AMIGA 1200

felhasználói kézikönyv

- workbench 3.0
- amiga Dos 3.0
- és még sok más

BORDÁS B. AMIGA1200

ACOM könyvek

Bordás Bence

Amiga 1200 kézikönyv

ACOMP Kft.

A kiadásért felel: Keresztes Gábor, Zirci Zoltán

Budapest, 1993.

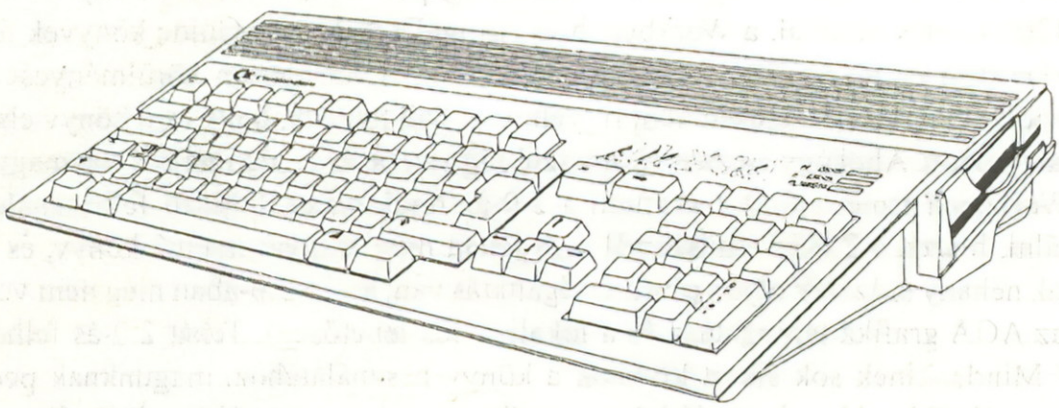
A bevezetés bevezetése

Mindenek előtt, szia! Ez a botrányos kezdés arra utal, hogy ebben a könyvben tegezni fogom az olvasót. Ennek elsősorban praktikus okai vannak: sokkal könnyebb világosan fogalmazni ebben a formában. Remélem senki nem sértődik meg ezen - hiszen egyátalán nem tiszteletlenség az oka. Ezt azért is fontosnak tartottam az elején megjegyezni, mert a tegező forma semmiképpen nem azt kívánja sugallni, hogy "idősebbek nem kezdhetik"...

1985 óta folyamatosan nő az Amigák száma Magyarországon is, már régen megérett a helyzet arra, hogy a felhasználók népes tábora magyar nyelvű szakirodalmat forgathasson. Elsőként ezt a könyvet éreztük a legégetőbbnek megjelentetni, de reményeink szerint szükség lesz még sok ehhez hasonlóra. Ez egy 1993-as alapkönyv, amire szerintünk a legtöbb Amiga felhasználónak szüksége lesz. Tartalmazza az új Amiga1200 számítógép felhasználói kézikönyvét. Az A1200 a jövő kompakt Amigája, ezért a videostúdiók, és multimédia felhasználók már lecserélték régi A500-asukat erre a modern gépre, és a jövőben is a gép gyors terjedésére lehet számítani. A Workbench 3.0 grafikus felhasználói interfész teljes ismertetése mellett a könyvben helyet kapott az AmigaDOS 3.0 parancsainak rövid ismertetése (and much more, ahogy a nyugati reklámszakemberek mondanák). A könyvben helyet kapott egy külön fejezet a magukat abszolút dilettánsnak valló kezdők számára egy irromány, amely a lehető legegyszerűbb nyelvezettel igyekszik bemutatni az Amigák és egyátalán a számítógépek világát. A könyv anyaga nagyrészt az eredeti A1200 User's Manual, a Workbench és AmigaDOS User's Guide könyvek fordítása, de némi szerkesztést és módosítást eszközölnöm kellett. A túlságosan körülményesen taglalt részeket lerövidítettem, természetesen nem figyelmen kívül hagyva, hogy ez a könyv elsősorban kezdők számára íródott. Ahol úgy éreztem, hogy szükség van rá, az eredetinél bővebb magyarázatot is írtam. A Workbech ismertetését szerintem a 2.0-ás rendszerrel dolgozó felhasználók is fel tudják használni, hiszen a 2.0-ás rendszerről sem jelent meg magyar nyelvű könyv, és a 3.0-ás verzióban csak néhány százalék olyan plusz szolgáltatás van, ami a 2.0-ában még nem volt benne (elsősorban az AGA grafika támogatása és a lokalizációs lehetőség). Tehát 2.0-ás felhasználók is: figyelem! Mindenkinek sok sikert kívánok a könyv használatához, magunknak pedig csak annyit, hogy minél több, ehhez hasonló könyvet adhassunk ki a nem túl távoli jövőben...

Bordás Bence

A Commodore® Amiga® számítógépcsalád hardver adta lehetőségei teszik ezt a platformot a legjobbá videós, multimédia, 3-D animáció, és egyéb grafika igényes alkalmazások területén. Az Amiga 1200-as típus az eddigieknél is fejlettebb standard grafikai lehetőségeket nyújt egy kompakt, de mégis hatékonyan bővíthető alapgépben. A ma már kissé elavultnak számító A500 és A500 Plus-tól veszi át a stafétát az otthoni gépek kategóriájában. új processzor - nagyobb sebesség, 16.7 millió szinű paletta, opcionális hardisk, memória "hitelkártya" és matematikai koprocesszor teszik az új gépet alkalmassá igen magas színvonalú videós és multimédia alkalmazások futtatására is.



Technikai specifikációk:

órajel	NTSC: 14.32 MHz PAL: 14.19 MHz
Processzor	Felületszerelt Motorola 68EC020 mikroprocesszor opcionális felületszerelt Motorola 68881/68882 lebegőpontos matematikai koprocesszor (FPU) (csak gyárilag installáható)
cél chipek (custom chips)	AA multichip koprocesszor rendszer (Alice, Lisa, Paula) video, grafikai, hang és DMA célokra
Fast memória	4 MB 32-bit RAM-ra bővíthető a CPU csatlakozón, plusz 4 MB 16-bit RAM-mal bővíthető PCMCIA kártyával
Chip memória	1 MB vagy 2 MB 32-bit RAM; az első az alaplapon, a második a belső bővítőmodulon
ROM	512 KB
Külső interfészek	Egér / Joystick (DB9 "papa", kettő db.) Soros (DB25 "papa", RS232, PC kompatibilis) Párhuzamos (DB25 "mama", Centronics kompatibilis) Floppy (DB23 "mama", Amiga szabványú) Memória kártya (szabványos 68 tűs PCMCIA 2.0) RGB (DB23 "papa", analóg RGB, digitális RGBI / SCART) Színes kompozit video kimenet (RCA / NTSC / PAL) RF modulátor (RCA / NTSC / PAL) Sztereó hang kimenet (RCA, kettő db.)
Belső interfészek	AT IDE merevlemez vezérlő (40 tűs) CPU busz (150 tűs)
Billentyűzet	Beépített, 96 billentyűs (konfigurálható bill.térkép)
Belső disk meghajtók	Egy db. szabványos belső 3.5"-os floppy meghajtó (max. 880 KB-os kapacitás) Beépítési lehetőség 1 db. 2.5"-os AT IDE merevlemez számára
Külső disk meghajtók	max.2 db. külső szabványos floppy meghajtó
Video megjelenítés	A kimenet típusa: RGB, analóg és digitális; szines kompozit videojel, RF modulált (TV antennajel); váltott és nem váltottsoros leképezés (interlace, non-interlace), max. 8 bitplane (256 szín standard képernyőmódokban, 16.7 millió HAM-8 módban) Video szabványok: NTSC és PAL Paletta: 16.7 millió szín sorfrekvencia: 15.6 KHz - 31.4 KHz képváltási frekvencia: 50 Hz - 73 Hz Hang 4 különálló 8 bites hangcsatorna, azaz két sztereo csatorna
óra / naptár	opcionális, elemmel védett
Tápegység	23 Watt
Üzemi körülmények	működik: 0-45 Celsius tárolás, szállítás: 0-60 Celsius

Első fejezet

Üzembe helyezés

- Válassz egy alkalmas helyet távol melegtől, párától, portól, füsttől, vibrációtól, és elektromos interferenciától

- Lehetőség szerint használj külön elosztót a számítógép perifériák számára (tápegység, monitor, stb.). A Commodore cég ajánlja áramingadozások hatása ellen védő elosztó használatát.

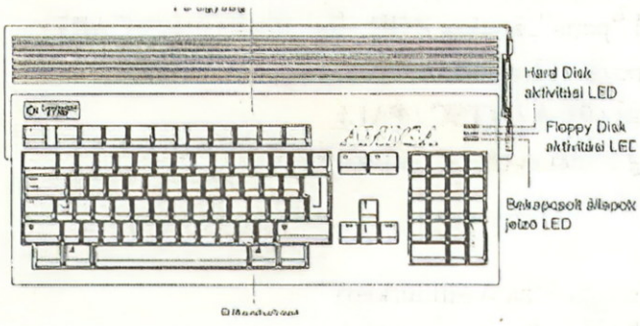
- Mielőtt bármihez hozzányúlsz, kérjük figyelmesen tanulmányozd át ezt a fejezetet, ismerjd meg az egyes csatlakozók célját és működését.

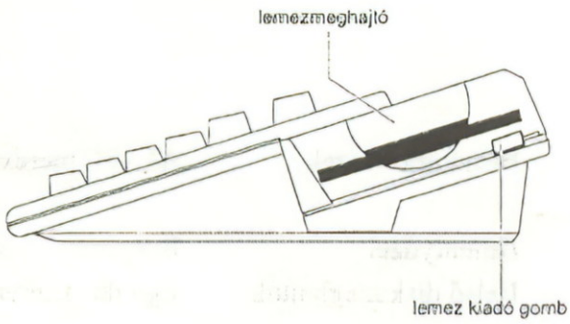
- Az illusztrációk segítségével figyelmesen csatlakoztasd a monitort (vagy TV-t), az egeret, valamint egyéb opcionális perifériákat az alapgéphez. Minden csatlakozó csak egy irányban működik, soha ne próbálj erőszakot alkalmazni!

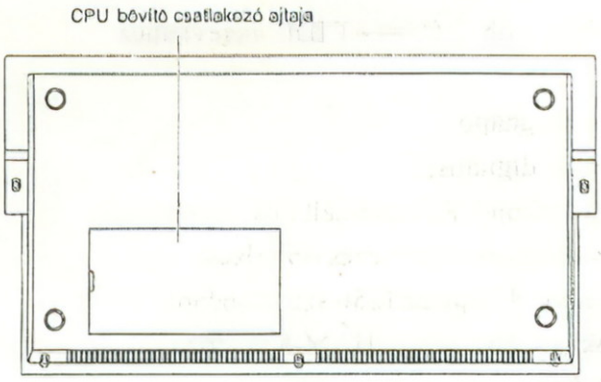
- Soha ne csatlakoztass semmit a géphez bekapcsolt állapotban (ez tönkreteheti a perifériát és a gépet is)!

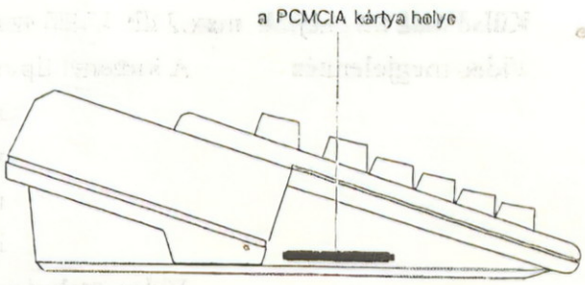
- Alaphelyzetben csak az egeret és a monitort kell csatlakoztatni, és a rendszer máris indulásra kész.

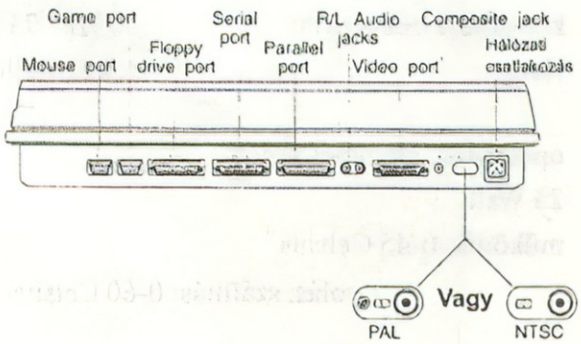
Az alapgép











Egér csatlakoztatása

Az egér csatlakozóját a gép hátulján "MOUSE" felirattal jelzett csatlakozójába dugd be (a helyes irányban nem kell erőltetni). Egy darab szivacsot el kell távolítani mielőtt használatba veszed az egeret, amely a golyót védi a szállítás során. Az egér használatához kb. 30 cm szabad területre lesz szükség. Speciális, érdes anyagból készült, ún. egér-padot ajánlatos vásárolni a kereskedőtől, amin az egér finoman gördül, és a portól is véd.

Monitor csatlakoztatása

Az A1200 3 tipusú video kimenettel rendelkezik:

- VIDEO port: analóg RGB monitor (multiscan, 15KHz,VGA), illetve olyan televiziók számára, amelyek rendelkeznek SCART csatlakozóval.
- COMP. jack, kompozit videomonitor számára, illetve videorekorder csatlakoztatásához.
- RF modulátor jack: bármilyen PAL szabvány fogadására képes TV készülék számára.

Az A1200-ashoz tehát használható egy hagyományos TV készülék, az A500-hoz használatos RGB monitorok (pl.1084-es), és a PC világban már megszokott multiscan, VGA és SVGA monitorok. A kereskedő segítségére lesz a megfelelő monitor, és kábel kiválasztásában.

RGB monitorok

az RGB monitor nyújtja a legjobb képminőséget, és a legtöbb megjelenítési mód használatát teszi lehetővé. A legtöbb megjelenítési módot a multiscan monitorok teszik lehetővé (interlace és non interlace képernyőmódok egyaránt). Egy hagyományos Amiga RGB monitor (15KHz) csak a nem interlace képernyőmódok megjelenítésére alkalmas. A VGA és SVGA monitorok alkalmasak a nagybontású és nem interlace módok megjelenítésére, de a hagyományos 15KHz-es video módokat nem tudja megjeleníten

Egy hagyományos 15KHz-es monitort közvetlenül csatlakoztathat az A1200 VIDEO portjához. Multiscan, VGA, és SVGA monitorokhoz opcionális adapterkábelre van szükség. A megfeleő kábel segítségével (ami kapható a magyar kereskedőknél is) egy SCART csatlakozós TV készüléket is közvetlenül a VIDEO porthoz tud csatlakoztatni, mint 15KHz-es monitort.

Kompozit video monitorok

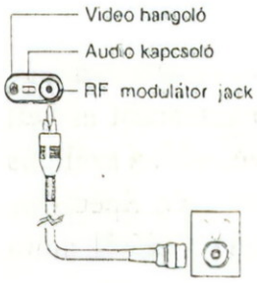
A csatlakoztatáshoz használj olyan kábelt, aminek az egyik végén egy RCA "papa" csatlakozó található (az Amigához), a másikon pedig olyan, ami az adott monitorhoz szükséges (a legtöbb esetben ma már ez is RCA). Csatlakoztasd az RCA dugót, a COMP. jelzésű kimenetre az Amigán, a kábel másik végét pedig a monitorba.

Ily módon összeköthető a gép egy videorekorderrel is (pl. VHS), grafikáinkat rögzíteni lehet videoszalagra. A videorekorderen általálában video-in, vagy external video felirattal látják el a video bemenetet, ahová ilyenkor csatlakoznunk kell.

Ez a módszer jobb képminőséget nyújt, mint az RF, de rosszabbat, mint az RGB. Kompozít monitoron nem lehet megjeleníteni a nagyobb felbontásokat, és a nem interlace képernyőmódokat.

PAL TV készülékek

amennyiben videódon vagy TV készülékeden található kompozit video bemenet (általában video-in felirattal jelölik), inkább az Amiga COMP. kimenetét használd a jobb minőség érdekében! Ha SCART csatlakozós TV készüléked van, használd RGB monitorként egy RGB/SCART adapterkábel segítségével!



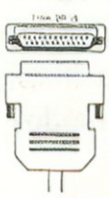
A csatlakoztatáshoz egy olyan kábelre van szükség, amelynek egyik végén egy RCA "papa" csatlakozó van (az Amiga felől), a másikon egy szabványos 75 Ohm-os antennacsatlakozó.

1. Csatlakoztasd a TV-t a géphez értelemszerűen.
2. Kapcsold be a TV-t és hangold be a 36-os csatornára.
3. Az Amiga csatlakozó mellett található pici csavar segítségével állítsd be a lehető legtisztább képet (finomhangolás).
4. Futass egy olyan szoftvert (pl.valamilyen játékot), ami hangot is produkál. A PAL Audio feliratú kapcsolót állítsa jobb, illetve bal állásba, attól függően, hogy melyikben jobb a hang minősége.

Hang csatlakoztatása

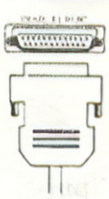
Amennyiben nem RF csatlakozást használsz, be kell csatlakoztatnod a monitorba az Amiga két RCA hangkimenetét is, amelyeket R.AUDIO, és L.AUDIO felirattal láttak el (jobb és bal csatorna, sztereó). A monitor csatlakoztatására szolgáló kábel általában tartalmazza a hang bekötésére szolgáló RCA csatlakozókat is. Az RCA csatlakozók segítségével az A1200-as hangja rákötheto HI-FI erősítőre, kazettás magnóra, és egyéb audio berendezésekre. Ehhez egy egyszerű sztereó RCA átjátszózsinórra van csupán szükség. A készülék bemenetei közül az általában AUX, Audio in, CD, Tape, VCR Audio jelzésűeket használjuk!

Külső floppy meghajtó csatlakoztatása



A DISK DRIVE feliratú port használata szükséges. A meghajtónak Amiga kompatibilisnek kell lennie, akár 5.25"-es, akár 3.5"-es legyen az, 23 pólusú "papa" csatlakozóval. Ez a meghajtó automatikusan működni kezd, DF1: egységként. Egy második külső meghajtó csatlakoztatására is van lehetőség, ezt a DF1:-en található portba kell csatlakoztatni. A második meghajtó lesz a DF2: egység.

Párhuzamos periféria csatlakoztatása



Egy párhuzamos egység, mint pl. egy Centronics szabványú nyomtató csatlakoztatásához a PARALLEL PORT feliratú csatlakozót kell használni. A csatlakoztatáshoz használt kábelnek az Amiga felől szabványos, 25 polúsú "papa" csatlakozót kell tartalmaznia.

Soros periféria csatlakoztatása

Soros egység, mint pl. egy modem vagy egy soros nyomtató csatlakoztatásához a SERIAL PORT feliratú csatlakozót kell használni. A csatlakoztatáshoz használt kábelnek az Amiga felől szabványos, 25 polúsú "papa" csatlakozót kell tartalmaznia.

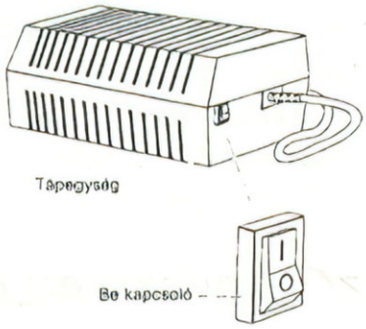
Joystick csatlakoztatása

Joystick, fényceruza, vagy más speciális irányítóeszköz csatlakoztatását a GAME feliratú 9 pólusú csatalakozóba kell végezni. Az eszköz csatlakozójának "mamának" kell lennie.

A tápfeszültség csatlakoztatása és bekapcsolás

FIGYELEM: ne helyezd áram alá a gépet, mielőtt mindent össze nem csatlakoztatsz!

1. Nyomd be a tápegység csatlakozóját a POWER feliratú csatlakozóba az A1200 hátulján.
2. Dugd be a konnektorba a tápegység és a perifériák csatlakozóit!
3. Kapcsold be a perifériákat (alapesetben csak a monitort).
4. Kapcsold be az Amigát (a tápegységen lévő billenőkapcsoló segítségével).



II.fejezet

Az indulás

Floppy alapú rendszerek indítása

Amikor egy Amiga rendszer áram alá kerül, egy indítható (bootolható) floppy lemezt keres a belső meghajtóban (df0:). Ez lehet a Workbench lemezének egy másolata, vagy egy más indítható felhasználói lemez (pl. játék, vagy rajzoló program). Ha egy floppy alapú rendszerben (tehát ahol nincs merevlemez) a gép nem talál indítható lemezt, akkor egy ilyen lemez behelyezésére felszólító kép jelenik meg. Amikor egy indítható lemez kerül a meghajtóba a képernyő elsötétül, amíg a gép a szükséges adatokat betölti. A töltés általában kb. 2 percet vesz igénybe. A Workbench sikeres indítása után, az ábrán látható képnek kell megjelennie.

Merevlemezzel rendelkező rendszerek indítása

Ha van a gépben merevlemez, és a meghajtóban nincs indítható lemez, akkor a rendszer automatikusan a merevlemezről indul el. A töltési idő általában kb.30 másodperc merevlemezről. Ha valamilyen okból nem a merevlemezről szeretnéd a rendszert indítani, helyezz egy indítható lemezt a belső meghajtóba az újraindítás vagy bekapcsolás előtt.

Az Amiga használata többnyire (a játékok és néhány felhasználói program kivételével) a Workbench, az Amiga grafikus felhasználói felülete (GUI) segítségével működik. A Workbench-ből indíthatunk el programokat, törölhetünk, másolhatunk adatokat, lemezeket, stb. A Workbench használatával a könyv egy későbbi szekciója foglalkozik, amit minden kezdő felhasználónak érdemes elolvasnia. A Workbench indítása tehát történhet lemezről, vagy merevlemezről is. A legtöbb felhasználói program lemeze (pl. a Deluxe Paint) tartalmazza a Workbench egy szűkített változatát, így ezek lemezőől történő elindítása előtt nem szükséges a Workbenchet külön elindítan

Az Amiga kikapcsolása

1. Kikapcsolás előtt minden adatot ki kell menteni lemezre vagy merevlemezre, amit meg kívánsz tartani. A kikapcsolás után a gép memóriájában tárolt adatok elvésznek.

FIGYELEM: legalább 5 másodpercig várj miután minden lemezművelet befejeződött mielőtt a gépet kikapcsolnád vagy újraindítanád. Ellenkező esetben menthetetlenül károsodhatnak az adatok.

2. Távolítsd el a lemez(eket) a meghajtó(k)ból.

3. kapcsold ki a gépet, a tápegységen található billenőkapcsoló segítségével!

4. Kapcsold ki a monitort és egyéb perifériákat!

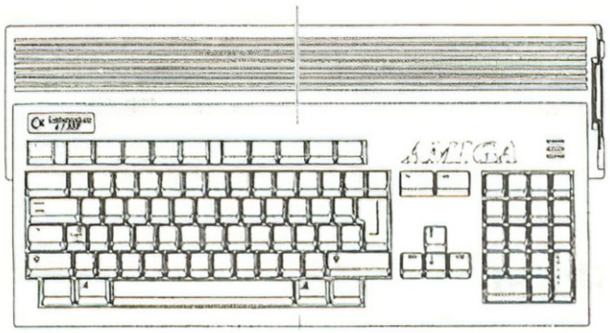
Megjegyzés: ha a gépet azonnal újra be kívánod kapcsolni, min. 30 másodpercet várj, mielőtt ezt megtennéd!

Az Amiga billentyűzet

Az Amiga billentyűzete hasonlít az ipari szabványoknak megfelelő számítógépek billentyűzeteihez.

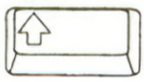
- a billentyűzet kiosztása (térképe) az Input Preferences program keymap beállításától függ. Ez országonként változó.

- minden program más funkciót rendelhet egy-egy billentyűhöz. Ezzel kapcsolatban az adott program kézikönyvét kell tanulmányozni.



- az írógéppel ellentétben a számítógépen nem szabad felcserélni a "0" számot a nagy "O" betűvel, ahogy az "1"-es számot a kis "l" betűvel sem.

A billentyűzet fő része írógép mintájára tartalmazza az ABC betűit, és néhány számítógép specifikus billentyűt. Ezeket részletesen ismertetjük:

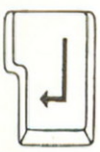


SHIFT - kettő van belőlük, de mindkettőnek tökéletesen ugyanaz a hatása, mint egy írógépen. Az ABC betűinek nagybetűs változatát állítja elő, illetve az olyan billentyűk esetén, amelyeken egymás fölött két szimbólum is található, a felsőt lépteti érvénybe.

ALT, **CTRL** billentyűk - más billentyűkkel együtt lenyomva speciális, programonként eltérő funkciók meghívására szolgálnak.

Bal és jobb ***Amiga*** - speciális funkciókat szolgál más billentyűkkel együtt lenyomva, nevezetesen menüfunkciók gyors elérését. Pl. a legtöbb szoftverben a Bal Amiga + S, ugyanazt a hatást váltja ki, mintha a menük közül a File/Save funkciót választottuk volna. Ezeket billentyűzet "shortcut"-oknak (rövidítéseknek) hívja a szaknyelv, és ezek segítségével egyes funkciók gyorsabban elérhetők, mint a legördülő menük segítségével.

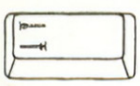
CTRL + **BAL** + JOBB **AMIGA** - a három gomb egyidejű lenyomása a gép újraindítására (resetelésére) szolgál. VIGYÁZAT! Ne használjuk, amig a lemez működésben van! Nem teljesen egyenértékű a gép ki és be kapcsolásával, mert így a reset biztos RAM disk (lásd: Workbench kézikönyv) tartalma nem törlődik, és ha vírus van a memóriában, az sem! A memória biztos törlését csak a gép kikapcsolása, majd min. 30 másodperccel későbbi bekapcsolása jelenti.



Return - másnéven enter billentyű egy sor lezárását, illetve egy parancs, vagy adat "elküldését" eredményezi. Mielőtt ezt a billentyűt megnyomnánk, a számítógép tulajdonképpen "nem tudja", hogy mit gépelünk, szabadon változtathatjuk az adatot. A Return lenyomására nyugtázza a gép a bevitt információt.

CAPS LOCK - bekapcsolt állapotát egy LED jelzi a billentyűzetben. Ilyenkor az alfabetikus karakterek (A-Z) automatikusan nagybetűt jelentenek. A CAPS LOCK nincs hatással a felső karakterek elérésére, ezekhez mindenképpen lenyomva kell tartani a SHIFT billentyűt.

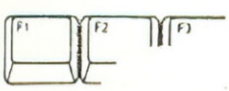
ESC - szintén programfüggő billentyű. általában egy programból vagy egy program módból való kilépésnek a billentyűzet rövidítése.



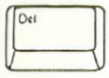
TAB - szövegszerkesztő és DTP programok használják általában. A kurzort egy előre beállított pozícióra viszi. A Workbench-ben a szöveg gadgetek-ek között "ugrálhatunk" a TAB és a SHIFT + TAB segítségével.

VISSZATÖRLÉS - (Backspace) értelemszerűen visszatöröl egy karaktert a kurzor bal oldaláról, és a kurzort, valamint az attól jobbra lévő karaktereket egyel balra mozgatja.

A Numerikus számbillentyűzet - értelemszerűen numerikus adatok könnyebb, gyorsabb bevitelére szolgál. A billentyűkre festett "Home", "Pg UP", stb. funkciók általában nem működnek Amiga programokkal, csak PC emuláció során hasznosak. A numerikus számbillentyűzetet némely program átdefiniálja speciális funkciók hívására.



A funkcióbillentyűk - egytől tízig sorszámozva programozható billentyűk, azaz szabadon rendelhetünk hozzájuk valamilyen DOS parancsot, funkciót. Bizonyos programok funkciókat rendelnek hozzájuk, vagy lehetővé teszik számunkra, hogy magunk válasszuk ki, melyik billentyűhöz milyen funkciót szeretnénk rendelni.

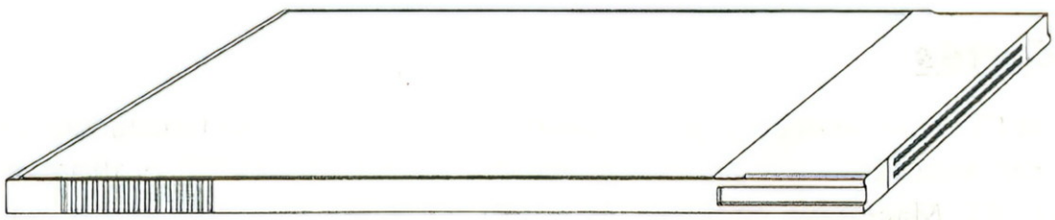


DEL - kitöröl egy karaktert a kurzor jobb oldaláról, és a törölt karakter utáni karaktereket egyel balra mozgatja.

III.fejezet

Bővítés

Mielőtt tovább olvásnád ezt a fejezetet, szeretnélek figyelmeztetni, hogy bármilyen bővítés nem szakszerű kivitelezése a gép és az alkatrészek károsodásával járhat. A gép szétszedése a

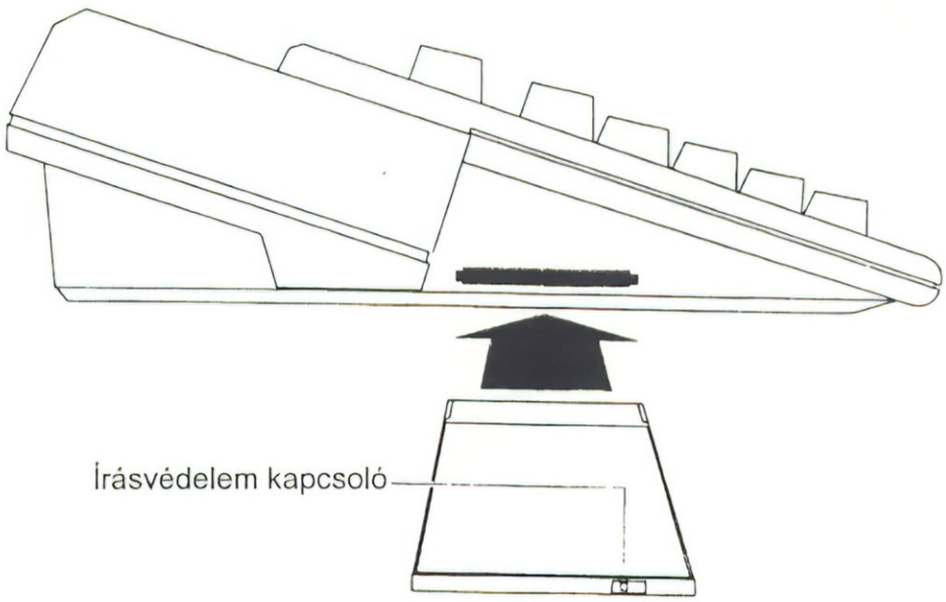


gyártó és a kereskedő garanciájának a felmondásával jár. Ha teheted, a gép bővítését mindig bízd szakemberre! Az egyes hardver kiegészítők, bővítések napról-napra jelennek meg, ezért érdemes a kereskedők tanácsát kikérni kompatibilitás és a lehető legjobb vétel kérdésében.

Az A1200 a hátsó panelon történő perifériák csatlakoztatásán kívül a következő módokon bővíthető:

Memória bővítés

A véletlen elérésű memória (RAM) mennyisége az A1200-asban (CPU bővítés nélkül) 10 MB-ig bővíthető. Az összes RAM automatikusan konfigurálódik, és a rendszer számára



közvetlenül címezheővé váli

Az Amiga memóriája Chip és Fast RAM-ból tevődik össze. A Chip memóriát a mikroprocesszor és a cél IC-k megosztva használják, elsősorban zenei és grafikai programok használatához van rá nagy szükség. A Fast RAM-ot csak a processzor tudja elérni. Az A1200 2 MB Chip és 8 MB Fast RAM használatára képes.

A Chip RAM az 1 MB-os gépeken egy belső bővítő modul segítségével bővíthető 2 MB-ra (amely tartalmazhat egy elemmel védett órát/naptárat is).

4 MB 32 bites Fast RAM bővítés eszközölhető a CPU csatlakozó használatával. (Egy olyan CPU kártya, amely saját mikroprocesszort tartalmaz, mint pl. 68030-as gyorsító, több RAM-ot is tartalmazhat). Külön 4 MB 16 bites memória bővíthető PCMCIA kártya segítségével.

Drive bővítés

Az A1200-asban van hely 1 db. 2.5"-es belső merevlemez számára. Az A1200 tartalmaz egy beépített Intelligent Drive Electronics (IDE) merevlemez kontrollert, amihez a merevlemezt közvetlenül csatlakoztatni lehet.

Külső tároló egységek, mint pl. CD-ROM, streamer, vagy merevlemez csatlakoztatható a PCMCIA csatlakozó segítségével. (egy külső egység általában egy másfajta - SCSI - kontrollert igényel, magán a drive-on kívül.)

CPU bővítés

A 150 pólusú CPU csatlakozó a gép alján található "ajtón" keresztül férhető hozzá (tehát egy ilyen egység csatlakoztatásához nem kell a garanciát eltörölni). Az A1200-as alkalmas gyorsító, RAM, PC, ATARI, Macintosh emulátor, és egyéb bővítések megvalósítására, amelyeknek szükségük van az Amiga hardverének közvetlen elérésére.

PCMCIA bővítés

A PCMCIA "hitelkártya" csatlakozó egy szabványos, általános célú bővítési lehetőség. Lehetővé tesz egy sor bővítést, mint RAM, modem, ROM kártya alkalmazások, hálózati hardverek, SCSI meghajtók, stb. Ezeket a kártyákat a gép szétszedése nélkül, könnyedén csatlakoztathatjuk. Egyszerre csak egy PCMCIA bővítés használható.

IV.FEJEZET

A PCMCIA kártyák használata

Az A1200 bal oldalán található kártya nyílás szabványos 68 pólusú kártya illetve periféria fogadására szolgál, amelyek megfelelnek a PCMCIA 2.0 specifikációknak.

Bár minden PCMCIA 2.0 terméknek elvileg működnie kell az Amigával, néhány kártyát, vagy perifériát egy specifikus számítógéphez terveztek. Ezért azt tanácsoljuk, hogy kérd ki a kereskedő tanácsát, hogy az adott termék, úgy müködik-e az Amigájával, ahogy elvárható!

A kártya egységek behelyezése és kivétele

A kártyának azt az oldalát kell az Amiga bal oldalán található nyílásba helyezni, amelyen a sor apró lyuk található (lásd:ábra). A kártya cimkéjének felfelé kell néznie. A kártyának kb. 3cm-re kell csak bemennie a nyílásba. Helyezd be szorosan, de ne használj erőszakot, a kártyának nem kell bekattannia a helyére.

Nem úgy, mint egyéb bővítő egységek esetén, az A1200 bekapcsolt állapotban is lehetővé teszi a PCMCIA kártyák biztonságos behelyezését és kivételét. Bár az ilyen "élő" ki-be húzgálás nem okozhat fizikai károsodást de az eltávolított egység müködése egyik pillanatról a másikra abbamarad, és ez szinte biztosan váratlan következményekkel jár - amelyeket a fejezet utolsó részén ismertetünk.

Memória kártyák

A memória kártyák úgy működnek, mint RAM bővítés vagy, mint disk-tipusú egységek. A PrepCard utilty használatával installálhatjuk a kártyát RAM, illetve "card-disk"-ként (A PrepCard használatát a Workbenh felhasználói kézikönyben ismertetjük).

Írásvédelem

Hasonlóan a floppy-diskekhez a memóriákártyákat is lehet írásvédetté tenni. A kártya gépből kilógó végén található egy apró kapcsoló, amelyet egy toll hegyével, vagy hasonló szerszámmal kapcsolgathatunk, ezáltal írásvédetté, vagy engedélyezetté téve a kártyát.

Kártya elem

A Static RAM (SRAM) kártyák belsejében egy pici elem található, amely lehetővé teszi, hogy a kártya az eltávolítás után is megőrizze a tartalmát. Ez az elem igen hosszú életű, de egy idő után ez is cserére szorul.

RAM-ként installált kártyák

Ilyenkor a kártya memóriája az Amiga "other memory" részéhez adódik hozzá (alapállapotban egy A1200-asban ez 0), ugyanúgy, mintha a gép belsejében működne egy memóriabővítő. Különféle méretű kártyák vannak forgalomban 64 KB - 4 MB-os kapacitásig. A memória kártyának mindenképpen írás engedélyettnek kell lennie, mielőtt a gépet indítod vagy újraindítod, ahhoz, hogy a tartalma hozzáadódhasson az Amiga RAM-jához. A kártya memóriája FAST RAM-ként funkcionál. A FAST RAM mennyiségét (bájtokban) a Workbench képernyő tetején láthatjuk, mint "other mem:"

DISK-ként installált kártyák

A kártya-disk tulajdonképpen ugyanúgy használható, mint egy floppy disk, ugyanúgy írhatsz rá, illetve olvashatsz róla adatot különféle felhasználói programokkal, a Workbench-ből, vagy a Shell-ből. A tartalma megmarad, még akkor is, ha a kártyát eltávolítod a gépből, vagy kikapcsolod a gépet. Ellentétben a floppy lemezekkel a kártyák írása és olvasása nagyon gyors.

A gép bekapcsolt állapotában is nyugodtan kiveheted és behelyzheted a kártyát a gépbe, de mielőtt a kártyát kiveszed - győződj meg róla, hogy a kártyára vonatkozó elérési műveletek (írás - olvasás) befejeződtek.

ROM applikációk

Játékok és egyéb applikációk nagy számban jelenhetnek meg a jövőben PCMCIA ROM kártyákon. Ahhoz, hogy ezeket használni tudd, feltétlenül Amiga szoftvernek kell lennie (tehát nem IBM vagy Macintosh, stb.). Egy PCMCIA ROM kártya átveheti a gép egész irányítását a multitasking leállításával (ami a Workbenchet és más programokat futtat). A ROM kártya dokumentáció bővebb információval szolgál az adott applikáció használatával kapcsolatban.

Egyéb egységek

Különböző perifériák, mint például modemek, hálózati csatolók, SCSI hardisk vezérlők amelyek PCMCIA csatolóval rendelkeznek szintén használhatók az A1200-assal. A használat módjáról bővebb információt talál az adott egység dokumentációjában.

Megjegyzések a behelyezéssel és a kivétellel kapcsolatban

- Egyszerre csak egy kártya használható
- ROM illetve az éppen használatban lévő RAM-ként installált kártya eltávolítása azonnal újraindítja az Amigá
- Ne tedd írásvédetté a RAM-ként installált kártyát, mert ettől a gép "lefagy", újra kell indítanod.
- Ne távolítsd el a kártya disket közvetlenül egy megnyitási (open) vagy kimentési (save) művelet után.
- Egy modem vagy hálózati kártya eltávolítása annak működésének azonnali megszűnésével jár.
- Egy SCSI kártya eltávolítása, amikor éppen működik, különféle disk hibákat okozhat (nem fizikailag), amelyek tönkretehetnek a csatolt hardisken fájlokat és könyvtár struktúrákat.

V.fejezet

Segitség rendszer problémák esetén

Amennyiben valamilyen problémád adódik az Amigával, illetve váratlan eredményt tapasztalsz, gyakran adódik egy egyszerű megoldás. Sok probléma egyszerű installási hibából, illetve a rendszer nem megfelelő felállításából adódik. Bár sok problémát saját magad meg tudsz oldani, a számítógép hardverének hibája is okozhat ilyeneket, amelyeknek a javítását mindig bízd szakemberre! Soha ne próbáld a gép belsejét ért károsodást saját magad megjavítani!

Problémák elkerülése

A három legfontosabb szabály, amelyekkel elkerülheted a számítógép, a diskek és adatok károsodását:

1. Soha ne csatlakoztass a géphez semmit bekapcsolt állapotban!

Ez vonatkozik a belső és külső bővítésekre egyaránt, kivéve a PCMCIA csatlakozót, beleértve az egeret és a joystickot is! Nagyon egyszerű olyan kárt okozni, amely szervízben történő és költséges javítást igényel, azzal, hogy a gépet nem kapcsolod ki, mielőtt bármit hozzákötnél, vagy eltávolítanál.

2. Soha ne szakíts meg lemezműveletet!

Ez vonatkozik a floppy-lemezekre és hardiskekre, valamint a PCMCIA kártya lemezekre is. A floppy vagy hardisk műveletet a gépen található LED-ek jelzik (a kártya lemezek működését nem jelzik). A lemez működésének megszakítása (a lemez eltávolítása, a gép újraindítása, vagy kikapcsolása) lemezhibákat hozhat létre. Mindig várj néhány másodpercet, miután a LED kialudt, hogy meggyőződj róla, hogy a lemezművelet valóban végetért.

3. Olvasd el a dokumentációt!

A problémák nagy többsége egyszerűen orvosolható, vagy elkerülhető ha figyelmesen elolvasod és betartod a használt hardver és a szoftver dokumentációjában írtakat.

Szoftver problémák

A szoftver jellegű problémák nagy része az adott szoftver hibás installásából illetve annak nem megfelelő használatából adódik, ezekkel kapcsolatban az adott szoftver dokumentációjában találsz információt. A Workbench kézikönyv "A" függelékében találsz néhány tippet a Workbench-el kapcsolatos hibák okára.

Tipikus szoftver problémák:

- a nyelvre, országra, és nemzeti billentyűzetre vonatkozó Preferences beállítások még nem történtek meg (ezért például nem minden billentyű lenyomására az íródik ki, ami rá van festve).
- a Preferences beállítások nem működnek jól a csatlakoztatott perifériához, mint pl. modem, printer vagy monitor.
- egy új szoftvert hibásan installáltunk (nem másoltunk fel minden szükséges fájlt, vagy nem a jó helyre).
- szükséges fájlok illetve könyvtárak hiányoznak arról az egységről, amelyikről a gépet indítjuk (bootoljuk).
- a szükséges könyvtár hozzárendelések nem történtek meg (assign parancsok).
- a Startup-sequence fájl-t hibásan módosítottuk, kivetünk belőle fontos dolgokat, vagy hibás részt tettünk hozzá, stb.
- lemezhiba fordult elő

Indítási problémák:

Amennyiben összekapcsolás és bekapcsolás után, az Amiga nem a várt módon "jelentkezik be", mielőtt hardver hibára gondolnál, ellenőrizd a következőket:

- Be van-e dugva, az Amiga és a monitor a hálózatba, és ha igen, mindkettő be van-e kapcsolva? Biztosan van-e az elosztóban áram?
- A monitor össze van-e kötve az Amigával?
- Biztos-e, hogy a monitorhoz a megfelelő monitorkábelt használja?
- Alkalmas-e a monitor az Amiga video kimenetének (15 KHz) megjelenítésére?
- úgy van-e beállítva a monitor, hogy fogadni tudja az Amiga alapbeállításban szereplő megjelenítési módját?

A monitorokkal kapcsolatban további információt találsz az első fejezetben (monitor csatlakoztatása), a Workbench kézikönyv ScreenMode-okat tárgyaló részében, és a monitor dokumentációjában.

Disk problémák:

Floppy alapú rendszerek

Ha az Amiga bejelentkezik, de nem indul (boot-ol), ellenőrizd a következőket, mielőtt hardver hibára gyanakodnál:

- behelyezted-e a Workbench lemezt?
- ellenőrizd, hogy a lemez jól van-e betéve a meghajtóba!
- Biztos-e, hogy a lemez, amit behelyeztél, a Workbench lemez, annak pontos másolata, vagy egy olyan lemez, ami biztosan indítható (bootolható).

