

ISA Dialog Manager

EDITOR

A.06.03.c

In diesem Handbuch ist der grafische Editor des ISA Dialog Managers beschrieben mit dem Dialoge interaktiv erstellt und geändert werden können.



ISA Informationssysteme GmbH

Meisenweg 33

70771 Leinfelden-Echterdingen

Deutschland

Microsoft, Windows, Windows 2000 bzw. NT, Windows XP, Windows Vista, Windows 7, Windows 8, Windows 10 und Windows 11 sind eingetragene Warenzeichen von Microsoft Corporation.

UNIX, X Window System, OSF/Motif und Motif sind eingetragene Warenzeichen von The Open Group.

HP-UX ist ein eingetragenes Warenzeichen von Hewlett-Packard Development Company, L.P.

Micro Focus, Net Express, Server Express und Visual COBOL sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Micro Focus International plc und/oder ihrer Tochterunternehmen in den USA, Großbritannien und anderen Ländern.

Qt ist ein eingetragenes Warenzeichen von The Qt Company Ltd. und/oder ihrer Tochterunternehmen.

Eclipse ist ein eingetragenes Warenzeichen von Eclipse Foundation, Inc.

TextPad ist ein eingetragenes Warenzeichen von Helios Software Solutions.

Alle genannten und ggf. durch Dritte geschützten Marken- und Warenzeichen unterliegen uneingeschränkt den Bestimmungen des jeweils gültigen Kennzeichenrechts und den Besitzrechten der jeweiligen eingetragenen Eigentümer. Allein aufgrund der bloßen Nennung ist nicht der Schluss zu ziehen, dass Markenzeichen nicht durch Rechte Dritter geschützt sind.

© 1987 – 2025; ISA Informationssysteme GmbH, Leinfelden-Echterdingen, Deutschland

Darstellungskonventionen

DM wird in diesem Handbuch synonym zu "Dialog Manager" verwendet.

Die Bezeichnung UNIX schließt generell alle unterstützten UNIX-Derivate ein - außer in den explizit angegebenen Fällen.

Dort wo für geläufige englische Fachbegriffe keine gängigen deutschen Übersetzungen existieren, wird zur Vermeidung von Unklarheiten der englische Begriff verwendet.

< > muss durch einen entsprechenden Wert ersetzt werden

color Schlüsselwort ("keyword")

.bgc Attribut

{ } optional (0 oder einmal)

[] optional (0 oder n-mal)

<A> | entweder <A> oder

Beschreibungsmodus

Alle Schlüsselwörter sind fett und unterstrichen, z.B.

variable **integer** **function**

Indizierung von Attributen

Syntax für indizierte Attribute:

[]

[I,J] bzw. [row,column]

Identifikatoren

Identifikatoren müssen mit einem Großbuchstaben oder einem "Unterstrich" ('_') beginnen. Die weiteren Zeichen können Groß-, Kleinbuchstaben, Zahlen oder Unterstriche sein.

Der Bindestrich ('-') ist für die Benennung von Identifikatoren als Zeichen **nicht** zugelassen!

Die maximale Länge eines Identifikators beträgt 31 Zeichen.

Beschreibung der zugelassenen Identifikatoren in Backus-Naur-Form

<Identifikator> ::= <erstes Zeichen>{<Zeichen>}

<erstes Zeichen> ::= _ | <Großbuchstabe>
<Zeichen> ::= _ | <Kleinbuchstabe> | <Großbuchstabe> | <Ziffer>
<Ziffer> ::= 1 | 2 | 3 | ... 9 | 0
<Kleinbuchstabe> ::= a | b | c | ... x | y | z
<Großbuchstabe> ::= A | B | C | ... X | Y | Z

Inhalt

Darstellungskonventionen	3
Inhalt	5
1 Übersicht	7
2 Allgemeines	9
3 Erkennen von Dateiänderungen	11
4 Menüs	13
4.1 Das Datei-Menü	17
4.2 Das Bearbeiten-Menü	22
4.3 Das Objekt-Menü	23
4.4 Das Regel-Menü	27
4.5 Das Ansicht-Menü	29
4.6 Das Simulations-Menü	32
4.7 Das Extras-Menü	33
4.8 Das Werkzeuge-Menü	36
4.9 Das Hilfe-Menü	36
5 Funktionsleiste	38
6 Browser	40
6.1 Datei-Browser	40
6.2 Objekt-Browser	41
6.3 Detail-Bereich	42
7 Werkzeugkiste	44
7.1 Ressourcen	45
7.2 Objekte	46
7.3 Vorlagen (Modelle)	48
7.4 Applikationen	48
7.5 Geometrie	50
7.6 Farbe	50
7.7 Schriften	51

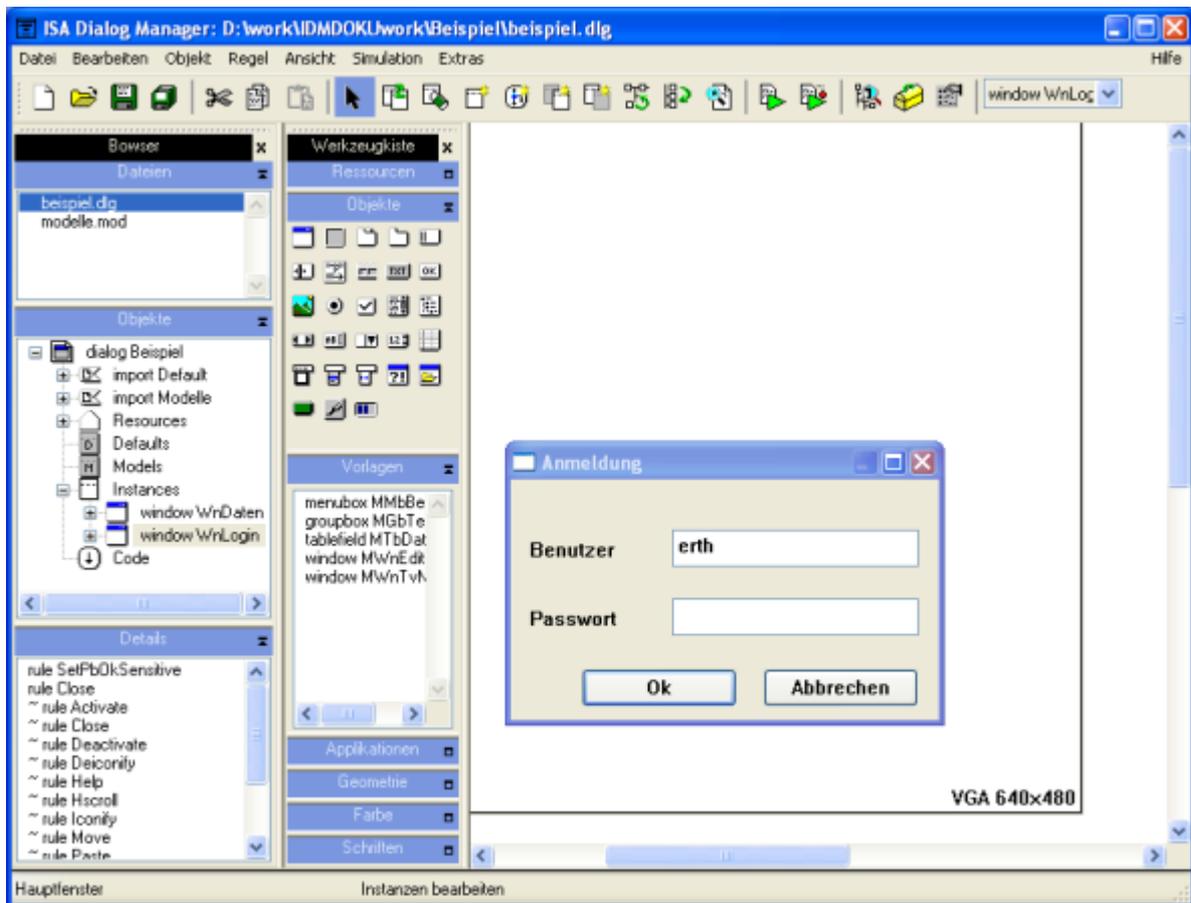
8 Entwurfbereich	52
8.1 Besonderheiten Motif	53
8.2 Besonderheiten Windows	54
9 Eigenschaften	55
9.1 Objekt-Bereich	56
9.1.1 Objekte verändern	56
9.1.2 Ressourcen verändern	58
9.1.2.1 Farben	59
9.1.2.1.1 Besonderheit Motif	60
9.1.2.2 Schrift (Zeichensatz, Font)	61
9.1.2.2.1 Der Referenzzeichensatz	63
9.1.2.3 Cursor	64
9.1.2.4 Muster (Tile)	65
9.1.2.5 Accelerator	66
9.1.2.6 Format	67
9.1.2.7 Text	68
9.1.2.8 Source	69
9.1.2.9 Target	70
9.1.2.10 Message	71
9.1.3 Applikationen verändern	72
9.2 Attribute-Bereich	73
9.3 Regeln-Bereich	73
9.3.1 Autocomplete-Feature	74
10 Editorkonfiguration	77
10.1 Konfigurationsfenster	77
10.1.1 Sicherung	78
10.1.2 Layout	79
10.1.3 Module	79
10.1.4 Editierung	80
10.1.5 Umgebung	83
10.1.6 Speichern	84
10.1.7 Werkzeuge	85
10.2 Definition eigener Werkzeuge	86
10.3 Programmumgebung	88
10.4 Aufruf des Editors	88
10.5 Profile-Datei	89
Index	91

1 Übersicht

Der „Editor“ macht die interaktive Erstellung von Dialogen noch einfacher und übersichtlicher als der „Dialog Manager Editor II“. Die Handhabung wurde objekt-bezogener gestaltet und eine klare, einfache und trotzdem bekannte Bedienungsstruktur beibehalten. Zu diesem Zweck wurden auch die bisherigen Sekundärfenster ins Hauptfenster integriert und das Layout für den Benutzer konfigurierbar gemacht.

Durch die vermehrte Verwendung von Symbolen, auch für „nicht visuelle“ Objektklassen, soll das Erkennen, der Zugriff und die Erzeugung von Objekten erleichtert werden (z.B. 1x Klick auf Regel-Anlegen-Knopf in der Funktionsleiste zur Erzeugung einer objektbezogenen Ereignisregel oder Methode)

Die Zusammenführung der Sekundärfenster in einen Eigenschaftenbereich hat das Ziel, die für die Entwicklung notwendigen vordefinierten, wie benutzerdefinierten Attribute, sowie auch Regeln auf einen Blick verfügbar zu machen.



Das Hauptfenster besteht neben dem Menü, einer Funktionsleiste sowie einer Statuszeile aus vier Funktions-Bereichen, die vom Benutzer selbst sichtbar/ unsichtbar geschaltet werden können. Dies sind:

Browser

Dieser Bereich dient zur Selektion. Es können die Datei, die gerade bearbeitet wird oder das Objekt und, wenn nötig, noch weitere Details wie dazugehörige Regeln oder Varianten selektiert werden. Zentraler Bestandteil ist der Objekt-Browser, der die Struktur des editierten Dialoges /Moduls wiedergibt und Operationen auf Objekte zulässt, sowie das zur Editierung selektierte Objekt anzeigt.

Werkzeugkiste (Toolbox)

Hier sind alle möglichen Objektklassen und Modelle für die Erzeugung von Objekten zu finden. Außerdem zusätzliche Werkzeuge für einfache Positionierungsaufgaben und Änderungen von Farbe bzw. Schrift.

Entwurfbereich (Designer)

Hier wird das gerade selektierte Objekt zur visuellen Editierung angezeigt.

Eigenschaften (Properties)

Erlaubt die Anzeige und Bearbeitung von Eigenschaften (Attribute) oder Regeln des selektierten Objektes.

Folgende Eigenschaften des „Editor II“ sind nicht mehr verfügbar:

Das Quelltext-Fenster wird nicht mehr benötigt.

Die Vererbungsansicht im Objekt-Browser wird nicht mehr unterstützt

2 Allgemeines

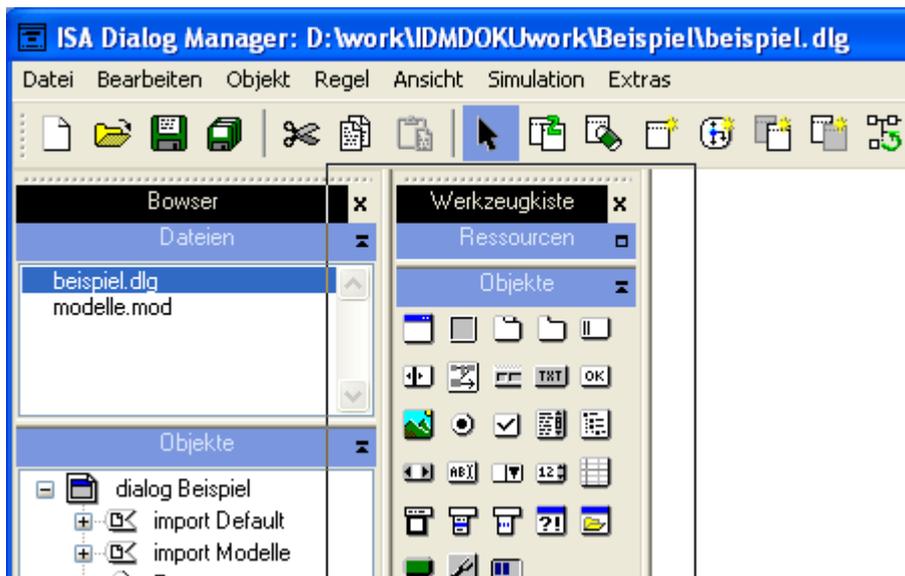
Welche Operation bei der Selektion eines Objekts im Browser-Bereich oder im Entwurfbereich stattfindet hängt vom Modus (z.B.: Selektion, Löschen, Objekt anlegen usw) ab. Dieser ist entweder in der Funktionsleiste oder im Werkzeugkiste-Bereich ersichtlich.

Die Funktionsbereiche lassen sich in ihrer Breite vom Benutzer variieren. Unsichtbar gemacht werden kann der Bereich mittels Schließen-Button im Titel, über die Funktionsleiste oder über das [Ansicht-Menü](#).



Die Untergliederung der Funktionsbereiche lässt sich vertikal vom Benutzer anpassen. Auch kann ein Unterbereich ganz zugeklappt werden wie der „Ressourcen“-Bereich im obigen Bild.

Die Funktionsbereiche können per Drag & Drop an der Toolbarleiste nach links oder rechts verschoben und auch ausgedockt werden.



Die Anordnung, Breite und Höhe der Bereiche und die Untergliederung wird beim Speichern der Konfiguration gesichert.

Im Objekt-Browser wie auch im Werkzeugkasten werden für die visuelle Repräsentation der Objekt-klassen kleine Symbole angezeigt.

Standardsymbole sind:

-  Ressourcen-Objekte
-  Regeln, Methoden und Funktionen

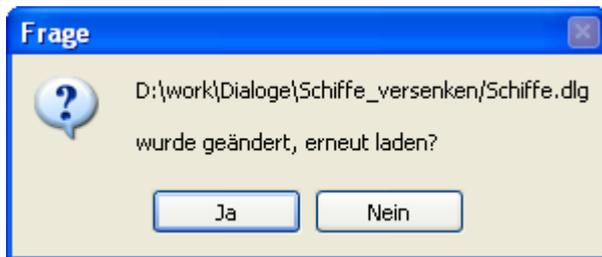
Die Farben des Editors sind von den Einstellungen des Desktops abhängig. Dies trifft für MS Windows und als Neuerung auch für Motif zu.

3 Erkennen von Dateiänderungen

Der Editor prüft geöffnete Dateien periodisch auf Änderungen von außen.

Allerdings sollten Dateien, welche im Editor geladen sind oder gerade geändert werden möglichst nicht von außen verändert werden, da dies insbesondere bei Syntaktisch fehlerhaften Änderungen zu Folgefehlern im Editor führen kann.

Auch das Ändern von **export** Deklarationen (hinzufügen oder wegnehmen von **export** an Objekten) kann, insbesondere bei der automatischen Erzeugung von Interface-Files beim Speichern einer Datei, zu Problemen führen.



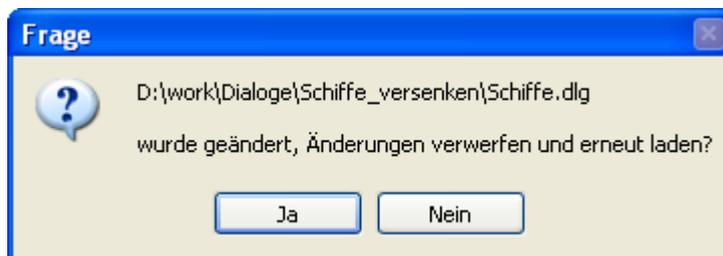
Wird eine Dateimodifikation festgestellt, informiert ein Dialog über diese Dateiänderung und man kann, wenn gewünscht, die Datei erneut laden.

Dabei ist zu beachten, dass Änderungen an Untermodulen das erneute Laden des obersten Dialogs bzw. Moduls erforderlich machen.

Die Nachfrage, ob eine Datei nachgeladen werden soll kann über den Punkt ‚Datei automatisch erneuern‘ in der Konfiguration des Editors auch abgeschaltet werden. Im Falle, dass die Datei aber auch innerhalb des Editors verändert wurde, kommt auf jeden Fall eine Rückfrage (allerdings muss dafür ‚Dateimodifikationen prüfen‘ aktiv sein).

Es können dabei folgende Fehlermeldungen auftauchen:

- » „<Datei> wurde geändert, Änderungen verwerfen und erneut laden?“
Die Datei wurde sowohl im IDM Editor als auch extern geändert.



Achtung

Beim Drücken des Ja-Knopfes werden die Änderungen, welche innerhalb des IDM Editors vorgenommen wurden, verworfen und die Datei neu geladen.

» „<Datei> wurde geändert, erneut laden?“

Die Datei wurde nur durch den externen Editor geändert.



Beim Drücken des Ja-Knopfes wird die Datei erneut in den Editor geladen.

Ist die periodische Prüfung auf Dateimodifikationen nicht gewünscht kann sie über die Editorkonfiguration, Punkt „*Dateimodifikation prüfen*“, auch abgeschaltet werden. In diesem Falle erfolgen **keine** Hinweise über Dateiänderungen von außen.

Siehe auch

Kapitel „Editorkonfiguration“ und insbesondere Kapitel „Editierung“.

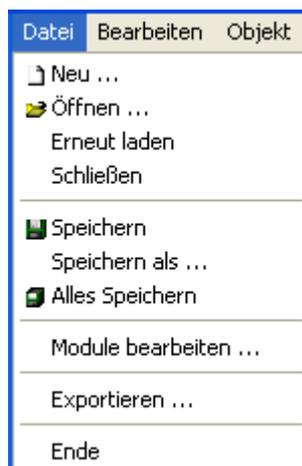
4 Menüs

Die Menüleiste dient zum zentralen Zugriff auf die Funktionen des Editors. Im Folgenden wird zuerst ein Überblick über die einzelnen Menüs gegeben, insbesondere wird auf Änderungen zum „Editor II“ hingewiesen. Eine detailliertere Besprechung erfolgt im jeweiligen Unterkapitel.

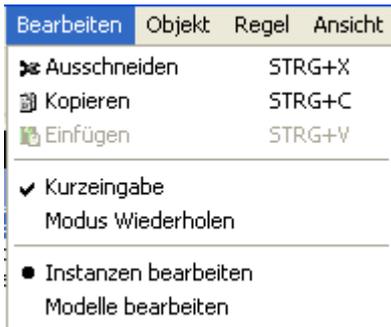
Das Werkzeuge-Menü erscheint dabei nur, wenn externe Werkzeuge definiert sind.



Das **Datei-Menü** dient zum Anlegen, Laden oder Speichern von Modulen bzw. Dialogen. Ebenso gelangt man über dieses Menü zum Exportieren...-Dialog mit dem die zum Modul dazugehörige Interfacdatei u.v.m. erstellt werden kann. Für modularisierte Dialoge muss das Modul nicht explizit zur Editierung erneut geladen werden, da das ohnehin geladene Modul zur Editierung benutzt werden kann, wobei sich Änderungen sofort auswirken.



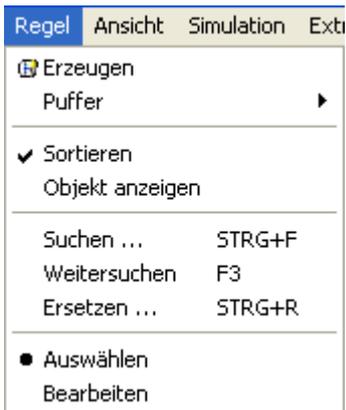
Das **Bearbeiten-Menü** erlaubt die typischen Cut/Copy/Paste-Operationen. Befindet man sich im Regelfenster beziehen sich die Operationen auf den Text in der Regel, ansonsten auf das selektierte Objekt. Bei eingeschaltetem Kurzeingabe Mode wird beim Anlegen eines neuen Objektes nach dessen Bezeichner gefragt. Ist Modus Wiederholen aktiv, so wird nach Durchführung der für einen Modus zuständigen Aktion nicht auf den Selektions-Modus zurückgesetzt – somit kann die mehrfache Ausführung der gleichen Operation auf verschiedenen Objekte realisiert werden.



Das **Objekt-Menü** bietet Operationen, wie Kopieren/Kinder umordnen... an, die auf die Objekte angewendet werden können.

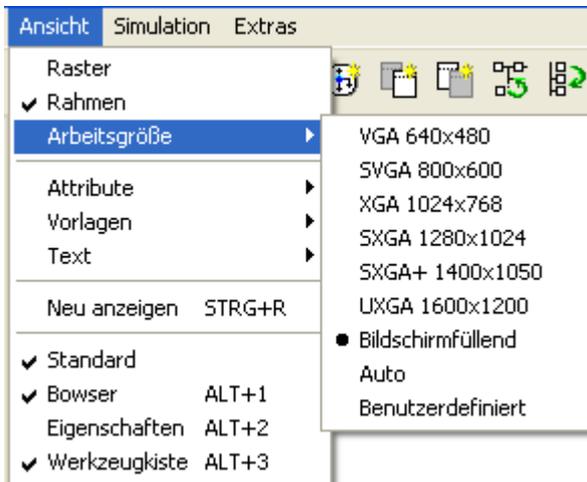


Das **Regel-Menü** beinhaltet die für die Verwaltung der Puffer notwendigen Funktionen als auch Darstellungseinstellungen.

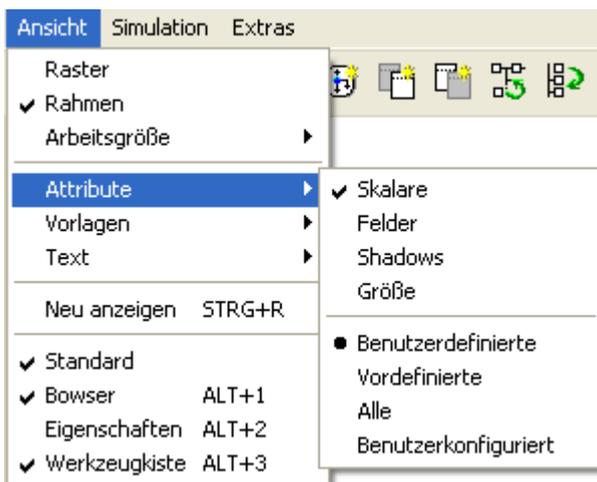


Das **Ansicht-Menü** beeinflusst die Darstellung in den Funktionsbereichen. So können beispielsweise die Bereiche, analog zur Funktionsleiste, sichtbar/unsichtbar geschaltet werden.

