

Allgemeine Hinweise

**Das Programm „WinMakro“ ist urheberrechtlich geschützt!
Das alleinige Copyright besitzt Herr Stefan Lenz, 42369 Wuppertal!**

Nach der Registrierung darf WinMakro auf die für Software übliche Weise verwendet werden - also durchaus vom Lizenzinhaber auf mehreren Rechnern (z.B. Zuhause und im Büro), aber nicht gleichzeitig von mehreren Personen.

Gewerblich genutzte Versionen, müssen pro Arbeitsplatz lizenziert werden.

Verstöße gegen das Copyright werden ohne jede Vorwarnung zivil- und strafrechtlich verfolgt!

Besondere Eigenverantwortlichkeit des Kunden

Es gehört insbesondere zur Sorgfaltspflicht des Kunden, seine Daten hinreichend und wirksam zu schützen. Dies bedeutet unter anderem eine regelmäßige Datensicherung, also das Erstellen einer Kopie aller wichtigen Daten auf einem nicht dauerhaft mit dem Computer verbundenen Datenträger. Diese Art der Datensicherung ist mindestens einmal täglich notwendig. Bei der täglichen Datensicherung dürfen nicht die Datensicherungen der Vortage überschrieben werden. Zusätzlich ist es bei längerer Arbeit an demselben Dokument notwendig, es während eines Arbeitstages häufiger unter einem neuen Namen zu speichern, um mehrere Kopieren der Datei in ihren verschiedenen Entwicklungsstadien zu behalten. Dies minimiert mögliche Datenverluste.

Zum Verantwortungsbereich des Kunden gehört ferner, sich in regelmäßigen Abständen, spätestens aber alle vier Wochen, auf der Website www.winmakro.de nach behobenen Fehlern in der Software zu erkundigen und, falls nötig, ein Update herunterzuladen. Allerdings muss auch jedes einzelne Update vom Kunden daraufhin getestet werden, ob es auf seinem Computer zuverlässig funktioniert. Daher wird es empfohlen, immer eine Kopie älterer Versionen zu behalten.

Haftungsausschluss

WinMakro wurde mit größter Sorgfalt entwickelt.
Bei der Komplexität dieser Software, bitte ich jedoch um Verständnis für folgenden Haftungsausschluss:

Der oder die Programmbenutzer akzeptieren beim Einsatz von WinMakro, dass die Programmentwickler und –Vertreiber keine Garantie, juristische Verantwortung oder sonstige Haftung für Folgen, die aus einer Nutzung von WinMakro resultieren, übernehmen!

WinMakro bestellen

WinMakro ist in zwei Versionen erhältlich, als **Standard-Version** oder **Professional-Version**.

Die folgenden Funktionen sind nur in der Professional-Version enthalten:

- Einstellungen → Mauskontrolle (Scrollen)
- Einstellungen → Mausformen (Figuren)

Die folgenden Befehle können nur in der Professional-Version im Editor bearbeitet werden, wiedergeben (abspielen) kann sie jede Version:

- Office-Agenten
- Dateien anhängen / entfernen
- Sound / Video
- Scrollen / Mausform / Tastaturkürzel
- Tasten sperren
- Verschlüsseln / Entschlüsseln
- WinMakro - Buttons
- Zwischenablage (Laden / Speichern der gesamten Zwischenablage)
- Schnellasten der Wiedergabe
- Client/Server

In der DEMO-Version wird auf diese Unterschiede hingewiesen. Funktionen und Befehle die nur in der PRO-Version zur Verfügung stehen, sind entsprechend hervorgehoben und markiert.

Beide Versionen können unter folgender Internetadresse bestellt werden:

<http://www.edv-stefanlenz.de/kaufen.htm>

Sie können auf dieser Seite zwischen zwei Registrierservices wählen.

Beide Firmen sind autorisiert den Bestellvorgang durchzuführen, und akzeptieren alle gängigen Zahlungsmittel. Weitere Informationen finden Sie unter der oben genannten Adresse.

Hinweise zur Verwendung dieser Hilfe

Es ist die erste Version der Programmhilfe zu WinMakro.

Diese Hilfe sowie WinMakro selber, wird ständig weiter verbessert.

Registrierte Nutzer können die aktuellen Versionen jederzeit kostenlos per Internet-Download über unsere Homepage <http://www.WinMakro.de> beziehen.

In der vorliegenden Version ist noch kein Inhaltsverzeichnis vorhanden. Bitte benutzen Sie die Suchfunktionen des Programms, mit dem Sie diese Hilfe öffnen.

Es empfiehlt sich die Hilfe komplett auszudrucken, um das Gelesene direkt am Bildschirm nachvollziehen (ausprobieren) zu können.

Der Aufbau der Hilfe ist in etwa wie folgt:

Installation → Start → Erläuterung des Hauptmenüs → Erklärung der einzelnen Menüpunkte (im Detail, inklusive Unterpunkte) → Startparameter → Beschreibung des Editors → Beschreibung aller Befehle

Kurzanleitung:



1. Aufnahme

Starten Sie WinMakro und klicken Sie mit der Maus auf das WM-Icon. Im nun sichtbaren Menü wählen Sie den Eintrag „Aufnahme“. Sie können jetzt wählen ob Sie Tastatur- und/oder Mausereignisse aufzeichnen wollen. Außerdem können Sie die Tasten wählen, mit denen Sie die Aufnahme steuern wollen (Beenden, Unterbrechen, etc.). Um die Aufnahme zu starten klicken Sie auf „Start“. Um die Aufnahme zu beenden, drücken Sie die zuvor gewählte Taste (Standard = ESC)

2. Editor

Sobald Sie eine Aufnahme beendet haben, stehen die aufgezeichneten Daten im Editor zur Verfügung. Klicken Sie wieder auf das WM-Icon, und wählen Sie den Eintrag „Editor“. Im Editor können Sie die Aufzeichnung bearbeiten und neue Befehle einfügen, Zeiten ändern, etc. Um ein Makro wiederzugeben, können Sie im Editor, im Menü „Datei“ – „Script testen“ den Eintrag „Test nach aktuellen Einstellungen“ wählen. Wenn Sie ein Makro fertig stellen wollen, damit es auch außerhalb des Editors wiedergegeben werden kann, wählen Sie im Menü „Datei“ den Eintrag „Makro fertig stellen“. Ein fertig gestelltes Makro kann z.B. auch per Doppelklick wiedergegeben werden.

WICHTIG: Es wird zwischen der Datei für den Editor (Script) und dem fertigen Makro unterschieden. Ein Makro kann nicht mehr im Editor bearbeitet werden. Sie können die Editordateien eines Makros mit dem Menüpunkt „Datei“ – „Speichern“ speichern. Mit Hilfe dieser Editordateien können Sie ein Makro jederzeit bearbeiten. Einfach im Editor laden, bearbeiten und das Makro erneut fertig stellen.

3. Wiedergabe

Um ein beliebiges Makro wiederzugeben, machen Sie einen Doppelklick auf die Makrodatei (Standard = *.makro). Sie können auch auf das WM-Icon klicken, und den Eintrag „Wiedergabe“ auswählen. Klicken Sie auf den Button mit den drei Punkten „...“ um das Makro zu wählen. Hier können Sie auch die Tasten zur Wiedergabesteuerung wählen. Zum Starten des Makros klicken Sie auf „Start“.

Wenn Sie Fragen haben, auch als Nichtkunde, bitte Fragen Sie, Schreiben Sie eine Email.

1. Installation

Laden Sie die Datei [WinMakro_Setup.exe](#) (ca. 3800 kb) von unserer Internetseite.

Es ist das Installationsprogramm und enthält sowohl die aktuelle Demoversion, als auch Beispiele und diese Hilfe im PDF-Format.

Starten Sie einfach diese Datei (Doppelklick) um WinMakro zu installieren. Sie können dann im weiteren Verlauf der Installation das Verzeichnis wählen, in dem WinMakro installiert werden soll.

In der Windows-Registrierung wird nur vermerkt, das WinMakro installiert wurde, dieser Eintrag sorgt dafür, dass Sie WinMakro auch im Bereich „Software“ in Ihrer Systemsteuerung finden. Wenn Sie WinMakro deinstallieren, wird dieser Eintrag wieder entfernt.

Alle weiteren Dateien oder Einträge werden nur im Installationsverzeichnis erzeugt.

Gestartet wird WinMakro durch die gleichnamige Datei „WinMakro.exe“.

Nach erfolgreicher Registrierung, erhalten Sie per Email eine neue Version der „WinMakro.exe“. Kopieren Sie diese in Ihr Installationsverzeichnis und ersetzen Sie die vorhandene Datei.

Sie benötigen Windows 2000/XP, sowie eine aktuelle DirectX – Version (ab 8.1). Windows 2000 benötigt außerdem mindestens das ServicePack 3.

Wenn Sie die Sprachausgabe der Office-Assistenten nutzen wollen, muss ebenfalls die folgende kostenlose Software installiert sein:

- 1) Text-to-speech engine
- 2) SAPI 4.0 runtime

Beides kostenlos erhältlich auf der Microsoft™ - Internetseite:

<http://www.microsoft.com/msagent/downloads.htm>

Text-to-speech engines:

Text-to-speech engines provide speech **output** capabilities for Microsoft Agent and the Agent Character Editor. In the list below, select one of the available text-to-speech engines, then click the download link. Note that you must also install the [Agent language component](#) for the specified language, except for American and British English.

Lernout & Hauspie® TTS3000 Text-To-Speech Engine - German (2.2 MB exe) ▾

 [Download selected engine](#)

Can't find a language? You may want to check out [other third-party speech engines](#) that support Microsoft Agent. They may have the language or voice that you're looking for.

SAPI 4.0 runtime support:

Install the SAPI 4.0 runtime support below if you are using the Windows XP operating system and intend to use any of the speech components here with Microsoft Agent.

Also, install this SAPI 4.0 runtime support if you intend to use the L&H TTS3000 engines with the Microsoft Agent Genie, Merlin, Peedy and Robby characters. These characters are compiled to use the L&H TruVoice engine as the default speech output engine and the SAPI 4.0a runtime is necessary to set these characters' TTSMODEID property to use the TTS3000 engines. Other Microsoft Agent characters may also require this SAPI 4.0 runtime support to set their TTSMODEID property.

 [Download the Microsoft SAPI 4.0a runtime binaries \(824 KB exe\)](#)

1. Deinstallation

Benutzen Sie den Link „WinMakro deinstallieren“ aus dem Windows-Startmenü, **oder** wählen Sie in der Windows-Systemsteuerung den Eintrag „Software“, und suchen Sie in der daraufhin erscheinenden Liste den Eintrag „WinMakro“. Klicken Sie anschließend auf den Button „Ändern/Entfernen“. **Oder** starten Sie die Datei „unins000.exe“ aus dem WinMakro-Installationsverzeichnis.

2. Starten / Ausführen

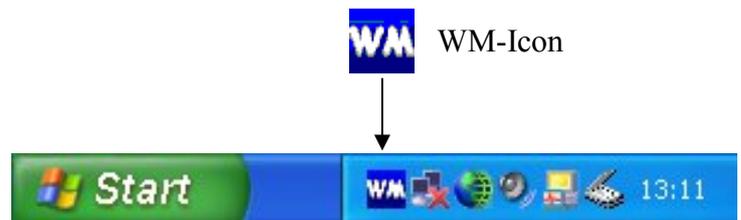
Gestartet wird WinMakro durch die gleichnamige Datei:

- WinMakro.exe

Es wird für zehn Sekunden folgendes Fenster eingeblendet:



Mit diesem Fenster erscheint auch neues Symbol (Icon) in der Taskleiste, und zwar links neben der Uhrzeit.



Das Einblenden des Startfensters kann später unter dem Menüpunkt „Einstellungen“ deaktiviert werden. Es wird außerdem sofort geschlossen, wenn Sie auf das WM-Icon klicken.

Durch Klicken auf das WM-Icon, wird das Programm-Menü eingeblendet.

3. Bedienung und Programm-Optionen

Durch Klicken auf das WM-Icon, wird das Programm-Menü eingeblendet.



Die einzelnen Punkte dieses Menüs werden im Folgenden erklärt.

Es werden auf den folgenden Seiten sehr häufig Bezeichnungen wie Button, Eingabefeld, Combobox, etc. benutzt, gemeint sind die folgenden Steuerelemente (Steuerelemente sind auch Fenster):

- **Button**



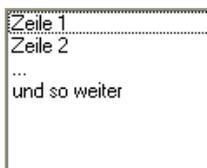
- **Edit, oder Eingabefeld**



- **Combobox, oder DropDown**



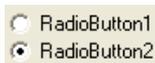
- **ListBox, oder Liste**



- **CheckBox**



- **RadioButton**



- **Script oder Makro**

1. **Scripts, Editor-Dateien**

Diese Dateien werden im Editor erstellt und bearbeitet, können dort gespeichert und geladen werden. Sie eignen sich aber noch nicht zur Wiedergabe.

*** Es gibt im Editor unter dem Menüpunkt „Datei“ auch die Möglichkeit das Script „fertig zu stellen“, es wird dann in einem speziellen Format in einer neuen Datei gespeichert.

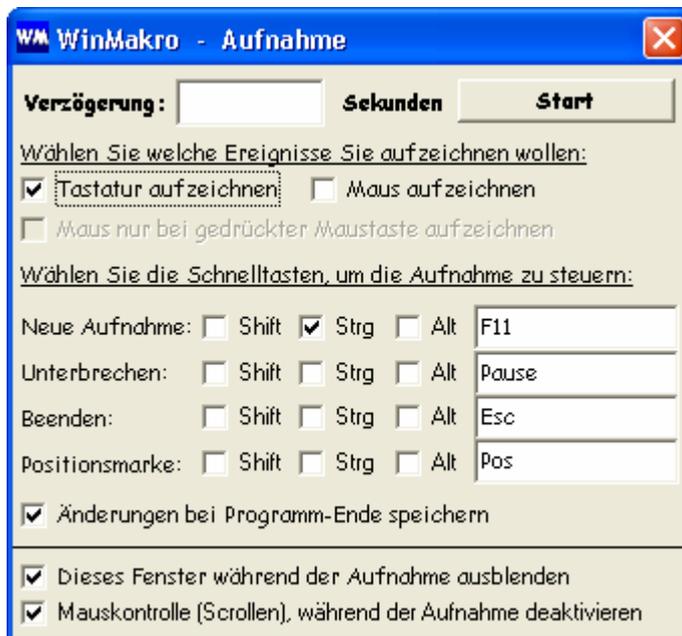
2. **Makros, fertige Scripts**

Ein fertiges Script (Makro) kann wiedergegeben werden. Diese Dateien können aber nicht mehr im Editor geladen werden.

*** Wollen Sie ein fertiges Script im Nachhinein verändern, benötigen Sie die dazu gehörige Editor-Datei (Script). Diese können Sie dann bearbeiten, und erneut fertig stellen.

- **Aufnahme**

Durch einen Klick auf diesen Menüpunkt, erscheint das Aufnahme-Fenster:



Es folgt nun eine Auflistung der Bedienelemente dieses Fensters und ihrer Beschreibung.

Verzögerung

- hier können Sie angeben, um wie viel Sekunden die Aufnahme verzögert werden soll, nachdem Sie auf „Start“ geklickt haben.

Start

- klicken Sie auf Start um die jeweilige Aufnahme zu beginnen. Während einer Aufnahme, steht hier nun „Stop!“.
Mit einem Klick können Sie die Aufnahme wieder beenden.

Tastatur aufzeichnen

- hier legen Sie fest, ob während der Makro-Aufnahme die Tastatur-Ereignisse aufgezeichnet werden

Maus aufzeichnen

- hier legen Sie fest, ob während der Makro-Aufnahme die Mausereignisse aufgezeichnet werden

Maus nur bei gedrückter Maustaste aufzeichnen

- diese Funktion steht nur zur Verfügung, wenn die Maus-Ereignisse aufgezeichnet werden sollen

Neue Aufnahme

- klicken Sie in dieses Feld, und drücken Sie eine Taste auf Ihrer Tastatur. Sie können dann jederzeit eine neue Aufnahme durch Drücken dieser Taste Starten. Läuft bereits eine Aufnahme, so wird diese beendet. Sie können außerdem wählen, ob die Tasten SHIFT, STRG oder ALT in Kombination mit der gewählten Taste gedrückt werden müssen.

 Unterbrechen

- klicken Sie in dieses Feld, und drücken Sie eine Taste auf Ihrer Tastatur. Sie können dann die Aufnahme durch Drücken dieser Taste unterbrechen bzw. fortsetzen. Sie können außerdem wählen, ob die Tasten SHIFT, STRG oder ALT in Kombination mit der gewählten Taste gedrückt werden müssen.

 Beenden

- klicken Sie in dieses Feld, und drücken Sie eine Taste auf Ihrer Tastatur. Sie können dann die Aufnahme durch Drücken dieser Taste beenden. Sie können außerdem wählen, ob die Tasten SHIFT, STRG oder ALT in Kombination mit der gewählten Taste gedrückt werden müssen.

 Positionsmarke

- klicken Sie in dieses Feld, und drücken Sie eine Taste auf Ihrer Tastatur. Sie können dann während der Aufnahme durch Drücken dieser Taste eine Positionsmarke in die Aufzeichnung einfügen. Jede Aufzeichnung lässt sich später im Editor bearbeiten, und dort sehen Sie dann auch die Positionsmarken. Sie können außerdem wählen, ob die Tasten SHIFT, STRG oder ALT in Kombination mit der gewählten Taste gedrückt werden müssen.

 Änderungen bei Programm-Ende speichern

- hier legen Sie fest, ob die gewählten Schnell Tasten bei Programm-Ende gespeichert werden sollen.

 Dieses Fenster während der Aufzeichnung ausblenden

- hier legen Sie fest, ob das Aufnahme-Fenster während der Aufnahme ausgeblendet wird oder nicht.

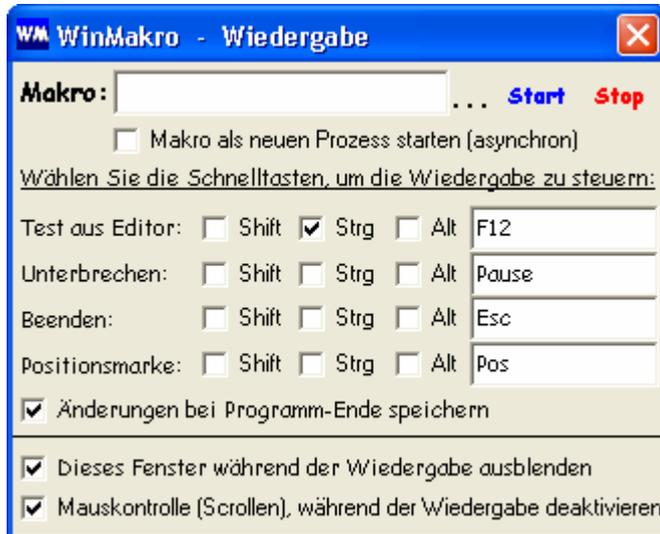
 Mauskontrolle (Scrollen), während der Aufzeichnung deaktivieren

- die Mauskontrolle wird, (falls aktiviert), für die Dauer der Aufnahme deaktiviert.

Nachdem die Aufnahme beendet wurde, können Sie diese im Editor bearbeiten. Mit Hilfe des Editors erzeugen Sie auch aus dem Script das fertige Makro das Sie dann wiedergeben können. (siehe „Der Editor“)

- **Wiedergabe**

Durch einen Klick auf diesen Menüpunkt, erscheint das Wiedergabe-Fenster:



Es folgt nun eine Auflistung der Bedienelemente dieses Fensters und ihrer Beschreibung.

[] Makro ... Start Stop

- Geben Sie hier das Makro an, das Sie wiedergeben wollen. Wenn Sie keinen expliziten Dateipfad angeben, wird im Programm-Verzeichnis gesucht, bzw. wenn zu diesem Zeitpunkt bereits ein Makro läuft, wird in dem Verzeichnis gesucht, aus dem das aktuelle Makro gestartet wurde, das Makro-Verzeichnis.
- Klicken Sie auf den Button mit den drei Punkten ..., um den Öffnen-Dialog anzuzeigen, und ein Makro auszuwählen.
- Klicken Sie auf Start um das Makro zu starten.
Sollte zu diesem Zeitpunkt bereits ein Makro laufen, wird es unterbrochen, bis das jetzt gestartete Makro beendet wurde. (Ausnahme: siehe unten)
- Klicken Sie auf Stop, um die Wiedergabe zu beenden.
Wurden mehrere Makros gestartet, erscheint ein Dialog, in dem Sie entscheiden können, ob alle Makros, oder nur das aktuelle Makro beendet werden sollen.

[] Makro als neuen Prozess starten

- Wählen Sie diese Option, wenn das Makro in einem eigenen Prozess wiedergegeben werden soll. Auf diese Weise ist es möglich mehrere Makros gleichzeitig wiederzugeben. Globale Variablen sind weiterhin aus allen Makros zugänglich.

[] Test aus Editor

- klicken Sie in dieses Feld, und drücken Sie eine Taste auf Ihrer Tastatur. Sie können jederzeit das zurzeit im Editor ausgewählte Script (Makro) wiedergeben, auch wenn der Editor nicht sichtbar ist. Wenn Sie beispielsweise gerade ein Makro aufgezeichnet haben, können Sie es durch Drücken dieser Taste sofort testen. Sie können außerdem wählen, ob die Tasten SHIFT, STRG oder ALT in Kombination mit der gewählten Taste gedrückt werden müssen.

[] Unterbrechen

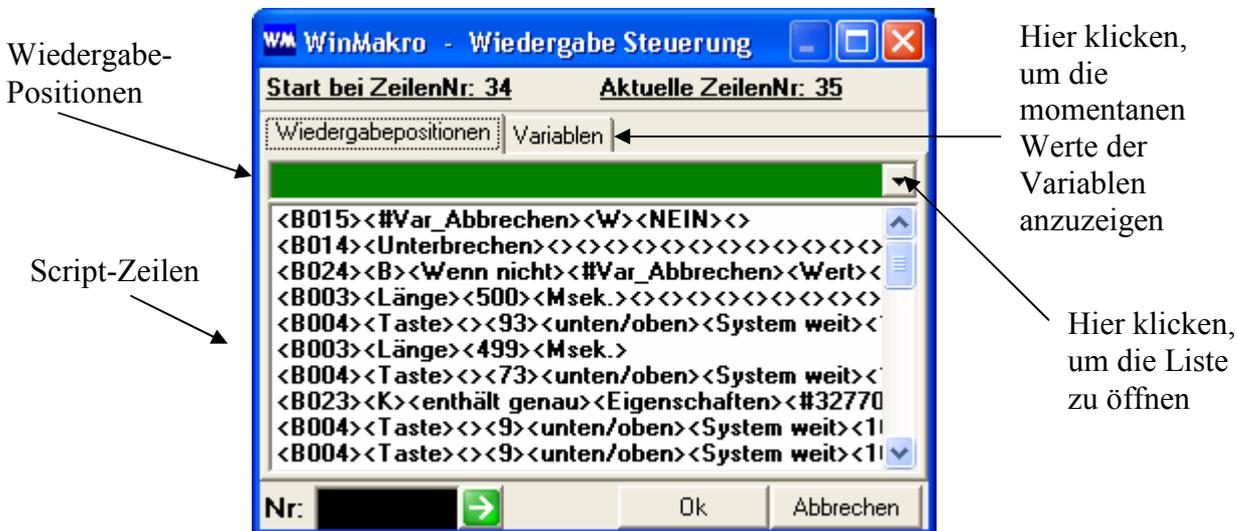
- klicken Sie in dieses Feld, und drücken Sie eine Taste auf Ihrer Tastatur. Sie können dann die Wiedergabe durch drücken dieser Taste unterbrechen bzw. fortsetzen. Sie können außerdem wählen, ob die Tasten SHIFT, STRG oder ALT in Kombination mit der gewählten Taste gedrückt werden müssen.

[] Beenden

- klicken Sie in dieses Feld, und drücken Sie eine Taste auf Ihrer Tastatur. Sie können dann die Wiedergabe durch drücken dieser Taste beenden. Sie können außerdem wählen, ob die Tasten SHIFT, STRG oder ALT in Kombination mit der gewählten Taste gedrückt werden müssen.

[] Positionsmarke

- klicken Sie in dieses Feld, und drücken Sie eine Taste auf Ihrer Tastatur. Sie können außerdem wählen, ob die Tasten SHIFT, STRG oder ALT in Kombination mit der gewählten Taste gedrückt werden müssen. Die Funktion dieser Taste ist dann davon abhängig, ob die Wiedergabe gerade unterbrochen ist, und wie sie gestartet wurde:
 - o **Wiedergabe läuft – egal wie sie gestartet wurde**
Es wird eine Positionsmarke erstellt. Diese steht dann im Positionsmarken-Fenster (siehe unten) zur Verfügung.
 - o **Wiedergabe läuft – Testlauf, aus Editor gestartet**
Es wird eine Positionsmarke erstellt. Diese steht dann im Positionsmarken-Fenster (siehe unten) zur Verfügung. Außerdem werden die Wiedergabepositionen auch im Editor eingetragen.
 - o **Wiedergabe Unterbrochen – egal wie sie gestartet wurde**
Es wird das Positionsmarken-Fenster eingeblendet.



Es folgt nun eine Auflistung der Bedienelemente dieses Fensters.

- **Start bei ZeilenNr:**
 - Die Makrodatei enthält mehr Informationen, als nur die Befehle (Meldungen, Variablen, etc.). Hier steht bei welcher Zeile das eigentliche Makro beginnt.
- **Aktuelle ZeilenNr:**
 - Hier sehen Sie die Nummer der aktuellen Makro-Zeile.

- **Die Wiedergabe-Positionen**
 - In der ComboBox sind alle im Makro hinterlegten Wiedergabe-Positionen aufgelistet. Wenn Sie eine Wiedergabe-Position auswählen, wird die zugehörige Zeile markiert, und die Nummer unten, links im Nummernfeld angezeigt.

 - **Die Makro-Zeilen**
 - Im Hauptteil des Positionsmarken-Fensters, sehen Sie die für die Ausführung bearbeiteten Makro-Zeilen. Diese stimmen nur zu einem gewissen Grad mit den Zeilen überein, die Sie auch im Editor sehen können. Wenn Sie eine Zeile auswählen, wird die Nummer unten, links im Nummernfeld angezeigt. Gehört diese Zeile zu einer Wiedergabeposition, so wird auch diese in der ComboBox angezeigt (s.o.)

 - **Das Nummernfeld**
 - Hier sehen Sie die Nummer der ausgewählten Zeile. Sie können auch eine Nummer eingeben, und anschließend auf den grünen Button klicken (oder „Return“ bzw. „Enter“ drücken), um diese Zeile auszuwählen.

 - **Ok bzw. Abbrechen**
 - Klicken Sie auf Ok, um das Makro mit der ausgewählten Zeile fortzusetzen, die Pause wird automatisch beendet.

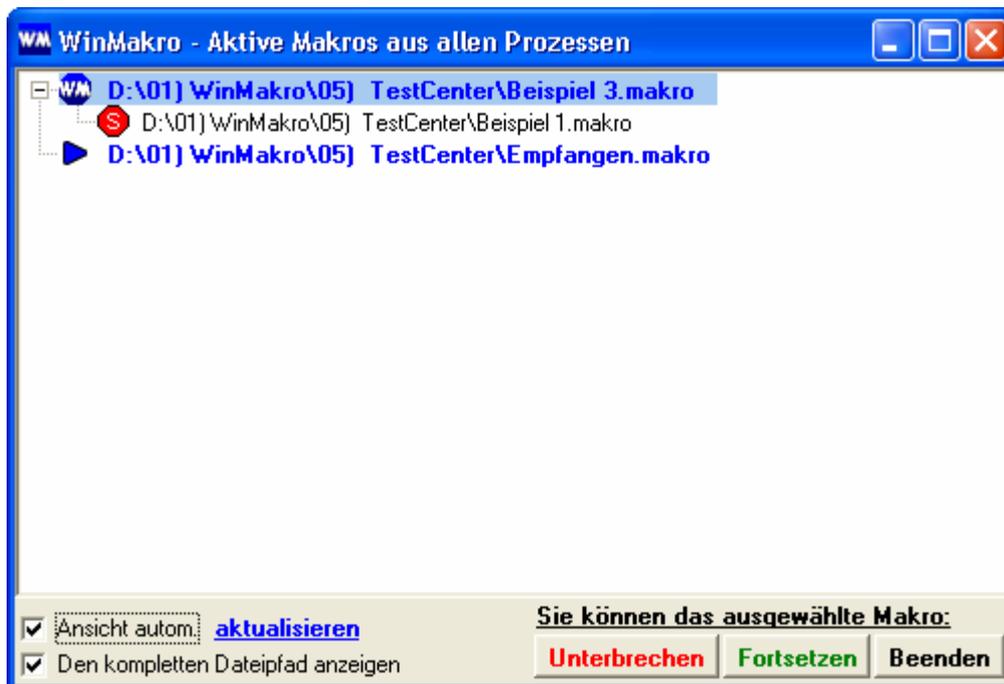
 - Klicken Sie auf Abbrechen, um das Positionsmarken-Fenster zu schließen. Das Makro bleibt unterbrochen (pausiert), es wurden keine Änderungen am Ablauf vorgenommen.
- Änderungen bei Programm-Ende speichern
- hier legen Sie fest, ob die gewählten Schnell Tasten bei Programm-Ende gespeichert werden sollen.
- Dieses Fenster während der Wiedergabe ausblenden
- hier legen Sie fest, ob das Wiedergabe-Fenster während der Wiedergabe ausgeblendet wird oder nicht.
- Mauskontrolle (Scrollen), während der Wiedergabe deaktivieren
- die Mauskontrolle wird, (falls aktiviert), für die Dauer der Wiedergabe deaktiviert.
-
- **Editor**

Der Editor wird im Anschluss an die Menübeschreibung in einem eigenen Kapitel besprochen.

 - **Tools**

Die Tools werden im Anschluss an die Menübeschreibung in einem eigenen Kapitel besprochen.

- **Aktive Makros**



Das Fenster „Aktive Makros aus allen Prozessen“ zeigt Ihnen in einer Baumstruktur alle zurzeit aktiven Makros an. Die Gliederung der Baumstruktur zeigt auch welche Makros zum selben Wiedergabeprozess gehören. Das jeweils erste Makro eines Prozesses wird außerdem in **blauer, fett gedruckter** Schrift dargestellt. Das erste Makro des Hauptprozesses wird außerdem **hellblau** hinterlegt. Außerdem werden die folgenden Symbole verwendet:

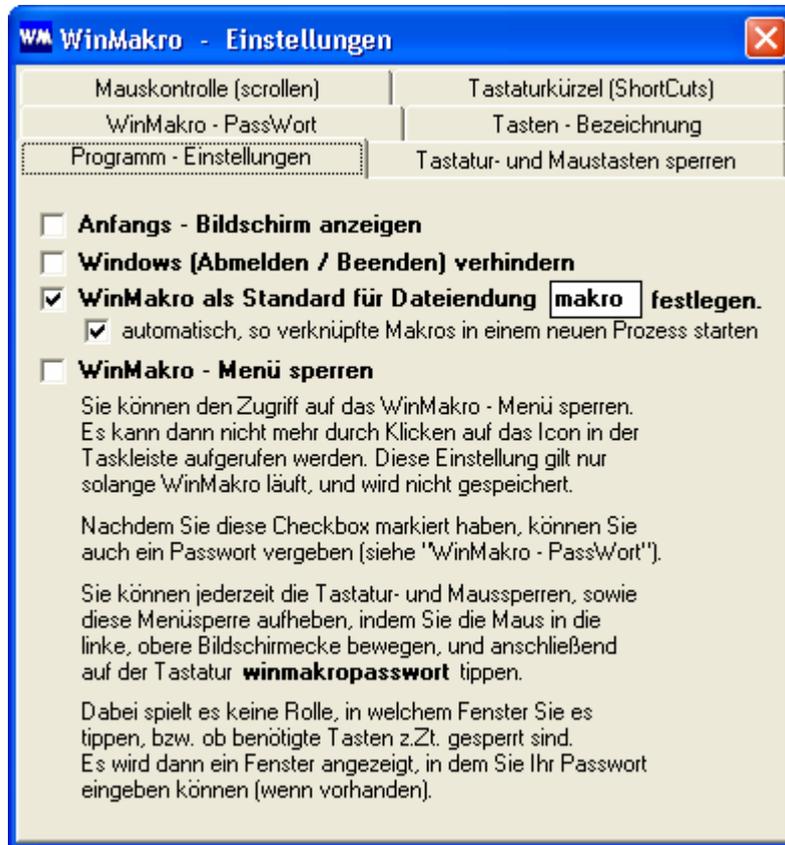


- 0) Dieses Symbol markiert das erste Makro des Hauptprozesses. Solange ein Makro im Hauptprozess wiedergegeben wird, kann der Editor nicht geöffnet werden, und es kann auch kein neues Makro aufgezeichnet werden.
- 1) Dieses Symbol markiert das erste Makro im jeweiligen neuen Wiedergabeprozess.
- 2) Jedes andere, innerhalb eines beliebigen Wiedergabeprozesses gestartete Makro, wird mit diesem Symbol markiert.
- 3) Dieses Stopp-Symbol markiert Makros deren Wiedergabe zurzeit unterbrochen ist. Beachten Sie, dass eine Unterbrechung nicht zu vergleichen ist mit einer Pause. Ein pausiertes Makro (z.B. Befehl „Pause“) befindet sich nur in einer Warteschleife, und wird automatisch fortgesetzt, wenn die Bedingungen zum Beenden der Pause eintreten. Ein unterbrochenes Makro hingegen, kann nur durch Befehle aus einem anderen Makro, durch das Beenden einer Meldung oder manuell fortgesetzt werden.

- **Einstellungen**

Durch einen Klick auf diesen Menüpunkt, erscheint das Fenster Einstellungen:

1) Programm - Einstellungen



Anfangs – Bildschirm anzeigen

Hier können Sie festlegen, ob der Anfangs – Bildschirm (SplashScreen) bei jedem Start von WinMakro angezeigt werden soll. Generell wird er immer nur für zehn Sekunden angezeigt, bzw. bis Sie auf das WM-Icon klicken.

(Abmelden / Beenden) verhindern

Haben Sie diese Funktion aktiviert, werden solange WinMakro läuft, immer dann, wenn eigentlich das Betriebssystem beendet wird, bzw. der Anwender abgemeldet wird, nur alle Programme AUSSER WinMakro beendet, das Betriebssystem bleibt geladen, und der Anwender bleibt angemeldet.

WinMakro als Standard für [makro] festlegen.

Hier können Sie festlegen, ob *.makro Dateien immer automatisch mit WinMakro wiedergegeben werden sollen. Das ermöglicht das Wiedergeben eines Makros per Doppelklick. Der Dateityp (hier „makro“) kann geändert werden.

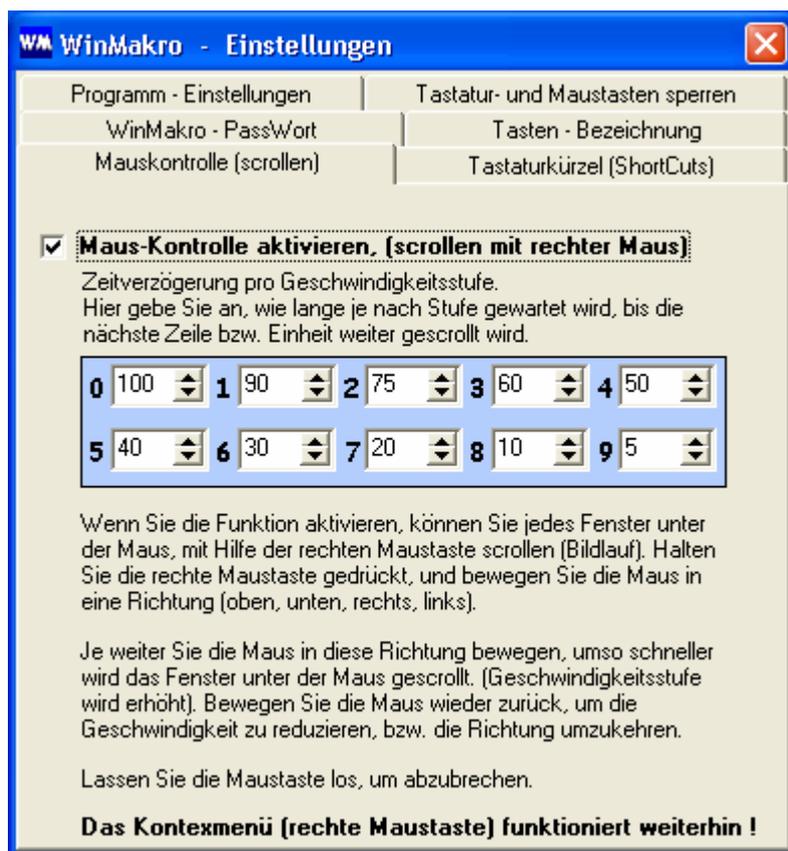
Die zweite Option „*automatisch, so verknüpfte Makros in einem neuen Prozess starten*“, legt fest dass standardmäßig Makros in einem eigenen Prozess gestartet werden. Die hier getätigten Einstellungen Beeinflussen direkt das Kontext-Menü des Windows-Explorers.

[] WinMakro – Menü sperren

Hier können Sie das Hauptmenü von WinMakro sperren, d.h. es passiert nichts mehr, wenn Sie in der Taskleiste auf das WinMakro – Icon klicken.

Sie können jederzeit die Tastatur- und Maussperren, sowie diese Menüsperre aufheben, indem Sie die Maus in die linke, obere Bildschirmcke bewegen, und anschließend auf der Tastatur „winmakropasswort“ tippen. (ohne „“).

2) Mauskontrolle (scrollen)

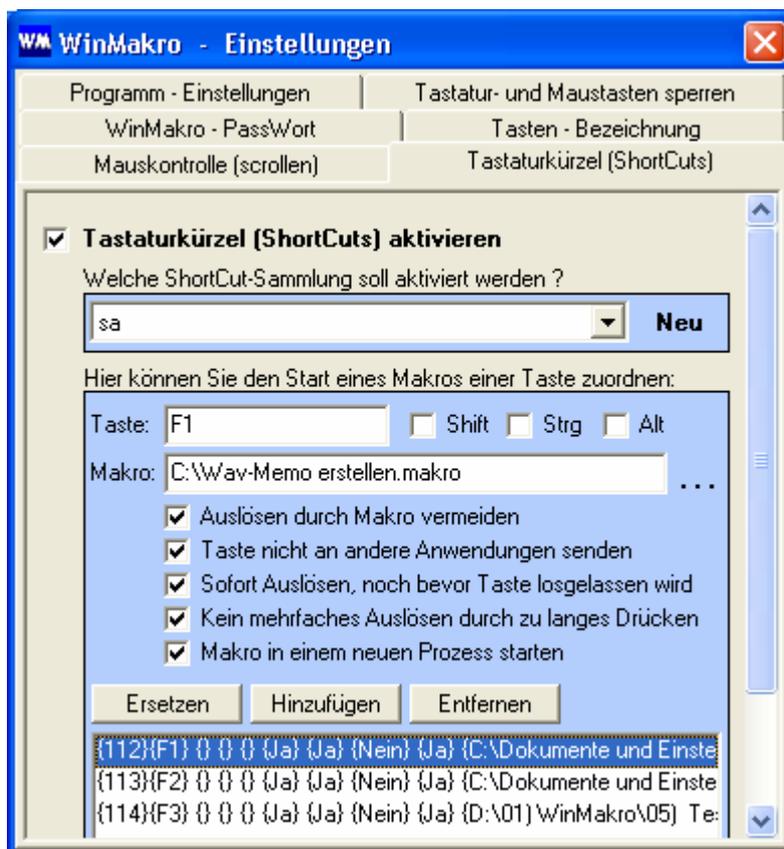


[] Maus-Kontrolle aktivieren, (scrollen mit rechter Maustaste)

Wenn Sie diese Funktion aktivieren, können Sie, solange WinMakro läuft, mit der rechten Maustaste scrollen. Drücken Sie die rechte Maustaste, und halten Sie sie gedrückt. Bewegen Sie nun die Maus in die Richtung, in die Sie das Fenster scrollen wollen. Es wird immer das Fenster gescrollt, über dem sich die Maus befindet. Je weiter Sie die Maus in die jeweilige Richtung bewegen, umso schneller wird gescrollt. Lassen Sie die rechte Maustaste wieder los, um abzubrechen. Wenn Sie die Maus in die entgegengesetzte Richtung bewegen, nimmt die Scrollgeschwindigkeit ab, bis sich die Scrollrichtung umdreht. Es wird entweder auf der X-Achse oder auf der Y-Achse gescrollt. Die Geschwindigkeit ist eingeteilt in zehn Stufen (0 – 9). Sie können die Verzögerung pro Stufe in Millisekunden festlegen.

