



SHAREBERT'S SOFTWARE HITS

SYBEX Windows-Software selbstgemacht

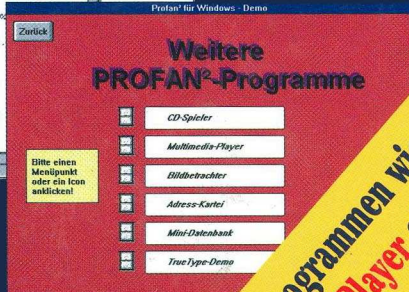
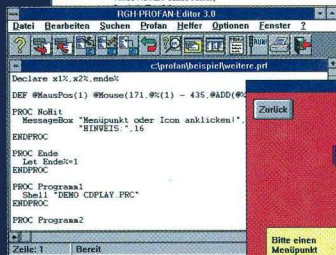


Endlich können
Sie kinderleicht
Ihre eigene Windows-
Software erstellen:

Hilfe-Dateien mit
WinHelp Generator

Programme mit
Profan 3.0

2,5 MegaByte



SYBEX

Daniel
Sillescu

Mit starken Beispielprogrammen wie
CD-Spieler, Multimedia-Player etc.!

ShareBert präsentiert:

**Windows-Software
selbstgemacht**

ShareBert präsentiert:

Windows-Software selbstgemacht

Daniel Sillescu



DÜSSELDORF · SAN FRANCISCO · PARIS · SOEST (NL)

Bitte beachten Sie, daß es sich bei den mitgelieferten Programmen mit Ausnahme des "Microsoft Windows Help Compiler" um Shareware handelt. Der Microsoft Windows Help Compiler steht unter dem Copyright der Firma Microsoft und darf nur mit schriftlicher Genehmigung von Microsoft vertrieben werden. Trotz sorgfältiger Kontrolle der auf der Diskette enthaltenen Programme sind Fehler nie gänzlich auszuschließen. Sie erhalten jedoch die Möglichkeit der direkten Unterstützung durch den Software-Autor. Die Adresse finden Sie im jeweiligen Sharewareprogramm.

Fast alle Software- und Hardware-Bezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden. Der Verlag folgt bei den Produktbezeichnungen im wesentlichen den Schreibweisen der Hersteller.

Der Verlag hat alle Sorgfalt walten lassen, um vollständige und akkurate Informationen in diesem Buch bzw. Programm und anderen evtl. beiliegenden Informationsträgern zu publizieren. SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf, übernimmt weder Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für die Nutzung dieser Informationen, für deren Wirtschaftlichkeit oder fehlerfreie Funktion für einen bestimmten Zweck. Ferner kann der Verlag für Schäden, die auf eine Fehlfunktion von Programmen, Schaltplänen o.ä. zurückzuführen sind, nicht haftbar gemacht werden, auch nicht für die Verletzung von Patent- und anderen Rechten Dritter, die daraus resultiert.

Projektmanagement/Lektorat: Jens Grabig

Redaktion: Brigitte Hamerski

Satz: Eva-Maria John, Düsseldorf

Farbproduktionen: Tubby Tubbax Type & Image GmbH, Düsseldorf

Umschlaggestaltung: Tubby Tubbax Type & Image GmbH, Düsseldorf

Belichtung, Druck und buchbinderische Verarbeitung: Ebner Ulm

ISBN 3-8155-9593-2

1. Auflage 1994

Dieses Buch ist keine Original-Dokumentation zur Software der Firma Microsoft. Sollte Ihnen dieses Buch dennoch anstelle der Original-Dokumentation zusammen mit Disketten verkauft worden sein, welche die entsprechende Microsoft-Software enthalten, so handelt es sich wahrscheinlich um Raubkopien der Software. Benachrichtigen Sie in diesem Fall umgehend Microsoft GmbH, Edisonstr. 1, 85716 Unterschleißheim – auch die Benutzung einer Raubkopie kann strafbar sein. Der Verlag und Microsoft GmbH

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder in einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Printed in Germany

Copyright © 1994 by SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf

Inhaltsverzeichnis

Hallo, ich bin ShareBert!	7
I. Installieren	9
Auf einen Blick	11
Systemvoraussetzungen	12
WinHelp-Generator installieren	13
Profan installieren	14
II. Einsteigen	17
WinHelp-Generator	19
Beispiel ausprobieren	19
Ihre erste Hilfe-Datei	22
Der Trick mit WinWord	27
Profan	28
Ihr erstes Programm	29
Demo-Programme ausprobieren	31
Der Schnelleinstieg	35
III. Nachschlagen	37
WinHelp-Generator	39
DATEI-Menü	39
BEARBEITEN-Menü	40
SUCHEN-Menü	40
FORMAT-Menü	41
ERZEUGEN-Menü	42
OPTIONEN-Menü	43
Befehlsübersicht	44
Profan	44
DATEI-Menü	45
BEARBEITEN-Menü	46
SUCHEN-Menü	46
PROFAN-Menü	47

HELPER-Menü	48
OPTIONEN-Menü	49
Befehlsübersicht	50
ShareBert's Registrierungshinweise	55

Hallo, ich bin ShareBert!

Mir werden Sie in diesem Buch noch öfters begegnen. Und zwar immer dann, wenn ich einen speziellen Tip für Sie parat habe oder einfach nur meinen Senf dazugeben muß.



„Möglichst viel Software für möglichst wenig Geld“, ist ShareBert's oberstes Lebensprinzip. Und da es auf dem Public-Domain- und Shareware-Markt Tausende von Disketten gibt, hat er für Sie die interessantesten herausgesucht. Windows-Software selbstgemacht ist nur eins dieser Programmpakete. Weitere sind ebenfalls im SYBEX-Verlag erschienen, und ständig kommen neue hinzu.

Die Anleitungsbücher der ShareBert-Reihe sind jeweils in drei Hauptteile gegliedert - mit Ausnahme der Spieleboxen:

Hier erfahren Sie alles über die Leistungsdaten und Hardware-Voraussetzungen des jeweiligen Programms. Eine genaue Schritt-für-Schritt-Anleitung beschreibt die Installation der beiliegenden Programmdiskette.

Installieren

Aller Anfang ist schwer. Deshalb gibt es in jedem Buch der ShareBert-Reihe einen kleinen Kursus zum Üben. Anhand einfacher Praxisbeispiele, die auch PC-Einsteiger leicht nachvollziehen können, lernen Sie den Umgang mit dem jeweiligen Programm.

Einsteigen

Den Hauptteil des Buches bildet der Referenzteil, in dem sämtliche Menübefehle des Programms kurz erläutert werden. Hier schlagen Sie nach, wenn Sie einmal nicht weiterwissen oder eine bestimmte Funktion ausführen möchten.

Nachschlagen

Die Ikone mit meinem Porträt konnten Sie schon oben auf dieser Seite bewundern. Beim Durcharbeiten des Buches sollten Sie sich aber noch drei weitere Symbole einprägen:

Wenn Sie diesen Pfeil sehen, verweist ShareBert auf eine andere Programmfunktion oder auf eine andere Textstelle im Buch. Falls Sie nicht wissen, wie das Shareware-Prinzip funktioniert,



sollten Sie jetzt zum Beispiel ganz hinten im Buch unter „ShareBert's Registrierungshinweise“ nachschlagen.



Vorsicht ist bei diesem Symbol geboten! Lesen Sie den daneben stehenden Abschnitt unbedingt genau durch, da es sonst zu Fehlbedienungen kommen könnte.



Ein spezieller Tip oder Trick verbirgt sich hinter diesem Symbol. Sie brauchen ihn zwar nicht unbedingt zu studieren - dann entgeht Ihnen aber so manche Feinheit, die ich für Sie ausgeknobelt habe ...

Marginalien

Damit Sie beim Durcharbeiten der ShareBert-Handbücher immer gleich die Textstelle finden, die Sie suchen, gibt es in der Spalte am äußeren Seitenrand nicht nur Symbole, sondern auch Marginalien. Darunter versteht man kurze Stichwörter, die auf den Inhalt des jeweils daneben stehenden Textabschnitts hinweisen.

Tastenkappen

Letzter Punkt: Wenn Sie bestimmte Tasten drücken müssen, werden diese in Form sogenannter Tastenkappen abgebildet. Zu beachten ist dabei lediglich, daß wir die Bezeichnungen von deutschen PC-Tastaturen verwenden (also z. B. **Strg** statt <Ctrl>). Erscheinen zwei Tastenkappen direkt nebeneinander, drücken Sie die erste Taste, halten diese gedrückt und betätigen dann die zweite Taste. Anschließend lassen Sie beide Tasten wieder los.

I. Installieren



Auf einen Blick

Welche Vorteile Ihnen die beiden Programme WinHelp-Generator und Profan bieten, konnten Sie bereits dem Umschlagtext entnehmen. Da der Platz dort immer ein wenig zu knapp bemessen ist, möchte ich Ihnen an dieser Stelle aber noch einen etwas ausführlicheren Überblick verschaffen:



WinHelp-Generator

Viele Windows-Programme lassen sich vollständig auf einer Hilfe-Datei aufbauen. Beispiele hierfür sind z. B. die „Gesetzes-texte für Windows“ (ShareBert Nr. 78) oder das ScreenBook Dinosaurier im „Dino-Paket für Windows“ (ShareBert Nr. 75).

Wer sich ans „richtige“ Programmieren nicht so recht herantraut, aber trotzdem mal ein kleines Shareware-Programm vermarkten und sich so ein paar Mark hinzuverdienen möchte, ist mit dem WinHelp-Generator bestens bedient:

Auch ohne große Vorkenntnisse können Sie mit diesem Programm eine Hilfe-Datei für Windows in Textform erzeugen und vom mitgelieferten Compiler HC31.EXE automatisch in eine echte HLP-Datei kompilieren lassen.

Professionelle Programmierer, die bisher Probleme beim Erstellen von Hilfe-Dateien hatten, sollten sich den WinHelp-Generator ebenfalls anschauen: Damit geht nämlich alles viel einfacher als bei der manuellen Erstellung von RTF- und Projektdateien!