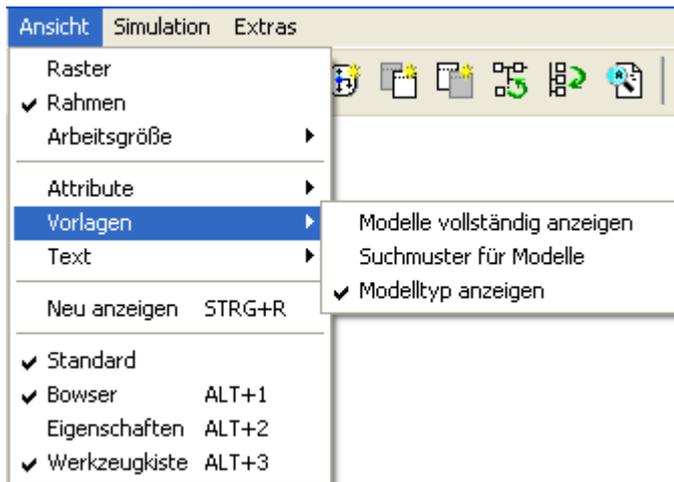
Die ersten drei Menüpunkte beeinflussen die Darstellung im Entwurfbereich. So lässt sich das Raster, in dem das selektierte Objekt und dessen Kindern positioniert werden, über die „Raster“-Option sichtbar machen. Die Größe des Entwurfsbereiches ist über das „Arbeitsgröße“-Menü einstellbar. Die Grenzen von Standard-Bildschirmgrößen lassen sich über den Borders-Menüpunkt einblenden.



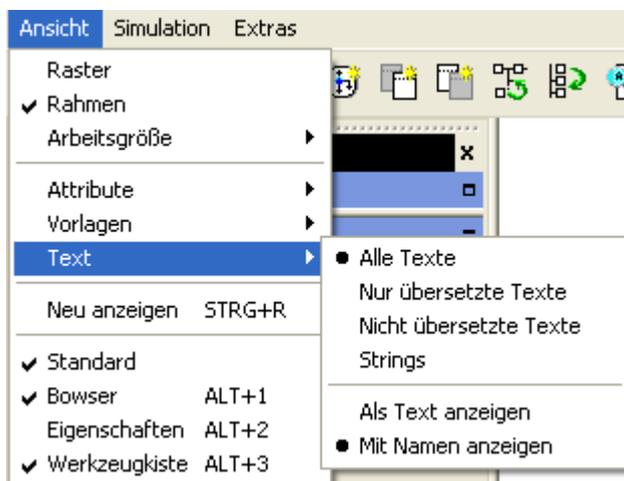
Der Attribute-Unterbereich der Eigenschaftenseite lässt sich (analog zum früheren Attribute-Fenster) über das Attribute-Menü einstellen.



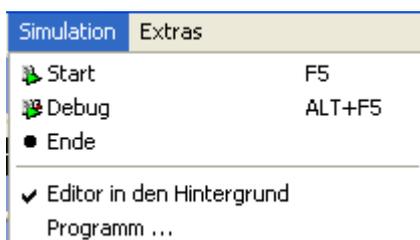
Die Darstellung des Vorlagen-Bereichs (Modellbereich) in der Werkzeugbox erlaubt neben der Einblendung von Objekttyp und Kindern auch die Zuschaltung einer Filtermaske.



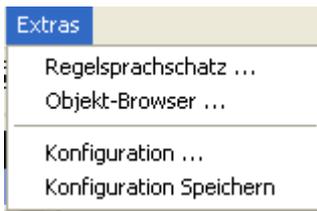
Das Text-Untermenü beeinflusst die Detail-Darstellung von Text-Ressourcen im Browser-Bereich.



Das **Simulations-Menü** erlaubt den Start und die Konfiguration des Simulationsmodus und bietet nun zusätzlich die Möglichkeit direkt den Debugger aufzurufen.



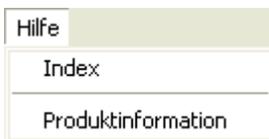
Die bisher im Objekte- und Regel-Sekundärfenster „versteckten“ Hilfsmittel des Regel-Vokabulars und der Objekt-Browser, sowie die Konfiguration-Menüs des Editors, befinden sich im **Extras-Menü**.



Über das [Werkzeuge-Menü](#) können die in der Konfiguration definierten, eigenen Werkzeuge aufgerufen werden.



Über das [Hilfe-Menü](#) kann die Dialog Manager Hilfe aufgerufen und die Produktversion des IDM abgefragt werden.



4.1 Das Datei-Menü



Neu...

Der Menüpunkt legt neue Dateien an. Ob diese vom Typ Dialog oder Modul sind und ob (beim Dialog) die Defaults-Datei integriert wird ist ebenso wie der interne Identifikator im erscheinenden Dialog zu bestimmen.

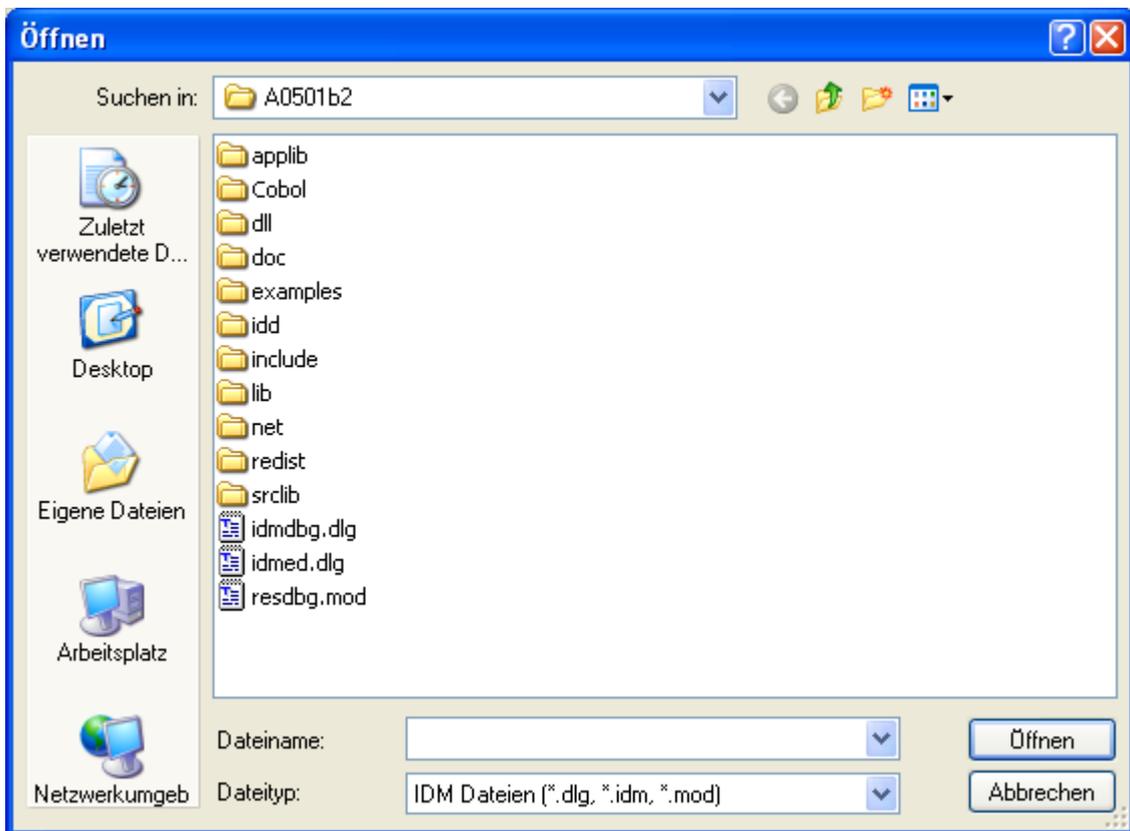


Anmerkung

Der Name bezieht sich nicht auf die gespeicherte Datei sondern nur auf den Identifikator. Es muss zusätzlich eine Speicherung erfolgen! Ansonsten gehen alle Änderungen verloren!

Öffnen...

Hiermit werden Dateien, die den Dialog oder die Module enthalten, geöffnet. Zur Auswahl erscheint der Auswahldialog des jeweiligen Systems.



Erneut laden

Es wird ein erneutes Laden der gespeicherten Datei (Achtung: Auswahl im Datei-Browser) ausgelöst. Dabei wird versucht, das selektierte Objekt beizubehalten, um so bei externen Datei-modifikationen dem Benutzer ein erneutes umständliches Selektieren zu ersparen.

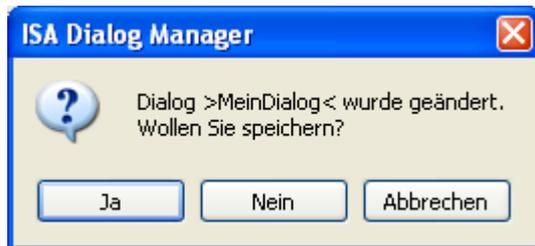
Wurden zwischenzeitlich Änderungen vorgenommen (bitte beachten Sie auch das Kapitel „Erkennen von Dateiänderungen“) wird über einen Dialog nachgefragt, ob diese zuerst gespeichert oder verworfen werden sollen.



Anschließend haben geladene und gespeicherte Datei wieder den selben Inhalt.

Schließen

Hiermit werden Dateien (Achtung: Auswahl im Datei-Browser) geschlossen. Wurden zwischenzeitlich Änderungen vorgenommen wird über einen Dialog nachgefragt, ob diese gespeichert werden sollen.

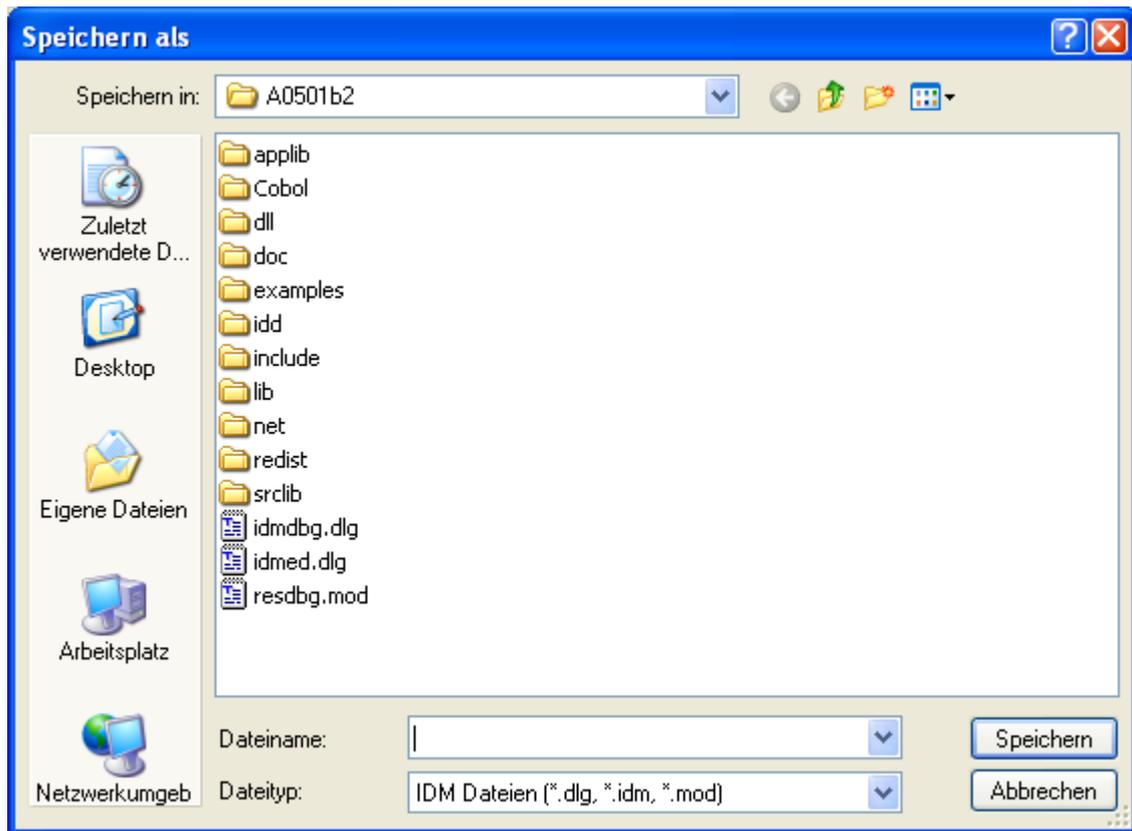


Speichern

Speichert die im Objekt-Browser ausgewählte Datei.

Speichern als...

Speichert die im Objekt-Browser ausgewählte Datei unter einem anderen Namen/Ort. Zu diesem Zweck wird der System-Auswahldialog geöffnet.

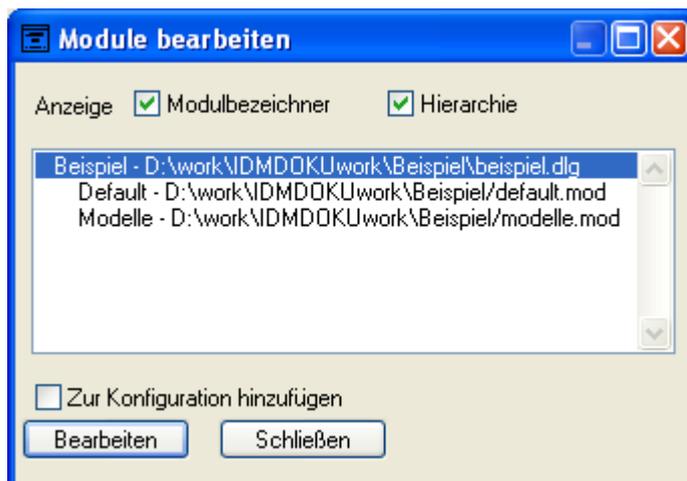


Alles Speichern

Speichert sämtliche geöffnete Dateien auf einmal.

Module bearbeiten...

Hier können Module in Abhängigkeit vom jeweiligen Dialog geladen werden. In dem sich öffnenden Dialogfenster sind folgende Auswahlmöglichkeiten vorhanden:



- » „Modulbezeichner“
Anzeigen der Modulbezeichner (z.B. „Default“) zusätzlich zum Dateipfad
- » „Hierarchie“
Anzeige der jeweiligen Hierarchie (z.B. des Dialogs)
- » „Zur Konfiguration hinzufügen“
Fügt die jeweilige Auswahl zur Editor-Konfiguration hinzu

Exportieren...

In dem hier aufgerufenen Dialog können Interfacefiles, C-Funktionsdefinitionen etc. aus der geladenen Datei generiert werden.



Dabei ist links die Art der Aktion auszuwählen.

Der Pfad und der Name der erzeugten, exportierten, Datei(en) und der jeweilige Modulname werden in den jeweiligen Eingabefeldern näher angegeben. Dabei sind folgende Platzhalter zulässig:

- %P Pfadname (Laufwerk und Verzeichnis, ohne Dateiname) mit abschließendem '/' oder '\'
- %B Basisname ohne Endung (Ohne Pfad)
- %F Dateiname mit Endung (Ohne Pfad)
- %N Bezeichner des Dialogs/Moduls
- %D Ein auf 8 Zeichen gekürzter Dialog/Modul-Bezeichner

Über die Radiobutton-Reihe wird außerdem bestimmt, wann die gewählte Aktion ausgelöst werden soll:

- » „Manuell“
Aktion nur bei Selektion des „Export“ Knopfes
- » „Beim Speichern“
Aktion immer beim Speichern der jeweiligen Datei
- » „Beim Verlassen“

Aktion wird beim Verlassen des Editor durchgeführt, jedoch nur, wenn der Dialog gespeichert und unmodifiziert ist.

Einstellung der Export-Parameter, die im Editor-Profil eingestellt werden können:

```
IdmExport*.File      := "%P%B.def";  
IdmExport*.OnSave    := true;  
IdmExport*.OnClose   := false;  
IdmExport*.Detail    := "MODPATH:%F";
```

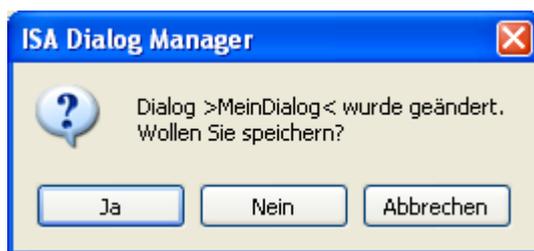
(Für * steht dabei entsprechend der gewünschten Export-Funktion: Interface, Funcmap, Trampolin, ModelRef oder OLE)

Zuletzt geöffnete Dateien (konfigurierbar)

Hier kann eine Liste der zuletzt geöffneten Dateien erscheinen. Ob dieser Menüpunkt überhaupt vorhanden ist wird über die Editorkonfiguration eingestellt.

Ende

Beendet den Editor. Sollten noch nicht gespeicherte Änderungen vorhanden sein erscheint eine Meldung.



4.2 Das Bearbeiten-Menü

Bearbeiten	Objekt	Regel	Ansicht
Ausschneiden		STRG+X	
Kopieren		STRG+C	
Einfügen		STRG+V	
<input checked="" type="checkbox"/> Kurzeingabe			
	Modus Wiederholen		
<input checked="" type="checkbox"/> Instanzen bearbeiten			
	Modelle bearbeiten		

Ausschneiden

Objekt bzw. Text ausschneiden

Kopieren

Objekt bzw. Text in die Zwischenablage kopieren

Einfügen

Daten aus der Zwischenablage einfügen. Dies können durchaus Objekte des IDM sein.

Kurzeingabe

Es wird beim Anlegen eines Objektes nach einem Identifikator und, soweit zulässig, nach dem Text/Titel gefragt.



Modus Wiederholen

Bei aktivieren dieser Option wird nicht sofort nach einer Aktion wieder in den Standardmodus „Auswahl“ zurückgestellt. Somit ist eine Operation auf mehrere Objekte anwendbar.

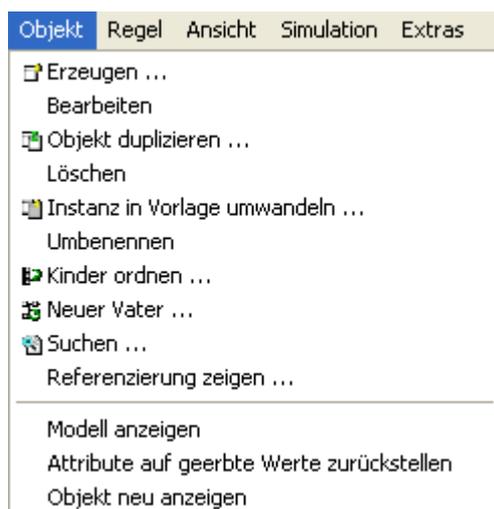
Instanzen bearbeiten

Bei Änderungen wird nur die jeweilige Instanz bearbeitet

Modelle bearbeiten

Änderungen an einer Instanz werden nicht an dieser sondern am zugehörigen Modell vorgenommen. Es wird also das Modell (und damit alle von diesem Modell abgeleiteten Instanzen) geändert!

4.3 Das Objekt-Menü



Erzeugen...

Erzeugt ein Objekt über einen eigenen Auswahldialog



Bei Auswahl von „Vorlage“ werden die eigenen Modelle angezeigt.

Bearbeiten

Öffnet den Eigenschaften-Dialog für das momentan ausgewählte Objekt.

Objekt duplizieren...

Dupliziert das momentan ausgewählte Objekt. Ein neuer Identifikator wird über einen Dialog angefordert.



Löschen

Löscht das momentan ausgewählte Objekt.

Instanz in Vorlage umwandeln...

Wandelt das momentan ausgewählte Objekt in ein Modell um. In dem erscheinenden Auswahldialog kann ein neuer Identifikator angegeben werden. Außerdem kann bestimmt werden ob das Objekt zusätzlich als Instanz (abgeleitet von dem neu erzeugten Modell) erhalten bleibt oder nicht.



Umbenennen

Es erscheint ein Dialog zur Angabe eines neuen Namens für das aktuell ausgewählte Objekt. Der Editor versucht außerdem, alle Namensnennungen dieses Objekts im Regelcode und in der Objekthierarchie anzupassen. Da bestimmte Pfadangaben (z.B. Objektpfade die mit „this.“ beginnen) erst zur Laufzeit ausgewertet werden ist dies oft nicht vollständig möglich. Aus diesem Grund sollte diese Funktion vorsichtig eingesetzt werden.



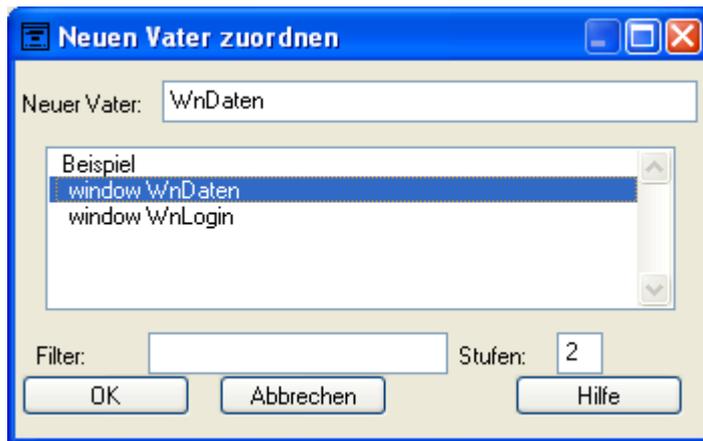
Kinder ordnen...

Es wird ein Auswahldialog zum ändern der Reihenfolge der Kindobjekte für das momentan ausgewählte Objekt aufgerufen.



Neuer Vater...

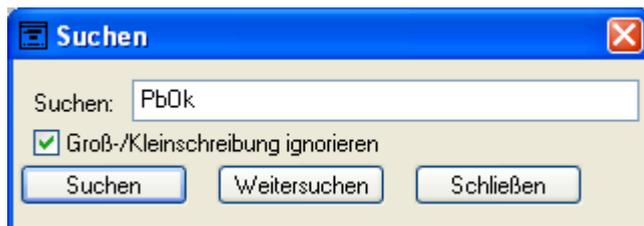
Es erscheint ein Dialog in welchem dem aktuell ausgewählten Objekt ein neues Vater-Objekt zugeordnet werden kann.



Suchen...

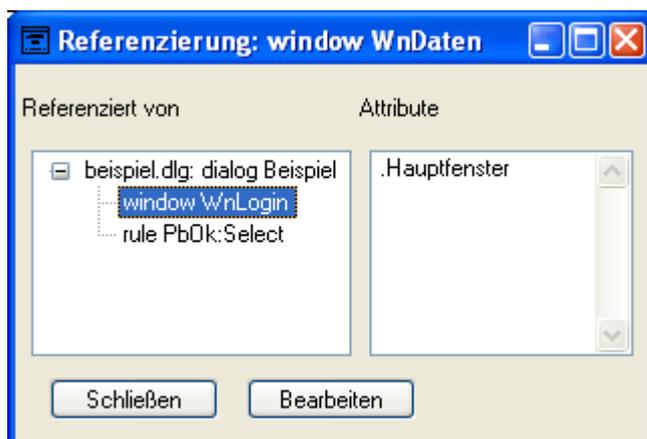
Es erscheint ein Dialog in welchem nach einem Objektidentifikator gesucht werden kann. Hierbei werden alle im Objekte-Browser angezeigten Objekte, Ressourcen usw. durchgegangen.

„Suchen“ sucht dabei immer das erste Auftreten des Suchstrings; „Weitersuchen“ jede weitere Übereinstimmung. Für die Suche kann die Beachtung der Groß/Kleinschreibung abgeschaltet werden.



Referenzierung zeigen...

Zeigt zu dem ausgewählten Objekt dessen Referenzierung durch anderer Objekte (z.B. in Attributen) oder Regeln/Methoden an



Modell anzeigen

Zeigt ausgehend vom aktuellen Objekt das für dieses Objekt benutzte Modell an.

