalnego
- \* i kilka innych mniejszych poprawek

### 20 Czerwca, 1998 - ver. 1.1.4

- \* nowa wersja angielskojęzyczna
- \* odpowiedzi menu nie działały poprawnie, teraz ok
- \* podwójny klik w oknie JavaScript przełącza aktywność okna, teraz nie ma wpływu

### 15 Czerwca, 1998 - ver. 1.1.3

- \* nowa wersja angielskojęzyczna
- \* poprawiony skrypt "Animowany przycisk"
- \* program nie wiesz się już na komputerach z ustawionymi dużymi czcionkami

### 4 Czerwca, 1998 - ver. 1.1.2

- \* nowa wersja angielskojęzyczna
- \* całkowicie rozwiązany problem wieszania się programu podczas startu w niektórych rozdzielczościach

### 28 Maja, 1998 - ver. 1.1.1

- \* nowa wersja angielskojęzyczna
- \* program nie działa na niektórych komputerach, teraz powinien
- \* okna przywajcych bibliotek zostały usunięte
- \* przełączenie na pełne okna, wyłącza również drzewko JavaScript

- \* poprawiony skrypt Bannermania
- \* poprawione niewielkie b³ędy

#### **24 Maja, 1998 - ver. 1.1**

- \* nowa wersja angielskojêzyczna
- \* okno bibliotek i obiektów JavaScript może być przemieszczana i "dokowana" w dowolnym miejscu okna programu
- \* dodany nowy skrypt "Ile dni zostało do ..."
- \* niewielkie poprawki interfejsu

#### **14 Maja, 1998 - ver. 1.0**

- \* pierwsza wersja Skryby

{button ,AL("shareware",0,"","prawe")} Pokrewne tematy



## Nagrody dla Skryby

Skryba, mimo iż jest na rynku od bardzo krótkiego czasu, już zdobył pierwsze nagrody. Pochwaliamy się tutaj musimy, iż jest on pierwszym polskim programem, który został wymieniony na łamach elitarnego serwisu "Tucows" oraz wysoko tam oceniony. Oprócz tego Skryba znalazł się w zaszczytnym gronie najlepszych pięćdziesięciu aplikacji internetowych, w serwisie "Najlepsze Shareware" i "BootIt". Jesteśmy z tego bardzo dumni!



4,5 na Tucows



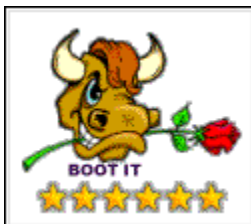
- Skryba - w pierwszej 50 na świecie!



- Scribbler - 5 gwiazdek od Internet Shareware for Win95/98/NT!



- Skryba - po prostu najlepszy!



- 6 gwiazdek od BootIt!

{button ,AL("shareware",0,"","prawe")} Pokrewne tematy

## Generator formularzy

Formularze to struktury użyteczne do tworzenia np. ankiet, zapytań, formularzy zamówień, itp. Użytkownik może wypełnić formularz i wysłać go bezpośrednio ze strony WWW na Twój adres e-mail. Narzędzia wbudowane w Skrybê pomogą Ci w tworzeniu wszystkich aspektów formularzy.

Na zakładce "Ustawienia formularza" możesz ustawić parametry formularza. Parametr Akcja, oznacza czynność, która będzie wykonana po zatwierdzeniu formularza. Najczęściej parametr ten to adres URL skryptu CGI, który zajmuje się przetwarzaniem formularza. Korzystając z tej zakładki możesz również wybrać metodę zatwierdzenia formularza, okno docelowe, w którym wyświetlony zostanie efekt zatwierdzenia oraz format przesyłanych danych.



Na zakładce "Elementy formularza" znajduje się natomiast okienko edycyjne, w którym można ręcznie wprowadzać składniki formularza takie jak np. pola edycyjne, listy wyboru, przyciski, itp. Możesz również skorzystać z narzędzi wbudowanych w Skrybê, które ułatwią Ci utworzenie formularza. Na obrazku powyżej widać trzy przyciski. Możesz użyć ich do wstawiania poszczególnych elementów formularzy do okienka edytora. Proszę kliknąć na wybranym przycisku, aby dowiedzieć się więcej.

`{button ,AL("forms",0,"","")}` Pokrewne tematy

## Parametr Akcja

Zazwyczaj parametr ten, to adres URL skryptu CGI, który przetwarza formularz. Z listy możesz wybrać rodzaj protoko³u lub możesz zdefiniowaæ w³asn¹ akcjê.

