

Das kompatible Betriebssystem.



MagiC PC

MagiC Mac

MagiC Atari



## Copyright 1995-2000 Application Systems Heidelberg Software GmbH

Alle Rechte vorbehalten. Jede auch auszugsweise Vervielfältigung der Dokumentation oder des MagiC(-Mac, -PC)-Softwareprogramms wird strafrechtlich verfolgt. Die Übertragung des Softwareprogramms auf Datenträger jeglicher Art zu einem anderen Zwecke als dem der Datensicherung ist nicht gestattet. Die Rechte am Softwareprogramm MagiC(-Mac, -PC) und an der Dokumentation liegen bei Application Systems Heidelberg.

Der rechtmäßige Erwerb des Handbuchs und der Originaldiskette erlaubt die Nutzung des Programms analog der Benutzung eines Buchs. Entsprechend der Unmöglichkeit, daß ein Buch zugleich an verschiedenen Orten von mehreren Personen gelesen wird, darf das Softwareprogramm MagiC(-Mac, -PC) nicht gleichzeitig von verschiedenen Personen an verschiedenen Orten benutzt werden.

### Einschränkung der Gewährleistung

Inhaltliche Änderungen des Handbuchs und des Softwareprogramms behalten wir uns ohne Ankündigung vor. Es wird keine Haftung für die Richtigkeit des Inhalts des Handbuchs oder Schäden, die sich aus dem Gebrauch des Softwareprogramms ergeben, übernommen. Für Hinweise auf Fehler sind wir jederzeit dankbar.

### Warenzeichen

Innerhalb dieses Handbuchs wird auf Warenzeichen Bezug genommen, die nicht explizit als solche ausgewiesen sind. Aus dem Fehlen einer Kennzeichnung kann also nicht geschlossen werden, daß ein Name frei von den Rechten Dritter ist.

Macintosh, Power Macintosh und Mac OS sind geschützte Warenzeichen von Apple.

ATARI ist ein geschütztes Warenzeichen von ATARI Corp.

Windows 95, Windows 98 und Windows NT sind geschützte Warenzeichen von Microsoft.

MagiC: Andreas Kromke, Franz Schmerbeck, Thomas Tempelmann, Sven und Wilfried Behne

Handbuch: Thomas Hoffmann, Oliver Buchmann

Umschlagdesign von Angel Ponz

Application Systems Heidelberg Software GmbH

Postfach 102 646

69016 Heidelberg

Telefon: 06221 300002

Telefax: 06221 300389

Mailbox: 06221 303671

Internet: <http://www.application-systems.de>

Gedruckt auf chlorfrei gebleichtem Papier in der Bundesrepublik Deutschland.

21. November 2000

---

<b>Willkommen in der Welt von MagiC! . . . . .</b>	<b>4</b>
Einführung . . . . .	4
Über dieses Handbuch . . . . .	4
Danke . . . . .	4
Support . . . . .	4
<b>1. MagiC für Atari . . . . .</b>	<b>5</b>
Einführung in MagiC für Atari . . . . .	5
Systemvoraussetzungen . . . . .	5
Installation von MagiC auf dem Atari . . . . .	5
Starten von MagiC auf dem Atari . . . . .	5
Lange Dateinamen mit VFAT-Dateisystem . . . . .	6
Tuning für Experten . . . . .	7
<b>2. MagiC Mac für Macintosh . . . . .</b>	<b>8</b>
Einführung in MagiC Mac . . . . .	8
Systemvoraussetzungen . . . . .	8
Installation von MagiC Mac . . . . .	8
Der erste Start von MagiC Mac . . . . .	8
MagiC Mac Referenz . . . . .	9
<b>3. MagiC PC für Windows . . . . .</b>	<b>20</b>
Einführung in MagiC PC . . . . .	20
Systemvoraussetzungen . . . . .	20
Installation von MagiC PC . . . . .	20
Der erste Start von MagiC PC . . . . .	21
Besonderheiten von MagiC PC . . . . .	21
MagiC PC konfigurieren . . . . .	23
<b>4. MagiC für Alle . . . . .</b>	<b>31</b>
Einführung . . . . .	31
Das MagiC-Popup . . . . .	32
Erste Schritte mit MagiC-Desk . . . . .	33
Die Menüstruktur von MagiC-Desk . . . . .	38
Besonderheiten von MagiC . . . . .	47
MagiC konfigurieren . . . . .	58
Troubleshooting . . . . .	61

# Willkommen in der Welt von MagiC!

## Einführung

MagiC ist etwas Besonderes. Egal, ob Sie gerade an einem Atari ST, einem Apple Macintosh oder einem Windows-PC sitzen, auf all diesen Systemen können Sie Programme einsetzen, die ihre Arbeit unter MagiC verrichten. Dazu benötigen Sie lediglich die passende MagiC-Version für Ihren Computer, also MagiC für Atari, MagiC Mac oder MagiC PC.

Die Programme, die unter diesen MagiC-Versionen laufen und die Dateien, die unter MagiC erzeugt werden, sind untereinander austauschbar. Sie brauchen also kein spezielles Signum! für MagiC PC, sondern können die ganz normale Atari-Version installieren und einsetzen.

## Über dieses Handbuch

MagiC für Atari, MagiC Mac und MagiC PC haben viele Gemeinsamkeiten. Deshalb konnten wir die Beschreibung der drei Betriebssysteme in einem einzigen Handbuch unterbringen.

Natürlich gibt es auch Unterschiede. Aus diesem Grunde haben wir das Handbuch in vier Kapitel gegliedert: Nach der Einführung finden Sie die drei Kapitel MagiC für Atari, MagiC Mac für Macintosh und MagiC PC für Windows, die sich mit den spezifischen Eigenheiten der verschiedenen Systeme befassen. Für Sie ist dabei nur das Kapitel von Interesse, das zu Ihrer MagiC-Version paßt (über den Zaun schießen schadet aber auch nicht). Danach, im Kapitel MagiC für Alle, wird der systemunabhängige Teil beschrieben, der für alle MagiC-Versionen gleichermaßen zutrifft.

## Danke

Wem haben wir MagiC zu verdanken? Als erster sei Andreas Kromke genannt, der mit MagiC das erste vernünftig einsetzbare Multitasking-Betriebssystem für den Atari entwickelt hat. Dabei konnte er sich auf die Unterstützung von Sven und Wilfried Behne verlassen, die mit NVDI ebenfalls ein Stück Software-Geschichte geschrieben haben.

Für die Programmierung der Systemumgebung auf dem Macintosh zeichnet Thomas Tempelmann verantwortlich, der mit Megamax Modula-2 und der Portierung diverser Spiele auf den Mac bereits seine Vorlieben für knifflige Aufgaben unter Beweis gestellt hat.