Beispiel: Stufe 0 = 100 MSek. bedeutet, solange Sie mit der Geschwindigkeit Stufe 0 scrollen, wird das Fenster alle 100 Millisekunden um eine Einheit bzw. Zeile in die entsprechende Richtung gescrollt.

3) Tastaturkürzel (ShortCuts)



□ Tastaturkürzel (ShortCuts) aktivieren

Hier können Sie das Ausführen eines Makros mit einer Tastenkombination verbinden.

In der oberen Combobox können Sie eine ShortCutsammlung auswählen. Es werden immer die ShortCuts aktiviert, die in der ausgewählten Sammlung enthalten sind. Durch klicken auf den Button „Neu“, können Sie eine neue Sammlung anlegen. (So können Sie z.B. in der einen Sammlung ein Makro für Textbausteine mit der Tastenkombination STRG + T verbunden haben, in der anderen Sammlung ist mit dieser Tastenkombination aber eine Makro verknüpft, das Ihnen den markierten Text vorliest. Je nachdem, welche Sammlung Sie ausgewählt haben, passiert also etwas anderes, wenn Sie STRG + T drücken).

Klicken Sie in das Feld „Taste“ und drücken Sie anschließend auf der Tastatur die Taste, mit der Sie das Makro starten wollen. Sie können rechts neben diesem Feld noch festlegen, welche der Tasten (SHIFT, STRG oder CTRL, ALT) zusätzlich gedrückt sein müssen, damit das Makro gestartet wird. Geben Sie im Feld „Makro“ das Makro an, und mit Hilfe der CheckBox „Auslösen durch Makro vermeiden“, ob diese Tastenkombination auch durch ein Makro aufgerufen werden darf. Mit der CheckBox „Taste nicht an andere Anwendungen senden“, legen Sie fest, ob andere Anwendungen auf diese Taste reagieren können, oder nicht.

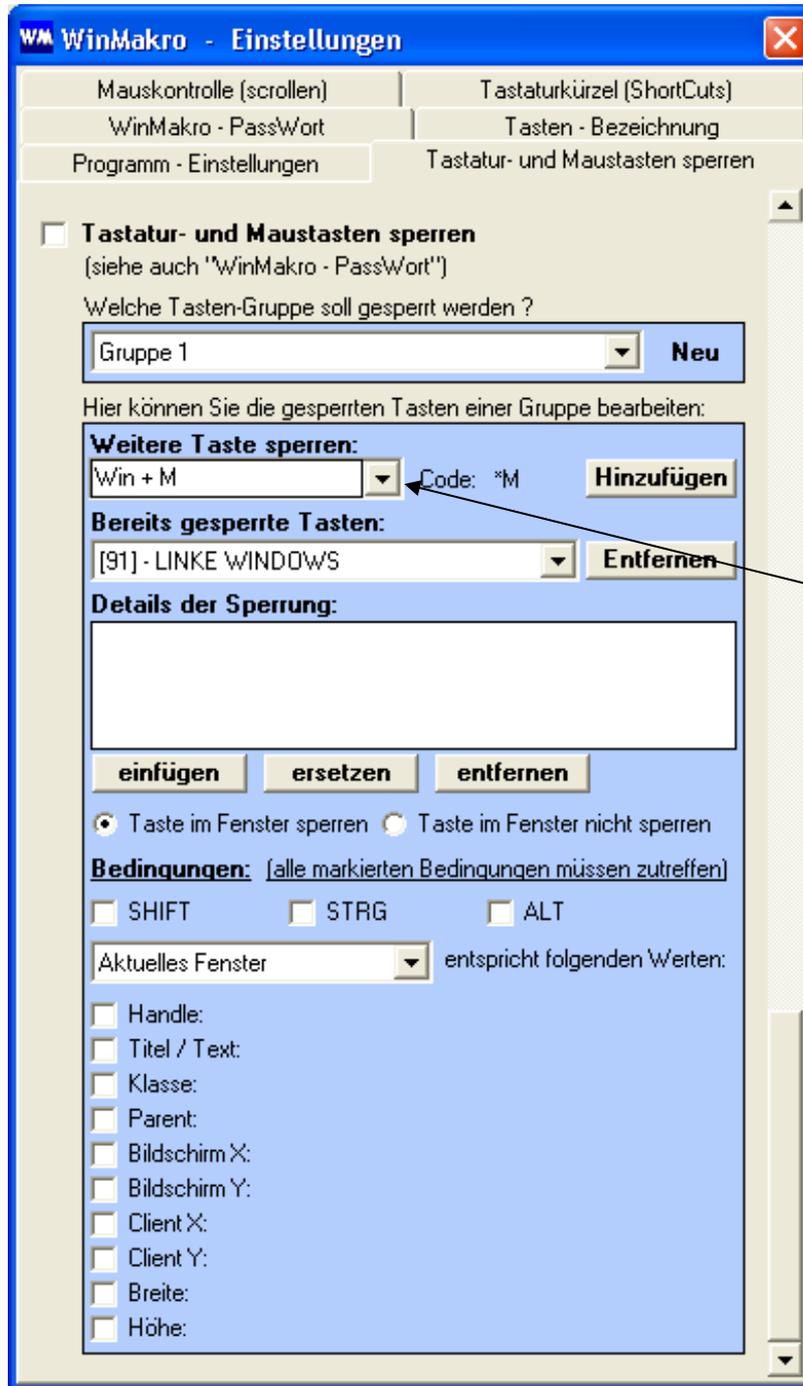
„Sofort Auslösen...“ bedeutet, dass das Makro bereits beim Herunterdrücken der Taste gestartet wird. „Kein mehrfaches Auslösen...“ bedeutet, dass das Makro nur einmal pro Drücken der Taste gestartet wird, auch wenn die Taste längere Zeit gehalten wird. Mit der letzten CheckBox können Sie festlegen, ob das Makro unabhängig von anderen Makros, in einem eigenen Prozess starten soll.

Jetzt haben Sie alle Einstellungen gemacht, und können durch klicken auf die entsprechenden Buttons,

- entweder das in der untersten ComboBox angezeigte Tastaturkürzel ersetzen
- oder das neue Tastaturkürzel in die Liste aufnehmen
- oder das in der untersten ComboBox angezeigte Tastaturkürzel entfernen. (das funktioniert natürlich auch OHNE vorher die obigen Einstellungen zu machen)

Wird ein Makro gestartet, während ein anderes läuft, so wird das Erste unterbrochen, das neue Makro wird ausgeführt, und sobald es beendet ist, wird das Erste fortgesetzt.

4) Tastatur- und Maustasten sperren



Zeigt eine Liste mit Windows-HotKeys, die gesperrt werden können (z.B. Win + M)

Mit Hilfe dieser Funktion, können Sie jede beliebige Taste ihrer Tastatur und die linke und rechte Taste Ihrer Maus, systemweit sperren.

Wenn Sie Maustasten sperren wollen, beachten Sie, dass jeweils die Standartaktionen der linken bzw. rechten Maus gesperrt werden, und nicht explizit die jeweilige Taste. Wenn z.B. im Maustreiber für die rechte Taste eine andere Funktion als das Kontextmenü gewählt wurde, bleibt diese von der Sperrung der rechten Maustaste unberührt. Andersherum wird jede Taste gesperrt, die mit der Funktion „Kontextmenü“ verknüpft ist.

Wenn also eine Maustaste nicht mit Klick, Doppelklick, oder Kontextmenü belegt ist, wird ein Klicken mit dieser Taste zwar erkannt, und bei einer Aufnahme auch im Editor angezeigt, kann aber nicht gesperrt werden.

Sie können verschiedene Gruppen von gesperrten Tasten anlegen.
Um eine neue Gruppe anzulegen, klicken Sie auf den Button „Neu“.

Diese Gruppen werden in der obersten ComboBox angezeigt. Die Tasten der jeweils angezeigten Gruppe, werden gesperrt, insofern Sie die Sperrfunktion aktiviert haben.
Sie aktivieren sie durch Setzen eines Hakens in die oberste CheckBox.

Um eine Taste der Gruppe hinzuzufügen, klicken Sie mit der linken Maustaste in das Feld „Weitere Taste sperren“. Die linke Maustaste wird sofort erkannt, und um sie der Liste hinzuzufügen, müssten Sie jetzt nur noch auf den Button „Hinzufügen“ klicken. (Genauso können Sie die rechte Maustaste hinzufügen.) Wenn Sie eine Taste der Tastatur hinzufügen wollen, drücken Sie diese Taste, nachdem Sie in das Feld geklickt haben. Sie wird erkannt und ihre Bezeichnung sowie der Code werden angezeigt. Klicken Sie anschließend auf den Button „Hinzufügen“. Um einen Windows-Hotkey (z.B. Win + M) zu sperren, wählen Sie diesen aus der Liste, die erscheint wenn Sie auf den kleinen Pfeil links neben dem Feld klicken.

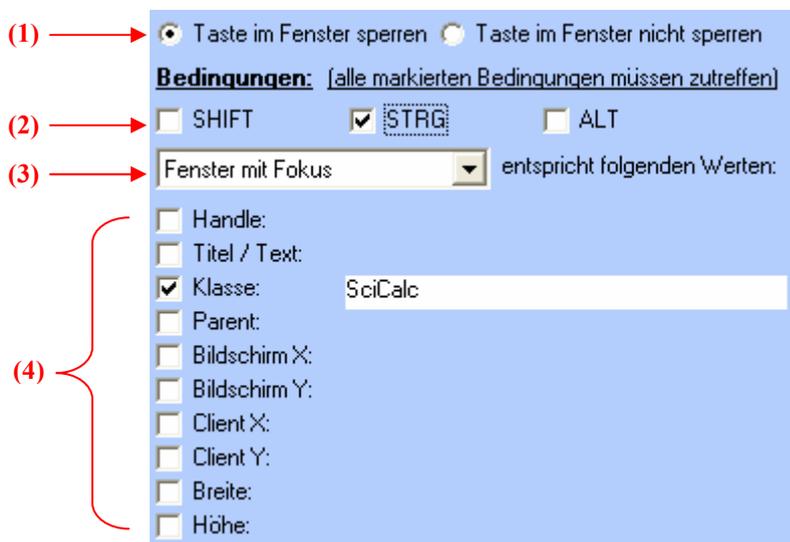
Alle in der Gruppe enthaltenen Tasten werden in der ComboBox „Bereits gesperrte Tasten“ aufgelistet. Sie können eine Taste aus dieser Liste wählen, um sie zu bearbeiten.
Um die Taste aus der Gruppe zu entfernen, klicken Sie auf den Button Entfernen.

Jeder Taste in der Gruppe können weitere Details zugeordnet werden.
Eine Taste ohne weitere Details, wird systemweit gesperrt. Mit Details, kann man aber z.B. festlegen, das die Taste nur in einem bestimmten Fenster gesperrt wird, etc.

Alle Details einer Taste werden im Listenfeld „Details der Sperrung“ angezeigt.
Um Details hinzuzufügen, wählen Sie die einzelnen Bedingungen und Kriterien, wie im Folgenden beschrieben, und klicken Sie anschließend auf den Button „Hinzufügen“ unterhalb der Detailliste. Details „Ersetzen“ funktioniert genauso, die neuen Details ersetzen dabei allerdings die in der Liste markierten Details. Um Details zu entfernen, einfach in der Liste markieren und auf den Button „Entfernen“ klicken.

Die Details:

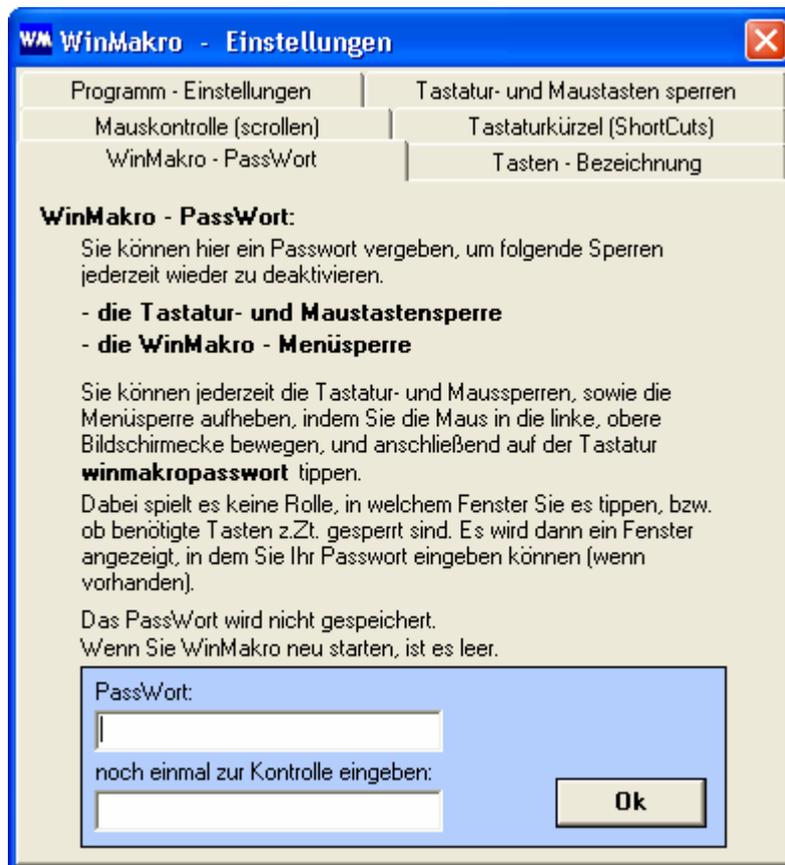
- (1) Hier legen Sie fest, ob die Taste gesperrt oder nicht gesperrt wird, wenn die im Folgenden gewählten Bedingungen zutreffen.
- (2) Die Taste wird nur gesperrt bzw. nicht gesperrt, wenn SHIFT, STRG oder ALT gedrückt bzw. nicht gedrückt sind. (Ein Haken im entsprechenden Feld bedeutet „gedrückt“.)
- (3) Hier wählen Sie welches Fenster mit den Kriterien verglichen wird, bzw. in welchem Fenster die Taste gesperrt oder nicht gesperrt wird. Sie können zwischen „Aktuelles Fenster“, „Fenster mit Fokus“ und „Fenster unter Maus“ wählen. Dieses Fenster muss den im Folgenden gewählten Kriterien entsprechen. (4)



Markieren Sie ein Kriterium, um es zu bearbeiten.

Alle markierten Kriterien müssen zutreffen, damit die Taste im entsprechenden Fenster gesperrt oder nicht gesperrt wird.

5) WinMakro – PassWort



Hier können Sie ein Passwort festlegen.

Dieses Passwort wird nicht gespeichert, und gilt nur solange WinMakro läuft. Nachdem WinMakro neu gestartet wurde (das Hauptprogramm, nicht ein einzelnes Makro !), ist das Passwort leer.

Sie brauchen dieses Passwort nur, wenn Sie das Hauptmenü gesperrt haben und wieder freischalten wollen, oder wenn Sie sowohl die linke als auch die rechte Maustaste gesperrt haben, und somit nicht mehr das WinMakro – Hauptmenü bedienen können.

Positionieren Sie die Maus in der linken oberen Bildschirmecke (x,y < 6). Tippen Sie anschließend auf Ihrer Tastatur das Wort: **winmakropasswort** (Hierbei spielt es keine Rolle, ob evtl. benötigte Tasten gesperrt sind.)

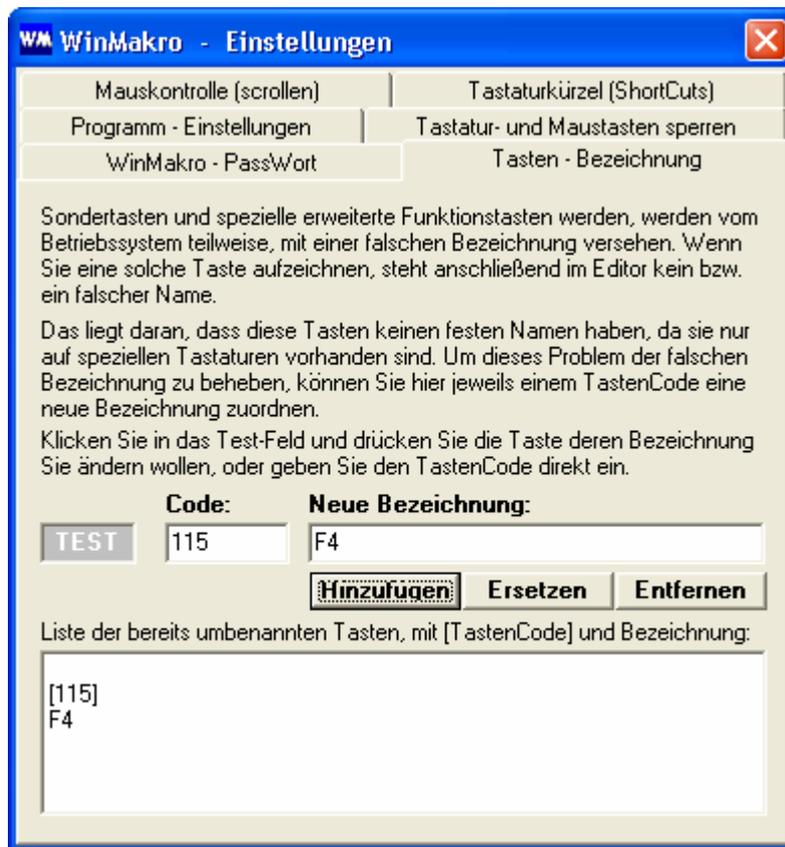
Es erscheint dann folgendes Fenster:



Tragen Sie Ihr Passwort ein (lassen Sie das Feld leer, wenn Sie keins vergeben haben), und klicken Sie auf „OK“.

Das Hauptmenü wird wieder freigeschaltet, und die Tastensperre wird deaktiviert.

6) WinMakro – Tasten - Bezeichnung

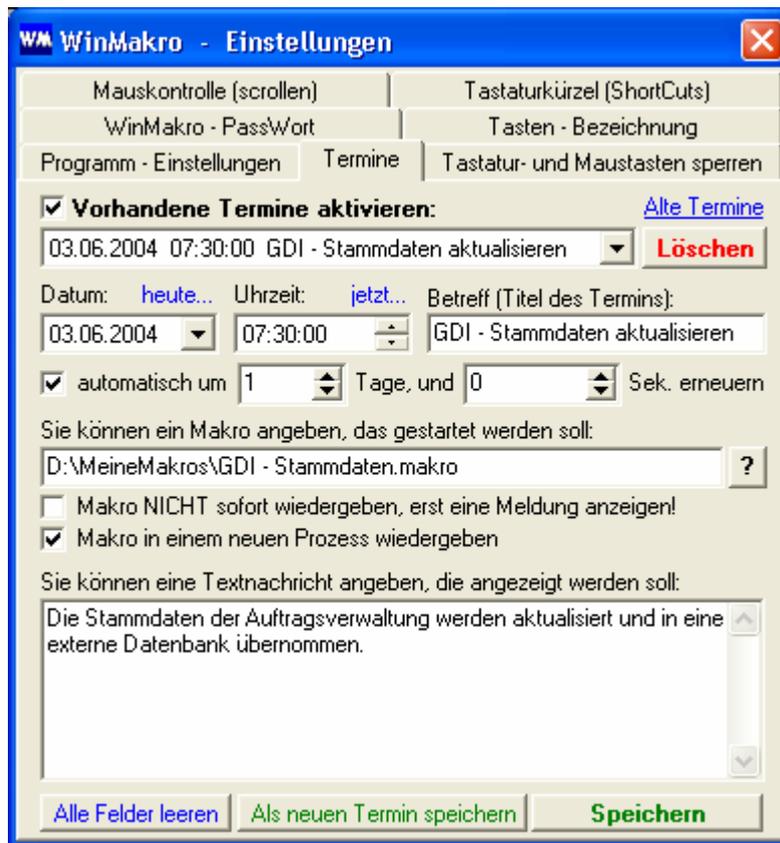


Wenn Sie in einem Tastenerkennungsfeld (z.B. Wiedergabefenster – Schnellasten), oder während einer Aufzeichnung eine Sondertaste drücken, kann es sein, das Windows dieser Taste eine falsche bzw. keine Bezeichnung zuordnet.

Die Taste wird zwar anhand des Tastencodes richtig identifiziert, aber die Bezeichnung ist falsch. Das liegt daran, dass diese Tasten freie nicht reservierte Tastencodes verwenden, denen natürlich keine Bezeichnung zugeordnet ist.

Sie können hier jedem beliebigen Tastencode eine Bezeichnung zuordnen, diese Bezeichnung wird dann innerhalb von WinMakro, anstatt der vom Betriebssystem zugewiesenen Bezeichnung, verwendet.

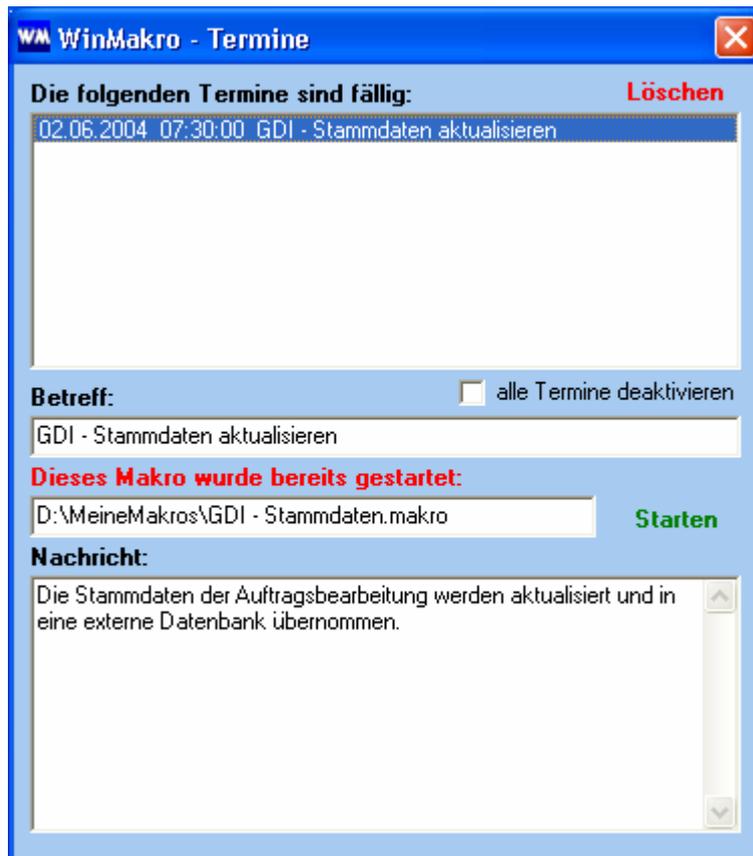
7) Termine



Sie können Termine erstellen, die dann solange WinMakro läuft überwacht werden. Mit der CheckBox „Vorhandene Termine aktivieren“ können Sie die Terminüberwachung generell ein oder ausschalten. Alle vorhandenen Termine werden in der oberen ComboBox angezeigt. Sie können hier bereits angelegte Termine auswählen. Die Daten werden dann angezeigt und können bearbeitet werden. Der Button „Löschen“ löscht den aktuell in der ComboBox ausgewählten Termin. Über den Link „Alte Termine“ können Sie sich das Meldungsfenster anzeigen lassen, das auch erscheint wenn ein Termin fällig wird. In diesem Fenster (siehe unten) werden auch alle bislang abgelaufenen Termine in einer Liste angezeigt.

Um einen Termin zu erstellen oder zu bearbeiten, wählen Sie das Datum und die Uhrzeit. Wenn der Termin für jeden Tag gültig sein soll, wählen Sie als Datum den Tag der ersten Gültigkeit und legen Sie fest, dass der Termin bei Fälligkeit automatisch erneuert werden soll, und um wie viel Tage und/oder Sekunden er erneuert (verschoben) werden soll. Geben Sie einen Titel für den Termin an.

Sie können auch ein Makro angeben, das automatisch gestartet wird, sobald der Termin fällig wird, und ob vor Start des Makros erst eine Meldung angezeigt werden soll, sowie ob das Makro in einem eigenen Prozess wiedergegeben werden soll. Wenn Sie eine Textnachricht angeben, wird bei Erreichen des Termins ein Fenster mit der Nachricht angezeigt (siehe unten). Wenn Sie keine Textnachricht angeben, wird ein Hinweisfenster nur dann angezeigt, wenn Sie die CheckBox „Makro NICHT sofort wiedergeben, erst eine Meldung anzeigen!“ markiert haben.



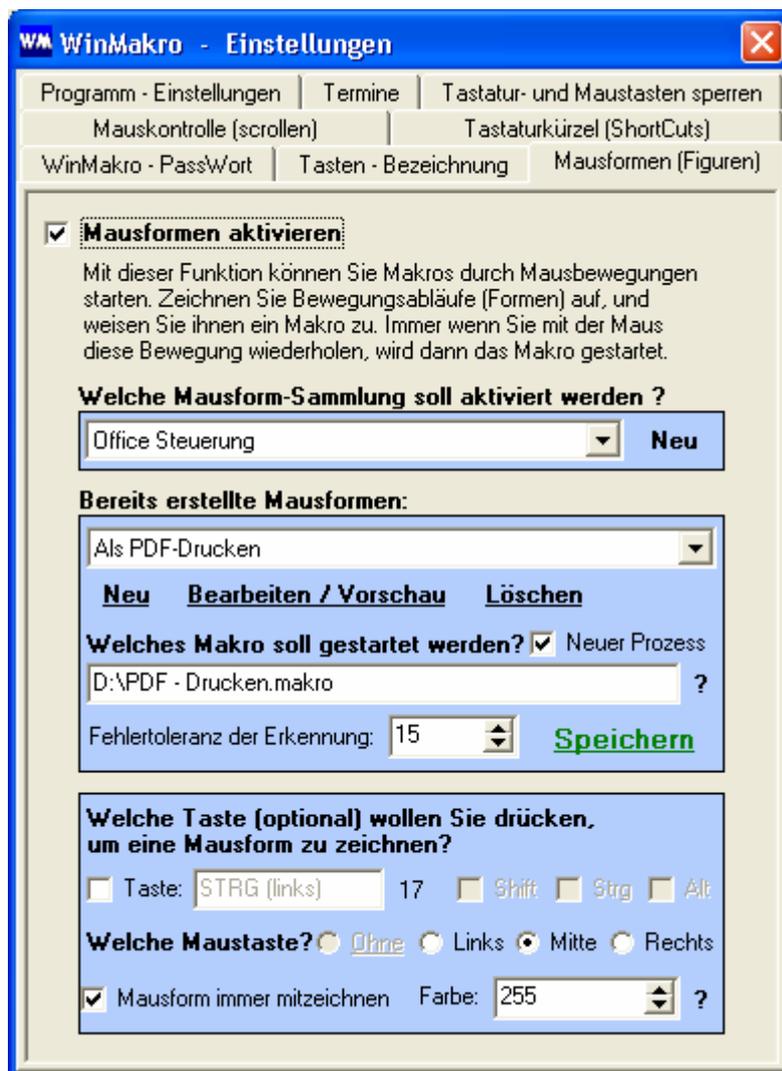
Dieses Fenster wird angezeigt, wenn ein Termin fällig wird.
In der oberen Liste werden alle bislang fälligen Termine aufgeführt.
Klicken Sie auf einen Eintrag in der Liste, um die Details anzuzeigen.

Der Button „Löschen“ löscht den ausgewählten Termin.

Die CheckBox „alle Termine deaktivieren“, deaktiviert (bzw. aktiviert) die Terminüberwachung.

Mit dem Button „Starten“ können Sie das Makro (falls angegeben) manuell starten.

8) Mausformen (Figuren)



Mausformen sind den Tastaturkürzeln sehr ähnlich. Sie können eine Mausbewegung (Folge ohne Unterbrechung) aufzeichnen, und dieser Mausform ein Makro zuweisen. Jetzt können Sie dieses Makro jederzeit starten, indem Sie die entsprechende Mausbewegung machen.

Als erstes müssen Sie eine Sammlung erstellen und / oder auswählen, in der die einzelnen Mausformen gespeichert sind. Sie können verschiedene Sammlungen anlegen. Es gelten immer nur die Mausformen der zurzeit ausgewählten Sammlung.

Wenn Sie eine Sammlung ausgewählt haben, werden alle bereits vorhandenen Mausformen in der entsprechenden ComboBox aufgelistet. Mit den Buttons „**Neu**“, **Bearbeiten / Vorschau**“ und „**Löschen**“, können Sie die ausgewählte Mausform entsprechend bearbeiten. (siehe weiter unten)

Sie können der jeweils ausgewählten Mausform ein Makro zuweisen, und auch angeben ob dieses Makro in einem eigenen Prozess (unabhängig und parallel zu weiteren Makros) wiedergegeben werden soll. Des Weiteren können Sie die Fehlertoleranz bei der Erkennung der Mausform festlegen, also wie genau die aktuell von Ihnen vollführte Mausbewegung mit der Vorlage übereinstimmen muss, damit diese erkannt wird.

Eine Toleranz zwischen 0 und 5 macht es sehr schwierig, eine Mausbewegung ein zweites Mal, fast identisch, zu wiederholen.

Als Kriterien für das Wiedererkennen einer Mausform gelten der Abstand zwischen dem Start- und Endpunkt, sowie die Übereinstimmung der Punktemengen. In beiden Fällen wird der Toleranzwert mit beachtet. Für die Punktemengen gilt, dass die Punkte der aktuellen Mausbewegung **alle** innerhalb der aufgezeichneten Mausform liegen müssen, damit diese als gültig erkannt wird.

Beispiel:



Um die linke Mausform, bei einer Toleranz von 5 zu wiederholen, müssen alle Punkte der aktuellen Mausbewegung innerhalb der roten Linie liegen. Je höher die Toleranz, umso stärker (dicker) ist auch die Linie.

Klicken Sie auf „**Speichern**“, um die Einstellungen der gewählten Mausform zu speichern.

Zuletzt können Sie noch allgemeine Einstellungen zur Steuerung der Mausform-Funktion wählen.

Sie können eine Taste, sowie deren Kombination mit SHIFT, STRG und ALT wählen, um die Erkennung einer Mausform zu starten.

Außerdem können Sie angeben, welche Taste der Maus gedrückt sein muss, damit die Erkennung beginnt. Die Option „Ohne“ (also keine Maustaste, nur Mausbewegung) steht nur zur Verfügung, wenn Sie zuvor eine Taste der Tastatur (siehe oben) ausgewählt haben.

Zuletzt können Sie noch festlegen, ob die Mausbewegung während der Erkennung mitgezeichnet werden soll, und in welcher Farbe.

Mausform – Editor:



Der Editor erscheint, wenn Sie eine neue Mausform erstellen oder eine Bestehende bearbeiten. Links, oben können Sie die Transparenz des Editors einstellen. Wählen Sie einen Wert zwischen 50 und 255. Hiermit legen Sie fest ob der Editor Durchsichtig ist, und wie stark (50 = fast unsichtbar). Das ist nützlich, wenn Sie eine Form aus einem

anderen Fenster nachzeichnen wollen.

In der Mitte wird Ihnen der Name der ausgewählten Mausform angezeigt.

Rechts können Sie die Toleranz verändern und den Editor über die Buttons „Speichern“ oder „Abbrechen“ schließen, wobei „Speichern“ die Mausform zuvor speichert.

Um eine Mausform aufzuzeichnen, halten Sie einfach linke Maustaste gedrückt, und bewegen Sie anschließend die Maus. Alte Zeichnungen werden immer zu Beginn einer Neuen gelöscht. Die rechte Maustaste öffnet ein Kontextmenü.

- **Hilfe**

Durch einen Klick auf diesen Menüpunkt, erscheint das Hilfe-Fenster:

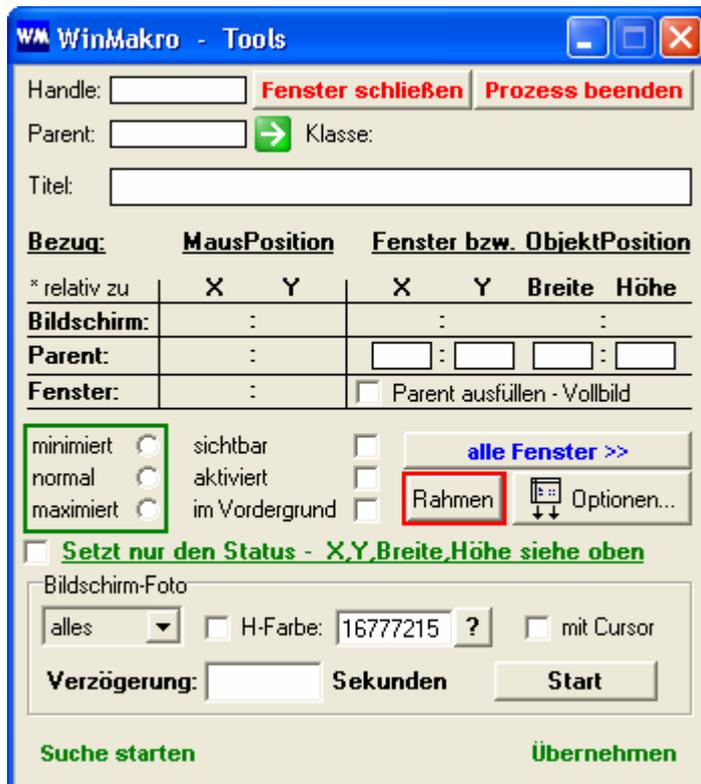


Hier sehen Sie die VersionsNr Ihrer Kopie von WinMakro, sowie auf welchen Namen sie registriert wurde. Sie können von hier aus auch direkt auf die Internetseite von WinMakro, bzw. eine Email schicken. Klicken Sie dazu einfach auf die jeweilige Adresse. Um die Hilfe aufzurufen (Sie lesen gerade darin), klicken Sie auf den Schriftzug „Hilfe aufrufen“. Sie können das Hilfe-Fenster wieder schließen, indem Sie auf den X-Button ganz rechts oben klicken.

- **Beenden**

Durch einen Klick auf diesen Menüpunkt, beenden Sie WinMakro.

Die Tools



Dies ist die Hauptansicht der WinMakro-Tools. Es gibt noch zwei weitere, diese werden aufgerufen durch klick auf **[alle Fenster >>]** oder **[Optionen...]**.

Hinweis: Alle Elemente (Buttons, Eingabefelder, Leisten, etc.) werden Betriebssystem intern als Fenster verwaltet. Daher bezieht sich im Folgenden der Begriff Fenster immer auf (fast) alles, was Sie anklicken könnten (auch wenn es vielleicht nicht sichtbar ist).

Die WinMakro-Tools dienen dazu:

- Informationen über Fenster und Steuerelemente zu beschaffen.
- Fenster eindeutig zu identifizieren, egal ob sichtbar oder nicht
- Fenster in Form, Position, Transparenz, Zuordnung, etc. zu verändern
- Fenster und Prozesse zu schließen bzw. zu beenden.
- Bildschirmfotos zu erstellen (Ganzer Bildschirm, aktuelles Fenster, oder Auswahl).
- Farben und Maße auf dem Monitor zu bestimmen, und noch mehr...

Alles was man mit den Tools machen kann, und noch erheblich mehr, kann man auch als Befehl in einem Makro einsetzen (siehe Abschnitt „Der Editor“). Einige Befehle benötigen Informationen, die man sich mit Hilfe der Tools beschaffen kann.

Die Tools – Teil 1

1. Suchen

Für fast alle Optionen im Hauptteil der Tools, müssen Sie erst mal ein Fenster suchen bzw. auswählen. Klicken Sie hierzu mit der linken Maustaste auf den Button [**Suche starten**]. Halten Sie die Maustaste gedrückt, und bewegen Sie die Maus über ein Fenster. Es werden nun die Daten dieses Fenster angezeigt. Sobald Sie die linke Maustaste wieder loslassen, ist die Suche beendet.

Sie können während der Suche die Taste „**Strg**“ oder „**Ctrl**“ auf Ihrer Tastatur drücken, dann werden auch unsichtbare Fenster angezeigt und ausgewählt, wenn sich die Maus über ihnen befindet.

Wenn Sie die Taste „**Alt**“ gedrückt halten, bevor Sie auf den Button [**Suche starten**] klicken, brauchen Sie die Maustaste während der Suche nicht gedrückt halten – beendet wird die Suche durch nochmaliges drücken der Taste „**Alt**“ auf Ihrer Tastatur.

2. Daten bearbeiten

Es werden folgende Fensterdaten im Hauptteil angezeigt:

- Das Fenster-**Handle** ist die eindeutige Nummer, die das Betriebssystem dem Fenster zuordnet, um es zu identifizieren. Das Fenster-Handle wird immer neu vergeben, wenn ein Fenster erzeugt wird. Wird ein Fenster zerstört, d.h. wird der Speicher freigegeben, den das Betriebssystem für dieses Fenster reserviert hat, ist auch das Handle nicht mehr gültig.

Also: Solange ein Fenster existiert, ob sichtbar oder nicht, ist es über sein Handle eindeutig identifiziert. Wird es zerstört, etwa weil das zugehörige Programm geschlossen wird, ist das Handle ungültig, und auch nach einem erneuten erzeugen des Fensters bleibt das alte Handle ungültig, weil das Betriebssystem immer ein neues Handle vergibt – das neue Handle muss erneut herausgefunden werden.

Sie können in diesem Feld auch eine Nummer eintragen, und einmal auf den Button [**Suche starten**] klicken (nur klicken, nicht halten), um zu prüfen ob ein Fenster mit diesem Handle existiert. Bei Erfolg werden die Daten angezeigt.

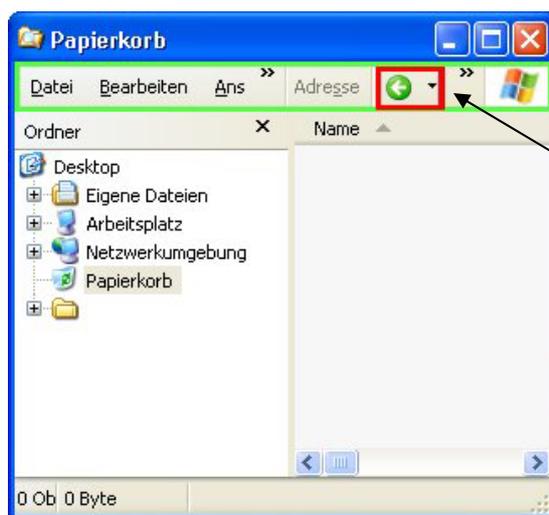
- Auch im **Parent**-Feld steht eine **Handle**-Nummer. Es ist das Handle des Fenster, das dem ausgewählten Fenster direkt übergeordnet ist. Sie können es auswählen, indem Sie auf den grünen Button rechts neben dem **Parent**-Feld klicken. Es werden dann die neuen Daten angezeigt. Steht in diesem Feld eine Null (0), dann hat das ausgewählte Fenster kein übergeordnetes Parent-Fenster, es ist ein Hauptfenster.