Ha az Amiga nem indul el egy adott lemezről, próbálj meg másokat, amelyekről tudod, hogy indíthatóak. Ilyen esetekre - és egyébként is - tanácsos megtartani az eredeti és változtatás nélküli Workbench lemezt (és egy másolatot használni). Előfordulhat, hogy egy lemez, ami addig tökéletesen működött, hibás kezelés miatt, elhasználódásból, esetleg vírus miatt hibássá válik, és nem működik többé jól. Emiatt a fontos programjaidról és adataidról érdemes biztonsági másolatot készíteni.

Ha az Amiga semelyik lemezről nem indul el, még azokról sem, amelyek biztosan jók és indíthatóak, valószinű, hogy a meghajtóban van hardver hiba, fordulj szerelőhöz!

Hardisk alapú rendszerek

Ha az Amiga bejelentkezik, de nem indul el, a következőket ellenőrizd, mielőtt hardver hibára gyanakodnál:

- Van-e indítható partíció a rendszerben?
- Engedélyezve van-e az a partíció, amelyről indulni kívánsz, és a prioritása magasabb-e a többi indítható partíciónál?
- Megtalálható-e az összes szükséges fájl és könyvtár az indítható partíción?

Ha probléma adódik a hardiskről történő indítással, próbálj meg floppy-ról bootolni! Ha így sikerül, akkor valószinűleg a hardisk installálásával van baj. Ilyenkor el tudod érni a hardisk tartalmát, és ki tudod deríteni a probléma okát.

Installációs problémák

Az installációs problémák legvalószinűbben akkor jelentkeznek, amikor egy új meghajtót vagy egyéb hardvert csatolsz a géphez. Ha egy új hardver csatlakoztatása után a gép nem működik a megszokott módon, távolítsd el az új egységet, és nézd meg, hogy a probléma megszűnik-e. Ha

igen, akkor a probléma biztosan az egységgel, vagy annak installásával van. Ismételd meg figyelmesen az installálást, gondosan követve a gyártó instrukcióit!

Ha több bővítő egységet egyszerre használsz, elképzelhető, hogy két hardver nem működik együtt. Ilyenkor az egységek kombinálásával próbáld kideríteni, melyik gátolja a másikat vagy a többit a működésben. Ha ez az egység saját szoftvert igényel, nézd meg, hogy kínál-e fel lehetőségeket, különböző beállításokra, amelyek megoldhatják a hibát.

Ha a hiba nem az új hardverben magában van, talán annak csatlakoztatásával van baj. Ellenőrizd a következőket:

- egy CPU slotban installált egység tökéletesen a helyére került-e
- egy PCMCIA kártya írás engedélyezett-e, ha annak kell lennie
- a jumperek úgy vannak-e állítva, ahogy azt a dokumentáció előírja
- az összes perifériát helyesen visszacsatoltuk-e, az installálás után? (pl.egér, monitor).

Kezelési problémák

- floppy, cserélhető media (hard-disk, optikai disk stb.) vagy CD-ROM drive koszossá válik vagy elállítódik mechanikailag. A tisztítást megkisérelheted saját magad is (óvatosan, vegyszer és víz nélkül), de célravezetőbb, ha ilyen jellegű problémákkal is szervízhez fordulsz.

- az egér golyó vagy a görgök koszosak. Ilyenkor az egér rosszul, pontatlanul működik. A golyót és a görgőket saját magad is megtisztíthatod.

- a csatlakozó, vagy a konnektor tűi elgörbültek vagy koszosak. Ezt saját magad is megpróbálhatod óvatosan kiegyenesíteni (vigyázz, el ne törd), megtisztítani.

A függelék

Technikai jellemzők

órajel	NTSC: 14.34 MHz
	PAL: 14.19 MHz
Processor:	Motorola 68EC020
	Motorola 68881/68882
Custom Chip-ek	AA Chipset (Alice, Lisa, Paula)
	video-hoz, grafikához, hanghoz, és DMA-hoz.
Fast (gyors) Memory	A CPU slot-ban 4 Mbyte-ig bővíthető 32 bit-es RAM-okkal,
	további 4 Mbyte bővítési lehetőség 16 bit-es RAM chippekkel
	a PCMCIA slotban
Chip Memory	1 vagy 2 Mbyte 32 bites RAM-okból; az első Mbyte az alaplapon,
	a második a belső bővítő csatlakozón
ROM	512 KB
Külső csatlakozások	Mouse/Joystick (DB9 apa, kettő)
	Soros (DB25 apa, RS-232, PC-kompatibilis)
	Párhuzamos (DB25 anya, Centronics-kompatibilis)
	Floppy (DB23 anya, Amiga szabvány)
	Memória kártya (szabvány 68-tűs PCMCIA 2.0)
	RGB (DB23 apa, analóg RGB/digitális RGBI/SCART)
	Színes kompozit video (RCA, NTSC/PAL)
	RF modulátor (RCA, NTSC/PAL)
	Sztereo hang (RCA, kettő)
Belső csatlakozások	AT IDE (40 tűs)
	CPU local bus (150 tűs élcsatlakozó)
Billentyűzet	96 gombos; nemzetközi, programozható kiosztás
Belső lemezmeghajtók	3.5"-os floppy (max 880 kByte)
	egy 2.5"-os AT IDE hard drive
Külső lemezmeghajtók	két floppy drive-ig
	egyéb drive-ok a PCMCIA slot-on keresztül
Video megjelenítés	kimenet: RGB, analóg és digitális; színes komppozit; RF modulált;
	interlace és noninterlace; 8 bitplane-ig
	NTSC és PAL
	szín paletta: 16.8 millió színből
	Horizontális scan: 15.6 KHz - 31.4 KHz-ig
	Vertikális scan: 50 Hz től 73 Hz-ig
Hang	négy fügetlen, sztereónak konfigurálható hangcsatorna
Óra/naptár	Opcionális, elemmel ellátott
Hálózat	23 watt, kapcsoló
működési hőmérséklet	0-45°C
tárolási hőmérséklet	0-60°C

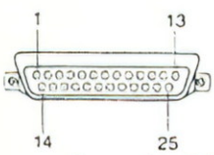
B függelék

A csatlakozók ismertetésére csak bővebb technikai ismeretekkel rendelkező felhasználók figyelmére tart számot. Egy átlagos felhasználónak nincs szüksége a csatlakozók ismeretére.

Figyelem: néhány tűn az Amigán tápfeszültség illetve nem szabványos jel van. Ha olyan kábellel próbálsz csatlakoztatni egy perifériát, amelyet nem az Amigához gyártottak, tönkreteheted a gépet és/vagy a perifériát. Ha nem vagy biztos benne, kérd szakember tanácsát egy adott periféria illetve kábellel kapcsolatban.

A táblázatban található jelzések:
"/"-jel után: alacsony szintű jel
"I" bemenet, "O" kimenet, "OC" nyitott kollektor

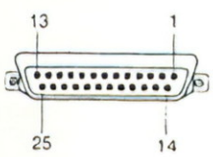
Soros (SERIAL) port



A második oszlopban található az Amiga kiosztás az RS232 és Hayes oszlop összehasonlításra szolgál.

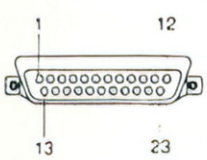
a 9-es és 10-es tű külső tápként szolgálnak. Ezeket a tűket csak akkor kösd be, ha a külső egység azt igényli. A 7-es tű a rendszer föld. Ne kösd ezt össze az árnyékolás földjével (1-es) tű.

Párhuzamos (PARALLEL) port



a 14-es tűn +5 volt feszültség van. Csak akkor kösd be ezt a tűt, ha a külső egység igényli azt. SOHA ne kösd ezt a tűt össze egy külső egység kimenetével, vagy egy jel földdel. 17-25-ös tűk jel földek, NE kösd ezeket közvetlenül egy árnyékoló földhöz.

VIDEO port



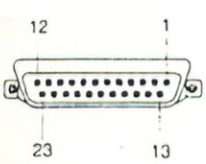
21-es, 22-es és a 23-as tűk az RGB monitor csatlakozón külső tápfeszültségként szolgálnak. Ezeket csak akkor kösd be, ha a külső egység ezt igényli. 16-20-as tűk jel földek. NE kösd ezeket össze a 13-as tűvel!

Egér (MOUSE) portok

A 7-es tű mindkét csatlakozón +5V feszültségen van. Ezeket csak akkor kösd be, ha a külső egység ezt igényli.

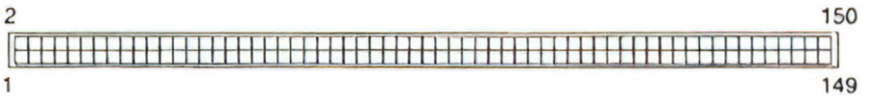
* ezek a gombok opcionálisak

** ezek a tűk kimenetként is konfigurálhatók



DISK DRIVE (floppy) port

CPU SLOT



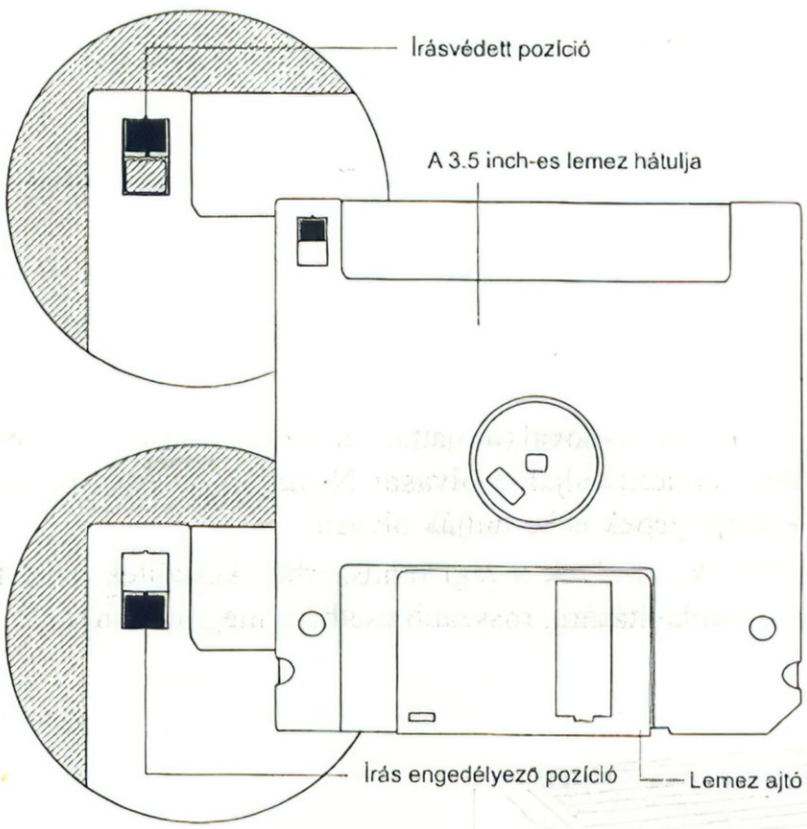
C függelék

Floppy lemezek használata

A floppy lemez a hordozható mágneses adathordozók egy típusa, amelyet a következőkre használnak:

- egyik számítógépről a másikra adatot átvinni
- szoftvert installálni egy rendszer hardiskére
- biztonsági másolatot készíteni szoftverekről és adatokról
- szoftvereket közvetlenül floppyról használni (bár ez kényelmetlen és lassú)

Ha egy floppy lemezt behelyezel a meghajtóba, arról információt lehet beolvasni a számítógépbe, és információt lehet kiírni rá a számítógépből. Amikor a lemezt behelyezed, annak be kell kattania a helyére. A kivételhez be kell nyomni a gombot a nyílás jobb alsó felén.



3.5 Inch-es lemezek használata

Az A1200-asban gyárilag installáltak egy beépített 3.5-Inch-es meghajtót. Ehhez szabványos, dupla sűrűségű (DD - Double Density) floppy lemezeket lehet használni (Amigán 880 KB-os kapacitás, PC-n 720 KB).

- A legfontosabb: soha ne vedd ki a lemezt a meghajtóból, amíg az használatban van. Amíg a drive működését jelző LED világít, ne vedd ki a lemezt, ne indítsd újra, és ne kapcsold ki a gépet. Miután a LED kiauldt várj néhány másodpercet, mert néha előfordul, hogy egy kis szünet után a drive működése újraindul.

Ha ezt a szabályt nem tartjuk be, a lemez meghibásodhat. Ezeket a hibákat gyakran ki lehet

javítani egy lemez javító program segítségével (pl. Diskrepair).

- Fontos lemezeidről készíts másolatot! Dolgozz a másolatokkal, és az eredetiket tárold biztonságos helyen. Ha a másolat meghibásodna, készíts újat az eredetiről. Lemezek másolását a Workbench lehetővé teszi.

- Ne érintsd meg, ne karcold össze a lemez belső részét, ne hagyd, hogy poros, vagy koszos legyen. A lemez belső részét egy fém "zár" védi, ezt kézzel ne húzd el.

- a lemezeket tartsd 50 celsius foknál alacsonyabb hőmérsékleten, és távol erős mágneses mezőktől, mint pl.televízió, elektromos motor, hangszóró stb.

- egy új lemezt formattálni kell, mielőtt használatba veszed. Mielőtt formattálsz egy használt lemezt, győződj meg róla, hogy nincs rajta olyan adat, amelyre szükséged van, mert a formattáláskor minden letörlődik róla.

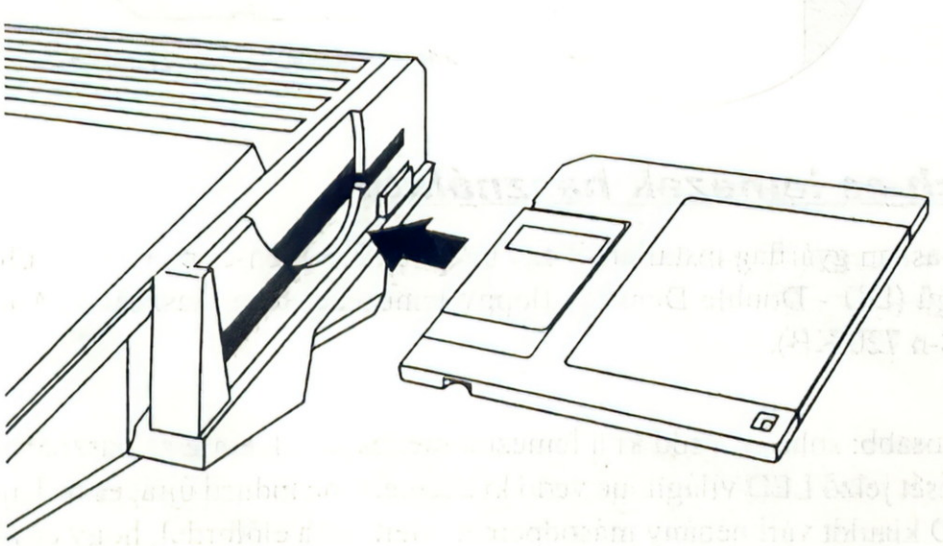
A floppy lemezeket meg lehet formattálni az eredeti Amiga fájl rendszerrel (Original File System - OFS), a gyors fájl rendszerrel (Fast File System - FFS), vagy az MS-DOS kompatibilis CrossDOS fájl rendszerrel. Az OFS-nél és az FFS-nél be lehet kapcsolni a directory-caching opciót, amely gyorsabb tartalomjegyzék (directory) olvasást és ablak megnyitást tesz lehetővé. Ez az opció egy kevéssel csökkenti a lemez kapacitását.

A különböző formattálási opciók:

OFS 837 KB
FFS 879 KB
DC-OFS 837 KB
DC-FFS 879 KB
CrossDOS 720 KB

Megjegyzés: a directory-caching opcióval formattált lemezeket csak a 3.0-ás rendszerrel működő gépek (és a jövőbeli későbbi verziók) tudják beolvasni. Ne használja ezt az opciót, ha azt szeretné, hogy a lemezt régebbi verziójú gépek is be tudják olvasni.

Azok a lemezjavító utility-k, amelyek a régi rendszerhez készültek, nem képesek ezzel az opcióval működő lemezek megjavítására, rosszabb esetben, még jobban tönkretehetik azt.



D Függelék

Amiga karakterkészlet

Az Amiga az ECMA-94 Latin 1 Intenational 8-bit karakterkészletet használja.

Kezdőknek

Bevezetés abszolút kezdőknek az Amiga tudományok és technikák fantasztikus világába...

Sok Amiga tulajdonossal beszéltem, akik egyszerűen elvesztik az eszméletüket, mikor tapasztaltabb emberkék villámgyors egérmozdulatokkal cikáznak a menük között, fantasztikus filmekbe illő, emberi lény számára értelmezhetetlen szavakat gépelnek be, és ami a legérthetetlenebb: a gép mindig azt csinálja, amit ezek a furcsa lények akarnak. A hozzánemértőket az Amigás társadalom lémereknek (lamer) nevezi, és a profik nem szívesen engedik magukat idegesíteni ilyen alakok által (ezt a szót persze a nyugati profik fejlesztették ki - egymás heccelésének céljából). Szerintem még egy gyengeelméjű is tud számítógépeket használni (gyakran még az az embertípus is, amelyik nem képes beállítani egy kvarcórát vagy behangolni a TV-jét). A számítógépeket ügyesen kezelő felhasználókat gyakran bámulják "csodagyerekként", nagy fehér tudósként. A számítógépek kezelése pedig nem nagy tudomány. A legsikeresebb számítógépeket, hardvereket és szoftvereket tervező szakemberek valóban zseniális tehetségek, őrültek. A tehetségüket évek óta éppen abba fektetik, hogy az általuk tervezett rendszereket egy idióta is használni tudja. Csodálandók továbbá azok az emberek, akik a számítógépet eszközként használva, ötleteikkel, kreativitásukkal valami klasz dolgot alkotnak (pl. jó zenét, grafikát, filmtrükköt, vagy éppen egy iroda működését teszik többszörösen hatékonnyá). Gondoljunk csak arra, hogy egy írót sem amiatt becsülnek, mert gyorsan és hiba nélkül gépel. Akik jól és gyorsan kezelik a masinériát, azok sem ufonauták, csak már álmukban is tudják, melyik menüt hol találják, a kezük automatikusan gépel be olyasmiket, amin egy kezdőnek még gondolkodni kell. Ha megérted a programok működésének logikáját, minden új program használatának elsajátítása perceket fog csak igénybe venni, hiszen az Amiga programok használata a legtöbb esetben egy általános filozófia szerint történik. Ez a könyv tartalmazza az alapismereteket, de a különösen "félős" szeretteimmel megosztom az alapok alapját. Ebben a fejezetben igyekszem majd elkerülni minden olyan szót, amit egy laikus nem tekinthet magától értetődőnek...

Nos, lássunk hozzá! Az Amiga működését a Workbench (magyarul munkapad) irányítja. Ez az ún. "operációs rendszer". A Workbench tulajdonképpen olyan programok összesége, amelyek közvetlenül irányítják a számítógép alkatrészeit, a chipeket, a memóriát. A számítógép legfontosabb alkatrésze a processzor, ez irányítja a többi, speciális funkciókat ellátó chipeket. Elemi szintű utasításokat hajt végre (pl. vegyél egy bájtot a memóriából, szorozd meg kettővel, tedd vissza a memóriába stb.). Ilyen elemi (gépi kódú) utasításokból állnak a programok. Programok írásához különböző programnyelveket használnak (pl. Basic, C, Assembler stb.). Ehhez egyátalán nem kell értened. Kész programokat kell használnod, amelyeket úgy készítettek el, hogy könnyű legyen használni. A Workbench tehát ilyen programokból áll. A Workbench nincs benne a gépben, indításkor be kell tölteni. Bekapcsoláskor, ha nincs hardisk a gépben, egy grafika arra szólít fel, hogy egy indítható lemezt helyezz a meghajtóba. Vannak olyan programok (a játékprogramok egy része), amelyek nem igénylik a Workbench-et, a lemezről betöltődnek, és saját maguk, közvetlenül irányítják a gépet. Az olyan lemezeket, amelyeken rajta van a Workbench (vagy annak a legfontosabb része), bootolhatónak, azaz indíthatónak nevezünk. Már írtam, hogy a Workbench programok összessége. Valójában nem minden Workbench programra van szükség ahhoz, hogy a rendszer működjön. A nem bootolható lemezekről nem indítható el a gép, de ezekre is vehetünk fel adatokat, és tölthetünk is be. Ha dolgozni kívánsz, bekapcsolás után, helyezd a meghajtóba a géphez mellékelt Workbench lemezt. A betöltés után megjelenik a Workbench képernyő.

Mielőtt tovább mennék, megpróbálok elmagyarazni néhány alapvető dolgot. A számítógép az információt (képek, szövegek, hangok, programok) a memóriájában tárolja (RAM). Az Amiga kétfélét ismer: Chip-RAM, a grafikus és a hang adatokat csak innen tudja kivenni a gép, és a

Fast-RAM (nem fontos, ha nem tudod a különbséget a kettő között). Ezenkívül nem árt ismerni a ROM (Read Only Memory) fogalmát. Ezt csak olvasni lehet, az információt gyárilag égették bele. Az Amigában is van ROM, ebben van tárolva például az a kép, amit bekapcsolás után látunk. Tulajdonképpen ezzel sem kell törődnöd, nem túl fontos. Az információt a következőképpen jegyzi meg a gép. A memória IC-ben nagyos sok pici mütyürke van, amiben ha van áram, akkor ez a gépnek azt jelenti, hogy 1, ha nincs benne áram, akkor 0. Ez a kis mütyürke 1 bit. Ebből nyolc darabot egy bájtnak neveznek a szakik. Ha nem buktál meg matematikából, akkor könnyen beláthatod, hogy egy bájt 2x2x2x2x2x2x2x2=256 féle értéket jelenthet. A gép 256 féle karaktert ismer (betűk, számok, írásjelek, stb.). Egy bájton (azaz nyolc kis mütyürkén) a számítógép meg tudja jegyezni, hogy egy adott helyen a 256 féle karakter közül éppen melyik legyen. Egy képpont a képernyőn 1 bit lenne, ha fekete-fehér lenne (ez érthető nem?). Ha a grafika szines, akkor 1 képpont annyi bit, ahány szinű lehet a képpont. Valójában egy képernyőnyi grafika tárolására sok ezer bájtra is szükség van (hiszen az Amigán a grafika sok színből állhat). Minél kevesebb szín használatát állítod be, annál kevesebb memóriát foglal a grafika. Ha már itt tartunk, 1024 bájt, az pontosan egy kilóbájt (K). 1024 kilobájt az már annyi mint, egy megabájt (MB), és bár ezt nem sokan tapasztalják valójában 1024 MB az pontosan 1 gigabájt (GB). Az Amigában, amikor megveszed minimum 512KB memória van benne (csupán érdekességképpen jegyzem meg, hogy az első személyi számítógépben, a ZX-81-ben 1 Kb memória volt, és a Commodore 64-ben is csak 64 Kb). Ezt lehet bővíteni, ún. memóriabővítő kártyával, vagy a gép alaplapján (ezt bízd szakemberre). Ha sok adatot kívánsz feldolgozni (pl. hosszú animációt), akkor sok memóriára lesz szükséged. Az Amiga1200-ban gyárilag 2Mb memória van, de a komoly felhasználók gyakran bővítik a gépet akár 18, 32 megabájtra is (majd meglátod: a memóriából sohasem elég...). A RAM IC-k tartalma a gép kikapcsolásakor kitörődik, az információt csak addig tárolják, amíg a gép bé van kapcsolva. Elég egy rövid áramszünet, és sutty, volt - nincs! Az adatok permanens tárolására ún. háttértárolókat használunk. Ilyen a floppy lemez. Ezen 880 Kb információ tárolható. Az információt a gépből rá lehet menteni (Save), és be lehet tölteni róla (Load). A hardisk egy olyan ketyere, amire ugyanígy sok megabájt információ menthető. Különféle kapacitású hardiskeket vásárolhatsz 20, 40 megabájtosat, sőt ha van elég pénzed, akár több gigabájtosat is. Egyszerre több hardisket is rákötheted a gépre, és vásárolható cserélhető hardisk is. Ez azt jelenti, hogy van egy doboz, amibe bedugható egy 44, vagy 88 megabájtos kazetta (cartridge). A dobozba mindig azt a kazettát teszed be, amelyikről szükséged van az adatokra. A hardiskre rámentheted a programjaidat, adatokat. A hardiskre nagyon gyorsan lehet felvenni az adatokat, és gyorsan lehet betölteni is. A Floppy lemezeket elsősorban arra érdemes használni, hogy a megvásárolt programokat felmásoljuk róla a hardiskre (installáljuk őket), illetve, hogy adatokat vigyünk át egy másik számítógépre. Persze, ha nincs pénzünk hardiskre, a programokat betölthetjük mindig lemezről is, csak így sokkal lassabb, és hát vannak olyan nagy méretű adatok is (például egy hosszú zene), ami nem is fér rá egy floppy lemezre. Az egyes háttértárolóknak és a memóriának van egy neve. Sőt kettő is (sajnos bonyolítanom kell a dolgot). A fizikai név egy-egy egységre vonatkozik. A belső meghajtó neve pl. DF0:. Ha egy második, külső floppy lemez meghajtót kötsz a gépedre, azt DF1:-nek hívják. A memória fizikai neve RAM:. A hardisken több szekciót különíthetsz el formattáláskor, amelyeket különféle adatok tárolására használhatsz fel (a hardisket és a floppy lemezeket formattálni kell, mielőtt használatba veszed -a formattáláskor Amiga alapadatokat ír a lemezre). A hardisken elkülönített szekciókat partíciónak hívják. A Workbenchet általában egy külön partícióra szokás felvenni a hardisken (ez a rendszer partíció). Az elkülönített partíciók használata azért is előnyös, mert ha valamilyen hiba miatt valamelyik tönkremenne, akkor a többin még sértetlenül maradnak az adatok. A hardisk partícióknak is van fizikai egység neve (DH0:, DH1:, stb.). A DF0:-al a nullás meghajtóban lévő lemezre hivatkozhatsz. Az Amiga használ egy másik megnevezési módszert, a kötet nevet (volume name). Ezt a nevet te adhatod egy lemeznek, vagy hardisk partíciónak (pl.Józsi képei, vagy Munka partíció stb.).

Folytatom. Ha van hardisked, és a Workbench fel van rá véve, automatikusan betöltődik bekapcsolás után. Ha a bekapcsoláskor van indítható lemez a meghajtóban, akkor az töltődik be, és nem a hardisk tartalma. Tehát ott tartunk, hogy megjelent a Workbench képernyő. Az egeret azért találták ki, hogy segítségével érthetetlen parancsok begépelése nélkül is tudj kommunikálni a géppel. Az egeret tologatva lehet mozgatni a kis nyilat a képernyőn. A kis nyíl, az egérmutató (mouse pointer). Az egéren található két gomb is. A baloldali a választás gomb, a jobboldali a menü gomb. Mielőtt tovább megyek, néhány újabb adat:

Az információ ún. fájlokban van tárolva. Összetartozó adatokat tárol a gép fájlokban. Egy csomó karakter összessége, például egy levél, az egy szövegfájl. A grafikus adatok, pl. egy kép, az egy képfájlban van tárolva. A programok programfájlban, a zenék zenefájlban stb. A fájloknak (sajnos) van formátuma is. Ennek az az oka, hogy a programozók más-más módon tartják a leghatékonyabbnak egyes adatok tárolását. Más számítógépeken az Amigánál jóval nagyobb a kavalkád. Ez azért lehet probléma, mert az egyik programból kimentett bizonyos formátumú fájlt, nem lehet betölteni egy másikba, ha az nem ismeri ezt a bizonyos formátumot. A fájl formátumoknak is van neve, rendszerint a fájl neve után, egy ponttal elválasztva (pl. "kép.iff). Az Amigán nem kötelező a fájl formátumát odaírni a fájl neve után. Ha már itt tartunk: a fájlok neve bármi lehet, a lényeg az, hogy ha elolvassa valaki, tudja, hogy mi is az. Az Amigán nincs megkötve a fájlnév hossza, tehát lehet például "Gipsz Jakab levele Nagymarosi Tóth Lujzához.txt". Érdemes azonban rövid neveket adni, amikben nincs szóköz, így áttekinthetőbbek a fájlokról készített listák. Mint már említettem, az Amigán nem sok gond van a fájlformátumokkal, mert a Commodore már az első gép piacra dobásakor meghatározta a javasolt alapvető fájlformátumokat. A képeket IFF fájlformátumban tárolja minden program. Ez azt jelenti, hogy ha egy képet kimentesz az egyik programból, azt a másikba is biztosan be tudjod tölteni. Sokat lehetne írni a fájl formátumokról, de most ez nem igazán fontos. Egy lemezen, nem is beszélve a hardiskről gyakran sok-sok fájl van. Ha mind ömlesztve lenne, akkor nagyon nehéz lenne megtalálni azt, amelyiket éppen keresed. Ezért teremtette meg Neuman János a directoryt, amit magyarul könyvtárnak is hívunk, és a Workbench grafikusan egy fióknak ábrázol. Egy lemezen vagy hardisk partíción lehet akárhány könyvtár, és egy könyvtárban akárhány könyvtár (vagy másképpen fiók és abban akárhány fiók). Ezeknek a fiókoknak is ugyanolyan neve lehet mint a fájloknak. A listákban a név mögött zárójelben a Dir szócska jelzi, hogy az illető egy könyvtár. A hardisk partíció vagy egy lemez jelenti a gyökér könyvtárat (root directory). Azért hívják így, mert a fájlok tárolása egy faág struktúrához hasonlít. Ebben vannak fiókok (pl."szövegfájlok", "képek", "Segédprogramok" stb.). A "szövegfájlok" könyvtárban lehetnek alkönyvtárak "subdirectory", például "Üzleti Levelek", "személyes levelek" stb. Ha egy fájlt meg akarsz keresni akkor egy "fájl listázóban" (fájl requester) lépkedhetsz a könyvtárak között. Először a gyökér könyvtárra, azaz a fizikai egyég, vagy a kötet nevére kell rámutatnod (pl.DF0:, vagy Képek:). Ilyenkor kilistázódnak az adott gyökéren található könyvtárak (ágak) és a gyökér könyvtárban található fájlok. Ha rámutatsz az egérrel egy könyvtár nevére, és megnyomod a választás gombot, kilistázódnak az adott könyvtárban lévő újabb könyvtárak nevei, és a benne léőő fájlok. Egy könyvtár szülő könyvtára (parent directory) az a könyvtár, ami azt tartalmazza. Ha a Parent-re mutatsz, akkor az a könyvtár listázódik ki, amelyik azt a könyvtárat tartalmazza, amelyik éppen ki van listázva. Csak a gyökér könyvtárnak nincs szülő könyvtára (világos nem?).

A Workbench-nél tartottunk. A Workbench grafikusan, miniatűr képecskékkel, ún. ikonokkal jeleníti meg a fizikai egységeket, könyvtárakat (fiókként), és a fájlokat. A Workbench képernyőn megjelennek a fizikai egységek ikonjai. A RAM:, a DF0:, DF1:, és a hardisk partíciók ikonjai egy-egy lemezt szimbolizálnak. Ha az egérmutatót rámozgatod egyik ilyen ikonra, és a bal egérgombbal (a választás gombbal) egyszer "klikkelsz", akkor az ikon ki van választva. Ilyenkor

a sok ikon közül az lesz az aktív, bármilyen funkciót választassz a Workbench menüiből, az arra az ikonra fog vonatkozni (pl. másolás, törlés stb.). Ha egy fizikai egység (pl.lemez) vagy egy fiók ikonra "duplaklikkelsz" (mi már csak így hívjuk, ha a bal egérgombot kétszer, gyors egymásutánban megnyomod), akkor kinyílik egy ablak, amiben megjelenik a lemez vagy a fiók tartalma ikonok formájában. A Workbench menüi között beállítható, hogy a fájlok ne ikonokkal, hanem szövegesen jelenjenek meg (abc, méret vagy dátum szerint sorbarendezve). Ha egy fiókra újra duplaklikkelsz, egy újabb ablak nyílik meg annak tartalmával. Ha egy program ikonjára duplaklikkelsz, akkor az elindul. Egymás után több programot is elindíthatsz így, ilyenkor ezek a programok egyszerre futnak - ez az Amigák nagyszerű tulajdonsága, úgy hívják, hogy multitasking (a task egy feladat, a multitask több feladat...). Ezáltal lehetővé válik, hogy egy számológép program mindig kéznél legyen, egy óra program fusson a képernyő sarkában, ami ébreszteni is tud, egy harmadik programmal grafikákat készítsünk, ami ha sokáig számolna, közben egy szövegszerkesztővel gépelni tudjunk egy levelet.

Bonyolítom a dolgot. Nem csak egy képernyő (screen) van! (bumm.). Programok futhatnak ablakokban a Workbench képernyőn, vagy nyithatnak maguknak saját képernyőt. A képernyők egymás mögött vannak. A legfelső képernyőt el lehet mozgatni úgy, hogy látszon az alatta lévő is, és a képernyők között lehet "lapozni" is. Az ablakok kis mütyürkék, ún. gadgetek segítségével változtathatók. Az ablakok bal felső sarkában van a bezáró gadget, aminek segítségével becsukhatjuk az ablakot. A jobb felső sarokban van a lapozásra szolgáló gadget, és még sokféle létezik, amelyek részletes ismertetésre kerülnek a könyvben. A programok gadgetek és menük segítségével működnek. A Workbench és más programok menüi is a jobb egérgomb lenyomva tartásakor jelennek meg. Mindig az aktív ablak menüi jelennek meg. A jobb egérgombot lenyomva tartva kell rámutatni az adott menüpontra, majd elengedni az egérgombot, ha egy funkciót szeretnél kiválasztani. Az ablakokra vonatkozó funkciók az aktív ablakra, az ikonokra vonatkozó funkciók az aktív ikonra vonatkoznak. Az aktív ablakot úgy lehet kiválasztani, hogy beleklikkelünk bárhová a belsejébe (ahol nincs ikon), az ikont pedig úgy, hogy egyszer rámutatunk.

A Workbenchről tehát összefoglalásul annyit, hogy olyan programok összessége, amelyek a gépet irányítják. A Workbench indítja el a többi programot, és lehetővé teszi a fájljaink egyszerű kezelését, tehát munkapadként, felhasználói felületként szolgál. A Workbench képernyőn található a Workbench ablak. A Workbench ablakban vannak a fizikai egységek ikonjai. Ezeket megnyitva újabb ablakok kerülnek a képernyőre. Ezeket mozgathatjuk, lapozhatunk közöttük ha fedik egymást. Ezek az ablakok tartalmaznak fájlokat jelképező ikonokat és könyvtárakat jelképező fiók ikonokat. A fiók ikonokat ki lehet nyitni, ilyenkor egy újabb ablak kerül a képernyőre, a program ikonokat el lehet indítani. Az egyéb ikonokat (is) ki lehet választani és a Workbench menüiből különböző műveleteket lehet velük elvégezni (pl.letörölni, információt kérni róluk stb.). Több képernyőt is tud kezelni az Amiga, amelyeken különböző programok futhatnak.

Egy új adat: az AmigaDOS fogalma. A DOS (Disk Operation System) a fájlok, a memória és az abban futó programok szervezésének rendszere. A Workbench tulajdonképpen az átlagos felhasználó számára szükségtelenné teszi, hogy bármit is megtanuljon az AmigaDOS-ból, hiszen a DOS parancsok nagyrészét elérhetjük a Workbenchből is... Az AmigaDOS parancsokat a rendszer könyvtár (avagy a Workbench lemez) C könyvtárában találod. A DOS parancsokat a SHELL ablakba gépelheted be.

Ezek voltak tehát a legalapvetőbb ismeretek, amelyeket így elmagyarázva talán könnyebb volt megérteni. Ha egy olvasás után még mindig nem teljesen világos minden, olvasd el mégegyszer! Biztosan könnyebben megértessz bizonyos dolgokat, ha közben a gép be van kapcsolva, és látod is, amiről írok. Ezen ismeretek birtokában, már gyerekjáték lesz a könyv további részeinek értelmezése. Jószerencsét!

Számítástechnikai alapfogalmak

Hardver

A számítógép

Az Amigák Motorola processzorokat használnak, csakúgy, mint az Atari, és a Macintosh. Kezdetben vala a 68000-es tipus, a fejlődés során megjelentek a 68020, 68030, és a 68040-es típusok. Az órajel (Mhz-ben mérve) a gép sebességével csaknem egyenesen arányos. A magasabb számú processzor típus nagyságrendbeli teljesítmény ugrással jár. A nagy teljesítményre a nagy sebességet igénylő alkalmazások miatt van szükség. Egy 3D animációs program egyetlen képkockát akár napokig is számolhat egy kis teljesítményű gépen, míg egy szupergépen elkészülhet vele néhány perc alatt is. A nagypontosságú matematikai műveletek felgyorsítására matematikai koprocesszort használnak, ami csak 68020-as és 68030-as processzorral képes működni, és a 68040-es processzorba már be is van építve. A 68020-as processzortól felfelé a gép 32 bites architektúrájú, ami azt jelenti, hogy a gépben minden adat egyszerre 4 bájtonként áramlik, ezáltal sokkal gyorsabban, mint a 16 bites 68000-es processzor esetében. A 32 bites gépekhez 32, a 16 bites gépekhez 16 bites RAM IC-ket lehet használni.

Memória

A memória IC-k legfontosabb tulajdonsága a sebesség (nanosecundumban). A RAM-ok sebessége kihat az egész gép sebességére is, hiszen ez meghatározza, hogy a processzor milyen gyorsan tud elérni egy adatot. Az Amigákban található Chip-RAM, max.2Mb. A grafikai és hang adatokat csak innen tudja kiolvasni a gép. A Fast RAM gyakorlatilag a végtelenségig bővíthető, csak győzze pénzzel az ember. A Fast memória elérése gyorsabb, mint a Chip RAM-é.

Hardisk vezérlő

A géphez csatolt hardisket egy elektronika vezérli a gépben. Ha ez nincs beépítve a számítógépbe (pl. A500, A2000), akkor ezt külön kell megvásárolni. A hardisk vezérlő kártyákon általában van hely memóriabővítésre is. A különböző tipusú vezérlők, különböző sebességgel képesek írni és olvasni a hardisket, bár ezt meghatározza a hardisk sebessége is. Két tipusú hardisk és hozzátartozó vezérlő terjedt el, az IDE (A1200, A600, és A4000), ezt használják az AT számítógépek általában, ezért az IDE hardiskek olcsóbbak a nagy piacnak köszönhetően. Az SCSI egy jobb és gyorsabb rendszer, ezért drágább is. Egy SCSI vezérlővel akár 8 hardisk is vezérelhető, sőt nem is csak hardisk, hanem egy sor más perifériával bonyolíthatunk igen gyors adatforgalmat (pl. scanner, digitális fényképező).

Processzor kártya - turbókártya

Olyan kártya, ami tulajdonképpen egy önálló kis számítógép, saját processzorral. Ha a gépében elavult processzor van (pl. A500, vagy A2000), egy ilyen "turbókártyával" sokszorosára növelhető a teljesítménye.

Grafikus kártya

Az Amiga számítógépek grafikája a legtöbb felhasználó igényeit kielégíti, de bizonyos alkalmazásokban, pl. DTP, vagy videografika szükség lehet magasabb követelményeknek megfelelő grafika használatára. Számtalan opció közül választhatja ki a legmegfelelőbbet. Ezek

általában 24 bitesek, azaz 16.7 millió szín megjelenítésére képesek, némelyek képesek videoképet grabbelni, azaz bedigitalizálni is, különböző formátumú videojeleket kiadni, és fogadni.

Hang kártya

Csakúgy, mint a kép esetében, a profiknak nem elég az Amiga 8 bites hangja, CD minőségű 16 bites hangra vágynak. Ehhez 16 bites hangkártyával kell a gépüket felszerlni.

Emulátor kártya

Más platformon - Atari, Macintosh, PC - kapható szoftverek futtatását lehetővé tevő hardverek és szoftverek egysége.

Video és hangdigitalizáló (sampler)

Segítségükkel videoképet vihetünk be a számítógépbe, ahol rajzolhatunk rá, kivághatjuk részeit, felhasználhatjuk illusztrációként, stb. Egy hangdigitalizálóval mikrofonból, CD-ről, vagy bármilyen más hangforrásról hangot vihetünk be a gépbe, ahol átalakíthatjuk azt, és zeneszerkesztő program segítségével zenét írhatunk a bevitt hangmintákból.

Scanner

Fotók, diák, és papírra nyomtatott képek vihetők be a gépbe, nagy felbontásban. Létezik fekete-fehér kézi scanner egyszerűbb emblémák bevitelére, és drága színes asztali scannerek (A4, A3 méretben) nyomdai minőségű fotók bevitelére.

Digitális fényképező

A digitális fényképezés egyre inkább tért hódít magának. Ma már kapható olyan model is, amivel nyomdai minőségű képeket lehet fotózni (az ára is borsos), de olcsóbban lehet kapni videokép minőségű digitális fényképezőt. Ezekhez nem kell film, tehát a képeket előhívni sem kell, meg lehet jeleníteni egy TV-n, vagy át lehet tölteni egy számítógépbe, ahol tovább lehet módosítani. Az így készült fotók nagyon jó minőségben kerülnek át a számítógépbe, ahol fel lehet használni újság illusztrációként, címlapként, képfeldolgozó programokkal át lehet szinezni az egészet vagy csak egy részét, meg lehet változtatni az élességét, és még egy sor érdekes dolgot lehet vele művelni.

Beviteli eszközök

A géppel nem csak az egérrel vagy a billentyűzet segítségével kommunikálhatsz. A fényceruzával a képernyőre rajzolhatsz, bár ez nem túl pontos. A trackball egy fordított egér, itt nem az egeret kell tologatni, hanem egy golyót görgetni. A grafikus táblán egy hagyományos ceruzához hasonló tollal rajzolhatsz az egér helyett. A nyomásérzékeny tipusok azt is érzékelik, hogy milyen erősen nyomod rá a tollat. A joystick-ot talán mindenki ismeri, szimulátorok, és játékprogramok irányítására szolgál.

Genlock

Segítségével a számítógép video megjelenítése szinkronizálható egy külső videojelhez. Erre két videokép összekeverésénél van szükség. Az Amigához kapható Genlock-ok tartalmaznak egy képkeverőt is, amivel lehetővé válik videoanyagok feliratozása, az Amiga és egy külső videoforrás képének összekeverése, és lyukasztása. A különböző minőségű genlock-ok különböző mennyiségű pénzbe kerülnek (...), vannak nagyon olcsó és nagyon-nagyon drága típusok.

MIDI interfész

Egyszerű ketyere, ami lehetővé teszi, hogy a számítógépünkről vezéreljünk egy vagy több szintetizátort, illetve egyéb MIDI hangszert.

Modem

Segítségével adatokat vihetünk át két számítógép között telefonvonalon keresztül. A sebessége nem mindegy, hiszen a telefonvonalon töltött idő a zsebünk rovására megy (baud-ban mérik). A Faxmodemek képesek faxok küldésére és fogadására is.

Nyomtató

Papírra nyomtathatjunk vele szövegeket, grafikákat. Kapható 8 és 24 tűs mátrixnyomtató (elsősorban levelek nyomtatására), tintasugaras színes nyomtató, és nagyfelbontású, gyors és csendes lézernyomtató, irodai, DTP használatra. A nyomtatók évről évre fejlődnek, érdemes számítógépes magazinokban utánanézni a piac mindenkori állásának...