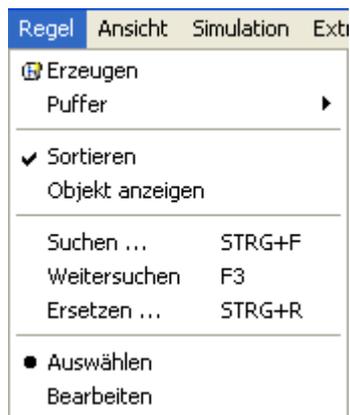
Attribute auf geerbte Werte zurückstellen

Setzt für das aktuelle Objekt alle Attribute auf die vom Modell/Default geerbten Werte zurück.

Objekt neu anzeigen

Baut die Anzeige des Objekts im Entwurfsbereich neu auf.

4.4 Das Regel-Menü



Erzeugen

Erzeugt eine neue Regel. Dabei wird der Regeln-Bereich geöffnet. Die Zuordnung der Regel erfolgt aufgrund des aktuell markierten Objekts im Objekte-Browser. Die Regel ist erst nach Selektion des „Zuweisen“-Knopfes endgültig angelegt.

Puffer

Ermöglicht via Untermenü die Navigation im Regelpuffer:

- » „Nächster“
Mit dieser Funktion wird die als nächstes im Regelpuffer stehende Regel zur Verarbeitung in den mehrzeiligen Editiertext geladen.
- » „Vorhergehender“
Mit dieser Funktion wird die Regel, die sich im Regelpuffer vor der momentan im Editiertext stehenden Regel befindet, in den Editiertext geladen.
- » „Entfernen“
Mit dieser Funktion wird die sich im Editiertext befindliche Regel aus dem Buffer entfernt. Die Regel selbst bleibt erhalten.
- » „Alle entfernen“
Mit dieser Funktion werden alle Regeln im Regelpuffer gelöscht. Die Regeln selbst bleiben erhalten.

Sortieren

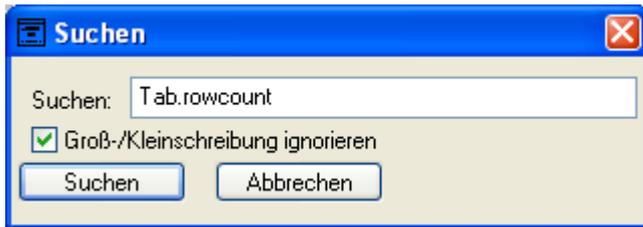
Sortiert die angezeigten Regeln im Detail-Browser alphabetisch.

Objekt anzeigen

Im Detailbrowser wird dem Regelname der Objektname vorangestellt

Suchen...

Sucht innerhalb einer Regel ab der aktuellen Cursorposition nach dem entsprechenden String. Zusätzlich kann gewählt werden, ob Groß/Kleinschreibung beachtet wird oder nicht.



Weitersuchen

Öffnet erneut den Suchen-Dialog zur Fortsetzung der Suche.

Ersetzen...

Hier kann zusätzlich zur Suche auch ein String zum Ersetzen des gesuchten Wertes angegeben werden. Nach einem Suchtreffer kann entweder dieses eine Vorkommen des Suchstrings ersetzt werden oder alle Suchstrings innerhalb der Regel.



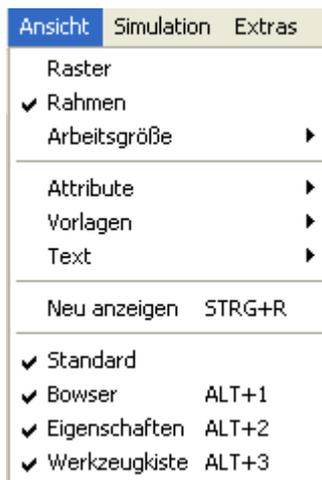
Auswählen

Mit „Auswählen“ werden alle Regeln zu dem selektierten Objekt, den eventuell verwendeten Modellen und zu dem Default des Objekts angezeigt.

Bearbeiten

Mit „Bearbeiten“ wird der Name des selektierten Objekts an der aktuellen Cursorposition in die Regel eingefügt.

4.5 Das Ansicht-Menü



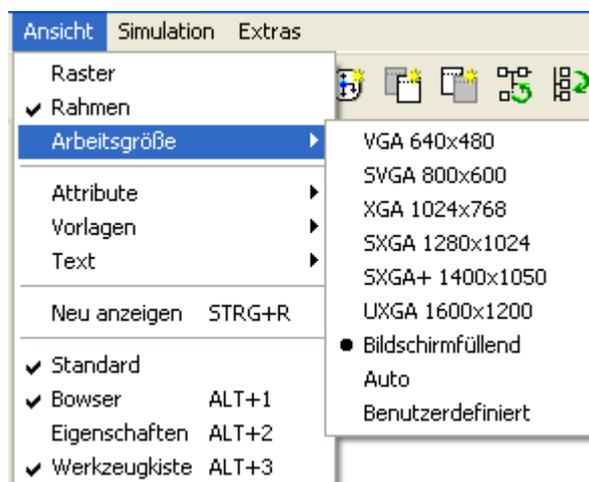
Raster

Ein- bzw. Ausschalten des angezeigten Rasters im Entwurfbereich

Rahmen

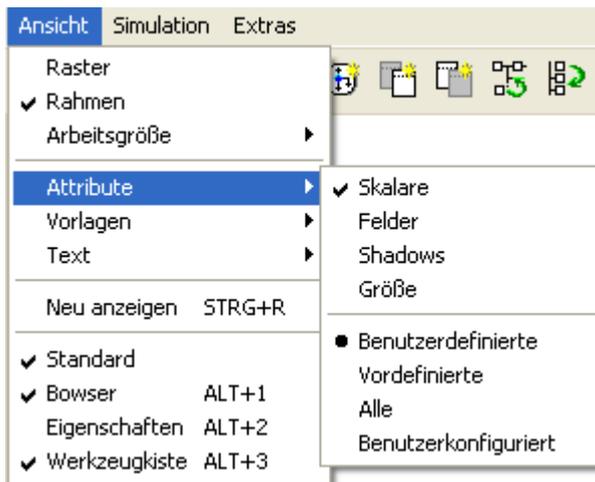
Ein- bzw. Ausschalten der eingeblendeten Bildschirmgrößen im Entwurfbereich

Arbeitsgröße



Auswahl der Größe des Entwurfbereich

Attribute

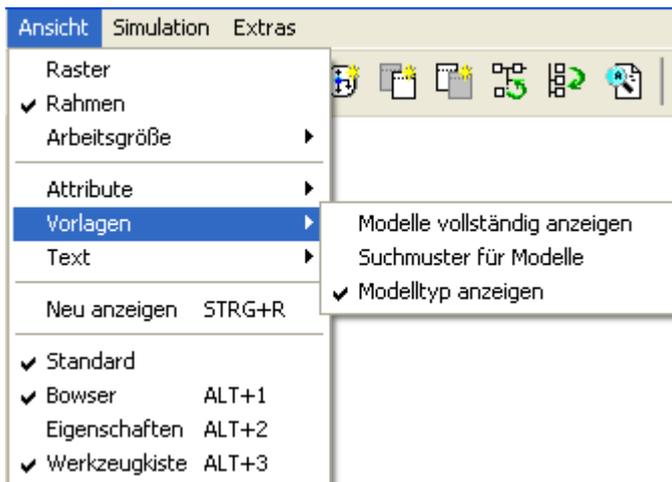


Mit diesem Untermenü lässt sich der Attribute Bereich in der Eigenschaften-Toolbar einstellen.

Die jeweilige Auswahlkombination bestimmt, welche Attribute hier angezeigt werden. Im oberen Bereich dieses Untermenüs können dabei auch mehrere Optionen gewählt werden.

- >> „Skalare“
Attribute, die keine Felder (Arrays) repräsentieren anzeigen
- >> „Felder“
Attribute, die Felder (Arrays) repräsentieren anzeigen
- >> „Shadows“
vorhandene Shadoweigenschaften zusätzlich anzeigen
- >> „Größe“
Spalte für String-Größe zusätzlich anzeigen (für COBOL wichtig)
- >> „Benutzerdefinierte“
Nur benutzerdefinierte Attribute anzeigen
- >> „Vordefinierte“
Nur vordefinierte Attribute anzeigen
- >> „Alle“
Alle Attributgruppen anzeigen

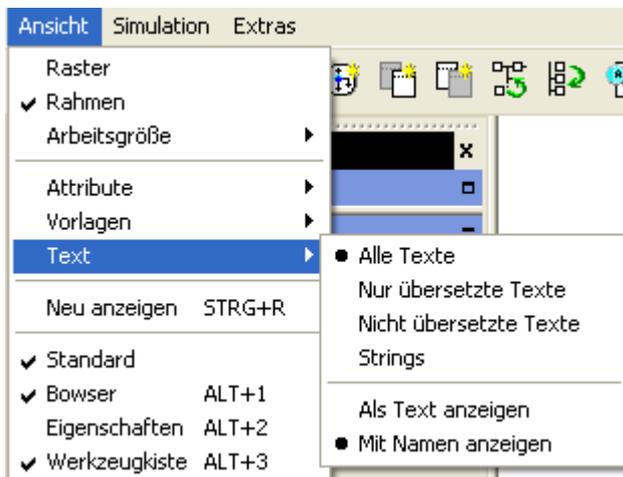
Vorlagen



Die Darstellung des „Modellbereichs“ in der Werkzeugbox erlaubt neben der Einblendung von Objekttyp und Kindern auch die Zuschaltung einer Filtermaske.

- » „Modelle vollständig anzeigen“
zeigt auch die in Modellen enthaltenen Kindobjekte an
- » „Suchmuster für Modelle“
Blendet ein Eingabefeld für ein Suchmuster ein
- » „Modelltyp anzeigen“
zeigt den kompletten Objektpfad vom obersten Modell ausgehend an

Text



Das Text-Untermenü beeinflusst die Detail-Darstellung von Text-Ressourcen im Detail-Bereich des „Browsers“.

- » „Alle Texte“, „Nur übersetzte Texte“, „Nicht übersetzte Texte“
Mit diesen drei Optionen kann eingestellt werden, ob alle Texte, nur die übersetzten oder die noch nicht übersetzten Texte aufgelistet werden sollen.
- » „Strings“
Bei Selektion dieser Option werden alle im editierten Dialog gefundenen Strings in den Detail-Browser übernommen.
- » „Als Text anzeigen“, „Mit Namen anzeigen“
Mit diesen Optionen kann eingestellt werden, ob die Texte im Detail-Browser mit den Originaltexten oder mit den bei der Bedienung des Dialogs nicht sichtbaren Objektamen angezeigt werden.

Neu anzeigen

Aktualisiert den Entwurfsbereich

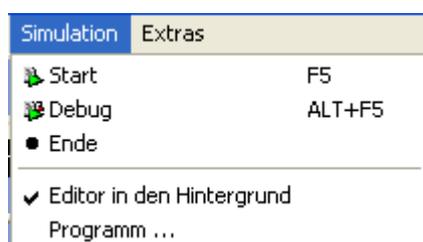
Standard

Schaltet die Standard-Funktionsleiste (Toolbar) ein und aus

Browser, Eigenschaften, Werkzeugkiste

Schaltet die Toolbars Browser, Eigenschaften und Werkzeugkiste ein bzw. aus.

4.6 Das Simulations-Menü



Das Simulationsmenü erlaubt den Start und die Konfiguration des Simulationsmodus und bietet die Möglichkeit den Debugger direkt aufzurufen.

Die aus dem Editor gestartete Simulation bietet als Besonderheit einen Abbruchknopf am oberen Bildschirmrand.



Hiermit kann die Simulation jederzeit beendet werden.

Start

Startet das Simulationsprogramm

Debug

Startet den Debugger und das Simulationsprogramm

Ende

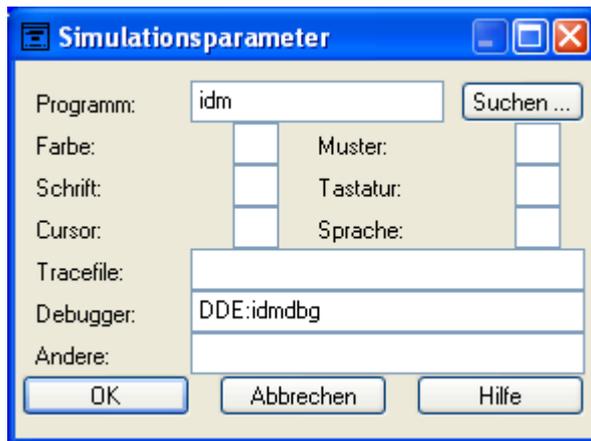
Beenden einer laufenden Simulation

Editor in den Hintergrund

Schließt das Editorfenster (und eventuell ausgedockte Toolbars) während der Simulation.

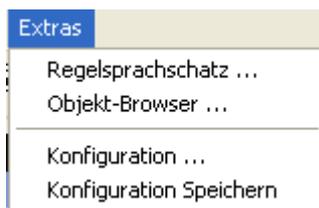
Programm...

Hier werden die Parameter für die Simulation in einem Dialogfenster bestimmt



- >> „Programm“
Auswahl des Simulationsprogramms. Hier kann auch ein eigenes Executable angegeben werden
- >> „Farbe“, „Schrift“, „Cursor“, „Muster“, „Tastatur“, „Sprache“
Einstellen der Werte (0...n) der entsprechenden IDM Kommandozeilenoptionen (z.B. „-IDMlanguage 2“ etc.) für die Simulation
- >> „Tracefile“
Angabe der Tracefile Datei (vollständiger Pfad, ansonsten ausgehend vom Editor Arbeitsverzeichnis)
- >> „Debugger“
Angabe der Verbindungsparameter für den Debuggerstart. Ist per Default jetzt mit sinnvollen Werten vorbelegt
- >> „Andere“
Beliebige weitere Kommandozeilenparameter welche die Anwendung benötigt

4.7 Das Extras-Menü



Regelsprachschatz...

Zeigt das Auswahlfenster zum Regelsprachschatz an.

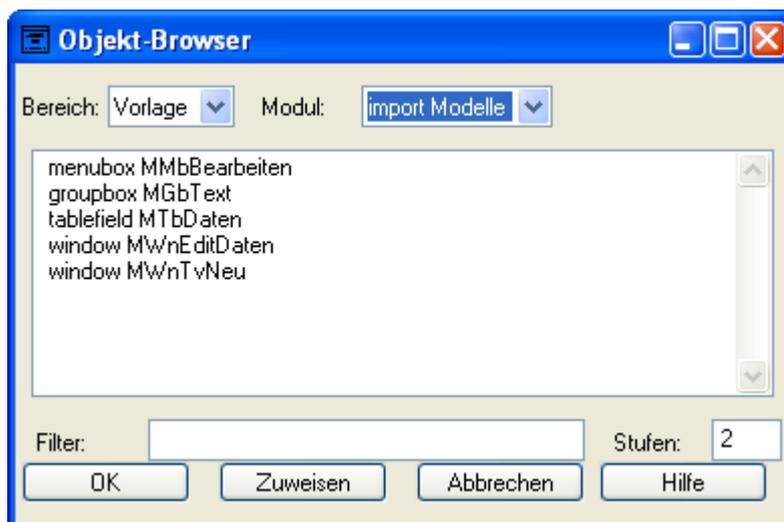


Über die obere Combobox können folgende Gruppen eingestellt werden:

- >> Attribute und Ereignisse
- >> Regelnweisungen
- >> Globale Variablen
- >> Funktionen
- >> Eingebaute Funktionen
- >> Benannte Regeln

Darunter werden jeweils die verfügbaren Elemente bzw. die Art der Definition dieser Elemente angezeigt. Das Fenster kann parallel zum Editor geöffnet bleiben.

Objekt-Browser

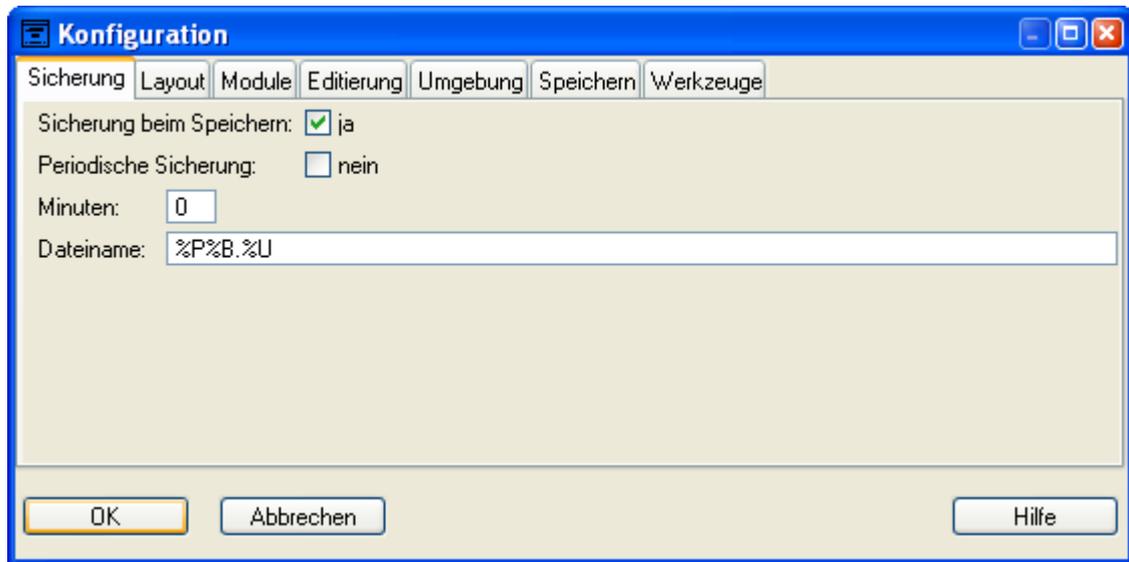


Hier kann durch klicken z.B. in der Modellhierarchie navigiert werden. Dabei ist zuerst der Bereich (Default, Vorlage, Instanz) und danach der jeweilige Dialog/Modul bzw. Import-Objekt auszuwählen.

Konfiguration...

Öffnet den Konfigurationsdialog für den Editor.

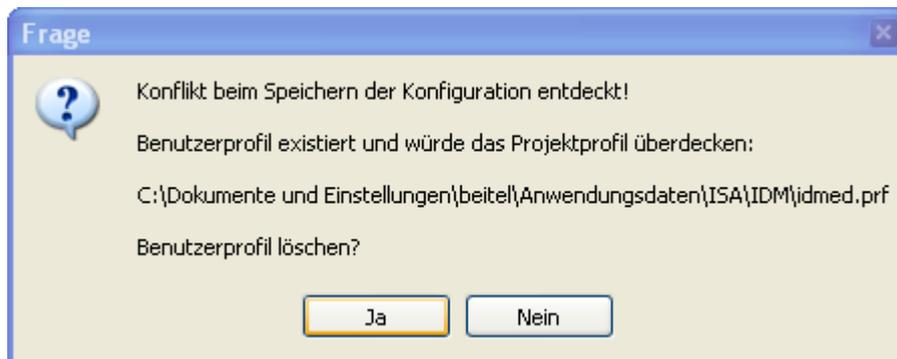
Näheres siehe Kapitel „Editorkonfiguration“.



Konfiguration speichern

Speichert bei Selektion die aktuelle Konfiguration des Editors in die Datei **idmed.prf** (Profile). Näheres zum Profile und den möglichen Speicherorten siehe Kapitel „Profile-Datei“.

Besteht eine Profile-Datei im Benutzerprofilverzeichnis und wird beim nächsten speichern der Konfiguration versucht, die Profile-Datei ins Projekt-Verzeichnis zu speichern (der Speicherort wurde auf der Registerkarte „Speichern“ des Konfigurationsdialogs geändert), erhält man folgenden Hinweis:



Beantwortet man diese Frage durch Klicken des „Ja“ Knopfes, so wird das lokale Profile gelöscht, bei Klicken des „Nein“-Knopfes wird die lokale Profile-Datei beibehalten.

Achtung

Bei einem Neustart des Editors wird immer zuerst die Datei aus dem Benutzerprofilverzeichnis geladen! Die Einstellungen der Profile-Datei im Projektverzeichnis werden in einem solchen Fall nicht berücksichtigt.

4.8 Das Werkzeuge-Menü



Sobald externe Werkzeuge definiert sind wird im Hauptfenster das Menü „Werkzeuge“ sichtbar, unter dem dann die Werkzeuge aufrufbar sind (hier als Beispiel die Einträge „Tracefile öffnen“ und „Texteditor“). Siehe auch Kapitel „Werkzeuge“ und Kapitel „Definition eigener Werkzeuge“.

4.9 Das Hilfe-Menü



Index

Ruft die Dialog Manager Hilfeseiten auf

Produktinformation

Gibt die jeweilige Dialog Manager Version aus:



-  Erzeugen... eines Objekts
-  Erzeugen einer Regel zum selektierten Objekt
-  **Modus:** Aus Modell ein Objekt instanziiieren
-  **Modus:** Aus Instanz ein Modell machen
-  **Modus:** Selektiertem Objekt einen neuen Vater zuordnen
-  **Modus:** Selektiertes Objekt in Kinderliste des Vaters umordnen.
-  Suchen... eines Objekts
-  Start der Simulation
-  Debug - Simulation mit Debugger starten
-  Sichtbarkeit des Browser-Bereichs schalten
-  Sichtbarkeit des Werkzeugkisten-Bereichs schalten
-  Sichtbarkeit des Eigenschaften-Bereichs schalten



Objekt-Historie. Zeigt die letzten 10 selektieren Objekte unabhängig von der Datei an. Dabei wird, wenn nötig, ein Modulwechsel durchgeführt.

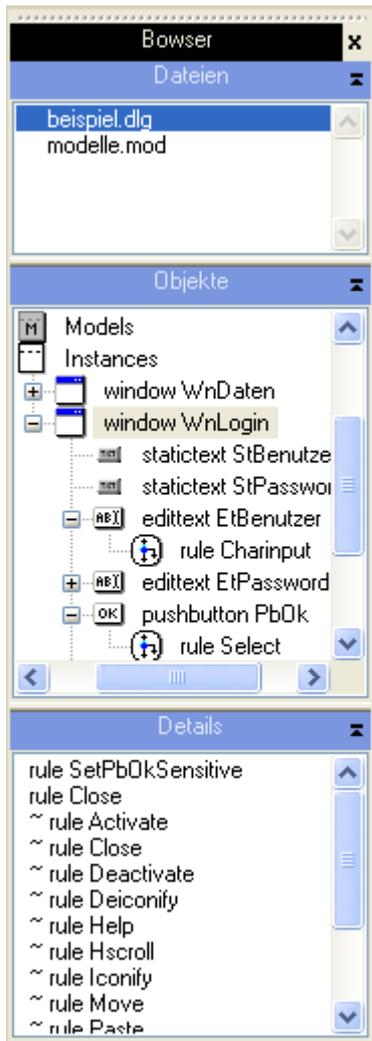
Wenn das ausgewählte Objekt nun aber, z.B. durch erneutes Laden, nicht mehr vorhanden ist wird es mit Hilfe des Objektbezeichners im aktuell editierten Modul gesucht bzw., wenn dort nicht vorhanden, in den anderen zur Editierung geöffneten Modulen.

Im Gegensatz zu den Menü-Operationen, die auf das selektierte Objekt angewendet werden, dienen die **Modus-Operationen** dazu die Operation auf das nächste vom Benutzer selektierte Objekt anzuwenden. Um dies für den Benutzer sichtbar zu machen wird der Mauscursor entsprechend der jeweiligen Aktion geändert.

6 Browser

Der Browser-Bereich ist unterteilt in einen Datei-, Objekt- und Detail-Bereich und ermöglichen folgendes:

- » Selektion der zu editierenden Datei
- » Selektion des zu editierenden/gerade editierten Objektes
- » die strukturelle Repräsentation der editierten Datei



Die einzelnen Funktionen werden in den folgenden Kapiteln genauer beschrieben.