Profan

Während es sich beim WinHelp-Generator also um ein Hilfsmittel zum einfachen Erzeugen von HLP-Dateien handelt, steht Ihnen mit Profan eine echte Programmiersprache zur Verfügung, die sich u. a. durch folgende Leistungsmerkmale auszeichnet:

- als Batch-Sprache und vollwertige Programmiersprache nutzbar
- Interpreter und schneller Compiler inklusive
- einfache, an BASIC angelehnte Syntax
- keine weiteren DLL- oder Runtime-Module erforderlich

- zahlreiche Grafikbefehle z. B. zum Laden, Speichern und Verarbeiten von BMP-Dateien
- Ansteuerung aller Multimedia-Geräte
- Abspielen von WAV-Dateien, Musik-CDs und Videofilmen
- frei definierbare Dialoge
- Datenbankfunktionen zum Lesen und Bearbeiten dBase-kompatibler Dateien

Beispiele Damit auch Neulinge in Sachen Programmierung schnell mit Profan zurechtkommen, sind eine Menge nützlicher Beispielprogramme im Lieferumfang enthalten. Allein wegen dieser Software-Sammlung lohnt sich bereits der Kauf dieses Share-Bert-Titels:

- Schnelleinstieg (Profan-Lernprogramm)
- Müllspiel
- Hypertext-Beispiel
- Farbkasten
- Malprogramm
- CD-Spieler
- Multimedia-Player
- Bildbetrachter
- Adress-Kartei
- Mini-Datenbank
- TrueType-Demo

Systemvoraussetzungen

Welche Voraussetzungen für den Ablauf von WinHelp-Generator sowie Profan bestehen, haben Sie sicher schon dem Umschlagtext entnommen. Da zwischen den beiden Programmen kleine Unterschiede bestehen, hier noch mal entsprechende Tabellen der jeweiligen Mindestanforderungen:

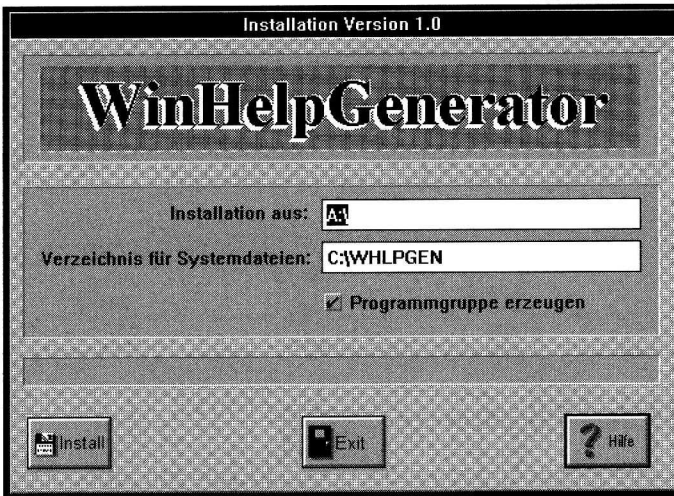
- | | |
|--------------------------|--|
| <i>WinHelp-Generator</i> | <ul style="list-style-type: none">– 286er PC mit 3,5"-Diskettenlaufwerk– 2 MByte Arbeitsspeicher– 1 MByte freier Festplattenspeicher– Windows 3.1 |
|--------------------------|--|

- 286er PC mit 3,5"-Diskettenlaufwerk
- 4 MByte Arbeitsspeicher
- 3 MByte freier Festplattenspeicher
- Windows 3.1 oder Windows NT
- VGA-Grafikkarte

Profan

WinHelp-Generator installieren

Die beiliegende Diskette enthält komprimierte Dateien! Beachten Sie daher unbedingt die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung!



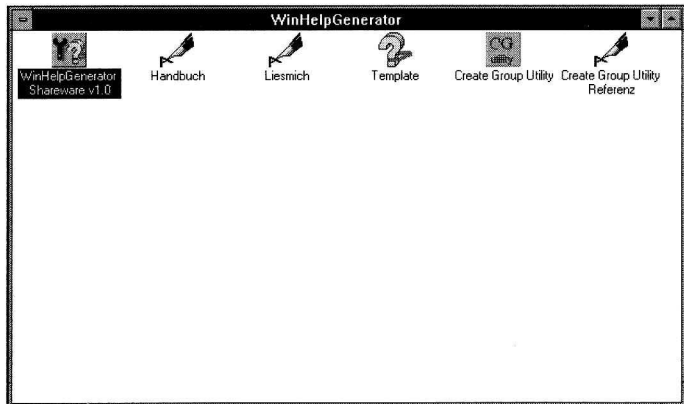
*Abb. 1.1:
Installations-
programm zu
WinHelp-
Generator*

1. Legen Sie die beiliegende Diskette in Ihr 3,5-Laufwerk, das Sie anschließend über den Windows-Datei-Manager aktivieren müssen.
2. Führen Sie einen Doppelklick auf den Dateinamen „install.exe“ aus, damit das in Abbildung 1.1 gezeigte Fenster erscheint.

install.exe

3. Sofern Ihre Festplatte die Kennzeichnung „C:“ aufweist, können Sie alle Vorgaben mit einem Mausklick auf „Install“ bestätigen. Ansonsten ändern Sie die Angabe neben „Verzeichnis für Systemdateien“ vorher entsprechend ab (z. B. „D:\WHLPGEN“).
4. Nachdem Sie die Meldung „Installation beendet!“ mit  bestätigt haben, sollten Sie die in Abbildung 1.2 gezeigte Programmgruppe auf dem Bildschirm sehen.

Abb. 1.2:
Programmgruppe
„WinHelpGenera-
tor“



Profan installieren

Lassen Sie die Diskette ruhig noch im Laufwerk, denn bisher haben Sie lediglich das Programm WinHelp-Generator, jedoch noch nicht die Programmiersprache Profan auf Ihrer Festplatte installiert. Auch hierfür steht eine spezielle Software zur Verfügung, mit der automatisch die benötigten Dateien entpackt und entsprechende Windows-Symbole eingerichtet werden können:

winstall.exe

1. Springen Sie mit   zum Windows-Datei-Manager zurück, und doppelklicken Sie diesmal die Datei „winstall.exe“.

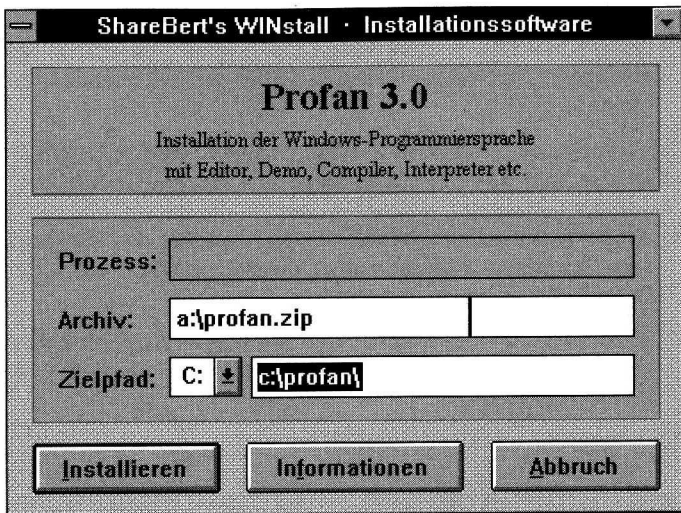


Abb. 1.3:
Installations-
programm zu
Profan

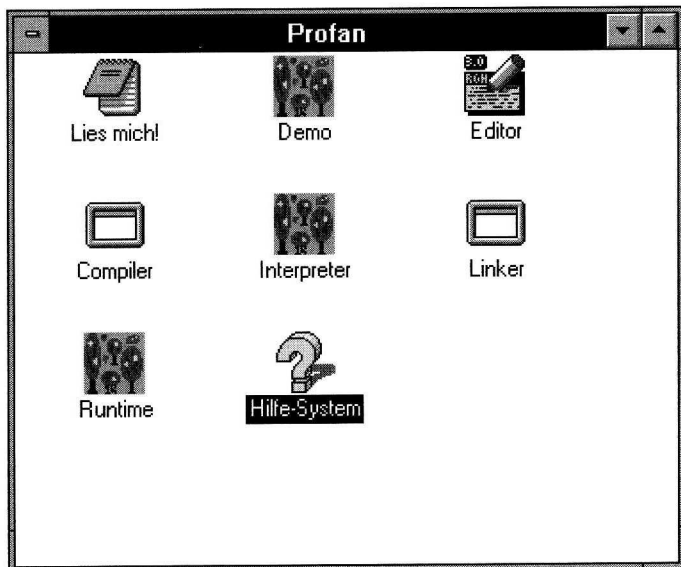


Abb. 1.4:
Programmgruppe
„Profan“

2. Nach einigen Sekunden meldet sich das Installationsprogramm mit dem in Abbildung 1.3 gezeigten Bildschirm. Bestätigen Sie die Vorgaben mit  oder einem Mausklick auf „Installieren“.

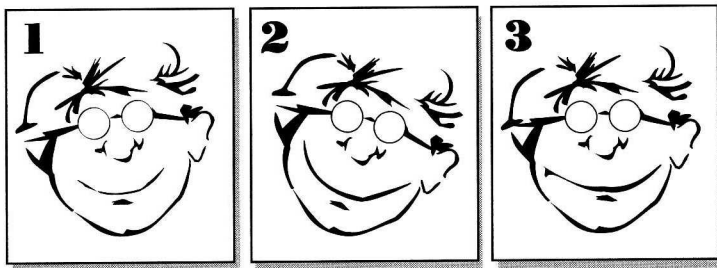


Selbstverständlich dürfen Sie die Vorgabe neben „Zielpfad“ abändern, falls Ihre Festplatte nicht die Kennung C: aufweist.

3. Da der Installationsvorgang ein paar Minuten dauern kann, sagt Ihnen eine Balkenanzeige jeweils, wieviel Prozent der Dateien bereits entpackt wurden.
4. Abschließend richtet das Installationsprogramm eine Programmgruppe mit entsprechenden Bildsymbolen ein (siehe Abbildung 1.4).

Ikonen

II. Einsteigen



WinHelp-Generator

Bevor Sie unter Windows Ihre eigenen Hilfe-Dateien erstellen können, müssen Sie den WinHelp-Generator natürlich zuerst einmal starten.

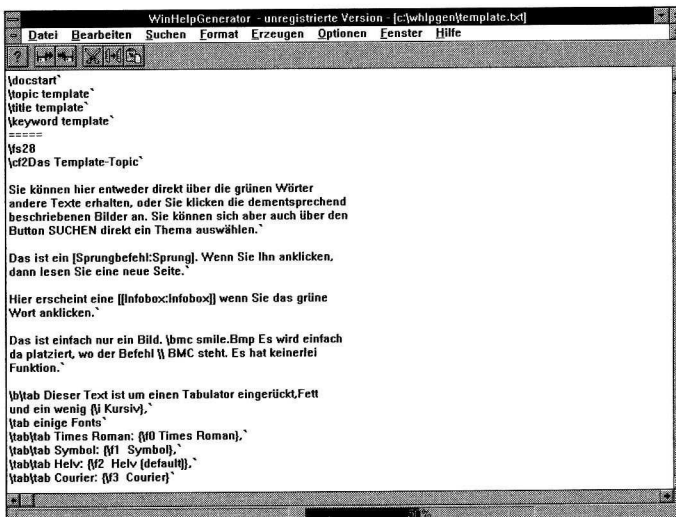
Starten

Hierzu doppelklicken Sie die Programmgruppe „WinHelpGenerator“ sowie das erste Symbol innerhalb dieser Gruppe und bestätigen den Shareware-Hinweis mit  bzw. einem Mausklick auf „OK“.

Beispiel ausprobieren

Wie Ihr Ausgangstext aufgebaut sein muß und welche Möglichkeiten Ihnen für spezielle Features, wie Sprungmarken oder Grafikeinbindung, zur Verfügung stehen, können Sie anhand einer Beispieldatei nachvollziehen, die sowohl als Textdatei wie auch als fertig kompilierte HLP-Datei vorliegt: Wählen Sie einfach DATEI ÖFFNEN, und führen Sie einen Doppelklick auf den Dateinamen TEMPLATE.TXT aus.