Levilágító

Egy nagyon drága berendezés, ami lézer sugár segítségével nagyon finom bontásban képes grafikát világítani egy nyomdai síkfilmre. Az így készült filmeket használják fel a nyomdák. Ilyen DTP rendszeren készül sok újság, katalógus stb.

Monitor

Nagyon fontos, hogy a géphez milyen monitort használsz. Az RGB monitorok képe éles, és a színek is szépek. Egy TV-t vagy video monitort használva az Amiga képe kissé elmosódott lesz. Ha 50Hz-es monitort használsz, akkor a nagy bontású képek gyakran remegnek. Multisync vagy VGA monitor használatával a remegés megszünik, a kép éles és élénk színű marad.

Szoftverek

Programnyelv

Programok írására programnyelveket használnak a programozók. A legalacsonyabb szintű nyelv a gépi kód, amit egy ún. assembler programmal lehet programozni. Az így írt programok tudják maximálisan kihasználni a gép lehetőségeit. A magasabb szintű programnyelvek (C, Pascal, Basic) a közönséges halandó számára könnyebben érthetővé teszik a programozást.

Pixeles (Bitmap) grafika

A grafikát pixelenként, különböző "szerszámok" és funkciók segítségével rajzolhatjuk meg (pl. ecset, vonalhúzó, körrajzoló, stb.). Hátránya, hogy az egyes képelemek méretét csak a felbontás csökkenésével lehet megváltoztatni.

Struktúrált grafika

Vektorokból készíthetjük el a grafikát, erre szolgáló ügyes szerszámokkal. Hátránya, hogy nehézkesebb a használata, viszont könnyebb a képelemek utólagos módosítása, és a kép mérete

is a végtelenségig növelhető, egy vektorokkal megadott görbe vonal, akármekkora méretben is szép marad (nem rücskösödik ki).

Képfeldolgozás (Image Processing)

Képekkel tehetünk meg különböző változtatásokat, átszinezhetjük, beállíthatjuk a kontrasztját, elmoshatjuk, hullámoztathatjuk, pixelizálhatjuk, és egy sor egyéb érdekes dolgot tehetünk velük. Ilyen technológiával készül egy sor televíziós speciális effektus.

3D animáció

Megmozgathatunk egy általunk tervezett háromdimenziós világot. Megadható a tárgyak fénytani tulajdonságai (szín, átlátszóság, tükrözés, a felület tulajdonságai, a fénytörési mutató), a tárgyak felületére képeket helyezhetünk el. Megadható a kamera, a tárgyak és a fények mozgása, majd a gép ezekből az adatokból elkészít egy animációt. Ilyen technológiával készülnek a leglátványosabb televíziós főcímek, reklámfilm és videoklipp grafikák egy része, és néhány látványos film trükk (pl. a Terminator 2 jelenetei).

Multimédia

Hangok, képek, animációk, szövegek, feliratok, adatbázisok, videoanyagok, diák, és más számítógépprogramok összekombinálása egy interaktív rendszerbe. Az interaktív azt jelenti, hogy a dolgok aszerint történnek, hogy a felhasználó mit választ. Oktató és üzleti, termékismertető prezentációk, valamint információs rendszerek készíthetők multimédia programok segítségével.

CAD

Computer Aided Design. Épületeket, autókat, egyszerűen mindent, manapság már a számítógépeket is számítógéppel tervezik. A pausz és a tus a jobb helyeken már a múlté.

Betűszerkesztő

A gép által használt betűkészleteket tervezhetjük át vele.

DTP

újságot és egyéb nyomdatermékeket készíthetünk a DTP programokkal.

Szövegszerkesztő

Az egyszerű szövegeditorral (text editor) fájlokat lehet szerkeszteni, írni. A word processing, azaz szövegszerkesztő programok képesek több betűtipussal dolgozni, grafikákat felhasználni, hasábokba tördelni, kijavítani a helyesírási hibákat, és a kész dokumentumot kinyomtatni.

Adatbáziskezelő

Különböző adatbázisokat hozhatunk létre, amiben gyorsan és hatékonyan keresgélhetünk. Pillanatok alatt kiválaszthatjuk a valamilyen szempontból összetartozó adatokat (pl. 1973 előtt született barna hajú lányok), ezekről listát nyomtathatunk, vagy írhatunk egy névreszóló formalevelet.

Táblázatkezelő (spreadsheet)

Olyan kalkulációs táblázat készíthető ilyen programokkal, amiben ha bármilyen adat megváltozik, akkor a gép újraszámolja az összes többi rubrikát. Ha egy oszlopban felsoroljuk az összes költséget például, és a végén egy rubrikába kérjük az oszlopban felsorolt összegek összegét, akkor az pillanatok alatt megjelenik. Ha bármelyik költséget megváltoztatjuk, az oszlop végén az összeg azonnal megváltozik.

Telekommunikáció

Modem segítségével kapcsolatot tarthatunk más számítógépekkel, programokat, képeket, zenéket, szövegeket küldhetünk át. Számítógépes hálózatokra kapcsolódhatunk rá, ahol más felhasználókkal, szakemberekkel levelezhetünk elektronikusan, és ezekről a hálózatokról szabadon felhasználható programokat, képeket, zenéket stb. tölthetünk le.

Zeneszerkesztő

Hangminták segítségével zenét írhatunk.

MIDI programok

MIDI hangszereket vezérelhet a számítógépünk, ami ilyenkor egy soksávos magnóként működik tulajdonképpen. A bejátszott sávokon a zenét grafikusan jeleníti meg, a hangokat hangjegyenként editálhatjuk.

Játékprogramok, és oktatóprogramok

Kell magyarázat? Sakk, szimulátor, flipper, karate, üsd-vágd, kaland, angol-német fordító, világ atlasz, periódusos rendszer stb.

Segédprogramok

A gép használatát megkönnyítő programok tartoznak ide. Lemezek másolását, a lemezek és a hardisk archiválását, fájlok tömörítését lehetővé tevő segédprogramok a leggyakoribbak.

A következő rész némi áttekintést nyújt az Amigák múltjáról, jelenéről, és jövőjéről; valamint felsorolom az általam ajánlott Amiga hardvereket és szoftvereket.

Egy kis történelem...

Az első Amiga típus az Amiga1000 volt, ami nem terjedt el igazán, mert nagyon hamar követte a kompakt A500 háziszámítógép, ami fejletteb volt elődjénél. Ez az a típus, amiből a legtöbbet adtak el szerte a világon, így Magyarországon is. 8 bites, sztereo HIFI hangot tudott, 4096 szinű grafikát, az operációs rendszere több program egyidejű futtatását tette lehetővé, ikonok, ablakok segítségével. A video megjelenítés kezdettől fogva a PAL szabvánnyal kompatibilis volt, ezért sorra jelentek meg az addigi lehetőségekhez mérten nagyon olcsó videós célú kiegészítők. Már a legelső Amigák is rendelkeztek blitterrel, ami a grafikus adatatok gyors mozgatását - az animációt tette lehetővé. Az Amigák elsősorban azok között váltak népszerűvé, akiket nem elsősorban a számítástechnika maga érdekelt, hanem az igényes játékprogramok, és azok az audiovizuális produkciók, amelyeket ezekkel a gépekkel el tudtak készíteni. A multimédia, mint fogalom, minden bizonnyal egy olyan ember agyából pattant ki, aki egy Amigát látott működés közben. A multimédia az Amiga őseleme, alapkoncepciója. Ma sem létezik hatékonyabb, jobb és olcsóbb multimédia rendszer. Mindez 1985-ben, amikor a PC-n, azon a számítógépen, amit az átlagember számítógépnek ismer, még kuriózumnak számított egy színes képernyő. A Workbench-nél messze elmaradottabb Windows sem volt még akkor. Az A2000, az A500 nagytestvére is hamarosan megjelent. Képességei megegyznek az A500-éval, de a felépítése a PC-khez hasonlóan moduláris, tehát bővítőslotok felhasználásával a nagy dobozban különböző kártyák férnek meg, amivel a gépet alkalmassá lehet tenni komolyabb igények kielégítésére. Ezen gépek 99%-a 1.2-es vagy 1.3-as rendszerrel kerültek forgalomba. Ezzel be is fejeződött a 68000-es processzorok kora, és sok más gyártóval egyidejűleg a Commodore is megjelentetett különböző teljesítményű processzorkártyákat, amelyek 68020-as, illetve 68030 processzort, és matematikai koprocesszort használnak, lehetővé téve nagy teljesítményt igénylő grafikai programcsomagok használatát. Az A2500-as széria tulajdonképpen egy A2000 volt, egy ilyen ún. turbókártyával szerelve gyárilag. A következő fontos lépés a 2.0-ás operációs rendszer és az ECS megjlentetése volt. Az Enhanced Chip Set és az új op.rendszer lehetővé teszi a nagyobb képfrekvenciát, így a PAL szabványú időzítésen kívül, a szemükre vigyázó felhasználók használhatnak Multisync és VGA monitorokat, élvezhetik a vibrálástól, remegéstől mentes megjelenítést. Az ECS lehetővé teszi továbba a SuperHighRes képernyőt is, ami dupla felbontású vízszintesen (1280 pixel). Az A500 Plus, az A600, és az A3000 lettek felszerlve az új technológiával. Az A500 Plus az A500 ECS kiegészítése, az A600 pedig egy olcsó, kis méretű kompakt gép, ami tartalmaz IDE hardisk vezérlőt, és PCMCIA csatolót. A gép belsejében elfér akár egy 210 MB-os AT hardisk is, és a memóriát is egyszerűen, PCMCIA kártyák segítségével bővíthetjük. Az A3000 lett a nagyigényű felhasználók 32 bites számítógépe. Az A3000 alaplapján egy 25MHz-es Motorola 68030 processzor és egy 68882-es matematikai koprocesszor található, valamint egy SCSI hardisk vezérlő. A bővítőslotokba sokan installáltak 16 bites hangot kezelő hangkártyát, 24 bites grafikai - videokártyákat, hálózati vezérlőt, vagy akár a Macintosh Quadra teljesítményű 68040-es processzorral működő processzorkártyát. A fejlődés azóta sem állt meg. A Commodore kidolgozta az AA chip készletet, az AGA grafikát. 24 bites, 16.7 millió szinű palettáról egyidejűleg 256 szint jeleníthetünk meg, minden képernyőmódban, és a HAM8 technológiával akár mind a 16.7 milliót egyszerre. Az AGA grafikát nyugodtan illethetjük a fotórealisztikus jelzővel, hiszen a képernyőn megjelenő és animálható grafikák valóban fénykép minőségűek. Az új grafikai módokat támogató 3.0-ás rendszer az AA chip készlettel egyidőben került piacra. Az új technológia az A1200-as és az A4000-es gépekbe került beépítésre. Az A1200-as a kompakt háziszámítógép, az A4000 pedig egy Macintosh Quadra teljesítményű munkaállomás, amely, csakúgy, mint az A3000, kapható asztali és torony kivitelben is. Az A1200-as ban is van IDE hardisk vezérlő, AA chip készlet, és PCMCIA csatoló. 68020-as processzort tartalmaz, opcionálisan hardisket és matematikai koprocesszort is. Az A4000-ben a

processzor is kártyán van, tehát cserélhető - egy a jövőben megjelenő processzorra - pl. 68060-as kártyára. A HD vezérlő már nem SCSI, mint az A3000 esetében, hanem IDE, amit valószinűleg a jóval olcsóbb AT hardisk árak miatt cserélt ki a Commodore (természetesen vásárolható a gépbe SCSI HD vezérlő). Az A4000-ben 25 Mhz-es Motorola 68040 processzor van, ami magában foglalja a matematikai koprocesszort is. A gép megvásárolható 68030-as processzorral is, jóval olcsóbban.

Hogy mit hoz a jövő, azt a számítástechnikában (sem) tudja senki megmondani (eltekintve néhány elvetemült alaktól), de azt már tudni lehet, hogy az A5000 truecolor, azaz 24 bites grafikát fog tudni, egy nagyon-nagyon gyors processzor lesz benne, és minden bizonnyal 16 bites hangot fog kezelni. Hogy mit jelentenek ezek az "izé" szavak? A 16 bites hangot könnyű érzékletessé tenni azok számára, akik hallottak már CD lemezt, vagy DAT magnót szólni. A 24 bites grafikával már nehezebb a dolgom, hiszen a háztartásokban használatos legjobb videomagnók minősége, sőt még a satelite TV adások minősége is messze elmarad tőle (a videojel átvitelének zajossága miatt). Azt jelenti, hogy minden képpont színét három bájt határozza meg. Az RGB (Piros, Zöld, Kék) összetevők mindegyikére jut egy bájt, azaz 256 féle érték. Minden szín kikeverhető ebből a három alapszínből, így 256 x 256 x 256, azaz kb.16.7 millió szín állítható be minden pixelre. Az ilyen képek memória igénye igen nagy, hiszen egy 640x512-es képnél pontosan 640x512x3 bájtra van szükség egy kép tárolásához (ez csaknem 1 MB), és akkor még nem beszéltünk a 160000 x 160000-es méretű nyomdai képekről... Ugyanez igaz a hangra is, a 16 bites hang duplaakkora memóriaigényű, és az emberi fül számára azért messze nem szól kétszer olyan jól. Ekkora adatmennyiségek gyors mozgatása gondot jelent még a leggyorsabb számítógépeknek is manapság, az ehhez szükséges technológia ma még nagyon drága. Az erre képes számítógépekbe sok és drága memóriát, és nagy és gyors hardisket kell tenni. Akinek mégis ez a miőőség kell, az megvásárolhatja az A4000-be az AD516 hangkártyát, és valamilyen 24 bites grafikus kártyát. Szerintem az A1200, és az A4000 a közeljövőben is zseniális kompromisszum marad teljesítmény és ár tekintetében.

Melyiket vegyem?

Gyakran előforduló probléma, hogy a sok Amiga típus közül melyiket érdemes megvenni (ha már sikerült egyátalán eldönteni, hogy nem valamilyen más platformot választassz). Az első eldöntendő kérdés, hogy a gép milyen célra kell. Otthoni számítógépnek, játszani, rajzolgatni, zenélgetni tökéletesen megfelel az ősi A500-as is, tekintettel arra, hogy a játékok egy része nem is fut a nagyobb modelleken, és az A500 ára jelentősen csökkent az utóbbi időben. Akit elsősorban a komolyabb alkalmazások érdekelnek, mint például szövegszerkesztés, DTP, animáció, grafika, azoknak feltétlenül az A1200-as gépet ajánlom. A köztes A500+, A600 állomásokat hagyd ki, ha rám hallgatsz! A játékos kedvű érdeklődők számára fontos lehet, hogy az újabb játékok szinte kivétel nélkül futnak az A1200-ason is, és egyre szaporodnak azok is, amelyek kihasználják a gyorsabb gép, és a szebb grafika által nyújtott előnyőket, azaz egyre több az A1200-as játék. Végeredményében úgy tudnám összefoglalni az eddigieket, hogy aki teheti, házi gépnek mindenképpen egy A1200-ast vásároljon. A "házi gép" fogalmat nem úgy értem, mint "játékgép", az A1200-as igen komoly munkára is fogható, és a hozzá vásárolható bővítések segítségével sok alkalmazásban teljesen egyenrangúvá tehető egy A4000-rel.

Az ún. professzionális alkalmazók, úgy, mint grafikai, video, és DTP stúdiók számára ma már egyértelműen az A4000 nyújt perspektívát, bár bizonyos esetekben elegendő lehet egy olcsóbb A3000 is. A Commodore fejlesztési terve szerint az A4000-es gépet már senkinek sem kell eladnia, az elkövetkező fejlesztéseket már (minden bizonnyal) megtehetjük újabb kártyák megvásárlásával.

Hardver kiegészítők

Az Amigákhoz is, mint a többi elterjedt számítógéptípushoz számtalan hardvert, kiegészítést

vásárolhatsz. Mivel ezek többsége nem olcsó, és általában rengeteg opció közül választhatsz, érdemes hozzáértők véleményét megkérdezni. Modemek, nyomtatók, és monitorok tekintetében kisseb a gond, hiszen ugyanazok közül választhatsz, mint a PC-k esetében. Ezekről a perifériákról sok tesztet olvashatsz Pc-s magazinokban. Az Amiga specifikus hardverek esetén a GURU magazin cikkeinek elolvasása segíthet a választásban. Sokat segíthet a gyártó cég neve is, a következők jó hírnevet vívtak ki maguknak a stabilan jóminőségű és megbízható termékeikkel: GVP, NewTek, Macrosystem, Progressive Peripherals and Software és természetesen a Commodore cég. A következőket bátran merem ajánlani:

DSS-8 (GVP) - 8 bites hangdigitalizáló, szerkesztő, szoftver

AD516 (Sunrize Industries) - CD-nél jobb minőségű 16 bites stúdió hangkártya. SMPTE Time-Code-ra szinkronizálható

The One-Stop Music Shop (The Blue Ribbon Soundworks Ltd.) - 16 bites CD minőségű, 32 sávos, digitális hangkártya. Az E-Mu Protheus SoundEngine segítségével sok száz hangmintával. Midi kompatibilis, integrálva a Bars&Pipes Professional-be.

ImpactVision24 (GVP) - 24 bites video kártya, grabber és genlock. Composite,

SVHS, RGB, YUV ki és bemenettel

OpalVision (Opaltech) - 24 bites grafikus kártya szoftverrel. Opcionális video interfész és video effektgenerátor/grabber

G-Lock (GVP) - szoftvervezérelt, jóminőségű és nem túl drága genlock

Digiview Gold 4.0 (Newtek) - a legjobb slow-scan képdigitalizáló

AMAX II Plus (ReadySoft) - Macintosh emulátor (Word, Excell, QuarkXpress, Illustrator - szinte minden fut, eredeti MAC romokkal). AppleTalk kompatibilis.

Medusa (Macrosystem) - Atari Emulátor

Golden Gate 386, 486 emulátorok (Vortex) - SVGA kártyával a Windows-t is futtatják (100% kompatibilis)

Atonce Plus (Vortex) - olcsó 16 Mhz 80286 AT emulátor (100% kompatibilis)

GForce turbókártyák (GVP), 68030, 68040 processzorral.

A1230 Turbo (GVP) - A1200-hoz turbókártya/memóriabővítő 40MHz 68030, opc.68882 math co., 1 MB Fast Ram, bővíthető 32 MB-ig

GVP és Macrosystem hardisk kontrollerek A500, A2000-hez.

SyQuest cserélhető hardiskek (ugyanaz, mint Pc-n)

SupraFaxModem-ek (Supra) - fax küldésre és fogadásra is alkalmas modemek, GP Fax szoftverrel

PhonePak (GVP) - telekommunikációs kártya. Voice mail, fax, üzenetrögzítő, kapcsolat telefonközpontokkal.

ES-600C, és ES-800C 24 bites A4 scanner (Epson) ADPro meghajtóval

Wacom - nyomásérzékeny grafikus táblák (Opalvision, DPaint kompatibilis)

Szoftver ("Editor`s Choice")

Ezernyi szoftver kapható, ezek közül a következők emelkednek ki:

Professional Page 4.0 (Gold Disk) - a legjobb DTP program. A vetélytársai: Pagestream, és Saxon Publisher. AGA kompatibilis. PC fontokat is tud használni, színrebont, Adobe Illustrator és Aldus Freehand dokumentumokat beolvas, és a Professional Draw 3.0 Amiga struktúrált grafikai programmal ezeket akár tovább is editálhatjuk.

FinalCopy II - a legjobb, és legszebben nyomtató szövegszerkesztő

Cygnus-Ed Professional - a legjobb szövegeditor

Scala (Scala) - a legjobb multimédia program. Video feliratozásra, képújság, interaktív prezentációk készítésére. Sok háttérgrafikával, betűkészletekkel. A legújabb, Scala MM2.0 már hardverkulcsos. AGA kompatibilis.

Real 3D 3.0 (Activa International) - a jelenleg kapható legjobb 3D animációs szoftver, ami személyi számítógépen fut. Szerintem csak a Silicon Graphics-on futó rendszerek jobbak. Nagy hátránya, hogy csak több, hálózatba kötött A4000-es teljesítménye elegendő a program kihasználására. 68040-esre írt verzió is kapható. AGA kompatibilis, hardverkulcsos. Csak néhány jellemző tulajdonság (ne ijedjj meg, ha nem érted...): Ray-tracing, Environment mapping, Felhasználó által definiálható interfész, Real 3D animációs programnyelv, Rexx interfész, 8 fokozatú anti-aliasing, fókuszálható kamera, köd, Boolean operations, tárgyak között gravitáció, rugalmas ütközés, deformáció, teljes metamorfózis, dinamikus - programozható texturák, ezernyi mapping (bump map, transparency map, color map, spline map, Brilliance map stb.), Spline-okkal határolt tárgyak, INV Kinematika, Skeleton, és, és, és...

Vetélytársa az Imagine 2.0 (hamarosan 3.0), és Caligari, amely a házi felhasználók 3D programja.

ProTracker 2.3A (Public Domain!) - a legjobb zeneprogram, ami az Amigák saját hangját használja. A1200-on is fut (ha visszakapcsol Origanal Display módba.).

Bars&Pipes Professional 2.0, és DR.T's KCS Level II V3.5 - talán a legelterjedtebb MIDI sequencerek Amiga verziói.

Deluxe Paint4.1 AGA (Electronic Arts) - a legjobb és legelterjedtebb animációs és rajzoló program. AGA kompatibilis. A közeljöőőben megjelenő Brillance! tör az "életére".

Art Department Professional (ASDG) - a legjobb képkonverter, képfeldolgozó program. Ezernyi fájlformátum (JPEG is) - meghajtókkal bővíthető. REXX interfész. Sok videokártyát, scannert kezel. Az ImageMaster több hatásos képeffekteket tud, de kevésbé jól kivitelezett program.

Morph Plus (ASDG) - a legjobb Cinematic Morphing, azaz metamorfózis program. Mozgó képsorokat alakít egymásba (Michael Jackson, Black or White klipp...).

TypeSMITH (Soft-Logik) - vektorfont konverter, szerkesztő. Pagestream, Art Expression, ProPage, ProDraw, Workbench 2,3 (Compugraphic Intellifont), Postscript formátumok. AGA kompatibilis.

FontDesigner (BSC) - vektorfont konverter és szerkesztő. Pagestream, Compugraphic, Adobe Type1 formátumok.

MIGraph OCR - karakterfelismerő

AMOS Professional (Mandarin SW) - BASIC Compiler. Pillanatok alatt elsajátítható, gyors kód, az Amiga minden lehetőségét egyszerűen kihasználhatjuk. Oktató és játékprogramok írásához. Magyar nyelvű kézikönyv kapható.

Programnyelvek: SAS/C Development System Ver.6, HiSOFT Devpak 3 (ass), HISpeed Pascal, Aztec C Developers System

Superbase Professional 4 - PC-n is népszerű adatbáziskezelő

Professional Calc - a legjobb táblázatkezelő (spreadsheet)

Vista Pro 3.0 - a legjobb fraktális tájképgenerátor

DiskMaster II - a legjobb directory kezelő (PC-n a Northon Commander hasonló)

X-Copy Professional - a legjobb lemezmásoló program

DynaCADD - a népszerű CAD program Amiga verziója

ProBoard/Net 2.0B - a legjobb nyáktervező

Gigamem - virtuális memória kezelő szoftver (a hardisken foglalt területet RAM-ként használja).

QuarterBack Tools - disk optimalizáló, archiváló, és hibákat javító, törölt fájlokat megmentő program.

Amiga DOS

Bevezetés

Ez a rész az AmigaDOS ismeretének néhány alapvető elemét tartalmazza. Nem tartottuk szükségesnek az ennél mélyebb szintű irodalom megjelentetését, hiszen az Amiga használatát a Workbench 3.0 grafikus felhasználói interfész az átlagos felhasználó számára maximálisan lehetővé teszi. Az operációs rendszer szolgáltatásait magasabb szinten kihasználni kívánó felhasználók számára igen hasznos az AmigaDOS ismerete. Ez a könyv tartalmazza az AmigaDOS parancsok rövid leírását. A felhasználói programokat készítő programozók még ennél is mélyebb ismereteket igényelnek. Nekik az egyelőre még csak német és angol nyelven megjelent szakkönyvek állnak rendelkezésre, amelyek tartalmazzák a rendszert működtető részletes szoftver ismertetését, és minden ahhoz szükséges információt, hogy a programozó az Amiga operációs rendszerét kihasználja, ezáltal (viszonylag...) egyszerűen írhasson biztonságosan működő felhasználói programokat.

Az AmigaDOS a számítógép alapvető funkcióit irányítja. Tartalmazza a fájl rendszert (filing system), amely azokat az adatokat szervezi, amelyeket a programok használnak és létrehoznak, és működteti az adatok tárolását és visszanyerését háttértároló egységeken (floppy, hardisk stb.). Az AmigaDOS irányítja a multitaskingot, azaz több program egyidejű futtatásának lehetőségét. Kapcsolatot teremt a perifériákkal, pl. a nyomtatóval vagy modemmel. A különböző felhasználói programok (mint például szövegszerkesztő, rajzoló, vagy zenei programok) használatakor is az AmigaDOS irányítja a gépet, lehetővé teszi, hogy minden elérhető legyen, amikor arra szükség van. A Workbench tulajdonképpen az AmigaDOS grafikus reprezentációja. A Workbench segítségével a legtöbb funkciót kényelmesebb és gyorsabb elérni, valamint könnyebb is megtanulni használni. Vannak azonban olyan helyzetek, amikor begépelt AmigaDOS parancsok és script fájlok segítségével hatékonyabban lehet elérni valamit.

Az Amigával tehát AmigaDOS parancsok begépelésével is lehet kommunkikálni. Ezen parancsok egy része egy-egy Workbench funkció megfelelői, úgy mint COPY, RENAME, vagy FORMAT. Vannak azonban fejlettebb parancsok is, amelyek olyan funkciókat is lehetővé tesznek, amelyek nem elérhetőek a Workbenchből, illetve lehetővé teszik ún. script fájlok létrehozását, amelyek segítségével elkerülhető az ismételt feladatok végrehajtása (hasonló az MS-DOS batch fájlokhoz). A parancsokat egy speciális ablakba lehet begépelni, amit Shell ablaknak hívnak. A Shell ikonja a System fiókban található. Duplaklikkelve rá kinyílik az ablak, és megjelenik benne a kurzor. Ha egy parancsot begépelsz (a megfelelő paraméterekkel), és a megnyomod a return-t, akkor a gép végrehajtja a parancsot.

A script fájl egy szövegfájl, amit egy szöveg editor segítségével írhatsz meg. állhat standard AmigaDOS parancsokból, illetve olyan speciális parancsokból, amelyek lehetővé teszik a feltételes végrehajtást, ciklusok szervezését, azaz a script fájl programszerű működését. Az AmigaDOS Execute parancsával lehet végrehajtani. Ilyen script fájl például az S/Startup-sequence fájl is, amelyet a gép minden indításkor végrehajt. Ha áttanulmányozod az AmigaDOS parancsok leírását, és ezek után elolvasod a Startup-Sequence fájlt, megtudod, hogy mi is történik, amíg a géped rövidebb - hosszabb ideig bootol. Ez azért is hasznos, mert különböző felhasználói programok lemezein ellenőrizni tudod, hogy mi is történik. Gyakran fordul elő (sajnos), hogy egy program installálója valamilyen okból leáll. Ezt okozhatja egyszerűen az is, hogy a te gépeden nem a megszokott helyen van egy könyvtár, vagy például íráshibás a lemez, amiről installálsz, ezért egy-egy fájlt nem tud beolvasni a gép. Ha szerencséd van, akkor a program működéséhez feltétlenül szükséges fájlok rendben vannak, és ha ezeket manuálisan felmásolod a helyükre, akkor a program elindul. Ha értesz egy kicsit az AmigaDOS-hoz, akkor meg tudod nézni, hogy az installáló mit tesz lépésről - lépésre (az installáló is egy AmigaDOS script fájl). Ezek ismeretében ki tudod deríteni a hiba okát.

Néhány szót szólnunk kell az ARexx-ről is. Lehetővé teszi az olyan felhasználói programok irányítását, amelyek rendelkeznek ARexx interfésszel (mint például az Art Department Professional). Az ARexx script segítségével egy felhasználói program bonyolult funkcióinak sora hajtható végre egyetlen gombnyomással. Az ARexx scripteket AmigaDOS-ból lehet elindítani. Minden program ARexx-ből történő vezérléséhez, az adott program speciális ARexx utasításainak ismerete szükséges, amelyeket az adott program felhasználói kézikönyve tartalmaz.

AmigaDOS 3.0 parancsok

Az AmigaDOS parancsok a C könyvtárban találhatók, illetve a Workbench leírásban ismertetett, a rendszerhez mellékelt programokat is elindíthatjuk a Shell ablakból, vagy script fájlból. Bizonyos esetekben, így egyszerre több fájlt lehet módosítani, sokkal gyorsabban, mint ha a Workbenchben egyenként módosítanád őket. A parancsok alapvető használatát a következőkben röviden ismertetjük, de némely parancs az alábbiakban ismertetetteknél összetettebb módon is használható, paraméterezhető. A parancsok teljes paraméterezésének szintaktikáját nem mindig ismertetjük a következőkben (a fontos dolgokat természetesen igen!). Egy parancs ún. template-jeit kiírja a gép, ha a Shell ablakban a parancs neve után egy kérdőjelet teszel. Ennek értelmezésével "kifundálható" az összes lehetséges paraméterezés módja. A kiírt szintaktikát a következőképpen kell értelmezni:

Fomátum:

<> a szögletes zárójelbe írt szó paramétert jelöl. A <fájlnév> paramétert például egy bizonyos fájl nevével kell helyettesíteni, pl.: df0:text.

[] a négyzetes zárójelbe tett paramétereket vagy kulcsszavakat nem kötelező megadni.

{} a csúcsos zárójelbe tett paraméterekből többet is meg lehet adni. így megadhatsz például több képfájlt, amelyeket a DISPLAY program megjelenít.

| a függőleges vonal több opciót jelent, amelyek közül egyet kell kiválasztanod. Az [OPT R|S|RS] például azt jelenti, hogy választhatod, az R, vagy az S, vagy az RS opciót.

Template:

paraméter/A - azt jelenti, hogy ezt a paramétert kötelező megadni

opció/K - azt jelenti, hogy az opció kulcsszavát kötelező megadni, ha használod az opciót.

opció/S - azt jelenti, hogy az opció kapcsoló (Switch), tehát ha a kulcsszót megadod, akkor az működni fog, ha nem akkor nem működik. A legtöbb opció így működik.

érték/N - a paraméter numerikus

paraméter/M - több paraméter is elfogadható. Ez a csúcsos zárójellel ekvivalens.

string/F - a stringet a parancssor végére kell írni. Akkor sem kell idézőjelet használni, ha a szövegben van szóköz.

ADDBUFFERS <drive> <n>

n db kb. 500 bájtos puffert foglal le az adott meghajtóhoz. A lemez elérését a nagyobb puffer látványosan meggyorsítja. Az ajánlott beállítás a floppy lemezekhez 5, a hardiskekhez 30. A minimum beállítás 1, de ez nem ajánlott. Az ADDBUFFERS <drive> kiírja a jelenlegi beállítást.

ADDDATATYPES {FILES}

alapvetően nem felhasználói parancs, hanem különböző programok installálója hívhatja meg, hogy egy bizonyos fájlformátumot installáljon a rendszerben. Ezt a parancsot a datatypes.library is használja, ahhoz, hogy a DEVS/Datatypes könyvtárban található fájlformátumokat installálja a rendszerben.

ALIAS <name> <string>

Lehetővé teszi, hogy AmigaDOS parancsoknak rövidítést hozzunk létre. A "name" a rövidítés neve, a "string" a helyettesített AmigaDOS parancs (paraméterekkel). például:

ALIAS d0 dir df0:

Ez után a d0 ugyan azt jelenti, mint dir df0:. Paraméterek nélkül begépelve kiíródnak a jelenleg működő rövidítések.

Az ALIAS parancs paramétereiben a [] a begépelt rövidítés után megadott paramétereket helyettesíti. Például:

ALIAS hex TYPE [] HEX NUMBER

után a hex <fájlnév> rövidítéssel kiírathatjuk a <fájlnév> nevű fájlt hexadecimális formában, sorszámokkal ellátva.

Ha a rövidítéseket ki szeretnéd menteni (hogy mindig működjenek), a Shell-startup fájlba kell őket beleírni.

ASK <string>

script fájlban használható. Kiírja a string-et. Ha a felhasználó az Y-t nyomja le (igen), akkor a WARN flag értéke 5 lesz, egyébként 0. Az IF paranccsal lehet vizsgálni az eredményt.

ASSIGN <name>: path

Lehetővé teszi, hogy egy bonyolult elérésű könyvtárra egy logikai névvel hivatkozhassunk. Például:

ASSIGN Képek: work:imagine/projects/anim.imp/ham.pics

után a dir Képek begépelésére a fent megadott ham.pics könyvtár tartalma listázódik ki.

AVAIL [chip|fast|total|] [flush]

kiírja a rendelkezésre álló memória mennyiségét, hogy mennyi van szabadon, mennyi használatban, mennyi az összes, és hogy mekkora a legnagyobb összefüggő blokk. Ha megadjuk a memória típusát is, akkor csak az adott típusú szabad memória mennyisége íródik ki (pl. AVAIL CHIP). Ezt az értéket fel lehet használni összehasonlításra a script fájlokban. A FLUSH opció eltávolítja a memóriából az összes nem használt library-t, egységet, és betűkészletet.

BINDDRIVERS

Ez a parancs automatikusan installálja a hardverbővítések szoftvermeghajtóit. Ehhez a meghajtónak a SYS:Expansion könyvtárban kell lenniük.

BREAK <process> [ALL|C|D|E|F]

Beállítja a <process> számú task (program) flagjeit. Ugyanazt a hatást fejti ki, mint ha beleklikkelnél az adott program ablakába, és megnyomnád a megfelelő CTRL+billentyű kombinációt. A STATUS paranccsal írathatod ki a futó programok számát.

CTRL+C egy BREAK jelet küld, ami egy task megállítására szolgál.

CTRL+D egy script fájl végrehajtását állítja meg.

CTRL+F olyan programoknak lehet küldeni, amelyek ablakot nyitnak meg. Ez aktiválja az ablakát és előrehozza azt. Nem minden program reagál rá.

Pl.: BREAK 7, beállítja a 7-es task C flagjét, BREAK 7 D, beállítja a 7-es task D flagjét.

CD <dir>

Paraméterek nélkül kiírja az aktuális könyvtárat. Ha megadsz egy könyvtárat, akkor az válik az aktuális könyvtárrá. Pl. CD Képek után a Képek lesz az aktuális könyvtár. A CD / hatására a szülő könyvtár lesz az aktuális.

CHANGETASKPRI <priority>PROCESS [<processnumber>]

Mivel az Amiga multitasking gép, az egyszerre futó programok utasításait sorban hajtja végre, lépésről lépésre. Alapesetben a programok prioritása egyforma, tehát a processzortól "egyenlő

időt kapnak". Ezzel a paranccsal meghatározható, hogy a processzor milyen sorrendben szolgálja ki az egyes programokat. A beállítható értékek -128 tól 127-ig terjednek, de 0 alatti érték nagyon lassú végrehajtást eredményezhet a 10 fölötti értékek pedig megzavarhatják a fontos rendszer programok működését. Minél magasabb egy program prioritása, annál nagyobb részét kapja meg a CPU idejének. A STATUS paranccsal írható ki a futó taskok száma.

Példa:

CHANGETASKPRI 4 process 2

a 2-es számú task (program) prioritását 4-re változtatja.

COLORS [<bitplanes> <screentype>]

Az Extras/Tools fiókban található meg ez a program. Segítségével beállíthatod a legeőől lévő képernyő szineit

CONCLIP [UNIT <unit number>] [OFF]

Ezt a programot a standard startup-sequence elindítja. Lehetővé teszi az adatok másolását a szabványos shell ablakokból a clipboardba. A szöveget az egér segítségével lehet kiválasztani, majd a jobb Amiga+C-vel másolni. A clipboardból a szöveget a clipboard funkciókat támogató programokba lehet beragasztani (pl.Shell, Ed, MEmacs). A beragasztás bill.rövidítése a jobb Amiga+V.

A UNIT opcióval megadható egy új clipboard (0-255 számmal). Igy meghatározható több clipboard a különböző tipusú adatok részére. Az OFF opcióval kikapcsolható a CONCLIP (erre csak programozóknak lehet szüksége).

COPY <name> <name> [CLONE]

A megadott fájlt vagy könyvtárat átmásolja a második paraméterben megadott helyre. Például:

copy df0:text work:

a text fájlt átmásolja a work: egységre.

Ennél a parancsnál szeretném röviden ismertetni a pattern matching funkciót, azaz a "jolly joker" karaktert. A #? helyettesít egy fájl nevében egy tetszőleges részt. Példa:

COPY df0:#? work:lemez

a df0: tartalmát a work: egység lemez könyvtárába másolja.

COPY df0:#?.info work:

a df0:-n található összes .info végű fájlt a work: egységre másolja.

A CLONE opció arra utasítja a parancsot, hogy lemásolja a protection biteket, a megjegyzést (comment), és az utolsó módosítás dátumát is a fájllal együtt.

CPU

Lehetővé teszi a processzor különböző funkcióinak beállítását. Paraméterek nélkül kiírja a processzor tipusát, és a jelenlegi beállításokat. A 68020 processzor tartalmaz egy speciális memóriát, amit instruction cache-nak hívnak (utasítás cache). Amikor ezt bekapcsolod, az utasításokat gyorsabban hajtja végre a processzor (alapállapotban be van kapcsolva). A 68030-ban két fajta cache van, instruction és data (adat). A CPU ? hatására kiíródik az összes beállítható opció. Ezek közül nem mind használható, attól függően, hogy milyen processzor van a gépben. Az MMU-val ellátott processzorok 68020, 68030, 68040 (az A1200-asban 68EC020, MMU nélküli processzor van) esetén a FASTROM opcióval a rendszer bemásolja a ROM-ot a 32-bites RAM-ba, ahonnan sokkal gyorsabban lehet elérni az adatokat.

DATE [<day>] [<date>] [<time>]

paraméterek nélkül kijelzi az aktuális dátumot, és időt. A paraméterek megadásával beállítható a nap, a dátum, és az idő. A day paraméterek helyett megadható tommorow (holnap), yesterday (tegnap), valamint 7 napra előre bármelyik napnak a neve (mon, tue, wed, thu, fri, sat, sun).

Példák:

DATE 6-Sep-93

DATE tomorrow - holnapra állítja a dátumot

DATE 23:00:00

DELETE <name>

Letörli a name nevű fájlt vagy könyvtárat figyelmeztetés nélkül! óvatosan használd!

Példák:

DELETE DF0:semmi.txt - letörli a lemezről a semmi.txt nevű fájlt

DELETE DF0:#?.info - letörli a lemezről az összes ikonfájlt

DIR <dir> [DIRS] [FILES] [ALL]

Kiírja egy adott egység, vagy könyvtár tartalmát. A DIRS opcióval csak a könyvtárakat, a FILES opcióval csak a fájlokat listázza ki. Az ALL opcióval egy egység teljes tartalmát listázza ki, beleértve az összes létező könyvtár és alkönyvtár tartalmát. Példa:

Dir df0: - kilistázza a df0:-ban lévő lemez tartalmát

DISKCHANGE <device>

Csak akkor van rá szükség, ha 5.25" floppy lemezt, vagy cserélhető hardisket használsz, ami nem rendelkezik diskchange hardverrel. Ezzel a paranccsal lehet a rendszert értesíteni, hogy az adott egységben kicserélted a lemezt. Pl.: DISKCHANGE DF2:

DISKCOPY <device> <device>

Hasonló a COPY parancshoz, de ez nem egy fájlt vagy könyvtárat, hanem az egy egész egységet másol egyikről a másikra. Például:

DISKCOPY DF0: DF1:

DISPLAY <filename>

Megjeleníti a megadott IFF ILBM formátumú képfájlt. A FROM opcióval megadható egy szöveges fájl neve, ami tartalmazza a megjelenítendő képfájlok nevét. Az OPT m opció lehetővé teszi több fájl esetén, hogy a bal egérgombbal lehessen továbblépni a következő képre. Az OPT t= opcióval meghatározható a megjelenítés időtartama. Példák:

Display df0:kép1

Display df0:kép1 kép2 kép3

Display df0: FROM df0:képek.txt OPT m

ECHO <string>

kiírja a stringet a kimeneti ablakba (ez általában a SHELL ablak). Script fájlokban használatos leginkább ez az utasítás, a célja, hogy egy üzenetet közöljön a felhasználóval. Ha a string tartalmaz szóközt, akkor az egészet idézőjelbe kell tenni.

ED, EDIT

Szövegeditor programok. Szövegfájlok írására, és módosítására valók.

ELSE

script fájlokban használatos utasítás. Ha egy IF parancs feltétele nem igaz, akkor a script fájl végrehajtása az ELSE utáni sorral folytatódik.

ENDCLI

Bezárja azt a SHELL ablakot, amelyikbe begépeled.

ENDIF

script fájlokban használatos utasítás. Lezár egy IF blokkot. Minden IF blokkot le kell zárni egy ENDIF utasítással.

ENDSHELL

Bezárja azt a SHELL ablakot, amelyikbe begépeled. Csak akkor zárható be egy SHELL ablak, ha már nem fut semmilyen program, amit abból a SHELL-ből indítottál el.

ENDSKIP

A SKIP paranccsal együtt használva lehetővé teszi egy script fájlban, hogy egy megfelelő feltétel teljesülése esetén a script fájl egy bizonyos részét átugord.

EVAL <érték1> <művelet> <érték2> [TO <file>] [LFORMAT=<string>]

Egyszerű műveleteket számoltathatsz ki, és az eredményt kiírathatod a képernyőre. Ha megadsz egy fájlt (TO fájlnév opció), akkor az eredmény abban a fájlban jelenik meg. Használható például script fájlokban ciklusok szervezésére. A bemenő értékek és az eredmény tört részét levágja a program. Az értékek megadhatók decimális, hexa, és oktális formában is. A hexadecimális számokat egy #x -el kell kezdeni, az oktális számokat csak egy # jellel. Az alfabetikus karakterek elé egy ' jelet kell tenni. Az LFORMAT opcióval megadható az eredmény formátuma (az alapeállítás decimális). %X hexa, %O oktális, %N decimális értéket jelöl. A hexa és oktális számok után egy számmal kell jelölni a számjegyek számát, pl.%X8.

Az EVAL a következő műveleteket képes kiértékelni:

összeadás	+
kivonás	-
szorzás	*
osztás	/
modulo	mod
AND	&
OR	|
NOT	~
Left shift	lsh
right shift	rs
negálás	-
exkluzív OR	xor
bitwise equivalence	eqv

példa:

EVAL 64 / 8 + 2

EXECUTE <script> [paraméterek]

Ezzel az AmigaDOS paranccsal lehet végrehajtani egy script fájlt. A sorokat ugyanúgy hajtja végre a gép, mint ha a Shell ablakban egyenként írtad volna be. Ha a script fájl s protection bitje állítva van, és a fájl benne van a keresési path-ban, akkor elég beírni a script fájl nevét, az EXECUTE parancsra nincs is szükség. Használható paraméter helyettesítés a script fájlokban speciális kulcsszavak segítségével. Ezen kulcsszavak használatával az EXECUTE parancs paraméterei átadhatók a script fájl számára. Megadhatók az alapértékek arra az esetre, ha a felhasználó nem jelöl meg paramétereket. Az erre szolgáló kulcsszavak a következőők:

.KEY a script fájl első sora kell, hogy legyen. Meghatározza a paraméterezés szintaktikáját. Pl.:

.KEY filename/A TO/K

A /A azt jelzi, hogy a paramétert kötelező megadni, a /K azt jelzi, hogy a paraméter opcionális, de ha megadják, akkor a TO kulcsszó használata kötelező.