MagiC PC samt 68K-Emulation stammt aus der Feder (besser: Tastatur) von Franz Schmerbeck, der Ihnen als Signum!-Autor sicher kein Unbekannter ist.

## Support

Sollte das Handbuch Fragen zu MagiC offen lassen, können Sie uns kontaktieren:

Application Systems Heidelberg Software GmbH, Postfach 102646, 69016 Heidelberg  
Hotline: 06221 300002, Fax: 06221 300389, Mailbox: 06221 303671, [www.application-systems.de](http://www.application-systems.de)

Dazu sollten Sie folgende Informationen parat halten:

- Produktnamen, Versionsnummer, Registriernummer und Versionsdatum Ihres MagiC.
- Rechnertyp, Versionsnummer des Betriebssystems (TOS-, Mac OS- bzw. Windows-Version).

# 1. MagiC für Atari

Dieses Kapitel ist nur für Besitzer von MagiC für Atari-Computer interessant.

## Einführung in MagiC für Atari

MagiC ersetzt Ihr Original-Atari-Betriebssystem durch ein präemptives Multitaskingsystem. Das erlaubt Ihnen, mehrere Programme parallel zu starten, zwischen diesen umzuschalten und außerdem, während ein Programm im Hintergrund rechnet, mit einem anderen Programm im Vordergrund weiterzuarbeiten.

## Systemvoraussetzungen

Zwar können Sie MagiC auch auf einem „kleinen“ Atari-System einsetzen, wir empfehlen jedoch einen Rechner mit mindestens 4 MB Speicher und Festplatte. MagiC läuft auf allen Atari-ST(E)-, -Mega-ST(E)-, -TT- und -Falcon-Computern. Außerdem sind Spezialversionen für Hades 060 und Milan erhältlich.

## Installation von MagiC auf dem Atari

Um MagiC zu installieren, starten Sie bitte **INSTMAGC.PRG**.

**MagiC 6 - Installation**

Seriennummer: 0123456789

Name : Herbert Feuerstein

Adresse: Schmidtgasse 12, 69123 Heidelberg

Laufwerk: A B C D E F G H I J K L

Extras:  INSTALLIEREN  NICHT INSTALLIEREN

Geben Sie die groß gedruckte Seriennummer, die sich auf dem Aufkleber auf der Diskette befindet (**nicht** die Nummer, die mit **#24** beginnt), Ihren Namen und die Adresse ein und wählen Sie das Ziellaufwerk, auf dem MagiC installiert werden soll (normalerweise **C**).

Die Zusatz-Dateien werden nur auf die Festplatte kopiert, wenn Sie den entsprechenden Knopf (**Extras installieren**) aktiviert haben. Bitte lesen Sie nach der Installation die Datei **LIESMICH.TXT**, die Sie auf der Diskette im Hauptverzeichnis finden.

## Starten von MagiC auf dem Atari

Wenn Sie einen Reset ausführen, wird MagiC automatisch geladen. Beim Einschalten des Rechners oder einem Kaltstart wird zuerst **MAGXBOOT** gestartet, dieses führt einen Reset durch, installiert dann MagiC und bootet erneut. Bei einem Warmstart passiert dies dann nicht mehr, da sich MagiC resetfest installiert. **MAGX-BOOT.PRG** sollte möglichst an erster Stelle im **AUTO**-Ordner stehen, damit das Booten bei einem Kaltstart nicht zu lange dauert.

Sie können das Laden unterbinden, indem Sie beim Booten beide **shift**-Tasten gedrückt halten. Sie können MagiC wieder aus dem Rechner entfernen, indem Sie die Tasten **ctrl-alt-rechts-shift-del** drücken und dann von einem anderen Laufwerk booten oder beim Booten beide **shift**-Tasten gedrückt halten. Ferner ist es

möglich, erst **MAGXBOOT.PRG** in **MAGXBOOT.PRX** umzubenennen und dann einen Kaltstart durchzuführen. Am MagiC-Icon in der Menüleiste können Sie erkennen, daß MagiC installiert ist. 

Wenn Sie MagiC als Update installieren, wird Ihre alte **MAGX.INF**-Datei in **MAGX.XXX** umbenannt. Unter Umständen müssen Sie die neue **MAGX.INF** noch um einige Einträge der alten **MAGX.INF** ergänzen.

## Auflösungseinstellung

Nach der Installation von MagiC können Sie die Auflösung, in der Ihr Atari starten soll, im MagiC-Desk unter **Optionen/Auflösung wechseln...** einstellen und mit **Sichern** in der **MAGX.INF** verewigen.

## Lange Dateinamen mit VFAT-Dateisystem

MagiC unterstützt lange Dateinamen, und zwar kompatibel zu Windows 95. Das hat mehrere Vorteile:

- Die Festplatte muß nicht neu formatiert werden, um lange Dateinamen verwenden zu können.
- Windows 95-Disketten und Wechselmedien können am Atari direkt gelesen und beschrieben werden.

## Aktivieren der langen Dateinamen

Für das Aktivieren der langen Dateinamen ist das Programm **VFATCONF.PRG** verantwortlich, das Sie nach der Installation von MagiC im Ordner **C:\GEMSYS\MAGIC\UTILITY** finden.

Wenn Sie **VFATCONF** starten, erscheint diese Dialogbox:

Hier können Sie festlegen, auf welchen Laufwerken Sie mit langen Dateinamen arbeiten wollen. **VFATCONF** unterscheidet dabei zwischen einer permanenten und einer temporären Einstellung. Während die temporäre Einstellung nur bis zum nächsten Shutdown von MagiC gültig bleibt, wird die permanente Einstellung beim nächsten Systemstart automatisch wiederhergestellt. Dazu werden die unter **Permanent** vorgenommenen Einstellungen automatisch in der Datei **C:\MAGX.INF** abgelegt.



Unter MagiC Mac können Sie das Windows 95-VFAT-Dateisystem für das Diskettenlaufwerk und externe AHDI-Festplatten aktivieren. Ansonsten arbeitet MagiC Mac auf dem Macintosh-Dateisystem, das bereits lange Dateinamen unterstützt.

Unter MagiC PC können Sie mit **VFATCONF** auf Laufwerkscontainern lange Dateinamen aktivieren.

## Lange Dateinamen verwenden

Nicht jedes Programm ist auf die Verwendung von langen Dateinamen vorbereitet. Da MagiC neben den langen Namen immer auch einen eindeutigen Kurznamen erzeugt, können auch alte Programme auf die Dateien auf einem Laufwerk mit langen Namen zugreifen.

Ob ein Programm mit langen Dateinamen zurechtkommt, erkennen Sie daran, daß das Eingabefeld in der Dateiauswahlbox plötzlich länger und nicht mehr auf 8+3 Zeichen begrenzt ist.