TEMPLATE.TXT



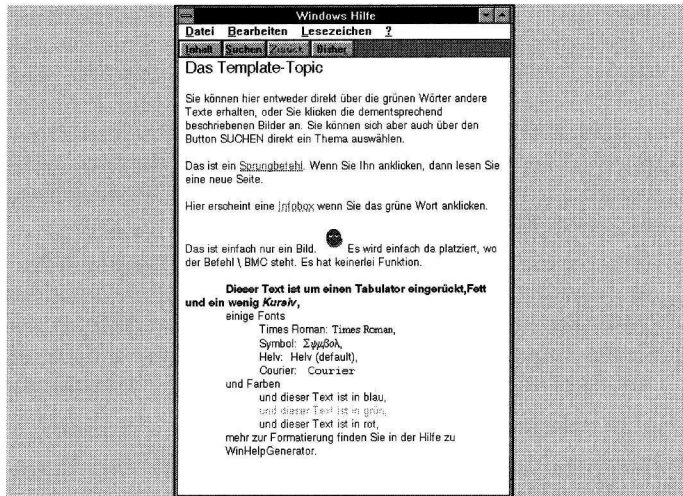
*Abb. 2.1:
Die Beispieldatei
TEMPLATE.TXT
im WinHelp-
Generator ...*

Aufbau Damit Sie erfolgreich eigene Hilfe-Projekte verwirklichen können, ist es wichtig, sich mit dem Aufbau der Beispieldatei vertraut zu machen:

- \docstart* – Mit „\docstart“ müssen Sie jede Hilfe-Datei beginnen.
- Ganz wichtig ist dieses mit   sowie  erzeugte Apostroph-Zeichen, das immer dann am Ende einer Zeile stehen muß, wenn auch im Text der späteren HLP-Datei eine neue Zeile beginnen soll!
- \topic* – Welche Bezeichnung Sie als „Topic“ der ersten Seite Ihrer Hilfe-Datei verwenden, spielt keine Rolle. Später erfolgt über die Topic-Namen dann die Zuordnung verschiedener Elemente, wie neuer Seiten, Infoboxen etc.
- \title* – Ebenfalls zu Beginn einer jeden Seite haben Sie die Möglichkeit, mit den Befehlen „\title“ und „\keyword“ beliebig viele Schlüsselwörter anzugeben, nach denen später über den „Suchen“-Button gesucht werden kann.
- \keyword*
- ===== – Die fünf Gleichheitszeichen müssen jeweils zwischen den einleitenden Befehlen und dem eigentlichen Text eines Abschnitts stehen.
- \fs28* – Der Befehl „\fs“ steht für Schriftgröße und setzt sie in diesem Fall für die nachfolgende Zeile auf 28 halbe Punkte, also auf 14 Punkt.
- \cf2* – Über „\cf“ wird die gewünschte Schriftfarbe angegeben. Falls diese nicht schwarz sein soll, stehen folgende Kennziffern zur Verfügung: 2 (Blau), 3 (Hellblau), 4 (Grün), 5 (Pink), 6 (Rot), 7 (Gelb).
- [Sprungbefehl]* – Wann immer in der späteren HLP-Datei ein Wort grün sowie unterstrichen dargestellt und beim Anklicken eine andere Seite aufrufen soll, müssen Sie den Sprungbefehl verwenden. Wichtig die Schreibweise: Der Text vor dem Doppelpunkt erscheint in der Hilfe-Datei, der Wert nach dem Doppelpunkt kennzeichnet die Seite, zu der gesprungen werden soll. Normalerweise können beide Bezeichnungen identisch sein - es sei denn, daß zweimal das gleiche Wort in der Hilfe-Datei gekennzeichnet ist, jedoch zu unterschiedlichen Seiten verzweigen soll.

- Text, den Sie mit dem Infobox-Befehl gekennzeichnet haben, erscheint in der HLP-Datei ebenfalls in grüner Farbe, wird jedoch mit einer gepunkteten Linie unterstrichen. Wird der Text angeklickt, klappt ein kleines Fenster auf, in dem z. B. der jeweilige Begriff erklärt werden kann. Auch erscheint der Text vor dem Doppelpunkt auf dem Bildschirm, während der (identische) Wert dahinter den Text kennzeichnet, der in der Infobox angezeigt werden soll. [[Infobox]]
- Über „\bmc smile.bmp“ wird in der Beispieldatei eine Grafik eingefügt, die im BMP-Format sowie im Verzeichnis des WinHelp-Generator vorliegen muß. Weitere Befehle zur Grafikeinbindung sind „\bml“ (linksbündige Ausrichtung mit Textumfluß) und „\bmr“ (rechtsbündige Ausrichtung). \bmc
- „\b“ steht für Fettdruck, „\i“ für Kursiv. \b
- Wann immer ein Befehl mit Text von geschweiften Klammern eingeschlossen wird, bezieht sich der Befehl nur auf den ebenfalls in der Klammer stehenden Text. Bei „\i Kursiv“ wird beispielsweise nur das Wort „Kursiv“ entsprechend dargestellt, nicht jedoch der komplette Absatz. \i Kursiv
- Soll der nachfolgende Text um eine oder mehrere Tabulatorpositionen eingerückt werden, müssen Sie den Befehl „\tab“ verwenden. \tab
- Mit {\f0 Times Roman} wird der Text „Times Roman“ in eben dieser Schriftart dargestellt. Verantwortlich für den Fontwechsel ist aber nur der Befehl „\f“ mit der Zahl 0. Weitere Schriftarten: 1 (Symbol), 2 (Arial), 3 (Courier). \f0
- Abgeschlossen wird ein Abschnitt der Hilfe-Datei mit fünf Bindestrichen. ——
- Diesen Befehl kennen Sie bereits - hier kennzeichnet er den folgenden Text des vorhin mit „Sprung“ gekennzeichneten Abschnitts, wobei zwischen dem Topic-Namen und dem eigentlichen Text wieder fünf Gleichheitszeichen stehen müssen. \topic
- Das Spiel wiederholt sich - je nach Anzahl der definierten Abschnitte Ihres Hilfe-Systems - beliebig oft. Fest steht nur, daß die Textdatei mit fünf Bindestrichen und dem Befehl „\docend“ abgeschlossen werden muß! \docend

Abb. 2.2:
... und als fertig
kompilierte HLP-
Datei



Ergebnis

Wie sieht nun das Ergebnis aus, wenn der eben besprochene Text zu einer HLP-Datei kompiliert wird? Schalten Sie einfach mit **Alt**  zum Programm-Manager zurück, und doppelklicken Sie das mit „Template“ gekennzeichnete Fragezeichen-Symbol. Oder werfen Sie einen Blick auf die Abbildung 2.2.

Ihre erste Hilfe-Datei



Als ich mich das erste Mal mit den Befehlen zum Vorbereiten einer Hilfe-Datei befaßt habe, ging es mir genauso, wie es Ihnen jetzt vermutlich auch geht: Sie sind etwas verwirrt und glauben noch nicht so recht daran, daß Sie tatsächlich ein funktionierendes Hilfe-System hinbekommen.

Ich hab's dann einfach ausprobiert und festgestellt: Wenn man ein paar Regeln beachtet, ist es wirklich kinderleicht, zumal das eigentliche Kompilieren vollautomatisch abläuft. Folgen Sie meinem Beispiel doch einfach:

\docstart'
\topic bert'
\title bert'
\keyword bert'

\fs28
\cf2ShareBerts Registrierungshinweise'

\bml bert.Bmp Wenn möglich, fahre ich mit dem Fahrrad, mit dem Stadtbuss oder mit der Bahn. Ein eigenes Auto besitze ich gar nicht, aber wenn ich mir eins kaufen würde, ginge das nicht ohne vorherige Probefahrt ab.'

Wie sieht dagegen der typische Software-Kauf aus: Sie lesen eine Anzeige oder einen Testbericht und bestellen ein oft über 1000 Mark teures Programmpaket. Zu Hause stellen Sie dann oft genug enttäuscht fest, daß die Software überhaupt nicht Ihren Anforderungen entspricht. Doch ein Umtausch ist in der Regel nicht möglich - Sie haben die „Katze im Sack“ gekauft.'

Bei [[Shareware:Shareware]] sieht das dagegen anders aus: Sie bekommen die Programme zunächst fast gratis und können in aller Ruhe mit Ihnen arbeiten.'

Nutzen Sie eines der Programme dauerhaft, lassen Sie sich direkt beim Autor der Software [registrieren:registrieren]. Dafür bezahlen Sie dann einen Preis, der immer noch recht günstig ist.'

\topic Shareware'

kommt von „to share“ = teilen!'

\topic registrieren'

\fs28
\cf2Bestellschein'

\cf6Bitte einsenden an: \tab P.Rinab'
\cf6 \tab\tab\tab Aichacher Str.1'
\cf6 \tab\tab\tab 81379 München'

Einzellizenz:‘

() \tab Bitte schicken Sie mir die aktuelle Vollversion von WinHelpGenerator‘

\tab auf einer 3,5-Diskette für 49,- DM (incl. MwSt.) + 5,- DM Versandkosten.‘

Name \tab _____‘

Firma \tab _____‘

Adresse _____‘

\tab _____‘

\tab _____‘

Tel.-Nr. _____‘

Bezahlung per‘

() beiliegendem Verrechnungsscheck‘

() Überweisung auf Kto. 78138013, Stadtpark, München, BLZ 701 500 00‘

() Rechnung (nur für Firmen, Zahlung innerhalb 14 Tagen nach Erhalt)‘

—

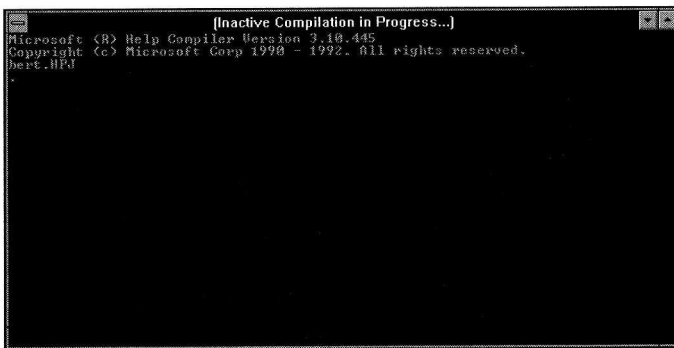
\docend‘



Ob Sie den oben abgedruckten Text von ShareBert's Datei abtippen (Achten Sie auf die Eingabe einer BMP-Datei, die Sie vorher ins Verzeichnis \WHLPGEN kopiert haben!) oder bereits eine eigene Hilfe-Datei aufbauen, bleibt Ihnen überlassen. Beachten Sie bei der Texteingabe aber unbedingt die folgenden Punkte:

- Skizzieren Sie zuerst auf einem Blatt Papier die genaue Gliederung Ihrer Hilfe-Datei, indem Sie einen Baum zeichnen: Welche Seiten sollen sich wie verzweigen? Wie kennzeichnen Sie die einzelnen Topics, Infoboxen und Sprungbefehle?
- Achten Sie bei der Befehlseingabe auf die korrekte Syntax!
- Erstellen Sie nie ein komplettes Hilfe-System auf einmal, sondern lassen Sie den Text zwischendurch immer wieder kompilieren und testen!

- Achten Sie bei der normalen Texteingabe darauf, spezielle Sonderzeichen zu vermeiden! Der Compiler bricht beispielsweise mit einer Fehlermeldung ab, wenn die Zeichen ' oder § im Text vorkommen!
- Die maximale Größe der Textdatei beträgt 30 KByte! Für umfangreichere Hilfe-Dateien müssen Sie den WinWord-Trick (nächstes Kapitel!) anwenden.