A .key-vel kezdődő script végrehajtása előtt az AmigaDOS végignézi a scriptet, és a szögletes zárójelbe (<>) tett paramétert behelyettesíti. Ha a scriptben egyébként használni akarsz szögletes zárójelet, akkor a .BRA és a .KET kulcsszavakkal létrehozhatsz helyettesítő karaktereket a csúcsos zárójelek helyett.

Példa:

.KEY filename

Echo "Ez a script fájl kiírja a beírt fájl nevét."

Echo "nem nagy cucc, de hát ez csak egy példaprogram."

Echo "Szóval a fájl neve: <filename>"

A .DEF <kulcsszó> <érték> szintaktikájú paranccsal meghatározható egy paraméter alapértéke, ami akkor nyer értelmezést, ha a felhasználó nem határozza meg a paramétert.

A .DOT <karakterkód> paranccsal a "." karakter helyett választhatsz újat, és ugyanígy működik a .DOL a dollárjel karakter megváltoztatására. A .<space> után megjegyzést írhatsz.

Az script végrehajtását a CTRL+D billentyűk együttes lenyomásával lehet megállítani. A CTRL+C leállítja azokat a scripteket is, amelyeket a jelenlegi elindított (ha vannak ilyenek).

FAILAT [<n>]

így állítható be a "hibakód limit", azaz, hogy mekkora legyen az a hibakód, amelynél a script fájl leálljon hibaüzenettel. A hibakód (általában 5, 10 vagy 20) jelzik hogy mennyire súlyos a hiba. Ha egy parancs hibakódja a script fájlban egyenlő vagy nagyobb, mint a FAILAT parancsban beállított érték, akkor a script fájl végrehajtása megáll.

FAULT <hibakód>

Kiírja a <hibakódhoz> tartozó szöveges magyarázatot. Egyszerre több hibakód is megadható, szóközzel elválasztva. Példa: FAULT 205.

FILENOTE <filename> "<comment>"

Ugyanaz, mint ha egy comment-et, azaz megjegyzést írnál be a Workbench-ben az ikon információs ablakba. A megjegyzés max.79 karakter lehet. Ha egy fájlt a copy paranccsal másolsz, és azt szeretnéd, hogy a megjegyzést is átvidd, akkor a CLONE opciót kell használni a COPY parancs paraméterei után.

FIXFONTS

Ha új fontokat másolsz fel, vagy letörölsz régieket, a FIXFONTS parancs karban tartja (update-eli) a .font fájlokat.

FONT EDIT

Megnyitja a Font Preferences Editort.

FORMAT

Ekvivalens a WB format disk menüpontjával.

GET <name>

Kiírja egy lokális environment változó értékét. Az értéket az aktuális ablakban jeleníti meg. A lokális environment változók értékét csak az a SHELL ismeri, amelyikben létrehozták azt, illetve azok a SHELL-ek, amelyeket ebből a SHELL-ből hoztak létre a NEWSHELL paranccsal.

GETENV <name>

Kiírja egy globális environment változó értékét. Az érték az aktuális ablakban kerül megjelenítésre.A globális változók az ENV: -ben találhatók, és minden SHELL felismeri őket.

GRAPHICDUMP

A legelső képernyőt nyomtatja ki. A Workbench leírásban ismertetett tool program.

ICONX

Lehetővé teszi, hogy egy script fájlt ikonnal lehessen elindítani. Ehhez le kell másolni, vagy készíteni kell egy project típusú ikont. A Default Tool ablakba be kell írni: C:ICONX. Ezek után az ikonra duplaklikkelve a script fájl végrehajtódik.

IF

Egy script fájlban lehetővé teszi a feltételek kiértékelését. Ha az IF után írt feltétel igaz, akkor az utána következő utasítás(ok) kerülnek végrehajtásra, ha a feltétel hamis, akkor a végrehajtás a következő ENDIF, vagy ELSE parancshoz ugrik. Az IF után a következő feltételeket állíthatjuk:

NOT megfordítja a kiértékelést

WARN igaz, ha az előző hibakód nagyobb vagy egyenlő 5

ERROR igaz, ha az előző hibakód nagyobb vagy egyenlő, mint 10 (csak akkor működik, ha a FAILAT 10 nél nagyobbra van állítva).

FAIL Igaz, ha az előző hibakód nagyobb vagy egyenlő, mint 20 (csak akkor működik, ha a FAILAT 20-nál nagyobbra van állítva).

<a> EQ <b> igaz, ha a és b megegyeznek (a kis és nagybetűket nem figyelve)

EXISTS <file> igaz, ha <file> létezik

Az IF parancs ismeri a GT (nagyobb mint) és a (GE nagyobb vagy egyenlő) összehasonlításokat, illetve ezek negálását, a NOT GT, és NOT GE összehasonlításokat is. Ha a VAL opció meg van adva, akkor az összehasonlítás számértékekre vonatkozik. Használhatsz lokális változókat az IF után, a változók neve elé egy $ jelet kell tenni. Példa:

```
IF EXISTS Work/prog
  Type Work/prog
ELSE
  Echo "nincs itt!"
ENDIF
```

INFO [<egység>]

információt jelenít meg a rendszerben lévő egységekről. Ha megjelölsz egy egységet, akkor csak arról kapsz információt.

INSTALL <drive>

Egy floppy disk, vagy card disk-et indíthatóvá tesz, ellenőriz, vagy eltávolítja a boot blockot. Példák:

Install df0: -df0:-ában lévő lemezt bootolhatóvá tesz.

Install df0: CHECK -ellenőrzi, hogy a lemez bootolható-e

Install df0: NOBOOT -eltávolítja a bootblockot.

INTELLIFONT (3.0) / FOUNTAIN (2.0)

A CG Outline fontokat tartja karban. A program a Workbench leírásában került ismertetésre.

IPREFS

Benne van a szabványos Startup-Sequence fájlban. Arra való, hogy az egyes Preferences beállításokat átadja a Workbench-nek. Ez a háttérben futó program gondoskodik arról, hogy a Workbench a mindenkori preferences beállítások szerint működjön.

JOIN <fájlok> TO <fájl>

Több fájlt kapcsol össze egybe. Erre akkor lehet szükség, ha egy nagy fájlt kell átvinni egy másik gépre, és egyben nem fér rá egy floppy lemezre. Ilyenkor több darabban lehet átvinni, majd a másik gépen össze csatolni a darabokat. Példa

JOIN fájl1 fájl2 fájl3 TO fájl

LAB <string>

Cimkét hozhatsz létre, ahová egy script fájlban ugorni lehet.

LIST

Hasonló a DIR parancshoz, de jóval összetettebb listázási leheőőségekkel. Lehetőség van a méret, a dátum és időpont, a protection bitek, és a megjegyzés kilistázására is.

LOADWB [-DEBUG]

Betölti a Workbenchet. Ez általában megtörténik bootoláskor, hiszen ez a parancs benne szokott lenni a startup-sequence-ben. Ha kikapcsoltad a Workbenchet, ezzel a paranccsal vissza lehet tölteni. A -DEBUG opció egy fejlesztők számára készített speciális menüt nyit meg a Workbench menük között.

LOCK <driveY [ON|OFF] [<passkey>]

Ezzel a paranccsal írásvédetté lehet tenni, egy egységet vagy partíciót. A beállítás addig marad aktív, amíg a gépet újra nem indítod, vagy ki nem kapcsolod. A Lock OFF paranccsal lehet újra engedélyezni az írást. Ha meghatározol egy titkos kódot, akkor az engedélyezéshez ugyanaz a kód szükségeltetik. Példák:

Lock Work: ON titkoskód

Lock Work: OFF titkoskód

MAGTAPE [DEVICE <device name>] [UNIT <n>] [RET] [REW] [SKIP <n>]

Az SCSI mágnesszalagos háttértárolókat kezeli. A RET a végéig tekeri a szalagot, majd visszatekeri. A REW visszatekeri a szalagot az elejére. A skip <n> n számú fájlt átugrik a szalagon. Példa:

MAGTAPE DEVICE second_scsi.device UNIT 0 REW

MAKEDIR <name>

Létrehoz egy új könyvtárat a megadott helyen, a megadott néven. Például:

MAKEDIR DF0:képek

MAKELINK <file> <file>

Egy mutatót hoz létre. Amikor egy program vagy parancs az első fájlt keresi, ezek után a második fájlt fogja használni. Mindkét fájlnak ugyanazon az egységen kell lenni. Alapesetben a Makelink nem támogatja a könyvtár "linkelést", mivel ez veszélyes lehet. A könyvtár link funkciót a FORCE opcióval lehet mégis lehetővé tenni.

MORE <fájlnév>

Megjeleníti az ASCII fájlt a képernyőn.

MOUNT <device>

Ezzel a paranccsal egy egységet beláncolhatunk az AmigaDOS-ba. Indításkor a rendszer automatikusan beláncolja a Devs/DOSDrivers könyvtárban található egységeket. Ha ezen kívül más egységeket is használni akarsz, akkor a MOUNT paranccsal be kell azokat láncolni. A beláncolandó egység mount fájljának a Devs/DOSDrivers vagy a Storage/DOSDrivers könyvtárban kell lennie. Példa:

MOUNT PIPE:

MULTIVIEW

A Workbench leírásában ismertetett utility program.

NEWCLI / NEWSHELL

új SHELL ablakot nyit meg.

NOFASTMEM

Arra kényszeríti a gépet, hogy csak a CHIP memóriát használja.

PATH <dir>

Amikor a rendszer keres egy fájlt, végignézi az ún. keresési path-ot. Ha nem találja az ott felsorolt helyeken, akkor ezt jelzi a felhasználó számára. A keresési path-ban felsorolt könyvtárakban lévő programok, illetve parancsok helyét nem kell megadni, ahhoz, hogy elindítsd. Ha például van egy "zeneprogramok" nevű könyvtárad, akkor:

PATH dh1:zeneprogramok után, a "zene" nevű programot elindíthatod egyszerűen a zene begépelésével, nem kell dh1:zeneprogramok/zene.

PRINTFILES {[-f] <fájlnév>]

kinyomtatja a megadott fájlt nyomtatatóra. A -f flag bekapcsolja a FORM FEED opciót, azaz így minden fájlt külön lapra kezd a nyomtató. Példa:

PRINTFILES -f DF0:tesztfájl -f DF0:Dokumentum

PROMPT [<prompt>]

ezzel a paranccsal meghatározható, hogy a SHELL "prompt" milyen információkat tartalmazzon. A prompt az a néhány karakter, amit a SHELL a parancs sorok elejére tesz ki. A prompt string tartalmazhat bármilyen karaktert, beleétve ESC szekvenciákat is. Az alapbeállításban szereplő prompt string: "%N. %S> "

A prompt stringben a következő változókat is használhatod:

%N - a jelenlegi SHELL száma

%S - aktuális könyvtár

%R - az előző művelet hibakódja

PROTECT

Minden fájl rendelkezik ún.protection bitekkel, amelyek különböző tulajdonságokat jelölnek. A + jellel "igenre" állíthatjuk az adott bitet, a - jellel törölhetjük azt. Az egyes bitek jelentése a következő:

s - script fájl

p - a parancs egy ún. pure parancs, amit rezidenssé lehet tenni.

a - a fájl tömörítve, archiválva van. ezt a bitet bizonyos tömörítő programok állítják.

r - a fájl olvasható

w - a fájl írható (megváltoztatható)

e - a fájl végrehajtható (tehát egy program)

d - a fájl törölhető

Példa:

PROTECT DF0:memo +rw

ez magasra állítja az r és w biteket, a többit nem módosítja.

QUIT [<hibakód>]

Lehetőséget teremt egy script fájlból való kilépésre egy bizonyos hibakód esetén. Ajánlatos a szabványos hibakódokat (5, 10, 20) használni. Példa:

```
ASK "Ki akarsz lépni?"
IF WARN
  QUIT 5
ENDIF
ECHO "OK, folytatom."
.
.
.
```

RELABEL <drive> <name>

ezzel a paranccsal megváltoztathatod egy egység kötetnevét. Ha csak egy floppy meghajtód van a rendszerben, a lemezt a kötetneve alapján határozd meg, és ne a meghajtó alapján. Példák:

RELABEL Workbench: GÉZABENCH

RELABEL DF2: ADATLEMEZ

REMRAD [<egység>] [FORCE]

Eltávolít egy mount-olt Recoverable Ramdisk egységet a memóriából. Ha több is van, akkor meg kell adni az egység nevét. Ha az egység használatban van, akkor nem lehetséges az eltávolítása

(device in use hibaüzenet), de a FORCE opcióval így is eltávolítható. Mivel ebben a könyvben nem esett szó erről az egységről, itt ejtek róla néhány szót. Ha duplaklikkelsz az ikonjára (vagy minden indításkor elindítod - azaz beteszed az ikonját a WBStartup fiókba), akkor lesz egy olyan RAD: egységed, ami a RAM: -hoz hasonló, de a mérete meghatározott (alapbeállításban 880K). Jó tulajdonsága az, hogy egy reset után is megőrzi a tartalmát (tehát CTRL+AMIGA+AMIGA után). A gép kikapcsolása után természetesen nem marad meg a tartalma.

RENAME <name> <name>

egy fájl nevét változtathatod meg vele. Ha a fájl nevét megtartod, de egy másik könyvtárat adsz meg, akkor a fájlt átviszed (tehát nem csak átmásolod, hanem az eredeti helyéről le is törlöd) a fájlt. Példák:

RENAME Jóska:levél Jóska:levélke (nevet változtat)

RENAME Jóska:levél Géza:levélke (átvisz)

REQUESTCHOICE <title> <body> <gadgets> [PUBSCREEN <screen name>]

lehetővé teszi AmigaDOS és ARexx scriptek számára, hogy használják az Intuition EasyReaquest szolgáltatását. A <title> paraméter határozza meg a requester címét. A <body> paraméter a requester szövegét jelenti, *n jelenti közben az új sort. A <gadgets> paraméter a gadgeteket jelenti, egyenként egy | jellel elválasztva. A parancs eredménye a választott gadget száma lesz. Ha egy script fájlban akarod felhasználni, akkor a kimenetet irányítsd át egy envrionment változóba. A PUBSCREEN opcióval meghatározható, hogy a requester melyik képernőőn jelenjen meg

Példa:

RequestChoice >ENV:renum "cím" "ez az én requesterem, *nválassz valamit!" "OK|TALáN|CANCEL"

REQUESTFILE

Az előző parancshoz hasonló módon, egy fájlrequestert hozhatsz létre AmigaDOS, vagy ARexx scriptekben. A Requestfile ? -el megkapod a lehetséges opciókat, amelyekkel meghatározhatod a requester címét, több fájl kiválasztásának a lehetőségét, a kezdeti path-ot, stb. Példa:

Requestfile

RESIDENT

Ezzel a paranccsal hozzáadhatunk parancsokat a rezidens listához, amit a SHELL tart karban. Csak olyan parancsok tehetők rezidenssé, amelyek nem a p bitje magas. Nem érdemes azonban olyan parancsok p bitjét magasra állítani, amelyeknek alapbeállításban nem magas, mert úgy nem biztosnágos a használatuk. A rezidens parancsokat nem kell minden egyes használatkor betölteni a memóriába, mert mindig ott vannak. Az INTERNAL parancsok a gép ROM-jában vannak tárolva, ezek nem foglalnak helyet a RAM-ból. Ha paraméterek nélkül gépeled be a resident parancsot, kiírodnak az aktuális rezidens parancsok. Ez a parancs nagyon hasznos lehet az egy floppy meghajtóval rendelkező felhasználóknak, akiknek nagyon kényelmetlen, hogy minden parancs végrehajtásához be kell tenniük a WB lemezt.

Példa:

resident C:copy

RUN <command> [+ {<command>}]

Elindít egy háttérben futó programot, amely nem nyit új ablakot, és nem állítja le az aktuális SHELL-t. Ha azt akarod, hogy a program elindítása után be lehessen zárni a SHELL ablakot,

akkor a kimenetet át kell irányítani a NIL: egységre, tehát a RUN >NIL: <command> parancsot kell használni. Példa:

RUN COPY text PRT:

SEARCH <name> <string>

segítségével megkereshetsz egy fájlt, vagy egy stringet egy fájlban. így például megkeresheted, hogy az összes szövegfájlod közül melyikben írtad, hogy "burgonya". Ha a keresés sikeres, akkor a WARN flag értéke 0 lesz, ha nem, akkor 5, ami scriptekben jól kihasználható. A következő opciók használhatók:

ALL - minden alkönyvtárát is megvizsgálja a megadott könyvtárnak

NONUM - nem írja ki, hogy a fájl hanyadik sorában találta meg a stringet

QUIET - az éppen keresett fájl nevét nem írja ki

QUICK - egy kompaktabb kimeneti formátumot használ (áttekinthetőbb)

FILE - a megadott nevű fájlt keres, és nem egy stringet egy bizonyos fájlban

PATTERN - lehetővé teszi a pattern matching-et a keresésben (lásd:tippek-trükkök).

Példák:

Search df0: hajó.pic FILE ALL - megkeresi a hajó.pic nevű fájlt a lemezen.

Search df0:szövegek multimédi#? ALL PATTERN - megkeresi az összes olyan szövegfájlt a df0: lemez szövegek könyvtárában, amelyekben szerepel a multimédia szó, vagy annak ragozott alakja.

SET [<name>] [<string>]

lokális változó létrehozására szolgál. Az első szó lesz a változó neve, minden, ami utána jön, az lesz a string (idézőjel nem szükséges). Paraméterek nélkül a SET kiírja a jelenleg létező változók nevét. Példa:

SET üzenet1 Ez itt az első figyelmeztetés!

Echo $üzenet1

SETCLOCK LOAD|SAVE|RESET

Az akkumulátoros órát kezeli. A SETCLOCK SAVE paranccsal menthetjük le a beállított időt, így a gép kikapcsolása után is a beállított idő fog futni a gépben. A 2.0 feletti rendszerekben automatikusan megtörténik a SETCLOCK LOAD, ami indításkor betölti a rendszer időt az akkumulátoros óráról. A RESET opció az akkumulátoros óra teljes törlésére szolgál. Erre akkor van szükség, hogy ha egy hibás program "lefagyasztja" az órát.

SETDATE <file|pattern> [<date>] [<time>] [ALL]

Beállítja a megadott fájl(ok) vagy könyvtár(ak) dátumát és időpontját (azaz az utolsó változtatás időpontját). Példa:

SETDATE df0:fonts 16-09-93 ALL

SETENV

A SET parancshoz hasonlóan egy változót definiál, de nem lokális, hanem egy minden SHELL által elérhető globális változót.

SETFONT <font> <size> [SCALE] [PROP] [ITALIC] [BOLD] [UNDERLINE]

beállítja a betűkészletet, amelyet a SHELL használ. Ez a beállítás felülírja a System Default Text beállítást a Font editorban. Opciók:

SCALE - lehetővé teszi a bitmap fontok méretének állítását

PROP - proporcionális betűkészletek engedélyezése

ITALIC - dőlt betű

BOLD - kövér bet

UNDERLINE - aláhúzás

Példa:

SETFONT Topaz 13 BOLD

SETKEYBOARD <keymap név>

Beállítható vele a nemzeti billentyűzet, ugyanúgy, mint az Input Preferences editorban. Példa: Setkeyboard gb

SETPATCH

Az operációs rendszer módosításait láncolja be. általában benne szerepel a Startup-Sequence fájlban. Ahogy az operációs rendszert fejlesztik, mindig egy-egy új setpatch fájlban adják ki, amit a felhasználó installálhat. Ez mindaddig folytatódik, amíg a fejlesztés egy olyan fázisba jut, hogy egy teljesen új verziószámú rendszert adnak ki, új ROM-okkal.

SKIP [<cimke>] [BACK]

Ezzel a paranccsal lehet ugrani egy bizonyos cimkére (amit a LAB paranccsal lehet definiálni) egy AmigaDOS scriptben. Ha nem adsz meg cimkét, akkor a következő cimkére ugrik. A SKIP parancs mindig előre keresi a címkét, de ha BACK opciót megadod, akkor a fájl elejéről, illetve az első EXECUTE parancsig. Ha nincs EXECUTE parancs scriptben, akkor a fájl elejére is lehet ugrani. Példa:

```
.Key name
IF exists <name>
  SKIP üzenet
ELSE
  "<name> nevű fájl nincs ebben a könyvtárban."
QUIT
ENDIF
LAB üzenet
ECHO "Van <name> nevű fájl a könyvtárban."
```

Ezt a scriptet "próba" néven kimentve, le lehet futtatni:

EXECUTE próba document

SORT <fájlnév> <fájlnév>

ABC sorrendbe rendezi egy fájl sorait. Az első fájlnév az a fájl, amelyiket sorba kívánod rendezni, a második az, amelyikbe kimenti az ABC sorrendbe rendezett fájlt. Példa:

SORT df0:nevek df0:nevek.ABC

STACK [<méret>]

az aktuális SHELL verem méretét lehet beállítani ezzel a paranccsal. Ha a SHELL-ből indítasz el egy programot, be kell állítani a verem méretét, ha a program nagyobbat igényel, mint az alapbeállítás. Ha a Workbench-ből indítod a programot, akkor az ikon információjában benne van a szükséges verem mérete, és ez automatikusan beállítodik indításkor. A verem egy speciális

memóriaterület amit a programok működés közben használnak. A verem mérete általában 4000 - 25.000 bájtig terjed, az alapbeállítás 4096.

STATUS [<process>] [FULL]

paraméterek nélkül: kiírja az aktuális shell-ből elindított programok (process) számát. Ha megadod a process számát, csak arról a programról ír ki információt. A FULL opcióval bővebb információt kapsz (stack, global vector, prioritás). Példa:

Status 1 FULL

TYPE {file|pattern} [TO <name>] [HEX] [NUMBER]

a megadott fájlokat írja ki a képernyőre. Ha a TO opció után megadsz egy fájl nevet, akkor a képernyő helyett az eredmény abba a fájlba kerül. A HEX opció hexa fájlok megjelenítését teszi lehetővé, a NUMBER sorszámokkal látja el a sorokat. A megjelenítést a space (szóköz) billentyűvel lehet megállítani és a backspace (visszatörlés) billentyűvel folytatni. A megjelenítést a CTRL+C-vel lehet megállítani. Példák:

Type df0:szöveg

Type work:szövegek/#?.txt

UNALIAS [<name>]

paraméterek nélkül: kilistázza a jelenlegi rövidítéseket. Ha megadod valamelyik rövidítés nevét, akkor a program kitörli azt.

UNSET [<name>]

kitörli a megadott nevű lokális változót. Paraméter nélkül kilistázza az összes lokális változót.

UNSETENV [<name>]

ugyanaz, mint UNSET, de ez a globális változókra vonatkozik.

VERSION [<library|device|file] [verzió szám]

Kiírja egy library , egység vagy fájl verziószámát. Ha megadsz egy verziószámot, és a vizsgált fájl eredménye ezzel egyenenlő, vagy nagyobb, akkor a program állítja a WARN flaget. Ez hasznos lehet script fájlokban annak eldöntéséhez, hogy a felhasználó a megfelelő verziójú szoftvert használja-e. Ha nem adsz meg <library|device|file> paramétert, akkor a program a kickstart és a Workbench verziószámát írja ki. Példák:

Version

Version Prefs/font

WAIT [<n>] [SEC|SECS] [MIN|MINS] [UNTIL <time>]

ha nincs paraméter, akkor 1 másodpercet vár. Be lehet állítani, hogy hány másodpercet, illetve percet várjon, vagy pedig az UNTIL opcióval egy meghatározott időpontig. Script fájlokban hasznos. Példák:

WAIT 10 Mins

WAIT UNTIL 21:15

WHICH <parancs>

Megmondja, hogy az adott parancs rezidens, ROM-ba égetett (INTERNAL), vagy kiírja azt a helyet a lemez(ek)en, ahol található, feltéve, hogy benne van a keresési path-ban (lásd: path). A

WARN flag értéke 5 lesz, ha a fájlt nem találja a program. A program megtalál egy könyvtárat is (ha például meg akarod keresni, hogy hol van a rendszer fonts: könyvtára). Példák:

WHICH avail

WHICH C:

WHY

kiírja, hogy az előző parancs miért nem hajtódott sikeresen végre.

Tippek & trükkök

Egy floppyval rendelkező Amigások...

Ha a SHELL ablakban egy parancs csak több sorban fér el, a sor végére egy + jelet kell tenni, majd a következő sort egy + jellel kezdeni. Ez persze még mind semmi, a trükk azért jó, mert a parancs betöltődik a lemezről, de ha a + után nem áll semmi, akkor csak akkor hajtódik végre, ha lenyomod a RETURN billentyűt. Ez a kis trükk sok bosszúságtól kímélheti meg az egy floppyval rendelkező felhasználókat. Ha meg akarod nézni egy másik lemez tartalmát, aminek nem tudod a nevét, akkor ezt megteheted a DIR DF0:+ paranccsal. Mikor begépeled, és RETURN-t nyomsz, a WB lemezről betöltődik a DIR parancs, de nem hajtódik végre. Ekkor cseréld ki a lemezt, majd nyomj újra RETURN-t.

Ennél persze van kényelmesebb megoldás is. A list C: paranccsal listázd ki a C könyvtárban található parancsokat. Nézd meg, hogy melyik parancsoknak van a p bitje magasra állítva. Ezek az utasítások rezidensé tehetők. A User-startup fájlhoz írd hozzá:

Resident c:dir

Resident c:list

resident c:copy

.

.

.

Az ilyen módon rezidenssé tett parancsokat nem kell többé lemezről betölteni a végrehajtás előtt.

Input Output átirányítás

A parancsok bemenetét és kimenetét át lehet irányítani a < és > jelek segítségével. Ez azt jelenti, hogy minden olyan műveletet, amit egyébként a képernyőre végeznének (CON:) egy másik egységre kerülnek át. Gyakran használjuk a NIL: egységet, amit nevezzünk "kamu" egységnek. Ez azt jelenti, hogy a kimenet eltűnik, nem megy sehova. Ez akkor lehet hasznos, amikor egy parancs mindenféle információt ír ki a képernyőre működés közben, amit el akarsz kerülni. Ha például a Dir >NIL: work: parancsot gépeled be, akkor nem jelenik meg semmi, mert a kimenet eltünik. Ennek ugyan nem sok értelme van, de ha a egy programot indítasz el, ami általában megnyit egy ablakot, hogy a téged nem érdeklő üzeneteit kiírhassa, akkor már hasznát láthatod a kimenet átirányításának. A RUN >nil: program elindítja a programot, de nem nyit számára output ablakot. Ezek után bezárható az a SHELL, amiből elindítottad a programot, ami ezek után a háttérben fut. Ugyanígy hasznos lehet a kimenet átirányítása például a nyomtatóra (PRT:), az AUX: egységre (ami egy másik gépnek tudja átküldeni az adatokat egy kábel segítségével) stb. Ha két >> jelet egymás után teszel, akkor a kimenetet egy már meglévő fájlhoz adja hozzá (append). A fentiekhez hasonló módon egy parancs bemenete is átirányítható. Például:

Date <df0:dátumfájl - a lemezen tárolt dátumfájl-ban tárolt adatok alapján állítja be a dátumot.

Minta szerinti azonosítás

Az AmigaDOS lehetővé teszi a fájlok, könyvtárak neveinek felismerését egy minta (pattern) alapján. A file requesterekben is gyakran megtalálható egy szűrő, ami a megadott minta alapján listázza ki a fájlokat. A minta (pattern) azonosítás segítségével például egyszerűen átmásolhatod az összes fájlt egy másik helyre, amelyek nevében szerepelnek azonos betűk. Ha az ASCII szöveg fájlok végére mindig hozzáírsz egy .txt kiterjesztést, akkor a COPY #?.txt minta segítségével

átmásolhatod az összes szövegfájlt. A minta szerinti azonosítás sok esetben nagyon megkönnyíti a felhasználó életét, ezért ismertetek néhány lehetőséget:

#? - megegyezik az MS-DOS * karakterrel, azaz jolly-jokerként szolgál, minden karaktert/ karaktersort helyettesít. óvatósan kell vele bánni, mert például a Delete #? kérdezés nélkül mindent letöröl az aktuális könyvtárból.

#?ABC - azonosít mindent, ami ABC-vel végződik

ABC#? - azonosít mindent, ami ABC-vel kezdődik.

[A-D]#? - azonosít mindent, ami A-val, B-vel, C-vel, vagy D-vel kezdődik.

A?B - azonosít mindent három betűs nevet, amelyek A-val kezdődnek és B-vel végződnek, mint pl. AzB, AuB, AHB stb.

A#BC - azonosít minden olyan nevet, amelyek A-val kezdődnek, C-vel végződnek és köztük akárhány B betű szerepel, mint pl. ABBBBBC, ABC, ABBC, AC stb.

A#(BC) - azonosít minden A-val kezdődő és tetszőleges számú BC kombinációval folytatódó nevet, pl. ABC, ABCBC, ABCBCBC stb.

A fenti példák alapján, illetve azok kombinálásával nagyon bonyolult minták is megadhatók, de erre nem hiszem, hogy szükség lenne. Legtöbbször a #?-et érdemes használni. Néhány gyakorlati példa:

List df0:#?.iff - kilistázza az összes .iff kiterjesztésű fájlt a DF0:-án

copy df0:A1200#?.txt TO work:szövegek/A1200 - átmásolja az összes A1200-al kezdődő, és .txt -el végződő, azaz szövegfájlt

Environment változók

Létrehozhatsz olyan változókat (globális változók), amelyeket ezek után az AmigaDOS kezel, ezért minden program és SHELL számára hozzáférhetők. Az egyes programok által használt változók (helyi, vagy lokális változók) csak az adott program számára hozzáférhetők. A globális változókat az ENV: könyvtárban tárolja az AmigaDOS, ami rendszerint a RAM-ban található. A rendszer alapállapotban is ismer néhány ilyen változót, mint például Workbench és Kickstart, ami az installált Workbench és Kickstart verziószámát tartalmazza. Ha ki akarod írni egy változó tartalmát, a neve elé egy $ (dollár) jelet kell tenni. Pl.:

ECHO $Kickstart - kiírja a Kickstart változó értékét.

Globális változót a SETENV paranccsal lehet definiálni. A MORE program például keres egy EDITOR nevű változót. Ha a fájl megjelenítése közben megnyomod a SHIFT+E billentyűt, akkor betölti az EDITOR globális változóban tárolt szövegszerkesztő programot, amibe automatikusan betöltődik az éppen olvasott fájl. Példa:

SETENV Editor C:ED - ezek után, ha MORE-ral nézel egy fájlt, és megnyomod a SHIFT+E -t, akkor az betöltődik az ED szövegszerkesztőbe.

Ugyanígy megadhatsz egy sor hasznos globális változót, például a PI értékét. Példa:

SETENV PI 3.14159 - beállítja a PI értékét

EVAL 5 * $PI - kiértékeli a műveletet (csak egésszámokkal)

15 - az eredmény

A Workbench és a Kickstart változókon kívül a rendszer a következő változókat ismeri:

ECHO - beállítja, hogy a parancsok ki legyenek írva a képernyőre (ON), mielőtt végrehajtódnak, vagy ne (OFF)

PROCESS - a futó program száma

RC - az utoljára kiadott parancs hibakódja (0, 5, 10, 20)

RESULT2 - a másodlagos hibakód, ami a hiba okára utal.

Ha például kiadod a SET ECHO ON parancsot, akkor minden parancs kiíródik a képernyőre, amikor végrehajtasz egy script fájlt.

Az RC változó jelentése:

0-4: nincs hiba

5-9: figyelmeztetés, kisebb hiba, amitől a parancs még le tud futni

10-19: hiba, ami megállítja a script végrehajtását, ha a FAILAT nem lett magasabbra állítva

20 fölött: kudarc, egy parancs nem tud végrehajtódni, a script végrehajtása ezért megáll, ha a FAILAT nem lett 20-nál magasabbra állítva.

Workbench 3.0
Felhasználói Kézikönyv

Bevezető

Az Amiga Workbench grafikus felhasználói felület (GUI - Graphical User Interface) lehetővé teszi a számítógép globális irányítását az egér használatával, és miniatűr képek, másnéven ikonok, valamint legördülő menürendszerek segítségével. A Workbenchet könnyű használni, mert az ikonok és menük megjelenítése teljesen automatikusan történik. Egy bizonyos feladat végrehajtásához nincs szükség hosszú utasítássorok megjegyzésére.

A multitasking az Amiga számítógépek azt a lehetőségét jelenti, hogy egyszerre több programot futasson egyidőben. Az Amigát kezdettől fogva multitasking gépnek tervezték grafikus felhasználói felülettel, ezért egyszerű az átkapcsolás különböző feladatok (task), programok között. A programok nem csak futhatnak egyidőben, de megoszthatják egymással az információt és egyéb számítógépes forrásokat, ami sokkal több munka elvégzését teszi lehetővé extra szoftver és memória nélkül.

A Workbench és a multitasking minden Amiga számítógép jellemzője, a legegyszerűbb beépített floppy meghajtós háziszámítógépektől a legfejlettebb munkaállomás szintű gépekig, amelyeket háromdimenziós tervezésre, animációra, multimédia és video produkciók létrehozására használnak.

Ez a kézikönyv az Amiga Workbench szoftverének részeit és azok használatának módját tartalmazza.

I.fejezet
Mielőtt elindulsz

A nyelv kiválasztása

Amennyiben nem az Angol nyelvet kívánod használni a Workbenchel való kapcsolattartásra, ki kell választanod a megfelelőt, miután elindítottad a rendszert, illetve a Workbench sikeres installálása után. A magyar nyelv sajnos ma még nem kapható tudomásom szerint, de valószinűleg a jövőben meg fog jelenni. A nyelv kiválasztásával kapcsolatban részletes információt a VI.fejezetben találsz (Locale Prefences Editor).

Szoftver installálás

Amennyiben a gépedben van hardisk, a következő esetekben a Workbench szoftvert installálni kell rá:

- ha a rendszer nincs előre installálva
- ha új verzió érkezik
- ha újra formattálod a hardisket

A legtöbb esetben a Workbench már előre installálva van a legtöbb Amiga hardisken. Egy üres hardiskre az Amiga Install lemez segítségével lehet installálni a Workbenchet. Ezt csak azokhoz a gépekhez adják, amelyek gyárilag hardiskkel kerülnek forgalomba. Ez a lemez nélkül is el lehet végezni az installálást a megfelelő fájlok felmásolásával, bár ez a Workbench kimerítőbb ismeretét igényli. Az Amiga Install segítségével a művelet egyszerű, a következő lépéseket igényli:

1. Helyezd az Amiga Install lemezt a meghajtóba.

2. Indítsd el a rendszert (kapcsold a gépet ki és be).

3. Az egér mutatót (pointer) mozgasd a meghajtóban lévő lemezt szimbolizáló ikonra, és a bal egérgombot kétszer gyorsan nyomd le (dupla-klikkelj rá). Egy ablakban a lemezt tartalmát jelképező ikonok jelennek meg.

4. Dupla-klikkelj az install fiókra. Egy ablakban a fiókban található nyelvek jelennek meg.

5. Dupla-klikkelj a kívánt nyelvre, ezzel kiválasztod az installálási folyamatban használt nyelvet. Ha nem az angol nyelvet választod, egy üzenetben arra kér a gép, hogy helyezd a Locale lemezt a meghajtóba. Ekkor cseréld ki a két lemezt, majd miután a gép beolvasta a megfelelő nyelvet erről a lemezről, újra kéri az Install lemezt. A Help gombra klikkelve a választott nyelven kapsz szöveges információt, segítséget.

6. Válaszd ki az installási módot. A kívánt mód meletti gombra klikkelj rá (egyszer nyomd be a bal egérgombot). A kezdő módban minden automatikusan történik, a haladóban a fontosabb, a szakértő módban minden lépés a felhasználó engedélyével történik. Ezután klikkelj a Proceed with install gombra.

7. A következő képernyő megkérdezi, hogy az egész rendszert kívánod-e felinstallálni, vagy felfrissíteni a rendszerbe tartozó nyelveket. Klikkelj a választott opcióra.

8. A következő képernyő megkérdezi, hogy a rendszert a System fiókba kívánod-e installálni. Yes-re klikkelve az alapbeállításban szereplő fiókba, No-ra klikkelve az általad megadott helyre történik az installálás.

9. Az installer program különböző lemezekről betölti a megfelelő adatokat és felírja a hardiskre. Kövesd az instrukciókat, kérésre a megfelelő lemezt helyezd a meghajtóba. Amikor arra kérnek, hogy válaszd ki a printer meghajtókat, nyelveket, billentyűzet térképeket, klikkelj a megfelelő dobozba a választáshoz, azután klikkelj a Proceed gombra a folytatáshoz.

10. Amikor az installálás véget ér, vedd ki az Install lemezt a meghajtóból, majd indítsd újra a rendszert. Válaszd a Proceedet az újraindításhoz, vagy indítsd újra a gépet manuálisan.

II.fejezet
Alapvető műveletek

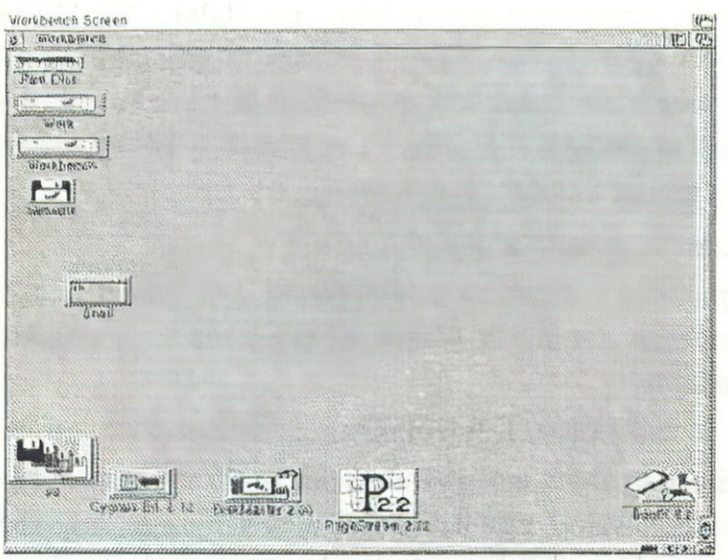
A rendszer indítása/újraindítása

A rendszer indításakor (bootoláskor) a számítógép betölti a működéshez szükséges információt egy disk-ről (floppy, vagy hardisk) a gép memóriájába. Amennyiben nincs indítható (bootolható) disk a rendszerben (hardisk vagy floppy) egy animált képsor kéri a felhasználót egy indítható lemez behelyezésére. Az indítás a gép bekapcsolásával történik, az újraindítás vagy a kapcsoló ki és be kapcsolásával, vagy pedig a CTRL-Amiga-Amiga billentyűk egyidejű lenyomásával. Ilyenkor minden működő folyamat megáll a gépben, a memóriában tárolt adatok elvesznek. Indításkor és újraindításkor a következők történnek:

1. Az Amiga végrehajt egy AmigaDOS script fájlt, amit Startup-Sequence-nek hívnak. Ez határozza meg, hogy milyen parancsokat hajtson végre a gép indításkor.

2. A Startup-Sequence végrehajt egy másik script fájlt, amit User-Startup-nak hívnak, amennyiben létezik ilyen.

3. Megjelenik a Workbench képernyő.



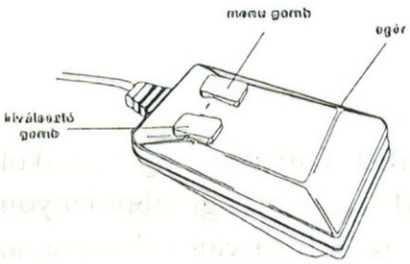
4. A Workbench elindít minden olyan programot, amelyeknek az ikonja a WBStartup fiókban található.

A Startup-Sequence fájl az S fiókban található, amely AmigaDOS utasításokat tartalmaz, amelyek különböző hardver és szoftver felállítási feladatokat látnak el. Ezt a fájlt ne módósítsd, amennyiben nem rendelkezel az AmigaDOS mély ismeretével, mert hibás Startup-sequence fájl esetén a gép nem indul el helyesen. Ha plusz AmigaDOS utasításokat kívánsz beiktatni minden indításhoz, ezeket a User-Startup nevű fájlba kell lementeni

Speciális indítási opciók

Az extra memória és a modernebb Amigák processzorainak különleges funkciói némely floppy alapú játék működését meggátolhatják. A C függelékben talál információt ennek a problémának az orvosolásához.

Az egér használata



Az Amiga gépek gyárilag egérrel együtt kerülnek forgalomba, amelyet arra használnak, hogy a rendszerrel kommunikáljon a felhasználó, az egér mutató (pointer) segítségével. A mutató egy nyíl alakú pici kép a képernőőn. Az egeret egy sima felületen mozgatva, a képernyőn a mutató a megfelelő irányba mozog. A mutatót ikonokra, ablakokra, fiókokra, menükre, és képernyőkre pozicionálva, és az egérgombokat benyomva mondhatod meg az Amigának, hogy mit tegyen. A bal egérgomb a választási gomb, a jobb a menü gomb. Az egér kezelésében a következő szakkifejezések használatosak:

Mutatás: a gombok lenyomása nélkül a mutató csúcsát a megfelelő tárgyra mozgatod. Az egeret felemelheti és újrapozicionálhatod az asztalon, ilyenkor nyilvánvalóan a mutató nem mozog a képernyőn.

Klikkelés: a gombot lenyomod, majd elereszted.

Dupla-klikkelés: a bal egérgombot kétszer, gyors egymásutánban lenyomod, majd elengeded. Egy ikonra duplaklikkelve egy ablakot megjelenítesz, vagy egy programot elindítasz. A duplaklikkelés sebességét (a két lenyomás között eltelt időt) az Input Preferences editorban lehet beállítani, amelyet az V.fejezetben ismertetünk.

Nyomva tartás: lenyomod az egérgombot, és nyomva is tartod, amíg egy bizonyos művelet tart.

Húzás: képernyőket, ablakokat, ikonokat tudsz elmozgatni a bal egérgomb lenyomva tartása mellett, az egér elmozgatásával.

Egy ikon vagy egy ablak kiválasztása

Az ablakok téglalap alakú területek a képernyőn, amelyek információ befogadására, illetve megjelenítésére szolgálnak. Az ikonok az ablakokban található képek amelyek diskeket, fiókokat, projekteket, és szerszámokat (tools) jelképeznek. Egy ablakkal vagy ikonnal való munkához először ki kell választani azt. Miután egy ikon ki van választva, le lehet másolni, meg lehet változtatni a nevét, vagy le lehet törölni. Minden ikon egy ún. dobozzal van körbevéve. Mikor az ikon nincs kiválasztva a doboz grafikailag kiemelkedik a képernyő felületéről, mikor ki van választva belesüllyed. Az ikonok megváltoztathatják a színűket és alakjukat, ha ki vannak választva. Például a fiók ikonok egy zárt fiókról nyitott ikonra változtatják alakjukat, ha ki vannak választva. Egy ikon kiválasztásához mozgasd a mutatót az ikonra, és klikkelj rá a választási (bal) egérgombbal. Ha olyan helyre klikkelsz, ahol nincs ikon, akkor minden ikon "deszelektálódik" (azaz egyik ikon sem lesz kiválasztva). Egy ablakot úgy lehet kiválasztani, hogy az ablak belsejébe klikkelsz (ahol nincs ikon). Amikor egy ablak ki van választva, az ablakot körbevevő keret megváltoztatja a színét. Egyszerre csak egy ablak lehet kiválasztva, és csak a kiválasztott ablak fogadja el az egér és billentyűzet bevitelt.