## Lange Dateinamen deaktivieren

Sie können die langen Dateinamen jederzeit ohne Datenverluste deaktivieren, also beispielsweise auch ohne MagiC auf ein Laufwerk zugreifen, auf dem Sie unter MagiC lange Dateinamen verwendet haben.

## VFAT32-Unterstützung

MagiC unterstützt ab Version 6.1 das VFAT32-Dateisystem, wie es von Windows 95 Release 2 und Windows 98 verwendet wird. Damit sind entsprechend partitionierte Medien nun auch unter MagiC ansprechbar.

## Tuning für Experten

### Hintergrundbetrieb von Floppy und Festplatte am ATARI

**Warnung für Besitzer älterer Mega STs:** Falls Ihr Rechner noch nicht, wie neuere Modelle, mit einer sogenannten Blitter-Korrekturschaltung versehen ist, müssen Sie den Blitter unbedingt ausschalten, da er den DMA-Chip blockieren kann. Bitte verwenden Sie in diesem Falle den Hintergrundbetrieb besser nicht.

Da ein nicht an MagiC angepaßter Festplattentreiber unter Umständen das System gehörig durcheinanderbringen kann, ist der Hintergrundbetrieb zunächst deaktiviert. Wenn einer der folgenden Punkte für Sie zutrifft, dürfen Sie den Floppy-Hintergrundbetrieb mit Hilfe des mitgelieferten CPX-Moduls aktivieren:

- Wenn Sie einen der unten beschriebenen, angepaßten Festplattentreiber verwenden.
- Wenn Sie kein Gerät (Laserdrucker oder Festplatte) am ACSI-Bus, d.h. dem Festplattenanschluß der älteren ATARIs, betreiben (wenn Sie also z.B. einen TT nur mit SCSI-Platte verwenden).
- Wenn Sie eine ACSI-Platte besitzen und **FLOCK\_OK** installieren.

Nehmen Sie einfach eine leere Diskette und formatieren Sie sie im MagiC-Desk. Während des Formatiervorgangs können Sie unter MagiC komfortabel im Desktop und auch in anderen Programmen weiterarbeiten, eine nennenswerte Verzögerung ist nicht zu beobachten (Hintergrund-DMA muß im CPX aktiviert sein).

Die gleichen Vorteile können Sie auch beim Festplattenbetrieb haben. Dabei ergeben sich jedoch eine Reihe von Hürden, die Sie zunächst überwinden müssen:

- Da die Festplatte nicht von MagiC, sondern vom Festplattentreiber angesprochen wird, brauchen Sie einen neuen Festplattentreiber, der speziell für MagiC angepaßt wurde.
- Derzeit unterstützen die Festplattentreiber HDDRIVER 6 von Uwe Seimet und CBHD den Hintergrundbetrieb der Festplatte.
- Bei STs werden Festplatten an die sogenannte ACSI-Schnittstelle angeschlossen. Da diese auch von der Floppy verwendet wird, sind gleichzeitige Zugriffe auf Floppy und Festplatte prinzipiell physikalisch ausgeschlossen. Damit nicht versucht wird, auf beides gleichzeitig zuzugreifen, müssen Sie das Programm **FLOCK\_OK.PRG** im **GEMSYS\MAGIC\START**-Ordner installieren.
- Beim Falcon ist die interne Festplatte über IDE angeschlossen. Diese für den PC entwickelte Schnittstelle ist für Parallelbetrieb wenig geeignet und kann daher nicht im Hintergrund betrieben werden.

Weiterhin gibt es noch eine Reihe weiterer Punkte zu beachten, bevor Sie Ihren angepaßten Festplattentreiber installieren und den **DMA-Hintergrundtransfer** aktivieren sollten:

- Hintergrundbetrieb von Floppy oder Festplatte bedeutet, daß alle Programme, die **zwischen** Anwenderprogramm und Festplatte liegen bzw. am Datentransfer beteiligt sind, für diesen Fall vorbereitet sein müssen. Dies gilt sowohl bei Floppy- als auch bei Festplattenbetrieb. In der Praxis bedeutet das:
- Verzichten Sie auf jegliche Cache-Programme, solange sie nicht explizit den Hintergrundtransfer von MagiC unterstützen. Dies braucht keinen Geschwindigkeitsverlust zu bedeuten, da das interne Caching von MagiC drastisch verbessert wurde.
- Verwenden Sie keine GDOS-Versionen, die nicht reentrant sind. Wir empfehlen NVDI.
- Wenn Sie Ihre Festplatte am ACSI-Port betreiben und keinen angepaßten Festplattentreiber verwenden, installieren Sie unbedingt **FLOCK\_OK.PRG**.

Wenn Sie der Meinung sind, der Hintergrundtransfer zur Floppy bereite Probleme, lassen Sie ihn deaktiviert. Der Festplattenhintergrundtransfer wird nicht über das **CPX** mit dem Eintrag **Hintergrund-DMA** eingeschaltet, sondern ist nur im Festplattentreiber zu konfigurieren.

## 2. MagiC Mac für Macintosh

Dieses Kapitel ist nur für Besitzer von MagiC Mac für Apple-Macintosh-Computer von Interesse.

### Einführung in MagiC Mac

MagiC Mac ist ein Multitaskingbetriebssystem, das es Ihnen ermöglicht, zu MagiC kompatible Programme auf Apple Macintosh Computern ablaufen zu lassen. MagiC Mac wird wie eine normale Macintosh-Anwendung gestartet. Ein Umschalten zwischen der MagiC Mac- und der Mac OS-Umgebung ist jederzeit möglich, so daß man parallel mit MagiC- und mit Macintosh-Software arbeiten kann.

### Systemvoraussetzungen

MagiC Mac läuft auf allen Macintoshs mit 68030/68040-Prozessor sowie den Powermacs. Wir empfehlen Mac OS 7.5 oder höher. MagiC Mac kommt auch mit dem neuen HFS+-Dateisystem (ab Mac OS 8.1) zurecht. Der Mac sollte über 8 MegaByte (mindestens 16 MegaByte bei PowerMacs) Speicher verfügen.

### Installation von MagiC Mac

Zur Installation legen Sie die mitgelieferte Diskette in das Diskettenlaufwerk ein. Starten Sie den Installationsvorgang mit einem Doppelklick auf das **MagiC Mac installieren**-Symbol.

Sie haben die Möglichkeit, das Ziellaufwerk und den Ordner für die Installation zu wechseln.

Die Installation wird durch einen Klick auf den Auswahlknopf **Installieren** durchgeführt.

Nach der Installation finden Sie auf dem gewählten Ziellaufwerk den Ordner **MagiC Mac**.