6.1 Datei-Browser

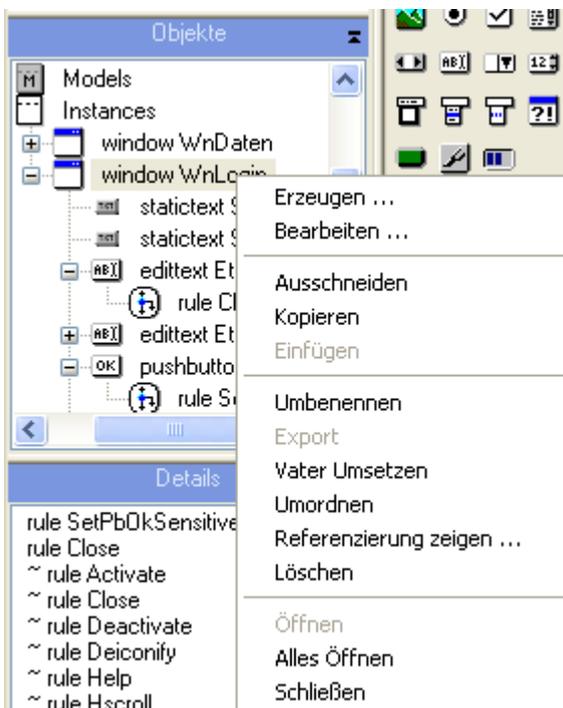
Mittels des Datei-Browsers trifft der Benutzer die Entscheidung in welchem Dialog/Modul er gerade editiert. Zu diesem Zweck wird hier der Dateiname (wie gespeichert) aufgelistet.



Die im **Datei-Menü** verfügbaren Operationen für einzelne Dateien beziehen sich immer auf die hier aktuell markierte Datei.

6.2 Objekt-Browser

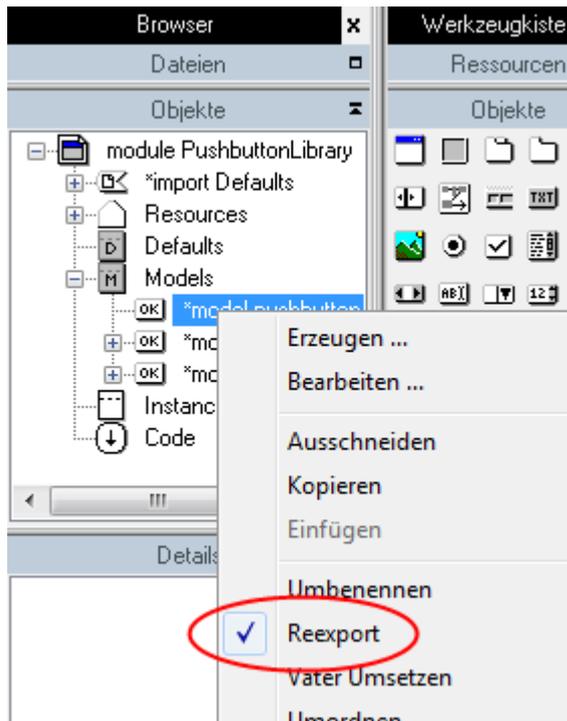
Der Objekt-Browser zeigt die Objektstruktur des gerade editierten Modules / Dialoges und bietet analog zum Objekte-Menü ein Kontext-Menü mit entsprechenden Operationen an.



Dabei entsprechen die Menüpunkte in der Funktion den entsprechenden Punkten des **Objekt-Menüs** bzw. **Bearbeiten-Menüs** des Hauptfensters.

Zusätzlich sind noch folgende Einträge verfügbar:

- » „Export“ bzw. „Reexport“
gibt (in einem Modul) an ob das Objekt exportiert ist oder nicht.
Bei eingeschaltetem „Reexport bearbeiten“ (siehe Kapitel „Editierung“) wird das Attribut *reexport* bearbeitet, ansonsten *export*.



Sowohl exportierte als auch reexportierte Objekte durch einen vorangestellten „*“ gekennzeichnet.

- » „Öffnen“, „Alles Öffnen“, „Schließen“
beziehen sich auf die einzelnen Einträge des Treeview

Außerdem wird das „selektierte Objekt“ gewählt bzw. im Entwurfbereich angezeigt.

Operationen die z.B. über die Funktionsleiste oder Menüs gewählt werden, lassen sich auf ein Objekt durch Selektion im Objekt-Browser analog zum Entwurfbereich anwenden. Ein Doppelklick auf ein Objekt öffnet den Eigenschaften-Bereich für die weitere Editierung.

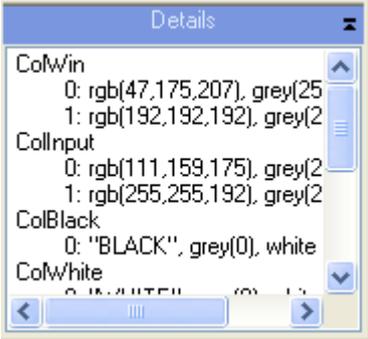
6.3 Detail-Bereich

Dieser Bereich zeigt weitere Details zu einem Objekt an.

Ist ein Objekt selektiert, so werden alle Regeln (auch die geerbten) angezeigt und ermöglicht so einen unkomplizierten Zugriff.



Für Ressourcen, die Varianten besitzen, werden diese aufgelistet und für die weitere Editierung selektierbar gemacht.



7 Werkzeugkiste

Der Werkzeugkasten bietet alle möglichen Objektklassen, Defaults und Modelle an, die verwendet werden können um ein Objekt anzulegen (zu instantiiieren). Diese Klassen sind in die Kategorien Ressourcen, Default-Objekte, Modelle und Applikationen unterteilt und bieten damit im Vergleich zum „alten“ Editor auch den schnellen Zugriff auf „nicht visuelle“ Objektklassen (z.B. Variable, Record, Timer, usw).



Die einzelnen Bereiche werden in den folgenden Kapiteln besprochen.

7.1 Ressourcen



Ressourcen werden durch einfaches Anklicken des jeweiligen Icons angelegt. Es erscheint danach zunächst ein Eingabefenster zur Angabe eines Identifikators.



Nach Selektion von „OK“ ist die jeweilige Ressource angelegt und kann im Eigenschaftenbereich weiter bearbeitet werden.

Die Icons für die Ressourcen sind im einzelnen:

-  color
-  font
-  cursor
-  tile
-  accelerator
-  format
-  text
-  source
-  target
-  message

7.2 Objekte



Objekte (hier: Defaultobjekte) werden durch einfaches Anklicken des jeweiligen Icons angelegt. Es erscheint danach zunächst ein Eingabefenster zur Angabe eines Identifikators (bei Objekten welche direkt dem Dialog/Modul zugeordnet werden, z.B. beim Fenster) oder der Cursor verändert sich zu einer Hand. In diesem Fall muss zuerst entweder im Entwurfbereich oder im Objekt-Browser das Vaterobjekt durch Klicken bestimmt werden. Erfolgt diese Auswahl im Entwurfbereich wird gleichzeitig, soweit vom Objekt unterstützt, die Position festgelegt.



Nach Selektion von „OK“ ist das jeweilige Objekt angelegt und kann im Entwurf- oder Eigenschaftenbereich weiterbearbeitet werden.

Die Icons für die Objekte sind im einzelnen:

-  window
-  groupbox
-  notebook
-  notepage
-  toolbar
-  splitbox

	layoutbox
	statusbar
	statictext
	pushbutton
	image
	radiobutton
	checkbox
	listbox
	treeview
	scrollbar
	edittext
	poptext
	spinbox
	tablefield
	menubox
	menuitem
	menusep
	messagebox
	filereq
	rectangle
	canvas

 progressbar

7.3 Vorlagen (Modelle)



Vorlagen oder Modelle werden durch einfaches Anklicken des jeweiligen Icons angelegt. Es erscheint danach zunächst ein Eingabefenster zur Angabe eines Identifikators (bei Objektklassen welche direkt dem Dialog/Modul zugeordnet werden, z.B. bei der Klasse window) oder der Cursor verändert sich zu einer Hand. In diesem Fall muss zuerst entweder im Entwurfbereich oder im Objekt-Browser das Vaterobjekt durch Klicken bestimmt werden. Erfolgt diese Auswahl im Entwurfbereich wird gleichzeitig, soweit vom der Modellklasse unterstützt, die Position festgelegt.



Nach Selektion von „OK“ ist die jeweilige Vorlage als neue Instanz angelegt und kann im Entwurf- oder Eigenschaftenbereich weiterbearbeitet werden.

7.4 Applikationen



Applikationen werden durch einfaches Anklicken des jeweiligen Icons angelegt. Es erscheint danach zunächst ein Eingabefenster zur Angabe eines Identifikators.

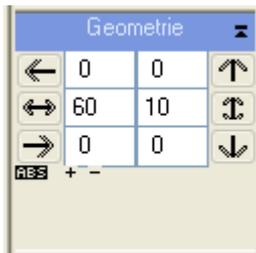


Nach Selektion von „OK“ ist die jeweilige Applikation angelegt und kann im Eigenschaftenbereich weiter bearbeitet werden.

Die Icons für die Applikationen sind im einzelnen:

-  application
-  Funktion
-  Regel (Methode)
-  document
-  doccursor
-  transformer
-  mapping
-  record
-  timer
-  Variable
-  import
-  Modul-Import über use

7.5 Geometrie

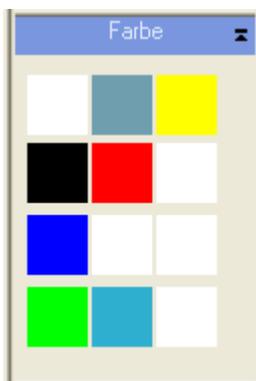


In diesem Bereich können die wichtigsten Angaben zur Geometrie der Dialogobjekte angezeigt und eingestellt werden. Diese umfassen die Position sowie die Höhe und Breite eines Objekts.

Durch Selektion eines Objekts im editierten Dialog werden die aktuellen Einstellungen für dieses Objekt angezeigt. Abhängig von der Orientierung des Objekts werden bei der Berechnung der Geometrie nur zwei der drei dargestellten Werte berücksichtigt. Welche dies sind, wird durch einen weißen Hintergrund dargestellt.

Durch Änderung eines Werts und anschließende Selektion eines Objekts wird der Wert diesem Objekt zugewiesen. Diese Zuweisung kann im Wiederholungsmodus auch mehrmals durchgeführt und damit zum Ausrichten von Objekten verwendet werden. Welcher Wert zugewiesen wird, wird durch einen entsprechend geänderten Cursor angezeigt.

7.6 Farbe



In diesem Bereich werden die ersten zwölf der im Dialog definierten Farben angezeigt. Durch Auswahl einer Farbe (der Cursor nimmt hierbei die Form einer Sprühdose an) und anschließender Selektion eines Objekts im editierten Dialog wird die Farbe diesem Objekt als Hintergrundfarbe zugewiesen.

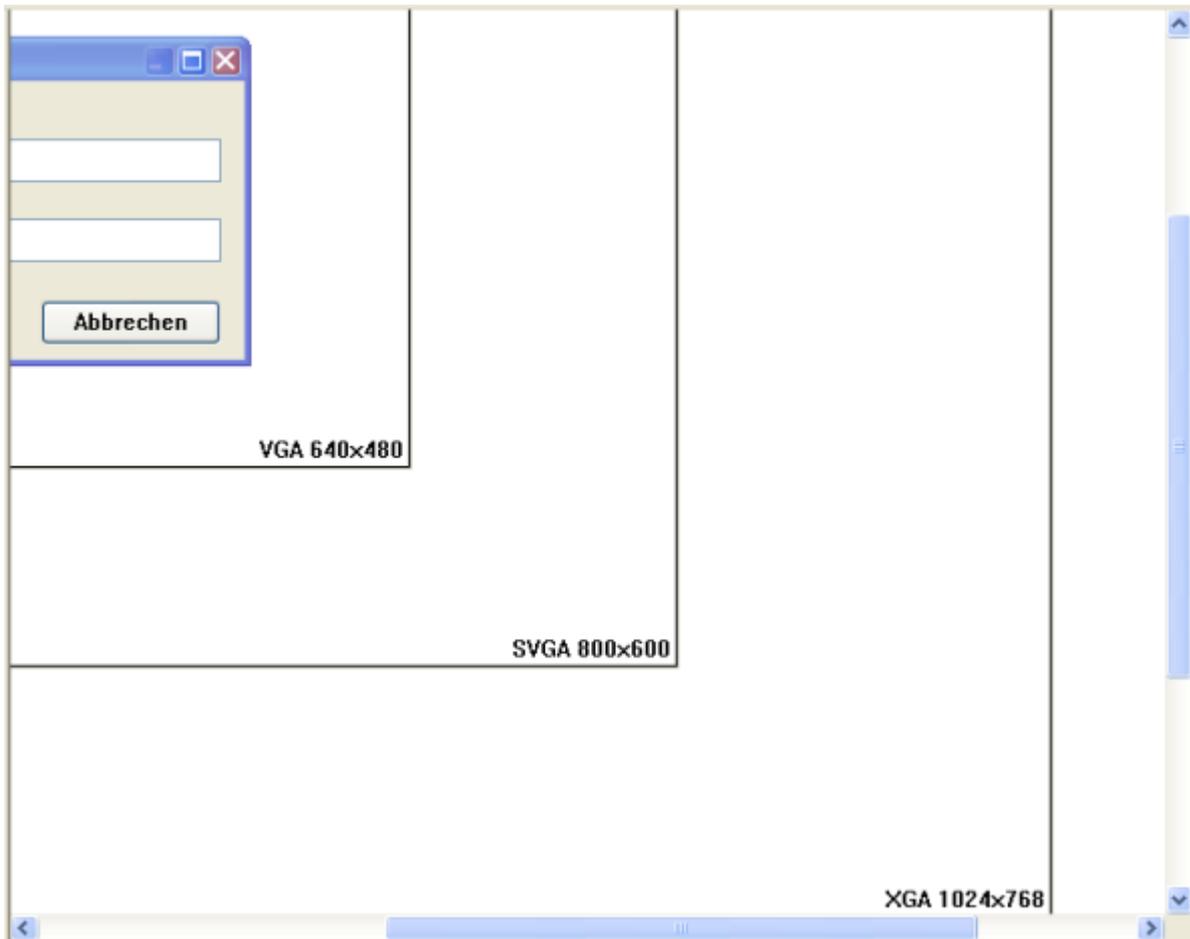
7.7 Schriften



In diesem Bereich werden die im Dialog definierten Schriften angezeigt. Durch Auswahl eines Eintrags (der Cursor nimmt hierbei die Form eines Eingabecursors an) und anschließendem Selektieren eines Objekts im editierten Dialog wird die Schrift dem selektierten Objekt zugewiesen.

8 Entwurfbereich

Im Gegensatz zur früheren Editor-Version werden die Fenster des editierten Dialoges nicht mehr als eigenständige Fenster angezeigt. Für die visuelle Editierung ist der Entwurfbereich im Hauptfenster gedacht. In ihm können Defaults, Modelle oder Instanzen von Objektklassen angezeigt werden, die eine visuelle Ausprägung haben.



Bei der Selektion eines Objektes wird, wenn es sich nicht gerade um ein Default-Objekt handelt, nicht das einzelne Objekt, sondern das gesamte Modell bzw. Fenster mit all seinen Kindern angezeigt. Auf `.visible=false` geschaltete (Kind-)Objekte können wie bisher mittels „Editieren“-Feld im Eigenschaften-Bereich sichtbar gemacht werden.

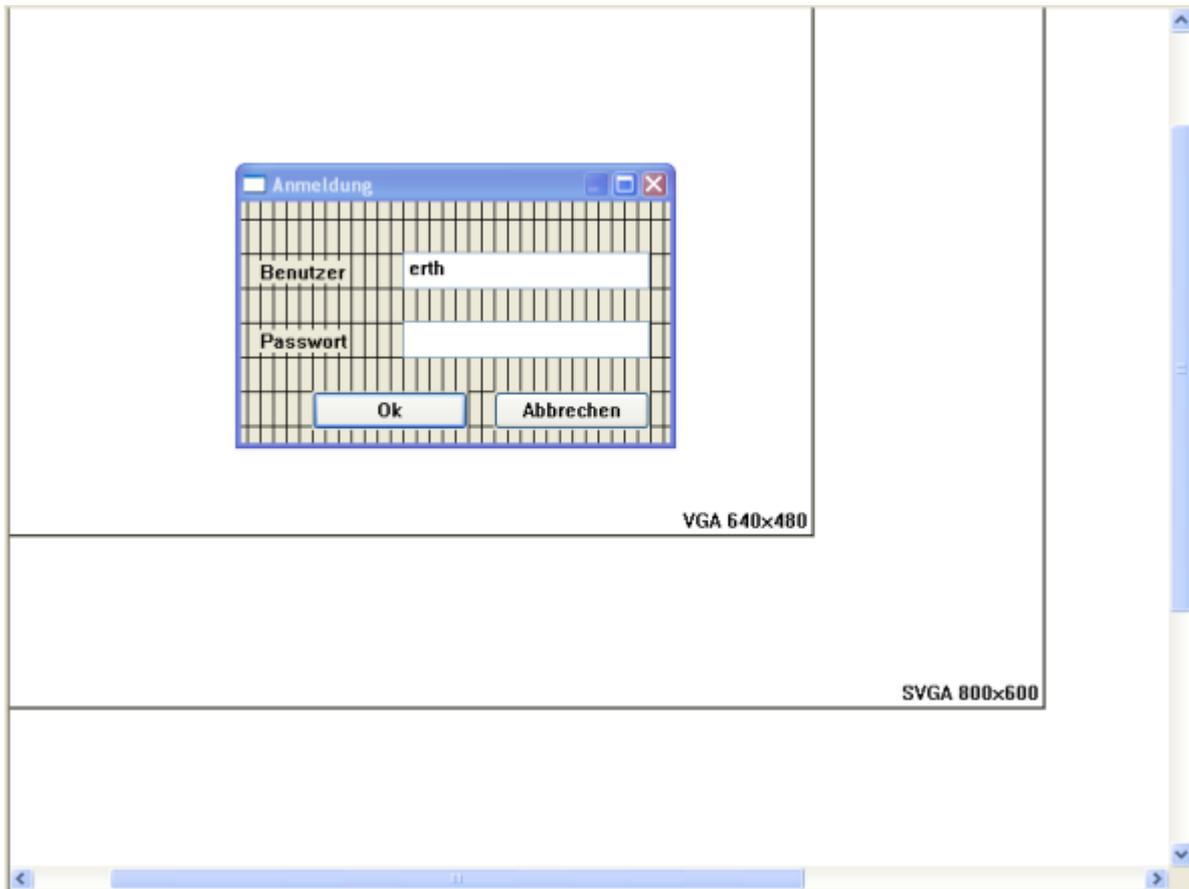
Ansonsten erlaubt der Entwurfbereich wie bisher auch die Verschiebung, Größenänderung und Selektion von Objekten.

Über das Ansicht-Menü lassen sich drei Eigenschaften des Entwurfbereiches einstellen.

- » Grenzlinien für die Auflösungen VGA, SVGA, XGA, SXGA, SXGA+, UXGA
- » Virtuelle Größe des Entwurfbereiches.

Entweder entsprechend einer Standardauflösung, auf die Bildschirmauflösung, auf benutzerdefinierte Werte oder angepasst an die reale Größe des Entwurfbereiches.

» Einblendung eines Positionsrasters



Anmerkungen

Objekte die erst mittels Aufruf von `querybox()` sichtbar gemacht werden, können nicht im Entwurfbereich editiert werden. Diese werden aber mittels Test-Knopf (Spezifisch-Seite im Eigenschaften-Bereich) sichtbar gemacht.

Beim layoutbox Objekt ist zu beachten, dass Objekte, welche mittels Drag&Drop in die Layoutbox gezogen werden, zwar meist in der linken oberen Ecke einen „Eindockrahmen“ zeichnen, beim Fallenlassen (Drop) in die Layoutbox dennoch als letztes Kind eingefügt und erst dann von der Layoutbox selbst positioniert werden!

8.1 Besonderheiten Motif

Von einem Fenster wird der Titel, Rahmen, usw... nicht angezeigt. Weitere Objekte die nicht dargestellt werden können sind Messagebox, Menüs und Filerequestor. Die Menüzeile an einem Fenster wird allerdings dargestellt.

8.2 Besonderheiten Windows

Unter MS Windows sind im Entwurfs-Bereich folgende Objekte nicht sichtbar: Menüs (auch nicht unterhalb eines Fensters), Statusbar, Messagebox und Filerequestor.

Ergänzungen ab IDM Version A.05.01.d:

- » Ein IDM Objekt kann auch mit der linken Maustaste verschoben werden.

Ausnahmen

- » **toolbar**: Es wird das Standardmodell des toolbar Objektes für das Verschieben genutzt.
- » **splitbox**: Die linke Maustaste dient weiterhin zum Verschieben der "Splitbars".
- » Es kann jetzt auch die Größe 0 interaktiv gesetzt werden. Hierzu muss das Objekt so weit verkleinert werden, bis es sich sprunghaft vergrößert.

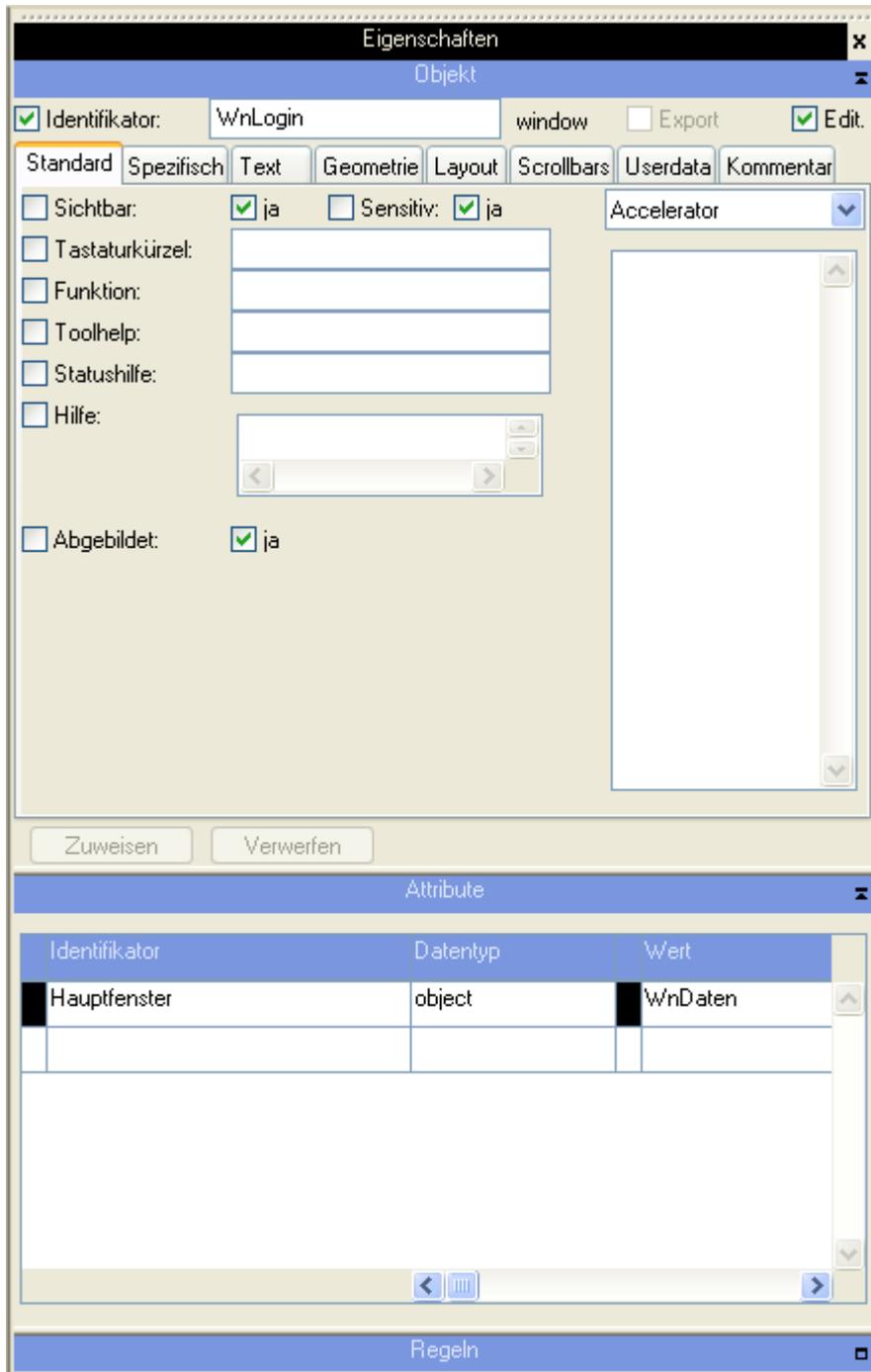
Anmerkung

Ein Objekt, welches eine Größe 0 besitzt, wird nicht ins Raster positioniert. Hierdurch kommt es, wenn ein Raster eingeschaltet ist, bei den interaktiven Größenänderungen zu Sprüngen.