*Abb. 2.3:
Der Compiler
HC31.EXE in
Aktion*

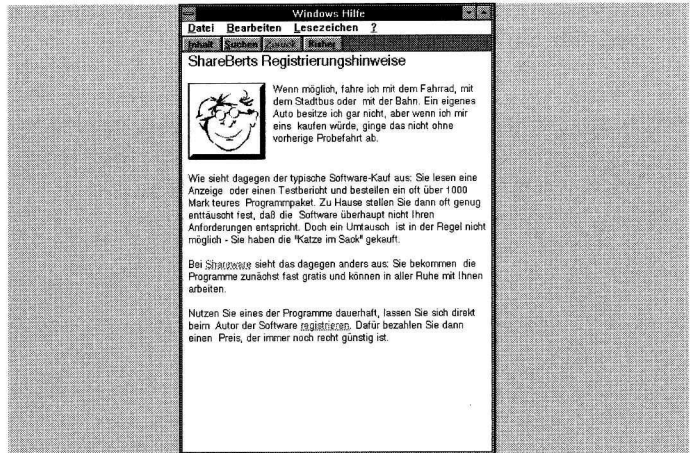
Sobald Sie genügend Text beisammen haben, sind folgende Arbeitsschritte erforderlich, um eine HLP-Datei zu erzeugen:

Kompilieren

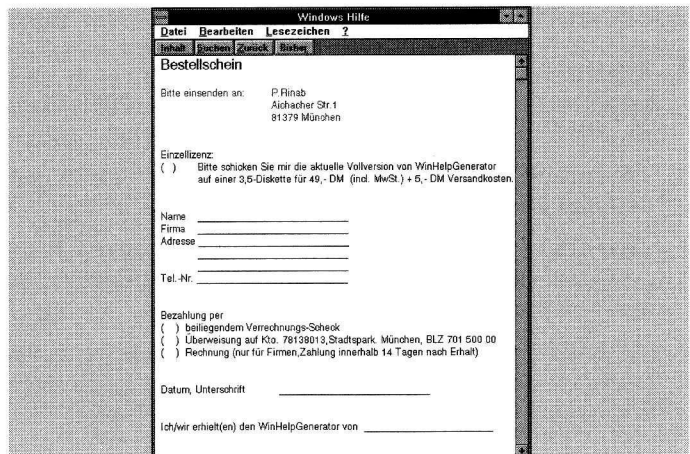
1. Wählen Sie DATEI SPEICHERN UNTER, und geben Sie den gewünschten Namen der Hilfe-Datei (maximal acht Stellen) ein. Die Endung TXT wird automatisch angehängt.
2. Wählen Sie QUELLDATEI (RTF) im ERZEUGEN-Menü, und bestätigen Sie die Meldung mit .
3. Wählen Sie HILFEDATEI (HLP) im ERZEUGEN-Menü. Nach der Bestätigung mit  öffnet sich der Compiler HC31.EXE in einem Fenster (siehe Abbildung 2.3).
4. Sobald in der Titelzeile das Wort „Inactive“ erscheint, ist die Hilfe-Datei fertig, und Sie können den Compiler durch einen Doppelklick in die obere linke Fensterecke schließen.

5. Um sich das Ergebnis anzuschauen, wählen Sie schließlich **HILFEDATEI TESTEN** im **ERZEUGEN**-Menü. Wie die HLP-Datei bei ShareBert's Beispielttext aussieht, zeigen die beiden folgenden Abbildungen 2.4 und 2.5.

*Abb. 2.4:
Die erste Seite
von ShareBert's
Beispieltdatei*



*Abb. 2.5:
Darstellung nach
einem Mausklick
auf „registrieren“*



Der Trick mit WinWord

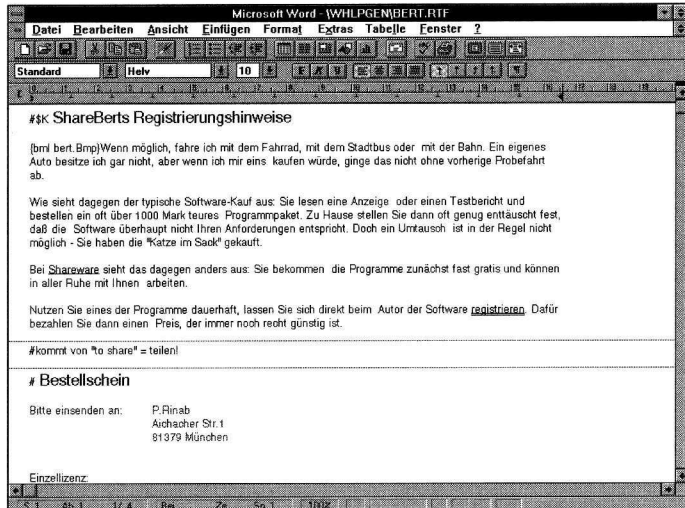
Zugegeben: Auch wenn der WinHelp-Generator das Erzeugen von Hilfe-Dateien im Vergleich zur manuellen Vorgehensweise erheblich erleichtert - daß man beispielsweise für jedes Wort, das in einer anderen Schriftart erscheinen soll, zuerst einen entsprechenden Befehl eingeben und das Ergebnis erst in der fertigen HLP-Datei kontrollieren kann, hat auch mich nicht gerade begeistert.



Sofern Sie Word für Windows oder eine andere Textverarbeitung besitzen, die Dateien im RTF-Format sowohl einlesen als auch abspeichern kann, lassen sich Formatierungen wie Schriftartenwechsel, Hervorhebungen, Tabulatoren etc. aber auch im WYSIWYG-Verfahren einfügen bzw. verändern! Auch beliebige Texterweiterungen innerhalb der einzelnen Topics stellen kein Problem dar. Die Arbeitsschritte im einzelnen:

1. Den Befehl QUELLDATEI (RTF) im ERZUEGEN-Menü des WinHelp-Generators müssen Sie in jedem Fall noch ausführen, nachdem Sie eine Textdatei erzeugt haben.
2. Anschließend starten Sie z. B. WinWord, wählen DATEI öffnen, markieren bei „Aufzulistender Dateityp“ den Eintrag „Rich Text Format (*.rtf)“, wechseln ins Verzeichnis \WHELPGEN, doppelklicken z. B. den Dateinamen TEMPLATE.RTF und bestätigen das Format mit „OK“.
3. Wenige Sekunden später sehen Sie den Text in WYSIWYG-Darstellung (siehe Abbildung 2.6), d. h. so, wie er später auch in der fertigen HLP-Datei erscheinen wird. Ausnahmen sind lediglich eingebundene Grafiken sowie die Darstellung von Sprungbefehlen und Infoboxen.
4. Auf keinen Fall dürfen Sie Befehle wie „#\$K“ oder Seitenwechsel verändern! Was die Formatierung einzelner Textteile angeht, stehen Ihnen aber alle Möglichkeiten (z. B. Hervorhebungen, Farb- und Schriftartenwechsel, Tabulatoren etc.) zur Verfügung.

*Abb. 2.6:
In WinWord läßt
sich die RTF-Datei
leichter editieren*



5. Nachdem die gewünschten Formatierungen vorgenommen wurden, wählen Sie DATEI|SPEICHERN UNTER, markieren erneut „Rich Text Format (*.rtf)“ und bestätigen das „OK“-Feld.
6. Im WinHelp-Generator können Sie nun wie gewohnt fortfahren und HILFEDATEI (HLP) im ERZEUGEN-Menü wählen.

Profan

Starten Nach einem Doppelklick auf die Programmgruppe „Profan“ stehen Ihnen gleich acht verschiedene Symbole zur Auswahl:

- Das eigentliche Hauptprogramm erreichen Sie durch einen Doppelklick auf „Editor“.
- Über „Lies mich!“ und „Hilfe-System“ können Sie sich gründlich über Profan informieren.

- „Demo“ startet ein ganzes Paket von mitgelieferten Beispielprogrammen.
- „Compiler“, „Interpreter“, „Linker“ und „Runtime“ müssen Sie normalerweise nicht einzeln aufrufen, da die Funktionen auch innerhalb des Editors zur Verfügung stehen.

Nach dem ersten Aufruf des Editors erscheint die Meldung „Kann Projektdatei nicht laden“. Hierbei handelt es sich nicht etwa um einen Fehler. Sie müssen das Programm lediglich einmal über DATEI ENDE abschließen. Dann wird die Projektdatei erzeugt und die Meldung erscheint nicht mehr!



Ihr erstes Programm

Wie einfach es ist, mit Profan ein eigenständiges Windows-Programm zu erzeugen, möchte ich Ihnen am Beispiel des berühmten „Hello World“-Programms demonstrieren:



Editor

1. Rufen Sie den Editor auf, und bestätigen Sie den Shareware-Hinweis sowie ggf. die Meldung „Kann Projektdatei nicht laden“ mit .
2. Wählen Sie DATEI NEU, geben Sie die untenstehenden Befehlszeilen ein, und vergleichen Sie Ihre Bildschirmdarstellung mit Abbildung 2.7:

```
Print „Hello World“
Waitkey
End
```

3. Wählen Sie DATEI SPEICHERN, geben Sie „world.prf“ ein, und drücken Sie .
4. Wie das fertige Programm aussehen würde, sehen Sie nach der Auswahl von AUSFÜHREN (INTERPRETER) im PROFAN-Menü sowie in Abbildung 2.8.

Interpreter

Abb. 2.7:
Aus diesen drei
Befehlszeilen ...

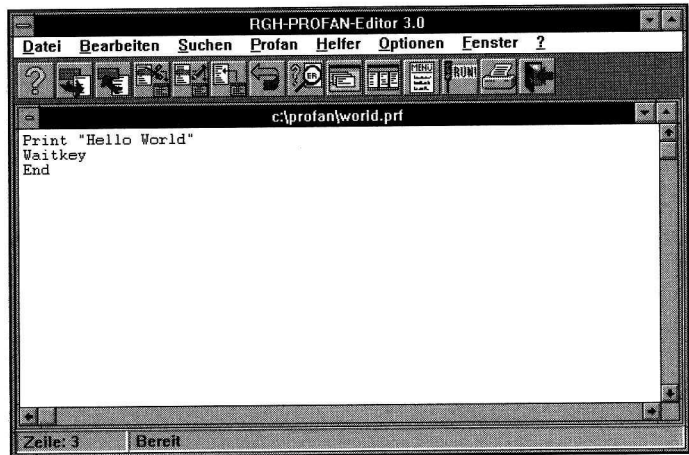
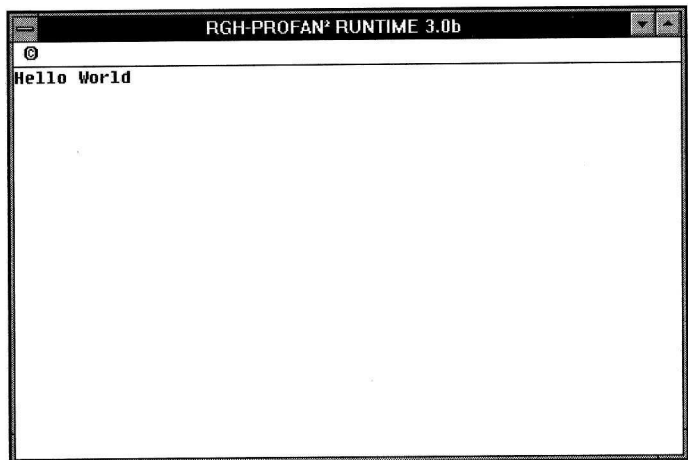


Abb. 2.8:
... wird ein
eigenständiges
Windows-
Programm!