`{button ,AL("forms",0,"", "")}` Pokrewne tematy

### **Parametr Metoda**

Określa sposób zatwierdzenia formularza, tzn. w jaki sposób zostaną dostarczone dane. Metodę proszę wybrać z listy. Najczęściej jest to metoda POST.

{button ,AL("forms",0,"", "")} Pokrewne tematy

**Okno docelowe**

Określa nazwę okna, w którym wyświetlony zostanie efekt przetwarzania formularza. Możesz wybrać wartość z listy lub zdefiniować własną<sup>1</sup>.

`{button ,AL("forms",0,"", "")}` Pokrewne tematy

### **Parametr Encoding**

Format wysy³ania danych z formularza. Proszê wybraæ z listy.

{button ,AL("forms",0,"", "")} Pokrewne tematy

## **Edytor elementów formularza**

Okienko edycyjne, w którym można ręcznie wprowadzać składowiki formularza takie jak np. pola edycyjne, listy wyboru, przyciski, itp. Możesz również skorzystać z narzędzi wbudowanych w Skrybê, które ułatwią Ci utworzenie formularza.

`{button ,AL("forms",0,"","")}` Pokrewne tematy

## Lista wyboru

To narzędzie jest bardzo użyteczne, jeżeli chcesz utworzyć listę wyboru, za pomocą której użytkownik będzie miał możliwość wyboru różnych, zdefiniowanych przez Ciebie opcji. Listy z rozmiarem ustawionym na 1 są wyświetlane w przeglądarce jako tzw. listy combo, czyli rozwijane. Jeżeli zdefiniujesz większy rozmiar (np. 8), użytkownik zobaczy wszystkie osiem elementów listy na raz. Dla każdego elementu listy możesz ustawić jego nazwę i wartość. Dodawanie elementów do list jest bardzo proste. Możesz ręcznie dodać element poprzez wciśnięcie klawisza Enter po wpisaniu wartości dla elementu lub używając przycisku obok pola edycyjnego. Możesz również kasować, sortować i przenosić elementy na liście.

`{button ,AL("forms",0,"","")}` Pokrewne tematy



**Nazwa listy**

Tutaj wprowadź nazwę listy. Parametr Nazwa używany jest przez skrypty CGI lub DHTML jako referencja.

{button ,AL("forms",0,"", "")} Pokrewne tematy

## Rozmiar listy

Listy z rozmiarem ustawionym na 1 s<sup>1</sup> wyświetlane w przeglądarce jako tzw. listy combo, czyli rozwijane. Jeżeli zdefiniujesz większy rozmiar (np. 8), użytkownik zobaczy wszystkie osiem elementów

```
{button ,AL("forms",0,"", "")} Pokrewne tematy
```

## Wybieranie wielu

Jeżeli zaznaczony, użytkownik może wybierać kilka elementów na liście. Jeżeli nie, może wybrać tylko jeden.

`{button ,AL("forms",0,"", "")}` Pokrewne tematy

## Element Opcja

Ten element wyświetlany jest na liście przez przeglądarkę.

```
{button ,AL("forms",0,"", "")} Pokrewne tematy
```

### **Wartość opcji**

Ten atrybut określa wartość, która zostanie przesłana z formularza, gdy wybrano którąś opcję.

`{button ,AL("forms",0,"", "")}` Pokrewne tematy

## Lista elementów listy wyboru

Na tej liście widać wszystkie składowiki tworzonej listy wyboru. Możesz zarządzać zawartością listy przy pomocy przycisków umieszczonych obok.

`{button ,AL("forms",0,"", "")}` Pokrewne tematy

## **Textarea**

Text area to wieloliniowe pole edycyjne, gdzie użytkownik może umieszczać np. swoje komentarze, uwagi, itp. Przy pomocy tego narzędzia możesz ustawić takie atrybuty obszaru jak wymiary, rodzaj zawijania wierszy czy domyślną zawartość.

`{button ,AL("forms",0,"","")}` Pokrewne tematy

## **Nazwa Textarea**

Ten atrybut przydziela nazwê do elementu. Nazwa jest referencj<sup>1</sup> do elementu.

`{button ,AL("forms",0,"", "")}` Pokrewne tematy



## Rozmiar Textarea

Używając tych przycisków możesz określać wymiary okienka tekstowego. Parametr "Column" określa szerokość okienka w znakach, a parametr "Wierszy" wysokość w widocznych liniach.