Több ikon kiválasztása

Egyszerre több ikont ki lehet választani. Amikor több ikon ki van választva, egy egységként kezelheti őket. Le lehet letörölni, másolni, vagy elmozgatni az egész csoportot egyetlen utasítással. Kétféle módon lehet több ikont kiválasztani. Az egyik, hogy a bal egérgombot lenyomva tartva egy téglalapot húzol az ikonok köré. A kívánt téglalap bal felső sarkánál nyomd le a választás gombot (ahol nincs ikon vagy gadget) majd a gombot lenyomva tartva, mozgasd el a mutatót a kívánt téglalap jobb alsó sarkába, majd engedd el a gombot. A téglalapon belül található ikonok ki lesznek választva.

Ha a kívánt ikonok elrendezése nem teszi lehetővé, hogy egy téglalappal körbe lehessen rajzolni, a SHIFT billentyű lenyomva tartása mellett sorban klikkelve a kívánt ikonokra egyszerre többet ki lehet választani.

Alapvető egérműveletek

Egy ikonra duplaklikkelve egy programot indíthatsz el, vagy egy ablakot nyithatsz meg. Egy ikont a következő képpen mozgathatsz el: mozgasd a mutatót az ikon fölé, majd a választás gombot lenyomva tartva mozgasd el a mutatót az ikonnal együtt a kívánt helyre. Ha több ikon is ki van választva, azok együtt fognak mozogni, ilyenkor a SHIFT billentyűt is lenyomva kell tartani. Egy ablak címére mutatva (nem a gadgetekre) ugyanígy elmozgathatjuk azt. A képernyő (screen) azt a területet jelenti, amelyen az ablakok megjelennek. Az Amiga lehetővé teszi egyszerre több képernyő kezelését is. A képernyő címére mutatva a bal egérgomb lenyomva tartása mellett lefelé és felfelé elmozgathatjuk az egész képernyőt. Ha több képernyő is nyitva van, akkor így egyszerre is megjelenhetnek azok részei egymás mögött. Ha a képernyő mérete nagyobb, mint amit a monitoron egyszerre látsz, akkor azt el lehet húzni, balra, jobbra, fel, és le, így megnézheted annak különböző részeit. Ha a képernyő címe le van takarva egy ablakkal, vagy nincs a monitoron látható részen, akkor a bal Amiga gomb lenyomásával megragadhatjuk a képernyőt és elmozgathatjuk anélkül, hogy a címére mutatnánk.

Másolás mozgatással

Egy fiókot, projektet, szerszámot egy másik lemezre másolhatsz úgy, hogy az ikonját áthúzod a másik lemez ablakába. Az eredeti ikon az eredeti lemezen is megmarad és a másolata létrejön a cél lemez ablakában. Ezzel a módszerrel nem lehet másolatot készíteni ugyanarra a lemezre. Ugyanarra a lemezre csak a menüből kiválasztott Copy utasítással lehet egy ikonról másolatot készíteni (lásd: a III.fejezetet). Több kiválasztott ikont is át lehet másolni áthúzással a SHIFT gomb lenyomva tartása mellett (figyelj rá oda, hogy a mutató csúcsa a megfelelő célnál legyen).

A menü gomb

A jobb egérgomb a menü gomb, amit a képernyő tetején található menü sor megjelenítésére és azokból egy-egy menüpont kiválasztására lehet használni. A menü gombot arra is lehet használni, hogy a választás gombbal történt műveletet megszakítsd.

Egy művelet megszakítása

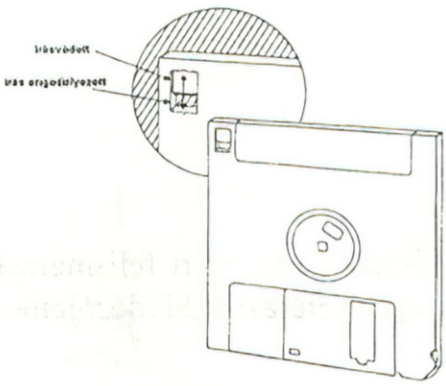
A választás gombbal történt műveletet megszakíthatod úgy, hogy a menügombbal klikkelsz, amíg a választás gombot még mindig lenyomva tartod. A következő műveleteket lehet így megszakítani: kiválasztás, húzás, húzva kiválasztás, és egy ablak méretének megváltoztatása. Egy gomb tipusú gadget vagy menüpont kiválasztásának a megszakítása úgy történhet, hogy a mutatót elmozgatod róla, mielőtt elengednéd a gombot

Disk meghajtók használata

A disk meghajtók olyan egységek, amelyekről a gép információt olvashat be, vagy információt írhat ki, tárolhat. Az Amigához csatlakoztathatsz egy vagy több hardisk és egy vagy több floppy meghajtót a típustót függően. Mindegyik meghajtónak van egy egység neve (device name), mint pl. DF0:, ami a beépített floppy meghajtóra vonatkozik. A további floppy meghajtók nevei rendre DF1:, DF2:, és DF3:. Minden behelyezett floppy disk és hardisk partíció ikonja automatikusan megjelenik a Workbench képernyőn.

Az egység név és a kötet név (volume name) két különböző lehetőség egy adott diskre való hivatkozásra. A legtöbb célra használhatod mind az egység, mind az általad adott kötet nevet, amikor egy elérést (path) adsz meg, illetve egy fájl requesterben. Bár az egység nevet általában rövidebb és gyorsabb begépelni, a kötet neve inkább meghatározó. Például, ha egy Mydisk kötet

nevű lemez van a DF0: meghajtóban, hivatkozhat rá DF0: illetve Mydisk:-ként is. Ha viszont a gép a Mydisk lemez tartalomjegyzékét kívánja beolvasni, de az éppen nincs a meghajtóban, akkor a gép nem a DF0:-ban lévő aktuális lemez tartalomjegyzékét írja ki, hanem megkéri a felhasználót, hogy a Mydisk nevű lemezt helyezze a meghajtóba.



Floppy lemezek használata

A floppy lemezeket írásengedélyezetté kell tenni, és az új lemezeket formattálni kell mielőtt információt lehet rájuk írni. A lemezek formattálását a III.fejezetben ismertetjük. Azt a lemezt amiről másolsz forrás lemeznek hívják (FROM disk) amelyikre másolsz az a cél lemez (TO disk). A forrás lemezt célszerű írásvédetté tenni, hogy elkerüld a véletlenszerű törlést.

A RAM disk használata

A RAM disk ikonja a RAM:-ot jelképezi az Amiga memóriájának egy bizonyos részét, ami úgy van szervezve, mint egy disk tipusú adathordozó egység. Fájlok, könyvtárak, és egész floppy lemezek tartalma (természetesen a rendelkezésre álló memória függvényében) tölthető be a RAM diskbe átmeneti tárolásra. A RAM disk munkaterületként szolgál, amit a rendszer gyorsan elérhet.

A RAM disk mérete: dinamikus. Soha nem nagyobb, mint amennyi ahhoz szükséges, hogy a tartalmát megtartsa, ezért mindig 100% tele van. A maximum méretét csak a rendelkezésre álló memória mennyisége határozza meg.

Az elsődleges előnye a RAM:-nak a sebesség. A hátránya, hogy a tartalmát nem őrzi meg, amikor a gépet kikapcsolod, vagy újraindítod. Mindent ki kell mentened a RAM diskről floppy vagy hardiskre, amit később újra akarsz használni. Fontos adatokat soha ne ments csak RAM:-ba, mert egy áramszünet, vagy váratlan szoftverhibából eredő újraindítás (GURU) esetén a RAM:-ban tárolt adatok elvesznek. Ha RAM:-ban fontos adatokat tárolsz, bizonyos időközönként készíts róluk másolatot egy floppy diskre.

A felhasználói programok gyakran használják a RAM:-ot átmeneti időre létrehozott (temporary) fájlok tárolására.

Ha egy floppy disk tartalmát a RAM:-ba akarod másolni, nyisd ki a RAM disk ablakát, és húzd bele a floppy lemez ikonját. A lemez tartalma bemásolódik a RAM:-ba egy fiókba, aminek ugyanaz lesz a neve, mint a lemeznek.

A Fájlok kezelése

Az információ szervezése a diskeken

Az információt a diskeken egy logikus szervezett rendben kell tárolni, hogy az egyes fájlokhoz könnyen hozzáférj. Az Amiga Workbench fiókok hierarchikus rendszerébe szervezi az információt. Egy fiók (vagy könyvtár az AmigaDOS-ban) a bele tartozó elemek összessége. Ezek az elemek lehetnek fájlok, vagy újabb fiókok. Egy lemezen létrehozhatunk bármennyi fiókot, és azokon belül bármennyi alfiókot. A Workbench-ben fiók ikonok jelennek meg a disk ablakában, ami a könyvtárakat jelképezi. Minden fiók tartalmazza a benne lévő fájlok és alfiókok ikonjait.

Elérés (path)

Az elérés a komplett leírása egy adott fájl helyének egy bizonyos disken. Mikor egy program egy fájl nevét kéri, meg kell adni a fájl elérését, ami tartalmazza az egység vagy a kötet nevét

valamint az összes fiók nevét ami elvezet a fájlhoz. Az elérés megadásának módja programonként különböző. A legtöbb program egy ún. fájl-requestert használ egy scrollozható listával, amiben a lemez neve, a fiók nevek, és a fájl nevek vannak megjelenítve. A megfelelő nevekre klikkelve meghatározhatod az elérést. Néhány esetben szükség lehet az elérés begépelésére is.

Példák komplett elérés megadása:

DF0:fájlnév

Lemez:fájlnév

Lemez:fióknév/fájlnév

Lemez:fióknév/alfióknév/fájlnév

Megjegyzés: Fájl és fióknevek használatában kerüld a szóköz használatát, mert felismerési problémákat okozhat. Amennyiben mégis szóköz van a névben, az egész elérést tedd idézőjelbe.

Fájl és fiók nevek

- a nevek max. 31 karakter hosszúak lehetnek.
- Kettőspont (:) és a slash (/) nem engedélyezett egy néven belül, mert ezek az elérés megadására szolgálnak. Más non-alfabetikus karakterek használhatóak.
- a szóköz használata kerülendő, felismerési problémák miatt
- a kis és nagybetűket a Workbench megkülönbözteti kijelzéskor, de a kis és nagybetűknek nincs megkülönböztető szerepe (pl. Fájl=fájl)
- egy fiókon belül nem lehet több azonos nevű fájl (kimentéskor az új felülírja a régit).
- azonos nevű fájlok különböző fiókokban létezhetnek.

Trashcan (szemetesláda)

A Trashcan egy speciális fiók minden köteten, amely olyan fájlokat tárolására szolgál, amelyekre nincs már szükséged, és helyhiány esetén le akarsz törölni. Olyan ikonokat, pseudo-ikonokat, és fiókokat, amelyekre már nincs szükséged, behúzhatsz a szemetesbe. Az icons menüből az empty trash funkció kiválasztásával kiürítheted a szemetest. A fájlok és fiókok fizikai letörlése csak ekkor történik meg (a hely is csak ekkor szabadul fel a disken). Az empty trash kiválasztása eőőtt a Trashcan ablakából még vissza lehet másolni a kidobott fájlokat, fiókokat (egy kis kukázás senkinek sem árt...)

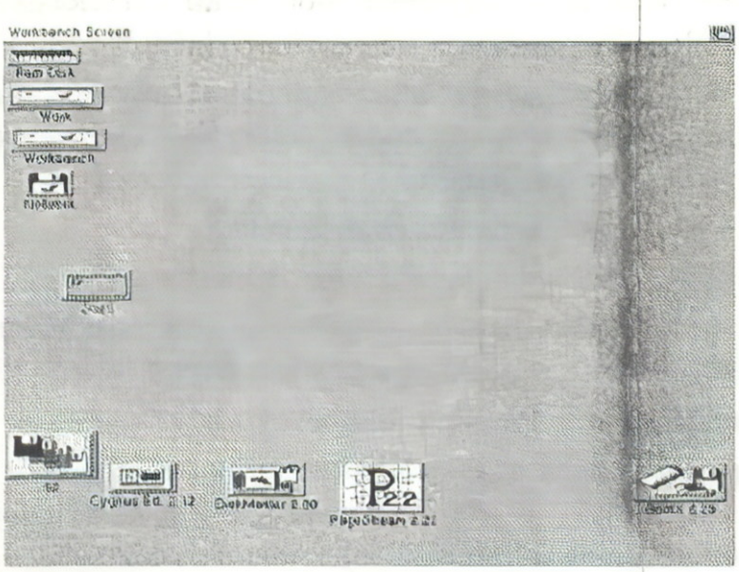
Felhasználói programok használata

Az Amigához számos játék és felhasználói szoftver vásárolható, mint pl. zenei, videós, grafikai, multimédia, szövegszerkesztő, adatbázis kezelő, oktató, és egyéb szoftverek. A legtöbb Amiga program ablakokat, menüket és gadgeteket használ, így azok kezelése nagyon hasonlít a Workbench és a hozzá tartozó rendszer programok használatához. Ugyanakkor vannak olyan speciális kezelési lehetőségek, amelyek csak egy-egy programban léteznek, ezekről az adott program dokumentációjából kaphatsz felvilágosítást.

III.fejezet
A Workbench alapjai

Képernyők

A képernyő (Screen) az Amiga megjelenítési rendszerének kulcs eleme. A képernyő a monitor képernyőjének egy felülete, egy adott megjelenítési móddal, adott felbontásban, mérettel és a színek számával. A képernyő mérete minimum a monitor fizikai képernyőjének méretének felel meg, de lehet nagyobb is. A különböző képernyőket más-más céllal használjuk, ezek különböző mennyiségű memóriát, és feldolgozási teljesítményt igényelnek a rendszertől (bővebb információt a megjelenítés lehetőségeiről a B függelékben találsz). Ablak csak valamelyik képernyőn nyílhat meg.



A képernyők használata

Egyszerre több képernyő is nyitva lehet. Az új képernyők általában a többi képernyő felett nyílnak meg, letakarva azokat. A hátsó képernyők elérése több módon lehetséges. Lehúzhatjuk a felső képernyőket az egérrel, használhatjuk a képernyők jobb felső sarkában található, lapozására szolgáló gombokat (gadgeteket), vagy a billentyűzet rövidítéseket. A képernyőkkel kapcsolatban a következő hasznos megjegyzéseket tartsd emlékezetedben:

- bal Amiga+M - lapozás a képernyők között

- bal Amiga+N - a Workbench képernyőt előre hozza, attól függetlenül, hogy hány képernyő van előtte.

- semmilyen elem (ikon, ablak stb.) nem húzható át egyik képernyőről a másikra, bár az egér mutató szabadon átmehet.

- csak egy ablak, egy adott képernyőn tud egér vagy billentyűzet bevitelt fogadni.

- a legtöbb képernyőnek van egy cím sávja, aminél fogva el lehet mozgatni. Azok a képernyők, amelyeknek nincs, ugyanúgy reagálhatnak az egérműveletekre (bár a cím sáv és a gombok láthatatlanok). Az olyan ablakok, amelyeknek nincs cím sávjuk, elhúzhatók egy az IControl Preferences-ben (5.fejezet) beállított billentyű lenyomásának segítségével (alapesetben a bal Amiga).

Menük

A menük utasítások listái, amelyek a képernyő tetején jelennek meg, ha lenyomjuk a menü gombot (a jobb egér). Ezek az utasítások irányítják az adott program működését, az éppen kiválasztott ablakban. A legtöbb Amiga program használja ezeket a legördülő menüket néhány, vagy az összes funkciójának irányítására. A Workbench menü használatával például megváltoztathatjuk egy lemez nevét, vagy lemásolhatunk egy fájlt.

A menük használata

A menük programonként különbőznek, de a használatuk megegyezik. A program ablaknak ki kell lennie választva, ahhoz, hogy a menüit el tudjuk érni. Klikkelj az ablak belsejébe, ha ki akarsz választani egy ablakot. Nyomd le a jobb egérgombot és tartsd nyomva. Mozgasd a mutatót a kívánt menü elem fölé. Ekkor engedd el az egérgombot. Néhány menü elemnek további almenüi vannak, amelyek akkor jelennek meg, ha rámutatsz. Az almenüvel rendelkező menü elemek nevétől jobbra egy ">>" jelet látsz. Egyszerre több menü funkciót is kiválaszthatsz, ha a bal egérgombbal kiválasztod azokat, mielőtt a jobbat elengednéd.

Ha egy menü elem nem választható ki valamilyen okból (nincs a gépben elég memória, nincs kiválasztva lemez a lemeznév változtatás menüpont esetén stb.), akkor a menü elem neve halványan jelenik meg, ilyenkor nem lehet kiválasztani.

Néhány szabványos jelölés is létezik a menük nevében.

- "..." - azt jelenti, hogy a menüpont megnyit egy requestert.

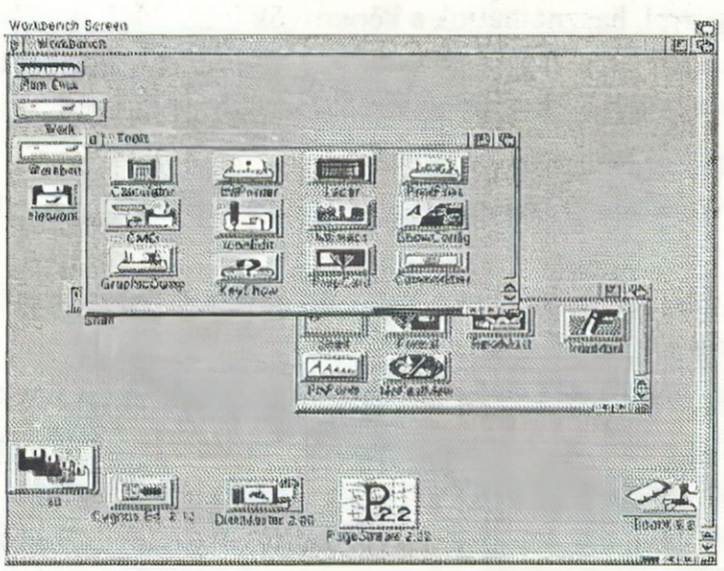
- az Amiga jel + egy betű az adott menüpont eléréséhez szükséges billentyűzet rövidítést jelenti. Az adott menüpontot elérhetjük a jobb Amiga és a feltűntetett billentyű lenyomásával is.

- a kipipálás jel azt jelenti, hogy az adott funkció ki van választva.

A Tools menü alapesetben csak a ResetWB-t tartalmazza, amely a Workbench resetelésére (alaphelyzetbe hozására) szolgál. Egyéb Amiga programok hozzáadhatnak elemeket a Tools menühöz, erről az adott program dokumentációja adhat felvilágosítást.

Ablakok használata

Az ablakok a képernyő egy területét jelentik, amelyek megjeleníthetnek vagy befogadhatnak információt. Az Amiga indításakor a WB ablak jelenik meg, a WB képernyőn.



Egy új ablak a képernyő tetején jelenik meg, amikor megnyitsz egy lemez, vagy fiók ikont. A képernyőkkel ellentétben az ablakok általában a megjelenítési területnek csak egy kisebb részét

foglalják el. Bár egyszerre több ablak is nyitva lehet, ne felejtsd el, hogy egyszerre csak egy, a kiválasztott ablak fogadhat el információt (gondoljd csak el, mekkora zűrzavar keletkezne, ha minden ablakban működne az a funkció, amit csak egyre akartál érvényesíteni...). Az ablak kiválasztásához klikkelj bárhová az ablak belsejébe, vagy a címsávra. Ha bárhová klikkelsz az ablakon kívülre, az ablak nem lesz többé kiválasztva.

A különböző nyitott ablakok egy képernyőn gyakran átfedik egymást. úgy kell őket rendezni az erre használatos gadgetek segítségével (lásd később), hogy, a kívánt ablak látható legyen. Az ablakokat a Window menü segítségével is manipulálhatjuk.

A Window menü

- New Drawer (jobb Amiga+N): új fiókot hoz létre a kiválasztott ablakban. Add meg az új fiók nevét, majd az OK-re klikkelve a gép létrehozza az új fiókot.

- Open Parent: egy ablak parentje, magyarul "szülője" az az ablak, amely tartalmazza annak ikonját. A Workbench ablak a szülője minden más ablaknak, így a Workbench ablakon kívül minden ablaknak van szülője. Az Open Parent utasítás megnyítja az ablak szülőjét, vagy ha már meg van nyitva, akkor előre hozza azt.

- Close (jobb Amiga+K): bezárja az ablakot, és eltűnteti a képernőőről. A legtöbb ablak bezárható a bal felső sarkában található bezáró gadget segítségével is

- Update: újrarajzolja az ablak tartalmát, beleértve az olyan változtatásokat, amelyek a shell-ből, vagy az Execute Command menüpont segítségével lettek végrehajtva. Az ilyen változtatások csak akkor jelennek meg, ha az Update-et kiválasztjuk, vagy az ablakot újra megnyitjuk.

- Select Contents (jobb Amiga+A): kiválasztja az ablak összes ikonját.

- Clean Up: automatikusan rendbeteszi az ikonokat úgy, hogy azok ne "lógjanak" egymásra. Ez a változtatás nem lesz kimentve (tehát a következő megnyitáskor újra rendetlenség lesz), amíg nem választja ki a Snapshot funkciót.

- Snapshot: kimenti az ablak elrendezését és pozícióját, úgy hogy a következő megnyitáskor is ugyanígy legyen. Az almenü két elemet tartalmaz: Window és All.

A Snapshot Window elmenti az ablak pozícióját és méretét, beleértve az alább ismertetett View by beállításokat is, de nem menti el az ikonok helyzetét.

A Snapshot All elmenti az ikonok helyzetét is.

- Show: két almenüje van az Only Icons és az All Files.

Ha a Show Only Icons van kiválasztva, akkor csak azok a fájlok jelennek meg az ablakban, amelyeknek van ikonja (.info fájl tartozik hozzá).

A Show All Files kiválasztása esetén a Workbench egy ún. pseudo ikont jelenít meg az ablakban az olyan fájlokhoz, amelyekhez nem tartozik .info fájl. A pseudo ikonokat ugyanúgy kezelhetjük, mint az összes többi ikont. Ha az összes fájlt íly módon megjelenítjük, nem biztos, hogy elfér az adott ablakban, ilyenkor scrollozni lehet (lásd: Scroll gadget).

- View By: megváltoztatja az ablakban az információ megjelenítésének módját. Négy almenüje van: Icons, Name, Date, Size. Az alapbeállítás a View By Icons.

Ha nem a View By Icons van kiválasztva, akkor az ablak tartalma szövegesen jelenik meg. A fájl vagy fiók neve után a mérete, a fájl attribútumai (azaz, hogy a fájl olvasható, írható, végrehajtható, vagy írható-e), majd az utolsó módosításának időpontja található (ez az információ csak akkor ér valamit, ha a gépben van beépített óra, vagy minden indításkor a pontos időt és dátumot beállítjuk a gépben). A View By Name alfabetikus rendbe sorolja a listát, a Date dátumszerint, a Size pedig méretszerint teszi növekvő sorrendbe a fájlokat.

Gadgetek

A gadgetek az ikonokhoz hasonló programozott képecskék, amelyek megjelenhetnek ablakokban, requesterekben vagy a képernyőn. Az ikonokhoz hasonlóan az egérrel kell őket működtetni. A működésüket a grafika megváltozása jelzi (szintén az ikonokhoz hasonló módon).

Az ablakok kerete gyakran tartalmaz különböző gadgeteket (lásd: ábra).

Text Gadget

A szöveg gadget egy téglalap alakú keret egy requesterben, vagy ablakban, amely arra szolgál, hogy fájl vagy fióknevet, illetve egyéb szöveget gépeljünk bele. A szöveg szerkesztésére a következő funkciók állnak rendelkezésünkre:

Del - letörli a karaktert, ahol a kurzor áll

Backspace - a kurzortól balra lévő karaktert törli le.

Jobb Amiga+X - az egész gadget tartalmát letörli.

Jobb Amiga+G - visszahozza a gadget tartalmát

Shift+balra, jobbra nyíl - a sor elejére, végére ugrik

Shift+Del - a kurzortól a sor végéig töröl.

Shift+Backspace - a kurzortól a sor elejéig töröl.

A szöveg begépelése után a Returnt kell megnyomni.

Title Bar (Cím sáv)

A Cím sáv azonosít minden ablakot és képernyőt a rendszerben. Tartalmazza a lemez nevét, a lemez telítettségének arányát százalékban, a szabad kapacitást Kilobytokban (K), vagy megabytokban (M), és a használatban lévő kapacitás mennyiségét.

Depth Gadget (mélység gadget)

Egy ablak vagy képernyő helyzetét változtatja meg. Ha ráklikkelsz erre a gadgetre, akkor egy elől lévő ablakot vagy képernyőt hátra küld, illetve egy hátsó ablakot előre hoz.

Zoom Gadget (nagyítás-kicsinyítés)

Lehetőséget teremt két ablak méret és pozíció közötti átváltásra. Ez egy váltókapcsoló (toggle gadget), amely egy nagy ablakot kicsivé, egy kicsit naggyá tesz. átváltáskor az előbb beállított pozícióba ugrik az ablak az előbb beállított méretben.

Size Gadget (méret)

Egy ablak méretét változthatod meg az ablak jobb alsó sarkában található méret gadget segítségével. A bal egérgombbal ráklikkelve, és lenyomva tartva, elmozgathatod az ablak jobb alsó sarkát.

Scroll Gadget (görgetés)

A Scroll gadget segítségével elmozgathatjuk az ablak tartalmát. Erre akkor van szükség, ha az ablak mérete kisebb annál, hogy egyszerre beleférjen az összes információ. Az ablak oldalain található scroll téglalapokban van egy tólóka, amit az egérrel húzhatsz. A tólóka hossza azt jelképezi, hogy az ablak belsejének hány százaléka látható. A tólókát az egérrel húzhatjuk, vagy a téglalap üres részébe klikkelve a megfelelő pozícióba ugrathatjuk azt. A Scroll nyíl gadgetek segítségével folyamatosan mozgathatjuk az ablak tartalmát.

Close Gadget

Egy ablak bezárására szolgál. Ha egy program több ablakban fut, és az utolsót is bezárjuk, akkor általában ezzel ki is lépünk a programból.

Action Gadgetek

általában requesterekben, és egyéb ablakok alján találhatóak. Ezeket nagyon fontos megjegyezni, mert gyakorlatilag minden program használja ezeket. A leggyakoribb action gadgetek a következők:

Save - végrehajt és elment minden változtatást, bezárja az ablakot

Use - végrehajt minden változtatást és bezárja az ablakot, anélkül, hogy a változtatásokat elmentené. A gép újraindításakor a változtatás előtti állapot kerül érvénybe.

Cancel - törli a változtatásokat (nem hajtja végre) és bezárja az ablakot. A beállítások ugyanazok maradnak, mint az ablak megnyitása előtt.

OK - tudomásul veszi a beállításokat és bezárja az ablakot.

Retry - újra megpróbálja az előző működést, miután megváltoztattad a körülményeket annak megfelelően, amit a requester kér (pl.lemezhiba, vagy írásvédett lemez).

Continue - továbblép a műkédés egy következő lépésére.

Help - szöveges információt jelenít meg

Egyéb Gadgetek

Check box

A kipipálás jel azt jelenti, hogy az adott opció ki van választva

Cycle Gadget

A cycle gadget egy listányi opciót tartalmaz. A megjelenített opció van kiválasztva. A gadgetre klikkelve sorban jelennek meg a választható lehetőségek. Ha visszafelé akarsz lépni a leheőőségek között, tartsd nyomva a Shift billenytűt a klikkeléskor

Radio gomb

A radio gomb segítségével kiválaszthatsz egy lehetőséget egy teljesen megjelenített listából. Az opció mellett található gombra klikklve kiválasztja az adott lehetőséget. A kiválasztott gomb grafikus megjelenítésében be van nyomva. Kiválasztáskor az előzőleg kiválasztott gomb, automatikusan kikapcsolódik.

Slider Gadget

A csúsztató gadget segítségével beállíthatunk egy értéket adott határokon belűl. A tolókát az egérrel húzva változtathatjuk a hozzá tartozó értéket fel és lefelé.

Ikonok

Az ikonok lemezek, fiókok, fájlok, és programok mozgatható grafikus reprezentációi, amelyeket az egérrel manipulálhatsz. A Workbench a következő tipusú ikonokat használja:

A **disk** (lemez) ikon egy lemezt reprezentál, amely a Workbench számára elérhető. A lemez ikonok csak a Workbench ablakban jelennek meg.

A **drawer** (fiók) ikon egy direktoryt jelképez, ami az adott lemez tárolókapcitásának egy elkülönített részét képezi.

A **tool** (program) ikon egy adott programot reprezentál, mint pl. a Clock utility (óra). Mikor egy ilyen ikont megnyitunk, a hozzá tartozó program elindul.

A **project** (adat) ikon egy fájlt reprezentál, amelyet egy tool (program) hoz létre. Ilyen ikon

például Prefs Preset ikon. Egy ilyen ikonra klikkelve általában betöltődik a hozzá tartozó program és maga a fájl is. Egy Deluxe Paint Project ikonra (képre) klikkelve, betöltődik a Deluxe Paint program, és az adott kép is.

A **Project pseudo** ikon egy olyan Project fájlt reprezentál, ami nem rendelkezik ikonnal.

A **drawer (fiók) pseudo** ikon olyan directory-t jelent, aminek nincs ikonja.

A **tool pseudo** ikon olyan programot jelent, aminek nincs ikonja.

A **Trashcan** (szemetesláda) ikon egy speciális fiókot reprezentál, amelybe olyan fájlokat helyezhet a felhasználó, amire már nincs szüksége.

Icons Menü

Az ikont ki kell választani ahhoz, hogy a menü pontok érvényessek legyenek.

Open (jobb Amiga+O)

Ekvivalens az ikonra való bal egér duplakklikkelésel

Copy (jobb Amiga+C)

Egy ikont kiválasztva, ezzel a funkcióval egy másolat készül az ikonról. Ha az ikon neve "ikon" volt, a másolat neve "copy_of_ikon" lesz. Ha a másolatot egy másik ablakba szeretnéd készíteni, használd az egyszerűbb, áthúzással történő másolást, azaz egyszerűen húzd át az ikont a kívánt ablakba!

Ezt a menüfunkciót leginkább floppy lemezek másolására érdemes használni. A lemez ikonját válaszd ki, majd válaszd az Icons menüből a Copy parancsot. Ha csak egy meghajtód van, akkor lemezcserélgetésre lesz szükség. Ha legalább 5 lemezcserére van szükség, akkor a program kiírja a szükséges lemezcserék számát. A lemezt amit le szeretnél másolni, tedd írásvédetté (ez a forráslemez, angolul source disk), amelyikre kivánsz másolni azt írás engedélyezetté (ez a cél, destination disk). A cél lemezt nem szükséges formattálni, mert a copy formattálja is, ahogy ír rá. A gép a rendelkezésre álló memóriától függő alkalommal kéri a forrás illetve a cél lemez behelyezését.

Rename (jobb Amiga+R)

Egy ikon nevét változtatja meg. A másoláskor keletkező "copy_of" előtagot automatikusan letörli.

Information (jobb Amiga+I)

Információt jelenít meg a kiválasztott ikonról, és bizonyos adatokat meg is lehet változtatni a requesterben. Bár az információs ablak tartalma ikononként különböző, a következő adatok mindig megjelenítésre kerülnek:

name - az ikon neve.

image - az ikon képe.

size - a blockok és bájtok száma, amelyet a disk, program, vagy egyéb fájl igénybe vesz.

stack - az adott program által lefoglalt ideiglenes tárolásra használt memória mérete.

last changed date - az utolsó kimentés, vagy módosítás dátuma.

Disk ikon esetén az ablak tartalmazza az írás engedélyezés állapotát is.

Fiók, szemetesláda (trashcan), project (adatfájl), vagy tool (program) tipusú fájlok esetén a következő attribútumok állíthatók be:

Script - Script fájl, avagy egy AmigaDOS parancsokat tartalmazó szövegfájl, amit a Shell-ből el lehet indítani (Workbench-ből az IconX segítségével lehet elindíthatóvá tenni egy Script fájlt).

Archived - Ezt az attribútumot bizonyos programok állíthatják, és azt jelzi, hogy a fájl egy másik, az eredeti fájl biztonsági másolata.

Readable - A fájlból az információ olvasható.

Writeable - A fájlba az információ írható.

Executable - A fájl végrehajtható, azaz egy program automatikusan elindul, mikor a fájlt megnyitod

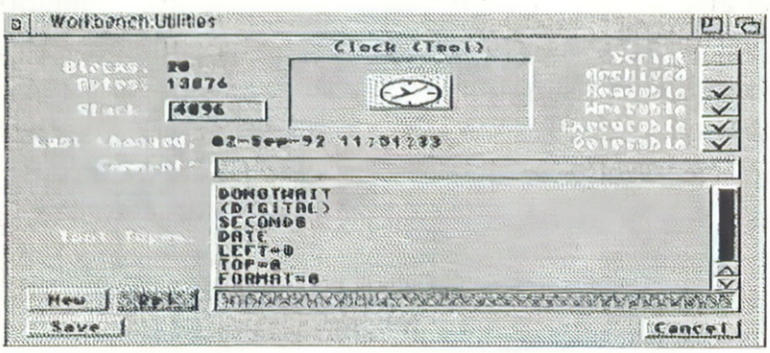
Deleteable - A fájl törölhető.

Project tipusú fájlok esetén gyakran található információ a Default Tool gadgetben. Ez tartalmazza annak a programnak az elérését és nevét, amely létrehozta az adatfájlt. Amikor az ikont kiválasztjuk, a megfelelő program is automatikusan elindul. Egy szövegfájlra klikkelve például betöltődik a szövegszerkesztő program, amivel létrehoztuk azt, és automatikusan betöltődik maga a szövegfájl is a szövegszerkesztőbe.

A Comments dobozba egy max. 79 karakterből álló megjegyzést írhatunk.

A Tool Types dobozban különböző indítási opciók vannak meghatározva bizonyos programok és fájlok esetén. Ezek segítségével különböző programoknál meghatározható, hogy melyek legyenek a képernyő színei, be legyen-e kapcsolva az automatikus mentés funkció, stb. (programonként változó). Bizonyos programoknál az összes lehetséges Tool Type be van gépelve, a felhasználónak csak meg kell változtatni a paramétereket. Az idézőjelbe tett Tool Type nem működik. Ha azt szeretnéd, hogy működjön, távolítsd el az idézőjeleket! A szögletes zárójelbe tett adatok paramétereket, illetve ki-be kapcsolható opciókat jelölnek. Ezeket cseréld ki, a kívánt értékkel, vagy opcióval! Az egyes Tool Type-okat megváltoztathatod (kiválasztod, majd az ablakban szerkesztheted), törölheted (delete), vagy létrehozhatsz újat (New). A felhasználói programok dokumentációjában megtalálod az indításkor megadható Tool Type-ok listáját, és paraméterezésük módját.

Ha bármilyen változtatást meg kívánsz őrizni, amit az Information ablakban tettél, a végén a Save gadgetet kell választanod.



Snapshot (jobb Amiga+S)

A kiválasztott ikon(ok) pozícióját menti el. Az ablak következő megnyitásakor is az ikon(ok) az elmentett pozicióban jelennek meg

Unsnapshot (jobb Amiga+U)

A kiválasztott ikon(ok) snapshot pozicióját törli.

Leave Out (jobb Amiga+L)

A kiválasztott program ikonja átkerül a Workbench ablakba, ezáltal gyorsabban el lehet érni. A változtatás a gép újraindítása után is él. Maga a program az eredeti helyén marad, csak az ikon kerül a Workbench ablakba. Indítás után a leggyakrabban használt programjaidnak az ikonjai rögtön megjelenhetnek a Workbench ablakban, így azonnal elindíthatodőőket, anélkül, hogy adott esetben számos fiókot kellene megnyitnod, amíg eljutsz az adott programig.

Put Away (jobb Amiga+P)

A Leave-Out-tal "kint hagyott" ikont visszateszi az eredeti helyére.

Delete

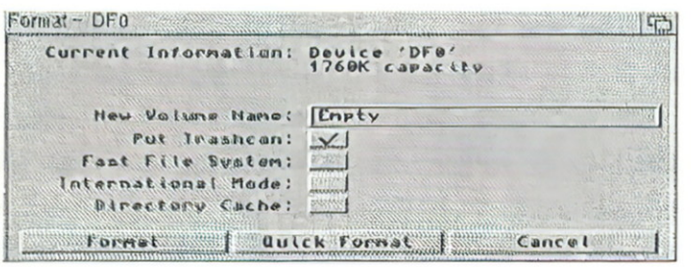
Letörli a kiválasztott ikont és a hozzá tartozó fájlt vagy directory-t. Vigyázat, az ilyen módszerrel

letörölt adatokat nem lehet visszahozni! Ha véletlenül olyan információt törölnél le, amire mégis szükséged van, speciális programok segítségével visszahozhatod a letörölt fájlokat, vagy azok egy részét. Ilyen esetben a legfontosabb: NE írj információt arra a diskre, amiről az információt vissza akarod hozni! Az egyik legjobb adat archiváló, adatmentő program az Amigán a Quarterback Tools (ezt nem adják a géphez, külön lehet megvásárolni).

A törlés előtt a Workbench ellenőrzi a felhasználó szándékát, mindig figyelmesen nézd meg a requestert, ellenőrizd, hogy a megfelelő fájlt választottad-e ki, és csak akkor klikkelj az OK-re. Biztonságos módszer, ha a nem kívánt fájlokat a Trashcanba (szemetesládába) teszed, amit csak akkor ürítesz ki, ha a disken helyre van szükséged. így a szemetesládából, mielőtt kiürítenéd, "kiguberálhatod" azokat a fájlokat, amelyekre mégis szükséged van.

Format Disk

Ezzel a funkcióval előkészíthetjük a disket az információ tárolására.



FIGYELEM! A disk formattálása az egész tartalmának a végleges elvesztésével jár! Semmilyen program vagy trükk segítségével nem hozhatsz vissza információt olyan diskről, amit formattáltál. A Workbench figyelmeztet erre, kérjük mindig győződj meg róla, hogy a kivánt disket formattálod-e! Nagy bosszúságot okozhat, ha egy floppy lemez helyett véletlenül az egész hardisket formattálod, ezzel letörölve róla minden információt!

Válaszd ki a kivánt disk ikonját, majd menüből a Format disk funkciót! A megjelenő ablakban különböző opciókat választhatsz ki. A New Volume name gadgetben megadhatod az új Volume (kötet) nevet. Az alapbeállítás "empty" (üres), amit később is megváltoztathatsz a Rename funkcióval. A Put Trashcan opció arra vonatkozik, hogy kerüljön-e szemetesláda a diskre. A Fast File System, International Mode, és a Directory Caching opciók csak AmigaDOS diskeknél választhatók (PC diskek esetén nem). A Directory Caching opcióval formázott lemezeket csak a Workbench 3.0 és magasabb verziószámú rendszerrel működő Amigák tudják olvasni, de jóval gyorsabb directory elérést tesz lehetővé. Az így formázott lemezeken jóval gyorsabban kapjuk meg a fájlok listáját, gyorsabban nyithatunk ki egy fiókot.

A Fast File System több információ tárolására képes, és gyorsabb is, mint a standard file system, de nem kompatibilis a 2.0-nál alacsonyabb verziószámú rendszerekkel (pl. 1.3, 1.2).

Az International Mode korrigálja azokat a hibákat, amelyek korábban a kis és nagybetűk felismerésénél jelentkeztek a nemzetközi karakterkészletekben, ezért ezt az opciót ajánlatos használni, DE az így formázott lemezek nem kompatibilisek a 2.0 alatti rendszerekkel.

A Quick Format funkció a már előzőleg megformázott lemezek gyors újraformázására szolgál. Ilyenkor egy "trükk" segítségével teszi üressé az AmigaDOS a lemezt, ezért az ilyen formazás nem tünteti el az esetleges lemezhibákat.

Hardisk formattálása

A hardisket formattálni, vagy újraformattálni kell, ha egy új, formázatlan hardisket vásárolsz, ha súlyos, helyrehozhatatlan disk hiba lép fel, ha újra kívánod partícionálni a hardisket, vagy ha új operációs rendszer verziót installálsz. A sok írástól és törléstől a hardisk fragmentáltá válhat (a szabad blokkok össze-vissza találhatók a lemezen). Ilyenkor a hardisk működése jelentősen lelassul. Több felhasználói program is létezik, amelyek optimalizálják a disk fragmentáltságát, de ha nem rendelkezel ilyennel, akkor is van mód a probléma kiküszöbölésére. A megtartandó

fájlokat másold ki lemezekre, formázd újra a hardisket, majd másold vissza a fájlokat!

Empty Trash

A szemetesláda tartalmát űriti ki. A szemetesláda egy olyan fiók, amibe a nem kívánt fájlokat helyezheted. Ha helyre van szükséged, letörölhetsz belőlük néhányat, vagy ezzel a funkcióval egyszerűen kiűrítheted az egész szemetesládát.

Requesterek

A requesterek a gép "kérései", amelyekre a felhasználónak reagálnia kell. A kis ablakban ki van írva egy szöveg, amely elmagyarázza, hogy mit kell tenned, hogy a kérést kielégítsd.

Action Requesterek

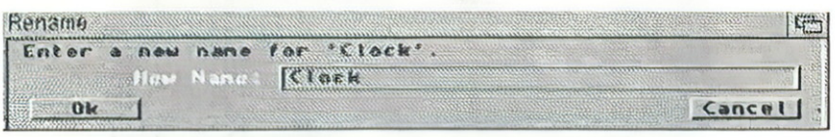
Egy feladat végrehajtását engedélyezheti, vagy szakíthatja félbe a felhasználó. Az OK, Continue vagy Retry gadgetekre klikkelve (bal Amiga+V) a gép folytatja a funkció végrehajtását, a Cancel-re klikkelve (bal Amiga+B) megszakad a működés.

Message Requesterek

Egyszerűen egy üzenet a felhasználónak. Az OK-re klikkelve jelezzük a programnak, hogy tudomásul vettük az üzenetét.

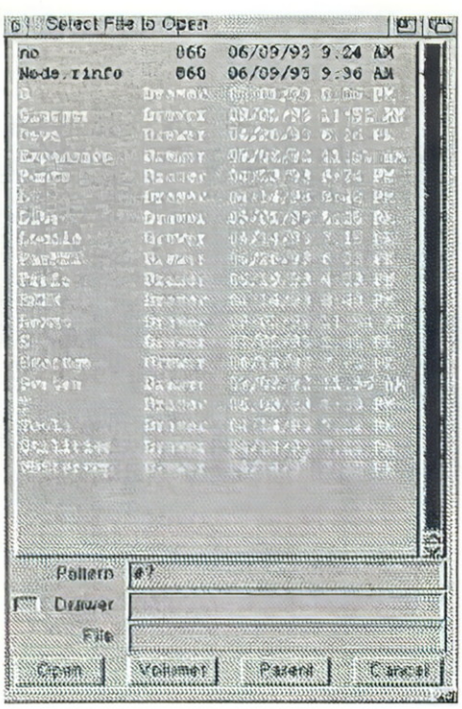
Text Requester

Ez egy szöveg begépelésére kéri a felhasználót.