### Der erste Start von MagiC Mac

MagiC Mac wird mit einem Doppelklick auf das **MagiC Mac**-Symbol gestartet. Beim ersten Programmstart erscheinen nacheinander drei Dialogboxen:

#### Speicherzuteilung

Hier können Sie festlegen, wieviel Speicher MagiC Mac für sich beanspruchen darf. Eine genaue Beschreibung der Einstellungsmöglichkeiten finden Sie im Kapitel „MagiC Mac Referenz“.

#### Systemparameter

Auch zu den Einstellungsmöglichkeiten dieser Dialogbox finden Sie im Kapitel „MagiC Mac Referenz“ eine ausführliche Beschreibung.

#### Laufwerkszuordnung

Schließlich erscheint die Dialogbox **Laufwerkszuordnung**. Achten Sie darauf, daß hinter Laufwerk **C:** **MAGIC\_C** eingetragen und als Boot-Laufwerk **C:** gewählt ist (das sind die Standardeinstellungen).

#### Hilfe bei Startschwierigkeiten

Sollte es beim ersten Start Probleme geben, versuchen Sie es noch einmal. Halten Sie beim Doppelklick auf MagiC Mac die **Wahltaste** gedrückt, damit die Einstellungsdialoge nochmals erscheinen. Überprüfen Sie, ob alle Einstellungen korrekt sind, insbesondere, ob der Ordner **MAGIC\_C** als Laufwerk **C** angemeldet wurde. Falls das nichts hilft, sollten Sie Ihren Rechner ohne Systemerweiterungen starten (zu diesem Zweck halten Sie beim Neustart die **shift**-Taste gedrückt). Unter Umständen hilft auch ein Löschen der Datei **MagiC Mac Prefs**, die MagiC Mac im Ordner **Preferences**, der sich im **Systemordner** befindet, anlegt. Dabei gehen allerdings alle bereits vorgenommenen Einstellungen verloren!



## MagiC Mac Referenz

MagiC Mac ist ein alternatives Betriebssystem für Apple Macintosh Computer, ersetzt aber nicht das Macintosh-Betriebssystem. Das Mac OS bekommt auch nach dem Start von MagiC Mac im Hintergrund Rechenzeit. Auch AppleTalk ist nach dem Start von MagiC Mac weiterhin aktiv, so daß Netzwerkfunktionen unter MagiC Mac zur Verfügung stehen.

Indem Sie MagiC Mac starten, wird der eigentliche „Systemkern“ geladen, der für die Kommunikation zwischen der Macintosh-Hardware und -Systemsoftware und dem MagiC Mac OS, dem eigentlichen MagiC-Betriebssystem, sorgt. Aus dieser Struktur erklärt sich auch die „Zweiteilung“ von MagiC Mac: MagiC Mac OS plus MagiC Mac.

### Umschalten zwischen MagiC Mac und Mac OS

Sie können jederzeit zwischen MagiC Mac und dem Mac OS wechseln. Drücken Sie zu diesem Zweck die Tastenkombination **Befehlstaste-W**. Um zur MagiC-Umgebung zurückzukehren, klicken Sie auf das MagiC-Fenster und wählen Sie den Auswahlknopf **MagiC** oder drücken Sie nochmals die Tastenkombination **Befehlstaste-W**.

### MagiC Mac beenden

Um MagiC Mac zu beenden, gibt es zwei Möglichkeiten.

- Drücken Sie **Befehlstaste-Q**. Es erscheint eine Dialogbox, in der Sie die Wahl zwischen **Nicht sichern**, **Abbrechen** und **Shutdown** haben. **Nicht sichern** beendet MagiC Mac sofort, alle ungesicherten Dokumente in offenen Anwendungen gehen verloren. **Abbrechen** kehrt zu MagiC Mac zurück. Mit **Shutdown** werden alle offenen Anwendungen informiert, daß MagiC Mac beendet werden sollen. Falls das nicht klappt, wird der Shutdown abgebrochen, damit Sie ungesicherte Dokumente manuell speichern und die entsprechenden Programme beenden können.
- Die andere Möglichkeit ist davon abhängig, welchen Desktop Sie unter MagiC Mac verwenden: Wählen Sie unter MagiC-Desk den Menüpunkt **Optionen/ausschalten**. Wenn Sie den Desktop jinnee installiert haben, rufen Sie **Objekt/Ausschalten** auf.

### Bildschirmdarstellung

Für die Bildschirmdarstellung verwendet MagiC Mac normalerweise die aktuelle Macintosh-Auflösung mit 2, 16, 256, 32768 oder 16,7 Millionen Farben, vorausgesetzt, Ihr Mac bietet diese auch im „Monitore & Ton“-Kontrollfeld an. Die meisten neueren Macs kennen keine Schwarzweiß-Darstellung mehr, auf diesen Systemen kann aber ein bildschirmfüllender Schwarzweißmodus simuliert werden. Für Programme, die nur mit den Original-ST-Auflösungen laufen, stehen spezielle Kompatibilitätsmodi zur Verfügung.

### Die rechte Maustaste

Die Original-Apple-Maus hat nur eine Maustaste. Da einige MagiC-Programme die rechte Maustaste benötigen, kann man einen Klick mit der rechten Maustaste durch gleichzeitiges Drücken der **Befehlstaste** und der Maustaste simulieren. MagiC Mac unterstützt auch Mehr Tastenmäuse, die für den Macintosh erhältlich sind. Empfehlenswert ist z.B. die Macally-Maus, die es direkt bei Application Systems Heidelberg gibt.

### Disketten

Das Macintosh-Diskettenlaufwerk hat keinen Auswurfknopf. Um unter MagiC Mac eine Diskette auszuwerfen, gibt es zwei Möglichkeiten:

- Entweder Sie drücken die Tastenkombination **Befehlstaste-Y** oder
- Sie begeben sich mit **Befehlstaste-W** in die Mac-Umgebung von MagiC Mac und klicken im MagiC-Fenster auf den Auswahlknopf **Eject**.

MagiC Mac kann TOS- und DOS-kompatible Disketten verarbeiten (720 KByte und 1,44 MByte). Spezialformate (z.B. 10 Sektoren/Track) können nicht gelesen werden. Auch einseitig formatierte Disketten (360 KByte) werden nicht unterstützt. Sollten Sie Software besitzen, die auf solchen Disketten gespeichert ist, müssen Sie diese erst umkopieren, bevor Sie sie unter MagiC Mac verwenden können.

Das Formatieren von Disketten unter MagiC Mac ist nur mit Programmen möglich, die dazu die Betriebssystemfunktionen verwenden. Das trifft beispielsweise auf die Benutzeroberflächen MagiC-Desk und jinnee zu. Bitte beachten Sie, daß das Formatieren nur dann korrekt funktioniert, wenn Sie im Formatierdialog folgende Einstellungen vornehmen:

- Für DD-Disketten: 2 Seiten, 80 Tracks, 9 Sektoren.
- Für HD-Disketten: 2 Seiten, 80 Tracks, 18 Sektoren.