Achtung:

Es ist auch möglich, in das Parent-Feld ein gültiges Handle eines beliebigen anderen Fensters einzutragen. Dies ist aber nur in den seltensten Fällen sinnvoll, denn die Funktionen des Fensters (z.B. was passiert beim klicken), sind nur mit dem richtigen Parent gültig.

- Die **Klasse** eines Fensters ist ein weiteres Identifikationsmerkmal. Sie wird rechts neben dem Parent-Feld angezeigt. Hierbei ist die Groß-Klein-Schreibung wichtig, wenn sie diesen Wert verwenden wollen (z.B. im Editor).
- Im **Titel**-Feld wird der Text des Fensters angezeigt. Das kann auch der Text der Titelleiste sein, wenn es sich um ein Fenster mit Titelleiste handelt. Sie können hier auch einen neuen Text eingeben.
- Die Buttons „**Fenster schließen**“ und „**Prozess beenden**“ rechts neben dem Handle-Feld, haben folgende Funktionen:
 - **Fenster schließen**, schließt das ausgewählte Fenster.
Handelt es sich hierbei um ein untergeordnetes Fenster, wird nur dieses geschlossen, die zugehörige Anwendung ist nicht betroffen.
Handelt es sich um das Hauptfenster einer Anwendung, wird die Anwendung geschlossen, genau so, als hätten sie die Anwendung regulär beendet, d.h. es wird evtl. gefragt, ob veränderte Daten gespeichert werden sollen.
 - **Prozess beenden**, beendet die Anwendung des Fensters.
Es wird nicht nur das Fenster geschlossen, sondern OHNE Rückfrage, sofort die zugehörige Anwendung aus dem Speicher entfernt. (entspricht „Prozess beenden“ im Task-Manager)
- In der Mitte des Tool-Hauptteils, werden Informationen über die Koordinaten der Maus, sowie Fensterposition und Maße, im Verhältnis zum Bildschirm, Parent-Fenster, und Fenster selbst angezeigt.

Beispiel: Ansicht des Papierkorbs im Windows-Explorer



Parent des
ausgewählten Fensters
Klasse: „WorkerW“

Ausgewähltes Fenster
Klasse: „ReBarWindow32“

Hinweis:
Dieses Fenster ist nicht Bildschirm
füllend. Es befindet sich in diesem
Beispiel an einer beliebigen Position.

In den Tools kann man während der Suche die aktuelle Mausposition ablesen, und nach der Suche die Mausposition zum Zeitpunkt, als die Suche beendet wurde. Außerdem jederzeit die Fensterposition und Maße:

Bezug:	MausPosition		Fenster bzw. ObjektPosition			
* relativ zu	X	Y	X	Y	Breite	Höhe
Bildschirm:	0418	: 0198	404	: 183	42	: 30
Parent:	0242	: 0015	<input type="text" value="228"/>	: <input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="42"/>	: <input type="text" value="30"/>
Fenster:	0014	: 0015	<input type="checkbox"/> Parent ausfüllen - Vollbild			

Die Mausposition auf dem Bildschirm ist/war 0418 : 0198.

Relativ zur linken, oberen Ecke des Parent-Fensters (grün) jedoch 0242 : 0015.

Relativ zur linken, oberen Ecke des ausgewählten Fensters selbst 0014 : 0015.

Die linke, obere Ecke des Fensters, ist auf dem Bildschirm an der Position 404 : 183.

Relativ zur linken, oberen Ecke des Parent-Fensters (grün) jedoch 228 : 0.

Sowohl Breite, als auch Höhe des Fensters sind natürlich unabhängig von der Bezugsquelle. Die Breite des Fensters beträgt 42 Pixel, die Höhe 30 Pixel.

Alle Angaben sind in Pixel.

- Das Feld **“Parent ausfüllen – Vollbild“** können Sie markieren, um das Fenster ganz in sein übergeordnetes Parent-Fenster einzupassen.
- Die folgenden Felder beziehen sich jeweils auf den gleichnamigen Status des Fensters.

- **minimiert** - **normal** - **maximiert**
 - **sichtbar** - **aktiviert** - **im Vordergrund**

Mit der CheckBox **„Setzt nur den Status...“** können Sie festlegen, dass das jeweilige Fenster nur den Status (minimiert, normal, maximiert) erhält, aber die Position und Breite durch die weiter oben gemachten Angaben bestimmt werden. Ansonsten wird das Fenster unabhängig dieser Angaben minimiert, zurückgesetzt (normal) oder maximiert.

- Der Button **„Rahmen“** zeichnet, solange er gedrückt ist, einen blinkenden roten Rahmen um das ausgewählte Fenster. Dies funktioniert auch während Sie ein Fenster suchen, das erleichtert die Übersicht und verdeutlicht welches Fenster Sie gerade ausgewählt haben.
- Der Button **„alle Fenster >>“** listet alle Fenster im System in einer Baumstruktur auf. Das Suchen und Auflisten aller Fenster kann je nach Rechner ein paar Sek. dauern. Die Hierarchie innerhalb der Baumstruktur entspricht der Fensterhierarchie. Das z. Zt. ausgewählte Fenster (innerhalb der Tools) wird in der Liste markiert. Um die gesamte Liste zu aktualisieren, klicken Sie auf den Button **„Aktualisieren“** links über der Liste. Wenn Sie einen Knoten (+),(-) innerhalb der Liste öffnen, werden alle untergeordneten Fenster automatisch aktualisiert. Außerdem können Sie mit der rechten Maustaste auf ein Fenster in der Liste klicken, um die Daten dieses Fensters in den Tools anzuzeigen.
- Durch klicken auf den Button **„Übernehmen“**, werden alle Einstellungen für das ausgewählte Fenster übernommen.
- Der Button **„Optionen“** erweitert das Tools-Fenster nach unten, und ermöglicht weitere Einstellungen und Manipulationen am Fenster. (siehe „Die Tools – Teil 2“)

Die Tools – Teil 2

1. Form und Transparenz

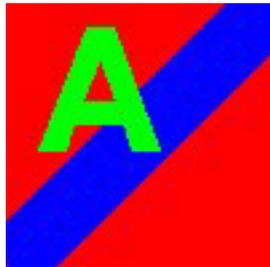
- **Wählen Sie ein BitMap (*.bmp) als Vorlage für die Fensterform**

Hier können Sie ein beliebiges Bitmap angeben, sowie eine Farbe auswählen.

Die Fensterform wird dann an das Bitmap angepasst, in dem das Bitmap als Schablone über das Fenster gelegt wird, so dass die Ecken links, oben übereinander liegen. Es sind dann nur die Stellen des Fensters sichtbar, die vom Bitmap überdeckt werden und nur dort wo das Bitmap nicht die angegebene Farbe hat.

Beispiel:

Bitmap



Fenster



Wählt man als Farbe z.B. rot, sieht das Fenster so aus:



Sie können statt des Bitmaps auch ein gültiges Fenster-Handle angeben, dann wird die Form dieses Fensters als Vorlage genommen.

2. Form und Transparenz

- **Wählen Sie die Transparenz des Fensters**

Es gibt zwei Arten von Transparenz, die Sie auch kombinieren können:

- **Intensität**, ein Wert zwischen 1 und 255

1 = komplett unsichtbar, 255 = keine sichtbare Transparenz

- **Farbe ausbl.**, eine beliebige Farbe

Die Bereiche des Fensters, die die angegebene Farbe enthalten, werden unsichtbar. (ohne Bitmap als Vorlage !!!)

- **keine Änderung der Transparenz vornehmen**, wenn Sie dieses Feld markieren, bleibt die Transparenz des Fensters unverändert.

3. Fensterstil

Auf dieser Seite werden die aktuellen Einstellungen des Stils, „Style“, des ausgewählten Fensters angezeigt. Diese können auch geändert werden.

- **VISIBLE**
Gibt an ob das Fenster sichtbar ist oder nicht.
- **DISABLED**
Gibt an ob das Fenster deaktiviert ist. Ein deaktiviertes Fenster kann keine Eingaben (Maus, Tastatur) vom Anwender empfangen.
- **MINIMIZE / ICONIC**
Gibt an ob das Fenster minimiert ist.
- **MAXIMIZE**
Gibt an ob das Fenster maximiert ist.
- **POPUP**
Gibt an ob das Fenster ein PopUp-Fenster ist (z.B. Kontext-Menüs)
Funktioniert nicht zusammen mit **CHILD**.
- **CHILD**
Ein Child-Fenster ist einem anderen Fenster direkt untergeordnet, d.h. es existiert nur in diesem anderen Fenster. Ein Child-Fenster kann kein Menü haben. Funktioniert nicht zusammen mit **POPUP**.
- **CLIPSIBLINGS**
Diese Einstellung sorgt dafür, dass alle Geschwister-Fenster (alle Child-Fenster mit demselben Parent-Fenster), die das Fenster überlappen, aus der Region des Fensters ausgeschlossen werden, bevor das Fenster neu gezeichnet wird. Einfacher: Es wird verhindert, dass irrtümlich auf benachbarten Fenstern gezeichnet wird.
- **CLIPCHILDREN**
Sorgt dafür, dass wenn in dem Fenster gezeichnet wird, die Flächen des Fensters, die von Child-Fenstern bedeckt sind, nicht beachtet werden. Auf Ihnen wird nicht gezeichnet.
- **VSCROLL**
Gibt an ob das Fenster eine vertikale Scroll-Leiste hat.
- **HSCROLL**
Gibt an ob das Fenster eine horizontale Scroll-Leiste hat.
- **GROUP**
Definiert das erste Fenster (meistens ein Element, z.B. Buttons) von einer Gruppe von Elementen.
Die Gruppe besteht aus diesem ersten Fenster und allen Fenstern die nach diesem definiert wurden, bis zum nächsten Fenster mit der **GROUP**-Einstellung.

- **TABSTOP**
Gibt an, dass das Fenster den Fokus erhalten kann, wenn der Anwender auf der Tastatur die Tabulator-Taste drückt. Wenn die Tabulator-Taste gedrückt wird, erhält das nächste Fenster mit der **TABSTOP**-Einstellung den Fokus.
- **POPUPWINDOW**
Dies ist eine Kombination aus verschiedenen Einstellungen (**BORDER, POPUP, SYSMENU**). Es muss außerdem die Einstellung **CAPTION** aktiviert sein, damit das Systemmenü des Fensters sichtbar wird.
- **OVERLAPPED / TILED WINDOW**
Ist eine Kombination aus allen folgenden Einstellungen.
- **OVERLAPPED / TILED**
Ein solches Fenster hat eine Titelleiste und einen Rahmen.
- **CAPTION**
Ist eine Kombination aus **BORDER** und **DLGFRAME**.
- **BORDER**
Das Fenster hat einen dünnen Rand (Linie).
- **DLGFRAME**
Das Fenster hat einen Rand, wie er bei Dialogboxen typisch ist.
Ein Fenster ohne diese Einstellung kann keine Titelleiste haben.
- **SYSMENU**
Gibt an, dass das Fenster ein Systemmenü besitzt. **CAPTION** muss aber auch gesetzt sein.
- **SIZEBOX / THICKFRAME**
Das Fenster lässt sich an den Rändern mit der Maus in der Größe verändern.
- **MINIMIZEBOX**
Das Fenster besitzt den typischen Minimierungs-Button. **SYSMENU** muss auch eingestellt sein, außerdem lässt sich diese Einstellung nicht mit dem erweiterten Stil (Style) **CONTEXTHELP** kombinieren.
- **MAXIMIZEBOX**
Das Fenster besitzt den typischen Maximierungs-Button. **SYSMENU** muss auch eingestellt sein, außerdem lässt sich diese Einstellung nicht mit dem erweiterten Stil (Style) **CONTEXTHELP** kombinieren.

4. erweiterter Fensterstil

- **DLGMODALFRAME**
Gibt an, dass das Fenster einen doppelten Rand (Rahmen) hat.
- **NOPARENTNOTIFY**
Diese Einstellung betrifft nur CHILD-Fenster.
Wird das Fenster zerstört, dann wird das Parent-Fenster NICHT informiert.
- **ACCEPTFILES**
Das Fenster akzeptiert Dateien per Drag & Drop.
- **TRANSPARENT**
Bewirkt, dass das Fenster solange nicht gezeichnet wird, bis alle Geschwister-Fenster (Fenster mit dem selben Parent) gezeichnet wurden.
Nicht zu verwechseln mit der wirklichen Transparenz, die mit den Tools erzeugt werden kann.
- **MDICHILD**
Das Fenster wird als „multiple-document interface“ (MDI) CHILD-Fenster definiert.
- **CLIENTEDGE**
Der innere Fensterrahmen hat abgesenkte Kanten und Ecken.
- **CONTEXHELP**
Fenster mit dieser Einstellung erhalten ein Fragezeichen in der Titelleiste.
Der Anwender kann auf das Fragezeichen klicken und anschließend auf das Fensterelement, zu dem er Hilfe benötigt. Wird dies vom zugehörigen Programm unterstützt, wird die Hilfe angezeigt.
- **RIGHT**
Diese Einstellung basiert auf der Fensterklasse und hat nur Effekt, wenn die Sprache des Betriebssystems eine „Lese-Richtung-Angabe“ unterstützt (z.B. arabisch). Bei Buttons oder Eingabefeldern entspricht es „rechtsbündig“.
- **LEFT**
Diese Einstellung basiert auf der Fensterklasse und hat nur Effekt, wenn die Sprache des Betriebssystems eine „Lese-Richtung-Angabe“ unterstützt (z.B. arabisch). Bei Buttons oder Eingabefeldern entspricht es „linksbündig“.
- **RTLREADING**
Diese Einstellung basiert auf der Fensterklasse und hat nur Effekt, wenn die Sprache des Betriebssystems eine „Lese-Richtung-Angabe“ unterstützt (z.B. arabisch). In diesem Fall wird der Text dieses Fensters von recht nach links dargestellt.

- **LTRREADING**
Diese Einstellung basiert auf der Fensterklasse und hat nur Effekt, wenn die Sprache des Betriebssystems eine „Lese-Richtung-Angabe“ unterstützt (z.B. arabisch). In diesem Fall wird der Text dieses Fensters von links nach rechts dargestellt.
- **LEFTSCROLLBAR**
Wenn dies vom Betriebssystem unterstützt wird, wird die vertikale Scrollleiste links dargestellt.
- **OVERLAPPEDWINDOW**
Ist eine Kombination von **CLIENTEDGE** und **WINDOWEDGE**.
- **RIGHTSCROLLBAR**
Die vertikale Scrollleiste wird auf der rechten Seite dargestellt (Standard).
- **CONTROLPARENT**
Gibt an, dass das Fenster selbst Parent ist, und Child-Fenster enthält, die bei Kontrollaktionen, wie zum Beispiel drücken der Tabulator-Taste, berücksichtigt werden müssen.
- **STATICEDGE**
Erzeugt beim Fenster einen dreidimensionalen Rahmen, häufig benutzt bei Elementen, die keine Eingabe durch den Anwender zulassen.
- **APPWINDOW**
Zwingt ein Haupt-Fenster (Top-Level) dazu, in der Taskleiste zu erscheinen, wenn es sichtbar ist.
- **NOINHERITLAYOUT**
Nur ab 2000/XP; Ein Fenster mit dieser Einstellung, gibt sein Layout nicht an seine untergeordneten Child-Fenster weiter.
- **LAYERED**
Nur ab 2000/XP; Funktioniert nicht mit Child-Fenstern. Das Fenster wird als Layered definiert. Ein Effekt ist, dass Eingaben und Änderungen erst sichtbar werden, wenn das Fenster wieder als nicht layered definiert wird.
- **LAYOUTRTL**
Das Fensterlayout wird von rechts nach links ausgerichtet.
- **NOACTIVATE**
Nur ab 2000/XP; Ein Fenster mit dieser Einstellung wird nicht zum Vordergrund-Fenster, wenn der Anwender es anklickt. Es wird nicht automatisch zu Vordergrund-Fenster, wenn alle vorgeordneten Fenster minimiert werden. Ist es einmal im Hintergrund, kann es nur durch explizite Befehle (im Programm), durch einen Klick auf sein Pendant in der Taskleiste, oder mit Hilfe des Taskmanagers in den Vordergrund gelangen. Ansonsten lässt sich sein Inhalt nicht durch den Anwender mit Maus oder Tastatur verändern.

- **PALETTEWINDOW**
Kombiniert **WINDOWEDGE** und **TOOLWINDOW** und **TOPMOST**.
- **WINDOWEDGE**
Das Fenster erhält einen Rand mit erhöhten Seiten und Ecken.
- **TOOLWINDOW**
Ein Toolwindow hat eine schmalere Titelleiste als ein normales Fenster, und der Titel ist in einer kleineren Schriftart geschrieben. Es wird weder in der Taskleiste noch im Wechsel-Dialog (Alt + Tab) angezeigt. Es hat kein Icon in der Titelleiste.
- **TOPMOST**
Ein Fenster das als „TOPMOST“ definiert wurde, wird immer über allen Fenstern angezeigt, die nicht „TOPMOST“ sind. Auch wenn es nicht aktiviert ist.

5. Extras

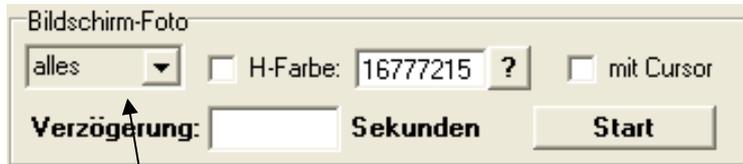
Auf dieser Seite können Sie alle Daten des ausgewählten Fensters speichern oder wiederherstellen. Um die Daten wiederherzustellen, markieren Sie die entsprechenden Felder.

Sie können die gespeicherten Daten entweder nur anzeigen, und dann später auf „Übernehmen“ klicken, oder sofort laden und anwenden.

Die Tools – Teil 3

1. Fotos

Unten im Tools-Fenster befindet sich der Abschnitt Bildschirm-Foto.



In der **ComBoBox** (links, oben), können Sie zwischen verschiedenen Einstellungen wählen, welche im Folgenden erklärt werden. Fotos werden durch Klicken auf den Foto-Button erstellt und in der Zwischenablage gespeichert. Sie werden anschließend gefragt, ob Sie das Bild speichern möchten.



Es wird ein Bildschirmfoto des gesamten Bildschirms erstellt.

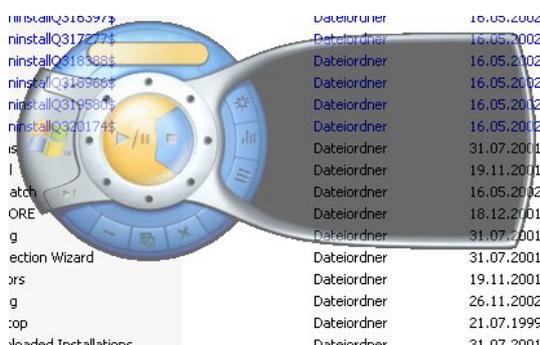


Es wird ein Bildschirmfoto des ausgewählten Fensters erstellt.

Hinweis: Ein Foto ist immer rechteckig, auch wenn das zu fotografierende Fenster scheinbar eine komplexere Form hat (wie in dem obigen Beispiel). Auch jedes Fenster ist in seiner **eigentlichen Form** rechteckig, es wird bei scheinbar komplexeren Formen, nur nicht alles dargestellt. Wenn Sie z.B. ein Foto vom MediaPlayer im Designmodus machen, erhalten Sie trotzdem ein rechteckiges Bild.

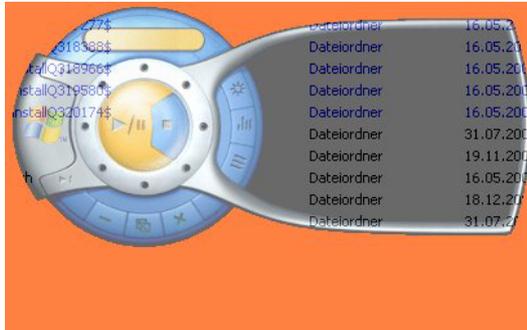
Auf dem Foto ist alles sichtbar, das auch auf dem Bildschirm **innerhalb** der **eigentlichen Fensterform** sichtbar ist. Das heißt, bei transparenten Fenstern ist auch der durchscheinende Hintergrund sichtbar.

Beispiel: Foto von Transparentem MediaPlayer vor Explorer

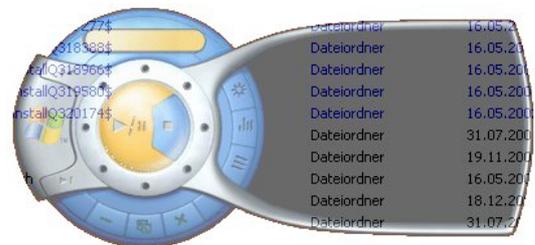


Das Bild entspricht in seinen Maßen der **eigentlichen Form** des Players.
 Sie können aber die Bereiche des Bildes, die nicht vom Fenster verdeckt werden, automatisch mit einer Farbe füllen lassen. (Weiß bietet sich an, wenn Sie das Bild drucken wollen. Sie erhalten dann einen Ausdruck der sichtbaren Form des Fensters.)

(orange)



(weiß)


 H-Farbe: 16777215 ?

Markieren Sie die CheckBox, und wählen Sie die Farbe, die verwendet werden soll.

-

Es wird der gesamte Bildschirm „eingefroren“. Sie können nun mit der linken Maustaste einen Rahmen aufspannen. Drücken Sie danach die rechte Maustaste, um im daraufhin erscheinenden Menü einen der folgenden Punkte auszuwählen:

- **X: Y: Breite: Höhe:**
 In diesem Menüpunkt werden Ihnen die Koordinaten und Maße der Auswahl angezeigt. Sie können darauf klicken, um sie zu ändern.
- **Auswahl kopieren**
 Die eingerahmte Auswahl wird in die Zwischenablage kopiert.
- **Auswahl speichern**
 Die eingerahmte Auswahl wird gespeichert. Sie können in einem Speichern-Dialog den Namen und Ort der neuen Datei festlegen.
- **Farbe identifizieren**
 Es wird der Farbcode der Farbe angezeigt, die sich an dem Punkt befindet, auf den Sie mit der rechten Maus geklickt haben, um dieses Menü zu öffnen.
- **Abbrechen**
 Der Bildschirm wird wieder frei gegeben, und Sie können weiter arbeiten. Wenn Sie die Auswahl nicht kopiert bzw. gespeichert haben, wird gefragt, ob Sie dies nun tun wollen.

- Verzögerung: Sekunden

Hier können Sie angeben, um wie viel Sekunden der Start der Aufnahme verzögert wird, nachdem Sie auf den Button „Start“ geklickt haben.

Parameter und Verknüpfungen

1. Startparameter

WinMakro kann auch mit Startparametern aufgerufen werden.

Das heißt, Sie können WinMakro, mit oder ohne Makro, direkt aus der Kommandozeile oder aus einer Batch-Datei (*.bat) heraus starten.

Der Aufruf besteht aus drei Komponenten:

- **Der Name des Programms (WinMakro.exe)**

Sie können den Namen entweder explizit

(mit Pfadangabe z.B. c:\WinMakro\WinMakro.exe) angeben,

oder wie im unten stehenden Beispiel nur WinMakro.exe.

In diesem Fall muss der WinMakro-Pfad aber in der Umgebungsvariablen PATH des Betriebssystems eingetragen sein (siehe PATH in der Windows-Hilfe) oder der Aufruf muss aus einer Batch-Datei kommen, die im WinMakro-Verzeichnis liegt.

Es ist in allen Fällen sicherer, den Namen inklusive Pfad anzugeben.

- **Die eigentlichen Parameter**

Es werden vier Parameter unterstützt, die kombiniert werden können.

Dabei spielen Reihenfolge oder Großklein-Schrift keine Rolle.

Die Parameter sind in spitze Klammern zu setzen. Beispiel: <dav>

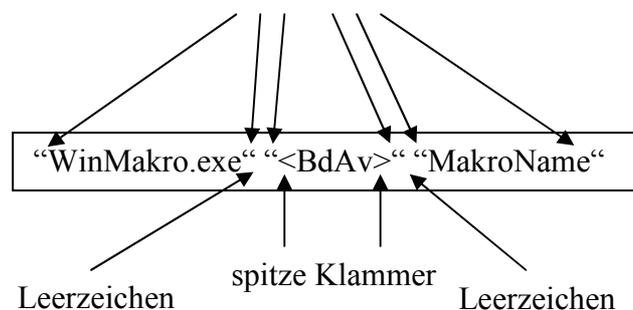
- B oder b - WinMakro und alle Makros werden beendet.
- D oder d - Das aktuelle Makro wird beendet.
- V oder v - Das vorherige Makro wird beendet. (z.B. nach verschachteltem Aufruf; Makro A startet Makro B)
- A oder a - Alle vorherigen Makros werden beendet.
- N oder n - Das Makro wird in einem neuen, eigenen Prozess gestartet.

- **Der Makro-Name**

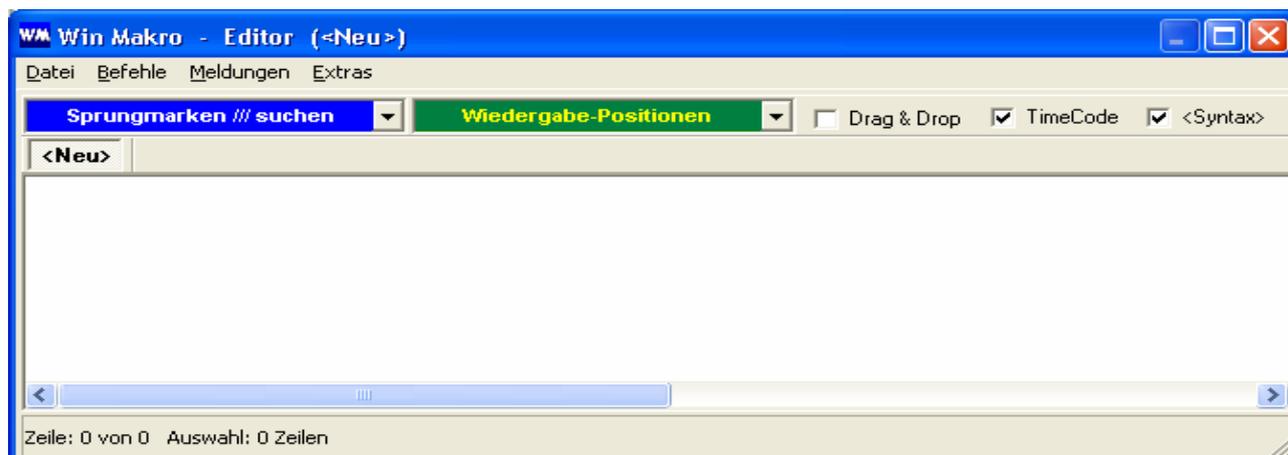
Der Name der Makro-Datei. Wird er nicht explizit angegeben (Pfad + Name), dann wird im WinMakro Verzeichnis gesucht.

Beispiel:

Die Anführungszeichen sind wichtig.



Der Editor



Das ist das Standard – Aussehen des Editors.

Sie sehen das Hauptmenü (Datei, Befehle, Meldungen, Extras), zwei ComboBoxen (Sprungmarken /// suchen) und (Wiedergabe-Positionen), drei CheckBoxen (Drag & Drop) und (TimeCode) und (<Syntax>), die Menüleiste mit den Namen der geöffneten Scripts (hier nur <Neu>), die Befehls-ListBox und die StatusZeile (das graue Feld ganz unten).

Das Hauptmenü

- **Datei**
Das Menü „Datei“ besteht aus folgenden Menü-Punkten:
 1. **Neues Script**
Es wird ein neues leeres Script angelegt.
 2. **Kopie von <Name des aktuellen Scripts>**
Es wird eine Kopie des zurzeit aktuellen Scripts im Editor angelegt. Sie werden aufgefordert einen Namen anzugeben.
 3. **Öffnen...**
Öffnet ein vorhandenes Script. Hierzu wird ein Öffnen-Dialog eingeblendet.
 4. **Gruppe öffnen [...]**
Öffnet alle Scripts die zu der jeweiligen Gruppe gehören.
 5. **Sicherung laden**
Die automatische Sicherung wird geladen. Immer wenn Sie aus dem Editor heraus ein Script testen, oder WinMakro beenden, werden alle noch offenen Scripts in einer Sicherungsdatei gespeichert.
 6. **Speichern**
Das Script im Editor wird gespeichert. Wenn es zuvor noch nicht gespeichert wurde, und auch nicht geladen wurde, also keinen Namen hat, wird automatisch **Speichern unter** aufgerufen.

7. Speichern unter...

Das Script wird in einer frei wählbaren Datei gespeichert. Hierzu wird ein Speichern-Dialog eingeblendet.

8. Alles speichern

Alle zurzeit geöffneten Scripts werden gespeichert

9. Neue Gruppe erstellen [...]

Alle zurzeit geöffneten Scripts werden einer neuen Gruppe zugeordnet. Sie können dann über den Menüpunkt „**Gruppe öffnen [...]**“ gleichzeitig geöffnet werden. Jedes Script kann zu beliebig vielen Gruppen gehören.

10. Fenster <Name des aktuellen Scripts> schließen

Schließt das Fenster des genannten Scripts im Editor.

11. Alles schließen

Alle geöffneten Scripts werden geschlossen.

12. Alle Zeilen ab Position aktualisieren

Mit dieser Funktion können Sie (zum Beispiel nach einem Update) die Syntax der Befehle überprüfen und aktualisieren. Es werden automatisch, ab der aktuellen Zeile, zu jedem Befehl die Details geladen, dann wird versucht diesen Befehl neu zu erstellen und den alten Befehl zu ersetzen. Treten hierbei Fehler auf, wird der Vorgang abgebrochen, und Sie können die aktuelle Zeile überarbeiten.

13. Script testen

Hier öffnet sich ein Untermenü, mit zwei Punkten:

- **Test nach aktuellen Einstellungen**
Das aktuelle Script wird in eine temporäre Datei fertig gestellt, und sofort wiedergegeben.
- **Test ohne Mauskontrolle (Scrollen)**
Das aktuelle Script wird in eine temporäre Datei fertig gestellt, und sofort wiedergegeben. Die Mauskontrolle wird aber während der Wiedergabe deaktiviert, das bedeutet es kann nicht mit Hilfe der rechten Maustaste gescrollt werden. (Es sei denn, im Makro wird die Funktion durch einen Befehl wieder aktiviert)

14. Makro fertig stellen...

Das aktuelle Script wird in einem speziellen Format gespeichert und kann ab sofort wiedergegeben werden. Es wird ein Speichern-Dialog angezeigt, indem Sie die Datei wählen können, in der das fertig gestellte Makro gespeichert wird.

15. Alle Makros fertig stellen...

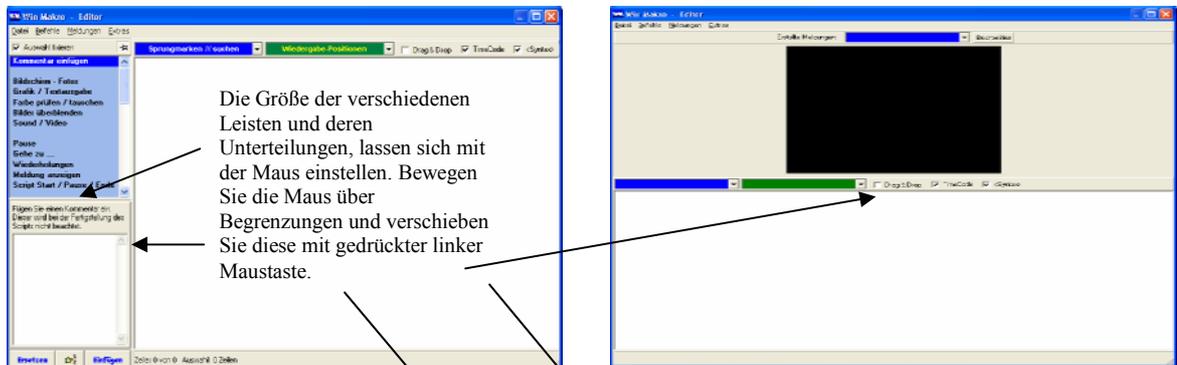
Alle zurzeit im Editor geöffneten Scripts werden wie unter Punkt 14) beschrieben, zur Wiedergabe vorbereitet und gespeichert.

- **Befehle und Meldungen**

Dieser Menüpunkte blendet die Befehls-Leiste bzw. die Meldungs-Leiste ein oder aus. (Auf die umfangreichen Funktionen dieser Leisten, wird später eingegangen)

Befehls-Leiste

Meldungs-Leiste

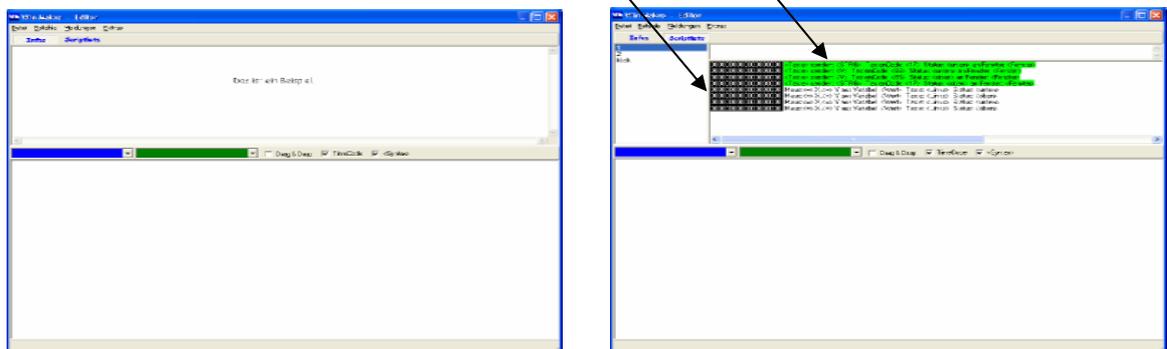


- **Extras**

Dieser Menüpunkt blendet die Extras-Leiste ein oder aus. Diese Leiste hat zwei Ansichten, auch hierauf wird später genauer eingegangen.

Infos

Scriptlets



Die zwei Combo- und drei CheckBoxes



[Sprungmarken /// suchen]

In dieser ComboBox sind alle Sprungmarken aufgelistet, die im jeweils aktuellen Script existieren. Eine Sprungmarke ist eine Gruppe von markierten Zeilen, mit mindestens einem Mitglied (Zeile).

Sie erstellen eine Sprungmarke, indem Sie im Editor die gewünschten Zeilen markieren, dann mit der rechten Maustaste klicken und im daraufhin erscheinenden KontexMenü den Punkt Sprungmarken erstellen wählen. (auf das KontexMenü wird später genauer eingegangen)

Wenn Sie eine Sprungmarke aus ComboBox auswählen, werden alle zu dieser Marke gehörenden Zeilen markiert und angezeigt.

Eine Sprungmarke bleibt mit der Zeile auch verbunden, wenn die Zeile ersetzt, verschoben oder ausgeschnitten und eingefügt wird. Eine Sprungmarke lässt sich nur durch den Menüpunkt „Sprungmarken“ → „Löschen“ entfernen, oder wenn die Zeile gelöscht wird.

Sie können auch in den Eingabebereich der ComboBox klicken, und dort Text eingeben. Wenn Sie anschließend die Eingabe-Taste (RETURN, ENTER) drücken, wird das nächste Vorkommen dieser Zeichenfolge gesucht, und zwar ab der markierten Zeile nach unten. Großklein-Schreibung wird nicht beachtet.

[Wiedergabe-Positionen]

Wiedergabe-Positionen sind festgelegte Positionen im Script, die während der Wiedergabe angesprungen werden können. Entweder durch Befehle im Script oder manuell mit Hilfe des Positions-Fensters, welches Sie während einer Wiedergabeunterbrechung durch drücken der Positionsmarkentaste aufrufen können. (Die Taste können Sie im Wiedergabe-Fenster festlegen)

Sie erstellen eine Wiedergabe-Position, indem Sie eine Zeile markieren, und im Kontex-Menü (Klick mit rechter Maustaste) den Punkt Wiedergabe-Positionen erstellen wählen.

Wenn Sie eine Wiedergabe-Position aus ComboBox auswählen, wird die zu dieser Marke gehörende Zeile markiert und angezeigt. Zeilen die zu einer Wiedergabe-Position gehören, werden immer in den Farben der ComboBox markiert.

Eine Wiedergabe-Position bleibt mit der Zeile auch verbunden, wenn die Zeile ersetzt, verschoben oder ausgeschnitten und eingefügt wird. Eine Wiedergabe-Position lässt sich nur durch den Menüpunkt „Wiedergabe-Positionen“ → „Löschen“ entfernen, oder wenn die Zeile gelöscht wird.

[Drag & Drop]

Aktiviert Drag & Drop in der Befehls-ListBox (Hauptteil des Editors) und zwischen Scriptlets und Editor (Scriptlets werden später erklärt). Sie können Zeilen nun mit der linken Maustaste verschieben. Halten Sie die Taste Strg bzw. Ctrl gedrückt, um zu kopieren statt zu verschieben.

[TimeCode]

Jede Zeile im Editor besteht aus dem TimeCode ganz links, gefolgt vom eigentlichen Befehl.

Beispiel: 0000000000000000165 SucheFenster: <Desktop> Var: <var_Fenster>

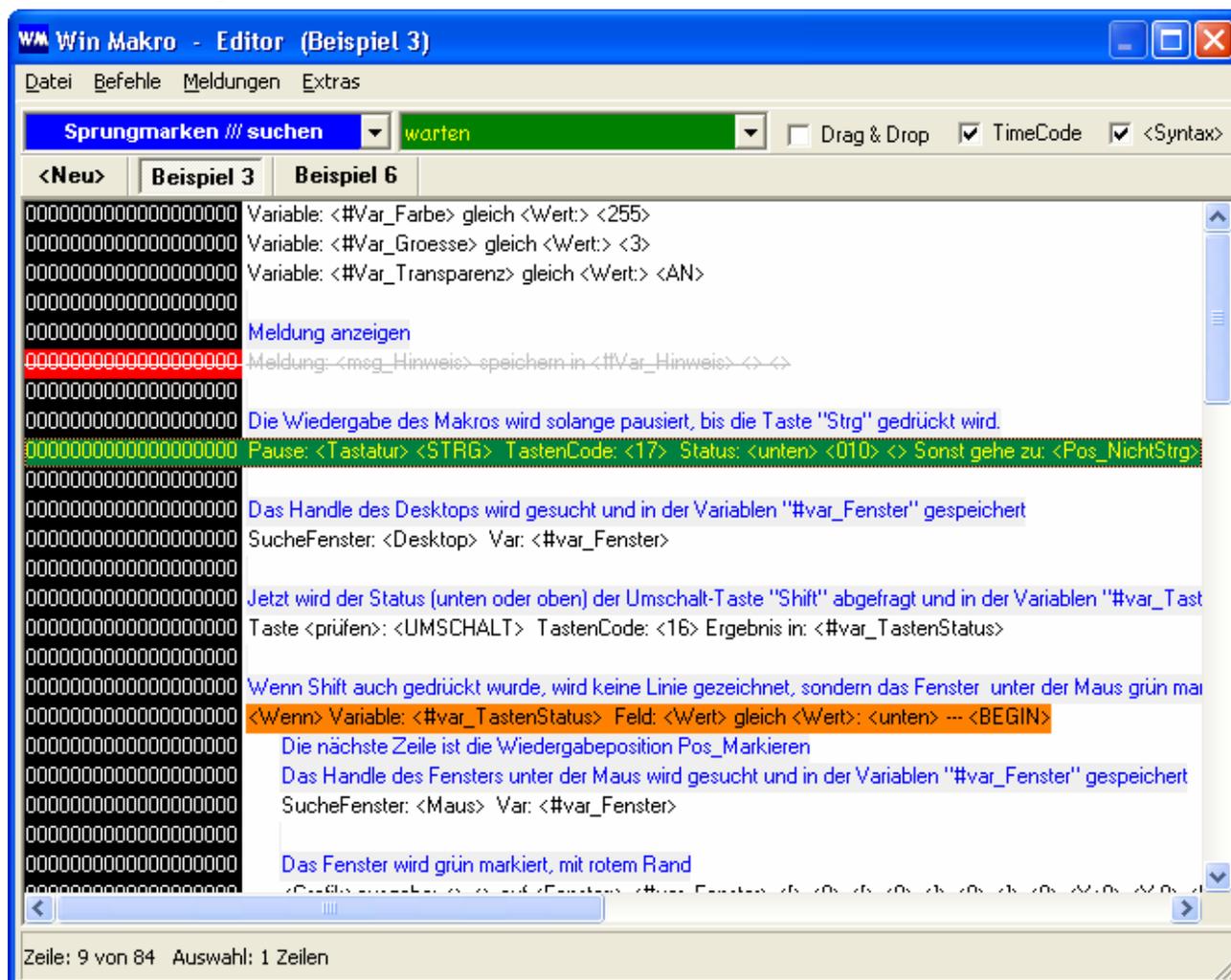
0000000000000000165 ist der TimeCode. Er gibt an, wie viel Millisekunden nach dem vorherigen Befehl, dieser Befehl ausgeführt wird.