`{button ,AL("forms",0,"", "")}` Pokrewne tematy

## Zawijanie Textarea

Z tej listy można wybrać sposób, wg którego przeglądarka będzie zawijała wiersze w okienku tekstowym. Można wybrać:

wyścizone - zawijanie jest wyścizone

wirtualne - zawijanie wścizone jest tylko w okienku, a z formularza wyscane s dŹugie linie

fizyczne - zawijanie wścizone i wyscane w takiej postaci, w jakiej jest widoczne

`{button ,AL("forms",0,"","")}` Pokrewne tematy

**Domyelny tekst**

W tym polu mozesz wprowadziæ domyelny tekst, który bêdzie wyœwietlany w okienku edycyjnym.

{button ,AL("forms",0,"", "")} Pokrewne tematy

## Inne elementy formularzy

To narzędzie jest użyteczne przy wstawianiu elementów formularzy, które nie mają własnych okienek dialogowych. Możesz zdefiniować takie elementy jak:

- \* normalne pola edycyjne
- \* pola edycyjne dla haseł
- \* pola tekstowe
- \* ukryte elementy
- \* przełączniki checkbox
- \* przełączniki radiobutton
- \* normalne przyciski
- \* przyciski wywołaj
- \* przycisk zresetuj
- \* obrazek zatwierdzający

Proszę wybrać element z listy, zdefiniować jego ustawienia i kliknąć przycisk OK.

`{button ,AL("forms",0,"","")}` Pokrewne tematy

## Lista innych elementów formularzy

Proszę wybrać element formularza, który ma być wstawiony. Możesz zdefiniować takie elementy jak:

- \* normalne pola edycyjne
- \* pola edycyjne dla haseł
- \* pola tekstowe
- \* ukryte elementy
- \* przełączniki checkbox
- \* przełączniki radiobutton
- \* normalne przyciski
- \* przyciski wyłącij
- \* przycisk zresetuj
- \* obrazek zatwierdzający

{button „forms”,0,„”,„”} Pokrewne tematy

### **Atrybut "Nazwa" elementu formularza**

Ten atrybut przydziela nazwê do elementu. Nazwa wraz z wartoœci¹ bêdzie przes³ana po zatwierdzeniu razem z ca³¹ form¹.

`{button ,AL("forms",0,"", "")}` Pokrewne tematy

**Atrybut "Wartość" elementu formularza**

Ten atrybut określa wartość elementu. Ten atrybut jest opcjonalny za wyjątkiem przełącznika typu Radio.

`{button ,AL("forms",0,"", "")}` Pokrewne tematy

### **Atrybut "Max. długość" elementu formularza**

Kiedy wybranym elementem jest pole edycyjne "text" lub pole hasła "Password", atrybut ten określa maksymalną liczbę znaków, które mogą być wprowadzone w pole. Domyślnie można wprowadzać dowolną ilość znaków.

`{button ,AL("forms",0,"", "")}` Pokrewne tematy



### **Atrybut "Rozmiar" elementu formularza**

Ten atrybut okreœla szerokoœæ elementu. Szerokoœæ podawana jest w punktach za wyj¹tkiem pól edycyjnych i pól has³, w wypadku których atrybut ten oznacza szerokoœæ w znakach.

`{button ,AL("forms",0,"", "")}` Pokrewne tematy

**Atrybut "Zaznaczona?" elementu formularza**

Odnosi się do elementów typu przełącznik Radio lub CheckBox. Oznacza domyślne zaznaczenie elementu.

`{button ,AL("forms",0,"", "")}` Pokrewne tematy

### **Atrybut "Obsługa Tab" elementu formularza**

W przypadku, gdy ten przełącznik jest wyznaczony, użytkownik nie może przemieszczać się po formularzu używając klawisza TAB.

`{button ,AL("forms",0,"", "")}` Pokrewne tematy

### **Atrybut "Wyrównanie" elementu formularza**

Określa poziome wyrównanie elementu.

`{button ,AL("forms",0,"", "")}` Pokrewne tematy

### **Atrybut "HotKey" elementu formularza**

Przydziela klawisz skrótu do elementu formularza.

`{button ,AL("forms",0,"", "")}` Pokrewne tematy

### **Atrybut "URL obrazka" elementu formularza**

Odnosi się tylko do typu "Image" (Zatwierdzenie - obrazek). Określa lokalizację grafiki używanej zamiast standardowego przycisku zatwierdzającego.

`{button ,AL("forms",0,"", "")}` Pokrewne tematy

## Jak moge zaimportowac biblioteki uzytkownika z poprzedniej wersji Skryby?

Niestety, poprzednia wersja Skryby uzywa³a innych mechanizmów zarz¹dzania bibliotekami. Z tego powodu powinieneœ zaimportowac swoje skrypty r¹cznie. W nastêpnej wersji Skryby, b¹d¹ automatyczne mechanizmy importowania skryptów.