Bei **Notepages** in Notebooks ist im Entwurfsbereich folgendes zu beachten:

- » Ein Doppelklick auf die Reiter der Notepages öffnet den Eigenschaftenbereich des jeweiligen Notebooks (Reiter gehören zum Notebook)
- » Der Eigenschaftenbereich zu den Notepages wird durch einen Doppelklick in die jeweilige Notepage (nicht Reiter) geöffnet
- » Eine Navigation zwischen den Notepages erfolgt durch Drücken von **Strg + Tab** oder über die Cursorstasten **Rechts** bzw. **Links** wenn sich der Fokus in dem Reiter der vordersten Notepage befindet

9 Eigenschaften



Der Eigenschaften-Bereich fasst die bisherigen Sekundärfenster Objekte/Attribute, Ressourcen, Applikation, Attribute und Regeln zusammen.

Der Objekt-Bereich erlaubt wie bisher die Änderung von Attributen und Eigenschaften entsprechend des selektierten Objektes in einer aufbereiteten und kategorisierten Form.

Der Attribute-Bereich dient zur Editierung der benutzerdefinierten Attribute des selektierten Objektes, kann aber genauso mittels Umstellung im Ansichten-Menü auch auf vordefinierte Attribute angewandt werden.

Der Regel-Bereich verhält sich fast „losgelöst“ vom selektierten Objekt. Die Selektion eines Objektes im Browser oder Entwurfsbereich verändert den Regelbereich nicht. Durch die Puffer-Verwaltung erlaubt er die Editierung von bis zu 10 Regeln. Die Selektion einer Regel im Detail-Bereich oder im Objekt-Browser bringt die Regel zu Ansicht.

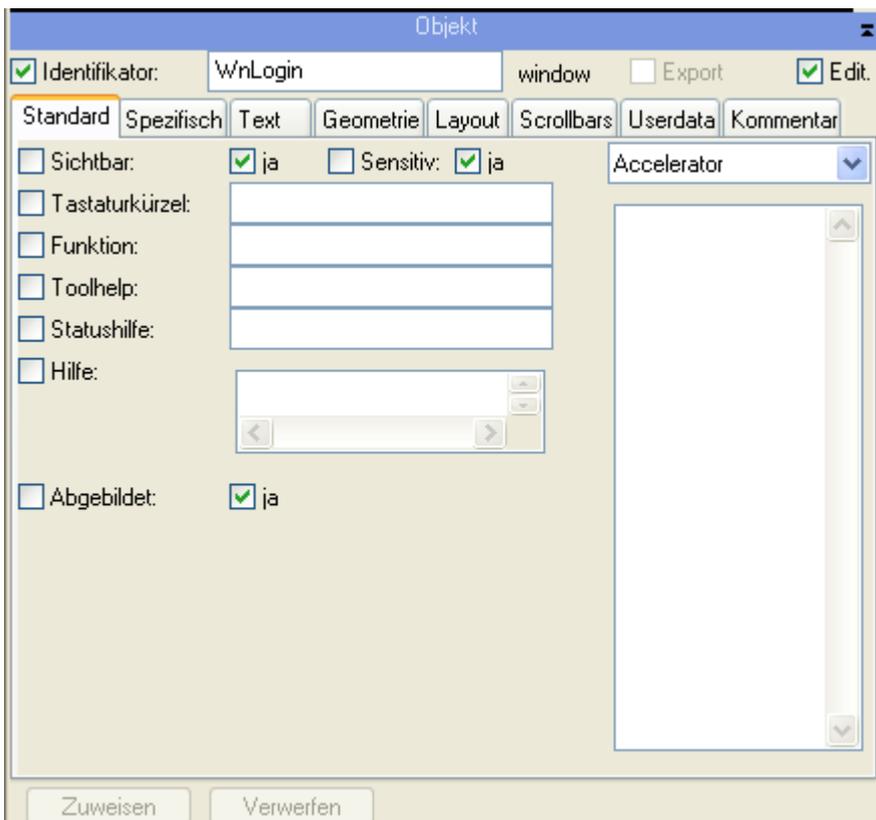
Wenn eine neue Regel angelegt und bestätigt wird bestimmt das gerade selektierte Objekt zu welchem Objekt die Regel/Methode gehört.

9.1 Objekt-Bereich

In diesem Bereich werden die Attribute eines Objekts, einer Ressource oder einer Applikation dargestellt und können hier auch verändert werden. Dies ist insbesondere bei unsichtbaren Objekten (z.B. records) und zur Einstellung von Ressourcen und Applikationen notwendig.

In den folgenden Unterkapiteln wird dies näher erläutert.

9.1.1 Objekte verändern



Aufgrund der großen Anzahl verfügbarer Attribute werden diese bei den Objekten zu logischen Gruppen zusammengefasst angezeigt. Das angezeigte Objekt richtet sich dabei nach der Selektion im Objekte-Browser oder im Entwurfsbereich (zuletzt angeklicktes Objekt) des Editors.

Jede Gruppe wird in einem eigenen "Overlay" bearbeitet. Diese logischen Gruppen sind:

- » Standard - Standardattribute
- » Spezifisch - Objektspezifische Attribute
- » Text - Texte
- » Geometrie - Geometrieattribute
- » Layout - Attribute, die das Erscheinungsbild beeinflussen
- » Scrollbars – Einstellungen zu integrierten Scrollbars (z.B. beim Tablefield)
- » Userdata - Benutzerdefinierte Attribute und *.userdata*
- » Kommentar – Eingabemöglichkeit für Objekt-Kommentare

Bei der Objektklasse "Tablefield" sind die objektspezifischen Attribute in weitere Gruppen unterteilt. Zwischen diesen Gruppen wird ebenfalls mit Hilfe eines Poptextes umgeschaltet.

Hinweis

Welche Bedeutung die einzelnen Attribute haben und welche Eingabewerte möglich sind, wird ausführlich in der „Attributreferenz“ beschrieben.

Rechts oben befindet sich eine Checkbox mit der Beschriftung "Edit". Diese erlaubt es, ein Objekt während der Bearbeitung im Editor temporär sichtbar bzw. unsichtbar zu machen. Damit wird es möglich, das Objekt zu sehen bzw. dessen Anzeige zu unterdrücken, ohne das Attribut ".visible", das den Zustand zum Startzeitpunkt des Programms festlegt, zu verändern. Es ist allerdings zu beachten, dass mit dieser Funktion ein Objekt auch nur dann wirklich sichtbar ist, wenn auch alle Väter der Objekthierarchie sichtbar sind.

Bei eingeschaltetem „Reexport bearbeiten“ (siehe Kapitel „Editierung“) wird oben ein Kontrollkästchen „Reexport“ anstelle des Kontrollkästchens „Export“ angezeigt.

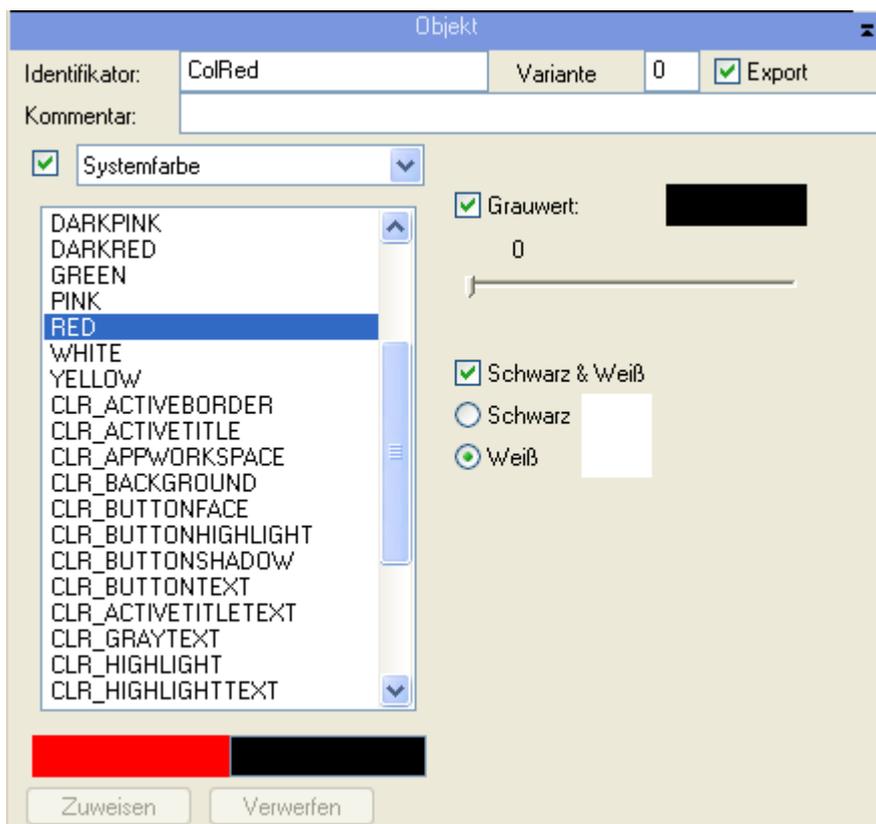


Es kann in diesem Fall drei Zustände annehmen, allerdings können nur die Zustände „aktiv“ und „inaktiv“ gesetzt werden.

Zustand	Bedeutung
aktiv	Objekt ist reexportiert
inaktiv	Objekt ist weder reexportiert noch exportiert
undefiniert	Objekt ist nur exportiert

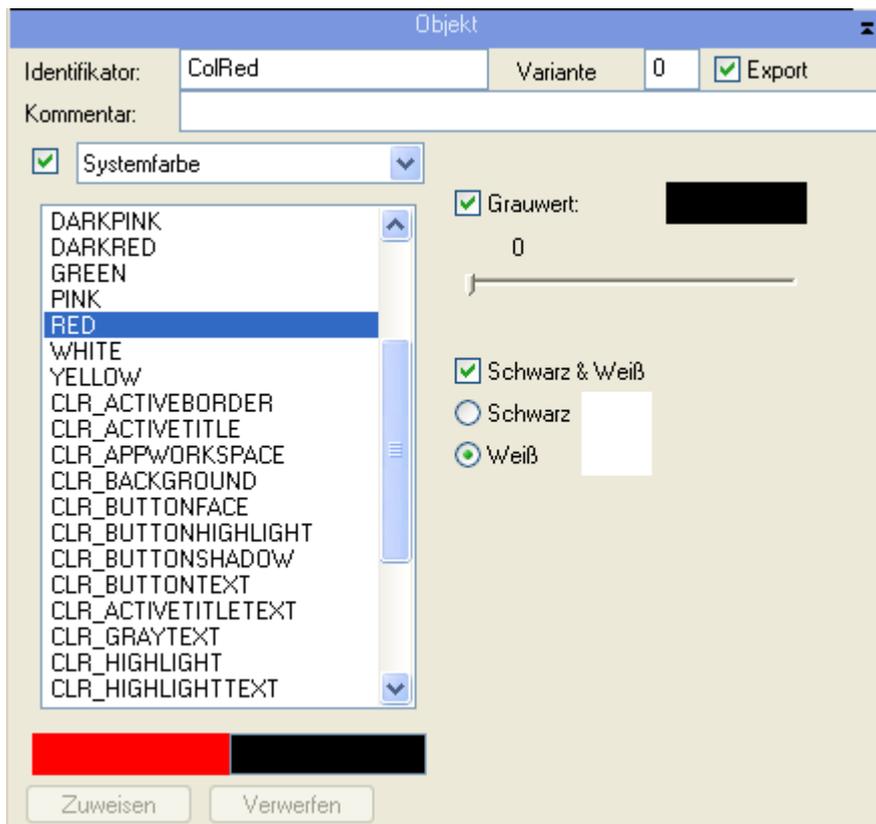
9.1.2 Ressourcen verändern

Die zu bearbeitende Ressource wird über die Auswahl im Objekte-Browser bestimmt.



Im oberen Teil wird nach erfolgter Auswahl der Name, die Variante und ein Kommentar zu dem Objekt eingegeben. Darunter werden abhängig von der Art der Ressource die Attribute unterschiedlich eingestellt. Dies wird in den folgenden Kapiteln besprochen

9.1.2.1 Farben



Die Spezifikation einer Farbe setzt sich aus drei Teilen zusammen: der Definition der Farbe für Farbbildschirme und der Definition von Ersatzfarben für Graustufen- und Schwarz-Weißbildschirme. Die Definition einer Farbe kann durch Auswahl einer Systemfarbe, durch Einstellung von RGB- oder HLS-Werten oder durch Eingabe eines beliebigen Farbnamens erfolgen.

Die definierte Farbe wird, soweit möglich, unterhalb des Eingabebereichs dargestellt. Da auf einigen Systemen für Standarddialogobjekte nicht alle Mischfarben verwendet werden können, besteht die Anzeige aus zwei Teilen: Links wird die Farbe direkt während der Einstellung dargestellt, rechts wird ein Edittext verwendet, der die eingestellte Farbe durch einen Klick übernimmt. Durch die angenommene Farbe des Edittextes kann ersehen werden, wie die Standardobjekte die eingestellte Farbe interpretieren.

» *Systemfarbe*

Die Systemfarben werden von dem Editor aus der Systemumgebung bestimmt und aufgelistet. In dieser Liste kann die gewünschte Farbe ausgewählt werden.

Bei der Verwendung von Systemfarben ist allerdings darauf zu achten, dass die ausgewählte Farbe auch auf dem Zielsystem vorhanden ist.

» *RGB-Werte*

RGB-Werte werden mit Hilfe von drei Scrollbars eingestellt. Die zulässigen Werte liegen zwischen 0 und 255.

» *HLS-Werte*

HLS-Werte werden analog den RGB-Werten ebenfalls mit drei Scrollbars eingestellt. Die zulässigen Werte liegen zwischen 0 und 255.

» *Fremde Systemfarbe*

Ist die gewünschte Farbe des Zielsystems nicht in der Entwicklungsumgebung vorhanden, so kann der Name direkt in ein Eingabefeld eingegeben werden. Dieser Name wird ohne Prüfung als Farbname übernommen.

» *Grauwert*

Die Einstellung der Graustufen erfolgt über eine Scrollbar mit einem Wertebereich zwischen 0 und 255.

» *Schwarz-Weiß*

Für Schwarz-Weißbildschirme ist als Ersatzfarbe Schwarz oder Weiß anzugeben.

Soll eine der Einstellungen nicht gespeichert werden, so ist die Checkbox vor der Beschriftung zu deaktivieren.

9.1.2.1.1 Besonderheit Motif

Bei der Verwendung von Systemnamen für Farb-Ressourcen ist es möglich die Default-Farben von Motif anzusprechen. Folgende Systemnamen stehen zur Verfügung (und werden selbstverständlich angezeigt):

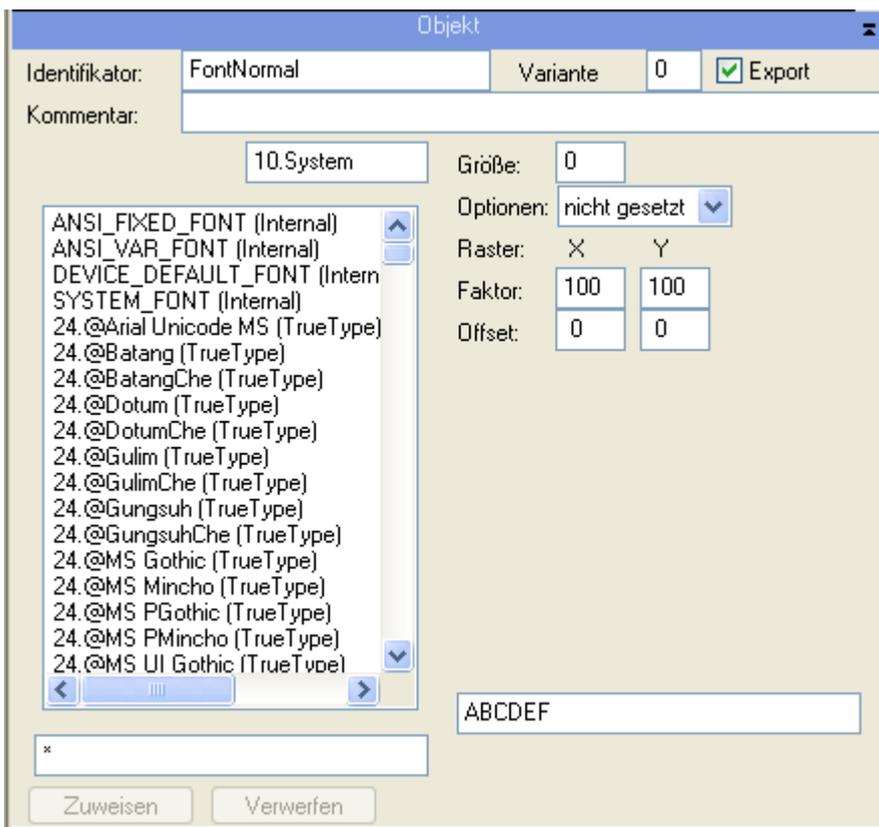
Symbolische Farbnamen

- » BACKGROUND
- » FOREGROUND
- » TOP_SHADOW
- » BOTTOM_SHADOW
- » SELECT
- » ACTIVE_BACKGROUND
- » ACTIVE_FOREGROUND
- » ACTIVE_TOP_SHADOW
- » ACTIVE_BOTTOM_SHADOW
- » ACTIVE_SELECT
- » TEXT_BACKGROUND
- » TEXT_FOREGROUND
- » TEXT_TOP_SHADOW
- » TEXT_BOTTOM_SHADOW
- » TEXT_SELECT
- » INACTIVE_BACKGROUND

- » INACTIVE_FOREGROUND
- » INACTIVE_TOP_SHADOW
- » INACTIVE_BOTTOM_SHADOW
- » INACTIVE_SELECT
- » SECONDARY_BACKGROUND
- » SECONDARY_FOREGROUND
- » SECONDARY_TOP_SHADOW
- » SECONDARY_BOTTOM_SHADOW
- » SECONDARY_SELECT

Es ist zu beachten, dass nicht jeder Desktop/Window Manager die Einstellung dieser Farben beeinflusst. Bei Motif konformen Desktops wie CDE wirken sich die Desktop-Farben ebenso auf Motif-Applikationen aus. Ansonsten erhält man von Motif berechnete Default-Farben ausgehend von der Hintergrundfarbe.

9.1.2.2 Schrift (Zeichensatz, Font)



Die Definition einer Schrift besteht aus dem Namen und optional der Angabe einer Größe und weiterer Auszeichnungen wie "fett" oder "italic".

Für die Eingabe des Namens steht ein Edittext zur Verfügung, in den der Name entsprechend der Definition des Fenstersystems eingegeben wird.

Zur Auswahl eines Zeichensatzes werden die bekannten Zeichensätze aufgelistet. Aus dieser Liste kann ein Eintrag mit Doppelklick übernommen werden. Unterhalb der Liste kann ein Suchmuster eingegeben werden, mit dem die in der Liste angezeigten Einträge reduziert werden.

Unter MICROSOFT WINDOWS ist die Liste um eine zusätzliche Angabe zur Charakterisierung des Zeichensatzes erweitert. Folgende Angaben sind hier möglich:

» *UNKNOWN CP*

Der Zeichensatz hat einen von "WIN_ANSI" verschiedenen "Character set". Dies bedeutet, dass nicht alle Zeichen richtig dargestellt werden, was z.B. bei Umlauten zu einer falschen Darstellung führen kann.

» *Internal*

Der Zeichensatz ist ein sogenannter "Stockfont". Ein Zeichensatz dieser Art ist nur in einer Größe verfügbar. Diese Zeichensätze sind daher nicht für hohe Auflösungen geeignet. Stattdessen sollten die UI-Fonts verwendet werden.

» *Raster*

Der Zeichensatz ist ein "Raster"-Zeichensatz. Im System sind die angegebenen Größen installiert.

» *Vector*

Der Zeichensatz ist ein "Vektor"-Zeichensatz. Von zu klein eingestellten Größen (< 8) wird allerdings abgeraten, da MICROSOFT WINDOWS dabei eventuell einen anderen Zeichensatz auswählt.

» *TrueType*

Der Zeichensatz ist ein "True Type"-Zeichensatz. Die Behandlung dieser Zeichensatzart ist analog der Behandlung von Vektor-Zeichensätzen.

» *Symbol CS*

Der Zeichensatz dient zum Darstellen von kleinen Bildern und Symbolen.

» *UI Font*

Dies ist ein vordefinierter Zeichensatz, der in der Systemsteuerung von MICROSOFT WINDOWS konfiguriert werden kann und für hohe Auflösungen geeignet ist. Es darf keine Größe angegeben werden, da diese zur Konfiguration gehört.

» *OpenType*

Der Zeichensatz ist ein OpenType Zeichensatz. Es gilt dasselbe wie bei "True Type".

Außerdem wird noch eine durch Komma getrennte Liste der Optionen angegeben, welche von dem betreffenden Zeichensatz unterstützt werden. Bei Angabe einer nicht aufgeführten Option entscheidet der Fontmapper von MICROSOFT WINDOWS. Als letztes wird noch die Fontfamilie angezeigt. Diese wird durch den Facename bestimmt und kann nicht gesondert angegeben werden. Durch die Anzeige ist es jedoch möglich nach allen Schriftarten einer Familie zu suchen Bsp.: "*swiss*". Folgende Fontfamilien gibt es unter MICROSOFT WINDOWS:

- » decorative
Neue Schriftarten wie "Old English"
- » modern
Schriftarten mit fester Breite, mit oder ohne Serifen. Zum Beispiel "Pica", "Elite" und "CourierNew"
- » roman
Proportional Schriftart mit Serifen, wie "MS Serif"
- » script
Schriftarten, die wie handgeschrieben aussehen, wie "Script" und "Cursive"
- » swiss
Proportional Schriftart ohne Serifen wie "MS Sans Serif"
- » unknown
Entweder eine neue unbekannte Familie oder es war bei der Schriftart keine Familie angegeben.

Zur Kontrolle wird der gewählte Zeichensatz rechts unten mit Hilfe eines Edittextes angezeigt. In diesen Edittext kann ein beliebiger Text eingegeben werden. Damit kann das Erscheinungsbild eines Zeichensatzes bewertet werden.