Compilieren

5. Um das Listing dann tatsächlich in eine eigenständige EXE-Datei zu verwandeln, wählen Sie zunächst PROFAN COMPILIEREN und bestätigen die anschließende Meldung mit



6. Anschließend rufen Sie EXE-DATEI ERSTELLEN im PROFAN-Menü auf, doppelklicken den Dateinamen „world.prc“ und bestätigen die Meldung „EXE-Programm erfolgreich erzeugt!“ mit .
7. Wenn Sie jetzt zum Windows-Datei-Manager wechseln, werden Sie im Verzeichnis \PROFAN die Datei WORLD.EXE finden. Ein Doppelklick beweist: Die Datei liegt als eigenständiges Windows-Programm vor und kann z. B. auf einen anderen PC kopiert und dort ausgeführt werden, ohne daß zusätzliche DLL-Dateien oder Runtime-Module benötigt werden!

EXE-Datei

Demo-Programme ausprobieren

Das Beispiel selbst wird und soll Sie nicht vom Hocker reißen, sondern nur zeigen, wie wenige Arbeitsschritte zum Erzeugen eines Windows-Programms erforderlich sind.

*Demo*

Um sich einen Überblick darüber zu verschaffen, was mit Profan möglich ist, nachdem Sie sich mit den verfügbaren Befehlen vertraut gemacht haben, sollten Sie den Editor zunächst über DATEI ENDE beenden und statt dessen das Symbol „Demo“ doppelklicken. Sie erreichen daraufhin das in Abbildung 2.9 gezeigte Auswahlm Menü:

Probieren Sie die einzelnen Demo-Programme einfach mal aus - ShareBert war vor allem vom „Müllspiel“ angetan, das wie folgt gespielt wird:

Müllspiel

Mit Hilfe der Pfeiltasten steuern Sie die als rotes Gesicht dargestellte Spielfigur. Die Aufgabe besteht darin, die drei auf dem Spielfeld verstreuten Abfallhaufen auf das grüne Mülltonnensymbol unten rechts zu schieben. Sie werden Sie schnell bemerken, daß Sie beim Bewegen der Mauersteine vorsichtig sein müssen. Wer sich den Weg verbaut hat, kann mit SPIEL NEUES SPIEL jederzeit einen neuen Versuch starten.

Abb. 2.9:
Auswahlmenü für
den Aufruf der
Beispiel-
programme

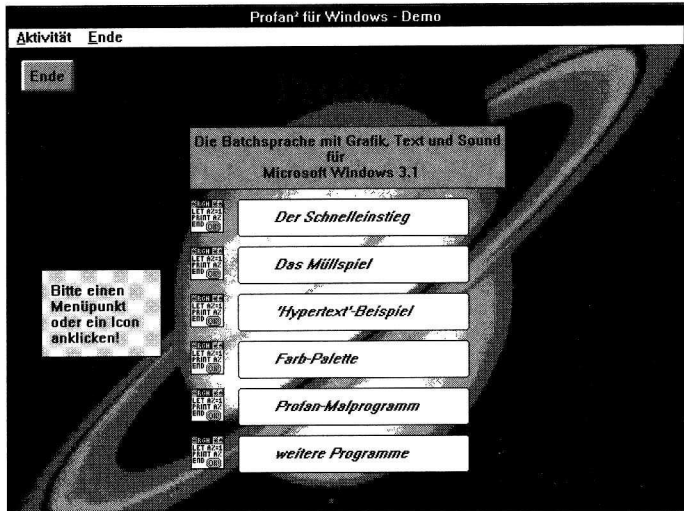
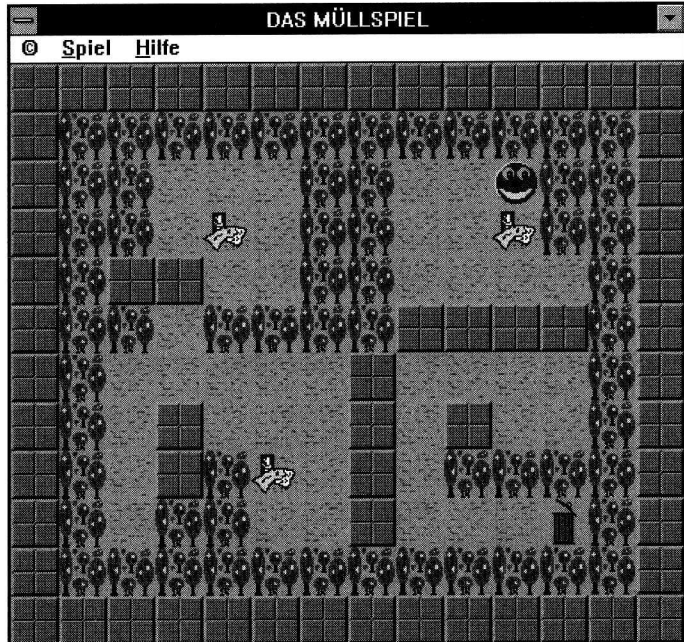
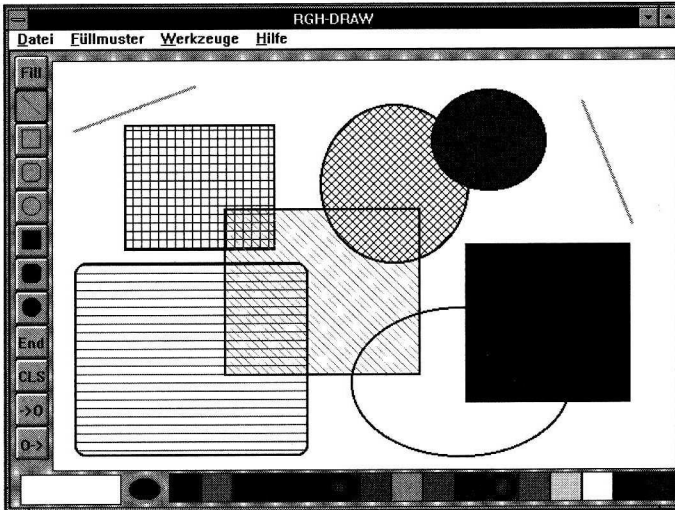


Abb. 2.10:
Besonders
beeindruckend:
das „Müllspiel“



Auch wenn das Profan-Malprogramm (siehe Abbildung 2.11) nicht mit professioneller Software zu vergleichen ist, demonstriert es sehr schön die grafischen Möglichkeiten von Profan!

Malprogramm



*Abb. 2.11:
Das Profan-
Malprogramm in
Aktion*

Wenn Sie den Punkt „weitere Programme“ anklicken, stehen auf einer zweiten Seite weitere Beispiele zum Testen bereit (siehe Abbildung 2.12):

*Weitere
Beispiele*

- Falls ein CD-ROM-Laufwerk vorhanden ist, können Sie mit dem „CD-Spieler“ Musik-CDs abspielen.
- Der „Multimedia-Player“ ermöglicht das Abspielen von Videofilmen (AVI), Animationen (FLI/FLC), MIDI-Musikstücken (MID) und Sound-Dateien (WAV).
- Grafiken im BMP-Format können Sie sich mit dem „Bildbetrachter“ anzeigen lassen.

Abb. 2.12:
Die zweite Seite
des Menü-
programms ...

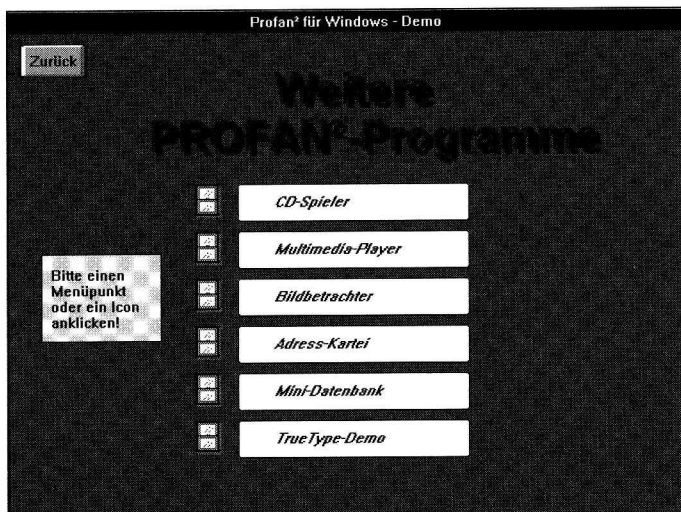


Abb. 2.13:
... hält z. B. eine
kleine Adreßkartei
bereit

The screenshot shows a window titled 'MINI-ADRESS-KARTEI'. It contains several text input fields with labels to their left: 'Vorname:' with the value 'Roland', 'Name:' with 'Hülsmann', 'Straße:' with 'Sinsheimerstr. 31', 'Ort:' with '69226 Nußloch', and 'Telefon:' with '06224/1 70399'. Below these fields are four navigation buttons: '<|', '<', '>', and '>|'. At the bottom are five action buttons: 'Neu', 'Lösche', 'Suche', 'Reorg.', and 'Ende'.

- Die „Adress-Kartei“ sehen Sie in Abbildung 2.13, über „Mini-Datenbank“ lässt sich die Struktur der DBF-Datei bearbeiten.
- „TrueType-Demo“ demonstriert, welche aufwendigen Textausgaben mit Profan erzeugt werden können.

Der Schnelleinstieg

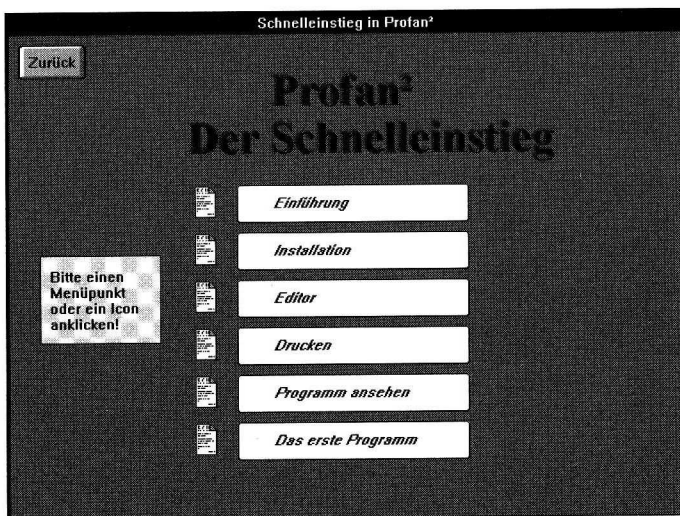


Abb. 2.14:
Hauptmenü des
Programmier-
kurses

Auf einen Menüpunkt des Demo-Programms möchte ich Sie noch besonders aufmerksam machen: Klicken Sie auf „Zurück“ sowie auf „Der Schnelleinstieg“, um das in Abbildung 2.14 gezeigte Menü zu erreichen.



Hinter den einzelnen Optionen verbirgt sich ein kompletter Programmierkursus, der Ihnen sehr viel mehr Informationen über Profan vermitteln kann, als mir dies in diesem kleinen Handbuch möglich ist.

Kursus



Rufen Sie z. B. „Programm ansehen“ auf und aktivieren das Verzeichnis „[beispiel]“, werden fast 20 Dateien aufgelistet, die sich per Doppelklick mit dem Windows-Editor betrachten lassen. In Abbildung 2.15 sehen Sie, daß das Beispielprogramm „Bildbetrachter“ nur aus wenigen Befehlszeilen besteht.