Sie können den TimeCode ein- oder ausblenden.

[<Syntax>]

Hiermit können Sie die spitzen Klammern innerhalb eines Befehls aus- und einblenden. In spitzen Klammern stehen die befehlspezifischen Werte und Symbole.

Der Editor-Hauptteil oder die Befehlsliste



In der Titelleiste des Editors, steht immer der Name des aktuellen Scripts. In der Menüleiste direkt über der Liste mit den Befehlszeilen, ist ein Button für jedes geöffnete Script. Die markierte Zeile (gelb-grün) entspricht der Wiedergabe-Position „warten“. Drei Zeilen darüber wurde eine Befehlszeile deaktiviert. Sie würde bei einer Wiedergabe nicht ausgeführt. In der Statuszeile sehen Sie welche Zeile den Fokus hat, wie viele markiert sind und wie viele es gibt. Der TimeCode wird in diesem Beispiel weiß auf schwarz dargestellt, und deaktivierte Zeilen werden durchgestrichen und mit TimeCode weiß auf rot dargestellt.

Durch einen Rechtsklick innerhalb dieser BefehlsListe, können Sie das KontexMenü anzeigen lassen. Die einzelnen Menüpunkte werden im Folgenden erklärt.

Drag & Drop	
<input checked="" type="checkbox"/>	Time-Code
<input checked="" type="checkbox"/>	Syntax
Fenster schließen	
Einzug vergrößern -->	Strg+Einfg
Einzug verkleinern <--	Strg+Entf
Leere Zeile einfügen	Strg+Leerzeichen
Befehl aktivieren	
Befehl deaktivieren	
Rückgängig	Strg+Z
Alles auswählen	Strg+A
Kopieren	Strg+C
Ausschneiden	Strg+X
Einfügen	Strg+V
Löschen	Entf
Sprungmarken	▶
Wiedergabe-Positionen	▶
Scriptlet einfügen	▶
Zeit berechnen	
Time-Code ändern	▶
Mausbewegung OHNE Tasten - löschen	
Farben ändern	▶
Schriftart ändern	

Die ersten drei Punkte entsprechen den gleichnamigen CheckBoxen (siehe oben).

[Drag & Drop]

Aktiviert Drag & Drop in der Befehls-ListBox (Hauptteil des Editors) und zwischen Scriptlets und Editor (Scriptlets werden später erklärt). Sie können Zeilen nun mit der linken Maustaste verschieben.

[TimeCode]

Jede Zeile im Editor besteht aus dem TimeCode ganz links, gefolgt vom eigentlichen Befehl.

Beispiel: 0000000000000000165 SucheFenster: <Desktop> Var: <var_Fenster>

0000000000000000165 ist der TimeCode. Er gibt an, wie viel Millisekunden nach dem vorherigen Befehl, dieser Befehl ausgeführt wird.

Sie können ihn ein- oder ausblenden.

[<Syntax>]

Hiermit können Sie die spitzen Klammern innerhalb eines Befehls aus- und einblenden. In spitzen Klammern stehen die befehlspezifischen Werte und Symbole.

[Fenster <X> schließen]

<X> ist der Name des aktuellen Scripts im Editor. Hier steht immer der Name des Scripts, das gerade bearbeitet wird. Sie können dieses Script schließen.

[Einzug vergrößern →]

Die markierten Zeilen werden um eine Einheit weiter nach rechts geschoben.
Dies dient nur der Übersicht.

[Einzug verkleinern ←]

Die markierten Zeilen werden um eine Einheit weiter nach links geschoben.
Dies dient nur der Übersicht.

[Leere Zeile einfügen]

Fügt eine leere Zeile ein. Dies dient nur der Übersicht.

[Befehl aktivieren]

Die markierten Befehle (Zeilen) werden wieder aktiviert, sofern sie deaktiviert waren.

[Befehl deaktivieren]

Die markierten Befehle (Zeilen) werden deaktiviert. Deaktivierte Befehle sind zwar im Editor sichtbar (durchgestrichen, TimeCode markiert), aber werden bei einer Wiedergabe des Makros nicht beachtet.

[Rückgängig]

Sie können die jeweils letzte Aktion im Editor wieder rückgängig machen.

[Alles auswählen]

Es werden alle Zeilen im Editor markiert.

[Kopieren]

Die markierten Zeilen werden in die Windows-Zwischenablage und in die Editor-Zwischenablage kopiert. Es können im Editor nur Zeilen aus der Editor-Zwischenablage eingefügt werden.

[Ausschneiden]

Die markierten Zeilen werden in die Windows-Zwischenablage und in die Editor-Zwischenablage kopiert und im Editor gelöscht. Es können im Editor nur Zeilen aus der Editor-Zwischenablage eingefügt werden.

[Einfügen]

Es werden alle Zeilen aus der Editor-Zwischenablage oberhalb der markierten Zeile eingefügt.

[Löschen]

Die markierten Zeilen werden gelöscht.

[Sprungmarken]

Dieser Menüpunkt fasst drei weitere zusammen:

- **Erstellen**
Es wird eine neue Sprungmarke erstellt, die die markierten Zeilen zu einer Gruppe zusammenfasst. Sie können diese Sprungmarke dann jederzeit in der ComboBox (siehe oben) auswählen, um diese Zeilen zu markieren.
- **Umbenennen**
Sie können der in der ComboBox ausgewählten Sprungmarke einen neuen Namen geben.

- **Löschen**
Die in der ComboBox ausgewählte Sprungmarke wird entfernt

[Wiedergabe-Positionen]

Dieser Menüpunkt fasst drei weitere zusammen:

- **Erstellen**
Es wird eine neue Wiedergabe-Position erstellt, und mit der markierten Zeilen verbunden. Wiedergabe-Positionen sind festgelegte Positionen im Makro, die während der Wiedergabe angesprungen werden können. Entweder durch Befehle im Makro oder manuell mit Hilfe des Positions-Fensters, welches Sie während einer Wiedergabeunterbrechung durch drücken der Positionsmarkentaste aufrufen können. (Die Taste können Sie im Wiedergabe-Fenster festlegen)
- **Umbenennen**
Sie können der in der ComboBox ausgewählten Sprungmarke einen neuen Namen geben.
- **Löschen**
Die in der ComboBox ausgewählte Sprungmarke wird entfernt

[Scriptlet einfügen]

Dieser Menüpunkt fasst eins bis vier weitere zusammen:

- **Auswahl**
Wenn Sie ein Scriptlet in der Extras-Leiste ausgewählt haben (siehe unten, **Scriptlets**), können Sie dieses oberhalb der markierten Zeile einfügen. Ein Scriptlet ist eine Gruppe von Befehlszeilen, die unter einer Bezeichnung zusammengefasst sind. Sie können mit Hilfe der Scriptlets häufig benutzte Befehlsreihenfolgen auf einfache Weise wieder verwenden, ohne diese immer wieder neu einzugeben.
- **1,2 oder 3 + „Name des Scriptlets“**
Diese eins bis drei Menüpunkte stehen nur zur Verfügung, wenn Sie in der Extras-Leiste die entsprechenden Scriptlets ausgewählt haben (siehe unten, **Scriptlets**).

[Zeit berechnen]

Es wird eine Meldung mit der geschätzten Wiedergabedauer, sowie der Summe der TimeCodes angezeigt. Dabei werden keine Pausen, Unterbrechungen oder Dauer eine Suche berücksichtigt.

[TimeCode ändern]

- **Einheitlich**
Setzt den TimeCode aller markierten Zeilen auf einen von Ihnen einzugebenden Wert.
- **Individuell**
Ändert den TimeCode der markierten Zeilen, dabei wird für jede Zeile ein neuer Wert abgefragt.

[Mausbewegung OHNE Tasten löschen]

Löscht innerhalb der Markierung alle Befehlszeilen, die nur die Mausbewegung betreffen, und nicht den Tastenstatus (keine Mausklick etc.). Dies ist sinnvoll, wenn Sie Mausbewegung und Mausclicks aufgezeichnet haben, aber es teilweise nur auf die Klicks ankommt. Sie können das Makro kürzer und dadurch schneller und übersichtlicher machen.

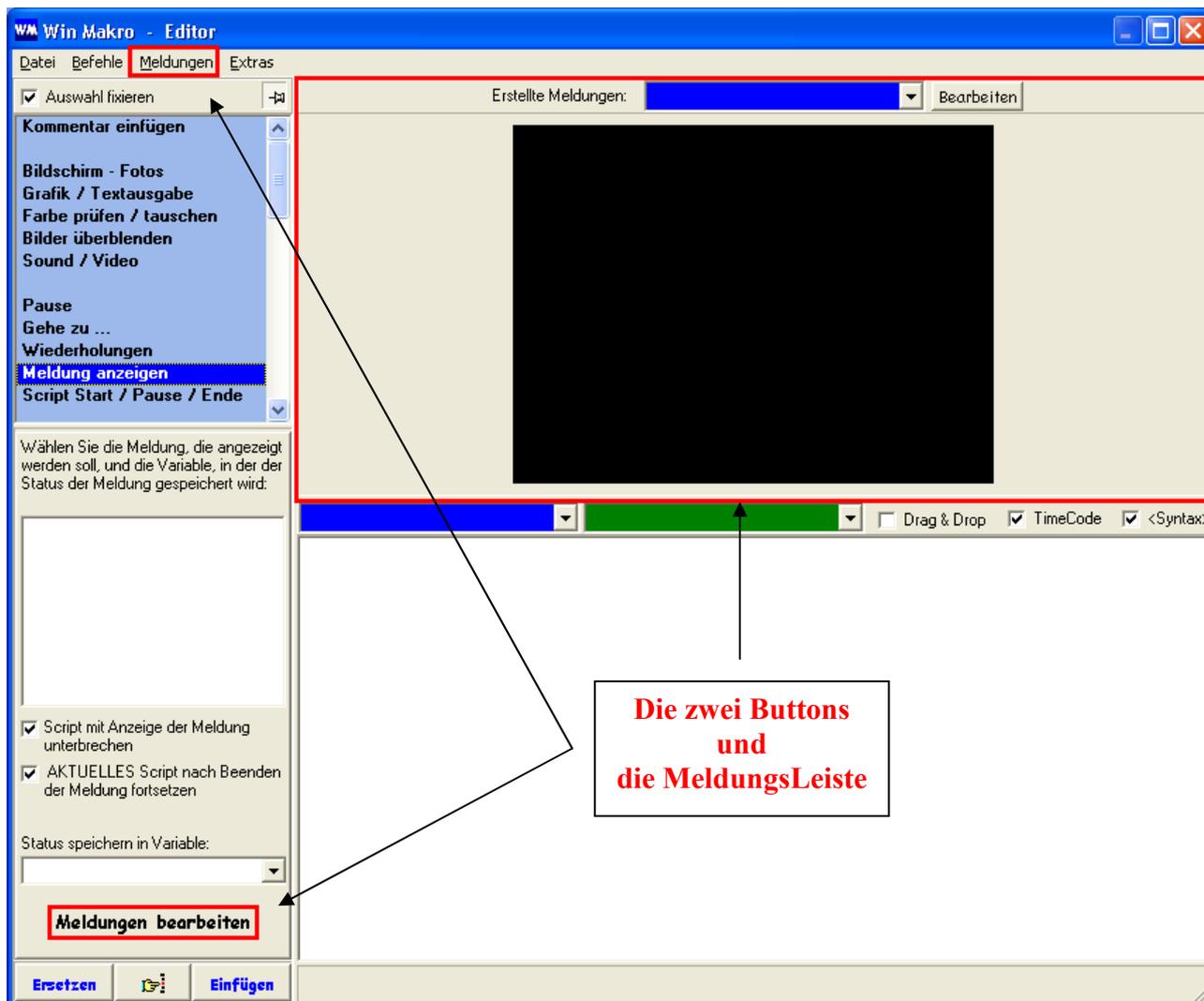
[Farben ändern]

Dieser Menüpunkt fasst neun weitere Punkte zusammen:

- **Ausgewählten Vordergrund**
Damit legen Sie die Schriftfarbe aller Befehlszeilen des aktuell markierten Typs fest.
- **Ausgewählter Hintergrund**
Damit legen Sie die Hintergrundfarbe aller Befehlszeilen des aktuell markierten Typs fest.
- **Markierung Vordergrund**
Damit legen Sie die Schriftfarbe von markierten Zeilen fest, d.h. immer wenn Sie eine Zeile markieren wird diese mit der ausgewählten Schriftfarbe dargestellt.
- **Markierung Hintergrund**
Damit legen Sie die Hintergrundfarbe von markierten Zeilen fest, d.h. immer wenn Sie eine Zeile markieren wird diese mit der ausgewählten Hintergrundfarbe dargestellt.
- **TimeCode Vordergrund**
Damit legen Sie die Schriftfarbe von markierten Zeilen fest, d.h. immer wenn Sie eine Zeile markieren wird diese mit der ausgewählten Schriftfarbe dargestellt.
- **TimeCode Hintergrund**
Damit legen Sie die Hintergrundfarbe von markierten Zeilen fest, d.h. immer wenn Sie eine Zeile markieren wird diese mit der ausgewählten Hintergrundfarbe dargestellt.
- **Deaktiviert Vordergrund**
Damit legen Sie die Schriftfarbe von deaktivierten Zeilen fest.
- **Deaktiviert Hintergrund**
Damit legen Sie die Hintergrundfarbe von deaktivierten Zeilen fest.
- **Editor Hintergrund**
Damit legen Sie die Hintergrundfarbe des Editors an sich fest. Das ist der Bereich, der nicht durch Befehlszeilen verdeckt ist.

Meldungen

Klicken Sie im Hauptmenü oder in den Befehlsdetails zum Befehl „Meldung anzeigen“ auf den Button „Meldungen“, um die MeldungsLeiste anzuzeigen:



In der ComboBox „Erstellte Meldungen“ sind alle Meldungen aufgelistet, die bereits im Script enthalten sind. Wenn Sie eine Meldung auswählen, wird eine Vorschau dieser Meldung in dem schwarzen Rechteck angezeigt. Es repräsentiert Ihren Bildschirm. Die Meldung wird innerhalb dieses Rechtecks in dem proportionalen Verhältnis angezeigt, das mit der späteren Darstellung am Bildschirm übereinstimmt.

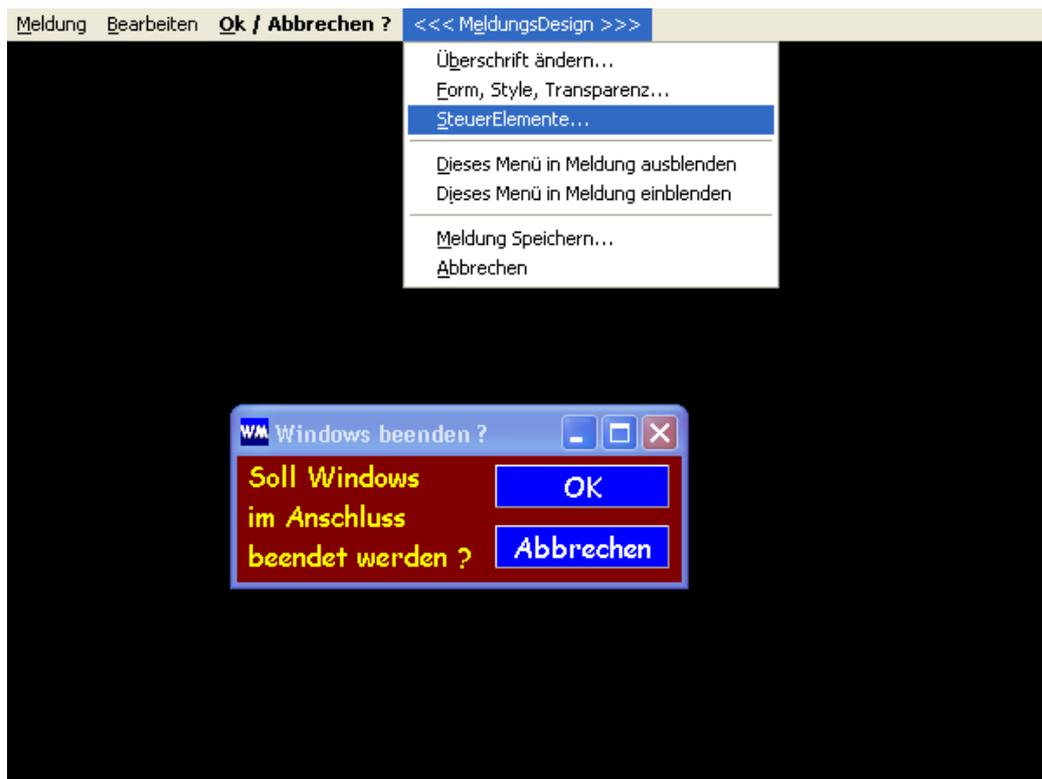
Der Button „Bearbeiten“ öffnet ein Menü mit folgenden Einträgen:

- **Neu**
Erstellt eine neue Meldung. Sie werden nach einem Namen gefragt, anschließend wird der Meldungsdesigner angezeigt.
- **Umbenennen und Löschen**
Sie können einen neuen Namen vergeben oder die Meldung löschen.
- **Bearbeiten**
Öffnet den Meldungsdesigner, um die Meldung zu bearbeiten.



- **Importieren**
Sie können eine zuvor exportierte Meldung laden und ins Script integrieren.
- **Exportieren**
Sie können eine im Script vorhandene Meldung in einer separaten Datei speichern, um diese Meldung später in weitere Scripts zu importieren.

Der Meldungsdesigner



Der Meldungsdesigner füllt den gesamten Bildschirm. Die Taskleiste ist noch sichtbar, wenn Sie nicht auf „automatisch im Hintergrund“ eingestellt ist. (In diesem ScreenShot wurde sie entfernt.)

Sie sehen am oberen Bildschirmrand das Menü.

Dieses Menü kann auch in der Meldung eingeblendet werden, so dass es dem Anwender später, während die Meldung angezeigt wird, zur Verfügung steht. Dabei können Sie entscheiden welche der Menüpunkte (und / oder Unterpunkte) in der Meldung angezeigt werden sollen. Es können alle Menüpunkte angezeigt werden AUSSER dem Menüpunkt <<< MeldungsDesign >>>. Dieser steht nur im Designmodus zur Verfügung.

Um einzelne Menüpunkte ein- oder auszublenden, halten Sie die Taste „Strg“ oder „Ctrl“ auf Ihrer Tastatur gedrückt, während Sie auf einen Menüpunkt klicken. Dieser wird dann ein- oder ausgeblendet. Ein Häkchen gibt an, ob dieser Menüpunkt angezeigt wird.

Es wird auch die Meldung angezeigt.

Eine neu erstellte Meldung sieht immer gleich aus. Sie befindet sich in der Bildschirm Mitte, hat ein Menü mit dem Menüpunkt „Ok / Abbrechen“ und dessen Unterpunkten, ein graues Haupt-Textfeld und die Eigenschaften (Rahmen, Titel, MinButton, MaxButton, etc) eines Standardfensters.

Es werden jetzt die einzelnen Menüpunkte erklärt:

Meldung

- **Laden**
Sie können einen Text in das Haupt-Textfeld der Meldung laden.
- **Speichern**
Sie können den Text des Haupt-Textfeldes der Meldung speichern.
- **Drucken**
Sie können ein Bild der Meldung drucken.

Bearbeiten

- **Kopieren**
Kopiert den markierten Text, bzw. den Text des aktuellen Steuerelements in die Zwischenablage.
- **Ausschneiden**
Kopiert den markierten Text, bzw. den Text des aktuellen Steuerelements in die Zwischenablage. Bei Steuerelementen die es zulassen, wird der markierte Text anschließend gelöscht.
- **Einfügen**
Fügt den Text der Zwischenablage im aktuellen Steuerelement oder Haupt-Textfeld der Meldung ein. (Setzt voraus, dass das Steuerelement Texteingabe akzeptiert).
- **Hintergrundfarbe...**
Sie können den Text des Haupt-Textfeldes der Meldung speichern.
- **Schrift...**
Sie können ein Bild der Meldung drucken.

Ok / Abbrechen

- **Ok** (ohne Funktion im DesignModus)
Die Meldung wird geschlossen, der Status der Meldung ist „Ok“.
(Wenn man im Script den Befehl „Meldung anzeigen“ benutzt, muss man auch eine Variable angeben, in der der Status der Meldung gespeichert wird. Man kann dann später im Script den Inhalt der Variable prüfen und den weiteren Ablauf davon abhängig machen.)
- **Ok in 3 Sek.** (ohne Funktion im DesignModus)
Wie **Ok**, aber mit einer Verzögerung von drei Sekunden.
- **Abbrechen** (ohne Funktion im DesignModus)
Die Meldung wird geschlossen, der Status der Meldung ist „Abbrechen“.

<<< MeldungsDesign >>>

- **Überschrift ändern...** (funktioniert nur im DesignModus)
Sie können eine neue Überschrift (Titel) für die Meldung angeben.

- **Form, Style, Transparenz...** (funktioniert nur im DesignModus)
Hier haben Sie die Möglichkeit, das Aussehen des Meldungsfensters zu verändern.



- Sie können ein Bild (*.bmp) als Vorlage wählen und eine Farbe angeben. Die Fensterform wird dann an das Bitmap angepasst, in dem das Bitmap als Schablone über das Fenster gelegt wird, so dass die Ecken links, oben übereinander liegen. Es sind dann nur die Stellen des Fensters sichtbar, die vom Bitmap überdeckt werden und nur dort wo das Bitmap nicht die angegebene Farbe hat.
- Sie können den Rahmenstil auswählen, ob das Meldungsfenster mit der Maus vergrößert werden kann, ob es eine Titelleiste hat, etc. Außerdem können Sie die Meldung als Vollbild (Bildschirm füllend) darstellen. Dann sollten Sie aber vorher sicherstellen, dass das DesignMenü auch im MeldungMenü angezeigt wird (siehe unten).
- Im Bereich „Position“, können Sie die Meldungsposition (relativ zur linken, oberen Ecke), sowie die Breite und Höhe angeben.
- Im Bereich „Transparenz“, können Sie die Transparenz des Meldungsfensters angeben. Es gibt zwei Arten von Transparenz, beide können kombiniert werden.
 - **Alpha**
Hier können Sie einen Wert zwischen 1 und 255 eingeben. Machen Sie außerdem ein Häkchen in die CheckBox (klicken Sie drauf). Die Meldung wird dann durchscheinend. (1 = unsichtbar, 255 = undurchsichtig)
 - **Farbe**
Sie können einen Farbwert direkt eingeben, oder auf das Fragezeichen klicken, und eine Farbe auswählen. Machen Sie außerdem ein Häkchen in die CheckBox (klicken Sie drauf). Es werden dann die Teile des Meldungsfensters unsichtbar, die die angegebene Farbe haben.

Mit der CheckBox „keine Transparenz“, können Sie die Transparenz entfernen.

Klicken Sie auf den Button **Ok** um Änderungen zu **Übernehmen** und die Form zu schließen. **Abbrechen** schließt die Form ohne etwas zu ändern.

- **SteuerElemente...** (funktioniert nur im DesignModus)
Hiermit können Sie Steuerelemente auf der Meldung platzieren. (Buttons, Edits, etc.)

Es folgt eine Beschreibung aller Einstellungen von oben nach unten und von links nach rechts:

- **Typ** (ComboBox)
Hier wählen Sie welche Art von Steuerelement eingefügt werden soll.
- **Name** (ComboBox)
Geben Sie einen Namen (Bezeichnung) für das neue Steuerelement an. Der Name darf nicht nur aus Ziffern bestehen. Sie können auch den Namen eines anderen Steuerelements aus der Liste wählen. Es wird dann ausgewählt und seine Daten werden angezeigt. Wenn Sie dann einen neuen Namen eingeben, können Sie ein zweites Steuerelement mit den Daten des ersten erstellen.
- **Links, Breite, Oben, Höhe** (Edit) jeweils mit **fixieren** (CheckBox)
Geben Sie die Position und die Maße der Meldung an.
Die jeweiligen CheckBoxen „**fixieren**“, bewirken (falls angehakt) dass das Steuerelement bezüglich der zugehörigen Einstellung (Links, Breite, etc.) fest mit der Meldungsform verbunden wird. Wird die Meldung etwa später verbreitert, und Breite wurde fixiert, wird auch das Steuerelement automatisch breiter.
- **Schriftart**
Legen Sie die Schriftart des Steuerelements fest. Klicken Sie auf das Fragezeichen ganz links, um einen Schrift-Dialog zu öffnen.

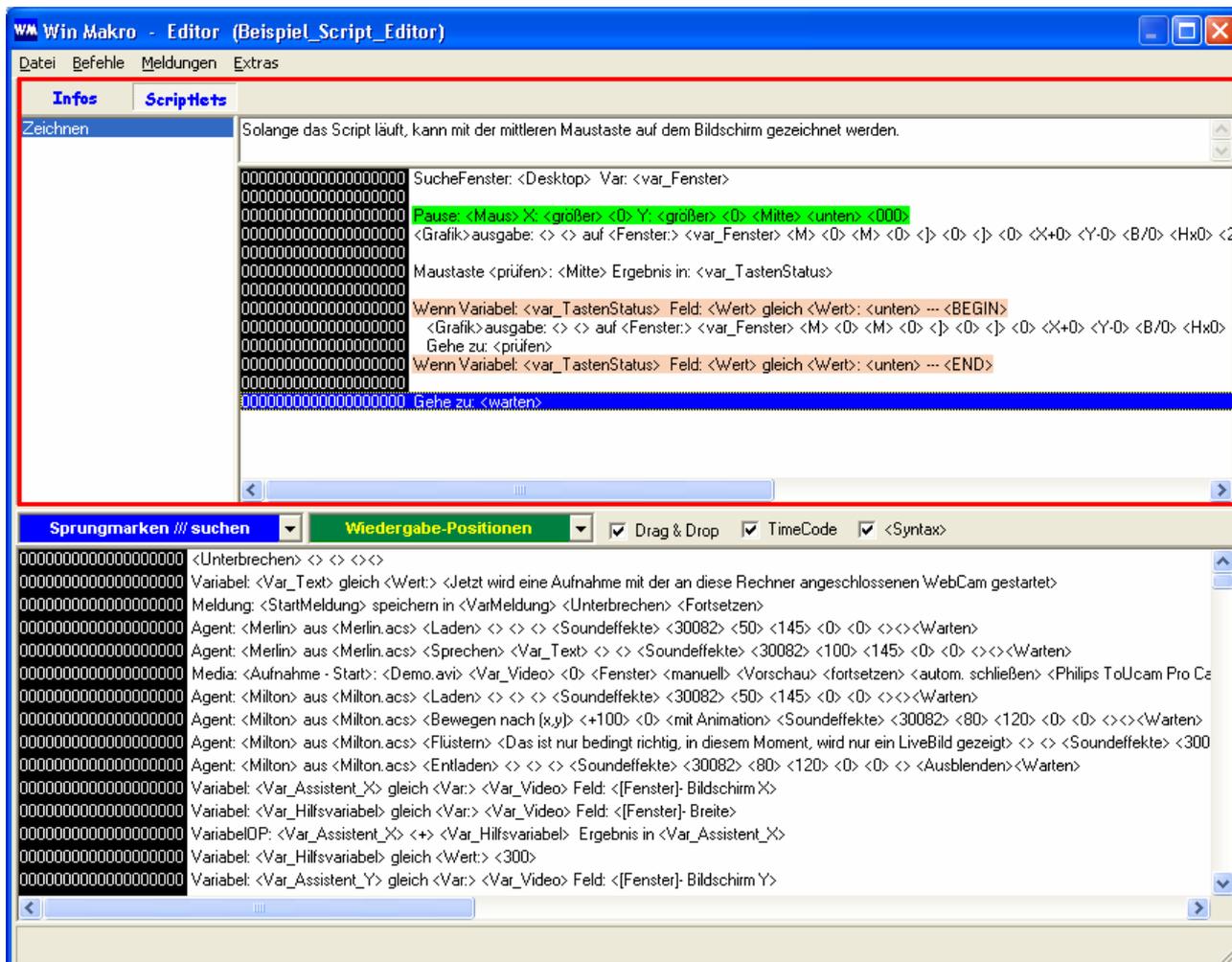
- **Style** (ComboBox)
Wählen Sie ob das Steuerelement flach oder dreidimensional aussehen soll.
- **Farbe** (Edit)
Wählen Sie die Farbe des Steuerelements.
- **Sichtbar** (CheckBox)
Wählen Sie ob das Steuerelement sichtbar sein soll. Unsichtbare Steuerelemente haben die gleiche Funktionalität wie sichtbare (nun ja bis auf das eine eben).
- **Text** (Edit)
Geben Sie den Text ein, der im Steuerelement angezeigt werden soll. Sie können auch den Pfad zu einer Datei angeben, und eine Häkchen in die CheckBox „Datei“ machen, um den Inhalt dieser Datei als Text anzuzeigen. Klicken Sie auf das Fragezeichen, um einen Öffnen-Dialog anzuzeigen.
- **Bild** (Edit)
Für Steuerelemente, die das unterstützen (Buttons und Bilder), können Sie eine Bilddatei angeben, dessen Inhalt dann im Steuerelement angezeigt wird. Sie können auf das Fragezeichen klicken, um einen Öffnen-Dialog anzuzeigen.
- **Status** (Edit)
Hier können Sie einen Wert eingeben, der der Meldung als Status zugewiesen wird, wenn während der Wiedergabe (Anzeige) dieser Meldung auf das Steuerelement geklickt wird.
Wenn man im Script den Befehl „Meldung anzeigen“ benutzt, muss man auch eine Variable angeben, in der der Status der Meldung gespeichert wird. Man kann dann später im Script den Inhalt der Variable prüfen und den weiteren Ablauf davon abhängig machen. Der Status wird sofort gespeichert.
- **Befehle** (ComboBox)
Sie können jedem Steuerelement eine beliebig lange Liste von Befehlen zuweisen, die der Reihe nach ausgeführt werden, wenn man auf das Steuerelement klickt. Dazu wählen Sie den Befehl aus der ComboBox. Mit Steuerelement oder Variable X bzw. Y ist jeweils das Steuerelement oder die Variable gemeint, die Sie in der entsprechenden ComboBox X oder Y auswählen können.
 - 1) **Inhalt des Steuerelements <X> in Variable <Y> speichern**
Der Text bzw. das Bild (nur bei Steuerelement = Bild), des Steuerelements <X> wird in der Variable <Y> gespeichert.
 - 2) **Auswahl des Steuerelements <X> in Variable <Y> speichern**
Der markierte Text bzw. das Bild (nur bei Steuerelement = Bild), des Steuerelements <X> wird in der Variable <Y> gespeichert.
 - 30) **Inhalt von Steuerelement <X> zu Variable <Y> hinzufügen**
Der Inhalt des Steuerelements <X> wird zum Inhalt der Variable <Y> hinzugefügt, der bisherige Inhalt der Variable bleibt erhalten!

- 31) **Auswahl von Steuerelement <X> zu Variable <Y> hinzufügen**
Die Auswahl des Steuerelements <X> wird zum Inhalt der Variable <Y> hinzugefügt, der bisherige Inhalt der Variable bleibt erhalten!
- 3) **HauptText in Variable <Y> speichern**
Der Text des Haupt-Textfeldes der Meldung wird in der Variable <Y> gespeichert.
- 4) **Auswahl des HauptTextes in Variable <Y> speichern**
Der markierte Text des Haupt-Textfeldes wird in der Variable <Y> gespeichert.
- 5) **HauptText in Zwischenablage kopieren**
Der Text des Haupt-Textfeldes der Meldung wird in die Zwischenablage kopiert.
- 6) **Auswahl des HauptTextes in Zwischenablage kopieren**
Der markierte Text des Haupt-Textfeldes der Meldung wird in die Zwischenablage kopiert.
- 7) **ÖffnenDialog - Wert in Steuerelement <X> / Variable <Y> speichern**
Es wird ein Öffnen-Dialog angezeigt.
Die Auswahl des Anwenders (kompletter Dateipfad) wird in dem Steuerelement <X> gespeichert. Ist kein Steuerelement angegeben, wird die Auswahl in der Variable gespeichert.
- 8) **Inhalt von Variable <Y> in Steuerelement <X> anzeigen**
Der Wert der Variable <Y> wird im Steuerelement <X> angezeigt.
- 9) **Inhalt von Variable <Y> in HauptText anzeigen**
Der Wert der Variable <Y> wird im Haupt-Textfeld der Meldung angezeigt.
- 28) **Inhalt von Steuerelement <X> / Variable <Y> löschen**
Der Inhalt des Steuerelements <X> bzw. der Variable <Y> wird gelöscht.
- 29) **Auswahl des Steuerelements <X> löschen**
Die Auswahl des Steuerelements <X> bzw. der Variable <Y> wird gelöscht.
- 32) **Inhalt von Variable <Y> zu Steuerelement <X> hinzufügen**
Der Inhalt der Variable <Y> wird zum Inhalt des Steuerelements <X> hinzugefügt. Der bisherige Inhalt des Steuerelement bleibt erhalten.
- 10) **Prg. / Datei - öffnen aus Steuerelement <X> / Variable <Y>**
Es wird versucht, die Datei dessen Pfad im Steuerelement <X> steht, zu öffnen.
Wurde Steuerelement <X> nicht angegeben, wird die Datei aus der Variable <Y> geöffnet.
- 11) **Makro aus Steuerelement <X> / Variable <Y> starten**
Es wird das Makro, dessen Pfad im Steuerelement <X> steht, wiedergegeben.
Wurde Steuerelement <X> nicht angegeben, wird das Makro aus der Variable <Y> wiedergegeben.
- 27) **Makro aus Steuerelement <X> / Variable <Y> in neuem Prozess starten**
Es wird das Makro, dessen Pfad im Steuerelement <X> steht, wiedergegeben.
Wurde Steuerelement <X> nicht angegeben, wird das Makro aus der Variable <Y> wiedergegeben. Das Makro wird in einem neuen, eigenen Prozess wiedergegeben, und kann somit parallel zu anderen Makros laufen.

- 12) **Steuerelement <X> - ein / ausblenden**
Das Steuerelement <X> wird eingeblendet, wenn es zur Zeit ausgeblendet ist, sonst wird es ausgeblendet.
- 13) **Alle aus diesem Makro gestarteten Makros beenden**
Alle Makros die aus diesem Makro heraus gestartet wurden, werden beendet.
- 14) **Meldung schließen**
Die Meldung wird geschlossen.
- 33) **Makro fortsetzen**
Das Makro wird fortgesetzt, sofern es zurzeit unterbrochen ist.
- 34) **Makro an Wiedergabeposition <X> fortsetzen**
Das Makro wird an der Wiedergabeposition <X> fortgesetzt.
- 15) **Steuerelement <X> in den Vordergrund bringen**
Das Steuerelement <X> wird in den Vordergrund gebracht, es ist nicht mehr von anderen Steuerelementen verdeckt.
- 16) **Öffnen - Dialog anzeigen, Ergebnis in Variable <Y>**
Es wird ein Standarddialog zum Öffnen von Dateien angezeigt. Der ausgewählte Dateiname wird in der Variablen gespeichert. Wenn der Dialog abgebrochen wird, bleibt der Inhalt der Variablen unverändert.
- 17) **Speichern - Dialog anzeigen, Ergebnis in Variable <Y>**
Es wird ein Standarddialog zum Speichern von Dateien angezeigt. Der ausgewählte Dateiname wird in der Variablen gespeichert. Wenn der Dialog abgebrochen wird, bleibt der Inhalt der Variablen unverändert.
- 18) **Bilder öffnen - Dialog anzeigen, Ergebnis in Variable <Y>**
Es wird ein Standarddialog zum Öffnen von Bildern angezeigt. Der ausgewählte Dateiname wird in der Variablen gespeichert. Wenn der Dialog abgebrochen wird, bleibt der Inhalt der Variablen unverändert.
- 19) **Bilder speichern - Dialog anzeigen, Ergebnis in Variable <Y>**
Es wird ein Standarddialog zum Speichern von Bildern angezeigt. Der ausgewählte Dateiname wird in der Variablen gespeichert. Wenn der Dialog abgebrochen wird, bleibt der Inhalt der Variablen unverändert.
- 20) **Farbauswahl anzeigen, Ergebnis in Variable <Y>**
Es wird ein Standarddialog zur Auswahl einer Farbe angezeigt. Die ausgewählte Farbe wird als Zahlenwert in der Variablen gespeichert. Wenn der Dialog abgebrochen wird, bleibt der Inhalt der Variablen unverändert.
- 21) **Schriftart - Dialog anzeigen, Ergebnis in Variable <Y>**
Es wird ein Standard-Schriftartdialog angezeigt. Die ausgewählte Schrift samt Einstellungen wird in der Variablen gespeichert. Der Name der Schriftart wird zusätzlich im Wert der Variablen gespeichert. Wenn der Dialog abgebrochen wird, bleibt der Inhalt der Variablen unverändert.

- 22) **Verzeichniswahl anzeigen, Ergebnis in Variable <Y>**
Es wird ein Standarddialog zur Auswahl eines Verzeichnisses angezeigt. Das ausgewählte Verzeichnis wird in der Variablen gespeichert. Wenn der Dialog abgebrochen wird, bleibt der Inhalt der Variablen unverändert.
- 23) **Standard - Meldung anzeigen, Text aus Variable <Y>**
Es wird eine Standard-Meldung angezeigt, der Text der Meldung wird aus der Variablen genommen.
- 24) **Eingabeaufforderung anzeigen, Text und Ergebnis: Variable <Y>**
Es wird eine Standard-Eingabeaufforderung angezeigt, der Text der Eingabeaufforderung wird aus der Variablen genommen. Der Text der vom Anwender eingegeben wird, wird anschließend in der selben Variablen gespeichert.
- 25) **Frage (Ja, Nein) anzeigen, Text und Ergebnis: Variable <Y>**
Es wird eine Standard-Frage angezeigt, der Text der Frage wird aus der Variablen genommen. In der Variablen wird entweder „Ja“ oder „Nein“ gespeichert, je nachdem worauf der Anwender geklickt hat.
- 26) **Hinweis (Ok, Abbrechen) anzeigen, Text und Ergebnis: Variable <Y>**
Es wird ein Standard-Hinweis angezeigt, der Text des Hinweises wird aus der Variablen genommen. In der Variablen wird entweder „Ok“ oder „Abbrechen“ gespeichert, je nachdem worauf der Anwender geklickt hat.
- **Schließen**
Die Steuerelement-Form wird geschlossen.
 - **Entfernen**
Das Steuerelement wird von der Meldung entfernt.
 - **Einfügen**
Das neue Steuerelement wird eingefügt. (Auf der Meldung erstellt)
 - **Übernehmen**
Das Steuerelement wird entsprechend der geänderten Daten werden angepasst.
- **Dieses Menü in Meldung ausblenden**
Entfernt das <<< MeldungsDesign >>> - Menü aus der Meldung.
- **Dieses Menü in Meldung einblenden**
Zeigt das <<< MeldungsDesign >>> - Menü in der Meldung an.
- **Meldung speichern...**
Speichert die Meldung, im Script.
- **Abbrechen**
Schließt den Meldungsdesigner, ohne zu speichern.