Sie können mit MagiC Mac auch Macintosh-kompatible Disketten verwenden.

## Festplatten

MagiC Mac unterstützt standardmäßig das Macintosh-Dateisystem. Unter MagiC Mac können Sie den Inhalt eines beliebigen Macintosh-Ordners oder -Laufwerks als Partition anmelden. Dabei kann es sich auch um CD-ROM-Laufwerke oder Netzwerklaufwerke handeln.

## CD-ROM

Zum Verarbeiten von CD-ROMs benötigt MagiC Mac keinen speziellen Treiber. Eine CD-ROM wird ganz einfach wie ein Macintosh-Ordner als MagiC-Partition angemeldet. Die CD-ROM steht dann beispielsweise als Laufwerk **D:** zur Verfügung. Voraussetzung ist natürlich, daß das Format der CD-ROM von der im Macintosh-Systemordner installierten CD-ROM-Treibersoftware unterstützt wird.

## Externe AHDI-kompatible SCSI-Festplatten

Wenn Sie eine SCSI-Festplatte besitzen, die AHDI-kompatibel formatiert ist, können Sie diese an den Mac-SCSI-Port anschließen. Sie wird dann automatisch von MagiC Mac beim Start erkannt und die darauf befindlichen Partitionen werden als MagiC-Laufwerke eingebunden. Voraussetzung dafür ist, daß Sie im Dialog **Einstellungen/Laufwerke** unter **AHDI Laufwerke** die **SCSI-ID** der externen Festplatte ankreuzen. Sie können allerdings nur unter MagiC Mac auf diese Festplatte zugreifen, das Mac OS ignoriert sie. Natürlich ist es unter MagiC Mac möglich, die Dateien von den AHDI-Partitionen auf die als Macintosh-Ordner eingerichteten MagiC-Laufwerke zu übertragen.

Achten Sie beim Anschluß Ihrer SCSI-Platten darauf, daß jedes SCSI-Laufwerk eine eigene SCSI-ID bekommt. Dabei sind in der Regel die SCSI-IDs 0 für das interne Macintosh-Laufwerk und 7 für den Macintosh-Rechner bereits reserviert. Falls Ihr Mac über einen internen und einen externen SCSI-Bus verfügt, darf die ID für das Atari-Laufwerk nicht auf beiden Bussen belegt sein.

## Drucken mit MagiC Mac

Der Macintosh verfügt nicht über eine parallele Centronics-Schnittstelle. Deshalb kann ein herkömmlicher Drucker, der nur eine Centronics-Schnittstelle besitzt, nur über ein spezielles Adapterkabel an den Macintosh angeschlossen werden. Dieses Kabel wandelt die Daten, die seriell über die Macintosh-Druckerschnittstelle ausgegeben werden, in einen parallelen Datenstrom um. Eine solche Lösung ist das Produkt PowerPrint, das wir zusammen mit MagiC Mac getestet haben. PowerPrint hat den Vorteil, daß es zusätzlich Treibersoftware für Macintosh-Programme enthält.

Falls Sie über einen Drucker mit serieller Schnittstelle verfügen, können Sie diesen direkt an den Mac anschließen (vorausgesetzt, Ihr Mac verfügt über eine serielle und nicht nur über USB-Schnittstellen).

Wenn Sie unter MagiC Mac aus einem bestimmten Programm heraus drucken wollen, müssen Sie lediglich darauf achten, daß Sie in der Druckerkonfiguration des betreffenden Programms als Ausgabekanal die normale parallele (Centronics-) Schnittstelle einstellen. Sollte das Programm für die Ausgabe über die parallele Schnittstelle mehrere Betriebsarten unterstützen, müssen Sie hier die Ausgabe über das Betriebssystem (BIOS) wählen. Im Signum!4-Druckprogramm müssen Sie also beispielsweise als Ausgabekanal **Centronics (BIOS)** einstellen.

Das Betriebssystem des Macintosh ist so organisiert, daß alle Programme den selben Druckertreiber verwenden. Das Zusatzprogramm NVDI bietet einen sogenannten GDOS-Treiber, der den Macintosh-Druckertreiber für die Ausgabe verwendet, so daß Sie mit jedem Programm, das über GDOS drucken kann (z.B. Signum!4, Papillon) auch Macintosh-Drucker verwenden können. NVDI Mac stellt außerdem allen MagiC-Programmen die TrueType-Vektorschriften zur Verfügung, die Sie im Zeichensätze-Ordner innerhalb Ihres Systemordners installiert haben.

Neue Möglichkeiten eröffnet die Option, die Druckdaten in eine Datei auszugeben. Mehr dazu erfahren Sie weiter hinten bei der Beschreibung der **Drucken**-Dialogbox.

### Zusammenspiel mit der Mac-Software

Um eine möglichst einfache Zusammenarbeit von MagiC- und Mac OS-Programmen zu ermöglichen, können Texte zwischen den beiden Systemen ganz einfach über das Clipboard übertragen werden. Eine Konvertierung der Sonderzeichen wird dabei automatisch vorgenommen. Sie können also beispielsweise unter MagiC Mac in Signum! einen Text mit **ctrl-C** ins Clipboard kopieren, in die Mac-Umgebung wechseln und dort mit **Befehlstaste-V** diesen Text in ein SimpleText-Dokument einfügen. Das Übertragen des MagiC Mac-Clipboard-Inhalts in die Mac OS-Zwischenablage und umgekehrt geschieht immer dann, wenn Sie zwischen einer MagiC Mac- und einer Mac OS- Anwendung hin- und herwechseln, nicht aber, wenn Sie MagiC Mac verlassen.

### Die Mac-Umgebung von MagiC Mac

In der Mac-Umgebung von MagiC Mac können Sie verschiedene Einstellungen vornehmen. Sie können Ordner als MagiC-Laufwerke anmelden und die Arbeitsweise von MagiC Mac beeinflussen. In die Mac-Umgebung von MagiC Mac gelangen Sie nach dem Start von MagiC Mac jederzeit durch Drücken der Tastenkombination **Befehlstaste-W**. Neben dem MagiC-Fenster finden Sie eine Menüzeile mit verschiedenen Einstellungsmöglichkeiten. Alle Einstellungen werden sofort abgespeichert. Einige Einstellungen werden aber erst beim nächsten Start von MagiC Mac aktiv.