File Requesterek

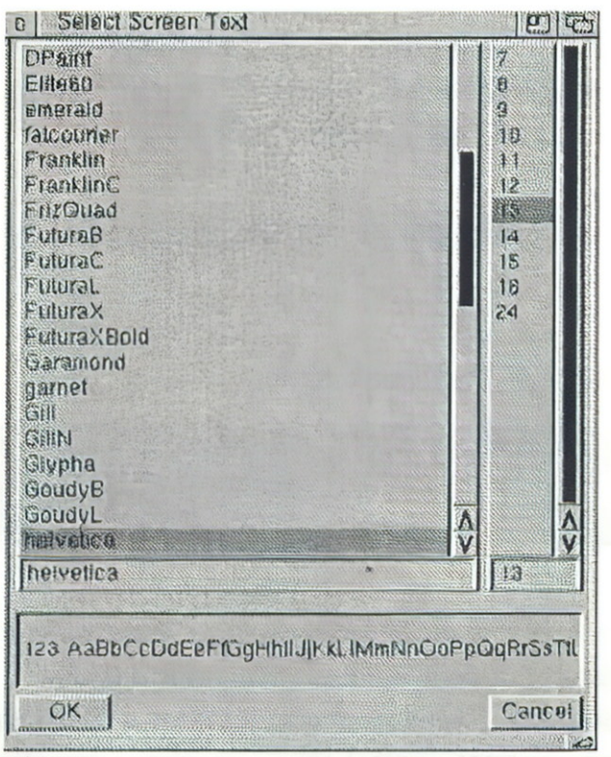
Lehetővé teszik, hogy a felhasználó begépelje, vagy kiválassza egy fájl nevét és elérését. A fájl requester a fájlok és directoryk scrollozható listáját tartalmazza. A Scroll gadgetek működése a szokásos. A Volumes gadgetre klikkelve megkapjuk a rendelkezésre álló kötetetek és fizikai egységek listáját. A Parent gadget segítségével az éppen kiválasztott fiók parent fiókjára kapcsolhatunk (azaz arra a fiókra, amely tartalmazza az éppen kiválasztott fiókot). A Pattern text gadgetbe begépelhetünk AmigaDOS pattern matching definíciót, így csak bizonyos feltételeknek megfelelő fájlokat listáz ki a requester.



A standard Amiga fájl requester tartalmaz egy Controll menüt is, ami tartalmazza a gadgetek menü változatát (kiírva a billentyűzet rövidítéseket is) és a Restore funkciót, ami abba az állapotba hozza a requestert, amiben akkor volt, amikor megnyílt. Egy fájl nevére duplaklikkelve megnyithatjuk azt, gadgetre való külön klikkelés nélkül

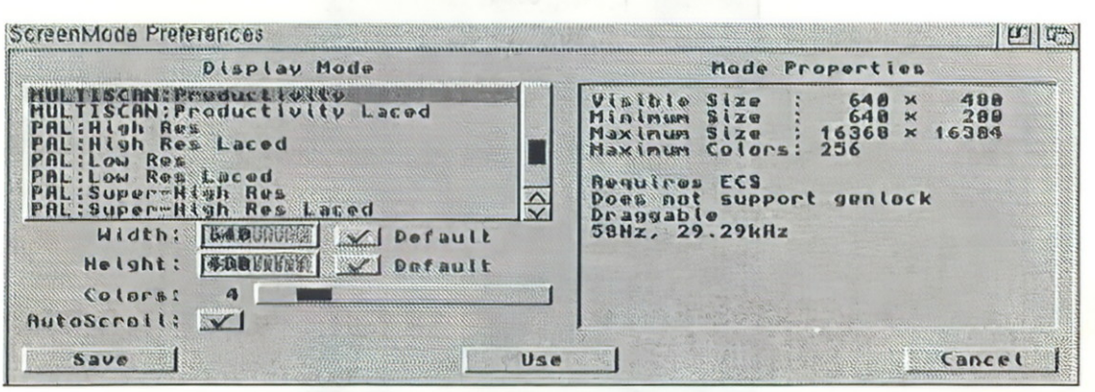
Font Requesterek

A Fájl requesterekhez hasonlóan ezzel kiválaszthatsz egy fontot (betűkészletet), egy bizonyos méretben. Bizonyos programok leheőővé teszik attribútumok kiválasztását is (sima, vastag, dőlt betű, színek).



ScreenMode Requesterek

A ScreenMode requester hasonlóan működik a ScreenMode Preferences editorhoz. Az V.fejezetben részletes információt találsz a ScreenMode beállításokról. Egy rajzoló program például tartalmaz ScreenMode requestert, hogy be lehessen állítani, milyen képernyőmódban kíván rajzolni a felhasználó.



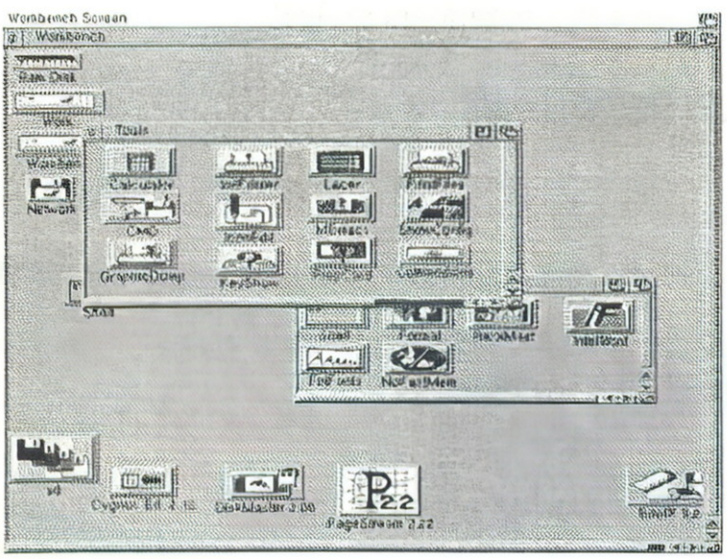
IV.Fejezet
Workbench

Workbench képernyő

A Workbench képernyő a rendszer alapvető vizuális eleme. Ikonok és ablakok jelennek meg rajta. A Workbench képernyőt a tetején található cím sáv segítségével azonosíthatja. A cím sáv tartalmazza a szabad memóriakapacitást is. A Preferenes Editorok segitségével (V.fejezet) beállíthatjuk a Workbench képernyő megjelenését. Lehetőség van a látható képernyőnél nagyobb Workbench képernyő definiálására is, amelyen sok ablak elfér.

Workbench ablak

A gép indítása után a WB ablak betölti szinte az egész WB képernyőt. Ez az ablak tartalmazza az összes rendelkezésre álló disk ikonját. Bár a WB ablak úgy néz ki, és úgy működik, mint más ablakok, a Workbench képernyő alapvető eleme.



Workbench menü

Backdrop (jobb Amiga+B)

Eltűnteti a Workbench ablak keretét és gadgeteit, így több hely marad a képernyőn. A WB ablak ezután is létezik, de mindig a többi ablak mögött marad. Ha minden indítás után ebben az állapotban kívánod látni a Workbenchet, akkor a Snapshot-ot kell választanod a Windows menüben.

Execute Command (jobb Amiga+E)

A megjelenő requesterbe begépelhetünk és végrehajthatunk AmigaDOS parancsokat, egy Shell ablak megnyitása nélkül.

Redraw All

újrarajzolja az összes Workbench képernyőn megjelenő ablak tartalmát. Erre akkor van szükség, ha valamilyen okból (más programok hibái, memória hiány stb.) zavarossá válik a grafika. Ha ezzel a funkcióval sem áll helyre a megszokott grafika, indítsd újra a számítógépet!

Update All

újranyit minden megnyitott ablakot, így kijelzi az ablak új állapotát. Erre akkor van szükség, ha egy fiók tartalmát a shell-ből, vagy egy felhasználói programból megváltoztattad. Ilyenkor a Workbench ablak nem tükrözi a változtatást, amíg nem nyitod meg újra az ablakot, vagy nem választod ezt a funkciót.

Last Message

újra megjeleníti az utolsó információt, vagy hibaüzenetet, ami a WB képernyő cím sávján megjelent.

About

Megjeleníti a Workbench és Kickstart szoftver verziószámát, és a copyright információkat.

Quit (jobb Amiga+Q)

Bezár minden Workbench működést, ezzel felszabadít memóriát. A Workbench nem zárható be, ha valamilyen program fut, beleértve olyan programokat is, amelyek nem nyitnak meg képernyőt, vagy ablakot, és azok is, amelyek a WBStartup fiókban vannak. A disk, fiók, és a shell ablak nyitva maradhat. A WB bezárása után a shell ablak a felhasználó egyetlen kapcsolata az Amigával. Ha nincs nyitva shell ablak, akkor újra kell indítani a gépet, ha dolgozni kívánsz vele. A shell ablakban a LOADWB parancs segítségével lehet újraindítani a Workbenchet. A WB ablak bezáró gadgete szintén a WB bezárására szolgál.

Workbench programok

System fiók

A System fiók olyan programokat tartalmaz, amelyek a rendszer működését irányítják.

FixFonts

Ezt a programot akkor kell használni, ha új fontokat másoltál be, vagy fontokat töröltél le a Fonts fiókból.

Format

Ugyanaz, mint ha kiválasztanád a Format Disk menüpontot a Workbenchben.

Intellifont

Intellifont outline fontok installálására és beállítására szolgál. Bővebben a VIII.fejezetben.

Nofastmem

Duplaklikkeléssel ki-be kapcsolja a Fast memóriát. Néhány nagyon régi program nem működik helyesen, ha a gépben van Fast memória.

RexxMast

Ez egy interpreter az opcionálisan megvásárolható ARexx programnyelvhez. Elindításához duplaklikkelni kell az ikonra.

Shell

Megnyit egy Amiga Shell ablakot, amely teljes elérést biztosít az AmigaDOS környezethez. Magyarul, a Shell ablakba AmigaDOS utasításokat gépelhetsz be.

Utitities (segédprogramok) fiók

Clock

Megjeleníti a rendszeridőt a Workbench képernyőn. Beállítható digitális és analóg kijelzés, másodpercek és a dátum kijelzése, sőt ébresztést is kérhetünk. A digitális kijelzés a screen font-ot használja. Ha a gépedben van akkumulátoros óra, a rendszer idő mindig a pontos idővel egyezik meg, ha nincs, akkor a rendszer dátum és idő bekapcsoláskor valótlan értéket vesz fel. Az órát a time preferencesben lehet beállítani. Ha elég szorgalmas vagy hozzá, akkor minden használat előtt beállíthatod a pontos időt és dátumot, akkor is, ha nincs akkumulátoros óra a gépedben.

More

ASCII szövegfájlokat jelenít meg a képernyőn. A következő billentyűket használhatod:

Szóköz - következő oldal

Backspace - előző oldal

Return - következő sor

< - első oldal

> - utolsó oldal

%n - a szöveg n százalékához ugrik, pl. %66 a két harmadához

CTRL+L - frissíti a more ablakot (erre akkor van szükség, ha megnövelted a méretét)

/szöveg - megkeresi a szöveget (kis-nagybetű érzékeny)

.szöveg - megkeresi a szöveget (kis-nagybetű érzéketlen)

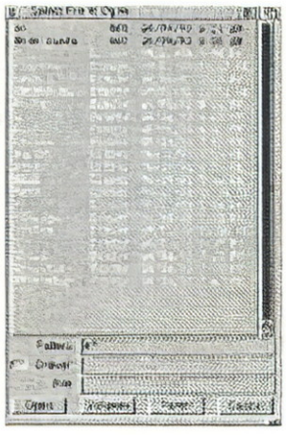
N - a következő előfordulását keresi meg az előbb keresett szövegnek

H - Help, segítség

Q, CTRL+C - kilépés

Shift+E - lehetőséget nyújt a fájl szerkesztésére azzal a szövegszerkesztő programmal, amit az ENV:editor-ban megadsz

MultiView



Lehetővé teszi szövegfájlok, grafikák, animációk megjelenítését és hangminták meghallgatását. A requesterben kiválasztott fájlt jeleníti meg.

A WBStartup fiók

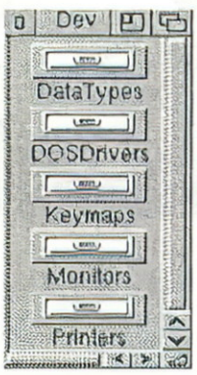
Ez a fiók azt a célt szolgálja, hogy ebbe tegyél minden olyan program ikonját, amelyiket

minden bekapcsoláskor el akarsz indítani. Például, ha úgy tartja kedved, a Clock programot beteheted ebbe a fiókba.

Expansion fiók

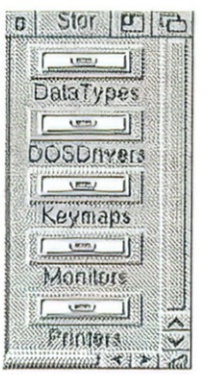
Ebbe a fiókba kell installálni a különböző hardver bővítések szoftver meghajtóit. Az új egység szoftver driverét húzd át az Expansion fiókba, és az a következő indításnál már aktív lesz.

Devs/Storage fiók



Figyelem: a floppy alapú rendszereken Storage lemez van a fiók helyett. A Devs fiók tartalmazza az egység meghajtó (device driver) fájlokat azon egységek számára, amelyek aktívak a rendszerben. A Storage fiók azokat a meghajtókat tartalmazza amelyek nem aktívak, a Datatypes kivételével. A nem használt fájlokat a Storage diskre másolva helyet takaríthatsz meg az indító (boot) lemezen

A Storage fiókból vagy lemezőől a Devs fiókba másolva egy meghajtót, aktiválhatjuk azt.



Data Types

A Data Type-ok olyan szoftver fájlok, amelyeket egyéb programok használhatnak fel. Különböző kép, hang és szövegfájl formátumokat fordítanak le a rendszer számára. A Workbench3.0-val a 8SVX (IFF hang), AmigaGuide (helpfájl), FTXT (IFF text fájl), és ILBM (IFF képfájl) datatype-ok jönnek. Opcionálisan megvásárolhatóak egyéb datatype-ok is, pl.GIF, TIFF stb. Ezek segítségével bármely rajzolóprogram be tud tölteni pl. IBM gépeken kreált GIF képfájlokat.

DOSDrivers

Olyan meghajtók amelyek az AmigaDOS lehetőségeit bővítik. A RAD driver példál létrehoz egy olyan RAM-disket (Recoverable rAm Disk), amely újraindításkor is megőrzi tartalmát. A PC0: a belső meghajtóba helyezett MS-DOS formátumú lemez olvasására teszi képessé az Amigát.

Keymaps

A beállított keymap (billentyűzettérkép) határozza meg a billentyűzet konfigurációt.

Monitors

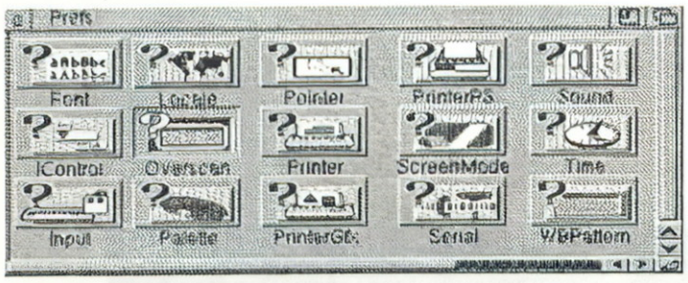
A Devs/Monitors fiók tartalmazza azon monitorok ikonját, amelyeket használhatsz a rendszerben.

Printers

A Devs/Printers fiók tartalmazza azon nyomtatók ikonjait, amelyeket használhatsz a rendszerben. A következőképpen aktiválhatsz egy új nyomtató meghajtót: floppy alapú rendszeren az Extras lemezről a Storage/Printers fiókból másold a megfelelő nyomtató ikonját a Workbench lemez Devs/printers fiókjába. Hardisk alapú rendszeren a Storage/printers fiókból kell Devs/printers-be húzni az ikont. Ezután a Printer Preferences-ben válaszd ki a megfelelő nyomtatót.

V.fejezet
Preferences

A Prefs fiók különböző alapbeállításokat szolgáló programok ikonjait és a Preset fiókot tartalmazza. A Time kivételével minden editor tartalmaz Project, Edit, és Settings menüt. Ezek segítségével létrehozhatunk preseteket, amelyek segítségével gyorsan válthatunk különböző konfigurációk között. Ha a settings menüben a Save Icons-t kiválasztod, akkor a kimentett beállításnak lesz ikonja is, amelyre klikkelve beállíthatod az adott konfigurációt az editor betöltése nélkül. Ez akkor fontos, ha a gépet több felhasználó használja, akik más-más billentyűzethez, képernyőszínekhez stb. vannak szokva. Minden editorban van három gadget, amelyek működése megegyezik: a Save kimenti, a Use a gép kikapcsolásáig őrzi meg, a Cancel törli a változtatásokat. Itt jegyzem meg, hogy némely editorokkal külön fejezet foglakozik (pl. Font editor, Printer Editor).

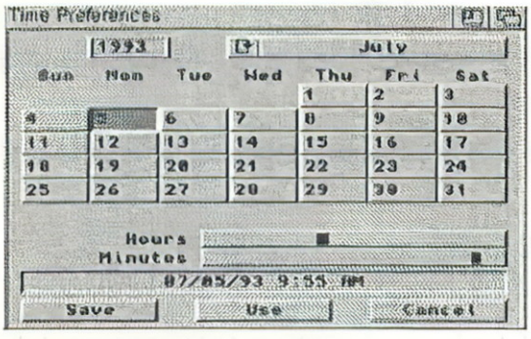


Locale Editor

Lehetővé teszi az Amiga használatát különböző nyelveken. Az alapbeállítás USA-angol. A VI.fejezet a Locale editorról szól.

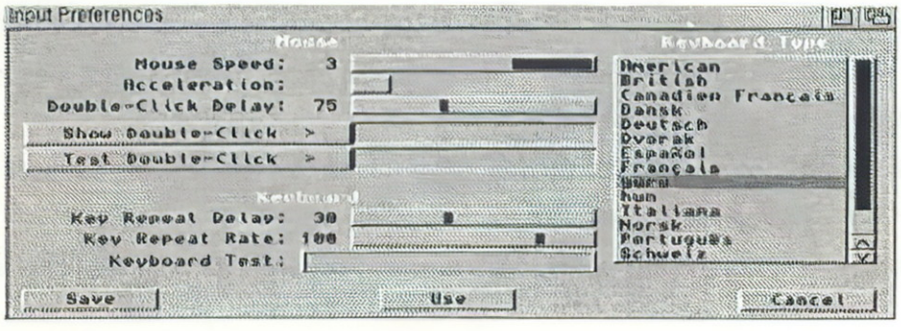
Time Editor

A szokásos gadgetek segítségével beállíthatod a rendszer időt.



Input Editor

Beállíthatod a billentyűzet típusát és az egér és a billentyűzet sebességét a szokásos gadgetek segítségével.



Mouse Speed - az egérmutató sebessége. 1 a leglassabb, 3 a leggyorsabb. Minél magasabb az érték, annál kisebb helyre van szükség az egér tologatásához. Az alapbeállítás 3.

Acceleration - az egérmutató gyorsulása. A gyorsuló egérmutató lehetővé tesz finom egérmozgást is, és mégis gyorsan átjuthatunk a képernyő egyik széléről a másikra. Ki-be kapcsolható.

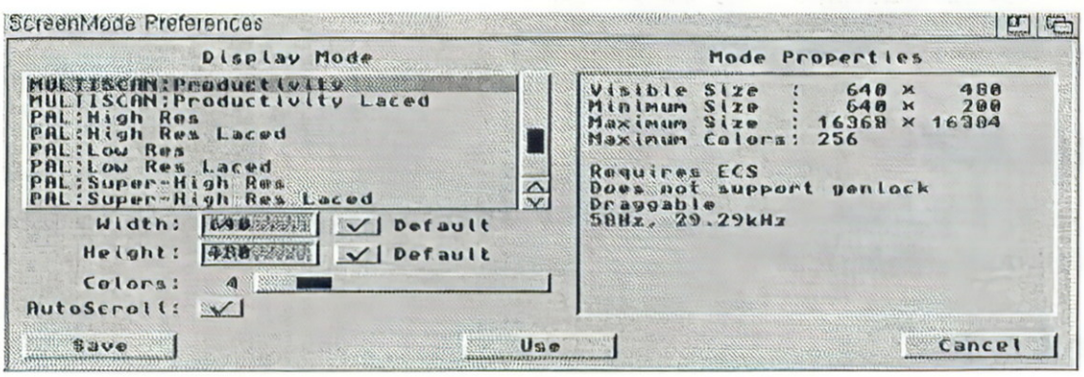
Double-Click Delay - azt az időt állíthatjuk itt be, aminél ha több telik el, nem számít duplaklikkelésnek. A Show Double-Click kijelzi a beállított értékhez tartozó időt. A beállítható értékek: 1-200, az alapbeállítás 75. A Test Double-Click-re klikkelve kipróbálhatjuk a beállítást. A "Double-Clicked" üzenet esetén sikerült, a "Too Slow" esetén nem sikerült duplaklikkelned.

Key Repat Delay - azt állíthatja be, hogy ha egy billenytűt lenyomva tartunk, mennyi idő után kezdje el ismételni automatikusan a bevitelt a gép (tehát a "b" betűt lent tartva "bbbbbbbbbbbbbbbbbb..." jöjjön... 1-75-ig terjednek a beállítható értékek, az alapbeállítás 30.

Keyboard test - kipróbálhatod a billentyűzetre vonatkozó beállítások hatását

Keyboard Type - aktiválja az adott billentyűzethez tartozó keymap fájlt a Devs/keymaps fiókban (ha nincs ott, a storageból oda kell másolni).

ScreenMode Editor



A Workbench képernyő számára választhatod ki a megjelenítési módot. A "B" függelék tanulmányozása után döntsd el, melyik megjelenítési mód az optimális a rendszereden. A rendelkezésre álló megjelenítési módok a bal, a kiválasztott megjelenítési mód tulajdonságai a jobb oldalon vannak kilistázva.

A megjelenítési módokra a következő tulajdonságok jellemzőek:

- resolution (felbontás)
- függőleges és vízszintes képfrekvencia (Hz, kHz)
- a színpaletta mérete

A legtöbb megjelenítési módnak van interlace (váltottsoros leképezésű) opciója. Az interlace függőlegesen megduplázza a sorok számát, és a legtöbb mód kimenetét video kompatibilissé teszi (a PAL videojel ugyanis váltottsoros leképezésű). Bizonyos monitorokkal az interlace képernyők villognak, ez sem a gép, sem a monitor hibája, az interlace működéséből adódik. Amennyiben a képet videóra kívánja rögzíteni, mindenképpen használj interlace képernyő módot! A villogást az 1 pixel vékony vízszintes vonalak elkerülésével mérsékelheted leginkább.

A Super-High Res opció vízszintesen duplázza meg a felbontást, a színek számát viszont csökkenti (kivéve AA chip készlet esetén).

Visible Size: a látható képernyő mérete, amit a text overscan is befolyásol (azaz a keret mérete)

Minimum Size: a legkisebb beállítható képernyőméret

Maximum Size: a legnagyobb beállítható képernyőméret (ezt a rendelkezésre álló Chip memória

is befolyásolja)

Maximum Colors: az egyidejűleg megjeleníthető szinek száma

ECS: csak az ECS (továbbfejlesztett chip készlet) gépekeken érhető el (A600, A500+, A3000, A1200, A4000)

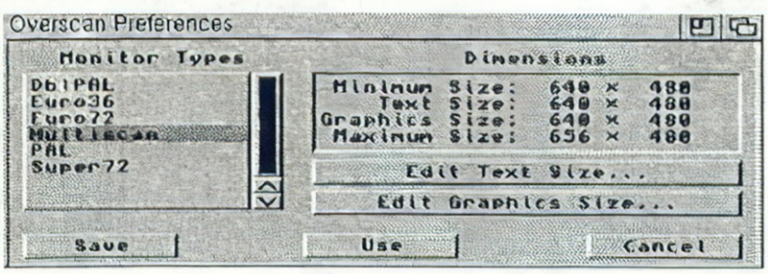
Supports Genlock: video genlock interface (a gép külső szinkronizálására és külső videojel kulcsolására alkalmas berendezés) kompatibilis.

Draggable: a képernyő húzható, az egérrel elmozgathat

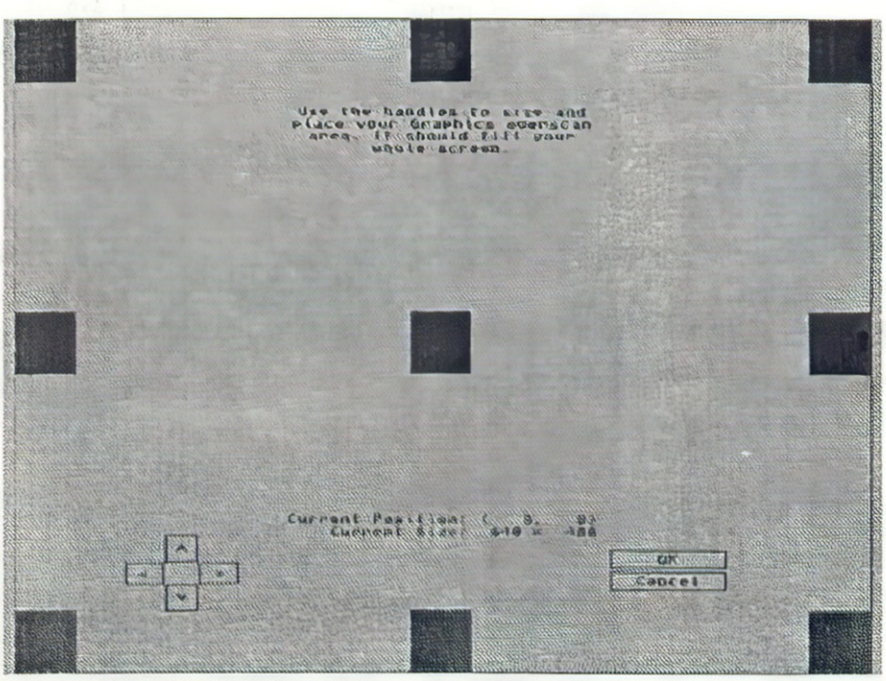
A with/height szöveg gadgetbe begépelhetjük a workbench képernőő kivánt méretét. Ez lehet nagyobb is, mint a látható képméret. A default az alapbeállítást, a látható képméretet jelenti. Az autoscrollt választva a képernyő automatikusan gördül az egérmutató után, ha az nagyobb, mint a látható képméret. A csúszó gadget (slider) segítségével beállítható a kivánt szinek száma (túl sok szín - sok memória, nemigen érdemes 4 szinnél többet pocsékolni a Workbenchre!).

Overscan Editor

A normál képernyők körül keret található, amin nem jelenhet meg grafika és szöveg. Az Amigák alkalmasak a teljes képfelület kihasználására, csak meg kell adni az overscan méretét. Az Overscan Preferencesben ki kell választani a monitor tipusát, majd megváltoztathatjuk a csoport összes megjelenítési módjánál a látható képernyő méretét.



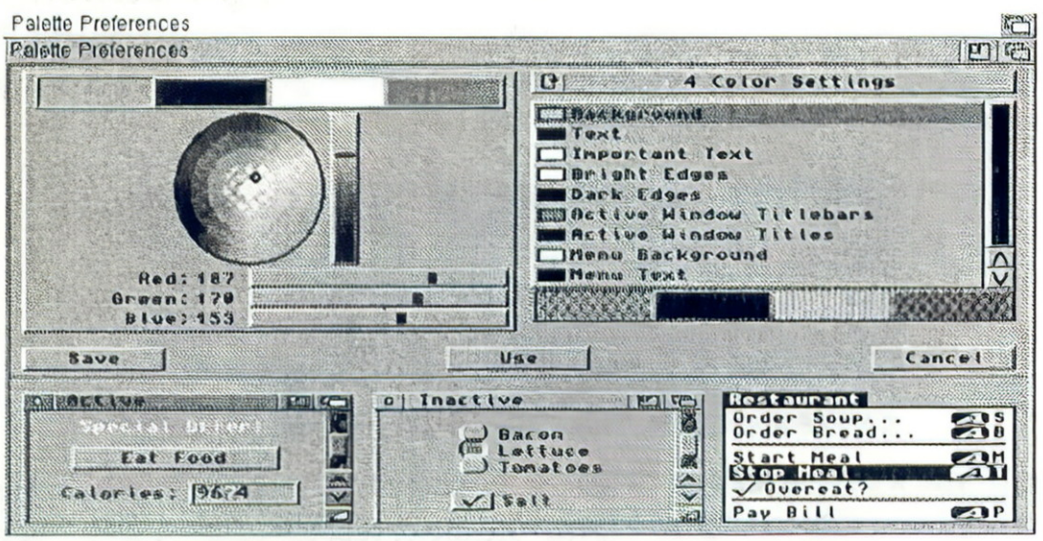
Az Edit Text Size a szöveg, az Edit Graphics Size a grafikai megjelenítés méretét szabja meg. A megjelenő négyzet a felhasználható képernyőterületet reprezentálja. A szélső négyzeteket az egérrel elmozgatva a keretet a kivánt méretűre állíthatjuk, a középső négyzet segítségével pozicionálható a képernyő.



Palette Editor

Itt állíthatók be a Workbench képernyő színei. Baloldalon állíthatók be az egyes színek. A csúszó gadgetek segítségével beállíthatjuk a szín RGB értékeit (azaz, hogy mennyi pirosat, zöldet, kéket tartalmazzon). A jobb oldalon található cycle gadget segítségével kiválaszthatjuk a 4 illetve 8 szinű workbench módot. A következő grafikai és szöveg elemeknek állíthatunk be színeket:

- background (háttér)
- Text (szöveg)
- Important Text (fontos szöveg)
- Bright Edges (világos élek)
- Dark Edges (sötét élek)
- Active Window Titlebars (aktív ablak címsávja)
- Activ Window Titles (aktív ablak cím)
- Menu Background (menü háttér)
- Menu Text (menü szöveg)

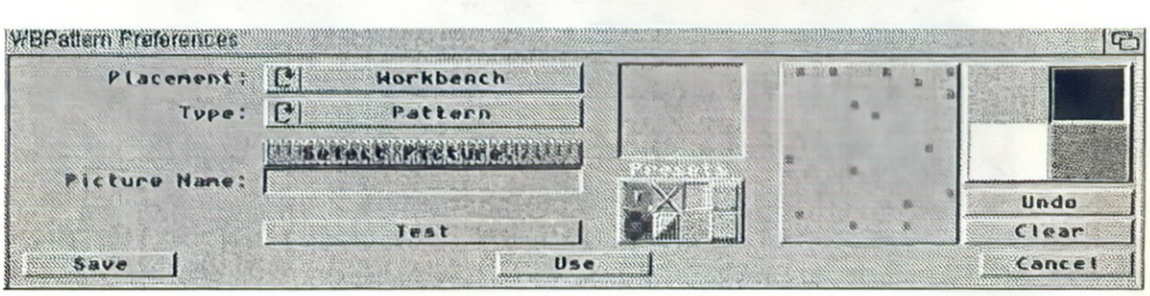


Az editor alján különböző ablakok és gadgetek találhatók, amelyek segítségével eldönthetjük, hogy tetszik-e az adott színbeállítás.

A színek definícójára nem csak az RGB modell létezik, menüből átkapcsolhatunk a HSB modellre is. Itt a három csúszó gadget a következőket jelenti: Hue (az alapszín), Saturation (a szín mennyisége, telítettsége), Brightness (fényerő).

WBPattern Editor

Ezzel az editorral különböző háttereket állíthatsz be a Workbench képernyőre (screen), a Workbench ablakra (Workbench), és az egyéb ablakokra (Windows). A Placement cycle gadgettel választhatod ki, hogy melyik mintát kívánod beállítani. A Type gadgettel kiválaszthatod, hogy mintát (pattern), vagy képet (picture) kívánsz használni. A Test gadget segítségével kipróbálhatod a beállítást az editor elhagyása nélkül.



Ha a mintát választod, rámutathatsz az előre lerajzolt minták egyikére, vagy a mintát megrajzolhatod saját magad. Válaszd ki a megfelelő színt, amivel rajzolni kívánsz, és már rajzolhatsz is a kinagyított mintát tartalmazó ablakba. Az Undo az utolsó változtatást törli, a Clear az egész mintát.

Ha a képet választod, a Select Picture segítségével kiválaszthatsz egy rajzolóprogrammal rajzolt, digitalizált, vagy scannelt képfájlt a requester segítségével. A kép színeit a Workbench színeire "mappeli", alakítja a program. Ha a képet az eredeti színeiben kívánod látni, megfelelően sok szinű képernyőmódot kell választanod.

Az editor Edit menüjében a következő funkciók találhatók:

Cut - a minta nagyított képét a clipboardba másolja, és háttérszinűre törli az ablakot

Copy - a minta nagyított képét a clipoardba másolja

Paste - a clipboardból egy 16 x 16 pixel méretű IFF képet ragaszt az ablakba (ha a kép nagyobb, az alsó és jobb oldali részek le lesznek vágva).

Erase - törli az ablakot

Undo - az utolsó változtatást törli

Load Image - egy képet tölt be a minta ablakba

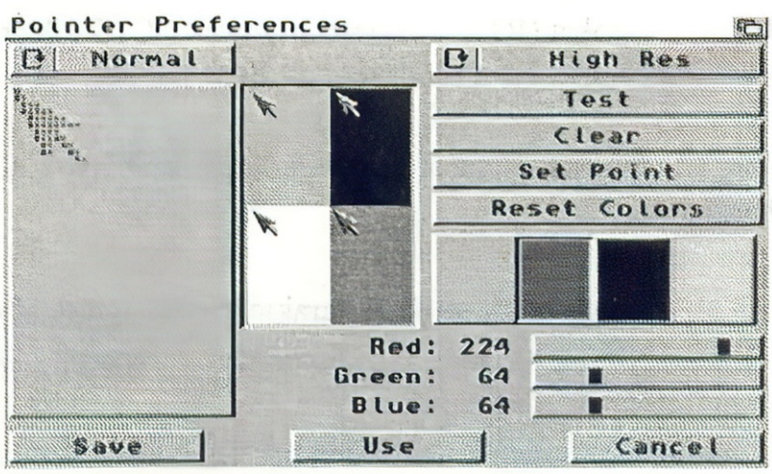
Reset to Defaults - újraállítja a Workbench alapbeállításait

Last Saved - az utoljára kimentett beállításokat állítja vissza

Restore - a nagyított minta ablakot abba az állapotba hozza, mint amiben akkor volt, amikor az editort megnyitottad.

A clipboard funkciók arra szolgálnak, hogy a mintát egy másik program segítségével, pl. az IconEdit, vagy akár a Deluxe Paint rajzolhassuk meg.

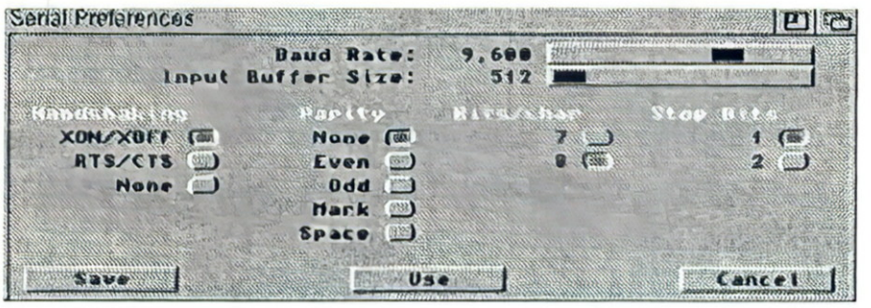
Pointer Editor



Ezzel az editorral megváltoztathatod a az egérmutató és a "busy pointer", azaz a foglaltság jelző mutató méretét, szinét, és alakját. A cycle gadget Normal állásában az egérmutatót rajzolhatod, a Busy állásban értelemszerűen a foglaltságjelzőt. A nagyított ablaktól jobbra a különböző Workbench színeken láthatod a mutatót, így el tudod dönteni a beállított színek helyességét. A színeket a szokásos csúszó gadgetek segítségével állíthatod be. Az AGA gépeken (A1200, A4000) átválthatsz Hires módra, így a mutatók dupla pontossággal rajzolhatók meg. A Set Point-tal állítható be, hogy melyik legyen a mutató grafikájában az a pont, amivel tulajdonképpen mutatunk (normális esetben a nyíl hegye). A Reset Color gadget az utoljára kimentett színeket állítja vissza. Az edit menü ugyanazokat az elemeket tartalmazza, mint a WBpattern editor menüje.

Serial Editor

Itt állíthatod be a soros porton történő kommunikáció paramétereit a rendszerben. A hálózaton vagy modemen keresztül küldött vagy kapott információnak kompatibilisnek kell lennie azzal az egységgel, amellyel a gép kommunikál.



Baud Rate - a kommunikáció sebessége (az átvitt bitek száma másodpercenként). A soros kommunikációban az információt 1 bitenként lehet átvinni. Mivel egy karakter 10 bitből áll (1 start bit, 8 adat bit, 1 stop bit) a baud rátát tízzel osztva megkapjuk a másodpercenként átvihető karakterek számát. A beállítható értékek 110 - 31.250 baudig terjednek.

Input Buffer Size

Az adatátvitelre foglalt memória (puffer) mennyisége. Ha nagy átviteli sebességgel dolgozol, vagy az Amiga sok feladatot futtat egyszerre, használj nagyobb puffert! A beállítható értékek 512 - 65,536 bájtig terjednek.

Handshaking

A handshaking (kézfogás) irányítja az adatok áramlását a soros port és a rákötött egység között. A handshaking módszernek azonosnak kell lennie a számítógépben és a rákötött egységben. A következő módszerek állíthatók be:

XON/XOFF - Ez a legáltalánosabb módszer. Speciális karaktereket (XON, XOFF) ékelnek be az adatcsomagok közé, amelyek irányítják az adatátvitelt

RTS/CTS - külön kontroll sorokat (RTS - request to send) és CTS (clear to send) ékelnek be, amelyek irányítják az adatforgalmat. Ez a módszer egy biztosan helyesen bekötött soros kábelt igényel.

None - a handshaking ki van kapcsolva, a kommunikáció szabályok nélkül történik. Ezt az opciót óvatosan kell használni.

Parity

Hibaelleőőrzésre szolgál, azáltal, hogy minden karakterben megvizsgál egy ún. parity bitet.

None - minden bitet adatátvitelre használ. Ezt akkor kell használni, amikor a Bits/char 8-ra van állítva. Ilyenkor nem történik hibaellenőrzés

Even - az ON bitek számának minden karakterben mindig páros számnak kell lennie

Odd - az ON bitek számának minden karakterben páratlan számnak kell lennie.

Mark - a parity bit mindig BE van kapcsolva

Space - a parity bit mindig KI van kapcsolva

Bits/Char

Itt állítható be, hogy hány bit határozzon meg egy karaktert. Ez a beállítás a parity-vel függ össze. Ha az nem None-ra van állítva, akkor a Bits/Char-nak 7-nek kell lennie, ha None-ra van állítva, akkor 8-nak.

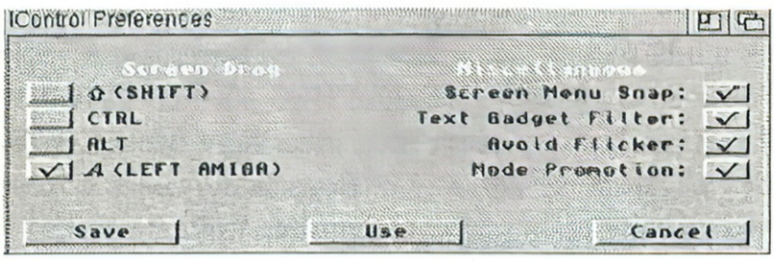
Stop Bits

A karakterek végéhez hozzáadott extra bitek, amelyek lehetővé teszik, hogy a gép értelmezze a szavak határát, és az adatcsomag végét. Ez mind a küldött, mind a fogadott információra érvényes.

A lassabb számítógépek két stop bitet igényelnek. A 300 bauddal, vagy gyorsabban kommunikáló gépek általában 1 stop bitet igényelnek. Ha nyolc adatbitet, akkor csak egy stop bitet használj, egyébként információvesztés léphet fel. Ha több soros port van a rendszerben, az editort rábírhatjuk több egység kezelésére a UNIT CLI opció segítségével, vagy hozzáadhatsz egy UNIT tool type-ot a program ikonjához.

IControl Editor

Ezzel az editorral a rendszer működésének néhány alapbeállítását végezhetjük el.



Screen Drag

Ha egy képernyőt el kívánsz húzni a helyéről (ezáltal láthatóvá tenni a mögötte lévőt), megfoghatod azt annak a címsávjánál fogva és egyszerűen lehúzhatod. Bizonyos esetekben a címsáv nagyon vékony (ezért nehéz eltalálni az egérrel), vagy egyátalán nem is létezik. Ilyenkor segít a rendszer azon funkciója, hogy a bal Amiga billentyű lenyomása mellett az aktív képernyő a bal egérgomb lenyomásával lehúzható, attól függetlenül, hogy hol áll az egérmutató. Bizonyos programok használhatják a bal Amiga billentyűt és az egérgombot más funkciókhoz, ezért ebben az editorban megváltoztathatjuk a képernyő elmozgatásához szükséges billentyűt. Ha többet is kiválasztunk, akkor mindet lenyomva kell tartani.

Coercion

Amikor egy Productivity képernyő van kiválasztva, a Multiscan monitorok nagyobb frekvenciával működnek, mint más képernyőmódok esetén. Amikor több képernyő van megnyitva, a legfelső határozza meg a monitor frekvenciáját. Amikor a legfelső képernyőt lehúzod, úgy, hogy egy productivity és egy nem productivity képernyő is látszik, akkor a hátsó eltorzul, mivel a monitor még mindig nagyobb frekvencián működik. A Coercion irányítja azokat a hatásokat, amelyeket a különböző frekvenciájú képernyők egyidejű megjelenítése okoz. Az Avoid Flicker opció meggátolja a hátsó képernyőt attól, hogy interlace legyen, a Preserve Colors opció az eredeti színek megőrzésére szolgál. Ezen opciók kiválasztása a hátsó képernyő további torzulását eredményezheti.

Screen Menu Snap

Ha nagyobb képernyőt nyitsz, mint a monitoron látható terület, a workbench menük nem láthatóak, amikor a jobb egérgombot lenyomod. Ezen segít ez az opció, mert a jobb egérgomb lenyomása idejéig a nagy képernyő bal oldalára ugrik a látható terület, így elérhetővé válnak a menük.

Text Gadget Filter

A text gadget filter teszi lehetővé kontroll karakterek felismerését, amikor egy text gadgetbe begépeled őket. A szöveg szerkesztésére a következő kontroll karakterek léteznek:

CTRL+M Return, CTRL+H Backspace, CTRL+X sortörlés, CTRL+U kurzortól balra töröl mindent, CTRL+K kurzortól jobbra töröl mindent, CTRL+A a sor elejére mozgatja a kurzort, CTRL+Z a sor végére mozgatja kurzort.