Die Extras-Leiste



Links, oben in der Extras-Leiste, sind zwei flache Buttons: **Infos** und **Scriptlets**. Mit diesen Buttons können Sie zwischen den zwei Ansichten wechseln.

1) Infos

Hier können Sie beliebige Textinformationen (Beschreibung etc.) mit dem Script speichern.

2) Scriptlets

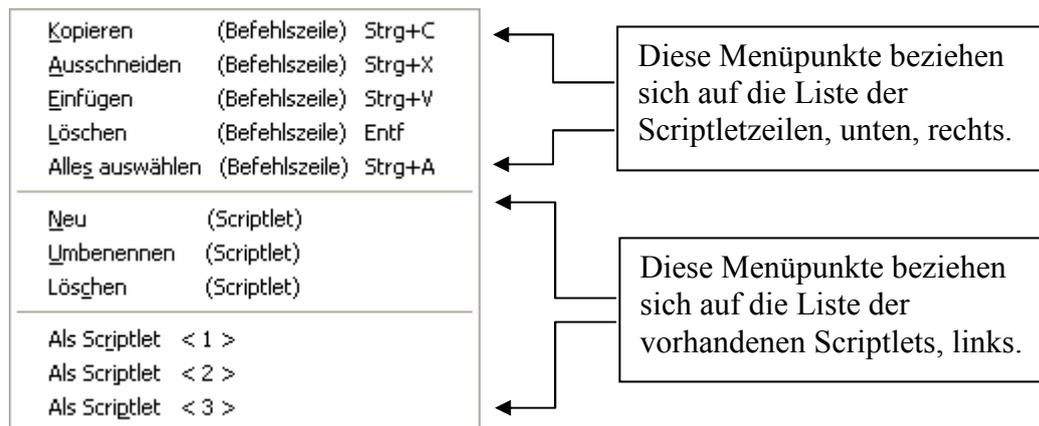
Hier werden die Scriptlets verwaltet.

Ein Scriptlet ist eine Gruppe von Befehlszeilen, die unter einer Bezeichnung zusammengefasst sind. Sie können mit Hilfe der Scriptlets häufig benutzte Befehlsreihenfolgen auf einfache Weise wieder verwenden, ohne diese immer wieder neu eingeben zu müssen.

Die Scriptlets-Ansicht ist unterteilt in drei Bereiche.

Links die Liste der vorhandenen Scriptlets, oben-rechts die Beschreibung des aktuellen Scriptlets und unten-rechts die Zeilen des Scriptlets selbst.

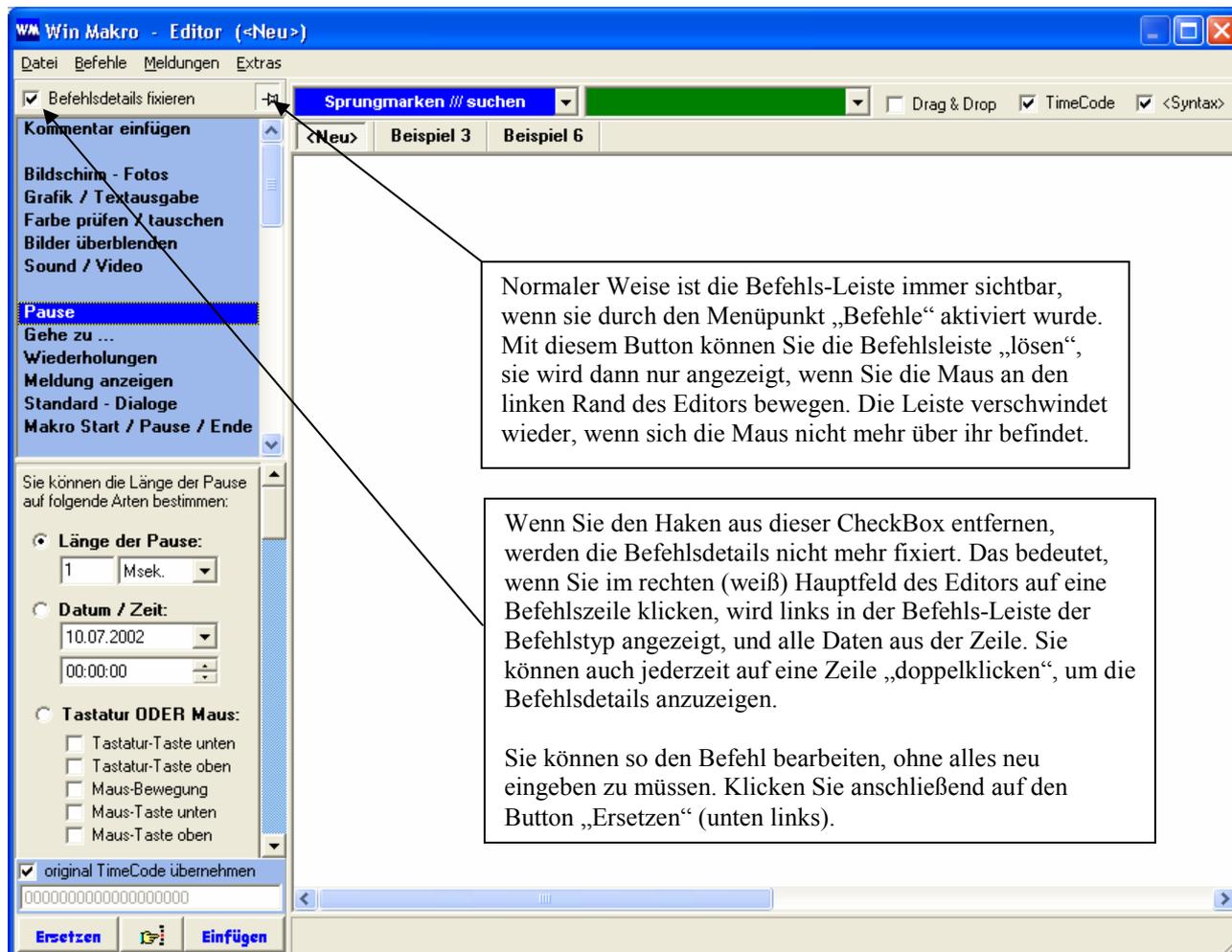
In der Liste der vorhandenen Scriptlets und in der Liste der Scriptletzeilen, steht Ihnen durch einen Rechtsklick mit der Maus, folgendes Menü zur Verfügung.



Die einzelnen Menüpunkte werden jetzt beschrieben:

- **Kopieren (Befehlszeile)**
Die markierten Zeilen des Scriptlets werden in die Windows-Zwischenablage und in die Editor-Zwischenablage kopiert.
- **Ausschneiden (Befehlszeile)**
Die markierten Zeilen des Scriptlets werden in die Windows-Zwischenablage und in die Editor-Zwischenablage kopiert. Anschließend werden sie gelöscht.
- **Einfügen (Befehlszeile)**
Zuvor kopierte oder ausgeschnittene Befehlszeilen werden oberhalb der markierten Zeile eingefügt. Wenn „Drag & Drop“ im Editor aktiviert ist, können Sie auch mit Hilfe von „Drag & Drop“ Befehlszeilen zwischen Script und Scriptlet austauschen.
- **Löschen (Befehlszeile)**
Die markierten Zeilen des Scriptlets werden aus der Liste entfernt.
- **Alles auswählen (Befehlszeile)**
Es werden alle Zeilen des Scriptlets markiert.
- **Neu (Scriptlet)**
Es wird ein neues Scriptlet erstellt und in der Liste (links) eingetragen.
- **Umbenennen oder Löschen (Scriptlet)**
Sie können dem Scriptlet einen neuen Namen geben oder es löschen.
- **Als Scriptlet < >**
Wählen Sie ein Scriptlet aus der Liste (links). Wählen Sie anschließend im Menü (Rechtsklick) einen der drei Punkte „Als Scriptlet <>“. Sie können dann später im Editor das Scriptlet aus dem Kontextmenü des Editors wählen.

Die BefehlsLeiste

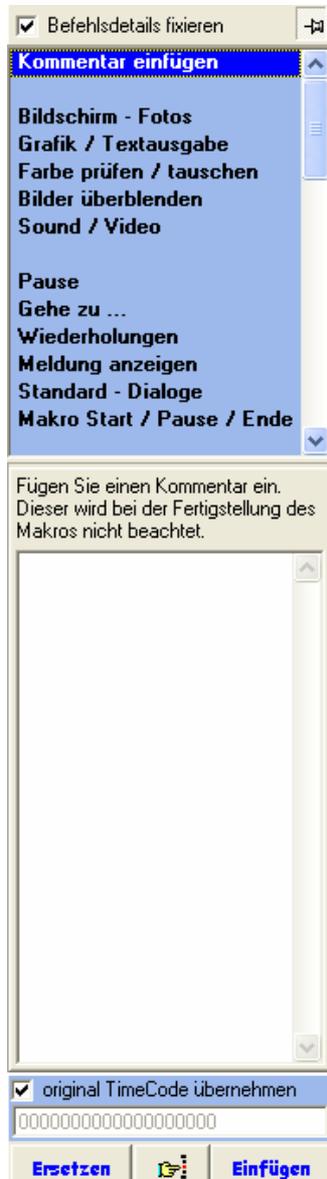


Unten in der Befehls-Leiste sind noch drei Buttons, und die TimeCode-Eingabe:

- 1) **Original TimeCode übernehmen**
 Wenn Sie diese CheckBox markieren, wird beim Einfügen und Ersetzen eines Befehls der TimeCode der markierten Zeile bzw. der jeweils zu ersetzenden Zeile übernommen. Ist die CheckBox **nicht** markiert, wird der hier eingetragene TimeCode verwendet.
- 2) **Ersetzen**
 Die markierte(n) Zeile(n) im Editor werde(n) durch den neuen Befehl ersetzt.
- 3) **Das Handsymbol** (mittlerer Button)
 Es werden innerhalb der bereits markierten Zeilen im Editor, alle Zeilen markiert, die dem ausgewählten Befehl in der Befehls-Leiste entsprechen.
- 4) **Einfügen**
 Der neue Befehl wird oberhalb der markierten Zeile(n) eingefügt.
 (Wenn nur die letzte Zeile markiert ist, wird der Befehl als letzter angehängt.)

Die Befehle

Es werden jetzt alle Befehle vorgestellt, die Sie im Script verwenden können. Die Befehls-Leiste ist in zwei Bereiche unterteilt.



Im oberen Teil (schwarz auf blau), befindet sich die Befehls-Liste. Hier sind alle Befehle aufgelistet, die Sie verwenden können.

Im unteren Teil, befinden sich zum einen die Befehls-Details, hier werden jeweils die Einstellungsmöglichkeiten des ausgewählten Befehls angezeigt, und zum anderen die erwähnten Buttons (Ersetzen, Handsymbol, Einfügen) und das TimeCode-Feld.

Im Folgenden wird immer die Befehlsbezeichnung aus dem oberen Teil genannt, und die zugehörigen Details werden anhand eines Bildes erklärt.

Hinweis: In den meisten Befehlen ist von Variablen die Rede. Sie werden häufig verwendet, und dienen dem speichern beliebiger Daten. Sie können in den Details zum Befehl „Variablen“ erstellt, gelöscht und umbenannt werden. (Dies wird weiter unten genau erklärt). Ihr Inhalt kann auch gespeichert werden. Jeder Befehl, der in irgendeiner Art und Weise Daten sammelt, wie zum Beispiel der Befehl „Bildschirm – Fotos“, speichert diese Daten in einer Variablen. Wollen Sie die Daten in einer Datei speichern, können Sie den Befehl „Variable speichern“ verwenden.

Es wird alles noch mal im Detail erklärt...auf den folgenden Seiten.

Kommentar einfügen



Sie können einen Kommentar in das Textfeld eingeben und ins Script einfügen. Kommentare werden während der Wiedergabe nicht beachtet, und dienen nur der Lesbarkeit und dem besseren Verständnis des Scripts.

Bildschirm – Fotos

Mit diesem Befehl können Sie den Bildschirm, oder Bereiche des Bildschirms in einer Variablen speichern.



Geben Sie als erstes die Variable an, in der Sie das Fenster-Handle des Fensters gespeichert haben, von dem Sie ein Foto machen wollen.

Jetzt wählen Sie welchen Bereich des Fensters, Sie fotografieren wollen.

Wenn Sie als Bereich „Ausschnitt“ gewählt haben, können Sie jetzt den Ausschnitt genau bestimmen. Die Werte beziehen sich immer auf die linke, obere Ecke des Fensters (0,0) und werden in Pixeln angegeben. Sie können auch Variablen angeben.

Markieren Sie diese Checkbox, wenn der Mauszeiger mit aufgenommen werden soll.

In dieser Variablen wird das Bild gespeichert.

Sie können eine Farbe wählen, die als Hintergrund für das Foto verwendet wird. Das ist sinnvoll, wenn das Fenster teilweise durchsichtig ist, und Sie nicht die durchscheinenden Fenster mit fotografieren wollen. Auch bei Fenstern mit einer speziellen Form. (siehe auch Beschreibung im Abschnitt „Tools“ der Hilfe)

Grafik / Textausgabe

Ausgabeziel aus Variable:
 ▾

Ausgabe IN diese Variable

Text / Bild aus Datei:
 ...

oder aus Variable:
 ▾

keine Vorlage - frei zeichnen

Text | Grafik |

X: = ▾

Y: = ▾

Ausgabefläche bei Bedarf nach rechts-unten vergrößern (NUR BEI DRUCK IN VARIABLE)

Markierte Mausbewegungen übernehmen (relativ)

Schriftart und Format

Arial

Größe: ▾

Schriftfarbe: ▾ ?

Sie können auch eine Variable wählen, die die Schriftart enthält:

▾

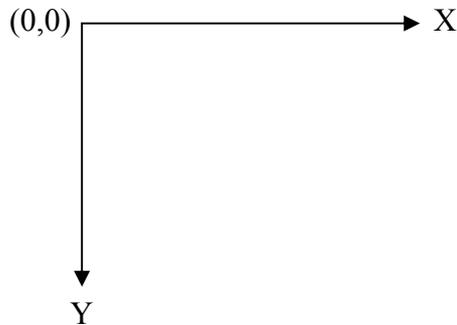
Dieser Befehl ist nochmals unterteilt, in den Bereich Text und den Bereich Grafik. Die ersten Einstellungen gelten noch für beide Bereiche

- **Ausgabeziel aus Variable**
Wählen Sie die Variable, die die Fensterdaten des Fensters enthält, auf dem der Text ausgegeben werden soll.
- **Ausgabe IN diese Variable**
Wenn sie den Text nicht auf einem Fenster ausgeben wollen, sondern auf einem Bild, das sich in der obigen Variable befindet, setzen Sie einen Haken in dieses Feld. Befindet sich kein Bild in der Variablen, wird ein leeres (weiß) Bild erstellt, groß genug für die Textausgabe.
- **Text / Bild aus Datei**
Sie können eine Datei angeben, die den Text oder die Grafik enthält. Sie können auf den Button mit den drei Punkten „...“ klicken, um einen Datei-Dialog anzuzeigen.
- **oder aus Variable**
Sie können auch eine Variable angeben, die den Text oder die Grafik (Bild) enthält.
- **keine Vorlage - frei zeichnen (Gilt nur für Grafikausgabe)**
Es wird kein Bild aus einer Datei oder Variablen ausgegeben, sondern eine Linie, Kreis, etc.

Text

- X und Y

Geben Sie die Koordinaten in Pixel an, an denen die Textausgabe erfolgen soll. Das Koordinaten-System auf Ihrem Bildschirm sieht wie folgt aus:



Jeweils links neben den Eingabefeldern für die X- bzw. Y-Koordinate, ist ein Button (Standardmäßig mit einem Gleichheitszeichen „=“) mit dem Sie festlegen können, worauf sich die von Ihnen angegebene X- bzw. Y-Wert bezieht. Die Bezeichnung des Buttons können Sie wechseln, indem Sie darauf klicken:

- =
Ihre Angabe ist explizit, d.h. ein Wert von 50 bedeutet, dass die Textausgabe genau an der Position (X bzw. Y) = 50 beginnt.
- M
Ihre Angabe ist relativ, d.h. ein Wert von 50 bedeutet, dass die Textausgabe an der aktuellen Mausposition (X bzw. Y) + 50 beginnt.
- [
Ihre Angabe ist relativ, d.h. ein Wert von 50 bedeutet, dass die Textausgabe an der linken. Oberen Ecke des Fensters (X bzw. Y) + 50 beginnt.
- +
Ihre Angabe ist relativ, d.h. ein Wert von 50 bedeutet, dass die Textausgabe an der aktuellen Position des Zeichenstiftes auf diesem Fenster bzw. Bild (X bzw. Y) + 50 beginnt. Die Position des Zeichenstiftes kann per Befehl gesetzt werden (siehe unten), ansonsten ist sie immer dort wo die letzte Ausgabe endete. Zeichnen Sie eine Linie von (20,30) nach (100,75) ist die neue Position bei (100,75).
- -
Ihre Angabe ist relativ, d.h. ein Wert von 50 bedeutet, dass die Textausgabe an der aktuellen Position des Zeichenstiftes auf diesem Fenster bzw. Bild (X bzw. Y) - 50 beginnt. Die Position des Zeichenstiftes kann per Befehl gesetzt werden (siehe unten), ansonsten ist sie immer dort wo die letzte Ausgabe endete. Zeichnen Sie eine Linie von (20,30) nach (100,75) ist die neue Position bei (100,75).

- **Ausgabefläche bei Bedarf vergrößern**

Gilt nur bei Textausgaben in eine Variable, bzw. auf ein Bild aus einer Variable. Wenn der auszugebende Text den rechten oder unteren Rand des Bildes überschreiten würde, wird das Bild automatisch vergrößert. Als Farbe des neuen Bildbereichs, wird die gewählte Hintergrundfarbe verwendet.

- **Markierte Mausbewegungen übernehmen**

Wenn Sie diese Option nutzen, brauchen Sie in die Eingabefelder X, Y keine Werte einzutragen. Es wird dann innerhalb der im Editor markierten Zeilen, jede Zeile die dem Befehl Mausbewegung entspricht und X, Y explizit angibt (Vorzeichen „="), durch den Textausgabe-Befehl ersetzt. Dabei werden die X, Y –Werte relativ übernommen. Relativ bedeutet, dass die Werte so berechnet werden, dass sie in Bezug zur aktuellen Mausposition stehen.

Beispiel: Aus folgenden Zeilen (wenn im Editor markiert):

```
Maus: <=> <548> : <=> <296>
Maus: <=> <547> : <=> <302>
Maus: <=> <540> : <=> <307>
Maus: <=> <543> : <=> <311>
Maus: <=> <541> : <=> <304>
Maus: <=> <539> : <=> <300>
```

würde dann zum Beispiel:

```
<Text>ausgabe: <Datei:> <Hallo Welt> auf <Fenster:> <Var_Ausgabe>
X: <-><0> Y: <+><0><0000><12> <0> <16777215> <0> <> <> <> <>

<Text>ausgabe: <Datei:> <Hallo Welt> auf <Fenster:> <Var_Ausgabe>
X: <-><1> Y: <+><6><0000><12> <0> <16777215> <0> <> <> <> <>

<Text>ausgabe: <Datei:> <Hallo Welt> auf <Fenster:> <Var_Ausgabe>
X: <-><3> Y: <+><5><0000><12> <0> <16777215> <0> <> <> <> <>

<Text>ausgabe: <Datei:> <Hallo Welt> auf <Fenster:> <Var_Ausgabe>
X: <-><1> Y: <+><4><0000><12> <0> <16777215> <0> <> <> <> <>

<Text>ausgabe: <Datei:> <Hallo Welt> auf <Fenster:> <Var_Ausgabe>
X: <-><2> Y: <+><3><0000><12> <0> <16777215> <0> <> <> <> <>

<Text>ausgabe: <Datei:> <Hallo Welt> auf <Fenster:> <Var_Ausgabe>
X: <-><2> Y: <+><4><0000><12> <0> <16777215> <0> <> <> <> <>
```

- **Schriftart und Format**

Klicken Sie auf diesen Button um in einem Schrift-Dialog die Schriftart auszuwählen. Direkt unter diesem Button sehen Sie eine Vorschau der Einstellungen. Sie können auch eine Variable wählen.

- **Größe**

Hier sehen Sie die Schriftgröße. Sie können sie direkt eingeben oder eine Variable wählen.

- **Schriftfarbe und Hintergrundfarbe**

Hier können Sie die Schriftfarbe bzw. Hintergrundfarbe angeben. Sie können auch jeweils eine Variable angeben.

- **Winkel**
Sie können einen Winkel angeben, in dem die Ausgabe erfolgt. Geben Sie Winkel immer in Zehnteln an. Ein Winkel von 45° entspricht also einer Eingabe von 450.
- **ohne Hintergrundfarbe**
Die Textausgabe erfolgt ohne Hintergrundfarbe, es werden nur die Buchstaben ausgegeben.
- **transparent darstellen**
Die Ausgabe erfolgt transparent, wie mit einem Textmarker. Der Hintergrund scheint durch die Textausgabe durch. Funktioniert nur mit TrueType-Schriften. Wenn Sie eine „NichtTrueType-Schrift“ wählen, wird die ganze Ausgabefläche mit der Schriftfarbe gefüllt.
Das Schriftbild ist etwas schlechter bei transparenter Schrift, dies liegt an der Technik, wie die Transparenz erzeugt wird. Je größer die Schrift, umso besser das Schriftbild.
- **Ausgabefläche löschen**
Bevor die Textausgabe erfolgt, werden alle Zeichnungen gelöscht. Das hat keinen Einfluss auf den Originalinhalt der Ausgabefläche.

Grafik

Text	Grafik
X: =	<input type="text"/>
Y: =	<input type="text"/>
B: =	<input type="text"/>
H: =	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Ausgabefläche bei Bedarf nach rechts-unten vergrößern (NUR BEI DRUCK IN VARIABLE)	
Markierte Mausbewegungen übernehmen (relativ) <input type="checkbox"/>	
g1: X +	<input type="text"/>
g2: Y -	<input type="text"/>
g3: B /	<input type="text"/>
g4: H x	<input type="text"/>
V-Farbe:	<input type="text" value="0"/>
H-Farbe:	<input type="text" value="16777215"/>
Modus:	<input type="text" value="SRCCOPY"/>
Style:	<input type="text" value="psSolid"/>
V - Muster:	<input type="text" value="HS_HORIZC"/>
V - Stempel:	<input type="text"/>
Linie-Enden:	<input type="text" value="Rund"/>
Linie-Ecken:	<input type="text" value="Rund"/>
H - Muster:	<input type="text" value="bsSolid"/>
H - Stempel:	<input type="text"/>
Größe:	<input type="text"/>
Form:	<input type="text" value="Kreis"/>
Winkel (1/10°):	<input type="text"/>
Transparenz:	<input type="text" value="255"/>
* Nur 50 % Transparenz, * aber eine bessere * Performance erreichen Sie * mit Transparenz = 255, * aber (Modus = pmMask) * bzw. (Modus = SRCAND)	
<input type="checkbox"/> H spiegeln <input type="checkbox"/> V spiegeln	
<input type="checkbox"/> Ausgabefläche löschen	

Alle möglichen Einstellungen werden auf den folgenden Seiten erklärt.

- **X, Y, B, H bzw. X, Y, x2, y2**

Wenn Sie ein Bild aus einer Datei oder Variablen ausgeben wollen, müssen Sie die linke, obere Ecke definieren, durch die entsprechenden X,Y-Koordinaten auf der Ausgabefläche, sowie die Breite und die Höhe der Ausgabe.

Wenn Sie frei zeichnen, bzw. eine geometrische Figur ausgeben wollen, müssen Sie in den meisten Fällen auch die rechte, untere Ecke definieren, durch die entsprechenden x2,y2-Koordinaten.

Die Buttons jeweils direkt links von den Eingabefeldern, regeln die Beziehung der Werte für X, Y, etc. zur Ausgabefläche, Sie können die Beschriftung durch Klicken ändern:

- =
Ihre Angabe ist explizit, d.h. ein Wert von 50 bedeutet, dass die Grafikausgabe genau an der Position (X bzw. Y) = 50 beginnt.
- M
Ihre Angabe ist relativ, d.h. ein Wert von 50 bedeutet, dass die Grafikausgabe an der aktuellen Mausposition (X bzw. Y) + 50 beginnt.
- [
Ihre Angabe ist relativ, d.h. ein Wert von 50 bedeutet, dass die Grafikausgabe an der linken, oberen Ecke des Fensters (X bzw. Y) + 50 beginnt.
-]
Ihre Angabe ist relativ, d.h. ein Wert von 50 bedeutet, dass die Grafikausgabe an der rechten, unteren Ecke des Fensters (X bzw. Y) + 50 beginnt.
- +
Ihre Angabe ist relativ, d.h. ein Wert von 50 bedeutet, dass die Grafikausgabe an der aktuellen Position des Zeichenstiftes auf diesem Fenster bzw. Bild (X bzw. Y) + 50 beginnt. Die Position des Zeichenstiftes kann per Befehl gesetzt werden (siehe unten), ansonsten ist sie immer dort wo die letzte Ausgabe endete. Zeichnen Sie eine Linie von (20,30) nach (100,75) ist die neue Position bei (100,75).
- -
Ihre Angabe ist relativ, d.h. ein Wert von 50 bedeutet, dass die Grafikausgabe an der aktuellen Position des Zeichenstiftes auf diesem Fenster bzw. Bild (X bzw. Y) - 50 beginnt. Die Position des Zeichenstiftes kann per Befehl gesetzt werden (siehe unten), ansonsten ist sie immer dort wo die letzte Ausgabe endete. Zeichnen Sie eine Linie von (20,30) nach (100,75) ist die neue Position bei (100,75).

- **Ausgabefläche bei Bedarf vergrößern**

Gilt nur bei Grafikausgabe in eine Variable, bzw. auf ein Bild aus einer Variable. Wenn die auszugebende Grafik den rechten oder unteren Rand des Bildes überschreiten würde, wird das Bild automatisch vergrößert. Als Farbe des neuen Bildbereichs, wird die gewählte Hintergrundfarbe verwendet.

- **Markierte Mausbewegungen übernehmen**

Wenn Sie diese Option nutzen, brauchen Sie in die Eingabefelder X, Y keine Werte einzutragen. Es wird dann innerhalb der im Editor markierten Zeilen, jede Zeile die dem Befehl Mausbewegung entspricht und X, Y explizit angibt (Vorzeichen „=“), durch den Grafikausgabe-Befehl ersetzt. Dabei werden die X, Y –Werte relativ übernommen. Relativ bedeutet, dass die Werte so berechnet werden, dass sie in Bezug zur aktuellen Mausposition stehen. (Beispiel siehe oben, „Textausgabe“)

- **g1 bis g4**

Diese Werte werden nur für komplexere Formen wie „Bogen“ und „Bogefläche“ benötigt. Auch hier lässt sich die Bedeutung der Werte mit den Buttons relativieren. Hier allerdings mit Hilfe von zwei Buttons pro Wert. Mit dem jeweils ersten Button (links), geben Sie an ob Sie sich auf X,Y,x2,y2 beziehen, oder der Wert explizit angegeben ist („=“). Mit dem zweiten Button bestimmen Sie dann, in welcher Beziehung der Wert zu X, Y, x2,y2 steht. Wählen Sie hierzu eine der vier Grundrechenarten (+,-,/,*) und geben Sie einen Wert in das Eingabefeld ein. Haben Sie beim ersten Button „=“ gewählt, gilt dies auch automatisch für den zweiten, und Sie können einen expliziten Wert in das Eingabefeld eintragen.

<u>Beispiel:</u>	g1: X + 15	bedeutet	g1 ergibt sich aus dem Wert X + 15
	g2: = = 45	bedeutet	g2 ist 45
	g3: x2 / 10	bedeutet	g3 ergibt sich aus x2 dividiert durch 10
	g4: y2 * 6	bedeutet	g4 ergibt sich aus y2 multipliziert mit 6

Ein Beispiel für die Angaben zur Ausgabe einer Bogenfläche, finden Sie weiter unten.

Die folgenden Einstellungen (Farbe bis Form) sind bis auf eine Ausnahme, nur relevant wenn sie frei zeichnen. Wenn Sie ein Bild ausgeben wollen, und wählen bei „H-Muster“ den Wert „bsClear“, werden nur die Teile des Bildes gezeichnet (ausgegeben), die NICHT der Hintergrundfarbe entsprechen. Die Hintergrundfarbe ist unsichtbar.

- **Farbe**

Klicken Sie auf die Button „V“ bzw. „H“, um die Vordergrund bzw. Hintergrundfarbe einzustellen. Es wird immer das Eingabefeld des gedrückten Buttons angezeigt, dort können Sie auch den Farbwert direkt eingeben.

- **Modus**

Wählen Sie den Zeichenmodus, abhängig davon, ob Sie ein Bild ausgeben, oder ohne Vorlage (frei) zeichnen:

Bild ausgeben

▪ **BLACKNESS**

Setzt alle Ausgaben auf die Farbe, die in der physikalischen Palette den Index 0 hat. (Für die Standartpalette ist das schwarz.)

▪ **DSTINVERT**

Invertiert die Farben im Ausgabebereich, es wird sonst nichts ausgegeben.

- **MERGECOPY**
Die Farben der Ausgabe und der Ausgabefläche werden mit dem logischen UND kombiniert.
- **MERGEPAINT**
Die Farben der Ausgabe und der Ausgabefläche werden mit dem logischen ODER kombiniert.
- **NOTSRCCOPY**
Invertiert die Grafik (Bild) vor der Ausgabe.
- **NOTSRCERASE**
Invertiert das Ergebnis der Kombination von Quelle und Ziel unter Verwendung des logischen ODER.
- **PATCOPY**
Kopiert ein Muster auf das Ziel.
- **PATINVERT**
Kombiniert das Ziel mit dem Muster unter Verwendung des logischen ODER.
- **PATPAINT**
Kombiniert die Farben des Musters mit den Farben der invertierten Quelle unter Verwendung des logischen ODER. Das Ergebnis wird mit den Farben des Ziels kombiniert, ebenfalls unter Verwendung des logischen ODER.
- **SRCAND**
Kombiniert Quelle und Ziel unter Verwendung des logischen UND.
- **SRCCOPY**
Kopiert die Quelle direkt auf das Ziel.
- **SRCERASE**
Kombiniert die invertierten Farben des Ziels mit den Farben der Quelle, unter Verwendung des logischen UND.
- **SRCINVERT**
Kombiniert Quelle und Ziel mit dem logischen XODER.
- **SRCPAINT**
Kombiniert Quelle und Ziel mit dem logischen ODER.
- **WHITENESS**
Setzt alle Ausgaben auf die Farbe, die in der physikalischen Palette den Index 1 hat. (Für die Standardpalette ist das weiß.)

frei zeichnen

- **pmBlack**
Immer schwarz
- **pmWhite**
Immer weiß
- **pmNop**
Unverändert
- **pmNot**
Komplementärfarbe zur Hintergrundfarbe der Zeichenfläche
- **pmCopy**
Stiftfarbe der Eigenschaft Color
- **pmNotCopy**
Komplementärfarbe zur Stiftfarbe
- **pmMergePenNot**
Kombination aus Stiftfarbe und Komplementärfarbe der Zeichenfläche
- **pmMaskPenNot**
Kombination von Farbanteilen, die sowohl in der Stiftfarbe als auch in der Komplementärfarbe der Zeichenfläche enthalten sind.
- **pmMergeNotPen**
Kombination von Hintergrundfarbe der Zeichenfläche und komplementärer Stiftfarbe
- **pmMaskNotPen**
Kombination von Farbanteilen, die sowohl im Hintergrund der Zeichenfläche als auch in der komplementären Stiftfarbe enthalten sind.
- **pmMerge**
Kombination aus Stiftfarbe und Hintergrundfarbe der Zeichenfläche
- **pmNotMerge**
Komplementärfarbe zu **pmMerge**: Kombination aus Stiftfarbe und Hintergrundfarbe der Zeichenfläche
- **pmMask**
Kombination von Farbanteilen, die sowohl in der Stiftfarbe als auch in der Hintergrundfarbe der Zeichenfläche enthalten sind.
- **pmNotMask**
Komplementärfarbe zu **pmMask**: Kombination von Farbanteilen, die sowohl in der Stiftfarbe als auch in der Hintergrundfarbe der Zeichenfläche enthalten sind.

- **pmXor**
Kombination von Farbanteilen, die entweder nur im Stift oder nur im Hintergrund der Zeichenfläche enthalten sind, aber nicht in beiden.
 - **pmNotXor**
Komplementärfarbe zu **pmXor**: Kombination von Farbanteilen, die entweder nur im Stift oder nur im Hintergrund der Zeichenfläche enthalten sind, aber nicht in beiden.
- **Style**
- **psSolid**
Durchgezogene Linie
 - **psDash**
Strichlierte Linie
 - **psDot**
Punktierte Linie
 - **psDashDot**
Linie aus abwechselnden Strichen und Punkten
 - **psDashDotDot**
Linie aus Strich-Punkt-Punkt-Folgen
 - **psClear**
Keine Linie (der Umriss um Objekte wird ausgeblendet)
 - **psInsideFrame**
Durchgezogene Linie. Falls die Breite größer als ein Pixel ist, kann eine Rasterfarbe verwendet werden.

Hinweis:

Nur beim Stil **psInsideFrame** wird eine Rasterfarbe verwendet, um den Farbton darzustellen, der in der Eigenschaft Color vorgegeben, aber nicht in der Farbtabelle enthalten ist. Bei allen anderen Eigenschaftswerten wird die bestmögliche Annäherung gewählt.

Hinweis:

Hat die Eigenschaft „Breite“ nicht den Wert 1, können keine punktierten oder gestrichelten Linien gezeichnet werden.

- **V-Muster**
Hier können Sie das Vordergrund-Muster wählen. Das findet z.B. Anwendung wenn Sie ein Rechteck Zeichen. Sie können hiermit die Umrandung z.B. kariert (HS_CROSS) darstellen.

- **V-Stempel**
Hier können Sie eine Variable wählen. Wenn diese Variable ein Bild enthält, werden alle Linien statt mit der Vordergrundfarbe mit diesem Bild gezeichnet. (Aneinanderreihung)
Hierbei spielt die Breite des Zeichenstifts eine entscheidende Rolle. Das Bild wird nur innerhalb der Breite dargestellt.
- **Linien-Enden**
Bestimmen Sie das Aussehen der Linien-Enden, rund, eckig, etc.
- **Linien-Ecken**
Bestimmen Sie das Aussehen der Linien-Ecken, rund, eckig, etc.
- **H-Muster**
Hier können Sie das Hintergrund-Muster wählen. Das findet z.B. Anwendung wenn Sie ein Rechteck zeichnen. Sie können hiermit die Fläche z.B. kariert (bs_cross) darstellen.
- **H-Stempel**
Hier können Sie eine Variable wählen. Wenn diese Variable ein Bild enthält, wird der Hintergrund statt mit der Hintergrundfarbe mit diesem Bild gefüllt. Ist das Bild zu klein, wird es gekachelt.
- **Größe**
Geben Sie hier die Größe des Zeichenstifts an.
- **Form**
Hier können Sie die Form wählen, die Sie zeichnen wollen. Außerdem können Sie hier den Eintrag „Gehe zu...“ wählen, dann wird der Zeichenstift nur auf der Position (X:Y) positioniert.
 - **Kreis**
Zeichnet einen Kreis innerhalb der durch X, Y, x2, y2 bestimmten Fläche.
 - **Halbkreis**
Zeichnet einen Halbkreis oder „Halb-Ellipse“ innerhalb der durch X, Y, x2, y2 bestimmten Fläche.
 - **Ellipse**
Zeichnet einen Kreis innerhalb der durch X, Y, x2, y2 bestimmten Fläche.
 - **Bogen**
Zeichnet einen Bogen innerhalb der durch X, Y, x2, y2 bestimmten Fläche.
Der Bogen liegt auf der Peripherie einer Ellipse, die durch die Koordinaten (X, Y) und (x2, y2) definiert ist. Die Zeichnung verläuft gegen den Uhrzeigersinn und folgt vom Anfangs- bis zum Endpunkt der Peripherie der Ellipse. Der Anfangspunkt wird durch den Schnittpunkt der Ellipse mit einer Linie definiert, die durch den Mittelpunkt der Ellipse und durch den Punkt (g1, g2) führt. Der Endpunkt wird durch den Schnittpunkt der Ellipse mit einer Linie definiert, die durch den Mittelpunkt der Ellipse und durch den Punkt (g3, g4) führt.

- **Bogenfläche**

Der Umriss besteht aus dem Teil einer Ellipse, die durch die Koordinaten (X, Y) und (x2, y2) definiert ist. Die Ellipse wird durch eine Linie geteilt, die durch die Punkte (g1, g2) und (g3, g4) verläuft.

Die Peripherie des Umrisses verläuft gegen den Uhrzeigersinn vom Punkt (g1, g2) entlang der Ellipse nach (g3, g4) und als gerade Linie zurück zu (g1, g2). Wenn die Punkte (g1, g2) und (g3, g4) nicht auf der Oberfläche der Ellipse liegen, ergeben sich die Ecken des Umrisses aus den nächstliegenden Schnittpunkten der Peripherie und der Linie.
 - **Rechteck**

Zeichnet ein Rechteck mit den Eckpunkten (X, Y) und (x2, y2).
 - **Linie**

Zeichnet eine Linie von (X, Y) nach (x2, y2).
 - **Punkt**

Zeichnet einen Punkt an (X, Y).
 - **Gehe zu...**

Positioniert den Zeichenstift an der Position (X, Y).
- **Winkel**
Sie können einen Winkel für die Grafikausgabe angeben. In Zehntelgrad: 450 = 45°.
- **Transparenz**
Geben Sie die Transparenz an, mit der das Bild gezeichnet werden soll. Der Hintergrund scheint dann durch. (1 = unsichtbar, 255 = keine Transparenz)
- Hinweis: Dies ist eine rechenintensive Funktion. Verwenden Sie sie nicht zu schnell hintereinander (Millisekunden), sonst kann es passieren, dass das System instabil wird und hängen bleibt. Die Performance hängt auch von der Größe der Ausgabefläche und des Bildes ab.
Zwar nur 50 % Transparenz, aber eine bessere Performance erreichen Sie, mit **Transparenz = 255, Modus = SRCAND** bzw. **Modus = pmMask**. Diese Möglichkeit lässt zwar keine Varianten in der Transparenz zu, ist aber erheblich schneller.
- **H spiegeln**
Spiegelt die Grafikausgabe horizontal.
- **V spiegeln**
Spiegelt die Grafikausgabe vertikal.
- **Ausgabefläche löschen**
Bevor die Grafikausgabe erfolgt, werden alle Zeichnungen gelöscht. Das hat keinen Einfluss auf den Originalinhalt der Ausgabefläche.

Hinweis: Achten Sie auf eine sinnvolle Kombination der Einstellungen.
Es ist möglich, dass sich verschiedene Einstellung überlagern oder aufheben.