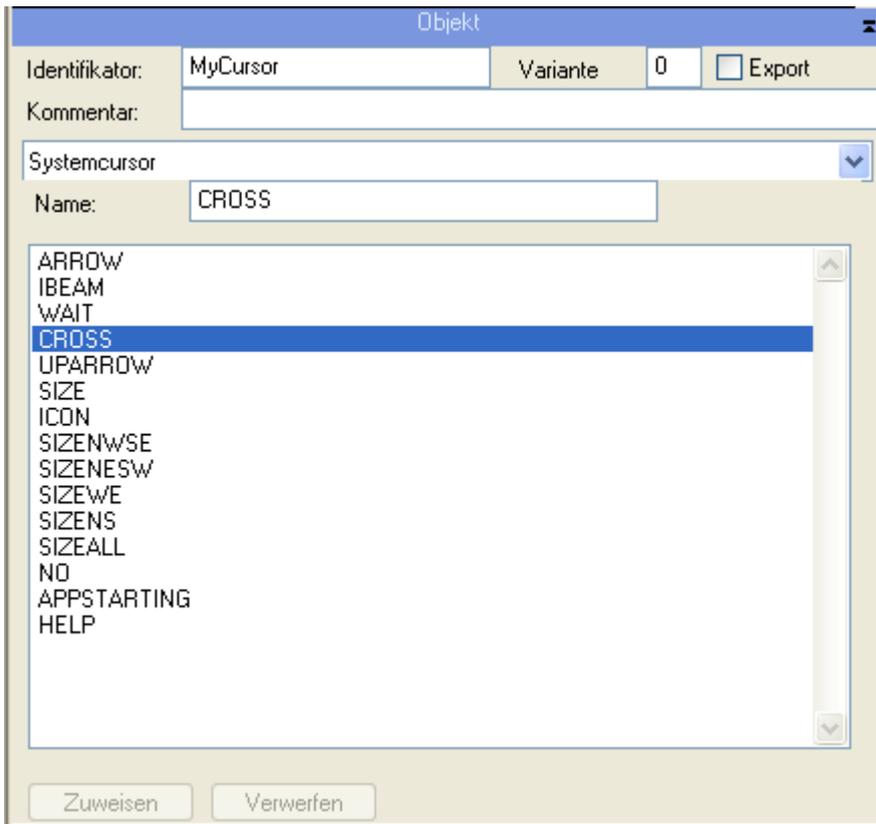
9.1.2.2.1 Der Referenzzeichensatz

Eine definierte Schrift kann auch als Referenzzeichensatz bei der Berechnung des Rasters für das Layout von Fenstern und Groupboxen herangezogen werden. Mit dem Referenzzeichensatz wird anhand der vom System gelieferten Höhe und Breite eines Zeichens das Raster berechnet. Für die Breite wird die Zeichenbreite direkt übernommen; bei der Höhe wird eine Anpassung vorgenommen, bei der der erforderliche Platz für die Objektrahmen (z.B. Rahmen der Edittexte) hinzuaddiert wird.

Zu unterscheiden ist zwischen Schriften mit immer gleicher Zeichenbreite und Proportionalchrift, bei der die Breite des Rasters als Durchschnittswert berechnet wird.

Die berechneten Werte können durch multiplikative und additive Faktoren an die Wünsche des Entwicklers angepasst werden. Der multiplikative Faktor ist ein prozentualer Wert, mit dem das Raster proportional geändert wird; der additive Faktor wird als konstanter Pixelwert direkt zu dem berechneten Wert addiert.

9.1.2.3 Cursor



Ein Cursor kann aus der Liste der Systemcursor ausgewählt oder mit Hilfe eines Bitmap-Editors erstellt werden.

» *Systemcursor*

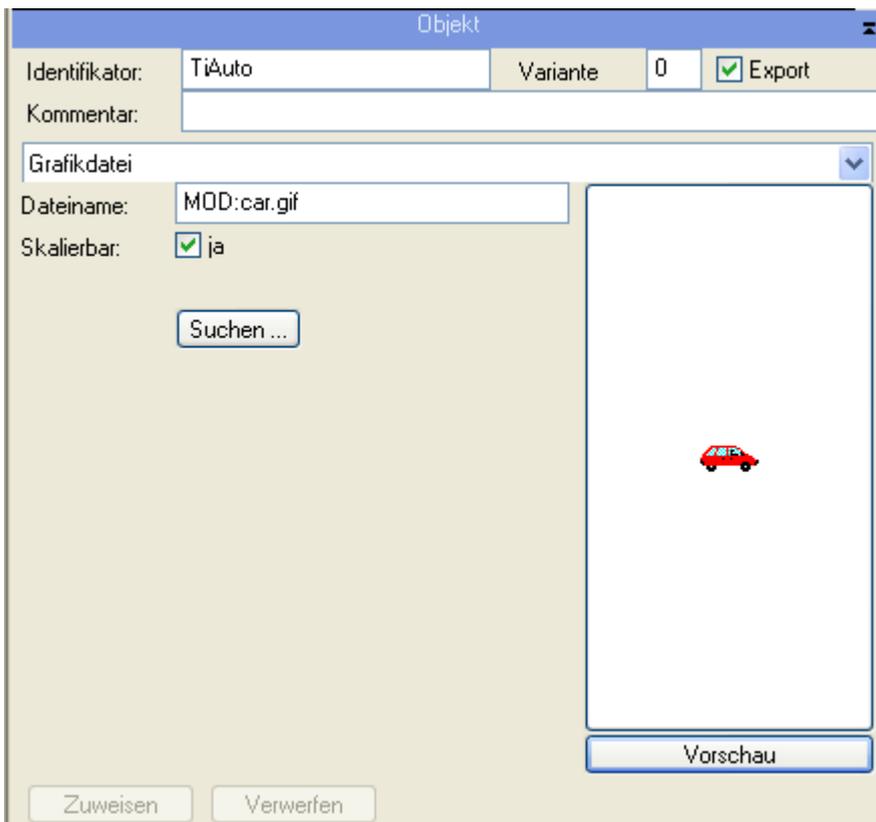
Bei der Auswahl eines Systemcursors wird der Name des selektierten Cursors übernommen.

» *Bitmap-Editor*

Bei der Erstellung eines Cursors mit Hilfe des Bitmap-Editors wird der Cursor in einem internen Format des Dialog-Managers gespeichert.

Zusätzlich zu dem Layout des Cursors muss der "Hot Spot", der bei einer Selektion relevante, zentrale Punkt des Cursors definiert werden. Die Definition erfolgt über den Poptext "Unit".

9.1.2.4 Muster (Tile)



Ein Muster kann aus einer externen GIF-Datei geladen oder mit Hilfe des Bitmap-Editors erstellt werden.

» *Grafikdatei*

Für die Eingabe eines GIF-Dateinamens steht auch ein Dateiauswahlfenster zur Verfügung, mit dem zwischen verschiedenen Verzeichnissen gewechselt und die gewünschte Datei ausgewählt werden kann.

Bei der Spezifikation einer externen Datei sollten die Dateien nicht absolut, sondern mit Hilfe von Umgebungsvariablen definiert werden (z.B. `IDM_IMAGEPATH:Check.gif`). Damit wird die Portabilität des Programms erhöht, da der Dateiname nicht fest codiert ist, sondern zur Installationszeit neu definiert werden kann.

Zur Kontrolle kann die angegebene Datei im Editor angezeigt werden.

» *Bitmap-Editor*

Bei der Erstellung eines Musters mit Hilfe des Bitmap-Editors wird das Muster im internen Format des Dialog Managers gespeichert.

9.1.2.5 Accelerator

The screenshot shows a dialog box titled "Objekt". It has several fields and options:

- Identifikator:** A text field containing "AccNeu".
- Variante:** A text field containing "0".
- Export:** An unchecked checkbox.
- Kommentar:** An empty text field.
- Buchstabe:** A dropdown menu currently showing "Buchstabe".
- Modifier checkboxes:**
 - Shift
 - Cntrl
 - Alt
- Radio buttons:**
 - Buchstabe: []
 - Buchstabe aus Text mit voranstehendem &
- Buttons:** "Zuweisen" and "Verwerfen" at the bottom.

Acceleratoren ermöglichen das schnelle Aktivieren eines Objekts über die Tastatur. Ein Accelerator wird durch eine Taste zusammen mit einer beliebigen Kombination von "Modifier"-Tasten definiert. Als Modifier-Tasten sind **Shift**, **Strg (Cntrl)** und **Alt** möglich. Die Taste selbst kann über mehrere Wege definiert werden:

- » Vorgegebener Buchstabe oder markierter Buchstabe aus dem Text
- » Nummerierte Funktionstaste
- » Funktionstaste
- » Taste mit Sonderfunktion

Entsprechend der Tastenart ändert sich das Layout des Fensters und es erscheinen Eingabefelder oder Auswahllisten zur Spezifikation des gewünschten Accelerators.

9.1.2.6 Format

The screenshot shows a dialog box titled 'Objekt' with the following fields and controls:

- Identifikator:** MyFormat
- Variante:** 0
- Export**
- Kommentar:** (empty text field)
- String:** NN.NN.NN
- Funktion:** My_Formatter
- Format function:** A dropdown menu with 'My_Formatter' selected.
- My_Formatter:** A scrollable list box containing the text 'My_Formatter'.
- Zuweisen** and **Verwerfen** buttons at the bottom.

Um Strings in editierbaren Texten und Tablefields formatieren zu können, können Format-Ressourcen definiert werden. Eine Format-Ressource verknüpft einen String als Formatbeschreibung mit einer optionalen Format-Funktion, die den String interpretiert. Wird keine Format-Funktion angegeben, wird der Formatstring vom DM intern behandelt. Wird eine Format-Funktion angegeben, muss diese als `formatfunc` definiert sein.

9.1.2.7 Text

The screenshot shows a dialog box titled "Objekt". It has a blue title bar with a close button. Below the title bar, there are several fields and checkboxes:

- Identifikator:** A text field containing "TxEnde". To its right are two checked checkboxes: "Textressource" and "Export".
- Kommentar:** An empty text field.
- Original:** A section containing a list of text items. The first item is "&Ende". Below it are two more items, each with a small numbered box to its left:
 - Item 1: "&Exit"
 - Item 2: An empty text field

At the bottom of the dialog, there are four buttons: "Vorhergehender", "Nächster", "Zuweisen", and "Verwerfen".

Für die Übersetzung der Texte werden im Detail-Browser alle im Dialog vorhandenen Texte in der Originalsprache des Dialogs aufgelistet. Die Art der Auflistung ist über das Menü Ansicht -> Texte einstellbar.

Im Editierbereich stehen drei Edittexte zur Eingabe von Übersetzungen zur Verfügung. Links von den Eingabefeldern wird die gewünschte Textvariante eingegeben.

Die Pushbuttons "Nächster" und "Vorhergehender" ermöglichen das Vorwärts- bzw. Rückwärtsblättern zusammen mit dem Abspeichern der eingegebenen Übersetzung. Damit wird im Gegensatz zu der Standardfunktion "Zuweisen" die nachfolgende Selektion eines benachbarten Textes automatisch ausgeführt.

Zusätzlich kann unterhalb der Liste ein Suchmuster (z.B. "Txt*") angegeben werden. Es werden dann nur die Objekte in der Liste angezeigt, deren Identifikatoren auf das Suchmuster passen.

9.1.2.8 Source

The screenshot shows a dialog box titled "Objekt" with the following fields and controls:

- Identifikator:** A text field containing "Src".
- Variante:** A text field containing "0".
- Export:** A checkbox that is currently unchecked.
- Kommentar:** An empty text area.
- Typ:** A list box containing the following items: Type, Object (highlighted), Text, Tile, User, File.
- Action:** A table with two columns: Priority and Action.

Priority	Action
1	Copy
	Cut

At the bottom of the dialog, there are two buttons: "Zuweisen" and "Verwerfen".

Hier werden die Eigenschaften einer source festgelegt.

9.1.2.9 Target

Objekt

Identifikator: Tar Variante 0 Export

Kommentar:

Typ:

Priority	Type
1	Object
	Text
	Tile
	User
	File

Action:

Priority	Action
	Copy
	Cut
1	Paste

Zuweisen Verwerfen

Hier werden die Eigenschaften eines target festgelegt.

9.1.2.10 Message

The screenshot shows a dialog box titled "Objekt" with the following fields and controls:

- Identifikator:** MyMessage
- Variante:** 0
- Export**
- Kommentar:** (empty text field)
- Parameter:** A list of 8 items with checkboxes and a dropdown menu:
 - 1. **Attribut** (dropdown menu is open, showing: Attribut, Boolean, Datentyp, Enum, Event, Index, Integer, Method, Objekt, Pointer, String)
 - 2. **Attribut**
 - 3. Boolean
 - 4. Datentyp
 - 5. Enum
 - 6. Event
 - 7. Index
 - 8. Integer
 - 9. Method
 - 10. Objekt
 - 11. Pointer
 - 12. String

At the bottom of the dialog are two buttons: **Zuweisen** and **Verwerfen**.

Hier werden die Eigenschaften einer message festgelegt.

9.1.3 Applikationen verändern

The screenshot shows a dialog box titled "Objekt" with the following fields and controls:

- Identifikator:** Text field containing "TestAppl". To its right is an unchecked checkbox labeled "Export".
- Kommentar:** A large empty text area.
- Lokal:** An unchecked checkbox followed by the text "nein".
- Transport:** A dropdown menu.
- Verbindung:** Text field containing "localhost:4711".
- Ausführung:** An empty text field.
- Aktiv:** An unchecked checkbox followed by the text "nein".

At the bottom of the dialog, there are two buttons: "Zuweisen" and "Verwerfen".

Applikationen verhalten sich in diesem Bereich wie Objekte, d.h. es werden die einzelnen Attribute dargestellt und diese können auch verändert werden. Im Unterschied zu den Objekten besitzen Applikationen aber wesentlich weniger Attribute, so dass hier die Unterteilung in Gruppen entfällt.

Sollte für eine Applikation keine Attribute in diesem Bereich angezeigt werden, so wird diese Applikation hier noch nicht unterstützt. Die Attribute dieser Applikationen können aber im Attribute-Bereich bearbeitet werden.

9.2 Attribute-Bereich

Identifikator	Datentyp	Wert
Hauptfenster	object	WnDaten

In diesem Bereich werden die Attribute des aktuell ausgewählten Objektes angezeigt. Die Art der Anzeige kann über das Menü Ansicht -> Attribute gesteuert werden.

Die schwarzen Markierungen haben folgende Bedeutung:

- » Erste Markierung (links)
Das Attribut wurde bei diesem Objekt neu definiert
- » Zweite Markierung (rechts)
Der Wert des Attributs wurde an diesem Objekt neu definiert (geändert)

Sind diese Markierungen weiß so wurde das Attribut und/oder der Wert des Attributs nicht an diesem Objekt definiert/geändert sondern geerbt.

9.3 Regeln-Bereich

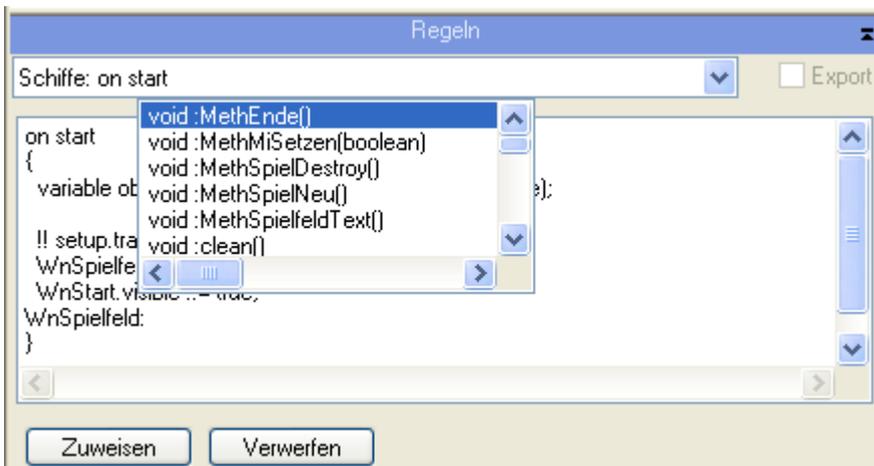
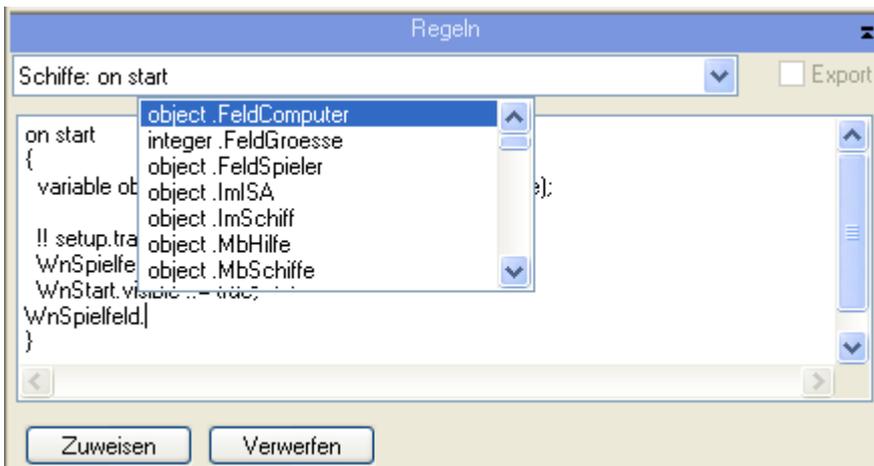
```
Schiffe: on start
{
  variable object WnStart := MWnStart:create(this, true);

  !! setup.tracing := false;
  WnSpielfeld.visible := false;
  WnStart.visible := true;
}
```

In diesem Bereich werden die Regeln der im Dialog Manager integrierten Regelsprache geändert. Dieser Bereich wird bei Selektion einer Regel im Objekte-Browser geändert, d.h. die nun selektierte Regel wird eingestellt.

9.3.1 Autocomplete-Feature

Als Besonderheit wird hier auch ein, über die Editorkonfiguration abschaltbares, Autocomplete-Feature angeboten.



Es dient dazu dem Programmierer bei der Eingabe von Attributen und Methoden zu helfen und funktioniert folgendermaßen:

- » Wird die Taste `.` oder `:` getippt klappt, wenn links davon ein identifizierbares Objekt steht, eine Auswahl in der Nähe des Cursors hoch.
- » Was links vom Cursor steht wird als Pfad auf ein Objekt behandelt und es wird versucht dieses Objekt zu identifizieren.

- » Die Auswahl zeigt mögliche Attribute oder Kind-Objekte (bei einem zuletzt getippten `.`) oder die am Objekt vorhandenen Methoden (bei einem `:`) an. Es werden vordefinierte und benutzerdefinierte Attribute / Methoden angezeigt.
- » Man kann ganz wie gewohnt weiter tippen. In der Auswahl wird dann das entsprechend Passende markiert. Man kann auch durch die Cursortasten `Aufwärts` und `Abwärts` in der Auswahl navigieren.
- » Mittels `Return`-Taste oder mit der Maus wird die markierte Auswahl in den Quelltext übernommen.
- » Die Auswahl kann mittels `Esc` abgebrochen werden. Sie verschwinden auch wenn der Cursor mit der Maus oder den Cursortasten `Links` und `Rechts` in einen anderen Bereich verschoben wird.

Einschränkungen

Als Objekt wird vor dem `.` bzw. `:` ein Pfad-Ausdruck erkannt der keine dynamischen Anteile (z.B. Variablen, Attributwerte, Ausdrücke) besitzt. Auch Schlüsselwörter wie **this**, **thisevent**, **setup** werden erkannt. Die Vervollständigung kann nur innerhalb von Regeln geschehen deren Zugehörigkeiten zu einem Objekt bekannt sind und kein Parsing benötigt; man sollte also sinnvollerweise im Modus „Object Rules“ (Regeln zum Objekt) arbeiten.

Beispiel

```
dialog Dialog

window Wi
{
  object ObjAttr := Pb;
  pushbutton Pb {}
  pushbutton {}
  pushbutton {
    record Rec {}
  }
}
record Rec2 {
  object Attr;
}
on dialog start {
  variable object LocalVar := Dialog;
  variable integer Count := 2;
}
```

In der start-Regel folgende Pfade vervollständigen lassen:

OK	Nicht OK
this.	LocalVar.
Dialog.Wi.Pb:	Wi.ObjAttr:
Dialog.Wi.PUSHBUTTON[2].Rec.	this.parent.

OK	Nicht OK
	Dialog.lastrecord.Attr.
	Wi.PUSHBUTTON[Count-1]:

10 Editorkonfiguration

Die Konfiguration des Editors wird in der Datei "idmed.prf", auch Profile genannt, gespeichert. Geladen wird das Profile einmal beim Start des Editor. Gesucht wird die Datei zuerst im Benutzerprofilverzeichnis des Editors:

- » Unter Unix
`$HOME/.idm/idmed.prf`
- » Unter Windows
`<Windows Benutzerprofilverzeichnis>\Anwendungsdaten\ISA\IDM\idmed.prf`
z.B. bei einem deutschen Windows, welches auf dem C-Laufwerk installiert ist, lautet der Pfad
`C:\Dokumente und Einstellungen\<Benutzer>\Anwendungsdaten\ISA\IDM\idmed.prf`

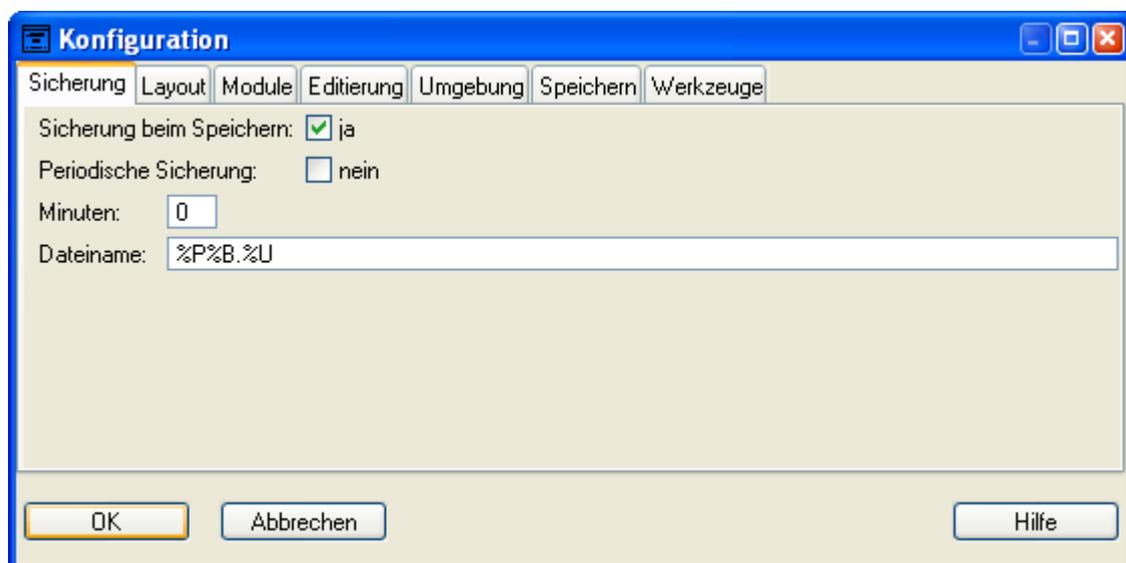
Danach im momentanen Arbeitsverzeichnis, anschließend in den Pfaden der Umgebungsvariablen IDM_EDITPATH und danach in dem Verzeichnis, welches das Executable idmed bzw. idmed.exe enthält. Dabei wird die zuerst gefundene Datei geladen.

Die Speicherung des Profiles erfolgt in dem unter „Menü Extras -> Konfiguration... -> Speichern -> Dateiname“ eingestellten Verzeichnis; die Voreinstellung ist hier das Arbeitsverzeichnis des Editors.

Dieses Vorgehen erlaubt die projekt- oder personenbezogene Konfiguration des Editors.

Das Profile des Editors ist aufwärtskompatibel.