Kontroll karaktereket akkor is beszúrhatsz a text gadgetbe, ha a text gadget filter ki van kapcsolva, ha a CTRL-t és a bal Amiga gombot lenyomva tartva lenyomod a megfelelő billentyűt. Olyan ablakokban, amelyekben több text gadget is van, a TAB billentyűvel lehet ugrálni közöttük.

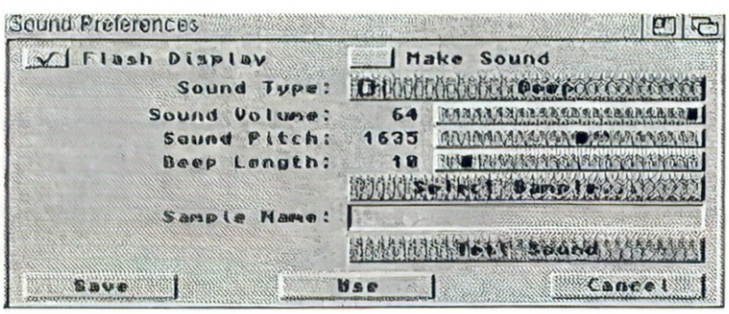
Az ilyen ablakokban, még ha a Text gadget filter ki is van kapcsolva, le kell nyomnod a bal Amiga+TAB-ot, ha egy tabulátort kívánsz beszúrni a következő gadgetbe.

Mode Promotion

Ez egy szoftver úton működő "villogásmegszüntető", azaz de-interlacer, ami csak az AA chip készlettel rendelkező gépeken működik (A1200, A4000). Ezt az opciót kiválasztva megszűnik a remegés a nem interlace VGA monitorokon. Ha a video kimenetet kívánod használni, ezt az opciót ajánlatos kikapcsolni.

Sound Editor

Itt állítható be, hogy a hibák vagy üzenetek esetén mi történjék. A Flash Display a képernyőt villantja meg, a Make Sound hangot ad ki. A Sound Type-nál eldöntheted, hogy Beep (csippanás), vagy Sampled Sound (hangminta) szólaljon meg hiba vagy üzenet esetén. A Sound Volume a hangerő, 1 a legcsendesebb, 64 a leghangosabb. Beep hang esetén a Beep Length a csippantás hossza, és a Sound Pitch a hang magassága. Hangminta esetén a Sound Pitch határozza meg a lejátszás időtartamát. A Select Sample-re klikkelve, a fájl requester segítségével választhatjuk ki a megfelelő hangmintát.



VI.fejezet
Lokalizáció

A Workbench lokalizációs funkciók segítségével az információ az általad választott nyelven, dátum/idő, és numerikus formátumban jelenik meg. A lokalizált lehetőségek a következők:

Szöveg - a képernyők címe, az ablakok címe, menük, requesterek, és üzenetek a Locale Preferences Editorban kiválasztott nyelven jelennek meg.

Calculator - a számológép nyomógombjai az ország és nyelv beállításoknak megfelelően jelennek meg, pl. vessző található pont helyett tizedes vesszőt jelölve.

Clock - az idő és a dátum kijelzésének formátuma az ország és a nyelv beállításának megfelelően történik.

Dátum - a dátum kijelzésének formátuma az ország és a nyelv beállításoknak megfelelően történik.

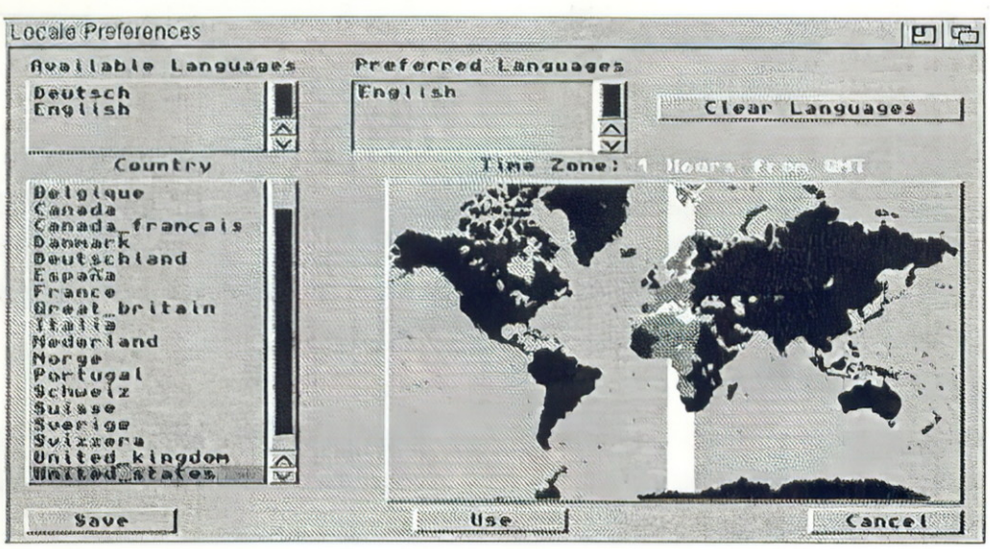
Idő és Dátum bélyegzők - a directory listákban a fájlok keletkezésének dátuma és időpontja az országnak és nyelvnek megfelelő formátumban történik

Számok - a számok kijelzésének formátuma is az ország és nyelv beállításnak megfelelően történik (pl. az ezreseket elválasztó jel, lehet pont vagy vessző).

A Locale Preferences Editor

Itt állítható be az ország, az előnyben részesített nyelvek, és az időzóna. Az Available Languages dobozban találhatók azon nyelvek, amelyek installálva vannak a rendszerben (sajnos magyar még nincs). Sorrendben klikkelj azokra a nyelvekre amelyeket valamilyen szinten ismersz, ezek megjelennek a Preferred Languages (kedvelt nyelvek) dobozban. Először a leginkább ismert nyelvre, majd sorban a következőkre klikkelj. A felhasználói programok végignézik a listát, és megpróbálnak olyan nyelven kommunikálni, amit a leginkáb "szeretsz". Ha a program egy ilyen nyelvet sem talál, akkor az alapbeállításában szereplő nyelvet használja. Meg kell jegyezzem, hogy a könyv kiadásának időpontjában nagyon kevés program használja a Workbenh lokalizációs lehetőségeit, így a többnyelvű kommunikációt. A Clear Languages gadgettel törölhetjük a Preferred Languages dobozt. A Country, azaz az ország kiválasztása befolyásolja a következő paramétereket: az ország neve, ország kód, telefon kód, mértékegység rendszer, kombinált és külön dátum és idő formátum, rövidített kombinált és külön dátum és idő, szám formátum, pozitív pénz formátum, negatív pénz formátum, váltópénz szimbólum, nemzetközi pénz szimbólum.

Az időzóna beállításához klikkelj a földrajzi helyre a térképen. A Time Zone felirat után olvashatod, hogy a GMT-hez képest mennyi az eltérés az adott helyen. A Workbench nem használja az időzóna információt, de más programok használhatják.



VII.fejezet
CrossDos
MS-DOS lemezek használata

A CrossDOS program segítségével, amely a 3.0-ás Workbench részét képezi, olvashatsz és írhat MS-DOS lemezeket, amelyeket az IBM kompatibilis gépek használnak. Ez lehetővé teszi, hogy adatfájlokat, képeket, szövegeket, fontokat cserélj IBM kompatibilis gépekkel. A CrossDos mindazonáltal nem teszi lehetővé MS-DOS programok futtatását. Ezt a célt a Vortex cég hardver kártyái valósítják meg legtökéletesebben, amelyek még a Windows programokat is képesek futtatni. A legjobb szoftver emulátor a PC-TASK, ami minden általam kipróbált programot hibátlanul futtatott, ami nem használ Hercules-nél vagy CGA-nál magasabb szintű grafikát. Ez a szoftver az Amiga egeret Microsoft mouse-ként emulálja, és a PC programot Amiga Task-ként kezeli, tehát a PC programmal együtt akár több egyéb Amiga programot is használhatsz (sőt egy megfelelően nagy teljesítményű Amigán egyszerre több PC-TASK-ot futtatva több PC program is mehet!).

A CrossDos meghajtók (driverek)

A szabványos DOS meghajtók CrossDOS megfelelői a PC0: és PC1:, amelyek megfelelnek a DF0: és DF1:-nek. Ezek lehetővé teszik a beépített, illetve a külső lemezegységben a 720KB-os MS-DOS lemezek írását és olvasását. A CrossDos drivereket úgy hozhatjuk működésbe, hogy a Storage/DOSDrivers fiókból, a DEVS/DOSDrivers fiókba mozgatjuk a PC0: illetve a PC1: ikont. Ezután minden indítás után működni fog a megfelelő driver. átmenetileg is aktiválható a driver, ha az ikonra duplaklikkel. Ezután a driver a következő indításig marad aktív.

Ha a CrossDos driver aktív, akkor a megfelelő lemezegységbe helyezett lemezhez két ikon is megjelenik. Egy MS-DOS lemez a DF0: számára hibás, és a PC0: számára értelmezhető, egy AmigaDOS lemez esetében pedig fordítva (a hibás lemezt kérdőjelekkel jelzi a gép, pl. PC0:????).

Ha két külső lemezegysége is van, a második számára is létrehozható CrossDos driver. Másold le a PC0 ikont (Copy az Icons menüből). A másolat nevét változtasd meg PC2-re (Rename az Icons menüből). Az Icons menüből válaszd az Information-t, és a Unit tool type-ot változtasd UNIT=0-ról UNIT=2-re.

A CrossDOS használata

Miután a CrossDOS meghajtókat aktiváltad, ugyanúgy dolgozhatsz MS-DOS fájlokkal és könyvtárakkal, mint a normál Amiga lemezeken. Másolhatsz, törölhetsz, fájlokat és megváltoztathatod azok nevét a szokásos Workbench menük segítségével. A CrossDOS meghajtók segítségével bármely Amiga program tölthet és menthet fájlokat MS-DOS lemezre, ugyanúgy, mint ha az Amiga lemez lenne.

Nevek

A fájlok neve az MS-DOS formátumban nem lehet több, mint 8 karakter, egy opcionális 3 betűs kiterjesztéssel, ami fájl típusára utal (pl. FILENAME.EXT). Bizonyos karaktereket nem használhatsz MS-DOS formátumban: < > . " | + = ; , \ / [ ] : - bár ezen karakterek egy része megengedhető az AmigaDOS-ban, kerüld használatukat ott is. Ezen karakterek egy része speciális funkciók ellátására szolgálnak.

Fájlnév ("FILENAME")

A fájl vagy könyvtár neve max.8 alfanumerikus (betű) karakter lehet. A névben szerepelhet szóköz, de nem ajánlott. A nevet beírhatja kis és nagybetűkkel is, de az MS-DOS automatikusan teljesen nagybetűsre konvertálja.

Fájl kiterjesztés (".EXT)

A fájl vagy könytár kiterjesztés három alfanumerikus karakterből állhat, amit a fájl nevétől egy ponttal kell elválasztani. Egy fájl után csak egy kiterjesztés lehet. Szóköz használható, de nem ajánlott.

Workbench ".info" kiterjesztés

Az egyetlen négybetűs kiterjesztés a CrossDOS speciális funkciója, a .info. Arra szolgál, hogy az MS-DOS fájlokat is észre tudja venni a Workbench. Az MS-DOS lemezeken valójában .INF szerepel, de ezt a CrossDOS automatikusan .info-vá alakítja.

Az egységek neve

A fizikai egységek neve a CrossDOS-ban is az Amigánál egyébként megszokott, pl. PC0:. A kettőspont tehát a "root name qualifier" azaz a gyökér jelző. A Volume, azaz kötet név viszont csak max 11 karakter lehet az MS-DOS-ban, és ez is opcionális. Ha a formázáskor nem adtak meg kötet nevet, a CrossDOS a bootblock azonosító nevét, és egy 1980 január 1-e dátumot használ kötet információként az AmigaDOS számára.

Könyvtár (directory) elválasztó jel (\ , /)

A CrossDOS a könyvtárak elválasztására felismeri az MS-DOS-ban használt (\) és az AmigaDOS (/) jelet is. Tehát pl. PC0:zene\pisti/getdown.mod

Ikonok

Az MS-DOS számítógépeken készített lemezeken nincsenek ikonok. Megjeleníthetsz a fájlok számára AmigaDOS pseudo ikonokat (a view all files) opció segítségével, őőt ha egy olyan Amiga programmal mentessz egy ilyen lemezre, ami ment ikonokat is, akkor igazi ikonok keletkeznek. Ugyanígy, akár az Iconedit programmal is készíthetsz ikont a PC-s fájlok számára is. Megjegyzendő azonban, hogy ezeket az ikonokat PC-s operációs rendszerek nem értelmezik, számukra a .INF kiterjesztésű ikonfájlok nem értelmezhetők

Lemezek Formázása

A folyamat ugyanaz, mint AmigaDOS lemezek esetén. Amikor egy lemezt a meghajtóba helyezel, és a CrossDOS meghajtó aktív, két ikon jelenik meg (egy az AmigaDOS, egy a CrossDOS számára). Ha MS-DOS formátumban kívánod formattálni, válaszd a PC0:???? ikont és válaszd a Format Disk menüpontot a Workbenchben.

CrossDOS Mount Fájlok

A Mount fájlok szövegfájlok, amelyek olyan paramétereket és értékekeket tartalmaznak, amelyekre a rendszernek szüksége van egy adott I/O egység kezelésére. A PC0/PC1 DOS meghajtók is ilyen mount fájlok. Ezen mount fájlok módosításával elérheted, hogy a CrossDOS más PC-s egységeket is kezeljen. A csatolni kívánt egység kézikönyvében szerepelnie kell a mount fájlban szereplő paramétereknek. A következő példa azt illusztrállja, hogy miként kell a mount fájlt egy szövegszerkesztő program segítségével megváltoztatni, hogy a CrossDOS kezelni tudjon egy Syquest cserélhető hardisk meghajtót is (ne felejtsd el a mount fájlt más néven kimenteni - pl.PCH0!).

FileSystem = L:CrossDOSFileSystem

Device = scsi.device

Unit = 2

Flags = 1

Surfaces = 2

BlocksPerTrack = 34
LowCyl = 0
HighCyl = 2096
Buffers = 5
BufMemType = 1
StackSize = 600
Priority = 5
GlobVec = 1
DosType = 0x4D534800

CrossDOS Commodity

A CrossDOS Commodity irányítja az aktív CrossDOS meghajtók szövegkezelési fukcióit. Kiválasztva egy meghajtót (pl.PC0) beállíthatja a Text Filtering és a Text Translation módját.

A Text Filtering opció töltés közben kiszűri a "kocsi vissza", azaz return karaktereket és az EOF (fájlvége) jeleket az MS-DOS fájlokból. Az MS-DOS szövegfájlok a sor végén tartalmaznak egy carriage return (CTRL+M) és egy line feed (CTRL+J) karaktert. Az MS-DOS fájlok végén általában van egy vagy több EOF (CTRL+Z) is.

Az Amiga szövegfájlokban csak linefeed-ek vannak, és nem használják az EOF-ot. A Text Filtering opció hozzáadják a linefeed-ek elé a szükséges carriage return-öket a sorok végére, és a fájl végére az EOF jelzőt, amikor MS-DOS lemezre ír.

A Text Translation opció lefordítja a karakterkészleteket. Az Amiga és az MS-DOS karakterkészletek különböznek egymástól. Az MS-DOS fájlok egyes ASCII karakterek felső bitjét magasra állítják, ezzel speciális jelentést biztosítva az adott karakternek. A Text Translation-t kiválasztva az ASCII-7-el (a translation types gadgetban) a beolvasott szöveg átalakul a szabványos ASCII formátumra. A Text Translation opció csak kiszűri a magas biteket, amikor olvas MS-DOS lemezről, de nem állítja ezeket a biteket, amikor MS-DOS lemezre ír.

Ha a Text Translation opciót nem is választjuk ki, a CrossDOS a translation type-nak megfelelően lefordítja a fájlok nevét.

Ha az INTL (nemzetközi) módot választod, akkor a CrossDOS megpróbálja meghagyni a nemzetközi karaktereket (pl. ő,ű). Ha pl. Dán szöveget kívánsz beolvasni, használd a Dansk file system opciót!

Megjegyzés:

A Text Filtering és Text Translation opcióra csak szövegfájlok esetén lehet szükség. Ha font, grafikus vagy bináris fájlokat kívánsz beolvasni, mindkét opciót kapcsold ki, hiszen ilyen esetekben tönkre megy a beolvasott adat, ha csak egyetlen bit megváltozik is.

VIII.fejezet
Betűkészletek (Fontok)

Egy betűkészlet (angolul font illetve typeface) számokból, betűkből, és szimbólumokból, jelekből áll. A különböző betűkészletekkel megváltoztathatod a szöveg hatását a képernyőn, és a kinyomtatott dokumentumokon. A font attribútumok segítségével (kövér, dőlt) kiemelheted a hangsúlyos részeket. A betűkészletek a Fonts: egységen találhatók, ami lehet egy lemez, illetve hardisk alapú rendszereken egy könyvtár. Az Assign AmigaDOS parancs segítségével hozzáadhatsz lemezeket vagy fiókokat a Fonts: keresési path-hoz. (Erre akkor van szükség, ha a betűkészleteid több lemeznyi helyet foglalnak el, vagy több hardisk partíción találhatóak).

Az Amiga operációs rendszere két típusú fontot ismer, a bitmap és az outline fontokat. A Bitmap fontok grafikai adatként (pontok halmazaként) vannak tárolva, így minden mérethez külön fájl szükségeltetik. Az outline fontok matematikai módszerekkel, vektorok segítségével tárolt egyenesek és görbék halmaza - ezért a különböző méretekhez nincs szükség különböző fájlokra. A Topaz, az Amiga alapfontja (ami egyébként bitmap font) a ROM-ban van tárolva. Az Amiga FONTS: lemezen található néhány egyéb betűkészlet, és opcionálisan még számtalan bitmap és outline betűkészletet vásárolhatsz is.

A betűkészlet kiválasztásakor meg kell jelölnöd a pont méretet is (ez a betű magasságára vonatkozik). Egy pont 1/72 inch-el egyenlő. A megengedett maximális méret 124 pont. A scroll gadget segítségével kiválaszthatsz egy meglévő pontméretet, vagy begépelhetsz egy újat. Az Amiga meg tudja változtatni a betű méretét, de a bitmap fontok ilyenkor eltorzulnak.

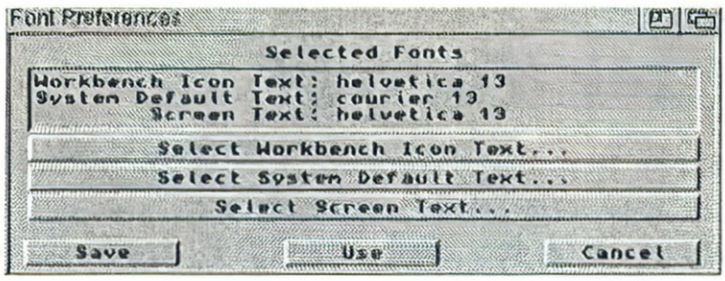
A bitmap fontok általában kielégítő minőségűek a képernyőn, de a felbontásuk túl alacsony a jóminőségű nyomtatványokhoz. Ha egy meglévő méretű bitmap font méretét megváltoztatod, akkor az torzult és rücskössé válik, csökken a felbontása. A méret megduplázása, illetve felére csökkentése még elfogadható eredménnyel járhat.

Néhány felhasználói program a saját font formátumát használja (pl. Broadcast Titler, Pagestream, Professional Page) ezek saját segédprogramokat mellékelnek. További információt ezen programok dokumentációjában találsz.

Az outline fontok a 2.0 fölötti operációs rendszerekben működnek. Az Amiga az Agfa Compugraphic Intellifont technológiát használja, amelyet a rendszer az Intellifont program segítségével kezel. Az MS-DOS számítógépekhez gyártott Compugraphic fontok megvásárolhatók, és az Amigán is használhatóak. Más formátumú (Windows, Adobe Type 1, stb.) betűkészletek konvertálására és szerkesztésére az opcionálisan megvásárolható FontDesigner nevű szoftver alkalmas. Az outline fontok nagy helyet foglalnak el, lassabban tölődnek be, és nagy a memóriaigényük, ezért ezeket elsősorban bővített, gyorsabb Amigákon ajánlatos használni. Hatalmas előnyük viszont, hogy a nyomtató legnagyobb felbontását használhatod így ki, a betűk méretét akármekkorára nagyítod, nem lesz "rücskös" a szélük

A Font Preferences Editor

Itt állítható be, hogy a felhasználói interfész milyen betűkészleteket használjon. Megjegyzendő, hogy sok felhasználói program a saját betűkészletét használja az itt történt beállítástól függetlenül (pl. Deluxe Paint, Scala stb.).



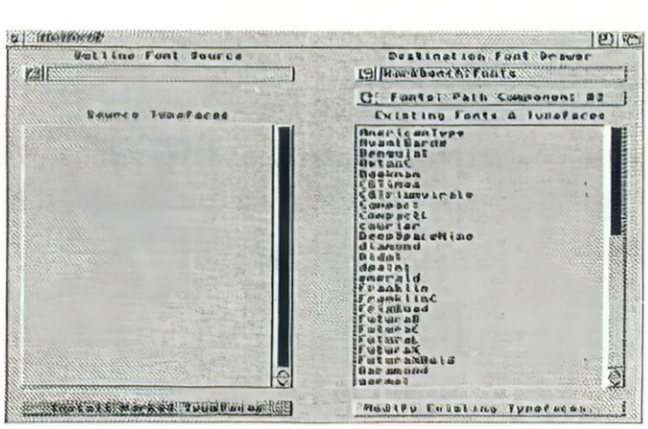
A "Selected Fonts" mezőben találod a jelenlegi beállításokat. Az alatta lévő három gadget segítségével választhatod ki a különböző funkciójú betűkészleteket. A Workbench Icon Text értelemszerűen a WB ikonjainak a betűtípusát határozza meg (a szín csak ennél határozható meg, a többinél nem!). A System Default Text a rendszer alapfontja, ezt használja különböző információk megjelenítésére pl. a Workbench Output ablakban, vagy az ablakokban a ha view by name módban, azaz ha ikonok helyett szöveges megjelenítést állítunk be. A System Default Text csak nonproporcionális (hűha!) font lehet, ami azt jelenti, hogy mindegyik karakter szélessége megegyezik (ilyen pl. a Topaz, vagy a Courier). A Screen Text-nél beállított betűkészlettel jelennek meg a menük szövegei, az ablakok címe, és ezt használja a legtöbb requester is. A USE, SAVE, és CANCEL a szokásos funkciókkal bír. Az átállítás után, be kell zárni minden nyitott ablakon a Workbench képernyőn, hogy a rendszer át tudja állítani az új fontokat.

A FixFonts

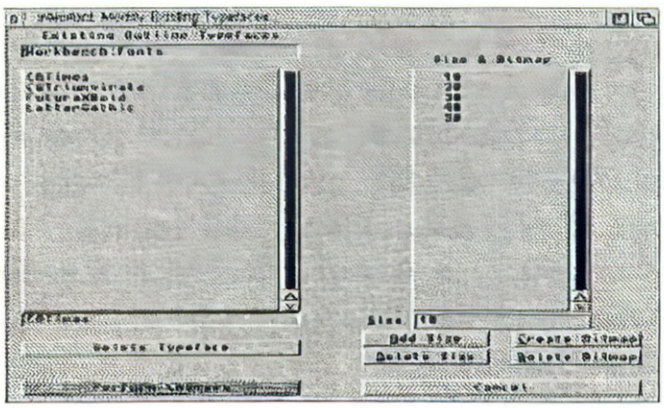
Ez egy egyszerű program, ami rendbeteszi a .font fájlokat a FONTS: könyvtárban, miután új fontokat installáltunk, vagy letöröltünk. A programot az ikonra való duplaklikkeléssel kell elindítani.

Intellifont

Ez a program a System könyvtárban található, és az outline fontokat kezeli az Amigán. Ezzel a programmal installálhatók az új outline fontok, törölhetőek a már nem használandók, beállíthatunk új méreteket, és létrehozhatunk bitmap fontot egy outline fontból, amelyeket felhasználhatunk olyan felhasználói programokban, amelyek nem tudják kezelni az outline fontokat. Az Intellifont képes installálni szabványos Compugraphic FAIS lemezeken található MS-DOS formátumú outline fontokat, és nyílvánvalóan az Amigához árusított outline betűkészleteket. Az Outline Font Source gadgetben kell megadni azt az elérést (path-ot), ahol az installálandó fontok találhatók (a .type fájlok). A kilistázott fontok közül az egérrel megjelelölhetjük, hogy melyeket kívánjuk installálni (ilyenkor egy + jelet tesz a neve mellé a program). A Destination Font Drawer gadgetben kell megadni azt a helyet, ahová szeretnénk installálni az új betűkészleteket (ez rendszerint a System:Fonts). Az Install Marked Typefaces gadget megnyomására a "+"-al jelölt, kiválasztott betűkészleteket installálja a program.



A Modify Existing Typefaces gadget megnyomására egy új ablak nyílik meg, ahol a már installált outline betűkészleteket változtathatjuk meg. A kívánt betűkészlet kiválasztása után törölhetjük (Delete Typeface), új méretet adhatunk meg (Add Size), méretet törölhetünk (Delete Size), vagy létrehozhatunk adott méretű bitmap fontot (create bitmap), illetve törölhetünk bitmap fontot. A Perform Changes elvégzi a változtatásokat, a Cancel - a szokásához híven - elveti azokat.



Environment változók

Két Environment változó állítható be az Intellifont számára. Az egyik az "intellifont", a másik "Diskfont". Az intellifont változó segítségével megadhatók azok a méretek, amelyek megjelennek a programok font requestereiben. Az alapbeállítás 15, 30, 45, 60, és 75. Egy szövegszerkesztő program segítségével gépelhetsz egy fájlt, ami a tetszésednek megfelelő méreteket tartalmaz. Ezt a fájlt, ha lemented SYS:Prefs/Env-Archive/Sys/intellifont néven, akkor az általad beállított méretek szerepelnek majd a font requesterekben. (maximum 20 méret sorolható fel). A Diskfont változó olyan paramétereket határoz meg, amelyeket a Diskfont.library használ, amikor az outline fontokat Amiga grafikus fontá konvertálja. A változó formátuma a következő:

XDPI/N, YDPI/N, XDOTP/N, YDOTP/N

Az XDPI és az YDPI paraméterek határozzák meg a font arányait, amely alapállapotban 1:1. Ha a fontokat High Res képernyőmódban kívánod megjeleníteni, állítsd az XDPI értéket 100-ra, az YDPI értéket 50-re. A szöveg editor használatával állítsd át az értékeket a következőkre:

XDPI 100 YDPI 50

majd mentsd le a fájlt SYS:prefs/Env-Archive/Sys/Diskfont néven.

Az XDOTP és YDOTP paraméterek a pixelek arányát befolyásolják, és normális esetben nincs szükség ezek megváltoztatására. Megjegyzés: nagyon nagy, vagy nagyon kicsi értékek szükségesek, hogy lásd a különbséget!

IX. fejezet
Nyomtatók (Printers)

Nyomtató meghajtók (Printer Drivers)

A nyomtató meghajtó úgy működik, mint egy fordító, ami lehetővé teszi, hogy az Amiga az adott nyomtatónak szükséges formában küldje ki az információt. Különböző nyomtatókhoz tehát, különböző nyomtató meghajtók szükségesek. A kiválasztott nyomtató meghajtót használja az Amiga mind a grafikus, mind a szöveges információk kiküldéséhez.

A nyomtató meghajtóknak a Devs/Printers fiókban kell lennie, az Amiga boot egységén, ahhoz, hogy a rendszer számára elérhető legyen. A nyomtató meghajtók az Extras lemez Storage/Printers fiókjában érkeznek az Amigával. Installáláskor azokat a nyomtató meghajtókat, amelyekre szükséged van, másold a Devs/Printers fiókba.

Nyomtató kimeneti egységek (Printer Output Devices)

A szabványos Amiga nyomtató kimeneti egység a PRT:, amelyet minden Amiga nyomtató meghajtó is használ. Amennyiben nem kívánod az információt feldolgoztatni a nyomtató meghajtóval, az információt közvetlenül a PAR: (párhuzamos port), vagy SER: (soros port) egységre küldheted. A nyomtató kimenet átirányítása lehetővé teszi egy felhasználói program saját nyomtató meghajtójának a használatát, az Amiga rendszerének a meghajtója helyett.

Több egység egyidejűleg (Multiple Devices

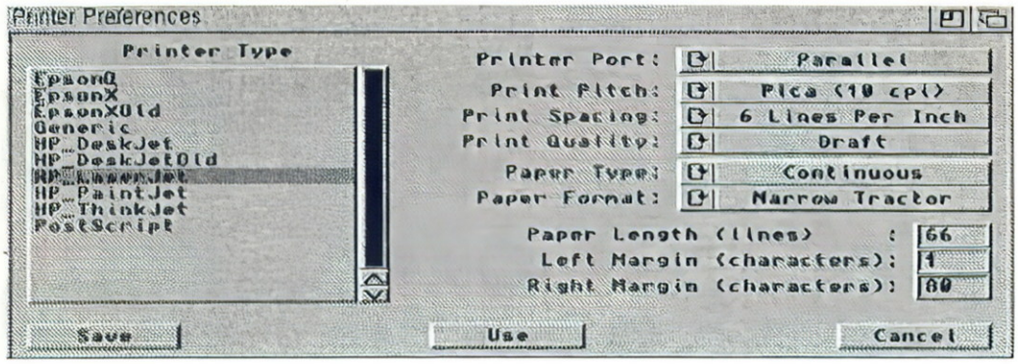
Olyan rendszereken, ahol több, mint egy nyomtató működik, több soros vagy párhuzamos porttal, a UNIT Tool Type beállításával határozható meg, hogy melyik kimeneti egységet kívánjuk használni. Több nyomtató csak akkor használható, ha olyan hardvert (kártyát) használsz a gépben, amelyik több soros és párhuzamos porttal rendelkezik (ez opcionálisan vásárolható az Amigákhoz).

A UNIT Tool Type engedélyezése (Icons/Information a WB menüben) a Serial Preferences Editor ikonjában, megjelenít egy "Default Unit" szöveg gadgetet az editorban, amelyben meghatározhatod a kimenetre használandó egység számát.

A UNIT Tool Type engedélyezése a Printer Preferences Editor ikonjában, megjeleníti a "Device Unit" szöveg gadgetet, amibe begépelheted a használni kívánt port számát.

A Printer Preferences Editor

Ez az editor leheőővé teszi a nyomtató meghajtó, a nyomtató port kiválasztását, és számos szöveg opció beállítását. A Printer Type scroll gadgetben a bal egérgombbal választhatod ki a megfelelő nyomtató meghajtót (itt csak azok a meghajtók kerülnek listázásra, amelyek benne vannak a rendszer Devs/Printers fiókjában). (megj.: amennyiben Postscript nyomtatót használsz, a beállítások a Printer Preferences és PrinterGfx Preferences Editorokban nem használatosak, de a nyomtató portot itt kell beállítani.)



Ha az Ön nyomtatójának meghajtója nincs a Devs/Printers fiókban, és a Storage/Printers fiókban sem, akkor a Generic-et (általános) kell választani. A legtöbb nyomtató így képes kinyomtatni szövegeket, grafika és a szöveg stílusok (kövér, dőlt stb.) nélkül. Érdemes kapcsolatba lépni a nyomtató gyártójával is ilyen esetben, hátha rendelkeznek Amiga nyomtató meghajtóval is. Megjegyzendő, hogy az elterjedt nyomtatók mindegyikéhez rajta van a meghajtó a Storage/Printers fiókban.

Printer Port

Itt állíthatod be a megfelelő Amiga portot, ahová a nyomtató kötve van (soros, vagy párhuzamos).

Print Pitch

Beállítható, hogy hány karakter legyen nyomtatva egy inchen belül vízszintesen (CPI). A magasabb számok, keskenyebb betűket eredményeznek. a Pica, Elit, és Fine opciók közül választhatsz.

Print Spacing

sortávolság (sor/inchben).

Print Quality

A nyomtatás minősége állítható be itt. A Draft alacsonyabb minőséget, de gyorsabb nyomtatást, a Letter kiválasztása jobb minőséget, de lassabb nyomtatást eredményez.

Paper Type

A papír típusa. Lehet Continous (leporelló), vagy Single (egyenként betöltendő lapok, általában A4 lapok).

Paper Format

A használt papír méretét állíthatod itt be. A Custom kiválasztásával elkerülhetők azok a problémák, amelyek tűs (dot matrix) nyomtatók használatakor lépnek fel. Ha ezt a beállítást használod, mindenképpen állítsd be a papír hosszát is (paper length).

Paper Length

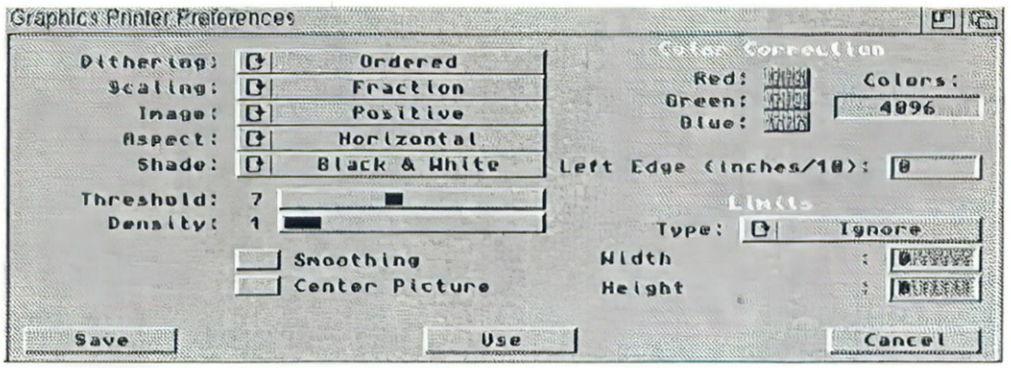
Itt állíthatod be, hogy hány sor fér el a papírra. Egy 11 inch hosszú papírra, 6 line per inch (lpi) sortávolsággal 66 sort tesz lehetővé a papírra. Ezt kell begépelni ebbe a gadgetbe.

Left, Right Margin

Beállítható a bal és jobb margó, karakterekben. Megj.: a Pitch Type beállítás is hatással van a margó méretére, hiszen keskenyebb betűkből kisebb lesz pl. egy 5 karakteres margó.

PrinterGfx Prefernces Editor

Itt állítható be az adott nyomtató grafikai opciói. A megfelelő nyomtatót természetesen előbb a Printer Prefernces editorban ki kell választani. A Postcript nyomtatók beállítását nem itt kell elvégezni!



Dithering

A képpontok variálásával többféle szín illetve szürkeségi árnyalat megjelenítését teszi lehetővé. Választható "Ordered", "Halftone", illetve "Floyd-Steinberg" módszer. Fotók nyomtatásához a legerősebb árnyékolást nyújtó Floyd-Steinberget, míg struktúrált grafikákhoz a másik két módszer valamelyikét ajánlom.

Scaling

A scaling a kép méretének beállítását jelenti. A kép kinyomtatott méretét a Limits beállítás határozza meg. A "Fraction" Scaling a Limits-ben meghatározotthoz közelítőleg megegyező méretben nyomtatja ki a képet. Ilyenkor a kép arányai is megváltozhatnak, és akkor működik csak szépen, ha erős árnyékolást (ditheringet) használunk.

Az "Integer" scaling a kép arányait megtartva nagyít vagy kicsinyít. Egy 320 x 200 as kép tehát csak 320 x 200, 640 x 400 vagy 960 x 600 méretben nyomtatható így ki. Vékony vonalakból, szövegekből álló grafikát érdemes így kinyomtatni.

Image

Csak a fekete-fehér és szürkeárnyalatos nyomtatásnál működik. Beállítható Positive (ahogy a képernyőn megjelenik), és Negative, ami a fotónegatívhoz hasonló.

Aspect

Meghatározza, hogy a papíron milyen irányban feküdjön a grafika. A Horizontal (vízszintes), amelyet gyakran hívnak Portrait-nek is (portré), a kép úgy jelenik meg, ahogy a képernyőn volt. Vertical beállítás esetén (gyakran Landscape - tájképnek is hívják egyéb programokban) a kép a papír hosszában kerül nyomtatásra.

Shade

Black & White - csak fekete és fehér pixeleket nyomtat, a Threshold (határérték) beállításnak megfelelően. A ditheringnek nincs hatása.

Grey Scale 1 - a színeket különböző szürkeárnyalatok helyettesítik.

Grey Scale 2 - négyféle szürkeárnyaltot nyomtat. Olyan képek kinyomtatására való, amelyeket az A2024 monitoron terveztünk.

Color - szinesben nyomtatja ki a grafikát, ahogy a monitoron látszik. Értelemszerűen csak szines nyomtatóval használható.

Threshold

Black & White (fekete-fehér) módban itt állítható be a kép "erőssége". A magasabb érték esetén több szín kerül feketén nyomtatásra.

Density

Itt állítható be a grafikus nyomtatás sűrűsége. Alacsonyabb érték esetén gyorsabb a nyomtatás, de csökken a felbontás, magasabb érték esetén élesebb a kép, de lassul a nyomtatás. Ezt az opciót nem minden nyomtató támogatja.

Smoothing

Lágyítja a körvonalakat, és ferde vonalakat, amelyek egyébként rücskösnek látszanak. Olyan programokkal működik jól, amelyek grafikusan nyomtatják a szöveget (pl. ProWrite). A Smoothing lelassítja a nyomtatást, és a Floyd-Steinberg dithering sem használható vele egyidőben.

Center Picture

Vízszintesen középre rendezi a képet. a Left Offset beállítást figyelmen kívül hagyja a gép, ha a Center Picture be vagyon kapcsolva...

Color Correction (szín korrekció)

Pontosabban próbálja megközelíteni a színeket a kinyomtatott képen a képernyőn lévő eredeti színekhez. Beállítható a Red, Green, és Blue összeteőőkre (piros, zöld, kék), illetve ezek kombinációjára

Ez az opció csökkenti a nyomtatható színek számát. Ha ez az opció nincs kiválasztva, minden Amiga színt ki is lehet nyomtatni a színes nyomtatón (az persze más kérdés, hogy ezek a színek mennyire hasonlítanak az eredetire valójában). Amelyik színre kiválasztjuk a korrekciót, annak sok árnyalata elveszik. A nyomtatható színek száma a Colors gadgetben látható.

Left Edge

Meghatározza a kép távolságát a papír bal szélétől (kvázi egy grafikai bal margót adhatunk meg). A Use Metric System opció kiválasztása után (a menüben) a távolságot milliméterben adhatjuk meg (tized inch helyett).

Limits/Type

A kép méretét határozhatjuk meg a beállított módszernek (Type) megfelelően.

Ignore - figyelmen kívül hagyja a With és Height (szélesség, magasság) beállításokat. A kép mérete akkora lesz, amekkorát a program nyomtat. Az egyedüli méret korlátozás:

(jobb margó - bal margó) + 1

---

karakter per inch/mm

a kép függőleges méretét általában csak a papír hossza határozza meg.

Bounded - a kinyomtatott kép méretét a With és Height gadgetekben meghatározott határok maximálják.

Absolute - a kép mérete pontosan a beállított méretű lesz. A Fraction scaling is kiválasztandó ilyenkor. A képet a beállított méret arányaiban torzítja is a gép. Ha valamelyik értéket nullára állítod, akkor a kép megőrzi eredeti arányait, és a méret megfelel majd a másik értéknek. Ha mindkét értéket nullára állítod, akkor a kép szélessége a lehető legnagyobb lesz, a hossza, pedig a korrekt aránynak megfelelő.

Pixels - a kép méretét pixelekben meghatározva a With és Height szabják meg. Ha valamelyik értéket nullára állítjuk, ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint az absolute esetében.

Multiply - a With and Height beállítások szorozzák a kép eredeti szélességét és magasságát. Ha például 2 és 4 a beállítás, akkor a kép szélessége duplája lesz az eredetinek, a magassága pedig négyszerese.

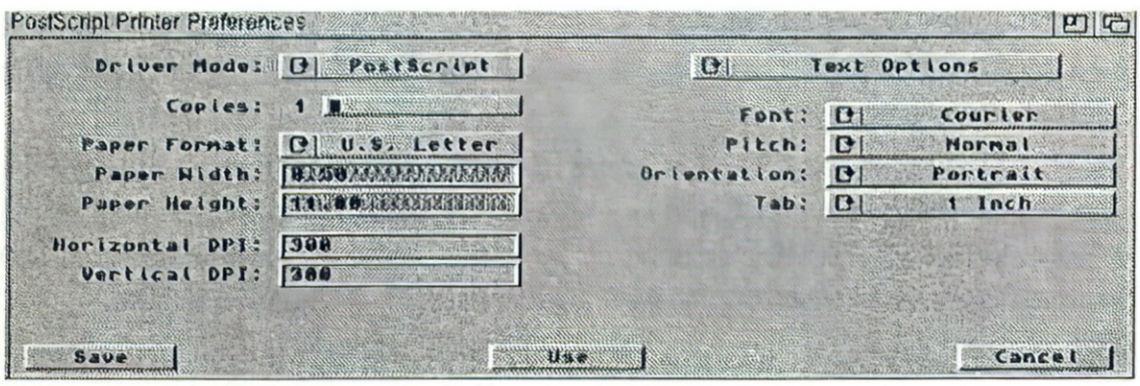
Tippek a gyorsabb nyomtatáshoz

- használj alacsonyabb density beállítást
- használj a horizontal aspect beállítást
- két színű kép esetén használj a black & white opciót
- a smoothing-ot csak a végleges nyomatnál használj, mivel ez megduplázza a nyomtatási időt
- az ordered és a halftone dithering nem növelik a nyomtatási időt, míg a Floyd-Steinberg megduplázza.

- ha egy több, mint 4 szinű High Res képernyő van elöl, küldd hátra a bal Amiga + N segítségével

A PrinterPS Preferences Editor

Itt állítható be a postscript nyomtatók szöveg és grafika kezelése, ha a Postcript nyomtató van kiválasztva a Printer Preferences Editorban. A menüben található egy külön funkció a Measuring System (mértékrendszer). Beállítható CM, Inch vagy Points - pont). A beállított mértékrendszerben számolja az editor a magasság, szélesség, és margó beállításokat.



Driver Mode

Beállítható Postcript vagy Pass Through. A Pass Through kiválasztása esetén a rendszer meghajtó nem dolgozza fel a postcript információt, egyszerűen kiküldi a nyomtatónak. Ezt akkor érdemes használni, ha olyan programmal dolgozunk, amelyek közvetlenül a nyomtatónak "szánják" az információt (a legtöbb DTP program).

Copies

Beállítható a kivánt másolatok száma (azaz, hogy minden oldalból hányat nyomtasson).

Paper Format

A papír mérete állítható bé itt. A szabványos méreteken kívül (DIN A4, Legal stb.) beállítható akármilyen érték is (Custom).

Paper With és Paper height

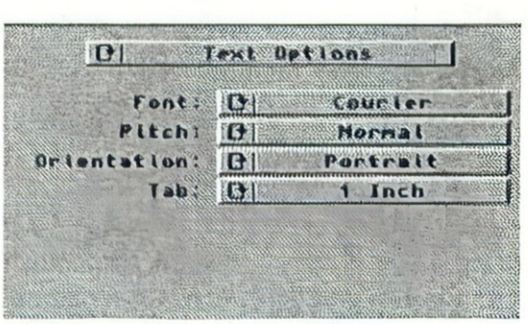
Itt állítható be tetszőleges papír szélesség és magasság, ha a Paper Format-nál a Custom ki van választva.