Das MagiC-Fenster erlaubt mit dem Knopf **Eject** das Auswerfen und mit **Mount** das Anmelden von eingelegten Disketten. Eingelegte Disketten verschwinden nämlich vom Macintosh-Desktop, sobald Sie MagiC Mac starten. Um in Mac-Applikationen auf solche Disketten zugreifen zu können, während MagiC Mac läuft, müssen Sie auf den **Mount**-Knopf klicken. Dabei werden offene Dateien auf diesen Disketten unter MagiC Mac geschlossen, was zu Datenverlusten führt, falls ein Programm noch Dateien auf dieser Diskette zum Schreiben geöffnet hat. Dies entspricht dem gewaltsamen Entfernen einer Diskette aus dem Laufwerk.

### Speicherzuteilung

In dieser Dialogbox können Sie festlegen, wieviel Speicher MagiC Mac insgesamt verwenden darf.

**Minimum ST-RAM:** Legt fest, wieviel Speicher im Adressraum unterhalb von 16 MByte mindestens reserviert werden soll. Diese Einstellung ist für Sie nur interessant, wenn Sie in Ihrem Rechner mehr als 16 MByte Hauptspeicher haben und Sie sicherstellen wollen, daß unterhalb der 16-MByte-Grenze Speicher bereitgestellt wird. Einige (ältere) Programme kommen nämlich nur mit 24-Bit-Adressen zurecht. Normalerweise

wird man hier den Wert **0** eintragen. Bei neueren Mac OS-Versionen (z.B. 8.5) belegt Mac OS selbst so viel Speicher, daß es nicht mehr möglich ist, „echtes“ ST-RAM anzufordern. In diesem Fall erhält man eine entsprechende Fehlermeldung.

**Minimum gesamt:** Legt fest, wieviel Speicher MagiC Mac mindestens für MagiC-Programme reservieren soll. Steht weniger Speicher als der hier eingestellte Wert zur Verfügung, wird MagiC Mac gleich nach dem Start mit einer entsprechenden Fehlermeldung beendet.

**Maximum gesamt:** Beschränkt die Größe des Speichers, die MagiC Mac maximal für MagiC-Programme reservieren soll. Voreingestellt sind 8 MByte. Falls weniger Speicher als der hier eingestellte Wert zur Verfügung steht, wird MagiC Mac den gesamten noch verfügbaren Speicher für sich beanspruchen.

**Minimum Mac frei:** Legt fest, wieviel Speicher für Mac OS-Anwendungen freigehalten werden soll.

Im Popup **Unterer I/O-Bereich** stehen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

- **Reserviert (Bus-Error):** MagiC Mac verhält sich bei Zugriffen auf den Speicherbereich 00FF8000-00FFFFFF wie ein Atari, Speicherzugriffe lösen einen Bus-Error aus. Diese Einstellung sorgt bei Vorhandensein von mehr als 16 MB RAM für eine Fragmentierung des Speichers in ST- und TT-RAM.
- **Reserviert (kein Bus-Error):** Mit dieser Einstellung können Sie versuchen, ältere Programme, die direkte Hardware-Zugriffe vornehmen, zum Laufen zu bringen. Aber Vorsicht: Im schlimmsten Fall kann MagiC Mac dabei „einfrieren“.
- **Für Programme nutzbar:** Dieser Schalter ist für alle Anwender von Interesse, die über mehr als 16 MByte RAM verfügen und die unter MagiC Mac eine Trennung des verfügbaren Speichers in zwei Blöcke (ST- und TT-RAM) vermeiden wollen. Der Speicher steht dann am Stück zur Verfügung. Leider ist diese Option inkompatibel zu einigen Programmen, so daß Sie zunächst testen sollten, ob sich die von Ihnen benutzte Software fehlerfrei verhält, wenn Sie diese Option einschalten.

## Systemparameter

Unter **Einstellungen/ Systemparameter...** können folgende Einstellungen vorgenommen werden:

**Grafik:** Hier können Sie festlegen, mit welcher Farbanzahl MagiC Mac starten soll.

- **Nicht verändern:** MagiC Mac startet mit der im Mac OS aktuell eingestellten Farbtiefe.
- **Monochrom...True Color:** MagiC Mac startet unabhängig von der im Mac OS eingestellten Farbanzahl in der hier festgelegten Auflösung. Beachten Sie dabei, daß Ihr Mac unter Umständen diverse Auflösungen nicht unterstützt und daß im Standard-Lieferumfang von MagiC Mac nur Treiber für monochrom, 16 und 256 Farben enthalten sind. Falls Sie also **True Color** wählen, erhalten Sie die Meldung, daß zu dieser Auflösung kein Grafiktreiber geladen werden konnte.
- **ST-Hoch, ST-Mittel, ST-Niedrig:** Diese drei Modi stehen für ältere Programme zur Verfügung, die nur mit den Original-ST-Auflösungen klarkommen. Für Signum!2 müssen Sie beispielsweise den Modus **ST-Hoch** aktivieren.

**Wichtig:** Beachten Sie, daß ein Auflösungswechsel während des Betriebs von MagiC Mac nicht möglich ist.

**Monitor:** Falls Sie an Ihrem Macintosh mehrere Monitore betreiben, können Sie hier festlegen, auf welchem der Monitore MagiC Mac ablaufen soll.

**Cache:** Hier können Sie konfigurieren, wie MagiC Mac den Prozessorcach verwenden soll. Auf PowerMacs haben die Cache-Einstellungen keine Auswirkungen, deshalb ist dort das Cache-Menü deaktiviert.

- **Aus:** Der Prozessorcach ist deaktiviert. Dies bremst den Rechner, könnte aber ein Programm, das sonst abstürzt, zum Laufen bewegen.
- **Ein (Normal):** Die Standardeinstellung. Ältere Programme könnten mit diesem Modus Probleme haben (z.B. durch selbstmodifizierenden Code).

**AUX:** Hier können Sie einstellen, auf welche Macintosh-Schnittstelle MagiC Mac serielle Ausgaben umlenken soll. Voreinstellung ist **Modemanschluß**. Auf Powerbooks **Drucker-/Modemanschluß**.

#### **Maussteuerung/Positionierung:**

- **Relativ:** In diesem Standardmodus verwendet MagiC Mac zur Mausabfrage den Maustreiber des Mac OS, was zur Folge hat, daß sich die Maus unter MagiC Mac genauso verhält wie unter Mac OS, vorausgesetzt, Sie haben unter MagiC Mac keinen zusätzlichen Mausbeschleuniger installiert.
- **Absolut:** Diesen Modus sollten Sie nur aktivieren, wenn Sie unter MagiC Mac mit einem Grafiktablett arbeiten wollen.
- **ADB:** Die Mausdaten werden direkt an der Quelle abgefragt, anstatt dazu die normalen Betriebssystemvariablen zu verwenden. Dies ist effektiver, kann aber nur mit richtigen und Apple-kompatiblen Mäusen funktionieren. Außerdem werden dabei die Bewegungsdaten der Maus unverändert ermittelt, d.h., daß z.B. die Einstellung einer Mausbeschleunigung über das Mac-Maus-Kontrollfeld keine Wirkung mehr hat. Wenn dennoch eine Beschleunigung erwünscht ist, sollte ein Mausbeschleuniger auf MagiC-Seite installiert werden.