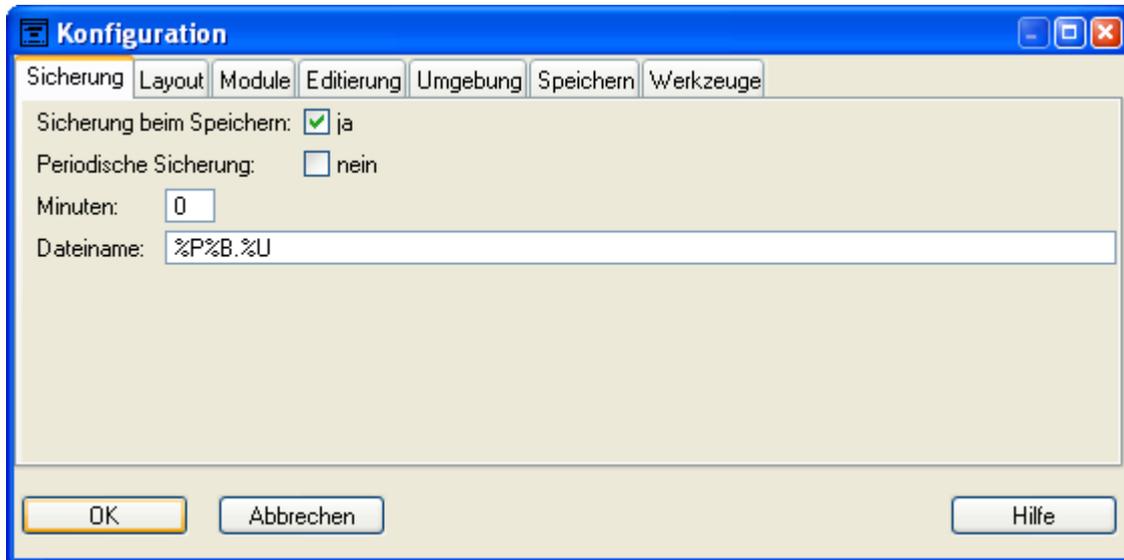
10.1 Konfigurationsfenster



Das Konfigurationsfenster, welches über das Extras-Menü im Hauptfenster zugänglich ist, erlaubt es, den Editor auf die eigenen Bedürfnisse einzustellen. Die verschiedenen Einstellmöglichkeiten sind dazu in verschiedene Bereiche aufgeteilt, die im folgenden erläutert werden.

Die Einstellungen werden erst aktiv wenn Sie durch klicken des OK- Knopfes bestätigt wurden.
Zur permanenten Speicherung über die Laufzeit des Editors hinaus dient der Menüpunkt "Konfiguration Speichern" im Extras-Menü.

10.1.1 Sicherung



Der Editor kann dazu veranlasst werden, automatisch eine Sicherungskopie der bearbeiteten Datei anzulegen sofern diese modifiziert wurde. In dieser Seite kann diese Sicherung aktiviert und, falls die periodische Sicherung aktiviert wurde, ein Zeitintervall angegeben werden. Ebenso ist der Dateiname der Sicherungskopie änderbar. Um beim Bearbeiten von mehreren Dateien nicht durcheinander zu kommen, empfiehlt sich die Verwendung der folgenden Platzhalter:

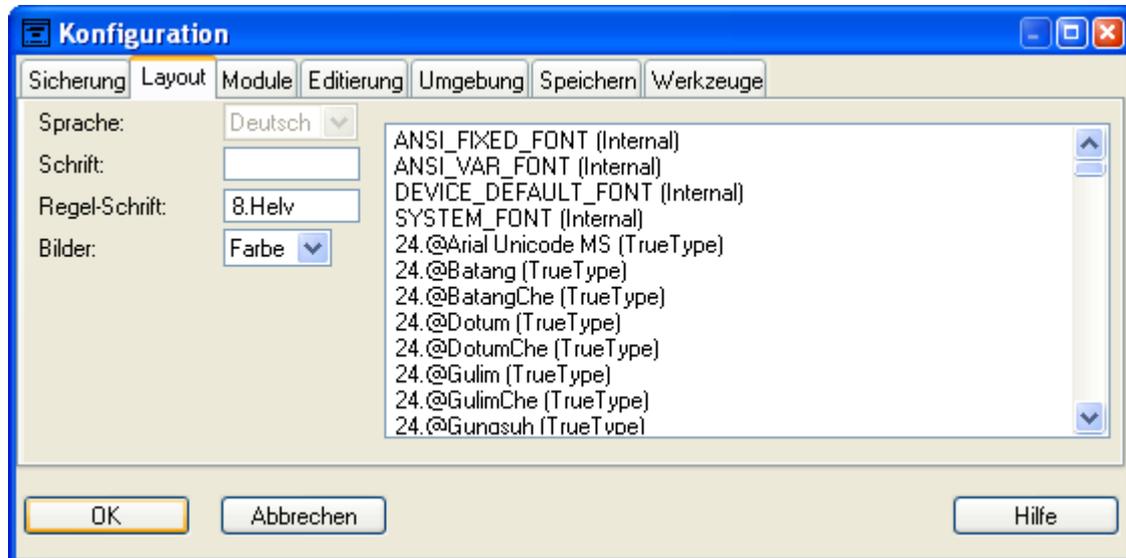
- %P Pfadname (Laufwerk und Verzeichnis, ohne Dateiname) mit abschließendem '/' oder '\'
- %B Basisname ohne Endung (Ohne Pfad)
- %F Dateiname mit Endung (Ohne Pfad)
- %N Bezeichner des Dialogs/Moduls
- %D Ein auf 8 Zeichen gekürzter Dialog/Modul-Bezeichner
- %U Endung der Datei (ohne '.') mit Ersetzung des letzten Zeichens durch einen Unterstrich

Die Sicherung ist in der Grundeinstellung des Editors nur für das Speichern einer Datei aktiv. Hier wird die Sicherungsdatei immer als <Dateiname>.bak im selben Verzeichnis wie die Originaldatei angelegt.

Für eine periodischen Sicherung ist als Dateiname "%P%B.%U" eingestellt, wodurch die Sicherungskopien hier im selben Verzeichnis wie die Originaldatei gespeichert werden mit dem Unter-

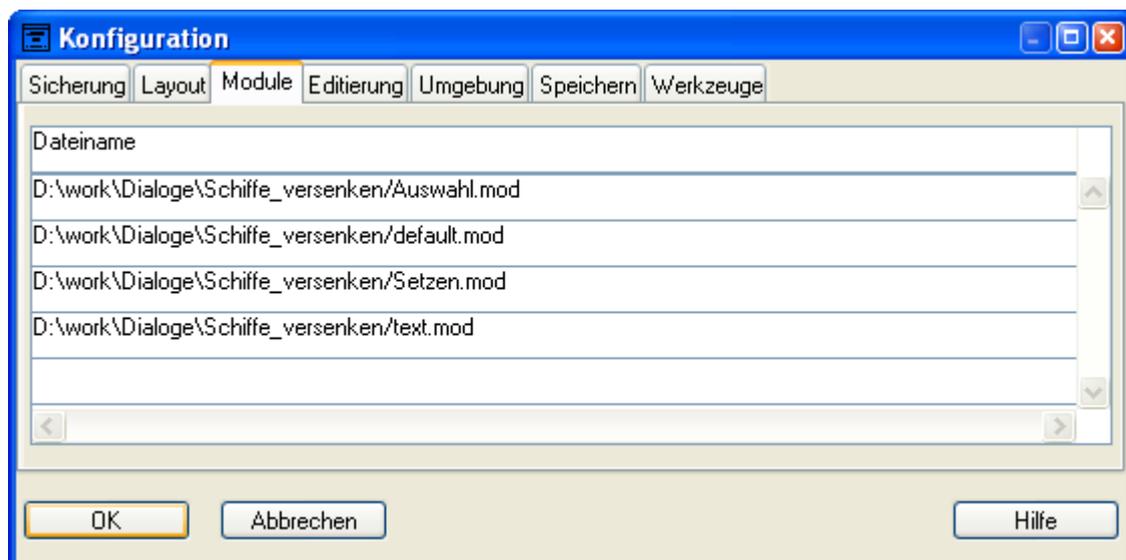
schied, dass die Endung einen Unterstrich erhält. Zum Beispiel wird dadurch die Sicherheitskopie der Datei "c:\mueller\scrabble.dlg" in die Datei "c:\mueller\scrabble.dl_" abgelegt.

10.1.2 Layout



Die Layout-Seite beinhaltet alle das Erscheinungsbild des Editors betreffenden Einstellmöglichkeiten. Dazu zählen die Schriftart, der Bilder-Typ (Farbe oder S/W). Ersichtlich, aber nicht änderbar, ist die Sprache des Editors.

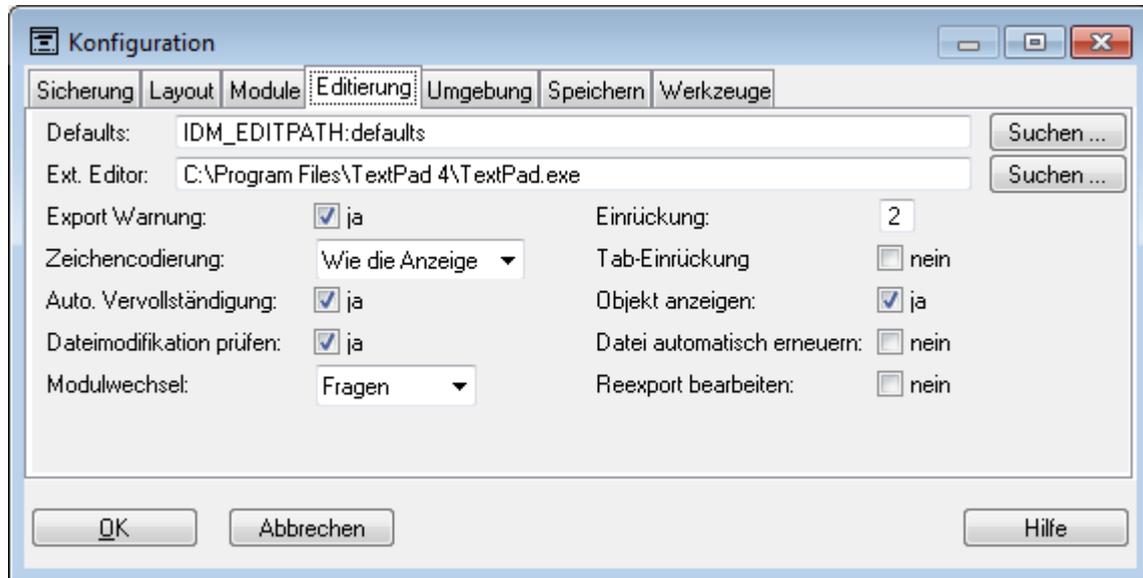
10.1.3 Module



Die Module-Seite listet alle Module, welche zu einem Dialog geladen werden sollen und über den im Menü Datei -> Module bearbeiten.. aufgerufenen Fenster in die Konfiguration übernommen wurden.

Diese Eintragungen können hier gelöscht oder neue hinzugefügt werden.

10.1.4 Editierung



Diese Seite enthält alle Einstellungen, die der Editierung eines Dialoges dienen.

Die „Defaults“-Datei dient als Grundlage eines neuen Dialoges, wenn der Editor ohne Dateiname gestartet wird bzw. ein neuer Dialog angelegt wird.

Bei Eintrag eines Texteditors unter „Ext. Editor“ kann eine Regel in dem dort eingetragenen Programm editiert werden. Dabei ist im Regeln-Bereich des Eigenschaftenbereichs nach Auswahl einer Regel der Knopf „Ext. Editor“ zu betätigen. Die im externen Editor gemachten Änderungen werden, nach Speichern im externen Editor, in den IDM Editor übernommen.

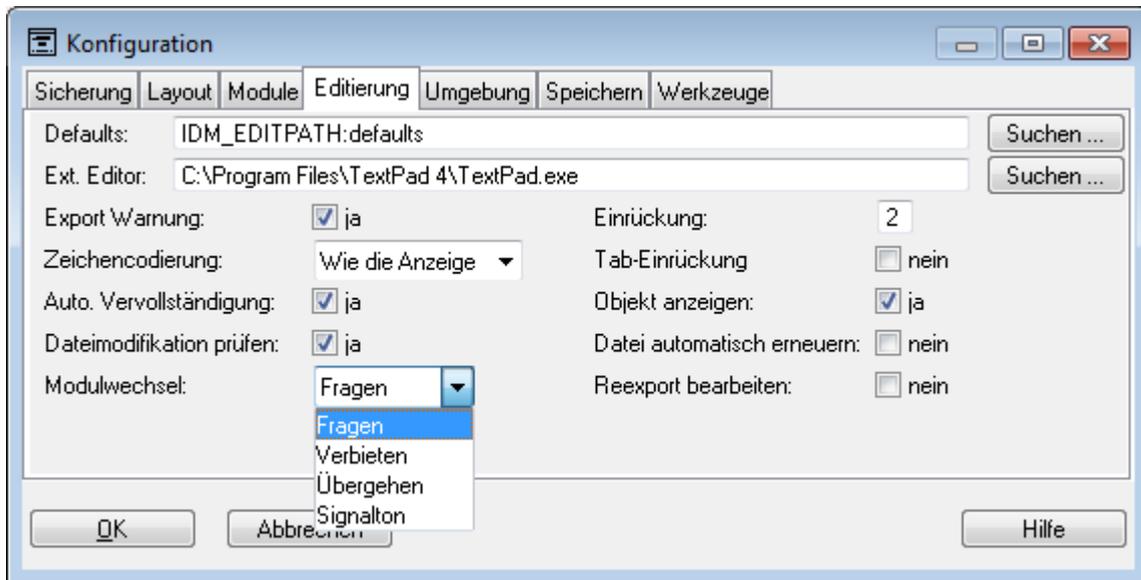
„Export-Warnung“ schaltet die Abfrage beim Export (z.B. schreiben einer Interfacdatei) an und aus.

„Zeichencodierung“ stellt die Codierung der angezeigten Schriftzeichen ein. Der Defaultwert ist hier die Übernahme der jeweiligen Anzeigeeinstellung.

„Auto. Vervollständigung“ schaltet die automatische Vervollständigung (Autocomplete-Feature) für die Regelbearbeitung ein und aus.

„Dateimodifikation prüfen“ schaltet die periodische Prüfung geöffneter Dateien auf Veränderungen ein und aus. Wird die Option „Dateimodifikation prüfen“ abgeschaltet, so sind die Einstellungen bei der Option „Datei automatisch erneuern“ wirkungslos (bitte beachten Sie auch Kapitel „Erkennen von Dateiänderungen“).

Bei „Modulwechsel“ wird die Aktion eingestellt welche bei der Selektion eines in dieser Datei nicht editierbaren Objektes (Objekt welches innerhalb eines Moduls definiert und selbst nicht exportiert ist) durchgeführt werden soll.



Zur Verfügung stehen

- » „Fragen“ (Standard)
Fragt nach, ob das passende Modul geladen werden soll
- » „Verbieten“
Verbietet das automatische Nachladen des Moduls
- » „Übergehen“
Übergeht das automatische Nachladen des Moduls ohne Meldung
- » „Signalton“
Gibt beim Versuch (klick auf das Objekt) nur einen Signalton aus

„Einrückung“ und „Tab-Einrückung“:

Die Einrückungstiefe von Quelltext, der im Editor angezeigt bzw. von ihm herrausgeschrieben wird kann nun über diese Einstellungen geändert werden. Ebenso ist die Ersetzung von 8er-Einrückungen durch Tab-Zeichen abschaltbar.

Dabei ist folgendes zu beachten:

Die Default-Einrückung ist für Quelltext 2 Leerzeichen. Im Editor ohne TAB-Ersetzung, in normalen IDM-Anwendungen mit TAB-Ersetzung. Bisher war dies eine Mischung aus 2 und 4 Leerzeichen, dies ist nun vereinheitlicht worden.

Die Einrückung von Quelltext bzw. Dialogdateien, welche von IDM-Anwendungen herrausgeschrieben werden sowie die Ersetzung von 8er-Einrückungen durch TABs kann eingestellt werden. Die Einstellung der TAB-Ersetzung wird von jeder eingerückten Ausgabe, also auch vom Tracing berücksichtigt.

Bei normalen IDM-Anwendungen kann dies entweder über die Umgebungsvariable `IDM_INDENT` oder die Option `-IDMindent` beim Programmstart geschehen, wobei letztere den Vorrang hat.

Das Format sieht dabei wie folgt aus:

```
"<indent>[:<tabsize>[:<traceindent>]]"
```

Als Quelltext-Einrückung `<indent>` sind ganze Zahlen ≥ 0 erlaubt, als optionaler `<tabsize>` sind nur die Werte 0 oder 8 erlaubt. Die Einrückung des Tracings `<traceindent>` ist ebenso optional möglich, kann aber auch wie bisher schon über das `setup`-Objekt geregelt werden.

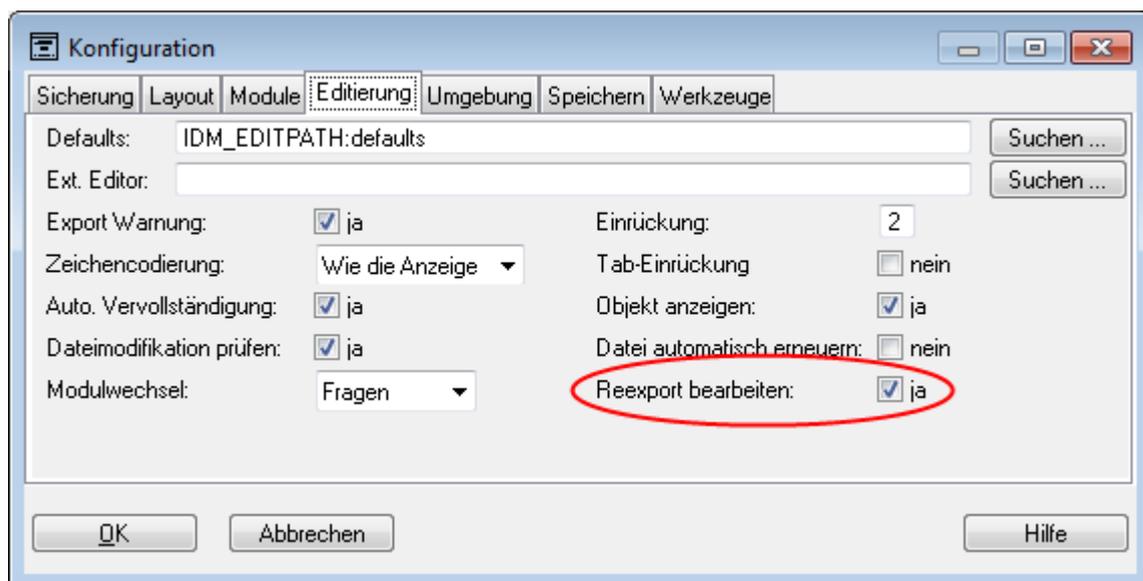
Um z.B. eine Einrückung von 3 Zeichen ohne Tabersetzung zu bekommen ist `3:0` anzugeben, mit `8:8` erfolgt die Einrückung jeweils durch ein TAB. Entsprechend gelten für den Editor die Einstellung '3 Zeichen, keine TAB-Ersetzung' bzw. '8 Zeichen, TAB-Ersetzung'.

„Objekt anzeigen“ scrollt das im Objekt-Browser ausgewählte Objekt im Entwurfbereich in den für den Benutzer sichtbaren Bereich.

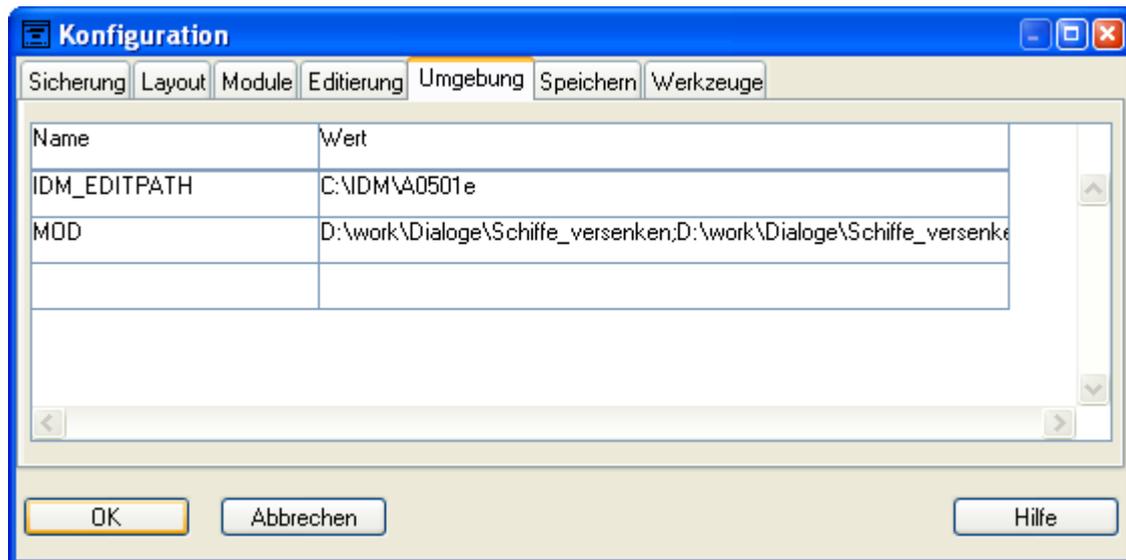
„Datei automatisch erneuern“ schaltet die Nachfrage, ob als geändert erkannte geöffnete Dateien nachgeladen werden ein und aus (falls im IDM Editor ebenfalls Änderungen vorgenommen wurden erfolgt in jedem Fall eine Nachfrage, falls die Option „Dateimodifikation prüfen“ aktiviert ist; bitte beachten Sie auch Kapitel „Erkennen von Dateiänderungen“).

Ist die Option „Dateimodifikation prüfen“ deaktiviert, so sind die hier getroffenen Einstellungen wirkungslos; es erfolgt keine Nachfrage mehr.

„Reexport bearbeiten“ (ab IDM-Version A.05.02.j) schaltet das Anzeigen und Bearbeiten des Attributs `reexport` ein- und aus. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, kann im Eigenschaftenbereich und im Kontextmenü des Objekt-Browsers `reexport` bearbeitet werden. Ansonsten wird dort `export` angezeigt und bearbeitet (siehe Kapitel „Objekt-Browser“ und „Objekte verändern“).



10.1.5 Umgebung

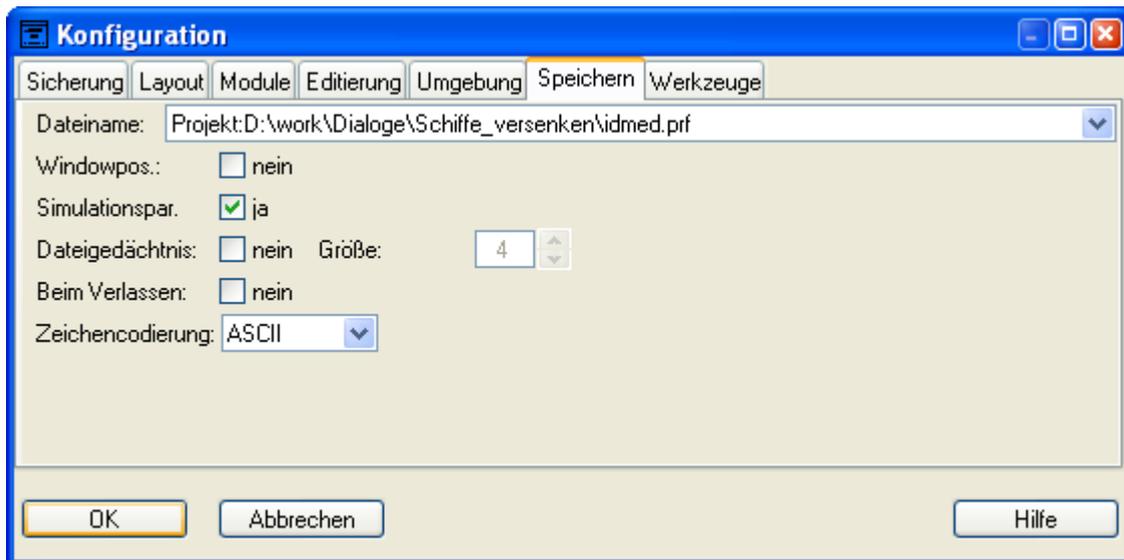


In der Umgebungsseite ist es dem Anwender möglich, Umgebungsvariablen für den Editor bzw. die Simulation zu setzen. Dies ist besonders hilfreich beim Arbeiten mit modularisierten Dialogen oder bei der Verwendung von externen Bilddateien.