Farbe prüfen / tauschen

Variable mit Fenster oder Bild

Geben Sie den Arbeitsbereich an.
 (Identifikation benötigt nur X,Y)

X:

Y:

Breite:

Höhe:

Im ganzen Fenster / Bild

Farbe identifizieren
 und in Variable speichern

Farbe austauschen
 Alte Farbe: ?
 Neue Farbe: ?

Geben Sie hier die Variable an, die die Daten der Quelle enthält, deren Farbe Sie prüfen oder austauschen wollen.

Hier können Sie den Bereich innerhalb des Fensters oder Bildes angeben, in dem die Farbe ausgetauscht werden soll. Wollen Sie eine Farbe identifizieren, brauchen Sie nur (X, Y) anzugeben. (Sie können auch Variablen angeben)

Markieren Sie diese Checkbox, wenn die Farbe im gesamten Fenster oder Bild ausgetauscht werden soll.

Die Farbe an der Position (X, Y) auf der Quelle (Fenster oder Bild) wird in der Variablen gespeichert, die Sie hier angeben.

Im Fenster oder Bild, wird die „**Alte Farbe**“ durch die „**Neue Farbe**“ ersetzt. Wählen Sie die Variable mit dem „**alten**“ Farbwert, oder wählen Sie eine Farbe durch klicken auf das Fragezeichen. Wählen Sie die Variable mit dem „**neuen**“ Farbwert, oder wählen Sie eine Farbe durch klicken auf das Fragezeichen.

Bilder überblenden

Quell-Variable:

Ziel-Variable:

Geben Sie den Bereich im ZielBild an, in den das QuellBild kopiert wird. (Die Größe wird angepasst) (B,H = 0 => Originalgröße)

X:

Y:

Breite:

Höhe:

Transp. (1 - 255; 1=unsichtbar):

Das Bild der Quell-Variable wird mit der angegebenen Transparenz auf das Bild der Ziel-Variable kopiert. Ist dieses leer, wird eine leere weiße Vorlage genommen.

Wählen Sie die Variable, die das Quellbild enthält.

Wählen Sie die Variable, die das Zielbild enthält.

Das Quellbild wird auf das Zielbild, in den angegebenen Bereich kopiert. Ist der Bereich kleiner als das Quellbild, wird die Größe des Quellbildes angepasst. Wenn Sie für Breite oder Höhe eine Null eingeben, wird die das Quellbild an die Position (X, Y) mit seiner Original- Breite bzw. Höhe kopiert. Sie können auch Variablen angeben.

Das Quellbild wird mit der angegebenen Transparenz auf das Zielbild kopiert.

Ist das Zielbild leer (d.h. die Zielvariable enthält kein Bild), wird in der Zielvariablen ein weißes Bild erstellt, mit den Maßen der Quelle.

Sound / Video

Mit diesem Befehl können Sie Sound und Video aufzeichnen Wiedergeben, Standbilder (Fotos) machen, Livebilder von angeschlossenen Digitalkameras zeigen. Sie können die Aufnahme- und Wiedergabefenster anzeigen oder auch nicht. Aufnahmen können mit jedem auf dem System installierten Codex komprimiert werden. (Achten Sie hierbei auf taugliche Kombinationen von Audiokodex und Videokodex, z.B. DivX und mpeg-layer).

Befehls-Typ:
Aufnahme - Start
Datei-Name:
Ident-Variabel:
Dauer (MSek) -1 = endlos:
0
Lautstärke (0 bis 10000):
10000
<input type="checkbox"/> Fenster anzeigen
<input type="checkbox"/> manuell starten
<input type="checkbox"/> Vorschau anzeigen
<input type="checkbox"/> nur Audio
<input type="checkbox"/> Vollbild
<input checked="" type="checkbox"/> nach Ende Makro fortsetzen
<input checked="" type="checkbox"/> nach Aktion autom. schließen
<input type="checkbox"/> Foto-Datei überschreiben
Video-Quelle:
Audio-Quelle:
Audio-Eingang:
Video-Format:
Audio-Format:
Video-Kompression:
Audio-Kompression:

Alle möglichen Einstellungen werden auf den folgenden Seiten erklärt.

- Befehls –Typ

▪ **Aufnahme - Start**

Startet eine Aufnahme. Es kann immer nur eine Aufnahme zur selben Zeit laufen.

▪ **Aufnahme - Stop**

Stoppt die Aufnahme. Die Datei wird automatisch gespeichert.

▪ **Aufnahme - Schließen**

Laufende Aufnahme wird gestoppt (s.o.) und das Fenster wird geschlossen.

▪ **Wiedergabe - Start (Neu)**

Startet eine neue Wiedergabe. Es können mehrere Wiedergaben parallel laufen. Jede Wiedergabe wird durch ihre Identifikations-Variable eindeutig identifiziert (siehe unten).

Hinweis: Mit „Wiedergabe – Start(Neu)“, können Sie eine NEUE Wiedergabe starten. Wenn Sie aber eine Ident-Variable verwenden, die zur Zeit bereits einer Wiedergabe zugeordnet ist (gilt nur solange Wiedergabe nicht beendet), wird die mit dieser Ident-Variable identifizierte Wiedergabe gestoppt und mit den neuen Daten neu gestartet. (keine neues Fenster)

▪ **Wiedergabe - Pause**

Unterbricht eine Wiedergabe.

▪ **Wiedergabe - Fortsetzen**

Setzt eine Wiedergabe fort, wenn diese unterbrochen (gestoppt) war.

▪ **Wiedergabe - Stop**

Stoppt (unterbricht) eine Wiedergabe.

▪ **Wiedergabe - LiveBild**

Zeigt das LiveBild einer angeschlossenen Videoquelle an.

▪ **Wiedergabe - Foto**

Macht ein Schnappschuss-Foto von der Wiedergabe (Video oder Live)

▪ **Wiedergabe - Schließen**

Stoppt die Wiedergabe und schließt das Fenster.

- Datei-Name

Geben Sie die Datei an (kompletter Pfad), in der die Aufnahme gespeichert werden soll, bzw. die Datei, die wiedergegeben werden soll. Hier geben Sie auch die Datei an, in der Sie das Schnappschuss-Foto speichern wollen. Sie können auf den Button mit den drei Punkten „...“ klicken, um einen Öffnen-Dialog anzuzeigen. Sie können auch eine Variable wählen, die den Datei-Namen enthält.

- **Ident-Variable**
Wählen Sie hier die Variable, über die Sie das Aufnahme/Wiedergabe-Fenster identifizieren wollen. Wenn Sie z.B. eine Wiedergabe gestartet haben, und wollen Sie stoppen, müssen Sie im „Stopp-Befehl“ die Ident-Variable angeben, die Sie im ersten Befehl (Start-Neu) verwendet haben. Jede Wiedergabe (auch ohne Fenster) wird über ihre Ident-Variable identifiziert. In dieser Variablen, werden mit jedem Befehlsaufruf, auch immer die Fensterdaten des Aufnahme- bzw. Wiedergabe-Fensters gespeichert. Wenn Sie z.B. die Form des Wiedergabefensters mit dem Befehl „Fenster Form / Stil“ verändern wollen, können Sie diese Variable verwenden.
- **Dauer**
Sie können die Aufnahme oder Wiedergabe zeitlich begrenzen (Millisekunden). Geben Sie ein Null (0) ein, wenn Sie KEINE Begrenzung wollen und (-1) um die Wiedergabe endlos (bis auf Widerruf) zu wiederholen.
- **Lautstärke**
Sie können die Lautstärke festlegen. Standard ist der obere Wert (10000). Diese Einstellung ist unabhängig von der System- oder Lautsprecher-Lautstärke.
- **Fenster anzeigen**
Legen Sie fest, ob während der Wiedergabe oder Aufnahme ein Fenster angezeigt wird.
- **manuell starten**
Hiermit bestimmen Sie, ob die Aufnahme/Wiedergabe sofort startet, oder ob der Anwender (wenn Fenster sichtbar) noch auf den „Start-Button“ klicken muss. Sie können auch später noch einmal Aufnahme-Start oder aber Wiedergabe-Start/Fortsetzen aufrufen.
- **Vorschau anzeigen**
Gilt nur für Aufnahmen. Wenn die Video-Aufnahme nicht sofort gestartet werden soll, können Sie ein Livebild der ausgewählten Videoquelle anzeigen.
- **nur Audio**
Gilt nur für Wiedergabe. Es wird auch bei Videos nur das Audiosignal wiedergegeben.
- **Vollbild**
Gilt nur für Wiedergabe. Das Video wird im Vollbild-Modus wiedergegeben.
- **nach Ende Makro fortsetzen**
Das Makro wird nach Beenden (Schließen) der Aufnahme / Wiedergabe fortgesetzt, wenn es unterbrochen wurde.
- **nach Aktion autom. Schließen**
Das Wiedergabe- / Aufnahme-Fenster wird automatisch geschlossen, wenn die Wiedergabe / Aufnahme gestoppt wird.
- **Foto-Datei überschreiben**
Gilt nur für Schnappschuss. Gibt an, dass die angegebene Datei, zum speichern des Schnappschusses, überschrieben wird, wenn sie bereits existiert. Ansonsten wird sie fortlaufend nummeriert.

- **Video-Quelle**
Gilt nur für Aufnahmen und Live-Bilder. Hier wählen Sie die Videoquelle für die Aufnahme. Sie können die Bezeichnung direkt eingeben, ein angeschlossenes Gerät aus der Liste wählen, oder eine Variable wählen (auch aus Liste), die die Bezeichnung der Videoquelle enthält.
- **Audio-Quelle**
Gilt nur für Aufnahmen. Wählen Sie die Audioquelle für die Aufnahme. Sie können die Bezeichnung direkt eingeben, ein angeschlossenes Gerät aus der Liste wählen, oder eine Variable wählen (auch aus Liste), die die Bezeichnung der Audioquelle enthält.
- **Audio-Eingang**
Gilt nur für Aufnahmen. Die möglichen Audioeingänge hängen von der gewählten Quelle ab. Sie können die Bezeichnung direkt eingeben, einen Audio-Eingang aus der Liste wählen, oder eine Variable wählen (auch aus Liste), die die Bezeichnung des Audio-Eingangs enthält.
- **Video-Format**
Gilt nur für Aufnahmen. Die möglichen Video-Formate hängen von der gewählten Quelle ab. Sie können die Bezeichnung direkt eingeben, ein Video-Format aus der Liste wählen, oder eine Variable wählen (auch aus Liste), die die Bezeichnung des Video-Formats enthält.
- **Audio-Format**
Gilt nur für Aufnahmen. Die möglichen Audio-Formate hängen von der gewählten Quelle ab. Sie können die Bezeichnung direkt eingeben, ein Audio-Format aus der Liste wählen, oder eine Variable wählen (auch aus Liste), die die Bezeichnung des Audio-Formats enthält.
- **Video-Kompression**
Gilt nur für Aufnahmen. Es ist jeder auf Ihrem System installierter Codex aufgeführt. Auch hier können Sie wieder einen Codex auswählen, die Bezeichnung direkt eingeben, oder eine Variable wählen, die die Bezeichnung enthält.
- **Audio-Kompression**
Gilt nur für Aufnahmen. Es ist jeder auf Ihrem System installierter Codex aufgeführt. Auch hier können Sie wieder einen Codex auswählen, die Bezeichnung direkt eingeben, oder eine Variable wählen, die die Bezeichnung enthält.

Pause

Mit diesem Befehl können Sie die Wiedergabe des Makros pausieren lassen. Dabei können Sie das Ende der Pause von verschiedenen Faktoren abhängig machen.

Hinweis:

Pause ist nicht zu verwechseln mit **Makro unterbrechen**.

Während einer Pause läuft das Makro noch, es werden nur keine Befehle ausgeführt.

Das Positionsmarken-Fenster kann nicht aufgerufen werden. Eine Pause ist lediglich eine zeitliche Verzögerung, abhängig von den gewählten Bedingungen.

Die einzelnen Einstellungen werden im Folgenden erklärt.

Sie können die Länge der Pause auf folgende Arten bestimmen:

Länge der Pause:
 Msek.

Datum / Zeit:
 10.07.2002
 00:00:00

Zwischenablage
 (Anderung des Inhalts)
 Pause maximal
 Sek.

Tastatur ODER Maus:

Tastatur-Taste unten
 Tastatur-Taste oben
 Maus-Bewegung
 Maus-Taste unten
 Maus-Taste oben

Speicher X-Koord. in:

Speicher Y-Koord. in:

Speicher TastenCode in:

Speicher Status in:

Pause maximal
 Sek.

Tastaturereignis:

Taste:

Status:

Shift Strg Alt
 genauer Shiftstatus

Wenn falsch, gehe zu:

Speicher TastenCode in:

Speicher Status in:

Pause maximal
 Sek.

Die Pause ist zeitlich begrenzt. (z.B. 1 Millisekunde)

Die Pause endet, wenn das ausgewählte Datum **und / oder** (je nach Häkchen) die ausgewählte Zeit erreicht wurden.

Die Pause endet, wenn sich der Inhalt der Zwischenablage ändert.
 Hier können Sie angeben, nach wie viel Sek. die Pause auf jeden Fall beendet werden soll.

Die Pause endet, wenn eins der ausgewählten Ereignisse eintritt:
 eine beliebige Tastatur-Taste wird heruntergedrückt,
 eine beliebige Tastaturtaste wird losgelassen,
 die Maus wird bewegt,
 eine beliebige Maustaste wird gedrückt,
 eine beliebige Maustaste wird losgelassen.

Sie können eine Variable angeben, in der die X-Koordinate gespeichert wird, wenn die Pause durch ein Mausereignis beendet wurde.

Sie können eine Variable angeben, in der die Y-Koordinate gespeichert wird, wenn die Pause durch ein Mausereignis beendet wurde.

Sie können eine Variable angeben, in der der TastenCode der Tastaturtaste oder der Name der Maustaste („**Links**“, „**Mitte**“, „**Rechts**“) nach beenden der Pause gespeichert wird.

Sie können eine Variable angeben, in der der Status der Tastatur- oder Maustaste gespeichert wird, wenn die Pause beendet wird.
 Hier können Sie angeben, nach wie viel Sek. die Pause auf jeden Fall beendet werden soll.

Die Pause endet, wenn die gewählte Taste den gewählten Status hat.
 Klicken Sie in das Feld „Taste“ und drücken Sie anschließend die gewünschte Taste.
 Sie können auch eine Variable wählen, die als Wert einen TastenCode enthält. (z.B. 13 für die Return- bzw. Enter-Taste).
 Wählen Sie den Status der Taste, oder eine Variable die den Status enthält.
 („**unten**“ oder „**oben**“ – ohne die Anführungszeichen „“)
 Sie können außerdem angeben, ob die Tasten Shift, Strg (auch Ctrl) oder Alt gedrückt sein müssen. Durch Markieren der CheckBox „genauer Shiftstatus“, legen Sie fest ob der Status der Tasten (Shift, Strg, Alt) **genau** oder **mindestens** Ihrer Auswahl entsprechen muss.
 Sie können eine Wiedergabeposition wählen, an der das Makro fortgesetzt wird, wenn die gedrückte Taste nicht Ihren Kriterien entspricht. (optional)
 Sie können eine Variable wählen, in der der TastenCode der Taste gespeichert wird.
 Gespeichert wird immer, auch wenn es die falsche Taste war.
 Sie können eine Variable wählen, in der der Status der Taste gespeichert wird.
 Gespeichert wird immer, auch wenn es die falsche Taste war.
 Hier können Sie angeben, nach wie viel Sek. die Pause auf jeden Fall beendet werden soll.

Mausereignis:

X: =

Y: =

Taste:

Status:

Shift Strg Alt

genauer Shiftstatus

Wenn falsch, gehe zu:

Speicher X-Koord. in:

Speicher Y-Koord. in:

Speicher Taste in:

Speicher Status in:

Pause maximal Sek.

Die Pause endet, wenn die Mauskoordinaten X und Y, die angegebenen Bedingungen erfüllen. Klicken Sie auf die Buttons rechts neben X oder Y, um zwischen „=“, „<“ und „>“ zu wechseln. Sie können die Werte für X und Y direkt eingeben, oder eine Variable wählen.

Außerdem können Sie angeben, ob auch eine Maustaste

Einen bestimmten Staus haben muss,

und ob die Tasten Shift, Strg (auch Ctrl) oder Alt gedrückt sein müssen.

Durch Markieren der CheckBox „genauer Shiftstatus“, legen Sie fest ob der Status der Tasten (Shift, Strg,Alt) **genau** oder mindestens Ihrer Auswahl entsprechen muss.

Sie können noch eine Wiedergabeposition wählen (nur wenn eine Taste gewählt wurde), an der das Makro fortgesetzt wird, wenn die gedrückte Taste nicht Ihren Kriterien entspricht.

Sie können eine Variable angeben, in der die X-Koordinate gespeichert wird. Gespeichert wird immer, auch wenn die Pause nicht beendet wird.

Sie können eine Variable angeben, in der die Y-Koordinate gespeichert wird. Gespeichert wird immer, auch wenn die Pause nicht beendet wird.

Sie können den Name der Maustaste („Links“, „Mitte“, „Rechts“) speichern. Bei Mausbewegung wird jede Taste gefolgt von einem Semikolon gespeichert. (z.B: „Links;“ oder „Links;Rechts;“) ohne die Anführungszeichen „“.

Sie können eine Variable angeben, in der der Status der Maustaste gespeichert wird.

Hier können Sie angeben, nach wie viel Sek. die Pause auf jeden Fall beendet werden soll.

☛ Fensterereignis:

- Erzeugen (create)
- Zerstören (destroy)
- Aktivieren
- Deaktivieren
- Anzeigen (show)
- Ausblenden (hide)
- Fokus setzen
- Fokus entfernen
- Schließen (close)
- Freischalten (enable)
- Sperren (disable)
- Bewegen (move)
- Größe ändern (size)
- Minimieren
- Maximieren
- Wiederherstellen
- Scrollen horizontal
- Scrollen vertikal
- Kontextmenü öffnen
- Menü aktivieren
- Untermenü aktivieren
- Menüeintrag markieren
- Menü schließen

* Hilfe beachten *

Das Ereignis wird in folgender Variable gespeichert:

#Var_Ereignis

Wählen Sie die Fensterkriterien, denen das jeweilige Fenster entsprechen muss:

- Desktop
- aktuelles Fenster
- Fenster/ Objekt mit Fokus
- Fenster / Objekt unter Maus
- Fenster schon bekannt?

beliebiges Fenster

andere...

Titel: A <> a wörtlich

KlassenName (ClassId): Shell DocObject View

Handel des Parent-Fensters:

C - X: C - Y: B - X: B - Y:

Breite: Höhe:

warten...max. 120 Sek.

FensterDaten speichern in: #Var_Explorer

Die Pause endet, wenn eins der folgenden Ereignisse eintritt:

- das Fenster wird erzeugt (z.B. wenn eine Anwendung startet)
- das Fenster wird zerstört (wenn es aus dem Arbeitsspeicher entfernt wird)
- das Fenster wird aktiviert (z.B. wenn es in den Vordergrund kommt)
- das Fenster wird deaktiviert (z.B. ein anderes Fenster wird angeklickt)
- das Fenster wird angezeigt (wenn es sichtbar wird)
- das Fenster wird ausgeblendet (wenn es unsichtbar wird)
- das Fenster erhält den Eingabefokus
- das Fenster verliert den Fokus (ein anderes Fenster erhält ihn)
- das Fenster wird geschlossen
- das Fenster wird frei geschaltet, Eingaben sind jetzt möglich
- das Fenster wird gesperrt, es kann nichts mehr eingegeben werden
- das Fenster wird bewegt, die Position ändert sich
- das Fenster wird in der Größe verändert
- das Fenster wird minimiert
- das Fenster wird maximiert
- die Größe des Fensters wird auf den Standardwert zurückgesetzt
- das Fenster wird horizontal gescrollt (Bildlauf)
- das Fenster wird vertikal gescrollt (Bildlauf)
- es wird ein Kontextmenü im Fenster geöffnet
- das Menü des Fensters wird aktiviert
- ein Untermenü des Fensters wird aktiviert
- ein Menüeintrag des Fensters wird markiert (z.B. wenn die Maus darüber ist)
- ein Menü (kein Untermenü) des Fensters wird geschlossen

Das Ereignis, das zum Beenden der Pause führt, kann in einer Variable gespeichert werden. Wenn Sie mehrere Ereignisse ausgewählt haben, die zum Beenden der Pause führen können, und die Pause wird beendet weil das Fenster aktiviert wurde, so wird in der Variable die Zeichenfolge „Aktivieren“ gespeichert. Es wird immer die hier aufgeführte Bezeichnung des jeweiligen Ereignisses gespeichert (ohne die engl. Begriffe in den nachgestellten Klammern).

Wählen Sie jetzt, auf welches Fenster sich die Ereignisse beziehen:

- der Desktop ist im normalen Windowsbetrieb immer deaktiviert!!!
- das zurzeit aktuelle, aktivierte Fenster im Vordergrund
- das Fenster, das zurzeit den Fokus hat
- das Fenster, über dem zurzeit die Maus positioniert ist
- Sie können auch eine Variable mit Fensterdaten angeben.

- Sie können auch auf jedes beliebige Fenster reagieren

Oder bestimmen Sie das Fenster durch Angabe einer oder mehr bestimmter Kriterien.

Geben Sie den Titel bzw. Text des Fensters ein (oder eine Variable), und entscheiden Sie ob die Groß-Kleinschreibung beachtet wird, und ob der Titel wörtlich übereinstimmen muss, oder ob es reicht, dass Ihre Angabe im Titel / Text vorkommt. Geben Sie die Fensterklasse an, oder wählen Sie eine Variable, die sie enthält.

Wählen Sie eine Variable, die das Handle des übergeordneten Fensters enthält.

Geben Sie die X,Y-Koordinaten des Fensters innerhalb seines Parents an (C-X, C-Y). Geben Sie die X,Y-Koordinaten des auf dem Bildschirm an (B-X, B-Y).

Geben Sie Breite und Höhe des Fensters an.

Geben Sie an, wie lange das Fenster maximal gesucht wird, wenn es beim ersten Mal nicht gefunden wird.

Wählen Sie eine Variable, in der die Fensterdaten gespeichert werden.

WICHTIG: Beachten Sie die Hinweise auf der nächsten Seite.

Zusätzliche Informationen zum Befehl „Pause“ mit der Option „Fensterereignis“:

Wenn Sie die Option [beliebiges Fenster] verwenden, müssen Sie beachten, dass die Pause bei jedem Fenster beendet wird, bei dem das entsprechende Ereignis eintritt. Sobald die Pause beendet ist, werden weitere Ereignisse nicht mehr beachtet.

Wenn Sie zum Beispiel ein Fenster sofort wieder schließen wollen, sobald es erscheint, und Sie wählen [Erzeugen und Aktivieren] zusammen mit [beliebiges Fenster], dann wird die Pause beendet, sobald irgendein Fenster erzeugt oder aktiviert wird.

Unter Windows werden ständig Fenster erzeugt und wieder zerstört.

(Wenn Sie z.B. ein Menü öffnen, oder die Maus einfach über die Taskleiste BEWEGEN.)

Es würde also die Pause sehr wahrscheinlich unterbrochen, noch bevor das eigentlich erwartete Fenster erzeugt wird. Das Makro würde fortgesetzt und alle weiteren Fensterereignisse in dieser Zeit (auch wenn es nur Millisekunden sind) würden nicht erfasst. Sehen Sie sich in diesem Zusammenhang "Beispiel 7" an. Sie erhalten die Beispiele kostenlos auf unserer Internetseite.

Im Zusammenhang mit den Menü- Optionen müssen Sie folgendes beachten:

Wird ein Hauptmenü eines Fensters aktiviert, werden drei Ereignisse ausgelöst (Menü aktivieren, Untermenü aktivieren, und Menüeintrag markieren).

Wenn Sie zum Beispiel auf den Menüeintrag "Datei" des Explorers klicken, wird das Menü dadurch aktiviert, der Eintrag „Datei“ wird markiert und das Untermenü mit den weiteren Menüpunkten wird aktiviert.

Wenn Sie also das Makro Pausieren wollen, bis ein Untermenü im Menü "Datei" geöffnet wird, müssen Sie zweimal direkt hintereinander den Befehl Pause mit der Option [Untermenü aktivieren] verwenden.

Wiedergabepositionen

Wiedergabeposition erstellen
 Gehe zu Wiedergabeposition
 Zurück zum letzten "Gehe zu" - Aufruf
 Definiere Wiedergabeposition als finales Ereignis. Diese Wiedergabeposition wird angesprungen, wenn das Makro beendet wird.
 Finales Ereignis löschen

Es kann immer nur ein finales Ereignis geben. Wenn Sie diesen Befehl mehrfach verwenden, gilt immer der zuletzt während der Wiedergabe bearbeitete Befehl.
 VORSICHT vor endlosen Schleifen! Achten Sie darauf, dass das Makro nach Erreichen dieser Position auch wirklich beendet wird. Der Befehl "Makro Start / Pause / Ende" kann mit der Option "ohne finales Ereignis" ein Makro direkt beenden.

Es wird NICHT die entsprechende Wiedergabeposition gelöscht, sondern nur Ihre Deklaration als finales Ereignis.

Erstellen Sie eine neue Wiedergabeposition, oder

wählen Sie die Wiedergabeposition, an der das Makro fortgesetzt werden soll, oder markieren Sie diesen RadioButton, damit das Makro direkt nach dem letzten „Gehe zu“-Aufruf fortgesetzt wird.

Sie können auch eine bestehende Wiedergabeposition als finales Ereignis festlegen. Wenn ein Makro beendet wird, und es wurde für dieses Makro eine Wiedergabeposition als finales Ereignis festgelegt, **dann** wird das Makro **nicht** beendet, sondern an dieser Wiedergabeposition fortgesetzt.

Es kann immer nur eine Wiedergabeposition als finales Ereignis festgelegt werden. Der Befehl kann aber trotzdem mehrfach verwendet werden, es gilt immer die letzte Festlegung (bezogen auf den Makroablauf).

Vorsicht vor Endlosschleifen! Solange eine Wiedergabeposition als finales Ereignis definiert ist, kann das Makro nicht beendet werden, weil ja immer wieder diese Wiedergabeposition angesprungen wird. Einzige Ausnahme ist der Befehl „Makro Start / Pause / Ende“, der mit der Option „ohne finales Ereignis“ ein Makro direkt beenden kann.

Mit dieser Einstellung können Sie das finale Ereignis löschen. Hierbei wird aber nicht die Wiedergabeposition gelöscht, sondern nur die Deklaration als finales Ereignis. Die Wiedergabeposition kann weiter benutzt werden, aber wird nicht mehr beim Beenden des Makros angesprungen.

Wiederholungen

Um einen Bereich innerhalb eines Makros zu wiederholen, müssen Sie eine „Abschnitts-Begin“-Zeile und eine „Abschnitts-Ende“-Zeile einfügen. Alle Befehlszeilen zwischen diesen Abschnitts-Zeilen, werden dann entsprechend der Anweisung wiederholt.

Wählen Sie bitte die Art der Wiederholungen:

Angabe der Anzahl

Zeitangabe in

Wählen Sie eine Variable oder geben Sie den Wert direkt ein:

Abschnitts - Begin

Abschnitts - Ende

Sie können die Wiederholungen zeitlich begrenzen, oder Sie geben an wie oft der Abschnitt wiederholt werden soll

Geben Sie die Anzahl der Wiederholungen oder der Zeiteinheiten an.

Legen Sie dann fest, ob es die „Abschnitts-Begin“-Zeile oder die „Abschnitts-Ende“-Zeile ist.

Meldung anzeigen

Wählen Sie die Meldung, die angezeigt werden soll, und die Variable, in der der Status der Meldung gespeichert wird:

Makro mit Anzeige der Meldung unterbrechen

AKTUELLES Makro nach Beenden der Meldung fortsetzen

Status speichern in Variable:

Meldungen bearbeiten

Wählen Sie eine Meldung aus der Liste der in diesem Makro vorhandenen Meldungen. Diese Meldung wird dann eingeblendet.

Soll das Makro unterbrochen werden, wenn die Meldung angezeigt wird?

Soll das zurzeit aktuelle Makro (das muss nicht zwangsläufig das Makro der Meldung sein) fortgesetzt werden, wenn die Meldung ausgeblendet wird? Wählen Sie die Variable, in der der Status der Meldung gespeichert wird. Er wird erst gespeichert, wenn die Meldung ausgeblendet wird, dann aber in der Variablen des Makros, das die Meldung aufgerufen hat, auch wenn zurzeit ein anderes Makro das aktuelle Makro ist. Während die Meldung noch sichtbar ist, sind in dieser Variablen ihre Fensterdaten gespeichert.

Klicken Sie auf den Button Meldung bearbeiten, um die Meldungs-Leiste einzublenden bzw. auszublenden.

Standard – Dialoge

Wählen Sie welcher Dialog angezeigt werden soll:

Öffnen

Wählen Sie eine Variable:

Das Makro pausiert während der Dialog angezeigt wird.

Es wird jeweils das Ergebnis im Wert der Variablen gespeichert.

Beim Farbauswahldialog wird der Zahlenwert der Farbe gespeichert, der Schriftartdialog speichert den Namen im Feld Wert, und alle Einstellungen im Feld Schriftart der Variablen.

Bei den Dialogen Meldung, Eingabe, Frage, Hinweis, wird erst der Text bzw. Wert der Variablen im Dialog angezeigt. Anschließend wird das Ergebnis in der selben Variablen gespeichert.

Das Ergebnis einer Frage ist "Ja" oder "Nein". Das Ergebnis eines Hinweises ist "Ok" oder "Abbrechen".

Wählen Sie die Art des Dialogs, der angezeigt werden soll. Sie können mit diesem Befehl typische Windows-Dialoge anzeigen.

Wählen Sie die Variable, die die anzuzeigenden Daten enthält, bzw. in der die ausgewählten Daten gespeichert werden.

Wenn Sie den Schriftart – Dialog benutzen, werden alle Einstellungen zur Schriftart, in der Variablen gespeichert. Sie können diese in mehreren Befehlen wieder verwenden.

Wenn Sie den in einer Variablen enthaltenen Schrift-Stil prüfen bzw. vergleichen wollen, beachten Sie, das das Feld „[Schriftart] - Stil“ der Variable, den Stil in Textform enthält.

„Standard“
 „Fett“
 „Kursiv“
 „Unterstrichen“
 „Durchgestrichen“

Fett, Kursiv, Unterstrichen, Durchgestrichen können auch kombiniert werden. Dabei werden sie durch ein Komma getrennt. Die Reihenfolge bleibt dabei erhalten!

„Fett,Durchgestrichen“ **aber nicht** „Durchgestrichen,Fett“

Makro Start / Pause / Ende

Makro: ...

Makro starten
 als neuer Prozess

Freie StartParameter:

Prüfen ob Makro aktiv ist
 Variable:

Die Variable enthält dann den Status des Makros:
 - "inaktiv"
 - "unterbrochen"
 - "aktiv"

Makro unterbrechen (Pause)

Die nächsten drei Einstellungen lassen sich kombinieren.

Dieses Makro beenden
 Vorheriges Makro beenden
 Alle früheren Makros beenden

WinMakro beenden

Geben sie den Namen und Pfad des Makros an, das Sie starten wollen bzw. von dem Sie wissen wollen, ob es aktiv ist. Oder wählen Sie eine Variable, die den Makronamen enthält.

Markieren Sie diese CheckBox, um ein Makro zu starten.

Sie können das Makro in einem neuen, eigenen Prozess wiedergeben. Es kann dann parallel zu anderen Makros laufen.

Hier können Sie freie (eigene) Parameter angeben, die beim Start an das Makro übergeben werden, und im Makro ausgewertet werden können (Befehl „Variable“).

Markieren Sie diese CheckBox, um den Status des obige Makros in dieser Variablen zu speichern.

Markieren Sie diese CheckBox, um das aktuelle Makro zu Unterbrechen.

Diese Einstellungen lassen sich untereinander und mit einem Makro-Start kombinieren.

WinMakro und alle Makros werden beendet.

Wenn Sie ein Makro starten, während noch ein anderes aktiv ist, wird das aktuelle Makro unterbrochen, und das neue Makro wird ausgeführt. Es entsteht auf diese Art ein Makrostapel, der von oben nach unten abgearbeitet wird. Immer wenn das aktuelle (oberste) Makro beendet wird, wird das vorherige (und jetzt aktuelle) Makro fortgesetzt. Fortgesetzt bedeutet in diesem Zusammenhang nicht, dass eine evtl. vorhandene Makro-Unterbrechung fortgesetzt wird.

Makro Start / Pause / Ende

Wählen Sie die Schnell Tasten, um die Wiedergabe aller Makros dieses Wiedergabeprozesses zu steuern.

Unterbrechen: 0

Shift Strg Alt

Beenden: 0

Shift Strg Alt

Positionsmarke: 0

Shift Strg Alt

Diese Einstellungen gelten nur für den Wiedergabeprozess, der dieses Makro ausführt, und nur solange mindestens 1 Makro läuft.

Mit diesem Befehl können Sie die Tasten zur Wiedergabesteuerung für diesen Wiedergabeprozess ändern. Solange mindestens ein Makro aus diesem Prozess läuft, oder bis dieser Befehl erneut verwendet wird, gelten diese Einstellungen.

Wählen Sie die Tastenkombination zum Unterbrechen des Makros.

Klicken Sie in dieses Feld und drücken Sie die gewünschte Taste, oder wählen Sie eine Variable die den KeyCode der Taste enthält. Der KeyCode der gewählten Taste wird über dem Feld angezeigt (hier 0).

Wählen Sie die Tastenkombination zum Beenden des Makros.

Klicken Sie in dieses Feld und drücken Sie die gewünschte Taste, oder wählen Sie eine Variable die den KeyCode der Taste enthält. Der KeyCode der gewählten Taste wird über dem Feld angezeigt (hier 0).

Wählen Sie die Tastenkombination zum Unterbrechen des Makros.

Klicken Sie in dieses Feld und drücken Sie die gewünschte Taste, oder wählen Sie eine Variable die den KeyCode der Taste enthält. Der KeyCode der gewählten Taste wird über dem Feld angezeigt (hier 0).

Mausklick

Mit diesem Befehl können Sie systemweit einen Mausklick simulieren, oder den Status einer Maustaste abfragen und in einer Variablen speichern.

Geben Sie die x/y Koordinaten der Mausposition an:

X-Pos: =
 Y-Pos: =

Wählen Sie außerdem Taste und Status:

Taste:

Status:

Tasten-Status nur prüfen, und in Variable speichern. Die Position (X:Y) wird nicht berücksichtigt.

Geben Sie die X,Y-Koordinaten der Position an, an der der Mausklick erfolgen soll. Bezugspunkt ist die linke, obere Bildschirmcke (0,0). Durch klicken auf die Buttons links neben den Eingabefeldern, können Sie deren Bezeichnung ändern (=, +, -). Wählen Sie „+“ oder „-“, um sich auf die aktuelle Mausposition zu beziehen. Bei „X-Pos: + 20“, „Y-Pos: + 0“ würde 20 Pixel neben die aktuelle Mausposition geklickt. (Auch Variablen möglich)

Wählen Sie die Taste, mit der geklickt wird bzw. deren Status Sie prüfen wollen. Wenn Sie einen Mausklick simulieren wollen, müssen Sie außerdem den Status der Taste wählen (unten, oben). Sie können für alle Angaben auch jeweils eine Variable wählen. Gültige Werte wären: (**Taste:** Links, Mitte oder Rechts) (**Status:** unten oder oben).

Setzen Sie einen Haken in diese CheckBox, wenn Sie keinen Mausklick simulieren wollen, sonder den Status der Maustaste abfragen wollen.

Der Status wird in dieser Variablen gespeichert. (z.B. „unten“)

Mausbewegung

Geben Sie die x/y Koordinaten der Mausposition an:

X-Pos: =
 Y-Pos: =

Mausposition nur prüfen und in Variable speichern.

X-Pos:
 Y-Pos:

Markierte Mausbewegungen übernehmen (relativ)

Markierte Mausbewegungen in Bezug setzen

X-Pos:
 Y-Pos:

Relative Koordinatenangaben (+, - XY) können mit dieser Funktion in explizite Angaben umgewandelt werden.

Geben Sie die X,Y-Koordinaten der Position an, an der die Maus positioniert werden soll. Bezugspunkt ist die linke, obere Bildschirmcke (0,0). Durch klicken auf die Buttons links neben den Eingabefeldern, können Sie deren Bezeichnung ändern (=, +, -). Wählen Sie „+“ oder „-“, um sich auf die aktuelle Mausposition zu beziehen. Bei „X-Pos: + 20“, „Y-Pos: + 0“ würde die Maus 20 Pixel neben der aktuellen Mausposition positioniert. (Auch Variable möglich)

Markieren Sie diese CheckBox und wählen Sie zwei Variablen, um die Koordinaten der aktuellen Mausposition zu speichern.

← Diese Option finden Sie auch in anderen Befehlen, auch dort können Sie die markierten Mausbewegungen „relativ“ übernehmen. Dies wird im Folgenden noch einmal erklärt.

← wird im Anschluss erklärt

Wenn Sie z.B. aufzeichnen, wie Sie mit der Maus an der Position (100,100) eine Kreisbewegung im Uhrzeigersinn machen, können Sie diese Kreisbewegung später immer wieder abspielen. Aber sie wird immer an der Position (100,100) beginnen und genau der aufgezeichneten Spur folgen. Wollen Sie jetzt z.B. an einer beliebigen anderen Position, genau diese Kreisbewegung ausführen lassen, müssten Sie sie für diese Position neu aufzeichnen, oder von Hand, Befehl für Befehl einfügen.

Markierte Mausbewegungen übernehmen (relativ) bietet Ihnen folgende Alternative:

Markieren Sie alle zur Kreisbewegung gehörenden Zeilen im Editor.

Machen Sie einen Haken in die CheckBox „Markierte Mausbewegungen übernehmen (relativ)“. Klicken Sie unten, links in der Befehls-Leiste auf den Button „Ersetzen“.

Es werden dann alle markierten Befehlszeilen des Typs „Mausbewegung“ (andere werden nicht beachtet, auch wenn markiert) durch neue Mausbewegungs-Befehle ersetzt.

Die neuen Befehle, erzeugen immer noch die gleiche Kreisbewegung, aber ausgehend von der aktuellen Mausposition. Die Kreisbewegung bzw. die zur Kreisbewegung gehörenden Mausbewegungen sind jetzt relativ. Jede Bewegung bezieht sich jetzt auf die aktuelle Mausposition und wird nur noch durch Differenz zu dieser angegeben (z.B. X: + 2, Y: + 4) und nicht mehr explizit durch die genauen Bildschirm Koordinaten (z.B. X: = 450, Y: = 356).

Markierte Mausbewegungen in Bezug setzen kann aus (**relativen**) Mausbewegungs-Befehlen wieder koordinatenbezogene, explizite Befehle machen. Markieren Sie alle Befehle die Sie wieder in Bezug setzen wollen, und geben Sie die Anfangskordinaten an (in unserem obigen Beispiel wären das X-Pos: 100, Y-Pos: 100). Klicken Sie auf „Übernehmen“.

Tastaturereignis

Drücken Sie die gewünschte Taste im Eingabefeld, und wählen Sie den Status:

Taste:

Status:

Geben Sie an, nach wieviel MSek. eine Taste erneut gesendet wird, solange sie gedrückt ist. (-1 = garnicht)

Millisekunden

Tasten-Status nur prüfen, und in Variable speichern:

Tasten die einrasten bzw. Funktionen (z.B. NumLock) ein/ausschalten, werden auf den Status der Funktion hin geprüft, also ist das Ergebnis "An" oder "Aus".

Oder wählen Sie die Variable, die den zu "tippenden" Text enthält:

Zeichenweise senden

Dieser Text kann Befehlswörter enthalten (siehe Hilfe). Diese werden aber nur "systemweit" unterstützt. Wenn Sie Text aus einer Variablen an ein spezielles Fenster senden, und der Text enthält Befehlswörter, wird das Fenster in den Vordergrund gesetzt um die Befehlswörter systemweit zu senden.