#### **Maussteuerung/Maustasten:**

- **Immer Links:** Diese Standardeinstellung gilt für alle Mäuse mit nur einer Taste.
- **Links, Rechts:** Falls Sie über eine Apple-kompatible Maus mit 2 Tasten verfügen, können Sie diese Option einschalten, damit MagiC Mac den rechten Mausklick auswerten kann. Allerdings funktioniert dies nur mit bestimmten Mehrstastmäusen, für die MagiC Mac speziell angepaßt wurden. Übrigens können bei einigen PowerBooks die obere und untere Trackball-Taste (falls vorhanden) separat abgefragt werden, so daß dort eine 2-Tasten-Maus fest eingebaut ist.
- **Rechts, Links:** Siehe **Links, Rechts**, nur mit vertauschten Tasten.
- **Links, X, Rechts / Rechts, X, Links:** Wie oben, nur für Mäuse mit mehr als zwei Tasten.

**Rechts-shift-Unterstützung:** Ist diese Option eingeschaltet, liefert das Drücken der rechten **shift**-Taste einen anderen Tastaturcode als das Drücken der linken **shift**-Taste zurück. Einige Programme werten diesen Code aus. Das funktioniert allerdings nur auf der erweiterten und der Design-Tastatur. Bei einigen Design-Tastaturen gibt es Probleme beim Zurücksetzen des Tastaturmodus, wenn man MagiC Mac verläßt oder zwischen der Mac OS und MagiC Mac umschaltet. Eine solche Tastatur können Sie daran erkennen, daß beim Wechseln zwischen der MagiC- und der Mac-Umgebung bzw. beim Verlassen von MagiC Mac eine Fehlermeldung erscheint. In diesem Fall sollten Sie die Option **Rechts-shift-Unterstützung** deaktivieren, da Sie sonst bis zu einem Neustart des Rechners die rechte **shift**-Taste nicht mehr verwenden können.

**Unmittelbare Dateisicherung:** Diese Option bewirkt, daß Dateien, die unter MagiC Mac geschrieben werden, sofort auf der Festplatte abgelegt werden. Mehr dazu erfahren Sie im Abschnitt „Write Back Cache“.

**Präemptives Multitasking** aktiviert unter MagiC Mac das zeitscheibengesteuerte Multitasking. Im Gegensatz zum kooperativen Multitasking des Mac-Betriebssystems, bei dem Hintergrundprozesse nur Rechenzeit abbekommen, wenn der Hauptprozeß es zuläßt, wird beim präemptiven Multitasking die Rechenzeit gerecht verteilt, so daß Sie zeitaufwendige Anwendungen im Hintergrund ablaufen lassen können, ohne den Rechner vollständig zu blockieren, da Sie im Vordergrund z.B. einen Text bearbeiten können.

**Zeit an laufende Mac-Applikationen abgeben:** Ist diese Option aktiviert, teilt MagiC Mac im Hintergrund laufenden Mac OS-Applikationen Rechenzeit zu. Ansonsten beansprucht es die gesamte Rechenzeit für sich selbst. In der Regel sollten Sie diesen Schalter nur dann deaktivieren, wenn Sie sowieso nicht parallel mit anderen Mac-Applikationen arbeiten. Das Abgeben von Rechenzeit an Mac-Applikationen führt nur zu unwesentlichen Performance-Einbußen. Falls Sie die Systemerweiterung Speed Doubler installiert haben, kann diese Option nicht aktiviert werden!

**Dateioperationen asynchron:** Alle Festplattenzugriffe werden asynchron ausgeführt, so daß MagiC Mac auch beim Kopieren größerer Dateien bedienbar bleibt, ohne daß man auf den Abschluß der Kopieroperation warten muß.

## Drucken

Die Druckerparameter für seriell (nicht über AppleTalk oder Quickdraw) angeschlossene Drucker werden im **Drucken**-Dialog eingestellt. Neben der Einstellung höherer Baudraten für die modernen Drucker der Epson-Stylus-Color-Reihe können Sie hier optional Druckdaten in eine Datei umlenken.

Um den Drucken-Dialog aufzurufen, müssen Sie, wenn MagiC Mac bereits gestartet wurde, zunächst durch Drücken von **Befehlstaste-W** in die Macintosh-Umgebung von MagiC Mac wechseln.

Rufen Sie hier den Menüpunkt **Einstellungen/Drucken...** auf.

**PRT:** Legt fest, über welche Macintosh-Schnittstelle die Druckausgaben erfolgen sollen.

Falls Sie einen AppleTalk- oder QuickDraw-Drucker über NVDI ansteuern wollen, ist die Auswahl der Schnittstelle ohne Bedeutung. Beachten Sie lediglich, daß Sie bei einem LocalTalk-Drucker unter **PRT:** nicht die Schnittstelle einstellen dürfen, an der Ihr Drucker angeschlossen ist. In diesem Fall empfiehlt sich die Einstellung **In Datei**, mehr dazu später.

The image shows a dialog box titled "Druckparameter". At the top, there are two dropdown menus: "PRT:" set to "In Datei" and "Baud:" set to "PowerPrint". Below these is a section titled "Druck in Datei:" which is expanded to show a sub-dialog. Inside this sub-dialog, there is a "Dateiname:" label followed by three radio buttons: "Datum/Zeit" (which is selected), "nachfragen", and "vorgegeben". To the right of these radio buttons is a "Vorgabe:" label with a button labeled "Druckdaten". Below the radio buttons, there is a checked checkbox for "Timeout:" with a text field containing "3" and a unit "s". Below that is another checked checkbox for "Öffnen mit:" with a button labeled "Drop•PS". At the bottom of the sub-dialog are two buttons: "Abbrechen" and "OK".

Wenn Sie einen der seriellen Anschlüsse ausgesucht haben, wird das Popup-Menü **Baud:** aktiv. Hier können Sie vorgeben, mit welcher Geschwindigkeit Daten an den Drucker übertragen werden sollen. Falls Sie mit PowerPrint drucken, können Sie direkt **PowerPrint** auswählen. Bei einem seriell angeschlossenen Drucker entnehmen Sie die Baudrate Ihrem Druckerhandbuch oder ermitteln sie durch Ausprobieren. Nur mit der korrekten Baudrate werden Sie einen vernünftigen Ausdruck erhalten.

Es gibt auch sehr schnelle Drucker, wie z.B. die neuen Modelle der Epson Stylus Color-Reihe. Aktivieren Sie **synchron**, wenn Sie den Epson Stylus Color 600 oder einen dazu kompatiblen Drucker an Ihren Mac angeschlossen haben.