Der Name der Variable darf dabei nur aus alphanumerischen Zeichen sowie dem Unterstrich bestehen; der Wert kann beliebig sein. Das Löschen einer Variablen geschieht durch das Entfernen des Namens.

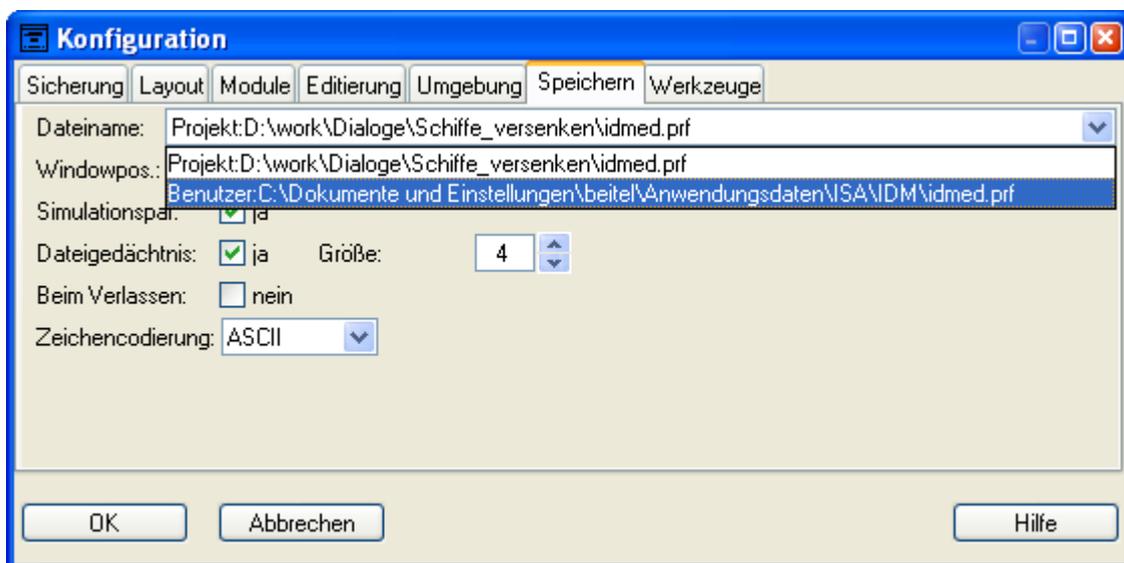
Es ist zu beachten, dass es sich hierbei nicht um Umgebungsvariablen im Sinne des Betriebssystems handelt, sondern um "interne" Variablen, die von den Ladefunktionen des Dialog Managers ausgewertet werden.

10.1.6 Speichern



In dieser Konfigurationsseite wird definiert, welche Einstellungen sonst noch in der Konfigurationsdatei (Profile) gespeichert werden sollen.

Ganz oben in der Seite befindet sich die Auswahl zum Speicherort der Konfigurationsdatei. Sie kann entweder ins Arbeitsverzeichnis (Projekt) oder ins Benutzerverzeichnis (siehe folgendes Bild) abgelegt werden und hat den Namen **idmed.prf**.



Weiter kann gesteuert werden, ob die Fensterpositionen des Hauptfensters, die vollständigen Simulationsparameter sowie das Dateigedächtnis auch gespeichert werden sollen. Dabei kann die Größe des Dateigedächtnisses zwischen 4 und 99 Dateien eingestellt werden.

Immer mit abgespeichert werden die Einstellungen des Export-Fensters.

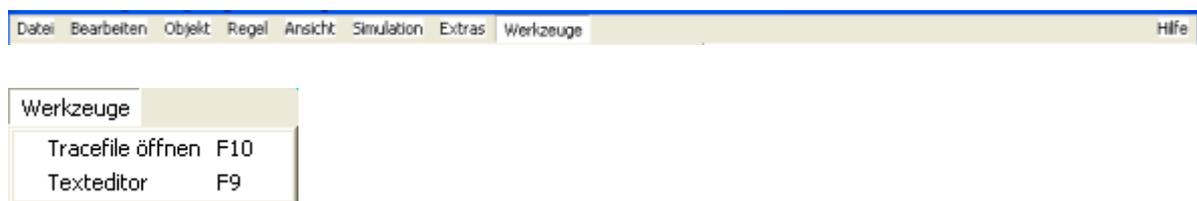
Ist die Option "Beim Verlassen" aktiv, wird automatisch bei Beendigung des Editors die letzte Konfiguration ins Profile abgespeichert.

Außerdem wird hier eingestellt in welcher Zeichenkodierung die Dialoge/Module gespeichert werden sollen. Als Standard wird die Zeichenkodierung der geladenen Datei benutzt.

10.1.7 Werkzeuge

Der Editor erlaubt die Definition eigener Werkzeuge, die dazu dienen können beispielsweise einen externen Texteditor aufzumachen oder die bearbeitete Datei über ein anderes Programm weiterzubearbeiten.

Sobald externe Werkzeuge definiert sind wird im Hauptfenster das Menü „Werkzeuge“ sichtbar, unter dem dann die Werkzeuge aufrufbar sind.



Mittels der Schaltflächen „*Neu*“ bzw. „*Löschen*“ werden Werkzeuge angelegt bzw. gelöscht.

Die Schaltflächen „*Oben*“ und „*Unten*“ dienen zum Sortieren der Werkzeugliste und damit des Werkzeuge-Menüs im Hauptfenster.

Zu einem Werkzeug gehört dabei immer:

- » „*Titel*“
ein Titel, der für die Anzeige im Werkzeuge-Menü verwendet wird
- » „*Programm*“
der Pfad zum Programm
- » „*Argumente*“
die vom Programm zu verwendenden Argumente

Die folgenden Platzhalter sind für die Argumente der Werkzeuge zulässig. Sie beziehen sich dabei auf die aktuell editierte Datei.

- %P Pfadname (Laufwerk und Verzeichnis, ohne Dateiname) mit abschließendem '/' oder '\'
- %B Basisname ohne Endung (Ohne Pfad)
- %F Dateiname mit Endung (Ohne Pfad)
- %N Bezeichner des Dialogs/Moduls

- %D Ein auf 8 Zeichen gekürzter Dialog/Modul-Bezeichner
- %T Namen der Tracedatei, die für die Simulation verwendet wird (siehe Kapitel „Das Simulations-Menü“)

Über den Punkt „Dateiaktion“ ist auch konfigurierbar, ob vor dem Start des Werkzeugs eine Aktion mit den im IDM Editor editierten Dateien durchgeführt werden soll. Möglich ist hier, falls erforderlich, die Speicherung der gerade editierten Datei oder die Speicherung aller im IDM Editor modifizierten Dateien auszulösen.

Über die „Modus“-Auswahl kann die manchmal für MS Windows notwendige Unterscheidung zwischen normalen Windows-Anwendungen und Shell-Programmen vorgenommen werden.

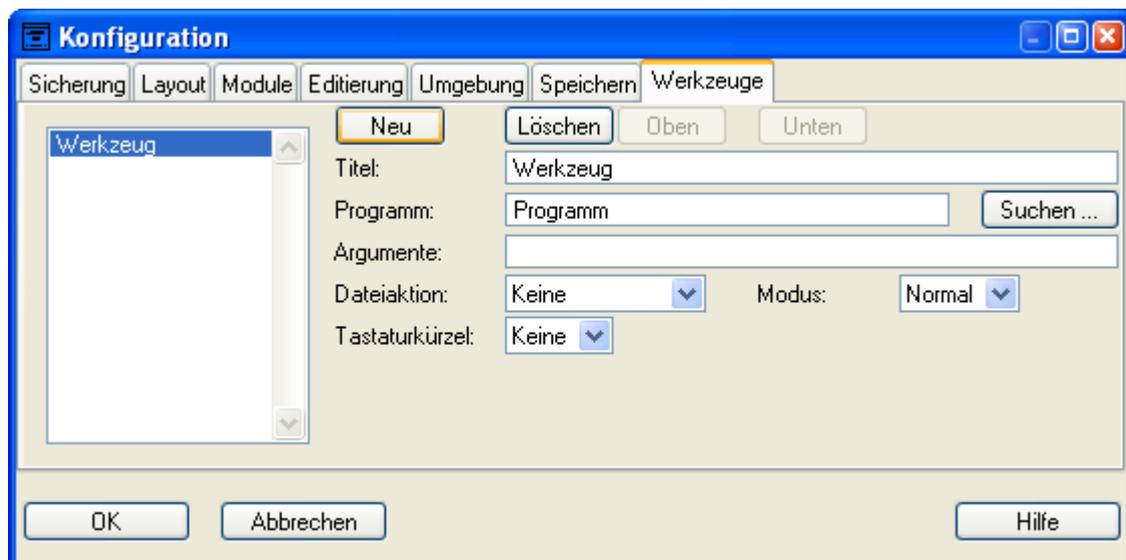
Als „Tastaturkürzel“ sind im Editor für die Werkzeuge die Funktionstasten F9 bis F12 zulässig, um das Werkzeug auf Tastendruck zugänglich zu machen.

10.2 Definition eigener Werkzeuge

In diesem Kapitel wird am Beispiel eines Werkzeugs zum Öffnen der bei der Editor-Simulation erstellten Tracedatei das Anlegen eines eigenen Werkzeugs beschrieben.

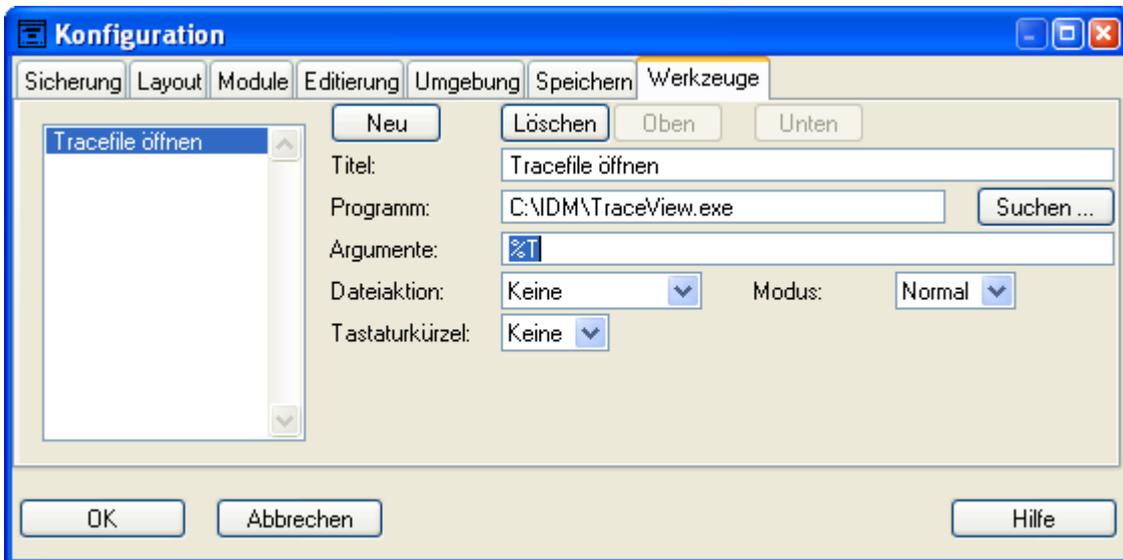
Eine detaillierte Beschreibung der Werkzeuge-Seite im Konfigurationsfenster finden Sie in Kapitel „Konfigurationsfenster“.

Nach Selektion der Schaltfläche „Neu“ im „Werkzeuge“ Bereich der Konfigurationseinstellungen erhält man folgende Anzeige.



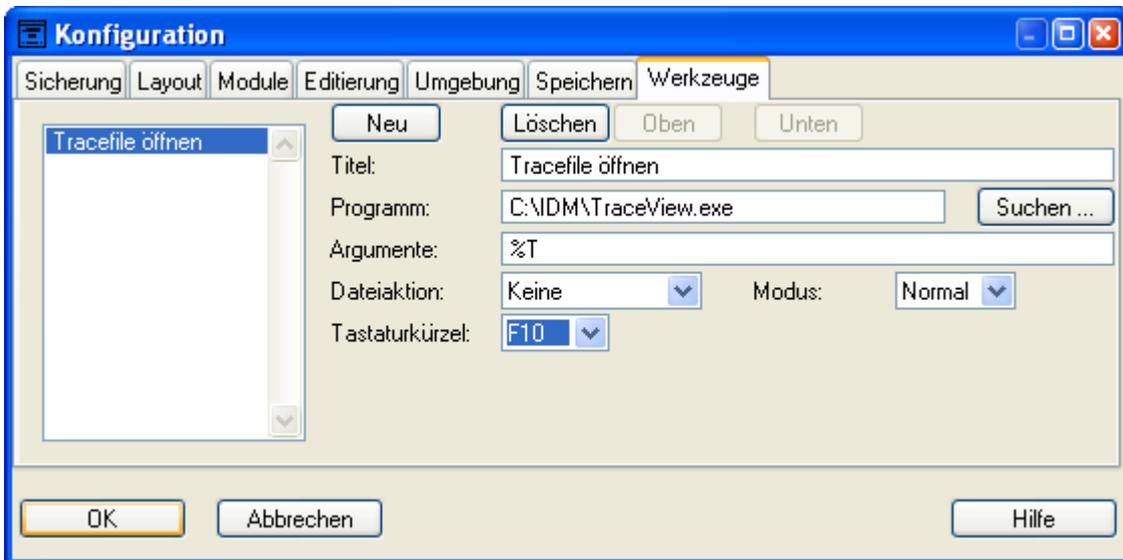
Hier ist jetzt der anzuzeigende „Titel“, der Pfad zum „Programm“ und, wenn notwendig, etwaige „Argumente“ des Programms anzugeben. Der Programmpfad kann zur Vereinfachung auch mittels der Schaltfläche „Suchen...“ bestimmt werden.

In diesem Beispiel soll der Werkzeugname „Tracefile öffnen“ lauten und als Argument der jeweilige, in den Einstellungen zur Simulation gewählte Tracefile mittels des Platzhalters „%T“ übergeben werden.



Dateiaktion ist hier keine notwendig und auch der Modus kann bei Normal belassen werden.

Allerdings soll das Werkzeug mittels Funktionstaste **F10** im Editor erreichbar sein.



Durch Bestätigung der Einstellungen mittels der Schaltfläche „OK“ wird dieses Werkzeug übernommen.

Achtung

Soll das Werkzeug beim nächsten Start des IDM Editors verfügbar sein, so muss die Konfiguration gespeichert werden (Kapitel „Das Extras-Menü“).

Ein Werkzeug kann jederzeit mittels der Schaltfläche Löschen wieder gelöscht werden. Auch hier bitte das Speichern der Editor-Konfiguration nicht vergessen.

10.3 Programmumgebung

Im allgemeinen wird der Editor bei der Installation des Dialog Managers bereits vollständig installiert. Um die Installation überprüfen zu können, wird hier kurz die Programmumgebung des Editors beschrieben.

Zu einer korrekten Installation gehört die Definition der folgenden Umgebungsvariablen:

IDM_EDITPATH:

Ist der Editor korrekt installiert, so befindet sich die Dialogdatei **idmed.dlg** in dem Verzeichnis, das über die Umgebungsvariable `IDM_EDITPATH` definiert ist. In diesem Verzeichnis befindet sich ebenfalls das standardmäßig ausgelieferte systemweite Profile und die **Defaults**-Datei.

Das Standardprofile und die Defaults-Datei können durch benutzereigene Dateien ersetzt werden, indem der Pfad `IDM_EDITPATH` am Anfang um zusätzliche Benutzerverzeichnisse erweitert wird, in denen sich entsprechende Dateien befinden.

IDM_DOCDIR

Mit dieser Umgebungsvariable findet der Editor die IDM Dokumentation auch wenn diese in einem anderen als dem Standardinstallationspfad installiert ist.

IDM_IMAGEPATH:

Zum Auffinden der farbigen Icons muss die Umgebungsvariable `IDM_IMAGEPATH` auf das Verzeichnis mit den mitgelieferten "gif"-Dateien verweisen.

IDM_RGBPATH:

Zum Auflisten der Systemfarben unter OSF/Motif muss die Umgebungsvariable `IDM_RGBPATH` auf das Verzeichnis verweisen, in dem sich die Datei **rgb.txt** befindet (z.B. `/usr/local/X11R5/lib/X11`).

Alle Umgebungsvariablen können auch mit **-IDMenv <Variable>=<Wert>** als Kommandozeilenparameter oder innerhalb von Verknüpfungen (MS Windows) übergeben werden.

10.4 Aufruf des Editors

Der Editor wird aus der gewohnten Umgebung mit dem Kommando `idmed` aufgerufen.

Für Farbbildschirme unter Motif stehen farbige Icons für das Startfenster zur Verfügung. Diese können mit den Kommandozeilenoption **-IDMtile 1** eingebunden werden. Unter MS Windows werden automatisch die farbigen Icons verwendet.

Auf der Kommandozeile kann der Dateiname des zu editierenden Dialogs angegeben werden, z.B. `idmed test.dlg`. Dieser Dialog wird dann automatisch beim Starten geladen.

Der Editor kann in verschiedenen **Sprachen** gestartet werden. Mit der Kommandozeilenoption `IDMlanguage <Nummer>` wird der Editor mit der der Variantenummer entsprechenden Sprache gestartet, 1 für Englisch und 2 für Deutsch. Ein Umschalten der Sprache, **während** der Editor läuft, ist nicht möglich.

10.5 Profile-Datei

Über ein „Profile“, das beim Programmstart geladen wird, können benutzerspezifische Voreinstellungen vorgenommen werden. Der Name der Profildatei ist **idmed.prf**.

Das Profile des Editors ist aufwärtskompatibel.

Das Profile kann sich in folgenden Verzeichnissen befinden (Nennung in Suchreihenfolge):

- » Benutzerprofileverzeichnis:
 - » unter Unix `$HOME/.idm/idmed.prf`
 - » unter Windows
`<Windows Benutzerprofileverzeichnis>\Anwendungsdaten\ISA\IDM\idmed.prf`;
bei einem deutschen Windows, welches auf dem C-Laufwerk installiert ist, lautet der Pfad beispielsweise
`C:\Dokumente und Einstellungen\<Benutzer>\Anwendungsdaten\ISA\IDM\idmed.prf`
- » Arbeitsverzeichnis
- » Ein in der Umgebungsvariablen `IDM_EDITPATH` definiertes Verzeichnis (siehe auch Kapitel „Programmumgebung“).
- » Verzeichnis, welches die ausführbare Datei **idmed** bzw. **idmed.exe** enthält

Es wird nur das zuerst gefundene Profile geladen.

Die Speicherung des Profiles erfolgt in dem unter Menü „Extras“ → „Konfiguration...“ → „Speichern“ → „Dateiname“ eingestellten Verzeichnis; die Voreinstellung ist das Arbeitsverzeichnis (projektbezogene Speicherung). Alternativ kann auch das Benutzerverzeichnis ausgewählt werden (benutzerbezogene Speicherung).

Einstellungen der Profile-Datei können über das Konfigurationsmenü des Editors vorgenommen und mit dem Menüpunkt „Konfiguration speichern“ im Menü „Extras“ abgespeichert werden.

Index

A

Accelerator [66](#)
Applikationen [48](#), [72](#)
Attribute [57](#)
Attribute-Bereich [73](#)
Autocomplete [74](#)

B

Bitmap-Editor [64-65](#)
Browser [40](#)

- Datei-Browser [40](#)
- Objekt-Browser [41](#)

C

Color [50](#), [59](#)
Cursor [64](#)

D

Datei-Browser [40](#)
Definition eigener Werkzeuge [86](#)

E

Editor

- Allgemeines [9](#)
- Programmstart [88](#)
- Übersicht [7](#)

Editorkonfiguration [77](#)
Editorstart [88](#)

Eigenschaften [55](#)

- Accelerator [66](#)
- Applikationen [72](#)
- Attribute-Bereich [73](#)
- Autocomplete [74](#)
- Color [59](#)
- Cursor [64](#)
- Farben [59](#)
- Font [61](#)
- Format [67](#)
- Message [71](#)
- Muster [65](#)
- Objekt [56](#)
- Objekt-Bereich [56](#)
- Regeln-Bereich [73](#)
- Ressourcen [58](#)
- Schrift [61](#)
- Source [69](#)
- Target [70](#)
- Text [68](#)
- Tile [65](#)
- Zeichensatz [61](#)

Eigenschaftenbereich [55](#)

Einrückung [81](#)

Entwurf [52](#)

Entwurfbereich [52](#)

Erweiterter Modus [50](#)

Erzeugen

- C-Dateien [21](#)

- C/COBOL-Dateien [21](#)

Funcmap [21](#)
Interface [21](#)
Modellreferenz [21](#)
OLE-Controldefs [21](#)
Trampolin [21](#)
Export [21](#)
Exportfenster [21](#)

F

Farbe [50](#)
Farben [59](#)

- Graustufenbildschirme [59](#)
- HLS-Werte [59](#)
- RGB-Werte [59](#)
- Schwarz-Weißbildschirme [59](#)
- Spezifikation [59](#)

Font [51](#), [61](#)
Format [67](#)
Funktionsleiste [38](#)

G

Geometrie [50](#)
GIF (Graphikformat) [65](#)

H

Hilfe [36](#)

I

Identifikator [3](#)
IDM_DOCDIR [88](#)
IDM_EDITPATH [88](#)
IDM_IMAGEPATH [88](#)

IDM_RGBPATH [88](#)
idmed.prf [89](#)
Installation [88](#)
Internationalisierung [68](#)

K

Kommandozeile [88](#)
Kommandozeilenoptionen [88](#)
Konfiguration [77](#)
Konfigurationsfenster [77](#)

- Editierung [80](#)
- Layout [79](#)
- Module [79](#)
- Sicherung [78](#)
- Speichern [84](#)
- Umgebung [83](#)
- Werkzeuge [85](#)

M

Menü

- Ansicht [29](#)
- Attribute [30](#)
- Modelle [31](#)
- Vorlagen [31](#)

Menüs [13](#)

- Bearbeiten [22](#)
- Datei [17](#)
- Exportieren [21](#)
- Extras [33](#)
- Hilfe [36](#)
- Objekt [23](#)
- Regel [27](#)

- Simulation [32](#)
- Text [31](#)
- Werkzeuge [36](#)

Message [71](#)

Microsoft Windows

- WIN_ANSI [62](#)
- Zeichensätze [62](#)

Modelle [48](#)

Muster [65](#)

O

Objekt [56](#)

Objekt-Browser [41](#)

Objekte [46](#)

P

Profile [89](#)

Profiledatei [89](#)

Programmumgebung [88](#)

R

Raster [63](#)

reexport [41, 82](#)

Reexport [41, 57](#)

Reexport bearbeiten [41, 57, 82](#)

Referenzzeichensatz [63](#)

Regeln-Bereich [73](#)

Regelsprachschatz [34](#)

Ressourcen [45, 58](#)

S

Schrift [61](#)

Schriften [51](#)

Simulation [32](#)

Source [69](#)

T

Tab-Einrückung [81](#)

Tablefield [57](#)

Target [70](#)

Text [68](#)

Textattribute [68](#)

Tile [65](#)

Toolbar [38](#)

Toolbars

- Browser [40](#)
- Funktionsleiste [38](#)
- Werkzeugkiste [44](#)

U

Umgebungsvariablen des Editors [88](#)

V

Vorlagen [48](#)

W

Werkzeuge [36, 85-86](#)

Werkzeugkiste [44](#)

- Applikationen [48](#)
- Color [50](#)
- Farbe [50](#)
- Font [51](#)
- Geometrie [50](#)
- Modelle [48](#)

Objekte [46](#)

Ressourcen [45](#)

Schriften [51](#)

Vorlagen [48](#)

Z

Zeichensatz [61](#)

Zeichensätze [61](#)