Komplett senden

Dieser Text wird so wie er ist, als eine Einheit gesendet. Enthaltene Befehlswörter (siehe Hilfe), werden nicht interpretiert, sondern als normaler Text erkannt.
 Nicht jedes Fenster akzeptiert diese Art der Texteingabe!

Nur an Fenster aus folgender Variable senden:

ACHTUNG! Die Tasten "SHIFT", "STRG" und "ALT", sowie Tastenkombinationen die diese beinhalten, lassen sich nur systemweit senden. Setzen Sie zuerst das Zielfenster in den Vordergrund, und senden Sie die Tasten anschließend systemweit.

Klicken Sie mit der Maus in dieses Feld und drücken Sie dann die Taste, die Sie senden wollen, oder wählen Sie eine Variable die den TastenCode enthält (z.B. 13 für Return oder Enter). Wählen Sie den Status der Taste (unten, oben, unten/oben). Sie können auch eine Variable wählen.

Solange Sie der Status der Taste „unten“ ist, wird sie alle angegebenen Millisekunden erneut gesendet.

Statt eine Taste zu senden, können Sie auch den Status abfragen und In dieser Variablen speichern.

Aktivieren Sie die Checkbox „Tasten die einrasten...“, wenn Sie prüfen wollen, ob spezielle Tasten wie z.B. „NumLock“ oder „Capslock“ (Feststelltaste) „An“ oder „Aus“-geschaltet sind.

Sie können auch einen ganzen Text, oder eine Zeichenfolge senden. Wählen Sie die Variable, die diese(n) enthält. Hierbei spielt der Status keine Rolle.

Wenn Sie den Text zeichenweise senden, wird jedes Zeichen einzeln nacheinander gesendet, so als würden Sie *sehr* schnell tippen. Dieser Text kann Befehlswörter enthalten (siehe Hilfe). Diese werden aber nur "systemweit" unterstützt. Wenn Sie Text aus einer Variablen an ein spezielles Fenster senden, und der Text enthält Befehlswörter, wird das Fenster in den Vordergrund gesetzt. (siehe **TastenCodes** weiter unten)

Wenn Sie den Text komplett senden, wird der komplette Text in einem Schritt gesendet, ähnlich dem Einfügen aus der Zwischenablage. Ist in dem empfangenden Fenster zurzeit Text markiert, wird dieser ersetzt.

Nicht jedes Fenster akzeptiert Text, der auf diese Weise gesendet wird. Manchmal ist, je nach Anwendung, das Zielfenster auch nicht der richtige Empfänger. Wenn Sie z.B. Text an den einfachen Texteditor senden wollen, müssen Sie nicht das Hauptfenster wählen, sondern das innere (weiße) Textfeld. Je komplexer die Anwendung, desto unwahrscheinlicher der Erfolg. Einfache Text- und Eingabefelder stellen kein Problem dar.

Das Tastaturereignis wird immer **systemweit** gesendet.

Sie können es aber auch gezielt nur an ein bestimmtes Fenster senden.

Wählen Sie dazu die Variablen mit den Daten dieses Fensters.

ACHTUNG! Die Tasten "SHIFT", "STRG" und "ALT", sowie

Tastenkombinationen die diese beinhalten, lassen sich nur systemweit senden.

Setzen Sie zuerst das Zielfenster in den Vordergrund, und senden Sie die Tasten anschließend systemweit.

TastenCodes:

Um Sonderzeichen bzw. spezielle Tasten innerhalb eines Textes zu senden, können Sie folgende TastenCodes verwenden (dies gilt nur, wenn Sie Text aus einer Variablen **systemweit** senden):

{WINMAKRO_ALT}	= Alt		
{WINMAKRO_BKSP}	= BackSpace ←		
{WINMAKRO_BS}	= BackSpace ←		
{WINMAKRO_BACKSPACE}	= BackSpace ←		
{WINMAKRO_BREAK}	= Pause		
{WINMAKRO_CAPSLOCK}	= CapsLock		
{WINMAKRO_CLEAR}	= Clear		
{WINMAKRO_CONTROL}	= Strg, Ctrl		
{WINMAKRO_DEL}	= Entf		
{WINMAKRO_DELETE}	= Entf		
{WINMAKRO_LEFT}	= Cursor-Taste Pfeil nach links		
{WINMAKRO_RIGHT}	= Cursor-Taste Pfeil nach rechts		
{WINMAKRO_UP}	= Cursor-Taste Pfeil nach oben		
{WINMAKRO_DOWN}	= Cursor-Taste Pfeil nach unten		
{WINMAKRO_END}	= Ende		
{WINMAKRO_ENTER}	= Return, Enter		
{WINMAKRO_ESC}	= Esc		
{WINMAKRO_ESCAPE}	= Esc		
{WINMAKRO_F1}	= F1	{WINMAKRO_F9}	= F9
{WINMAKRO_F2}	= F2	{WINMAKRO_F10}	= F10
{WINMAKRO_F3}	= F3	{WINMAKRO_F11}	= F11
{WINMAKRO_F4}	= F4	{WINMAKRO_F12}	= F12
{WINMAKRO_F5}	= F5	{WINMAKRO_F13}	= F13
{WINMAKRO_F6}	= F6	{WINMAKRO_F14}	= F14
{WINMAKRO_F7}	= F7	{WINMAKRO_F15}	= F15
{WINMAKRO_F8}	= F8	{WINMAKRO_F16}	= F16
{WINMAKRO_HELP}	= Hilfe		
{WINMAKRO_HOME}	= Pos1, Home		
{WINMAKRO_INS}	= Einfg, Ins		
{WINMAKRO_NUMLOCK}	= Num Lock		
{WINMAKRO_PGDN}	= Bild ↑		
{WINMAKRO_PGUP}	= Bild ↓		
{WINMAKRO_PRTSC}	= Druck, Print Screen		
{WINMAKRO_RETURN}	= Return, Enter		
{WINMAKRO_SHIFT}	= Umschalttaste, Shift		
{WINMAKRO_SCROLLLOCK}	= Scroll, ScrLk		
{WINMAKRO_STRG}	= Strg, Cntrl		
{WINMAKRO_TAB}	= Tabulator, TAB, → ←		

Wenn mehrere Tasten zusammen gesendet (gedrückt) werden sollen, benutzen Sie {WINMAKRO_GRUPPE}, gefolgt von allen Tasten und TastenCodes, die kombiniert werden sollen, zwischen zwei runden Klammern.

Beispiel:

Erstellen Sie eine einfache Textdatei mit folgendem Inhalt,

```
Hallo Welt,  
das ist ein {WINMAKRO_GRUPPE}({WINMAKRO_SHIFT}test).
```

Laden Sie diese Datei in eine Variable, und senden Sie den Text aus der Variablen systemweit.
Sie erhalten dann folgendes Ergebnis:

```
Hallo Welt,  
das ist ein TEST.
```

Scrollen / Tastaturkürzel

Scrollen

Wählen Sie die Variable, mit dem Fenster-Handle:

nach links scrollen
 nach rechts scrollen
 nach oben scrollen
 nach unten scrollen

Wieviel Einheiten bzw. Zeilen:

Verzögerung (Msek) / Einheit:

Geschwindigkeit

Legen Sie die Verzögerung pro Geschwindigkeitsstufe, für die Mauskontrolle fest. Die Änderung gilt nur solange noch mind. ein Script läuft.

0	<input type="text" value="100"/>	5	<input type="text" value="40"/>
1	<input type="text" value="90"/>	6	<input type="text" value="30"/>
2	<input type="text" value="75"/>	7	<input type="text" value="20"/>
3	<input type="text" value="60"/>	8	<input type="text" value="10"/>
4	<input type="text" value="50"/>	9	<input type="text" value="5"/>

zurückstellen (original)

Mauskontrolle

Hier können Sie die Mauskontrolle (Scrollen) temporär "AN" oder "AUS" schalten. Gilt nur solange mind. ein Script läuft.

An
 Aus

Tastaturkürzel

Hier können Sie die Tastaturkürzel (ShortCuts) aktivieren bzw. deaktivieren. Gilt nur solange mind. ein Script läuft.

aktivieren
 deaktivieren

Sie können den Inhalt eines Fensters bzw. das Fenster scrollen.

Wählen Sie die Variable mit den Daten des Fensters, das Sie scrollen möchten.

Wählen Sie die Scroll-Richtung

Wählen Sie wie viel Zeilen bzw. Einheiten (je nach Fensterinhalt) gescrollt werden sollen.

Und wählen Sie die Verzögerung zwischen jeder gescrollten Zeile.

Sie können die Geschwindigkeitsstufen des manuellen Scrollens (Scrollen mit der rechten Maustaste) anpassen. Änderungen die Sie hier vornehmen, sind nur temporär, sie gelten nur solange mindestens ein Makro läuft.

Geben Sie die neuen Werte ein.

Oder aktivieren Sie wieder die Originaleinstellungen.

Solange die Mauskontrolle „AN“ ist (siehe Einstellungen), können Sie, mit der rechten Maustaste scrollen. Gescrollt wird, indem Sie über einem Fenster die rechte Maustaste gedrückt halten, und die Maus bewegen. Damit dies nicht unbeabsichtigt von einem Makro ausgelöst wird, z.B. weil im Makro entsprechende Mausbefehle vorkommen, können Sie die Mauskontrolle AN oder AUS – schalten.

Auch die Tastaturkürzel können, solange mindestens ein Makro läuft, deaktiviert oder aktiviert werden.

Originaleinstellungen werden hierdurch nicht beeinflusst.

Tasten sperren

Tastatur und Maus komplett sperren
 Komplette Sperrung wieder aufheben
 Sperrfunktion AN
 Sperrfunktion AUS
 Status prüfen (AN/AUS)

Die Variable erhält den Wert "AN" oder "AUS". (ohne '"')

oder

Wählen Sie die Gruppe, die bearbeitet werden soll:

* wird autom. erstellt, wenn sie nicht existiert.

Gruppe löschen
 Gruppe sperren
 Taste bearbeiten

Taste:

Code:
 Klicken Sie in das Feld "Taste" und drücken Sie anschließend auf Ihrer Tastatur die Taste, die Sie bearbeiten wollen. Oder klicken Sie mit der jeweiligen Maustaste in das Feld.
 Wenn Sie eine Variable wählen, muss diese den Code der Taste enthalten. Z.B. muss der Wert der Variable = 13 sein, wenn Sie die Eingabe-Taste (RETURN) sperren wollen.

Taste hinzufügen
 Taste entfernen
 Details entfernen
 Details hinzufügen

Details:

Taste im Fenster sperren
 Taste nicht im Fenster sperren

Bedingungen:

SHIFT STRG ALT

entspricht folgenden Werten:

Handle:

Titel / Text:

Klasse:

Parent:

Bildschirm X:

Bildschirm Y:

Client X:

Client Y:

Breite:

Höhe:

Sie können Tastatur und Maus komplett sperren. Keine Eingaben, kein Klicken und keine Bewegung mehr – einzig (Strg + Alt + Entf) funktioniert und hebt die Sperre auf.

Sie können eine komplette Sperrung von Tastatur und Maus natürlich auch wieder aufheben.
oder

Sie können die normale Sperrfunktion AN-schalten, um die Tasten der aktuellen Gruppe zu sperren, oder AUS, um keine Taste zu sperren.

oder

Sie prüfen nur den Status der Sperrfunktion, und speichern ihn in einer Variablen. Die Variable erhält dann den Wert „AN“ oder „AUS“ (ohne „“).

Sie wählen eine Gruppe, die Sie bearbeiten wollen. Wenn diese Gruppe noch nicht existiert, wird sie wenn nötig, automatisch angelegt.

Sie können die Gruppe löschen, sperren, d.h. diese Gruppe wird ausgewählt und die Sperrfunktion wird AN-geschaltet, oder Tasten dieser Gruppe bearbeiten....

Wählen Sie hier eine Variable, die den Code der Taste enthält, oder klicken Sie mit der Maus in dieses Feld und drücken Sie anschließend auf Ihrer Tastatur die Taste, die Sie sperren wollen. Sie können auch nur mit der linken oder rechten Maustaste in dieses Feld klicken, um diese zu sperren.

Wählen Sie, ob Sie die Taste zur Gruppe hinzufügen wollen, oder entfernen wollen, oder ob Sie Details dieser Taste entfernen wollen, oder ob Sie Details dieser Taste hinzufügen wollen.

Wählen Sie ob die Taste nur im gewählten Fenster gesperrt werden soll, oder ob sie nur in allen anderen Fenstern gesperrt werden soll.

Muss SHIFT, STRG oder ALT zusätzlich gedrückt sein?
 Auf welches Fenster beziehen sich die Details ?

Das oben ausgewählte Fenster muss mit den hier gewählten (Haken setzen) Kriterien übereinstimmen, damit die Details auf dieses Fenster angewendet Werden. Sie können die Werte direkt eingeben, oder Variablen wählen.

Beispiel:

Siehe Beschreibung zum Menüpunkt „Einstellungen“ des WinMakro-Menüs. Dort wird die Funktionsweise der Tastensperre erklärt. Tasten können auch ohne Makro, direkt im Menü „Einstellungen“ gesperrt werden, bzw. die gesperrten Tasten verwaltet werden.

Hinweis:

Wenn Sie Tastatur und Maus komplett sperren, können Sie trotzdem durch ein Makro Maus und Tastatur steuern, ABER die Schnellasten zu Wiedergabesteuerung sind auch gesperrt! Wenn Sie Tasten mit der Sperrfunktion sperren, sind diese auch nicht mehr durch ein Makro auszulösen. Wenn Sie Tasten senden wollen, die zurzeit gesperrt sind, können Sie die diesen Befehl mit der Einstellung „Sperrfunktion AN/AUS“ verwenden, um die Sperre erst aufzuheben, dann die Tasten senden, und schließlich die Sperrfunktion wieder zu aktivieren.

Suchen...

Mit diesem Befehl können Sie auf der Festplatte nach Dateien suchen, und das Ergebnis als Liste in einer Variablen speichern.

Geben Sie den Dateinamen an (z.B. *.exe), oder wählen Sie eine Variable die diesen enthält. Die Variable kann auch eine Liste enthalten.

Sie können einen Text (oder Variable) angeben, der enthalten sein muss, und ob dieser „genau“ (Groß-Kleinschreibung) enthalten sein muss.

Geben Sie den Ordner (Verzeichnis) an, in dem Gesucht wird, und ob die Unterordner ebenfalls durchsucht werden (rekursiv). Sie können mehrere Verzeichnisse durch Semikolon trennen. Eine Variablen kann auch eine Verzeichnisliste enthalten.

Sie können Dateien angeben, die nicht in die Ergebnisliste aufgenommen werden sollen. Auch hier können Sie eine Variable auswählen.

Wählen Sie die Variable, in der die Ergebnisliste gespeichert wird.

Soll die Suche nach dem ersten Treffer beendet werden ?

Sie können Datum und Zeit zum Kriterium machen.

Wählen Sie welche Datum/Zeit-Angabe geprüft werden soll.

Markieren Sie dieses Feld (Häkchen), wenn Sie Datum/Zeit aus einem Kalender wählen wollen, Sie können auch Variablen angeben.

Dateidatum muss größer oder gleich diesem Datum sein.

Dateizeit muss größer oder gleich dieser Zeit sein.

Dateidatum muss kleiner oder gleich diesem Datum sein.

Dateizeit muss kleiner oder gleich dieser Zeit sein.

Nur bei dieser Zeitangabe ist 00:00:00 das Selbe wie 24:00:00!

Wenn Sie also 00:00:00 als Zeit angeben, werden auch die Dateien gefunden, die innerhalb des ganzen Tages bearbeitet wurden.

Sie können die Dateiattribute zum Kriterium machen.

Die Dateien müssen mindestens eins der markierten Attribute besitzen, aber dürfen keins der nicht markierten Attribute besitzen.

Markieren Sie diese CheckBox, wenn die Dateien genau die markierten Attribute besitzen müssen, und sonst keine.

Sie können eine Mindest- und Maximalgröße für die Dateien angeben.

Geben Sie eine Null (0) an, wenn die Größe keine Rolle spielt.

Sie können angeben, wie viel Aufmerksamkeit der Prozessor dieser Suche zuordnet. „normal“ ist die empfohlene Einstellung.

Sie können im Dateinamen „*“ als Platzhalter benutzen.
(* .exe, sucht z.B. alle Dateien mit der Dateierdung „.exe“)

Sie können auch eine Variable auswählen, die eine Liste mit Dateinamen enthält. Es wird dann nach allen Dateien in der Liste gesucht. Auch hier sind Platzhalter erlaubt.

Sie können außerdem innerhalb einer Liste verschiedene Verzeichnisse mit angeben. (z.B. „C:*.exe“ und „*.bmp“, es werden dann alle EXE-Dateien im Verzeichnis C:\ **und** alle BMP-Dateien im Such-Verzeichnis gefunden)

Auch im Feld „**Ausgenommene Dateien**“ können Sie Platzhalter für Verzeichnis und Namen verwenden und eine Variable wählen, die eine ganze Liste von Dateien enthalten kann.

Beispiel: (Anstelle von „lib“ kann jeder beliebige Ordnername verwendet werden.)

*.txt	ignoriert alle Text-Dateien in jedem Ordner und Laufwerk
C:*.txt	ignoriert alle Text-Dateien in der ersten Ebene (root) von Laufwerk C:
?*.txt	ignoriert alle Text-Dateien in der ersten Ebene (root) von jedem Laufwerk
C:lib*.txt	ignoriert alle Text-Dateien in Unterordner „lib“ von jedem Ordner in Laufwerk C:
lib*.txt	ignoriert alle Text-Dateien in Unterordner „lib“ von jedem Ordner in jedem Laufwerk
C:lib*.txt	ignoriert alle Text-Dateien in Unterordner „lib“ Dateien in der ersten Ebene (root) von Laufwerk C:
:lib.txt	ignoriert alle Text-Dateien in Unterordner „lib“ Dateien in der ersten Ebene (root) von jedem Laufwerk

Datei / Verzeichnis

Variable A:

Variable B:

Datei
 Verzeichnis

Prüfen ob A existiert, wenn ja dann B = A, sonst is B leer.

Prüfen ob A das Attribut besitzt, wenn ja dann erhält B den Namen des Attributs, sonst is B leer.

Datum / Zeit von A in B speichern. Die Daten werden in drei Zeilen in der Variable gespeichert:

Erstellungszeitpunkt
 Letzter Lesezugriff
 Letzter Schreibzugriff

Dateigröße (Byte) von A in B speichern.

Erstelle A
 Lösche A
 kopiere A nach B
 verschiebe A nach B
 umbenennen: A nach B
 Datum / Zeit von A:

{03.07.2003 12:06.22}

Datei erstellt
 Lesezugriff
 Schreibzugriff

Dateiattribute von A

Schreibgeschützt
 Versteckt
 System
 Laufwerks-ID
 Verzeichnis
 Archivdatei
 Beliebige Datei

Wenn existiert ?

Nummerieren
 Datum/Zeit
 Zeit
 Ersetzen

Wählen Sie eine Variable, die einen Datei- oder Verzeichnisnamen enthält (inkl. Pfad, sonst wird der Makropfad verwendet). * (siehe unten)

Wählen Sie eine zweite Variable (wenn benötigt, siehe unten), die ebenfalls einen Datei- oder Verzeichnisnamen enthält. * (siehe unten)

Entscheiden Sie, ob sich alle weiteren Einstellungen dieses Befehls, auf eine Datei oder ein Verzeichnis beziehen. (Entsprechend wird der Name innerhalb der Variablen A und B gedeutet.

Wenn Sie nur prüfen wollen, ob Datei/Verzeichnis aus A existiert, markieren Sie diese Checkbox. Bei Erfolg wird der Inhalt von A in B kopiert, sonst ist B leer.

Sie können die Datei oder das Verzeichnis aus der Variable A auf ein bestimmtes Dateiattribut hin prüfen. (Schreibgeschützt, Versteckt, System, Laufwerk-ID, Verzeichnis, Archivdatei, Beliebige Datei). Wenn A das Attribut besitzt, enthält B den Namen des Attributs, sonst ist B leer.

Sie können Datum und Zeit der Datei / Verzeichnis abfragen.

Es werden das Erstellungsdatum, das Datum des letzten Lesezugriffs und das Datum des letzten Schreibzugriffs zusammen abgefragt und in drei Zeilen in der Variablen B gespeichert.

Sie können die Dateigröße von A abfragen und in B speichern.

Datei bzw. Verz. aus A wird erstellt.

Datei bzw. Verz. aus A wird gelöscht.

Datei bzw. Verz. aus A wird nach Datei bzw. Verz. aus B kopiert.

Datei bzw. Verz. aus A wird nach Datei bzw. Verz. aus B verschoben.

Datei bzw. Verz. aus A wird umbenannt (in B)

Datei bzw. Verz. aus A erhalten die markierten Attribute.

Sie können das Erstellungsdatum, das Datum des letzten Lesezugriffs oder das Datum des letzten Schreibzugriffs ändern. Geben Sie eine Variable an die das neue Datum enthält, oder geben Sie das neue Datum direkt an.

Sie können auch die Dateiattribute ändern.

Falls eine Datei / Verzeichnis erstellt, kopiert, verschoben werden soll, und es gibt die Zieldatei / Verzeichnis schon, kann die neue Datei / Verzeichnis:

nummeriert werden,

oder Datum/Zeit wird angehängt

oder Zeit wird angehängt

oder Zieldatei / Verzeichnis wird ersetzt.

Der neue Name wird in der Ziel-Variable gespeichert.

* Sie können auch eine Variable wählen, die eine Liste von Datei/Verzeichnisnamen enthält. Es wird dann z.B. jede Quelldatei auf jede Zieldatei kopiert. Enden die Pfadangaben in der ZielVariable mit einem BackSlash „\“, dann wird dieser Pfad als Verzeichnis interpretiert, und die Quelldateien werden in diese Verzeichnisse kopiert. Ohne „\“ am Ende wird jeder Pfad als Datei behandelt.

Dateien anhängen / entfernen

Mit diesem Befehl können Sie eine beliebige Datei (Quelldatei) innerhalb einer anderen Datei (Zieldatei) verstecken. Die Zieldatei kann weiterhin geöffnet werden, und nur ihre Größe hat sich verändert. Genauso können Sie versteckte Daten wieder extrahieren und in einer Datei speichern.

QuellDatei:

ZielDatei:

QuellDatei anhängen
 QuellDatei löschen

Zieldatei extrahieren
 Daten in Quelle löschen

Wählen Sie die Variable, die den Namen (inkl. Pfad) der Quelldatei enthält.

Wählen Sie die Variable, die den Namen (inkl. Pfad) der Zieldatei enthält.

Die Quelldatei wird an die Zieldatei angehängt (versteckt). Sie können die originale Quelldatei löschen.

In der Quelldatei versteckte Daten werden als Zieldatei gespeichert. Sie können die Daten innerhalb der Quelle löschen.

Verschlüsseln / Entschlüsseln

Mit diesem Befehl können Sie Text oder Dateien verschlüsseln oder wieder entschlüsseln. Dabei wird ein frei wählbarer Schlüssel verwendet.

Was möchten Sie tun?

Text verschlüsseln
 Datei verschlüsseln

Text entschlüsseln
 Datei entschlüsseln

Neue Ver- / Entschlüsselung
Ab WinMakro 3.06 gibt es ein neues Verfahren zum Ver- und Entschlüsseln. Es ist nicht kompatibel zum Vorgänger!

Geben Sie einen Schlüssel an, maximal 12 Stellen, Buchstaben und Ziffern:

Quelle:

Ziel:

Wenn Sie Variablen wählen, müssen diese entweder den Text oder den Dateinamen enthalten, je nach dem ob Sie Text oder Dateien bearbeiten.

Wenn die Zieldatei bereits existiert, was soll dann gemacht werden ?

Vorgang abbrechen
 Datei ersetzen
 nummerieren
 Datum, Zeit anhängen

Sie können einen Text oder eine Datei verschlüsseln

oder

Sie können einen Text oder eine Datei entschlüsseln

Ab WinMakro 3.06 gibt es ein neues Verfahren zum Ver- und Entschlüsseln. Es ist nicht kompatibel zum bislang genutzten Verfahren. Hier können Sie wählen welche Variante Sie verwenden wollen.

Wählen Sie einen max. zwölfstelligen Schlüssel (oder Variable)

Wählen Sie die Quelle. Variable, Text oder Datei.
 Wenn Sie Dateien bearbeiten, können Sie mit dem Button „?“ eine Datei auswählen.

Wählen Sie das Ziel. Variable oder Datei.
 Wenn Sie Dateien bearbeiten, können Sie mit dem Button „?“ eine Datei auswählen.

Hier können Sie festlegen, was passiert wenn die Zieldatei bereits existiert. (Nur von Bedeutung, wenn Sie Dateien bearbeiten.)

Office-Agenten

Mit diesem Befehl können Sie die Office-Agenten steuern. Sie können Sie Anzeigen in beliebiger Größe, über den Bildschirm bewegen, sie reden lassen, Text vorlesen, Animationen abspielen, darauf reagieren, wenn auf sie geklickt wird,...und noch mehr.

Auf der Internetseite: <http://www.msagentring.org/> finden Sie ein große Zahl von Agenten, die Sie verwenden können, und auch zu jedem Agenten eine Liste mit unterstützten Animationen.

The image shows a configuration dialog box for 'Office-Agenten'. It contains several sections:

- Agenten Datei:** A dropdown menu.
- Agenten Name:** A dropdown menu.
- Befehl:** A dropdown menu.
- Konstante 1:** A dropdown menu.
- Konstante 2:** A dropdown menu.
- mit Animation
- Makro starten, bei Doppelclick:** A dropdown menu.
- Stimmlage Lautstärke Geschw.:** Three spinners with values 50, 30082, and 145.
- Breite:** A spinner with value 0.
- Höhe:** A spinner with value 0.
- Soundeffekte
- Nach Befehl ausblenden
- Makro soll warten
- Markierte Mausbewegungen übernehmen (relativ)**

Hier sind alle auf ihrem System installierten Agenten aufgelistet. Sie können auch eine Variable wählen, die den Namen der Datei enthält.

Geben Sie einen Namen für den Agenten ein. Wenn Sie mehrere Agenten gleichzeitig geladen haben, achten Sie auf unterschiedliche Namen.

Hinweis: Sowohl Agentendatei wie auch Agentenname dürfen nicht zur selben Zeit bei unterschiedlichen Agenten vorkommen.

Es werden die weiteren Einstellungen des Befehls **Office-Agenten** beschrieben.

Befehl, Konstanten und Animation

Wählen Sie hier den Befehl für den Agenten bzw. die Aktion die er durchführen soll.

Zu einigen Befehlen müssen Sie auch noch eine oder zwei Konstanten angeben, außerdem können Sie entscheiden, ob der Agent seine Animation zu dieser Aktion abspielen soll.

- **Laden**

Es wird ein neuer Agent erstellt. Dieser ist noch nicht sichtbar.

- **Entladen**

Der Agent wird entladen. Alle Aktionen werden abgebrochen, er wird entfernt.

- **Einblenden**

Ein bereits geladener aber noch unsichtbarer Agent wird eingeblendet (sichtbar). Hier können Sie außerdem angeben, ob die Animation abgespielt werden soll.

- **Ausblenden**

Ein bereits geladener und sichtbarer Agent wird ausgeblendet (unsichtbar). Hier können Sie außerdem angeben, ob die Animation abgespielt werden soll.

- **Stop**

Sie können einen Agenten, dessen Namen Sie als Konstante angeben, veranlassen, sofort alle Aktionen abzubrechen.

- **Warten**

Sie können den Agenten veranlassen, solange nichts zu tun, bis ein anderer Agent, dessen Namen Sie als Konstante angeben, seine aktuelle Aktion beendet hat. Dieser Befehl ist nützlich, wenn Sie das Ende einer Agenten-Aktion genau abpassen wollen, um dann mit einem anderen Agenten zu reagieren.

- **Sprechen**

Der Agent zeigt den Text der Konstante (Sie können auch eine Variable angeben) in einer Sprechblase an und liest ihn vor. Sie können optional mit der zweiten Konstante eine WAVE-Datei angeben, die dann abgespielt wird, statt den Text zu lesen.

- **Monoton Sprechen**

Der Agent zeigt den Text der Konstante (Sie können auch eine Variable angeben) in einer Sprechblase an und liest ihn mit monotoner Stimme vor.

- **Flüstern**

Der Agent zeigt den Text der Konstante (Sie können auch eine Variable angeben) in einer Sprechblase an und liest ihn mit flüsternder Stimme vor.

- **Animation**

Der Agent spielt die Animation, deren Namen Sie in der Konstante (Sie können auch eine Variable angeben) angeben ab. Sie finden eine Liste mit den Animationen eines jeden Agenten auf der oben angegebenen Internetseite.

- **Zeigen auf (X,Y)**
Der Agent zeigt auf die Stelle, deren Koordinaten Sie in den Konstanten (Sie können auch Variablen angeben) angeben. Je nach Agent ist das mehr oder weniger genau.
- **Bewegen nach (X,Y)**
Der Agent bewegt sich zu der Stelle, deren Koordinaten Sie in den Konstanten (Sie können auch Variablen angeben) angeben. Sie können hier auch angeben, ob die zugehörige Animation abgespielt werden soll.

Makro starten, bei Doppelclick

Hier können Sie eine Makro angeben, oder eine Variable die den Makronamen enthält. Dieses Makro wird dann abgespielt, wenn auf den Agenten doppelgeklickt wird.

Stimmlage

Hier können Sie die Stimmlage des Agenten verändern

Lautstärke

Hier können Sie die Lautstärke des Agenten verändern. 30000 ist normal.

Geschw. (Geschwindigkeit)

Hier geben Sie die Sprechgeschwindigkeit an.

Breite und Höhe

Hier können Sie die Breite und Höhe des Agenten verändern. Null (0) bedeutet Standardbreite bzw. Standardhöhe.

Soundeffekte

Hier geben Sie an, ob die Soundeffekte des Agenten abgespielt werden sollen.

Nach Befehl ausblenden

Hier geben Sie an, ob der Agent nachdem dieser Befehl ausgeführt wurde, ausgeblendet wird.

Makro soll warten

Dieser Punkt bestimmt, ob auf die Beendigung der aktuellen Agentenaktion (wahrscheinlich dieser Befehl) gewartet wird, bevor das Makro mit der nächsten Zeile fortgesetzt wird. Sie können z.B. auch einen Agenten etwas vorlesen lassen während das Makro weiterläuft.

Markierte Mausbewegungen übernehmen (relativ)

Diese Option wird nur in Verbindung mit dem Agentenbefehl **Gehe zu (X, Y)** beachtet. Die markierten Mausbewegungs-Befehle im Editor, werden durch Office-Agenten-Befehle ersetzt. Dabei werden die Koordinaten der markierten Mausbewegungs-Befehle relativ übernommen, das heißt, jedes Koordinatenpaar wird durch seine Differenz zum vorherigen Paar beschrieben. Siehe hierzu die Erklärung in der Beschreibung zum Befehl „**Mausbewegung**“ (siehe oben).

Registrierung / Ini-Dateien

Mit diesem Befehl können Sie die Registrierung und Ini-Dateien bearbeiten, Werte importieren und exportieren, sowie Werte abfragen und in Variablen speichern. Der Befehl ist in zwei Ansichten unterteilt, eine für die Registrierung und eine für die Ini-Dateien.

Registrierung

Registrierung | Ini - Datei

Hauptschlüssel:

Schlüssel:

Feld:

Wert:

WertTyp

Text

Ganzzahl

Gleitkomma

Datum / Zeit

Bool

Aktionen:

Variable für AktionsWert (AW):

prüfen ob vorhanden
 (Schlüssel oder Feld)
 AktionsWert = Ja / Nein

erstellen

löschen

Nur Schlüssel:

sichern in Datei aus (AW)

laden aus Datei aus (AW)

kopieren nach (AW)

verschieben nach (AW)

Nur Felder:

Wert in (AW) speichern

Wert ersetzen durch Wert

Feld umbenennen => (AW)

Geben Sie den Pfad des Hauptschlüssels an, oder eine Variable, die den Pfad enthält.

Geben Sie den Schlüssel an, oder eine Variable.

Geben Sie den Feldnamen an, oder eine Variable.

Geben Sie den Wert des Feldes an, oder eine Variable.

Geben Sie an, welchem Typ der Wert entspricht.

Für einige Aktionen wird eine weitere Variable benötigt, diese können Sie hier angeben.

Sie können prüfen ob der (das) oben gewählte Schlüssel Feld) vorhanden ist. Wenn Sie kein Feld angegeben haben, wird der Schlüssel geprüft, ansonsten das Feld.

Sind Schlüssel oder Feld vorhanden, ist der Wert der AktionsWert-Variablen „Ja“, sonst „Nein“ (ohne Anführungszeichen „“)

Sie können Schlüssel oder Feld erstellen.

Sie können Schlüssel oder Feld löschen.

Die nächsten Optionen gelten nur für Schlüssel:

wird in der Datei gesichert, deren Pfad in der AktionsWert-Variablen steht.

wird aus der Datei geladen, deren Pfad der AktionsWert-Variablen steht.

wird an die Stelle kopiert, deren Pfad (Reg) der AktionsWert-Variablen steht.

wird an die Stelle verschoben, deren Pfad (Reg) der AktionsWert-Variablen steht.

Die nächsten Optionen gelten nur für Felder:

Der Wert des Feldes wird in der AktionsWert-Variablen gespeichert.

Der Wert des Feldes wird durch den Wert ersetzt, den Sie oben angegeben haben.

Feld wird umbenannt. Neuer Name aus der AktionsWert-Variablen.

Ini-Dateien

Geben Sie den Pfad der Datei an, oder die Variable, die diesen enthält.

Geben Sie den Abschnittsnamen an, oder eine Variable...

Geben Sie den Schlüsselnamen an, oder eine Variable...

Geben Sie (wenn nötig) den Wert an, oder eine Variable...

Sie können den Wert des Schlüssels in dieser Variablen speichern.

Sie können Schlüssel und Wert im genannten Abschnitt schreiben
 Sie können Schlüssel und Wert im genannten Abschnitt löschen
 Sie können den gesamten Abschnitt löschen.

Standart Drucker auswählen

Geben Sie den Namen des neuen Druckers an, oder eine Variable, die diesen enthält. (Der Name des Druckers ist die Bezeichnung, die z.B. auch in der Systemsteuerung angezeigt wird)

Geben Sie eine Variable an, in der der alte Drucker gespeichert wird.

Der Neue Drucker gilt nur als Standart für Druckaufträge, die aus einem Makro kommen. Außerdem gilt diese Einstellung auch nur solange noch mindestens ein Makro läuft.

Der Neue Drucker wird systemweit (für alle Anwendungen) und dauerhaft (auch nach Neustart) zum Windows-Standarddrucker.

Variablen

Variablen werden in den meisten Befehlen benötigt, oder können dort verwendet werden.

Es gibt nur eine Art von Variablen. Sie können die verschiedensten Daten speichern. Jede Variable hat verschiedene Felder, die je nach Inhalt der Variable gefüllt werden. Eine besondere Stellung hat das Feld „WERT“. Wenn Sie einer Variable Fensterdaten zuweisen, z.B. mit dem Befehl „Fenster suchen/warten“ wird im Feld „WERT“ ebenfalls das Handle des Fensters gespeichert. Wenn Sie einer Variable Text zuweisen, wird dieser nicht nur im Feld „TEXT“ der Variable, sondern auch im „WERT“ gespeichert. „WERT“ ist das Standard-Feld einer Variablen.

Wählen Sie eine Variable aus der Liste:

Neu Umbenennen Löschen

In globale Variable speichern
 Aus globaler Variable laden
 globale Variable löschen

Globale Variable:

Globale Variablen werden automatisch erstellt, oder ersetzt. Sie existieren nur solange mindestens noch 1 Makro läuft. Sie sind Makro-übergreifend gültig.

Sie können der ausgewählten Variable einen Wert zuweisen:

Daten aus Variable:

Welche Daten:
 Alles kopieren 1:1

Text / Bild aus Datei:

freie StartParameter
 aktuelles Datum
 aktuelle Zeit
 Datum Zeit
 Zeit seit Systemstart (ms)
 Programmverzeichnis
 Makroverzeichnis
 Windowsverzeichnis
 Systemverzeichnis
 Temp. Verzeichnis
 aktuelles Verzeichnis
 Computername
 Username
 Betriebssystem
 Grafikauflösung
 Farben
 Schriftgröße
 Anzahl Prozessoren
 Prozessortyp
 phys. Speicher
 phys. Speicher frei
 Auslagerungsspeicher
 Auslagerungsspeicher frei

In dieser ComboBox sind alle Variablen aufgelistet, die zurzeit im Script existieren. Sie können hier eine Variable auswählen, um sie umzubenennen, zu löschen oder ihr speziellen Wert zuzuweisen. Klicken Sie z.B. auf den Button „Neu“ um eine neuen Variable zu erstellen. Sie werden nach einem Namen gefragt – fertig. Um eine Variable in einem der anderen Befehle zu verwenden, muss sie nur einmal hier erstellt werden, sie steht dann automatisch in jeder entsprechenden ComboBox. Sie können die Daten der Variable in einer **globalen Variablen** speichern, oder aus einer globalen Variablen laden.

Sie können globale Variablen auch löschen.

Geben Sie hier den Namen der globalen Variablen an.

Globale Variablen werden automatisch erstellt, wenn ihnen ein Wert zugewiesen wird. Sie existieren solange, bis sie gelöscht werden, oder bis WinMakro beendet wird.

Sie können der Variable einen Zeichen- oder Zahlenwert zuweisen

Sie können Daten aus einer anderen Variable übernehmen, wählen sie diese Variable, und wählen Sie das Feld der Variable, dessen Daten Sie übernehmen wollen. Sie können die komplette Variable kopieren, oder nur Bild, Text oder einzelne Daten des in der Variable gespeicherten Fensters (wenn vorhanden). Alle Daten, die als Text dargestellt werden können, werden außerdem im Feld „Wert“ der Variable gespeichert. Diese Feld wird auch immer dann abgefragt, wenn Zeichen oder Zahlen – Werte der Variable gelesen oder geschrieben werden.

Sie können auch eine Datei angeben, deren Text oder Bild (bmp, jpg) in die Variable geladen wird. Der Button mit den drei Punkten „...“ zeigt einen Datei-Dialog an.

Wurde das Makro mit weiteren Parametern gestartet, können diese abgefragt werden

Beispiel-Wert = 12.12.2002

Beispiel-Wert = 17:49:49

Beispiel-Wert = 12.12.2002 17:49:51

Beispiel-Wert = 31485633 //in Millisekunden

Beispiel-Wert = C:\Programme\WinMakro\

Beispiel-Wert = D:\MeineMakros\Beispiele\

Beispiel-Wert = C:\WINDOWS\

Beispiel-Wert = C:\WINDOWS\System32\

Beispiel-Wert = C:\DOKUME~1\(((Meike)))\LOKALE~1\Temp\

Beispiel-Wert = D:\WinMakro\Scriptlets\

Beispiel-Wert = Meikes_Pc

Beispiel-Wert = (((Meike)))

Beispiel-Wert = Windows NT 5.1

Beispiel-Wert = 1024:768

Beispiel-Wert = 32

Beispiel-Wert = 96

Beispiel-Wert = 1

Beispiel-Wert = Intel Pentium //ist nicht genau, auch kompatible Prozessoren

Beispiel-Wert = 267898880 //in Byte

Beispiel-Wert = 120942592 //in Byte

Beispiel-Wert = 917090304 //in Byte

Beispiel-Wert = 698474496 //in Byte

Ergänzung:

Wenn Sie in der ComboBox „Welche Daten“ den Eintrag „Aktuelle FensterDaten“ auswählen, werden die Daten des in der Variablen gespeicherten Fensters neu abgefragt und wieder in der Variablen gespeichert. Das ist nützlich, wenn das Fenster bewegt oder verändert wurde, und Sie auf seine Daten zugreifen wollen. Sie brauchen das Fenster dann nicht noch mal zu suchen.