PodpowieŸ: Jeœli chcesz zaimportowac swoje skrypty, nie musisz robiæ wszystkiego r¹cznie. Proszê skopiowac zawartoœæ Twojego starego foldera ze skryptami (podfolder SKRYPTY poprzedniej wersji Skryby) do foldera USER-SCRIPTS w obecnej wersji. Nastêpnie proszê poddaæ edycji plik uscripts.dat (np. uzywaj¹c Notatnika Windows), który znajduje siê w powy¿szym folderze. W pliku uscripts.dat nale¿y wpisac nazwy skryptów skopiowanych z poprzedniej wersji Skryby. Przy wpisywaniu proszê nie uzywac rozszerzeñ (tj. kropki i rozszerzenia ".js"). Proszê rownie¿ pamietac o dodaniu spacji przed ka¿d¹ nazw¹. Zawartoœæ przyk³adowego pliku uscripts.dat mo¿e wygl¹daæ nastêpuj¹co:

Uzytkownika  
Mój pierwszy skrypt  
Mój drugi skrypt  
...

Przepraszamy za to utrudnienie.

{button ,AL("how to",0,"","")} Tematy pokrewne do "Jak to zrobic..."

### **Jak można się wygodnie poruszać po aktualnie edytowanym skrypcie?**

Proszę użyć [Zakładek Zasobów](#), wybrać zakładkę "Nawigator" i kliknąć podwójnie na wybranym elemencie. Skryba przeniesie kursor w odpowiednie miejsce.

`{button ,AL("how to",0,"","")}` Tematy pokrewne do "Jak to zrobić..."



## Jak mogę szybko utworzyć formularz?

Możesz użyć narzędzia wbudowanego w Skrybê. Kliknij na pierwszym przycisku na [pasku HTML](#). Przycisk nazywa się [Generator formularzy](#).

`{button ,AL("how to",0,"","")}` Tematy pokrewne do "Jak to zrobić..."

## **Jak moge pomóc innym uzytkownikom Skryby?**

Na [naszym serwerze](#) dzia³a obecnie forum dyskusyjne poœwiêcone Skrybie. Forum dostêpne jest tylko dla zarejestrowanych uzytkowników wg informacji przes³anych po [rejestracji](#). Zachêcamy do dzielenia siê swoj¹ wiedz¹ z innymi uzytkownikami przy pomocy wspomnianego forum.

Mo¿esz równie¿ przes³aæ nam swoj¹ propozycjê podpowiedzi z serii "Jak to zrobiæ?". Bêdziemy chcieli zamieœciæ j¹ w nastêpnej wersji Skryby.

`{button ,AL("how to",0,"","")}` Tematy pokrewne do "Jak to zrobiæ..."

## **Zalecany edytor HTML**

Zalecany edytor WWW, który najlepiej współpracuje ze Skrybą jest edytor stron WWW Pajczek. Od wersji 4.0, która ukazuje się już we wrześniu, Pajczek będzie posiadał specjalne mechanizmy pozwalające na automatyczne wstawianie skryptów ze Skryby w odpowiednie miejsca strony WWW, aktualnie edytowanej w Pajczku. Przeczytaj rozdział o komunikacji z Pajczkiem. Pajczek to wyspecjalizowany program służący do tworzenia stron WWW i zawierający pełen wachlarz narzędzi wspomagających ich tworzenie. Jest to doskonała propozycja dla wszystkich - zarówno profesjonalistów jak i dopiero początkujących twórców WWW.

[Sprawdź czy Pajczek 4.0 już się ukazał i co oferuje!](#)

[Zobacz też inne nasze programy!](#)

[Jak kupić Pajczka i Skrybę?](#)

## Edytor szablonów kodu

Skryba od wersji 1.6 posiada nowe narzędzie nazwane Edytorem Szablonów Kodu. Narzędzie to jest wbudowane w [ustawienia programu](#). Przy jego pomocy możesz zdefiniować swoje własne szablony kodu, które mogą być szybko i prosto wstawiane w kod skryptu przy użyciu skrótu klawiszowego CTRL+J. Możesz oczywiście zdefiniować swój własny skrót.

```
{button ,AL("ustawienia",0,"","prawe")}
```

 Tematy pokrewne do ustawień programu

## Edytor Autopoprawek

Skryba posiada teraz nowe narzędzie zwane Autopoprawki. Przy użyciu tego narzędzia możesz utworzyć własną listę słów, które będą automatycznie zamieniane wg zdefiniowanych przez Ciebie zasad. Na przykład, możesz utworzyć listę słów, w których często popełnia się błędy pisowni, a Skryba automatycznie poprawi te słowa w trakcie pisania. Edytor Autopoprawek jest wbudowany w [ustawienia programu](#) tool.