Horizontal DPI és Vertical DPI

Beállítható a nyomtatás vízszintes és függőleges sűrűsége. A meghajtó ezt a sűrűséget használja minden dithering és egyéb grafikai funkció végrehajtásánál. Ha különböző sűrűséget állítunk be a két helyen a kinyomtatott kép torzított arányú lesz.

A jobb felső gadget a Panel Cycle Gadget. Itt az alábbi beállításokat választhatjuk ki: Text Options, Text Dimensions, Graphics Options, Graphics Scaling.

Text Options



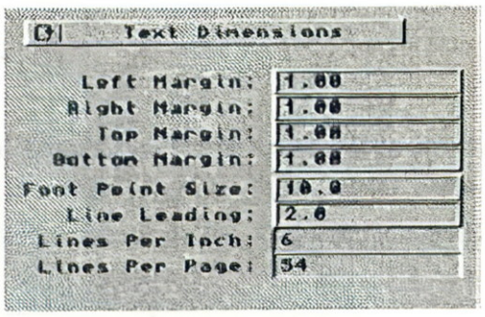
Font - kiválaszthatóak a nyomtató beépitett betűkészleteiből egy.

Pitch - a betű szélessége. Lehet Normal, Compressed (összenyomott), vagy Expanded (nyújtott).

Orientation - Portré (Portrait) illetve tájkép (Landscape) helyzet (függőleges vagy vízszintes nyomtatás a papírra). A Landscape például boríték nyomtatáskor hasznos.

Tab - a nyomtatott fájl tabulátorait határozhatjuk itt meg. Lehet 4 és 8 karakter, vagy 1/4, 1/2 és 1 inch. Az Inch beállításokat proporcionális (azaz különböző szélességű betűkből álló) betűkészletekkel kell használni.

Text Dimensions



Left és Right Margin - bal és jobb margó

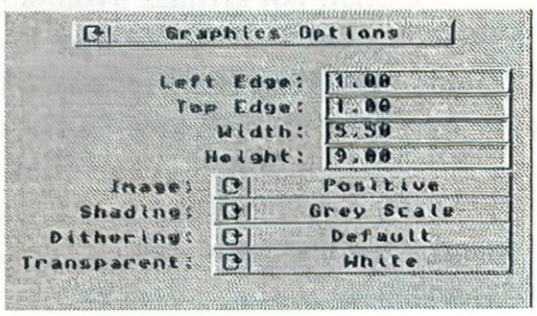
Font Point Size - a betűkészlet mérete pontokban.

Line Leading - sortávolság

Lines Per Inch - a sorok körülbelüli száma egy inch-ben. Ez a szám a Font Point Size és Line Leading beállításokból következik.

Lines Per Page - a sorok száma egy oldalon. Ez a papír méretétől, a font méretétől, a margóktól, és egyéb beállításoktól is függ.

Graphics Options



Left Edge/Top Edge - a grafikák nyomtatásánál a bal és a felső "margó".

With és Height - a grafikák nyomtatásánál a használható terület szélessége és magassága

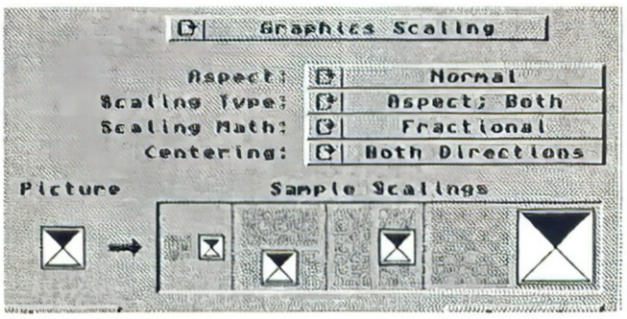
Image - pozitív és negatív

Shading - Black & White, Gray Scale, és Color (Fekete-fehér, szürkeárnyalatos és színes nyomtatás)

Dithering - A PrinterGfx editorban ismertetett ditheringeken kívül beállítható Dotty, ami a halftone-hoz hasonlít, de nagyon nagy pontokkal (speciális effektus). A Vertical és Horizontal egymáshoz közeli, különböző vastagságú vonalakkal ábrázolja a különböző szürkeárnyalatokat.

Transparent - ki lehet választani egy "átlátszó" színt, ami nem kerül nyomtatásra. Color 0 beállítás esetén a paletta első színe lesz átlátszó, a White az abszolút fehér szín (R:255, G:255, B:255). A None biztosítja, hogy még a legfényesebb szín is kapjon valamilyen árnyékolást a fehér papíron. A Transparent opció nem él a Black & White árnyékolásnál.

Graphics Scaling



A grafika méretét, arányait, pozícióját és irányát befolyásolják az itt beállított opciók. A kép alján található egy minta, ami alapján egyértelműen látható, hogy az egyes beállításoknak mi lesz a következménye, ezért erről nem is ejtenék túl sok szót. A kitöltött téglalapok különböző méretű és alakú nyomtatási területeket jelölnek

A Scaling Math nem érzékelhető a grafikus mintákon, ezért ezt leírom: az Integer csak egésszámú többszörösére tudja nagyítani/kicsinyíteni a grafikát, a Fractinal törtszámokkal is tudja szorozni a kép méretét.

Printer Escape Sequences

Az Amiga nyomtató egység (PRT:) elfogad szabványos ún. escape szekvenciákat, különböző nyomtató funkciók ki és bekapcsolásához. Beállítható így dőlt betű, betűtipus vagy margók. Ezek a jelek minden nyomtatónál különbözőek lehetnek. A megfelelő jeleket a nyomtató gépkönyvében találod meg pontosan.

Az Escape szekvenciákat akkor kell használni, ha közvetlenül a Shell-ből kívánsz nyomtatni, vagy egy saját programba kívánsz valamilyen nyomtatási funkciót beépíteni. Ez a rész tehát csak komolyabb felhasználók vagy programozók figyelmére tart számot, hiszen az átlagos felhasználók számára a különböző szövegszerkesztő és egyéb nyomtatót kezelő programok automatikusan elvégzik ezeket a beállításokat. Az eredeti Workbench 3.0 kézikönyvben felsorolják a mátrixnyomtatókban használt tipikus escape szekvenciákat, de én ezt (helyhiány miatt sem) tartottam fontosnak, hiszen erre 100 felhasználó közül háromnak lehet szüksége, akinek viszont van, annak úgyis ajánlatos ezeket inkább a nyomtató kézikönyvéből kikeresni.

Egy tipikus Escape szekvencia a következőképpen néz ki (bekapcsolja a kövér betűstílust):

Esc[1m

Ehhez következő billentyűket kell megnyomnod: Esc,[,1,m. Az Escape szekvenciák érzékények a kis és nagybetűkre, tehát nem mindegy, hogy "w"-t, vagy "W"-t írunk. Az escape szekvenciák felsorolásában lévő <n> jel egy számot jelöl. A jobb és bal margó beállítására a következő Escape szekvencia szolgál:

Esc[<n>;<n>s

Ha bal oldalt 5 a jobb oldalra 75 margót szeretnél állítani, a következőképpen kell az <n> jeleket behelyettesíteni:

Esc[5:75s

Az escape szekvenciákat a shellből a következőképpen lehet kiküldeni a nyomtatónak:

1. a billentyűzetet irányítsd át a printerre

1> COPY * to PRT:

2. gépeljd be a szekvenciát, pl.:

Esc[2"z

A bevitelt a CTRL és a \ egyidejű lenyomásával fejezheted be.

Az escape szekvenciákat természetesen lementheted egy ASCII szövegfájlba is, és COPY paranccsal kiküldheted a nyomtatónak. így nem kell ezeket mindig begépelni. Példa:

COPY WORK:escapefájl TO PRT:

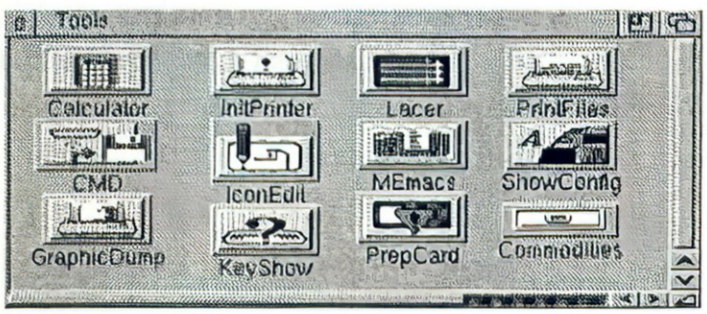
Extended parancsok

Az extended parancsok nyomtató specifikus parancsok megadására valók, például egy adott nyomtatóban lévő betűkészlet kiválasztására. Ebben az esetben az <n> a parancs hosszát jelenti bájtokban, és az <x> jelenti az adott parancsot. Az extended parancsban egy karakter egy bájtot jelent, beleértve az "Esc"-et is. Ha a nyomtatód például az ESCk1-et a sans serif font kiválasztására használja, a következő escape szekvenciát kell begépelned:

Esc[3"Esck1

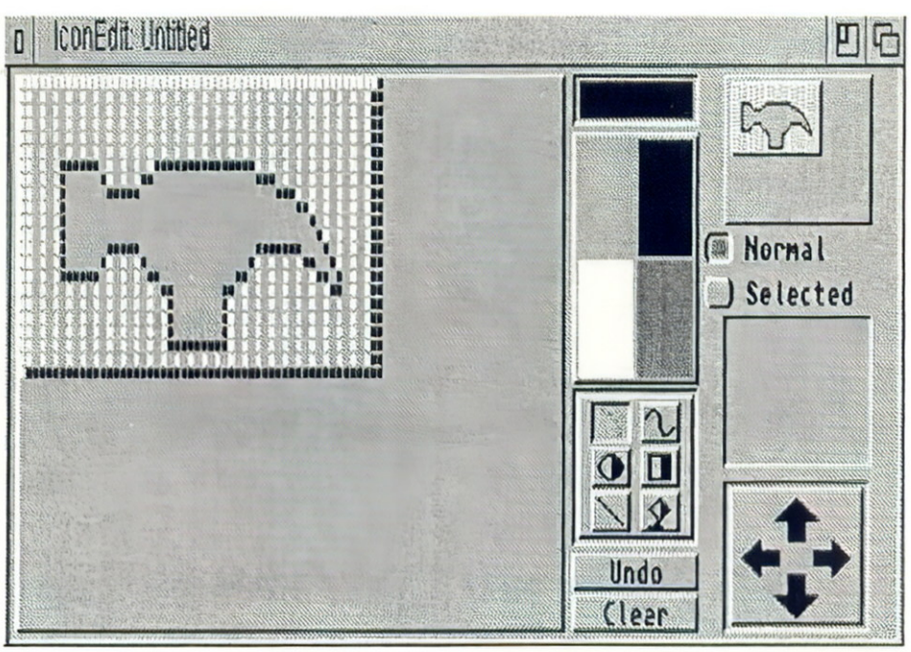
X.fejezet
Egyéb Workbench programok

A Tools és Commodity fiókokban különböző hasznos programokat találsz. Ezek használatát ismertetetem ebben a fejezetben.



IconEdit

Ikonok szerkesztésére, készítésére, megváltoztatására használható. Az IconEdit segítségével megváltoztathatod a Workbench-ben megjelenő ikonok kinézetét, ezáltal egyénivé tehető a felhasználói felület. A nagy ablakban látható a betöltött ikon nagyított képe. Egy ikont betölthetünk a szokásos Load menüfunkcióval, de itt bemutatkozik az új rendszer érdekessége az "AppWindow", amelybe elég belehúzni az ikont, ezzel be is van töltve! Ha meg kívánsz változtatni egy meglévő ikont, húzd be az ablakba, a rendlkezésre álló funkciók segítségével változtasd meg, majd mentsd ki! Rajzolhatsz teljesen új ikont is egy fájlhoz. Például a DPaint programhoz a megrajzolt ikont Dpaint.info néven kell kimenteni (ugyanoda, ahol a program található), ahhoz, hogy működjön.



A nagy ablaktól jobbra találhatók a választható szinek. A szinek alatt a rajzoló funkciók vannak. Bal-felülről, jobb alulra haladva a funkciók a következők: szabadkézi rajz (gyors mozgás esetén is követi az egér mozgását, de ilyenkor a vonal pontokból áll), folyamatos rajzolás (a vonal mindenképpen folyamatos lesz és nem pontokból áll), körrajzoló a bal oldalt választva körvonalat, a jobbat kiválasztva kifestett kört rajzolhatunk. Ki kell választani a kör középpontját, majd a bal egérgombot lenyomva tartva ki kell húzni a kört a megfelelő méretűre. A következő funkcióval,

hasonlóképpen, téglalapot, illetve kifestett téglalapot rajzolhatunk. A következő a vonalrajzoló, és az utolsó egy összefüggő felületet színez be. Ha a Normal gadget van kiválasztva, akkor az ikon normál képét, ha a Selected van kiválasztva, akkor azt a képet rajzolhatjuk, amikor az ikon ki van választva. A Selected gadgetet csak akkor lehet kiválasztani, ha az Image van kiválasztva a Highlight menüben. A nyilak segítségével elmozgathatjuk az ikon képét az ablakban. A Clear törli az egész képet, az Undo az utolsó változtatást. Az IconEdit menüit is ismertetjük:

Project menü

New - betölti az alapikont a kiválasztott ikontípushoz.

Open - betölt egy létező ikonfájlt lemezről.

Save - kimenti az ablakban lévő ikont

Save as - más néven menti ki az ablakbam lévő ikont.

Save as Default Icon - a rendszer által használt alapikonként menti ki az ablakban lévő ikont. Ezt a képet használja a rendszer pseudo ikonként, tehát az olyan fájlokhoz, amelyeknek valójában nincs ikonja, azaz .info fájlja. Ha például a New funkcióval megnyitod a fiók pseudo ikont, és átrajzolod, majd ezzel a funkcióval kimented, onnantól kezdve a Workbech fiókjai, az általad rajzolt képpel jelennek meg (rajzolhatsz akár IKEA fiókot is...)

Quit - kilép a programból

Edit menü

A clipboard egy olyan tároló egység, amit a rendszer támogat. Különböző programok tudnak a clipboardba másolni és onnan kivenni adatokat, jelen esetben képeket. Például a Deluxe Paint nevű rajzolóprogramból a clipboardba másolhatsz egy képet, majd az IconEdit-be a beragaszthatod azt.

Cut - letörli az ablakban lévő képet, és a clipboardba ragasztja

Copy - a clipboardba másolja az ablakban lévő képet

Paste - a clipboardban lévő képet beragasztja az ablakba

Erase - letörli a képet az ablakban

Open Clip - egy lemezen lévő IFF képet megnyit és bemásolja a clipboardba

Save Clip As - kimenti a clipboard tartalmát egy megadható fájlba.

Show Clip - megmutatja a clipboard tartlmát. A CTRL+C-vel lehet kilépni.

Type menü

Az ablakban léőő ikon típusát állíthatod itt be.

Disk - a WB ablakban megjelenő lemezek ikonja

Drawer - fiók ikon

Tool - program ikonja

Project - egy program által készített fájl ikonja

Garbage - a szemetesláda (trashcan) ikonja

Highlight menü

Itt állítható be, hogy egy ikon hogyan nézzen ki, amikor ki van választva.

Complement - olyan grafikai hatás, mint ha az ikon "be lenne nyomva". Ez függ a beállított szinektől is.

Bacfill - "benyomja az ikont", de a keretet nem.

Image - egy másik kép jelenik meg, ha az ikont kiválasztja.

Images menü

Exchange - kicseréli a normal és selected ablakban lévő képeket

Copy - átmásolja a másik ablakba a jelenleg kiválasztott ablakból (normal vagy selected) a másikba a képet

Use Template - egy 3D hatású keretet másol az ablakba, amire megrajzolhatja az adott ikont

Load - lásd az almenüket

Save Image - kimenti az ablakból a képet egy fájlba

Restore - visszaállítja az ablakban tárolt képet

Load almenük:

Image - betölt egy képfájlt az ablakba

Normal Image - a normal ablakba tölti be a lemezről a képfájlt

Selected Image - a selected ablakba tölti be a lemezről a képfájlt

Both Images - mindkét ablakba ugyanazt a képfájlt tölti be

Extras menü

Recolor - átszínezi az ikont (kicseréli a második és harmadik színt)

Auto TopLeft - a képet az ablak bal felső sarkába mozgatja

Color Palette - megnyitja a Prefernces Palette editort.

Settings menü

Use Grid? - a nagyított ablakban minden pixel körbe van rajzolva, hogy jól látható legyen. Ha ezt az opciót kikapcsoljuk, a pixelek összefolynak a nagyított ablakban is.

Create Icons? - Ha ezt az opciót kikapcsoljuk, az ikon képét nem menti ki a program

Save Settings - az IconEdit program jelenlegi beállításait lehet ezzel a funkcióval kimenteni.

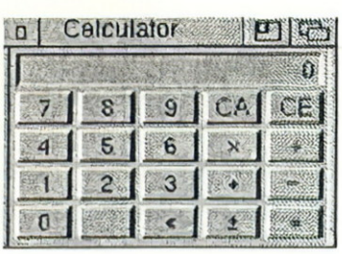
CMD

A CMD programmal a nyomtatási kimenetet át lehet irányítani egy fájlba. így ha nincs is nyomtatónk, ellenőrizni lehet a kinyomtatandó fájlt. Ezt a programot nem az átlagos felhasználók számára írták, többnyire csak programozók vehetik hasznát. A program beállításait az ikon Tool Typejaiban lehet megtenni. Itt lehet megadni a portot, a fájl nevét stb.

MEmacs

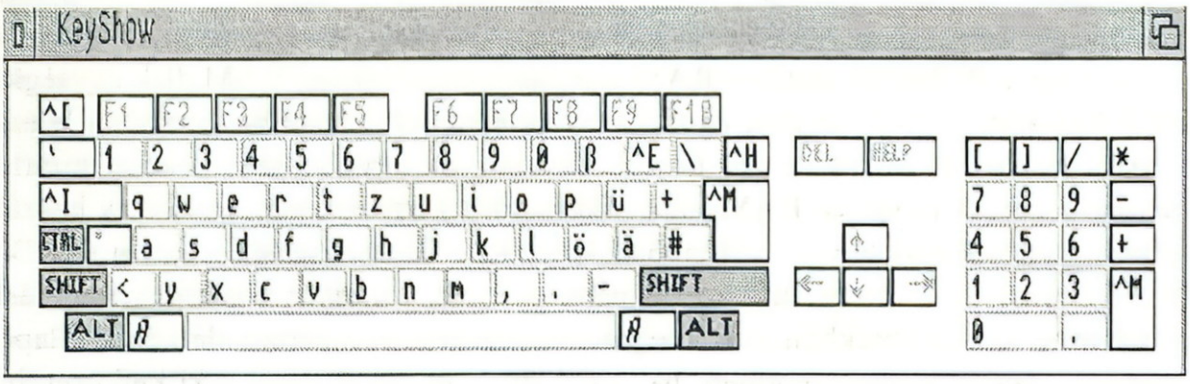
Egy szövegszerkesztő program, ami nem tartalmaz szöveg formattáló funkciókat (mint pl.kövér betűstílus stb.).

Calculator



Egy egyszerű, négy alapműveletre képes számológép. A kezelése ugyanolyan, mint egy hagyományos számológépé, ezért nem is pazarolnék rá túl sok szót. A ShowTape menü funkció egy ablakban megjelenít egy "szalagot" amelyen a beütött számok követhetők vissza, a nyomtatásra is alkalmas számológépekhez hasonlóan. Megjegyzendő, hogy léteznek ennél sokkal komolyabb public domain (tehát szabadon használható) számológép programok is, amelyek alkalmasak például hexadecimális számok ábrázolására, különböző függvények számolására, sőt a fügvények grafikai megjelenítésére is. Létezik a Fred Fish PD lemezein olyan számológép program is, amely egy létező Casio grafikus, tudományos számológép szimulációja.

Keyshow



Egy egyszerű program, ami megjeleníti az éppen használt billentyűzettérképet. Alapvetően azokat a karaktereket látjuk, amelyek akkor jelennek meg, ha semmilyen módosító billentyűt nem tartunk nyomva (pl. Shift, Alt). A módosító billentyűk lenyomása után azokat a karaktereket láthatod, amelyek az adott módosító billentyű lenyomásakor keletkeznek (pl. Shift+f - F)

GraphicDump

Ha erre az ikonra duplaklikkelsz, tíz másodperc múlva kinyomtatásra kerül a legelől lévő kérnyő, beleértve az ikonokat, ablakokat és a menüket is. Egyedül az egérmutató nem kerül kinyomtatásra. A program használja a PrnterGfx editorban megadott beállításokat.

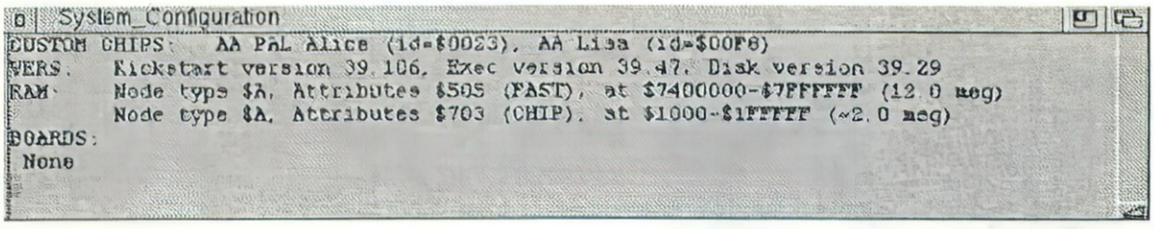
InitPrinter

Inicializálja a printert a prefernces editorokban megadott beállításoknak megfelelően. Erre akkor lehet szükség, ha ki és be kapcsoltad a nyomtatót.

PrintFiles

Ha egy ikont (vagy többet) ráhúzol erre az ikonra, akkor az(ok) kinyomtatásra kerül(nek). Ha több fájlt kívánsz egyszerre kinyomtatni, érdemes bekapcsolni a program ikonjában a FORMFEED=true Tool Type-ot. így minden fájl új oldalra kerül.

ShowConfig



Egy ablakban megjeleníti a számítógépről a rendszerinformációt, azaz, hogy milyen processzor van a gépedben, milyen cél chipek, továbbá a szoftver verziókat, RAM mennyiségét, és információt az installált bővítésekről.

Lacer

Csak akkor működik, ha egy genlock van csatlakoztatva az Amigához. Az ikon ki-be kapcsolja az interlace megjelenítést, attól függetlenül, hogy egyébként milyen módban van a képernyő. Erre azért lehet szükség, mert ha egy grafikát nem interlace-ben rajzoltunk meg, egyátalán nem, vagy csak rosszabb minőségben lehet videóra rögzíteni.

Prepcard

Ezzel a programmal lehet előkészíteni a PCMCIA kártyákat az Amigához való használatra. PCMCIA kártyákat egyelőre csak az A600 és A1200-as gépekhez lehet csatlakoztatni. A PrepCard program arra való, hogy a PCMCIA statikus RAM kártyákat előkészítsed RAM disk egységként illetve rendszer RAM-ként. Egy Ram disk egységként előkészített kártyáról ugyanúgy lehet az információt olvasni (és írni is rá), mint egy floppy lemezre, de ugyanolyan gyorsan, mintha a RAM disket használnánk. A rendszer RAM-ként előkészített kártyát a gép ugyanúgy haszálja, mintha az a gépbe épített RAM lenne. Különböző kapacitású kártyákat lehet kapni 64KB-tól egészen 4 MB-ig. A program használata nagyon egyszerű. Ha a kártyát behelyezi a nyílásba, információ jelenik meg róla az ablakban. A Battery dobozban látható a kártya elemének állapota. Ha itt "OK" szerepel, akkor minden rendben, ha "FAILED", akkor az elemet ki kell cserélni a kártyában, mielőtt újra használni lehetne. A kártya előkészítését, egyszerűen egy gadgetre klikkeléssel lehet elvégezni. Ilyenkor a kártya addigi tartalma elveszik, ugyanúgy, mint egy lemez formázásakor. A "Prepare as DISK"-el RAM-diskként, a "Prepare as System RAM"-mal RAM-ként készíthetjük elő a kártyát. A programból, a szokásos módon, Quit-tel léphetünk ki. Figyelem: a kártyát nem lehet előkészíteni, ha írásvédett állapotban van!

A Card-diskkel (a RAM diskként eőőkészített kártyával) ugyanúgy lehet dolgozni, mint egy normál diskkel, meg lehet változtatni a nevét (rename), újra lehet formattálni (a Workbench format disk menüpontjával), stb. A Card-disk egységneve: CC0

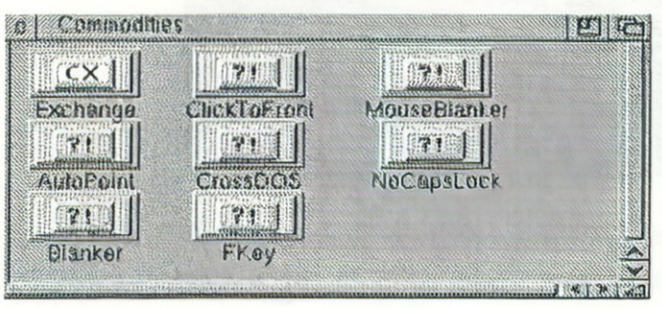
A memóriaként előkészített kártya használatához a gépet újra kell indítani. A kártyának írásengedélyezett állapotban kell lennie. A kártya memóriája a FAST memóriához hozzáadódik.

A PrepCard programnak van egy Advanced Settings menüpontja. Különböző Low-Level formázási lehetőségek adhatók itt meg, de ezek kihasználásához megfelelő technikai képzettség szükségeltetik. A helytelen beállítások nem tehetik tönkre a kártyát, de meggátolják a működésben mindaddig, amíg a helyes paraméterekkel újra nem formázzák.

A PCMCIA kártyák használatával kapcsolatban jegyezd meg:

- A PrepCard program nem fut, ha egy kártya éppen a gépben használatban van RAM-ként. Ha egy RAM-ként előkészített kártyát akarsz DISK-ként előkészíteni, akkor indítás után helyezd be a kártyát!
- A RAM-ként használt kártya eltávolítása a gép azonnali lefagyásával jár.
- Ne tedd a kártyát írásvédetté, ha RAM-ként használod. Ez szintén a gép lefagyásával jár.

A Commodities fiók



A Commodities fiókban rendszer segédprogramok találhatók, amelyek a háttérben futnak, figyelik az egér és a billentyűzetet. A következő Commodity programok találhatók a 3.0-ás rendszerben:

Autopoint - automatikusan aktiválja az egépointer alatti ablakot

Blanker - letörli a képernyőt, ha nincs billentyűzet vagy egérbevitel

ClickToFront - előre hoz egy ablakot, ha duplaklikkel a belsejébe

NoCapsLock - átmenetileg hatástalanítja a Caps Lock billentyűt
CrossDOS - lásd: VII.fejezet
FKey - speciális funkciókat rendel a funkcióbillentyűkhöz
Mouse Blanker - gépelés közben eltünteti az egérmutatót
Exchange - figyeli és irányítja az összes futó Commodity programot

Commodity Tool Type-ok

A commodity programok ikonjaiban két közös Tool Type van: CX_Priority=<n>, ami az adott program prioritását szabja meg, és a DONOTWAIT, ami a WBStartup fájlt arra utasítja, hogy folytassa a feldolgozást, és ne várja meg, amíg a commodity program befelyeződik. Alapállapotban az összes program 0 prioritásúra van állítva. Ha az egyik program Tool Type-jához egy magasabb prioritás értéket gépel be, akkor annak a programnak prioritása lesz az összes többi felett. Például egyszerre futhat két commodity is, amelyek különböző funkciót rendelnek az F1 billentyűhöz. Ilyenkor a magasabb prioritású commodity utasítása hajtódik végre, a másiké nem.

Két Tool Type csak olyan commodity programoknál létezik, amelyek ablakot nyitnak meg: a CX_POPUP és CX_POPKEY. A CX_POPUP=NO meggátolja, hogy a program megnyissa az ablakot, amikor elindítjuk az ikont. A program ilyenkor is elindul és működik, de nem nyílik meg az ablak. A CX_POPKEY=<key> állítja be, hogy milyen billentyűzetkombinációra jelenjen meg az adott commodity program ablaka. A meghatározás a következő képpen történik például:

CX_POPKEY=F9
CX_POPKEY=Shift F4
CX_POPKEY=Lshift LAlt LAmiga X

Az elfogadott billentyűzetkombinációk:

Alt / RAlt / LAlt / Shift / RShift / LShift / LAmiga / RAmiga / CTRL
Numericpad (egy számot határoz meg a numerikus billentyűzeten)
Rightbutton (jobb egérgomb)
Leftbutton (bal egérgomb)
Middlebutton (középső egérgomb - háromgombos egér használatakor)
Megj.: Az R a jobboldali, az L a balodali billentyűt jelenti (pl.RAlt a jobboldali Alt billentyűt).

Autopoint

Nem igényel túlzott magyarázatot: a program aktiválja azt az ablakot, amelyik éppen az egérmutató alatt van.

Blanker

A Seconds gadgetbe kell beírni, hogy hány másodperc után törölje a gép a képernyőt, ha nem mozgatjuk az egeret, vagy nem is gépelünk. Ha valakiben felmerülne a kérdés, hogy ez mire jó, az bizonyára nem véletlen... Én hosszas gondolkodás után arra jöttem rá, hogy valószinűleg azért, mert ha a monitoron sokáig ugyanaz a nagy fényerejű grafika felejtődik, akkor az kárt tehet benne.

Az Animation gadget kipipálásával a képernyő nem csak letörlődik, hanem egy görbe vonalak burjánzásából álló animációban is gyönyörködhetünk.

A Cycle Colors gadget kipipálásának az lesz az eredménye, hogy még a színek is folyamatosan változnak.

ClickToFront

Ha a bal ALT gombot lenyomva tartva duplaklikkel egy ablak belsejébe, az előre ugrik. Ez így sokkal gyorsabb lehet néha, mint egymás mögé rakosgatni az ablakokat. Az ikon Tool Type-jai között beállítható, hogy melyik billentyűt kelljen lenyomva tartani (ha az Alt nem tetszik...)

NoCapsLock

Ezt aztán végképp nem tudom mire jó (hacsak ellenfeleink megtréfálására nem). Kikapcsolja a CapsLock billentyűt.

Fkey

Ezzel a programmal különböző hasznos funkciókat rendelhetünk különböző billentyűzet kombinációkhoz. A New Key-vel adhatunk meg új billentyűzetkombinációt, a Delete Key-vel törölhetünk egy meglévőt. A Command Cycle gadget segítségével állítható be, hogy a kiválasztott billentyűzetkombinációhoz milyen funkciót kívánunk rendelni. Ezek a következők:

Cycle Windows: programok ablakait "forgatja " körbe. A leghátsó előre jön, az első egyel hátrább, stb.

Cycle Screens: a leghátsó képernyőt előre hozza.

Enlarge Window: a kiválasztott ablakot maximális méretűre nagyítja.

Shrink Window: a kiválsztott ablakot a minimális méretűre kicsinyíti.

Toggle Window Size: kapcsol a két beállítható ablak méret között.

Insert Text: a bill. kombinációnak ugyan az lesz a hatása, mintha Command Parameters gadgetbe általunk beírt szöveget begépelnénk.

Run Program: a Command Parameters gadgetbe beírt programot vagy AmigaDOS parancsot végrehajtja a gép, az adott bill.kombináció lenyomásakor.

Run ARexx Sript: A Command Parameters gadgetben megadott ARexx scriptet hajtja végre a gép.

Mouse Blanker

Kikapcsolja az egérmutatót gépelés közben. Nagyon hasznos.

Exchange

Ez a program irányítja a háttérben futó segédprogramokat (commodity programokat). Az Available Commodites ablakban látható az éppen futó programok listája. A kiválasztott commodityről információ található az Information ablakban. A Show Interface megnyitja a kiválasztott program ablakát, a Hide Interface becsukja. Az Active/Inactive cycle gadget segítségével a kiválasztott programot aktivizálni/inakitvizálni lehet, míg a Remove gadgettel teljesen ki lehet kapcsolni (eltávolítani a memóriából) az adott programot.

XI.fejezet
Szövegeditorok

Az eredeti Workbench 3.0 könyvben ez a fejezet az ED nevű szövegeditorról szólt, viszonylag bő lére eresztve. Mivel ez a program igazán méltatlan az Amigához és a 3.0-ás rendszehez, ezért tudtommal senkni nem is használja, úgy határoztam, hogy nem foglalom el a helyet - hasznos dolgok rovására, az ED részletes ismertetésére.

Röviden azért annyit, hogy az ED egy ASCII szövegfájlok szerkesztésére alkalmas program. Ezzel lehet például megváltoztatni a Startup-Sequence vagy egyéb szöveges fájlokat.

A programot a Shell-ből kell elindítani. Gépeld be:

Ed Fájlnév.

Betöltődik a program és a Fájlnév nevű fájl. Ha nincs ilyen fájl, akkor a program üresen nyílik meg. A menüben az OPEN-nel nyithatunk meg egy fájlt, a SAVE-vel, vagy SAVE-AS-zel menthetjük ki. A SAVE ugyanazon a néven menti ki a fájlt, mint amit betöltöttünk, a SAVE AS lehetővé teszi, hogy egy más néven mentsük ki. Quit: kilépés.

Az ED nem alkalmas bináris fájlok szerkesztésére, arra a rendszerhez mellékelt (szerintem szintén siralmas) EDIT és MEmacs programok szolgálnak. Ha már ezeket a programokat sikerült így lehúznom, ajánlok helyettük egy másikat: a CED-et (Cygnus Ed Professional), amelynek korábbi verziói Public Domain formában olcsón megszerezhetők. Az újabb verziók már jogdíjasak.

Megjegyzés: ezek a szövegeditorok fájlok szerkesztésére valók elsősorban, tehát nem szövegszerkesztő (Word Processing) programok. Nem alkalmasak különféle betűtipusok kezelésére, szép nyomtatásra, hasábba rendezésre stb.

"A" függelék

A következőkben felsorolunk néhány gyakran előforduló hibát, ami a rendszer szoftver használatával kapcsolatos.

Probléma:

A képernyő villog, és a pozíciója sem helyes

Ok:

Rossz megjelenítési mód (display mode) van kiválasztva.

Megoldás:

Nyisd meg a ScreenMode editort a Prefs fiókban és állítsd be a megfelelő képernyőmódot. Ha a kép teljesen zavaros, ezért erre nincs lehetőséged, akkor egy másik Workbench lemezről kell indítanod a gépet.

Probléma:

Egy requester arra kér, hogy egy bizonyos lemezt helyezz a meghajtóba.

Ok:

A rendszer nem talál egy lemezt, hardisk partíciót, vagy könyvtárat, amire szüksége van valamilyen adat betöltéséhez. Az adatot tartalmazó lemez esetleg ki lett véve a meghajtóból, átt lett nevezve, vagy egy szükséges AmigaDOS ASSIGN parancs nem lett beírva.

Megoldás:

Nézd meg a kötet nevét (volume name) a requesterben! Ha ez egy olyan floppy lemez neve, amit kivett a meghajtóból, helyezd azt vissza! Ha elgépelt egy kötet nevét egy fájl requesterben vagy parancsban, válassz CANCEl-t és próbáld újra! Ha ez a jelenség akkor történik, amikor a gép bootol, valószinűleg egy Assign parancs hozzáadására lesz szükség a User-Startup fájlban.

Probléma:

Egy requester azt írja, hogy nincs elég memória egy program elindításához.

Ok:

Túl sok program fut egyidejűleg, és nincs elég memória egy újabb program elindításához.

Megoldás:

Lépj ki minden szükségtelen programból, és próbáld újra. Ha így sem sikerül, akkor sajnos memóriabővítést kell vásárolnod.

Probléma:

Nem lehet mozgatni az egérmutatót, és a billentyűzet sem működik.

Ok:

1. Egy programhiba lefagyasztotta a gépet. 2. kulccsal zárható Amiga modelleken nincs "nyitva" a gép.

Megoldás:

1. Indítsd újra a gépet. 2.fordítsd el a kulcsot.

Probléma:

A képernyő fekete lesz és egy villogó vörös keretben egy felirat látható.

Ok:

Egy programhiba folytán a gép "elszáll", lefagy.

Megoldás:

Nyomd meg a bal egérgombot, a gép újraindul.

Probléma:

Egy zöldes keretben "Recoverable Alert" felirat kezd villogni.

Ok:

Programhiba folytán egy adott program lefagy, de a többi nem.

Megoldás:

Nyomd meg a bal egérgombot. Ments ki minden munkádat a többi programból, és a gépet indítsd újra.

"B" függelék

Képernyő megjelenítési módok

A következő táblázatok a választható megjelenítési módokat tartalmazzák. Elsőként az eredeti Chip készlettel rendelkező Amigáknál választhatóakat (A500, A1000, A2000), majd az ECS chip készlettel rendelkező gépekben választhatóakat (A500+, A600, A3000), végül az AGA képernyőmódokat (A1200, A4000).

Ahhoz, hogy el tudd dönteni, hogy egy adott megjelenítési mód bekapcsolható-e a te monitoroddal, nézd meg a vízszintes és függőleges képfrekvenciát a ScreenMode Prefernces Editor Mode Properties ablakában. Ha a megjelenítési mód frekvenciái kívül esnek a monitor által megjeleníthető frekvencia sávon, akkor az adott mód nem használható.

A chip készlet csoportokon belül, a képernyőmódok a monitor fájlnév szerint vannak listázva. Ezeknek a monitor fájloknak kell a Devs/Monitors fiókban szerepelni ahhoz, hogy a hozzájuk tartozó képernyőmódok elérhetőek legyenek a ScreenMode Preferences Editorban.

A felbontás pixelekben értendő. Először a vízszintes, majd a függőleges méret. A Paletta oszlopban a maximálisan megjeleníthető színek száma szerepel először, majd egy per jel után az adott módban a paletta mérete. Például a 16/4096 maximum 16 szín egyidejű megjelenítsének lehetőségét jelenti, egy 4096 szinű palettáról (azaz a 16 szint összesen 4096 közül választhatjuk ki).

Megjegyzés:

Az NTSC szabványnak megfelelő monitorokat nem soroltam fel.

Az ebben a függelékben felsorolt monitorok mindegyike használható az AA chip készlettel rendelkező Amigák számára. A paletta minden esetben 256/16.7 millió, kivéve az A2024 monitort.

Az Original chip készlettel rendelkező Amigák számára elérhető monitorok

PAL Monitor

Megjelenítési mód	Felbontás	Paletta
High Res	640 x 256	16/4096
High Res Laced	640 x 512	16/4096
Low Res	320 x 256	32/4096
Low Res Laced	320 x 512	32/4096
HAM	320 x 512	256.000/16.7 millió
HAM Laced	320 x 512	256.000/16.7 millió
Extra Halfbrite	320 x 256	64/16.7 millió
Extra Halfbrite Laced	320 x 512	64/16.7 millió

Az ECS chip készlettel rendelkező Amigák számára elérhető monitorok

A következő további megjelenítési módok szintén beállíthatók a Workbench képernyőre az ECS Amiga modelleken:

PAL Monitor

Megjelenítési mód	Felbontás	Paletta
Super-High Res	1280 x 256	4/64
Super-High Res Laced	1280 x 512	4/64

Multiscan Monitor

Megjelenítési mód	Felbontás	Paletta
Productivity	640 x 480	4/64
Productivity Laced	640 x 960	4/64

A2024 Monitor

Megjelenítési mód	Felbontás	Paletta
10Hz	1024 x 1024	4/64
15Hz	1024 x 1024	4/64

Euro36 Monitor

Megjelenítési mód	Felbontás	Paletta
Low Res	320 x 200	32/4096
Low Res Laced	320 x 400	32/4096
High Res	640 x 200	16/4096
High Res Laced	640 x 400	16/4096
Super High Res	1280 x 200	4/64
Super High Res Laced	1280 x 400	4/64

Euro72 Monitor

Megjelenítési mód	Felbontás	Paletta
Productivity	640 x 400	4/64
Productivity Laced	640 x 800	4/64

Super72 Monitor

Megjelenítési mód	Felbontás	Paletta
High Res	400 x 300	16/4096
High Res Laced	400 x 600	16/4096
Super-High Res	800 x 300	4/64
Super-High Res Laces	800 x 600	4/64

Megjegyzés:

Ha a gépedben van Display Enhancer áramkör, azt ki kell kapcsolni Super-High Res, Euro36, Euro72 és Super72 módokban a kép eltorzulásának elkerülése miatt. Az A2024 módok A2024 tipusú monokróm monitorral működnek csak.

Az AA chip készlettel rendelkező Amigák számára elérhető monitorok

A következő megjelenítési módok szintén elérhetők az AA chip készlettel rendelkező gépekben:

DBLPAL Monitor

Megjelenítési mód	Felbontás	Paletta
High Res	640 x 256	256/16.7 millió
High Res Laced	640 x 1024	256/16.7 millió
High Res No Flicker	640 x 512	256/16.7 millió
Low Res	320 x 256	256/16.7 millió
Low Res Laced	320 x 1024	256/16.7 millió
Low Res No Flicker	320 x 512	256/16.7 millió

"C" Függelék

Speciális indítási opciók

Ha indításkor mindkét egér gombot lenyomva tartod egy speciális opciók beállítására szolgáló képernyő jön be (Amiga Early Startup Control Screen).

Ilyenkor tetszőleges billentyűvel lehet kapcsolgatni a PAL és NTSC megjelenítési módok között (kivéve a minősítő billentyűket pl. Alt).

Ebből a képernyőből a Boot, vagy Boot With No Startup-Sequence gadgetekkel lehet kilépni. Az előbbi egy szokásos rendszer indítást eredényez, az utóbbi esetén a Startup-Sequence fájl nem hajtódik végre, egy AmigaDOS Shell ablak töltődik be csupán, amelyen keresztül a géppel kommunikálhatsz.

Disabling Devices

Minden egyes egység (floppy, hardisk partíció) kezelése memóriát igényel. Ha a gépedre sok ilyen egység van kötve, némely floppy alapú játék nem indul el tökéletesen, memória hiányában. Ilyen esetekben itt ki lehet kapcsolni az egységeket. A Control Active Devices ablakban látod felsorolva az aktív egységeket. Az egyes egységekre lehet kapcsolgatni engedélyezett és tiltott (enabled/disabled) állapot között. A Select Boot Device ablakban lehet kiválasztani azt az egységet, amelyikről indulni kívánsz.

A Disable CPU Caches gadget kipipálásával kikapcsolhatod a processzor bizonyos funkcióit. Erre akkor lehet szükség, ha valamilyen program nem fut a normális, bekapcsolt állapotan (elsősorban néhány játék esetén lehet erre számítani).

Choosing Display Options

Itt beállítható NTSC és PAL megjelenítési mód, valamint az Original, ECS, illetve AA (Best Available) chip készlet. Ha egy program nem működik ECS, vagy AA módban, próbálj visszakapcsolni az Original módba!

Expansion Board Diagnostic

A gépben elhelyezett bővítőkártyákról látsz itt információt. A Board Number a kártya száma, a Manifacturer a gyártó cég száma, a Product column a gyártó cég termékszáma, a Status column a kártya állapotát jelzi. Working azt jelenti, hogy működik, a Defective azt jelenti, hogy hibás. Ha valamilyen kártya meghibásodik, ez a képernyő automatikusan bejön.

Tartalom