Variable --> Clipboard

Wählen Sie die Variable und das Format:

Bild
 Text als RichText
 Wert
 Dateinamen in Text / Wert

Wählen Sie die Variable, deren Inhalt Sie in die Zwischenablage kopieren wollen.

Wählen Sie welchen Wert der Variable Sie kopieren wollen.

Text können Sie auch formatiert als RichText speichern.

Enthält der Wert / Text der Variable Dateinamen, können auch diese Dateien kopiert werden. (keine Verzeichnisse)

Clipboard --> Variable

Wählen Sie die Variable und das Format der Zwischenablage:

Text Bild Datei

Bei Dateien werden die Pfadangaben als Text in der Variable gespeichert.

Wählen Sie in welche Variable der Inhalt der Zwischenablage kopiert wird.

Wählen Sie das Format der Daten in der Zwischenablage, die sie in die Variable kopieren wollen.

Variable speichern

Wählen Sie die Variable, die Sie speichern wollen, und wählen Sie Pfad und Name:

Datei- Pfad und Name:
 ...

Oder wählen Sie die Variable, die den Dateipfad enthält:

Text als RichText speichern

Wenn die Datei schon existiert:

abbrechen
 ersetzen
 nummerieren
 Datum - Zeit anhängen

Welche Variable wollen Sie speichern?

Geben Sie den Pfad der Datei an, in der die Daten der Variablen gespeichert werden sollen. Sie können auf den Button mit den drei Punkten "...“ klicken, um einen Datei-Dialog anzuzeigen.

Sie können auch eine Variable wählen, die den Dateipfad enthält.

Ist in der Variable zurzeit Text gespeichert, kann dieser mit Formatierung als RichText gespeichert werden.

Wenn die Datei schon existiert, wird nicht gespeichert.

Wenn die Datei schon existiert, wird sie ersetzt.

Wenn die Datei schon existiert, wird die neue Datei nummeriert.

Wenn die Datei schon existiert, wird Datum – Zeit angehängt.

Variable drucken

Wählen Sie die Variable, die Sie drucken möchten:

Angabe der Maße in 1/10 mm
(B,H = 0 => Originalgröße)

X:

Y:

Breite:

Höhe:

Seitenverhältnis behalten
(nur bei BildVariabeln)

Makro-Drucker verwenden

Druckerauswahl anzeigen

ACHTUNG:
Bei Text-Variablen, bewirkt eine Angabe von Breite und Höhe, daß der Text an diesen Rändern umgebrochen wird, bzw. ein Seitenumbruch erfolgt. Für den Ausdruck der Variable, ist die Druckausgabe pro Seite auf den angegebenen Bereich beschränkt.

Geben Sie die Variable an, deren Inhalt gedruckt werden soll.

Geben Sie hier an, in welchem Bereich auf dem Papier gedruckt werden soll. Mit X, Y geben Sie die Koordinaten der linken, oberen Ecke an, mit B, H die Breite und Höhe. Wenn Sie für Breite oder Höhe eine Null (0) eingeben, wird jeweils das Originalmaß genommen, bei Bildern Breite bzw. Höhe des Bildes, bei Text Breite bzw. Höhe des Papierformat des Druckers. Alle Angaben werden in zehntel Millimeter gemacht. Es wird nur innerhalb dieses Bereichs gedruckt, das bedeutet bei Textausdruck, dass die Seite automatisch umgebrochen wird, wenn die untere Begrenzung erreicht wurde. (Auch Variablen können angegeben werden)

Bilder werden beim Ausdruck so gestreckt/gestaucht, dass sie den Bereich füllen. Das können Sie verhindern, indem Sie diese CheckBox markieren. Dann werden sie nur soweit regulär vergrößert/verkleinert, wie es das Seitenverhältnis zulässt. Sie können auch noch wählen, ob der Ausdruck über den evtl. gewählten Makro-Drucker gedruckt werden soll, und ob ein Druckerdialog angezeigt werden soll.

Variable prüfen

Wählen Sie die Variable, die Sie prüfen wollen:

Welches Feld prüfen?

Prüfe auf:

Was soll geprüft werden:

Begin

End

Wählen Sie die Variable, deren Inhalt Sie mit einem anderen Wert oder einer anderen Variable, vergleichen wollen.

Wählen Sie das Feld der Variable. Die Daten (Inhalt) dieses Feldes werden geprüft.

Die Prüfung gilt als **erfolgreich**, wenn das was geprüft wird, zutrifft. Die Prüfung gilt als **erfolgreich**, wenn das was geprüft wird, **nicht** zutrifft.

Es wird geprüft, ob das in der Variablen gespeicherte Fenster existiert.

Es wird geprüft, ob die Anwendung (Prozessdaten in Variable) noch läuft

Es wird das gleiche Feld in einer anderen Variablen mit dem Prüffeld verglichen, ob der Inhalt identisch ist. Sie können auch Bilder auf ihre Gleichheit prüfen.

Der Inhalt des Prüffeldes kann auch mit dieser Zeichenkette verglichen werden.

Der Inhalt einer Datei wird mit dem Prüffeld verglichen.

Der Inhalt der Zwischenablage wird mit dem Prüffeld verglichen. Der Wert des Prüffeldes muss kleiner / größer als der Wert dieser Variablen sein. Auch Datum (10.12.1989) und Zeitangaben (10:36:09) sind zulässig. Auch beides in einer Angabe (10.12.1989 10:36:09).

Wählen Sie „Begin“, um die Begin-Zeile dieses Befehls einzufügen.

Wählen Sie „End“, um die End-Zeile dieses Befehls einzufügen.

Die Variable wird wie angegeben geprüft, und wenn die Prüfung **erfolgreich** ausfällt, werden die Zeilen des Makros ausgeführt, die sich zwischen der Begin-Zeile und der End-Zeile befinden. Fällt die Prüfung nicht **erfolgreich** aus, wird der Abschnitt übersprungen, und das Makro wird direkt nach der End-Zeile fortgesetzt.

Wenn Sie den in einer Variablen enthaltenen Schrift-Stil prüfen bzw. vergleichen wollen, beachten Sie, dass das Feld „[Schriftart] - Stil“ der Variable, den Stil in Textform enthält.

„Standard“
 „Fett“
 „Kursiv“
 „Unterstrichen“
 „Durchgestrichen“

Fett, Kursiv, Unterstrichen, Durchgestrichen können auch kombiniert werden. Dabei werden sie durch ein Komma getrennt. Die Reihenfolge bleibt dabei erhalten!

„Fett,Durchgestrichen“ **aber nicht** „Durchgestrichen,Fett“

Variable Operationen

Variable (A):

Variable (B):

Ergebnis - Variable (C):

Evtl. vorhanden
 Formatierungen des Textes
 gehen verloren - es wird nur
 der Stringwert OHNE (Farbe,
 Schrift und Stil) bearbeitet.
 Verwenden Sie stattdessen
 den Befehl "Textfunktionen."

Numerische Operationen:

(A) + (B) (A) - (B)

(A) * (B) Wurzel (A)

(A) / (B) / mit Rest

String Operationen:

Alle Textformatierungen
 entfernen. Gilt nur solange,
 bis der Variable (C) wieder
 ein Wert, Text, Bild, etc.
 zugewiesen wird.

Zeilenumbruch entfernen

Zeilenumbruch hinzufügen

Dateipfad extrahieren

Dateinamen extrahieren

Dateierweiterung extrahieren

Länge (Zeichen) ermitteln

(A) und (B)

(A) ohne (B)

GROSSBUCHSTABEN

kleinschreiben

suchen (B) in (A)
 Die einzelnen Positionen
 werden durch Semikolon
 getrennt, im Wert von (C)
 aufgeführt. Abschließend
 steht auch ein Semikolon.
 Beispiel: 7;12;34;46;

ersetzen (B) in (A) durch:

GROSS/kleinschreibung
 (gilt für suchen und ersetzen)

Wählen Sie die Variable (A), (B) und (C). Die möglichen Operationen beziehen sich meist auf die Variablen (A) und (B), und das Ergebnis dieser Operationen wird in Variable (C) gespeichert.

Hier können Sie mit dem Inhalt (Wert) der Variablen rechnen.

Beispiel: (A) + (B), bedeutet dass die Werte der Variablen (A) und (B) summiert, und in Variable (C) gespeichert werden.

Bei der Division können Sie zwischen einer Rechnung mit oder ohne Rest wählen.

Hier können Sie die Zeichenkette (String) in (A) bearbeiten. Ergebnis immer in (C).

Sie können alle Formatierungen (fett, kursiv, Farbe, etc.) aus dem in der Variable gespeicherten Text entfernen. Diese Funktion ist z.B. dann nützlich, wenn ein „normaler“ Text fälschlicher Weise als RichText (formatiert) interpretiert wird. Entfernt den Zeilenumbruch am Ende (falls vorhanden)

Fügt einen Zeilenumbruch am Ende hinzu

Einschließlich „\“ am Ende

Nur der Name ohne Pfad

Nur die Erweiterung inkl. Punkt (z.B: .txt)

Zählt die Zeichen

Wenn (A) = „123“, (B) = „456“ dann ist „(A) und (B)“ = „123456“.

Wenn (A) = „123456“, (B) = „34“ dann ist „(A) ohne (B)“ = „1256“.

Wenn (A) = „abc“ dann ergibt das „ABC“.

Wenn (A) = „ABC“ dann ergibt das „abc“.

Jedes Vorkommen des Wertes aus (B) in (A) wird gesucht, und alle Positionen werden durch Semikolon getrennt in (C) gespeichert. Abschließend steht auch ein Semikolon.

Jedes Vorkommen des Wertes aus (B) in (A), wird durch den Wert der hier zu wählenden Variablen ersetzt.

Für die Operationen „Suchen“ und „Ersetzen“ können Sie außerdem angeben, ob dabei die Großkleinschreibung beachtet wird.

Hinweis:

Wenn Sie „Dateipfad extrahieren“ wählen, und in der VariablenA kein Pfad gefunden wird, erhält die VariableC den Wert von A.

Wenn Sie „Dateinamen extrahieren“ wählen, und in der VariablenA kein Name gefunden wird, ist die VariableC leer.

Wenn Sie „Dateierweiterung extrahieren“ wählen, und in der VariablenA keine Erweiterung gefunden wird, ist die VariableC leer.

Variable Operationen bearbeiten nur den reinen String-Wert einer Variable, evtl. vorhandene Formatierungen gehen verloren. Benutzen Sie stattdessen den Befehl **Textfunktionen**.

Textfunktionen

Mit diesem Befehl können Sie einen Quelltext bearbeiten, und das Ergebnis in einer Variablen speichern.

Quelle:

Ziel:

Auswahl - Beginn:

Zeile:
 Zeichen:

Position von: exklusive

GROSS / klein beachten
 nur ganzes Wort finden

Auswahl - Ende:

Zeile:
 Zeichen:

Länge (Zeichen) oder
 Position von: inklusive

GROSS / klein beachten
 nur ganzes Wort finden
 Länge verwenden

Länge (Anzahl der Zeichen):

 (-1 = bis zum Zeilenende)

Ganze Zeile auswählen

Alles auswählen

Auswahl

aufsteigend sortieren
 absteigend sortieren
 GROSSBUCHSTABEN
 kleinbuchstaben
 Anzahl der Zeilen abfragen
 löschen
 kopieren
 Schriftart / Format
 Arial
 Größe:
 Farbe:

Sie können auch eine Variable wählen, die die Schriftart enthält:

Wählen Sie eine Variable:

Auswahl ersetzen
 am Anfang einfügen
 am Ende einfügen
 In Quelltext suchen
 Bei Erfolg, ist Zieltext = Wert dieser Variable, sonst ist Zieltext leer.
 GROSS/klein beachten

Geben Sie Text direkt ein, oder wählen Sie eine Variable.

Wählen Sie die Variable, in der der geänderte Text gespeichert wird.

Sie müssen im Quelltext den Bereich markieren, den Sie bearbeiten wollen. Die Auswahl beginnt in der angegebenen Zeile (Nr), ab dem (inklusive) angegebenen Zeichen (Nr).

Die Auswahl beginnt inklusive oder exklusive des ersten Vorkommens, des in dieser Variablen enthaltenen Wertes. Sie können außerdem angeben, ob dabei die Großkleinschreibung beachtet wird, und ob nur ganze Wörter gefunden werden, die dem Kriterium entsprechen.

Geben Sie an, an welcher Position die Auswahl (Markierung) endet.

Die Auswahl endet in der Zeile (Nr), an dem (inklusive) angegebenen Zeichen (Nr).

Die Länge der Auswahl entspricht der Länge des Wertes in diesem Feld bzw. in der Variablen. **ODER** die Auswahl endet inklusive oder exklusive des ersten Vorkommens, des in dieser Variablen oder dem Feld enthaltenen Wertes. Sie können außerdem angeben, ob dabei die Großkleinschreibung beachtet wird, oder ob nur ganze Wörter gefunden werden.

Markieren Sie dieses Feld, wenn Sie Länge des Wertes/Variable übernehmen wollen

Sie können auch die Länge der Auswahl in Zeichen angeben. Geben Sie hier eine -1 an, um den Rest der Zeile ab Beginn der Auswahl zu markieren.

Sie können auch direkt die ganze Zeile Auswählen.

Oder markieren Sie diesen RadioButton, um den gesamten Text auszuwählen.

Sie können die Auswahl (innerhalb der Quelle !) zeilenweise aufsteigend sortieren

Sie können die Auswahl (innerhalb der Quelle !) zeilenweise absteigend sortieren

Sie können die Auswahl in GROSSBUCHSTABEN umwandeln

Sie können die Auswahl in kleinbuchstaben umwandeln

Sie können die Anzahl der Zeilen innerhalb der Markierung abfragen

Die Auswahl können Sie löschen. Um ein Ganze Zeile zu löschen, müssen Sie oben im Bereich „Auswahl – Ende“ die Option „Ganze Zeile auswählen“ auswählen.

Sie können die Auswahl in die Zwischenablage kopieren.

Sie können Schriftart und Format der Auswahl ändern. Klicken Sie auf „???“.

Hier sehen Sie welche Schriftart Sie ausgewählt haben.

Welche Schriftgröße (Sie können auch einen Wert eingeben),

und welche Schriftfarbe. Sie können den Farbwert auch eingeben.

Sie können auch eine Variable angeben, die eine Schriftart enthält.

Sie können eine Variable wählen, und die Auswahl durch die Variable ersetzen, die Variable am Anfang der Auswahl einfügen, die Variable am Ende der Auswahl einfügen, die Variable innerhalb der Auswahl suchen. Der gefundene Text wird in die Ziel-Variable geschrieben, ansonsten ist die Zieltext-Variable leer.

Für die Suche können Sie angeben, ob dabei die Großkleinschreibung beachtet wird.

Zwischenablage

Sie können Sie die komplette Zwischenablage in einer Datei sichern, oder aus einer Datei laden. Außerdem können Sie die Zwischenablage löschen.

Zwischenablage löschen

Geben Sie den Dateinamen an:

...

Zwischenablage speichern
 Zwischenablage laden

Sie können auch die Liste der enthaltenen Formate in einer Variable speichern, oder prüfen ob ein spezielles Format in der Zwischenablage enthalten ist. Die Variable enthält dann den Wert (TXT, BMP, WMF) oder ist leer.

auf Text (TXT) prüfen
 auf Bild (BMP) prüfen
 auf Metafile (WMF) prüfen

Formate speichern
 Die einzelnen Formate werden zeilenweise gespeichert. Der NummernCode gefolgt von einem Doppelpunkt, gefolgt von der Bezeichnung.
 Beispiel: 49158:FileName

Ergebnis in Variable speichern:

Mit diesem Befehl können Sie die Windows-Zwischenablage verwalten. Sie können sie speichern, laden, löschen, sowie die verschiedenen Formate prüfen.

Sie können die Zwischenablage löschen.

ODER

Geben Sie hier einen Dateinamen an, oder wählen Sie eine Variable die den Dateinamen enthält, wenn Sie:

- die Zwischenablage in dieser Datei speichern wollen
- die Zwischenablage aus dieser Datei laden wollen

ODER

Prüfen Sie, ob die Zwischenablage Text enthält, ob die Zwischenablage ein Bild enthält, ob die Zwischenablage ein Bild im WMF-Format enthält.

Sie können auch eine Liste aller in der Zwischenablage enthaltenen Formate in der Variablen speichern. Jedes Format steht dann in einer eigenen Zeile im Text der Variablen. Dabei wird der NummernCode des Formats, gefolgt von einem Doppelpunkt, gefolgt von der Bezeichnung des Formats, verwendet.

Beispiel: 49158:FileName

Wählen Sie hier die Variable, in der das Format (TXT,BMP,WMF) oder die Liste der Formate, gespeichert werden soll.

Fenster suchen / warten

Mit diesem Befehl können Sie Fenster suchen, und die Daten dieses Fenster in einer Variablen speichern. Die Daten enthalten die Position, die Form, das Handle, das Parent-Handle und vieles mehr. Sie können diese Variable dann in Befehlen angeben, die die Daten dieses Fensters benötigen.

Die Daten des Desktops (Bildschirm) werden gespeichert.

Die Daten des aktuellen Fensters (im Vordergrund) werden gespeichert.

Die Daten des Parent-Fensters (übergeordnet) werden gespeichert.

Die Daten des Fensters, das den Fokus hat (z.B. ein Eingabefeld).

Die Daten des Fensters unter der Maus werden gespeichert.

Wählen Sie diesen Punkt, um das Fenster anhand von Kriterien zu suchen.

Geben Sie den Titel / Text des Fensters ein (oder eine Variable), entscheiden Sie ob die Groß-Kleinschreibung beachtet wird, und ob der Titel wörtlich übereinstimmen muss, oder ob es reicht, dass Ihre Angabe im Titel / Text vorkommt.

Geben Sie die Fensterklasse an, oder wählen Sie eine Variable, die sie enthält.

Wählen Sie eine Variable, die das Handle des übergeordneten Fensters oder eine Prozess-ID (Identifikation) einer Anwendung enthält.

Geben Sie die X,Y-Koordinaten des Fensters innerhalb seines Parents an (C-X, C-Y). Geben Sie die X,Y-Koordinaten des auf dem Bildschirm an (B-X, B-Y).

Geben Sie Breite und Höhe des Fensters an.

Geben Sie an, wie lange das Fenster **mindestens** gesucht wird, wenn es beim ersten Mal nicht gefunden wird (0 = Nur ein Durchlauf). Und wie lange das Fenster **maximal** gesucht wird, wenn die Suche besonders lange dauert (z.B. langsamer Rechner). Wird die maximale Zeit überschritten, wird die Suche beendet, egal ob bereits alle existierenden Fenster überprüft wurden oder nicht. Max = 0, bedeutet mindestens ein Durchlauf.

Wählen Sie eine Variable, in der die Fensterdaten gespeichert werden.

Das erste Fenster, das diesen Kriterien entspricht, wird in der Variablen gespeichert. Es ist wichtig, möglichst viele Kriterien anzugeben, damit das Fenster eindeutig identifiziert werden kann. Titel und Klasse können bei mehreren Fenster identisch sein (z.B. wenn Sie zweimal den Windows-Rechner geöffnet haben). Wenn Sie die Daten eines Fensters einmal gespeichert haben, können Sie mit Hilfe dieser Variablen solange auf das Fenster zugreifen, solange das Fenster nicht geschlossen wird oder die Variable überschrieben wird. Veränderliche Daten des Fensters (Titel, Position, etc.) werden aber nicht automatisch aktualisiert. Verwenden Sie hierzu den Befehl „**Variablen**“ mit den Einstellungen „Daten aus Variable“ und „Aktuelle FensterDaten“ (siehe oben).

Fenster Form / Stil

Mit diesem Befehl können Sie die Form und den Stil eines Fensters, dessen Daten Sie in einer Variablen haben, verändern.

Wählen Sie die Variable, mit dem Fenster-Handle:

Wählen Sie die Variable, mit der Form-Vorlage (Bild, *.BMP):

transparente Farbe:

?

FensterStil aus Variable

FensterStil vergleichen, Ergebnis in Variable:

Der FensterStil muss mind. mit den unten aktivierten Attributen übereinstimmen. Gruppenfelder werden nicht beachtet, nur die einzelnen Attribute.

Das Ergebnis "JA" oder "NEIN" wird in der Variable gespeichert.

FensterStil manuell setzen

Visible

Disabled

Minimize / Iconic

Maximize

PopUp

Child

Wählen Sie die Variable mit den Fensterdaten.

Hier können Sie ein beliebiges Bitmap angeben, sowie eine Farbe auswählen. Die Fensterform wird dann an das Bitmap angepasst, in dem das Bitmap als Schablone über das Fenster gelegt wird, so dass die Ecken links, oben übereinander liegen. Es sind dann nur die Stellen des Fensters sichtbar, die vom Bitmap überdeckt werden und nur dort wo das Bitmap nicht die angegebene Farbe hat.

Eine genauere Erklärung und Beispiele finden Sie in der Beschreibung der Tools.

Sie können eine Variable auswählen, in der Sie die Daten eines Fensters gespeichert haben. Der Stil des Fensters wird dann übernommen.

Mit dieser Option können Sie den Stil (normal + erweitert) des Fensters mit den weiter unten angegebenen Einstellungen vergleichen.

Das Ergebnis „JA“ oder „NEIN“ wird in dieser Variablen gespeichert.

Es wird geprüft ob das Fenster mindestens mit den unten angegebenen Stil-Eigenschaften übereinstimmt. Dabei werden nur aktivierte Felder beachtet.

Wenn Sie also prüfen wollen, ob ein Fenster eine Titelleiste besitzt, aktivieren Sie die Felder „Border“ und „DlgFrame“, und setzen Sie jeweils einen Haken in diese Felder.

Sie können die einzelnen Einstellungen des Fensterstils auch manuell angeben

Klicken Sie auf diesen Button, um alle unteren CheckBoxen zu leeren.

In den Befehlsdetails im Editor, finden Sie erheblich mehr Einstellungen als hier abgebildet sind. Alle Einstellungen werden in der Hilfe zu den WinMakro-Tools genau erklärt. Klicken Sie auf den Namen des Stils, um die CheckBox zu aktivieren (weiß), oder zu deaktivieren (grau). Wenn Sie einen Haken in eine aktivierte (weiße) CheckBox machen, wird dieser Stil des Fensters gesetzt, sonst wird er entfernt. Ist die CheckBox deaktiviert (grau), wird dieser Stil des Fensters nicht verändert.

Fenster Manipulation

Wählen Sie die Variable, mit dem Fenster-Handle:

#Var_NotepadFenster

Wählen Sie die Variable mit den neuen Fensterdaten:

oder manuelle Eingabe:

Parent: (übergeord. Fenster)

#Var_Explorer

Titel / Text:

X: =

Y: =

Breite: =

Höhe: =

horizontal zentrieren

vertikal zentrieren

einblenden

ausblenden

freischalten (enable)

sperren (disable)

Fokus setzen

in den Vordergrund

Transparenz

Alpha (1 - 255)

Farbe: ?

keine Transparenz

Markierte Mausbewegungen übernehmen (relativ)

Wählen Sie Variable mit den Daten des Fensters, das Sie manipulieren wollen.

Sie können eine Variable wählen, deren Fensterdaten übernommen werden sollen. (Handle und Parent werden nicht übernommen)
 Oder Sie geben mit den folgenden Einstellungen die Änderungen an.

Wenn Sie hier eine Variable mit einem Fensterhandle angeben, also eine Variable, in der Sie die Daten eines Fensters gespeichert haben, so wird versucht dieses Fenster als Parent (übergeordnetes Fenster) des zu manipulierenden Fensters zu setzen. (Siehe Beispiel 31: Notepad innerhalb des IExplorers)

Klicken Sie auf diesen Button, um zwischen den Bezeichnungen „<“, „>“, und „=“ zu wechseln. Der Text den Sie hier eingeben können, wird dann (< vor), (> nach) oder (= anstatt) des Fenster- Titels/Text gesetzt.

Sie können Position und Maße des Fenster verändern, indem Sie die aktuellen Werte des Fensters durch Ihre Eingaben in diesen vier Edits verändern. Alle Angabe sind in Pixel anzugeben. Sie können auf diese Buttons klicken, um zwischen „+“, „-“, und „=“ zu wechseln. Ihre Werte werden dann zu den aktuellen Werten des Fensters addiert, subtrahiert oder sie ersetzen die aktuellen Werte.

Das Fenster wird horizontal auf dem Bildschirm zentriert.

Das Fenster wird vertikal auf dem Bildschirm zentriert.

Blendet das Fenster ein, macht es sichtbar.

Blendet das Fenster aus, macht es unsichtbar.

Aktiviert das Fenster, so dass es wieder auf Maus und Tastatur reagieren kann.

Deaktiviert das Fenster, es reagiert dann nicht mehr auf Maus oder Tastatur.

Das Fenster erhält den Eingabefokus.

Das Fenster wird in den Vordergrund gesetzt.

Sie können ein Fenster Transparent machen. (siehe auch Hilfe zu Tools)

Geben Sie einen Wert zwischen 1 und 255 an. 1 = unsichtbar, 255 = keine Transp.

Sie können eine Farbe angeben, alle Teile des Fensters in dieser Farbe verschwinden.

Die Transparenz des Fensters wird entfernt. (Auch wenn Sie als Alpha 255 wählen, hat das Fenster eine Transparenz, wenn auch nicht sichtbar – entfernen Sie sie.)

Siehe folgende Erklärung



Die markierten Mausbewegungs-Befehle im Editor, werden durch Fenster-Manipulations-Befehle ersetzt. Dabei werden die Koordinaten der markierten Mausbewegungs-Befehle relativ übernommen für X und Y des Fenster, das heißt, jedes Koordinatenpaar wird durch seine Differenz zum vorherigen Paar beschrieben. Siehe hierzu die Erklärung in der Beschreibung zum Befehl „**Mausbewegung**“ (sieh oben). Sie können das Fenster dadurch z.B. entlang einer aufgezeichneten Mausspur verschieben (Kreis, Schlangenlinie, etc.) diese Bewegung startet an dem Punkt, an dem sich das Fenster gerade befindet.

WinMakro – Buttons

Mit diesem Befehl können Sie in beliebigen **Fenstern** (in jeder Anwendung) neue Buttons (Schaltflächen) erstellen. Sie können das Aussehen frei bestimmen, und außerdem ein Makro wählen, dass gestartet wird, wenn auf den Button geklickt wird. Diese Buttons existieren solange **WinMakro** läuft, das **Fenster** existiert, oder bis sie mit diesem Befehl wieder entfernt werden.

Button erstellen / ändern
 Button entfernen
 nur Zeichnen, nicht als Objekt verankern. Der Button wird nur gezeichnet, er wird nicht als Objekt im Zielfenster erzeugt. Ist aber voll funktionstüchtig. Damit können Sie z.B. einen Button in der Titelleiste anlegen.
 nur prozessintern bearbeiten (Button exist. nur in diesem Wiedergabeprozess)

Name:

Hintergrundfarbe:

Randabstand: (-1 = zentriert)

Buttonstil = flach

Bild:

Titel:

Schriftart:

Schriftgröße:

Schriftfarbe:

Normal
 Fett
 kursiv
 Unterstrichen
 ~~Durchgestrichen~~

In welchem Fenster:

X: von rechts

Y: von unten

Breite:

Höhe:

Makro: neuer Prozess

Sie können Buttons erstellen oder entfernen. (Dann brauchen Sie nur den Namen des Buttons wählen) Markieren Sie diese CheckBox, wenn der Button nicht als Windows-Objekt erzeugt werden soll, sondern nur gezeichnet werden soll. Zeichnen können Sie einen Button überall, auch in der Titelleiste eines Fensters und gezeichnete Buttons funktionieren genauso wie die richtig erzeugten Objekt-Buttons. Wenn Sie einen Button aber auf ein Fenster Zeichnen dessen Oberfläche sich verschiebt, (das komplette Fenster kann ruhig verschoben werden), wird auch das Bild des Buttons verschoben, da der Button alle 100 Msek. neu gezeichnet wird, und zwar immer an derselben Stelle. Objekt-Buttons hingegen sind fest mit dem Fenster verbunden.

Sie können festlegen, dass der Button nur solange existiert, bis der aktuelle Wiedergabeprozess (nicht das aktuelle Makro!) beendet wird.

Geben Sie einen Namen für den Button an, oder wählen Sie eine Variable.

Wählen Sie die Hintergrundfarbe des Buttons, Sie können den Farbwert eingeben, oder auf das „?“ klicken und eine Farbe wählen, oder eine Variable wählen.

Geben Sie den Abstand von Text/Bild zum Rand des Buttons an. (-1 = zentrieren)

Markieren Sie diese CheckBox, wenn der Button KEINEN hervorgehobenen Rand haben soll.

Der Button kann links neben dem Text ein Bild enthalten.

Der Titel oder Text des Buttons.

Geben Sie die Schriftart an, wählen Sie eine Variable, die den Namen der Schriftart im Feld „Wert“ enthält.

Wählen Sie Schriftgröße,

und Schriftfarbe,

} und die weiteren Schriftattribute.

In welchem Fenster soll der Button erstellt werden? Wählen Sie eine Variable, die gültige Fensterdaten enthält.

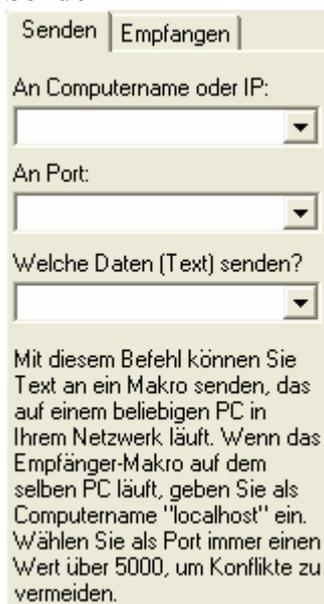
} Geben Sie die Koordinaten und Maße des Buttons an.

Wählen Sie das Makro, das wiedergegeben wird, wenn Sie auf den Button klicken, und ob dieses Makro in einem neuen Prozess gestartet werden soll.

Client / Server

Mit diesem Befehl können Sie Textdaten zwischen zwei Makros auf beliebigen, unterschiedlichen PCs in Ihrem Netzwerk austauschen.

Senden



Senden | Empfangen

An Computernamen oder IP:

An Port:

Welche Daten (Text) senden?

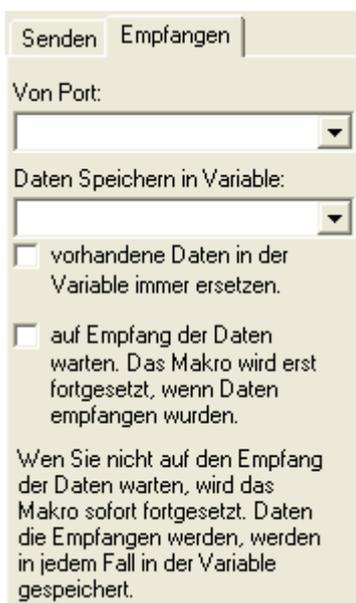
Mit diesem Befehl können Sie Text an ein Makro senden, das auf einem beliebigen PC in Ihrem Netzwerk läuft. Wenn das Empfänger-Makro auf dem selben PC läuft, geben Sie als Computernamen "localhost" ein. Wählen Sie als Port immer einen Wert über 5000, um Konflikte zu vermeiden.

Geben Sie den Namen oder die IP-Adresse des Computers an, an den die Daten gesendet werden sollen. Ist es derselbe Computer, geben Sie „localhost“ ein (ohne „“).

Geben Sie außerdem den Port an, über den die Daten gesendet werden sollen. Wählen Sie immer einen Wert über 5000, um Konflikte mit anderen Anwendungen zu vermeiden. Der Port des Senders und der Port des Empfängers müssen identisch sein.

Sie können den Text direkt eingeben, oder eine Variable wählen, die die Textdaten enthält. Ist der in der Variable gespeicherte Text formatiert (fett, farbig, etc.), bleibt diese Formatierung erhalten.

Empfangen



Senden | Empfangen

Von Port:

Daten Speichern in Variable:

vorhandene Daten in der Variable immer ersetzen.

auf Empfang der Daten warten. Das Makro wird erst fortgesetzt, wenn Daten empfangen wurden.

Wenn Sie nicht auf den Empfang der Daten warten, wird das Makro sofort fortgesetzt. Daten die empfangen werden, werden in jedem Fall in der Variable gespeichert.

Geben Sie den Port an, über den die Daten empfangen werden sollen. Wählen Sie immer einen Wert über 5000, um Konflikte mit anderen Anwendungen zu vermeiden. Der Port des Senders und der Port des Empfängers müssen identisch sein.

Wählen Sie eine Variable, in der die Daten gespeichert werden sollen. Sie können entscheiden, ob die evtl. bereits vorhandenen Daten in der Variable ersetzt werden sollen, oder ob der empfangene Text angehängt wird.

Außerdem können Sie festlegen, dass das Makro solange pausiert, bis Daten empfangen wurden.

Wenn das Makro nicht pausieren soll, werden die Daten trotzdem, sobald Sie empfangen werden, in der Variable gespeichert. Sie können im weiteren Verlauf des Makros den Inhalt der Variable prüfen.

Wichtig: Das Makro empfängt solange Daten an diesem Port, bis es beendet wird, oder bis der Befehl erneut ausgeführt wird. Wenn Sie das Feld leer lassen, oder als Port eine Null (0) eingeben, wird der Empfang beendet. Sie können auch einen anderen Port angeben, um ab sofort an diesem Port auf Daten zu warten.

Internetverbindung

Verbinden / Trennen
 Status prüfen
 Dateidownload
 Offlinebetrieb

Geben Sie den Namen der Internetverbindung an:

Benutzername:

Passwort:

Verbindung herstellen
 Verbindung trennen

Geben Sie den Namen der Internetverbindung an. Es ist der Name der auch in der Systemsteuerung angezeigt wird, bzw. beim regulären Verbindungsaufbau.

Geben Sie Ihren Benutzernamen für diese Verbindung an.

Geben Sie Ihr Passwort für diese Verbindung an.

Wählen Sie, ob die Verbindung hergestellt, oder getrennt werden soll.

Status prüfen

Die folgende Variable erhält entsprechend dem Status der Onlineverbindung, den Wert "verbunden" oder "getrennt".

Mit diesem Befehl können Sie den Status Ihrer Internetverbindung prüfen. Je nach Status erhält die ausgewählte Variable den Wert „verbunden“ oder „getrennt“.

Geben Sie hier die Variable an.

Dateidownload

Quelle / URL (http://...):

Ziel / Datei (c:\...):

Wenn die Datei schon existiert:

abbrechen
 ersetzen
 nummerieren
 Datum - Zeit anhängen

Geben Sie die Internetadresse der Datei an, die Sie herunterladen wollen. Sie können auch eine Variable wählen.

Geben Sie den Dateinamen (inkl. Pfad), unter dem Sie die geladene Datei speichern wollen. Sie können auch eine Variable wählen.

Wählen Sie, was zu tun ist, wenn die Zieldatei bereits existiert:

- die vorhandene Datei wird behalten, der Download wird verworfen
- die vorhandene Datei wird durch die neue Datei ersetzt
- die geladene Datei erhält eine fortlaufende Nummer
- die geladene Datei bekommt im Namen Datum und Zeit angehängt

Offlinebetrieb

Hier können Sie den Status "Offlinebetrieb" des Internet - Explorers abfragen und ändern.

Abfragen
 Die Variable erhält den Wert AN / AUS, je nachdem ob der Offlinebetrieb AN / AUS ist.

Ändern
 Offlinebetrieb AN

Mit diesem Befehl können Sie den Status „Offlinebetrieb“ des Internetexplorers abfragen und auch verändern.

Um den Status abzufragen, wählen Sie eine Variable. Je nachdem ob der Offlinebetrieb AN oder AUS ist, erhält diese Variable dann den Wert „AN“ bzw. „AUS“. Hier die Variable wählen.

Um den Status des Offlinebetriebs zu ändern, wählen Sie hier die gewünschte Einstellung.

Programm / Datei laden

Mit diesem Befehl können Sie eine beliebige Datei oder Anwendung öffnen bzw. ausführen. Dateien werden automatisch mit der ihnen zugeordneten Anwendung gestartet.

Wählen Sie Datei bzw. die Anwendung, die Sie öffnen wollen:

...

Oder wählen Sie die Variable, die den Dateipfad enthält:

▼

auf Beenden warten

Sie können auch eine Variable angeben, in der das Handle des Prozesses gespeichert wird.

Sie haben dann die Möglichkeit, mit dem Befehl "Variable prüfen" den Status der gestarteten Anwendung abzufragen, sowie den Prozess mit dem Befehl "Programm/Prozess beenden" zu beenden.

▼

Geben Sie den Dateipfad an. Der Button „...“ zeigt einen Öffnen-Dialog an.

Oder wählen Sie eine Variable, die den Pfad enthält. Wenn Sie diese CheckBox markieren, wird das Makro erst fortgesetzt, wenn das Programm bzw. die zugeordnete Anwendung beendet wurde

Sie können die Zugriffsdaten zu dieser Anwendung in einer Variablen speichern, um später diese Anwendung zu beenden, oder zu prüfen, ob sie noch läuft. Wenn Sie die hier gewählte Variable später in eine Globale Variable kopieren, stehen Ihnen diese Daten auch in anderen Makros zur Verfügung, solange „WinMakro“ läuft.

Wählen Sie hier die Variable zum speichern der Anwendungsdaten.

Programm / Prozess beenden

Mit diesem Befehl können Sie ein Programm oder einen Prozess beenden. Sie können auch einzelne Fenster schließen.

Wählen Sie eine EXE oder DLL, direkt oder durch eine Variable.
Es werden alle Prozesse dieser Datei beendet.

Oder geben Sie eine Variable mit Fenster- oder Prozess-Handle an, dann haben Sie eine weitere Option:

Nur dieses Fenster schließen (Untergeordnete Fenster werden auch geschlossen.)

Variable:

Direkte Pfadangabe:
 ...

Der Anwendung die Möglichkeit geben, zu reagieren (speichern etc.)

Achtung !
 Wenn Sie ein Fenster schließen, ohne der zugehörigen Anwendung die Möglichkeit zu geben, auf diese Aufforderung zu reagieren, kann dies zu Fehlern und Datenverlust führen.
 Nicht gespeicherte Inhalte gehen verloren, und das Fenster wird einfach aus dem Speicher entfernt. Benutzen Sie diese Funktion nur um Anwendungen zu beenden, die nicht mehr reagieren.

Nach wieviel MilliSekunden soll die Anwendung bzw. das Fenster zwangsweise geschlossen werden ? (0 = garnicht)

Beenden nach MSek

Markieren Sie diese CheckBox, wenn Sie ein Fenster schließen wollen. Ist dieses Fenster das Hauptfenster einer Anwendung, wird die ganze Anwendung beendet.

Geben Sie hier die Variable mit dem Dateipfad, Fensterdaten oder Prozess-Handle (ID) an.

Sie können den Dateipfad auch direkt eingeben, oder klicken Sie auf den Button „...“ um eine Datei auszuwählen.

Wenn Sie diese CheckBox markieren, wird das Programm nicht sofort beendet (aus dem Speicher geworfen), sondern es erhält die Möglichkeit zu reagieren, ganz so als hätten Sie es regulär beendet, etwa durch klicken auf den X-Button in der Titelleiste.

Hier können Sie angeben, wie lange gewartet wird, bis das Fenster auf jeden Fall beendet wird. Geben Sie ein Null (0) ein, um die Wartezeit NICHT zu begrenzen.