`{button ,AL("ustawienia",0,"","prawe")}` Tematy pokrewne do ustawień programu

## Otwarcie pliku

Otwiera plik z dysku w edytorze kodu. Jeżeli otwierany plik posiada [specjalny format](#), Skryba będzie potrafił za³adowaæ rozdzieliæ czêœæ HEAD i BODY i za³adowaæ je do odpowiednich okienek. Jeżeli nie, Skryba wczyta plik tylko do czêœci [BODY](#).

### [Skróty klawiszowe](#)

{button ,AL("paski narzedzi",0,"","")} Pokrewne tematy

## Format plików skryptów s Skrybie

Skryba zapisuje skrypty przy użyciu specjalnego formatu:

```
<!-- fragment do sekcji HEAD -->
[sekcja_head]
```

```
<!-- fragment do sekcji BODY -->
[sekcja_body]
```

Komentarze "<!-- fragment do sekcji HEAD -->" and "<!-- fragment do sekcji BODY -->" pomagają Skrybie rozróżnić różne części skryptu i załadować je do odpowiednich okien edytora. Tekst w nawiasach kwadratowych (e.g. [sekcja\_head]) to zawartość, która będzie wczytana do jednego z okien edytora.

Przykładowy plik skryptu Skryby może wyglądać następująco:

```
<!-- fragment do sekcji HEAD -->
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
<!-- Hide the script from old browsers --
```

```
function clickclose () {
    alert("I thought I warned you not to click here!");
    close();
}
// --End Hiding Here -->
```

```
</script>
```

```
<!-- fragment do sekcji BODY -->
Proszę <A HREF ="" onclick="clickclose()">tutaj</a> nie klikać!<BR>
```

```
{button ,AL("ustawienia",0,"","prawe")}
```

 Pokrewne tematy

### Informacje na temat aktualizacji (upgrade)

Ponieważ wszystkie aktualizacje do wersji o tym samym numerze głównym są darmowe, dla zarejestrowanych użytkowników poprzednich wersji Skryby (1.x) aktualizacja do tej wersji jest darmowa. Niestety ze względu na pojawienie się w sieci nielegalnych kodów odblokowujących, zmuszeni byliśmy zmienić zabezpieczenia programu. W związku z tym kody odblokowujące od poprzedniej wersji programu nie zadziałają z tą wersją. Zarejestrowanych użytkowników poprzedniej wersji prosimy o kontakt pod adresem [creams@creamsoft.com](mailto:creams@creamsoft.com) w celu otrzymania nowych kodów. Za utrudnienia przepraszamy.

{button ,AL("shareware",0,"","prawe")} Pokrewne tematy



## **Współpraca z Pajczkiem**

Skryba potrafi w zautomatyzowany sposób współpracować z Pajczkiem. Dotyczy to jednak tylko najnowszych wersji Pajczka, tj. wyższych od 3.0. Jeżeli nie posiadasz Pajczka 4.0, zajrzyj na naszą stronę WWW i oceń go jak najszybciej.

Współpraca polega na możliwości uruchamiania programu Pajczek z programu Skryba i odwrotnie. Współpraca nie odbywa się jednak tylko w tym zakresie. Jeżeli Skryba wykryje w Twoim systemie program Pajczek, wyświetlony zostanie specjalny przycisk opisany jako "Do Pajczka", dzięki któremu będziesz mógł wstawić skrypty ze Skryby bezpośrednio w aktualnie edytowanym w Pajczku stronie WWW i co najważniejsze od razu w odpowiednie miejsca. Z poziomu Skryby do Pajczka wstawiać można zarówno skrypty aktualnie edytowane w oknach BODY i HEAD, jak i skrypty z biblioteki. Domyślnie wstawiane są skrypty z okien edytora (kliknięcie na przycisku "Do Pajczka"), a po wyborze z menu dostępnego w prawej części przycisku, wstawiać można również skrypty z wybranej biblioteki.

[Sprawdź czy Pajczek 4.0 już się ukazał i co oferuje!](#)

[Zobacz też inne nasze programy!](#)

[Jak kupować Pajczka i Skrybę?](#)