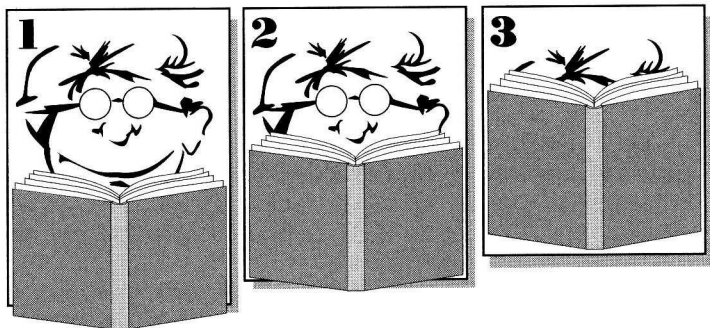
Abb. 2.15:
Programmlisting
des Bildbetrach-
ters

```
Editor - BMPVIEW.PRF
Datei Bearbeiten Suchen Hilfe
Declare Name$
WindowTitle "BILD-BETRACHTER"
CLS
ShowMax

Let Name$=LoadFile$("Bilddateien","*.BMP")
WhileNot (Equal(Name$,""))
  CLS
  LoadBmp Name$,0,0; 0
  WindowTitle @Add$("BILD-BETRACHTER - [" & \
    @Add$(Name$,"")
  WaitMouse
  Let Name$=LoadFile$("Bilddateien","*.BMP")
Wend

End
```

III. Nachschlagen



WinHelp-Generator

In den folgenden Abschnitten finden Sie Kurzbeschreibungen aller in den Menüs DATEI, BEARBEITEN, SUCHEN, FORMAT, ERZEUGEN und OPTIONEN enthaltenen Funktionen von WinHelp-Generator sowie eine Übersicht zu den RTF-Befehlen.



Falls Sie Informationen zu den Menüs FENSTER und HILFE vermissen:



- FENSTER enthält die Windows-üblichen Befehle zum Anordnen mehrerer geöffneter Textfenster.
- HILFE INDEX ruft das Inhaltsverzeichnis der umfangreichen Hilfe-Funktion auf.

DATEI-Menü

Öffnet ein neues Fenster zum Erstellen einer Hilfe-Textdatei, wobei als Hilfsmittel immer die Beispieldatei TEMPLATE.TXT vorgegeben wird.

Neu

Um eine bestehende Hilfe-Textdatei in einem neuen Fenster zu öffnen, wählen Sie diesen Menüpunkt und doppelklicken den gewünschten Dateinamen.

Öffnen

Eventuelle Änderungen an der aktuellen Hilfe-Textdatei werden ohne Rückfrage unter dem bisherigen Dateinamen gespeichert.

Speichern

Hier klappt ein Fenster auf, in dem Sie einen maximal achtstelligen Dateinamen eingeben können, unter dem die aktuelle Hilfe-Textdatei gespeichert werden soll. Die Endung TXT hängt WinHelp-Generator automatisch an.

*Speichern
unter*

Ruft die aus der Systemsteuerung bekannte Box zur Auswahl des gewünschten Druckers bzw. zum Ändern von Druckereinstellungen (Papierformat, Ausrichtung etc.) auf.

*Drucker-
installation*

Drucken Nach der Bestätigung einer Rückfrage wird die aktuelle Hilfe-Textdatei auf dem vorher eingestellten Drucker ausgegeben.



Beachten Sie, daß durch Tabulatoren erzeugte Einrückungen bei der Ausgabe über DRUCKEN nicht berücksichtigt werden!

Beenden Alle Fenster des WinHelp-Generators sowie das Programm selbst werden ggf. nach entsprechenden Sicherheitsabfragen geschlossen.

BEARBEITEN-Menü

Rückgängig Rufen Sie diesen Menüpunkt auf, falls die zuletzt gemachten Eingaben, Cursorbewegungen bzw. die letzte Blockoperation rückgängig gemacht werden sollen. Tastaturbefehl: **Alt** **↶**.

Ausschneiden
Kopieren
Einfügen Hinter diesen drei Menüpunkten verbergen sich die Windows-üblichen Funktionen für die Arbeit mit der Zwischenablage: Ausschneiden eines vorher markierten Blocks (Tastaturbefehl: **↶** **Entf**), Kopieren in die Zwischenablage (Tastaturbefehl: **Strg** **Einf**), Einfügen an der aktuellen Cursorposition (Tastaturbefehl: **↶** **Einf**).

Löschen
Alles löschen Soll der zuvor markierte bzw. der gesamte Text der aktuellen Hilfe-Textdatei unwiderruflich gelöscht werden? Dann wählen Sie LÖSCHEN (Tastaturbefehl: **Entf**) bzw. ALLES LÖSCHEN (Tastaturbefehl: **Strg** **Entf**).

SUCHEN-Menü

Suchen nach Um eine bestimmte Textstelle aufzusuchen, wählen Sie SUCHEN NACH, geben den gewünschten String ein und bestätigen das „OK“-Feld. Gefunden wird jeweils die nächste Textstelle hinter der aktuellen Cursorposition.

Ersetzen Soll ein String automatisch durch einen anderen ersetzt werden, wählen Sie ERSETZEN und geben bei „Suchen nach“ sowie „Ersetzen durch“ den gewünschten Text ein.

Normalerweise wird nur die nächste Textstelle hinter der aktuellen Cursorposition ersetzt. Wenn Sie den Schalter „Alles ersetzen“ aktivieren, sucht und ersetzt WinHelp-Generator im gesamten Text der Hilfe-Datei. Um die Kontrolle zu behalten, sollten Sie in diesem Fall zusätzlich „Mit Bestätigung“ aktivieren, damit jeweils eine Rückfrage erscheint!



Wiederholt den zuletzt ausgeführten Suchen- bzw. Ersetzen-Befehl. Tastaturbefehl: **[F3]**.

Weitersuchen

FORMAT-Menü

Formatierungsbefehle wie `[[Infobox:Infobox]]` können Sie manuell eingeben. Um Syntaxfehler zu vermeiden, empfiehlt es sich jedoch, die Befehle über das FORMAT-Menü in den Text einfügen zu lassen. Sie müssen dann nur noch die Bezeichnungen anpassen (z. B. „`[[Shareware:Shareware]]`“ oder „`\bmc bert.bmp`“ statt „`\bmc Bildname.bmp`“).



Fügt den Befehl „`[Sprungmarke:Sprungmarke]`“ an der aktuellen Cursorposition ein.

Sprungmarke

Fügt den Befehl „`[[Infobox:Infobox]]`“ an der aktuellen Cursorposition ein.

Infobox

Fügt den Befehl „`\bmc Bildname.bmp`“ an der aktuellen Cursorposition ein.

Bitmap

Die drei folgenden Formatierungsmöglichkeiten wurden in Teil II noch nicht besprochen. Sie erhalten daher gleich ausführlichere Informationen:



Über die Syntaxvorgabe „`[\bmc Bildname.bmp:Bildsprung]`“ positionieren Sie eine Abbildung in Ihrer Hilfe-Datei, wobei im Beispielfall per Mausklick auf das Bild die mit dem Topicnamen „Bildsprung“ bezeichnete Hilfe-Seite erscheint.

Bitmap-Sprung

Über die Syntaxvorgabe „`[[\bmc Bildname.bmp:Bildinfobox]]`“ positionieren Sie eine Abbildung, wobei im Beispielfall per

Bitmap-Infobox

Mausklick auf das Bild ein kleines Fenster mit dem im Topic „Bildinfobox“ angegebenen Text aufklappt.

*Hotspot-
Bitmap*

Sollen je nach der Stelle, die der Anwender innerhalb einer Abbildung anklickt, unterschiedliche Infoboxen aufklappen? Hierzu können Sie - sofern verfügbar - mit einem speziellen Hotspot-Editor (z. B. von Borland) segmentierte Grafikdateien im SHG-Format erzeugen. HOTSPOT-Bitmap fügt dann lediglich die entsprechende Syntaxvorgabe „\bmc Bildname.shg“ an die aktuellen Cursorposition der Hilfe-Textdatei ein.

Neuer Absatz

Fügt das Absatzendezeichen „`“ an der aktuellen Cursorposition ein.

ERZEUGEN-Menü

Quelldatei

Bevor eine Text- zu einer HLP-Datei kompiliert werden kann, muß über diesen Menüpunkt zunächst eine Quelldatei im RTF-Format erzeugt werden.

Hilfedatei

HILFEDATEI ruft den Compiler HC31.EXE auf, dessen Copyright bei Microsoft liegt, der jedoch mit freundlicher Genehmigung zusammen mit dem WinHelp-Generator ausgeliefert werden darf.



Das Fenster des Compilers dürfen Sie erst dann mit einem Doppelklick in die obere linke Ecke schließen, wenn in der Titelzeile die Meldung „Inactive...“ erscheint und somit die Fertigstellung der HLP-Datei signalisiert wird! Kontrollieren Sie zudem, ob unterhalb des HPJ-Dateinamens Fehlermeldungen auftauchen. Ist dies der Fall, konnte die HLP-Datei nicht ordnungsgemäß erzeugt werden.

*Projektdateien
editieren*

Projektdateien werden vom WinHelp-Generator automatisch erzeugt und müssen normalerweise nicht nachbearbeitet werden.



Ausnahme: Falls sich eine HLP-Datei aus mehreren Text- bzw. RTF-Dateien zusammensetzen soll, müssen Sie eine HPJ-Datei

tei MASTER.HPJ anlegen, die alle Dateien für die verschiedenen Hilfethemen aufnimmt!

Ein weiterer möglicher Grund zum Editieren der HPJ-Projektdatei: Soll anstelle von „Windows Hilfe“ ein individueller Text in der Titelzeile erscheinen, müssen Sie der HPJ-Datei z. B. folgenden Abschnitt voranstellen:



```
[OPTIONS]
TITLE=ShareBert informiert:
```

Ob die fertige HLP-Datei Ihren Vorstellungen entspricht, können Sie über diesen Menüpunkt erst dann testen, nachdem Sie vorher bereits QUELLEDATTEI und HILFEDATEI im ERZEUGEN-Menü aufgerufen haben. Genauso gut könnten Sie den WinHelp-Generator verlassen und die erzeugte HLP-Datei im Verzeichnis \WHLPGEN doppelklicken.

*Hilfedatei
testen*

Falls Sie nach der Auswahl von HILFE-DATEI TESTEN mit der Meldung „Hilfe-Datei kann nicht geöffnet werden“ konfrontiert werden, ist dies kein Grund zur Panik: Bestätigen Sie das Fenster mit , wählen Sie DATEI ÖFFNEN, und doppelklicken Sie den Namen der gewünschten HLP-Datei.



OPTIONEN-Menü

Normalerweise sehen Sie unterhalb der Menüleiste sechs Symbole, mit denen die wichtigsten Funktionen des WinHelp-Generators per Mausklick abgerufen werden können:

*Toolbar
löschen*

- Hilfe-Inhaltsverzeichnis
- Datei öffnen
- Datei sichern
- markierten Text ausschneiden
- markierten Text kopieren
- Zwischenablagen-Text einfügen

Wird die Toolbar nicht benötigt, können Sie sie über TOOLBAR LÖSCHEN ausblenden.

*Toolbar
vertikal*

Soll die Toolbar nicht am oberen, sondern am rechten bzw. linken Fensterrand erscheinen, wählen Sie TOOLBAR RECHTS UND VERTIKAL bzw. LINKS UND VERTIKAL.

Befehlsübersicht

<code>\b</code>	Fettdruck
<code>\bmc</code>	Grafik an aktueller Position einfügen
<code>\bml</code>	Grafik linksbündig einfügen
<code>\bmr</code>	Grafik rechtsbündig einfügen
<code>\cf</code>	Farbe (z. B. „1“ für Schwarz, „2“ für Blau)
<code>\docend</code>	Ende einer Hilfetext-Datei
<code>\docstart</code>	Beginn einer Hilfetext-Datei
<code>\f</code>	Schriftart (z. B. „0“ für Times, „2“ für Arial)
<code>\fs</code>	Schriftgröße in 0,5 Punkt
<code>\i</code>	Kursivschrift
<code>\keyword</code>	Schlüsselwort für Suchfunktion
<code>\tab</code>	Tabulatorsprung
<code>\title</code>	Titel für Suchfunktion
<code>\topic</code>	Kennzeichnung des aktuellen Abschnitts
<code>'</code>	Neuer Absatz
<code>—</code>	Abschluß eines Abschnitts
<code>====</code>	Trennung zwischen Befehlen und Text
<code>[x:x]</code>	Sprunganweisung
<code>[[x:x]]</code>	Infobox
<code>{ }</code>	Begrenzung für Formatierung

Profan



In den folgenden Abschnitten finden Sie Kurzbeschreibungen aller in den Menüs DATEI, BEARBEITEN, SUCHEN, PROFAN, HELFER und OPTIONEN enthaltenen Funktionen des Profan-Editors sowie eine Übersicht zu den über 300 Befehlen, Funktionen und Systemvariablen.



Falls Sie Informationen zu den Menüs FENSTER und ? vermissen:

- FENSTER enthält die Windows-üblichen Befehle zum Anordnen mehrerer geöffneten Textfenster.
- HILFE INDEX ruft das Inhaltsverzeichnis der umfangreichen Hilfe-Funktion auf.

DATEI-Menü

Öffnet ein neues Fenster zum Schreiben eines Programmlistings.	<i>Neu</i>
Um ein bestehendes PRF-Programmlisting in einem neuen Fenster zu öffnen, wählen Sie diesen Menüpunkt und doppelklicken den gewünschten Dateinamen. Tastaturbefehl: [F3] .	<i>Öffnen</i>
Änderungen am aktuellen Programmlisting werden ohne Rückfrage unter dem bisherigen Dateinamen gesichert. Tastaturbefehl: [F2] .	<i>Speichern</i>
Hier klappt ein Fenster auf, in dem Sie einen maximal achtstelligen Dateinamen mit der Endung PRF eingeben können, unter dem das aktuelle Programmlisting gespeichert werden soll. Tastaturbefehl: [Alt] [F2] .	<i>Speichern als</i>
Ermöglicht die Auswahl eines anderen Druckers sowie über „Einrichten“ das Ändern von Voreinstellungen wie Papierformat etc.	<i>Drucker einrichten</i>
Das Druckprogramm ist in der vorliegenden Shareware-Version von Profan nicht enthalten.	<i>Druckprogramm</i>
Ruft den Datei-Manager von Windows direkt aus dem Profan-Fenster heraus auf.	<i>Datei-Manager</i>
Ermöglicht die Ausführung einer zuvor mit Profan erzeugten EXE-Datei.	<i>Programm aufrufen</i>
Sämtliche Profan-Fenster sowie das Programm selbst werden ggf. nach entsprechenden Sicherheitsabfragen geschlossen.	<i>Ende</i>

BEARBEITEN-Menü

Rückgängig Rufen Sie diesen Menüpunkt auf, falls die zuletzt gemachten Eingaben, Cursorbewegungen bzw. die letzte Blockoperation rückgängig gemacht werden sollen. Tastaturbefehl: **Alt** **←**.

Ausschneiden
Kopieren
Einfügen Hinter diesen drei Menüpunkten verbergen sich die Windows-üblichen Funktionen für die Arbeit mit der Zwischenablage: Ausschneiden eines vorher markierten Blocks (Tastaturbefehl: **↑** **Entf**), Kopieren in die Zwischenablage (Tastaturbefehl: **Strg** **Einfg**), Einfügen an der aktuellen Cursorposition (Tastaturbefehl: **↑** **Einfg**).

Löschen
Alles löschen Soll der zuvor markierte bzw. der gesamte Text des aktuellen Programmlistings unwiderruflich gelöscht werden? Dann wählen Sie LÖSCHEN (Tastaturbefehl: **Strg** **Entf**) bzw. ALLES LÖSCHEN (Tastaturbefehl: **Alt** **Entf**).

Zwischenablage Hier wird der aktuelle Inhalt der Windows-Zwischenablage zur Kontrolle angezeigt.

SUCHEN-Menü

Finden Um eine bestimmte Textstelle aufzusuchen, wählen Sie FINDEN, geben den gewünschten String ein und bestätigen das „OK“-Feld. Gefunden wird jeweils die nächste Textstelle hinter der aktuellen Cursorposition. Tastaturbefehl: **Strg** **F**.

Ersetzen Soll ein String automatisch durch einen anderen ersetzt werden, wählen Sie ERSETZEN und geben bei „Suchen nach“ sowie „Ersetzen durch“ den gewünschten Text ein. Tastaturbefehl: **Strg** **A**.



Normalerweise werden alle Textstellen jeweils nach einer Rückfrage ersetzt. Soll nur die nächste Textstelle ersetzt werden, müssen Sie den Schalter „Alle Vorkommen ersetzen“ deaktivieren. Soll der Vorgang automatisch erfolgen, entfernen Sie die Markierung bei „Fragen vorm Ersetzen“.

Wiederholt den zuletzt ausgeführten Suchen- bzw. Ersetzen-Befehl. Tastaturbefehl: **(Strg)L**.

Weitersuchen

PROFAN-Menü

Bevor Sie Ihr aktuelles Listing kompilieren und in Form einer EXE-Datei als ausführbares Programm erzeugen, sollten Sie es speichern und über AUSFÜHREN testen, ob das Ergebnis Ihren Vorstellungen entspricht. Tastaturbefehl: **(F7)**.

Ausführen

Hier wird aus dem aktuellen Programmlisting im PRF-Format ein Profan-Programm im PRC-Format erzeugt. Vorteile:

Compilieren

- Die PRC-Datei kann vom Runtime-Modul PROFRUN ausgeführt werden.
- Die PRC-Datei ist in der Regel nur etwa halb so groß wie die PRF-Datei, dafür aber deutlich schneller.

Tastaturbefehl: **(F9)**.

Nachdem Sie COMPILIEREN aufgerufen haben, können Sie die so erzeugte PRC-Datei über STARTEN ausführen. Tastaturbefehl: **(F8)**.

Starten

Damit Ihr Programm auch ohne das Vorhandensein von Profan bzw. des Runtime-Moduls lauffähig ist, sollten Sie diesen Menüpunkt aufrufen, der aus einer PRC-Datei automatisch eine ausführbare EXE-Datei erzeugt.

Exe-Datei erstellen

Beachten Sie aber, daß die EXE-Datei rund 170 KByte größer als die PRC-Datei ist, da sie das komplette Runtime-Modul von Profan beinhaltet!



Hier erzeugt Profan aus der aktuellen PRC-Datei einen Windows-Bildschirmschoner im SCR-Format, der anschließend ins Windows-Verzeichnis kopiert und über „Desktop“ in der Systemsteuerung aktiviert werden kann.

ScreenSaver erstellen



Eine genaue Anleitung zum Erstellen von Screensavern erreichen Sie durch Eingabe von **[F1]** sowie einem Mausklick auf Punkt 27 „Die Programmierung von Bildschirmschonern“.

HELPER-Menü

Datenbankstruktur

Falls Sie Datenbankstrukturen definieren möchten, die als Template-Dateien für den Befehl DBCREATE eingesetzt werden können, rufen Sie diesen Menüpunkt auf.



Weitere Informationen erhalten Sie, indem Sie innerhalb der Dialogbox „Datenbankstruktur“ die Menüfolge ? HILFE aufrufen.

Tabellen bearbeiten

Beliebige dBase-Dateien im DBF-Format lassen sich über diesen Menüpunkt bearbeiten, wobei folgende Möglichkeiten zur Verfügung stehen:

- ≥<: erster Datensatz
- ≥>: nächster Datensatz
- <: vorheriger Datensatz
- >: nächster Datensatz
- Neu: neuen Datensatz erfassen
- Lösche: aktuellen Datensatz entfernen
- Suche: im mit „*“ markierten Indexfeld suchen
- Ende: Bearbeitung beenden
- ?: im daneben stehenden Feld suchen
- « bzw »: Blättern bei mehr als 10 Feldern

Benutzermenü

Wenn Sie anschließend auf NEUER MENÜPUNKT klicken, können Sie einen zusätzlichen Befehl definieren, der sich anschließend über HELFER BENUTZERMENÜ aufrufen lässt. Hierfür sind folgende Angaben erforderlich:

- Menütext (z. B. „Windows-Editor“)
- Kommandozeile (z. B. „c:\windows\notepad.exe“)



Sollen bereits hinzugefügte Einträge wieder aus dem Benutzermenü entfernt werden, müssen Sie PROFED.INI im Verzeichnis \WINDOWS doppelklicken, die entsprechenden Abschnitte

löschen, die Datei speichern und den Profan-Editor neu starten.

OPTIONEN-Menü

In einem Untermenü stehen fünf verschiedene Systemschriften zur Verfügung, in denen der aktuell geladene Text dargestellt werden kann:

Schrift

- ANSI (empfohlen für Listings)
- ANSI-proportional
- SYSTEM (empfohlen für Listings)
- SYSTEM-proportional
- ASCII (OEM)

Die Schriftart ASCII (OEM) benötigen Sie, falls mit dem Profan-Editor eine Datei bearbeitet werden soll, die im ASCII-Format vorliegt, da Sie z. B. mit einem DOS-Programm erstellt wurde. Nur so ist sichergestellt, daß auch Umlaute und Sonderzeichen korrekt angezeigt werden!



Mit Hilfe dieses Menüpunkts können Sie bei mehreren geöffneten Fenstern deren aktuelle Anordnung auf dem Bildschirm in einer beliebigen Datei mit der Endung DSK abspeichern.

*Projekt
Speichern*

Der Programmautor empfiehlt, zunächst alle Fenster bis auf das Hauptprogramm zum Symbol zu verkleinern und dann erst PROJEKT SPEICHERN aufzurufen.



Per Doppelklick laden Sie nach dem Aufruf von PROJEKT LADEN eine bereits abgespeicherte DSK-Datei und stellen so die gewünschte Anordnung der Bildschirmfenster her.

*Projekt
Laden*

Befehlsübersicht

Befehle:

'(Apostroph)	Dim\$
Add	Dim%
AddFiles	Dim&
AddString	DrawIcon
AddWindows	DrawSysIcon
Append	DrawText
AppendMenu	
AppendMenuBar	Ellipse
Arc	Else
Assign	ElseIf
	EndIf
Beep	End
	EndPrint
Case	EndProc
CaseNot	EndSub
CharSet	Erase
ChDir	
Chord	Fill
ClearClip	Font
ClearList	
Close	GoSub ... Return
Cls	GoTo
Color	
Copy	If ... ElseIf ... Else ... EndIf
CopyBmp	IfNot ... Else ... EndIf
CopySizedBmp	Inc
CreateMenu	Input
	Input#
DbCreate	
DbCreateIndex	Let
Dec	Line
Decimals	LineTo
Declare	ListBoxItem\$
Def	List!
Dim!	

List\$	SaveBmp
List%	ScreenCopy
List&	Separator
LoadBmp	SetCheck
LoadSizedBmp	SetErrorLevel
Locate	SetPixel
	SetText
MessageBox	Shell
MkDir	ShowCursor
MoveTo	ShowMin
Music	ShowMax
	ShowNormal
NumWidth	Sound
	StartPrint ... EndPrint
Orientation	StrWidth
OutP	Sub
	SubPopUp
Parameters	
Pie	TBox
Play	TextColor
PlaySound	TrackMenu
PopUp	
Print	UseBrush
Print#	UseCursor
Proc ... EndProc	UseFont
PutClip	UseIcon
	UsePen
Randomize	
Rectangle	WaitInput
Rem	WaitKey
Rename	WaitMouse
RePaint	WaitScan
Reset	While ... Wend
Return	WhileNot ... Wend
Rewrite	Window
RmDir	WindowState
RoundRect	WindowTitle
Run	WriteIni

Funktionen:

@!	@dbPack
@\$	@dbPut
@%	@dbPutField
@&	@dbPutRec
	@dbSeek
@Abs	@dbUndelete
@Add\$	@dbUse
@Add	@Del\$
@And	@DestroyWindow
@AnsiToOem\$	@DiskFree
@ArcTan	@DiskSize
	@Div&
@ChooseDir\$	@Div
@Chr\$	@DToC\$
@Cos	
@Cot	@Eof
@CreateButton	@Equ\$
@CreateCheckBox	@Equ
@CreateDefButton	@Exp
@CreateDialog	
@CreateEdit	@FileSize
@CreateGroupBox	@FindFirst\$
@CreateIcon	@FindNext\$
@CreateRadioButton	@FindWindow
@CreateText	
@CreateWindow	@GetActiveWindow
@CToD\$	@GetCheck
	@GetClip\$
@Date\$	@GetDir\$
@dbAppendBlank	@GetEnv\$
@dbClose	@GetFocus
@dbDelete	@GetKey\$
@dbFind	@GetPixel
@dbGet\$	@GetText\$
@dbGetField\$	@GetUsage
@dbGo	@GT
@dbIndex	@GT\$
@dbOpen	

@If	@OemToAnsi\$
@Inkey\$	@Or
@Inp%	@Ord
@Input\$	
@Ins\$	@Par\$
@InStr	@Pi
@Int	@Pow
@KeyIn	@ReadIni\$
	@RGB
@Len	@Rnd
@Lg	
@List!	@SaveFile\$
@List\$	@ScanKey
@List%	@SendKey
@List&	@SendMessage
@ListBox\$	@SetActiveWindow
@ListBoxItem\$	@SetFocus
@Ln	@ShowWindow
@LoadFile\$	@Sin
@LT	@Sqr
@LT\$	@Sqrt
	@Str\$
@MCISend\$	@Sub
@MenuItem	
@MessageBox	@Tan
@Mid\$	@Time\$
@Mod	@TMouse
@Mouse	@Trim\$
@Mul	
	@Upper\$
@NEq	
@NEq\$	@Val
@Not	
	@WinExec

Systemvariablen:

!Input	%GetFocus
	%GetInputState
\$dbLUpdate	%HDC
\$dbFName	%HDC2
\$dbFType	%HWND
\$DosVer	%Input
\$Drive	%IOResult
\$GetInput	%Key
\$GetText	%MaxX
\$Input	%MaxY
\$SysPath	%MCIErr
\$WinPath	%MenuItem
\$WinVer	%MouseKey
	%MousePressed
%Button	%MouseX
%dbDeleted	%MouseY
%dbEof	%ParCount
%dbFCount	%ScanKey
%dbFDecs	%WinTop
%dbFLen	%WinBottom
%dbFNumber	%WinRight
%dbHeader	%WinLeft
%dbRecSize	
%Error	&dbRecCount
%GetCount	&dbRecNo
%GetCurSel	&Input
%GetDesktop	

ShareBert's Registrierungshinweise

Was unter Shareware zu verstehen ist, sollte inzwischen eigentlich allgemein bekannt sein: Fast jede Computerzeitschrift führt einen eigenen Shareware-Teil, in dem zum Teil Monat für Monat der Begriff erklärt wird.

Falls Sie sich jedoch darüber wundern, daß Sie bei dauerhafter Benutzung der Programme die hinten eingebundenen Bestellscheine abschicken und für eine sogenannte „Vollversion“ erneut bezahlen sollen, lesen Sie die folgenden Hinweise von ShareBert, der zwar nicht gerne Auto fährt, aber dafür ganz genau weiß, wie das Shareware-Prinzip funktioniert.

Wenn's geht, fahre ich mit dem Fahrrad, mit dem Stadtbus oder mit der Bahn. Ein eigenes Auto besitze ich gar nicht, aber wenn ich mir eins kaufen würde, ginge das nicht ohne vorherige Probefahrt ab.



Wie sieht dagegen der typische Software-Kauf aus: Sie lesen eine Anzeige oder einen Testbericht und bestellen ein oft über 1000 Mark teures Programmpaket. Zu Hause stellen Sie dann oft genug enttäuscht fest, daß die Software überhaupt nicht Ihren Anforderungen entspricht. Doch ein Umtausch ist in der Regel nicht möglich - Sie haben die „Katze im Sack“ gekauft.

*Kommerzielle
Software*

Bei Shareware-Programmen sieht das anders aus: Sie bekommen die Software zunächst fast gratis. In diesem Fall haben Sie noch nicht einmal 20 Mark für zwei Programme bezahlt, zu denen Sie sogar noch dieses Handbuch dazubekommen.

Shareware

Sie können nun in aller Ruhe mit der Software arbeiten. Sollte sie Ihren Anforderungen nicht entsprechen, haben Sie zwar 19.80 DM ausgegeben - aber stellen Sie sich einmal vor, was passiert wäre, wenn Sie mehrere hundert Mark in den Sand gesetzt hätten, wie es bei kommerzieller Software oft genug der Fall ist.

Nutzen Sie ein Programm dauerhaft, lassen Sie sich direkt beim Autor der Software registrieren. Dafür bezahlen Sie dann einen

Registrierung

Preis, der immer noch äußerst günstig ist. Und was mir am besten gefällt: Das Geld sackt nicht irgendein anonymer Software-Konzern ein, dessen Bosse sowieso schon ausgesorgt haben - das Geld fließt allein dem Programmierer zu, der nächtelang an seiner Software gebastelt hat und so für seine Mühe belohnt wird.

Vorteile Natürlich kann Sie niemand zur Registrierung zwingen. Es ist aber einfach ein Gebot der Fairneß, diesen Schritt zu gehen, sofern Ihnen das Programm gefällt. Das genügt Ihnen nicht? Nun, meistens ist eine Registrierung auch mit ganz konkreten Vorteilen für Sie verbunden: keine Hinweise, neue Version mit zusätzlichen Funktionen, ausführliches Handbuch etc.

Bestellschein Habe ich Sie überzeugt? Dann füllen Sie den gewünschten Bestellschein aus, oder schicken Sie eine Kopie an die jeweils angegebene Adresse.

Bestellschein

- () Ja, ich möchte registrierter Anwender von **WinHelp-Generator** werden und bestelle die aktuelle Vollversion für **49 DM** zuzügl. **5 DM** Portokosten.

Vorteile: ausführliches Handbuch, ab Oktober 1994 neue Version mit Multimedia-Fähigkeit, Makros etc.

- () Ich bestelle zusätzlich die Vollversion des **Create-Group-Utility** für 10 DM.

Gewünschte Zahlungsweise

- () beiliegender VE-Scheck
() Vorausüberweisung auf Konto 78138013, Stadtparkasse München, BLZ 701 500 00
() per Rechnung (nur für Firmen!)

Datum _____

Unterschrift _____

Absender _____

Bitte im Briefumschlag einsenden an:

P. Rinab
Aichacher Str. 1

81379 München

Bestellschein

- () Ja, ich möchte registrierter Anwender von **Profan** werden und bestelle die aktuelle Vollversion für **99 DM**

Vorteile: zusätzliche Befehle, Quellcode der Demos, Druckprogramm, uneingeschränktes Recht auf Verkauf von mit Profan erstellten Programmen etc.

Gewünschtes Diskettenformat:

- () 3,5"
() 5,25"

Gewünschte Zahlungsweise:

- () mit beiliegendem VE-Scheck (+ 6 DM Versand)
() mit Kreditkarte (VISA, Master, Euro, Diners - Kartennummer/Ablaufdatum angeben!)
() per Nachnahme (+ 11 DM Versand)

Datum _____

Unterschrift _____

Absender _____

Bitte im Briefumschlag einsenden an:

JDS-Software Jens Driese
Postfach 12 69
26302 Varel

Telefax: 0 44 51/86 05 00



**Fordern Sie ein Gesamtverzeichnis
unserer Verlagsproduktion an:**

SYBEX-Verlag GmbH
Postfach 15 03 61
D-40080 Düsseldorf
Tel.: (02 11) 97 39-0
Fax: (02 11) 97 39-1 99

SHAREBERT'S SOFTWARE HITS



Windows-Software selbstgemacht

Haben Sie schon mal versucht, selbst ein Windows-Programm zu schreiben? Nicht nur, daß hierfür relativ teure Entwicklerpakete erforderlich sind – auch deren komplizierte Bedienung schreckt vor allem Unerfahrene schnell ab.

Auf der beiliegenden 3,5"-HD-Diskette finden Sie **zwei deutsche Shareware-Programme, die Ihnen so richtig Lust auf das Erstellen von Hilfe-Dateien und richtiger Windows-Software machen sollen:**

WinHelp-Generator

Viele Windows-Programme lassen sich vollständig auf einer Hilfe-Datei aufbauen. Bestes Beispiel hierfür: die „Gesetzestexte für Windows“ (ShareBert Nr. 78). Der WinHelp-Generator **macht aus einer Text- eine HLP-Datei** und eignet sich für Anwender, die sich ans „richtige“ Programmieren nicht so recht herantrauen genauso wie für professionelle Programmierer, denen die manuelle Erstellung von RTF- und Projektdateien zu mühsam ist!

Profan 3.0

Der Kauf dieses ShareBert-Titels lohnt sich allein wegen der starken Beispielprogramme: Müllspiel, CD-Spieler, Multimedia-Player, Bildbetrachter, Mini-Datenbank etc.

Profan 3.0 ist als Batch- und als **vollwertige Programmiersprache** nutzbar, verfügt über eine einfache, an BASIC angelehnte Syntax, erfordert keine weiteren DLL- oder Runtime-Module und **erzeugt echte EXE-Programme!**

Systemvoraussetzungen

- **Mind. 286 PC mit 2 bzw. 4 MB Arbeitsspeicher**
- **3,5"-HD-Diskettenlaufwerk, Festplatte**
- **VGA-Grafikkarte, Windows 3.1, Maus**

Best.-Nr. 9593

Unverbindliche
Preisempfehlung

DM 24,80

öS 193,-

sFr 24,80

ISBN 3-8155-9593-2



0 24 80



9 783815 595930

Buchregal-Systematik

**IBM-PC / Kompatible:
Shareware**

SYBEX