Falls Sie im **PRT:-Popup In Datei** einstellen, speichert MagiC Mac die Druckausgaben der Atari-Programme in einer Datei ab. Dies ist für all diejenigen interessant, die zwar an ihrem Mac nicht drucken können, die aber an einem anderen Rechner oder in einem Netzwerk einen Atari-kompatiblen Drucker zur Verfügung haben und dort die von MagiC Mac erzeugte Druckdatei ausgeben können. Auf dem Mac kann man z.B. das Programm Drop•PS verwenden, um Druckdaten unter Umgehung eines Treibers direkt auf den Drucker (der im Apple-Netzwerk sichtbar sein muß) zu schicken.

Damit bringen Sie sogar Programme wie Signum!2 zum Drucken, vorausgesetzt, Ihr Mac-Drucker versteht neben PostScript oder QuickDraw noch eine der „üblichen“ Druckersprachen.

Unter **Dateiname** wird eingestellt, welchen Namen die Druckdatei erhalten soll:

**Datum/Zeit** erzeugt eine Datei mit einer Kombination aus Datum und Uhrzeit in der Form **TT.MM.YY - HH\_MM\_SS Uhr** als Dateinamen.

**Nachfragen** öffnet nach dem Ausdruck die Dateiauswahlbox zur Eingabe des Namens der Druckdatei.

**Vorgegeben** verwendet den Namen, den Sie mit Klick auf **Vorgabe:** auswählen können.

Da MagiC Mac nicht wissen kann, wann ein Atari-Programm fertiggedruckt hat, gibt es zwei verschiedene Möglichkeiten, dafür zu sorgen, daß die Druckdatei korrekt geschlossen und abgespeichert wird: Unter **Timeout:** können Sie eine Zeitspanne angeben, die MagiC Mac nach Eintreffen der letzten Druckdaten noch verstreichen läßt, bevor die Datei geschlossen wird. Falls Sie Timeout nicht aktivieren, wird die Datei nicht automatisch geschlossen. In diesem Fall beenden Sie den „Ausdruck“ durch Drücken von **Befehlstaste-S**. Dabei ertönt zur Kontrolle der System-Warnton.

Die Baudrate für den Ausdruck kann geändert werden, ohne daß man dazu explizit den Drucker-Port über das Menü **Aktionen/Drucker-Port freigeben** schließen muß.

**Öffnen mit** erlaubt die Angabe eines Mac-Programms, in dem die Druckdatei sofort geöffnet wird.

### **Laufwerke**

Mit **Einstellungen/Laufwerke...** öffnen Sie die Dialogbox zur Konfiguration der MagiC Mac-Laufwerke.

Hier können Sie festlegen, welche Macintosh-Ordner unter MagiC Mac als Partitionen zur Verfügung stehen sollen. Bei „Macintosh-Ordnern“ kann es sich übrigens auch um ganze Laufwerke, CD-ROMs oder auch um Ordner auf Netzwerkservern handeln.

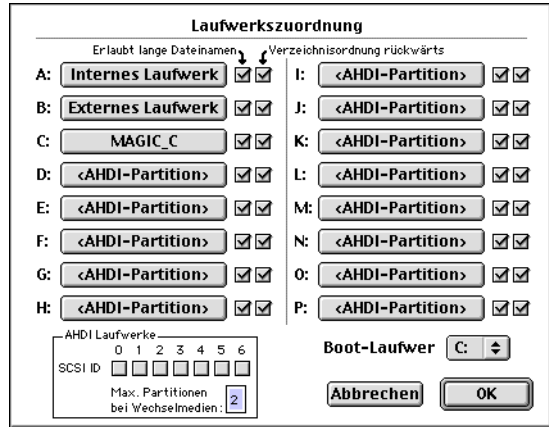
Der Standardeintrag **AHDI-Partition** in einem Auswahlknopf weist darauf hin, daß dieses Laufwerk zur Zeit kein Macintosh-Ordner ist und daß es für externe AHDI-kompatible SCSI-Festplatten zur Verfügung steht. Wenn Sie eine externe AHDI-Festplatte anschließen, werden die Partitionen, beginnend mit der kleinsten freien AHDI-Laufwerkskennung, benannt.

Voraussetzung für die automatische Erkennung von AHDI-Laufwerken ist, daß Sie in der Box **AHDI Laufwerke** die **SCSI-IDs** einschalten, die Sie für die externen Laufwerke vergeben haben. Im Zweifelsfall können Sie alle IDs einschalten, dann prüft MagiC Mac für jede SCSI-ID, ob dort ein AHDI-Laufwerk angeschlossen ist. Bei Macs mit internem und externem SCSI-Bus muß die ID trotzdem eindeutig sein.

Falls Sie kein externes AHDI-Laufwerk verwenden, sollten Sie alle IDs deaktivieren (das ist auch die Standardeinstellung), da Sie dadurch den Startvorgang von MagiC Mac beschleunigen können.

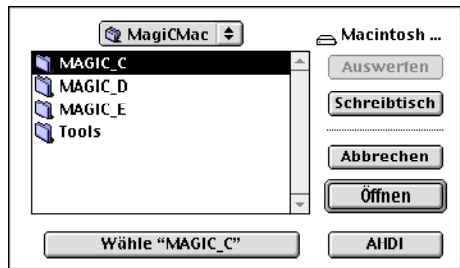
Mit dem Eintrag **Max. Partitionen bei Wechselmedien** können Sie festlegen, wie viele Partitionen für eine angeschlossene AHDI-Wechselplatte reserviert werden sollen.

Wenn Sie ein zusätzliches Mac-Laufwerk einrichten wollen, klicken Sie auf den Auswahlknopf hinter dem entsprechenden Laufwerksbuchstaben.



Nach dem Klick auf den Auswahlknopf erscheint eine Dateiauswahlbox, in der Sie lediglich den gewünschten Ordner selektieren und dann mit einem Klick auf den Knopf **Wähle "Ordnername"** als Laufwerk festlegen:

Wollen Sie eine Laufwerkszuordnung rückgängig machen, müssen Sie genauso vorgehen. Lediglich in der Dateiauswahlbox müssen Sie nicht auf **Wähle...**, sondern auf **AHDI** klicken.



Wenn Sie also aus Gründen der besseren Überschaubarkeit ein Laufwerk **D** einrichten wollen, müssen Sie lediglich im Macintosh-Finder einen Ordner (z.B. mit dem Namen **MAGIC\_D**) anlegen und diesen wie oben beschrieben anmelden.

Im unteren Teil der Laufwerke-Dialogbox finden Sie das Popup-Menü **Bootlaufwerk**. Hier können Sie festlegen, auf welchem Laufwerk MagiC Mac Grafiktreiber, **AUTO**-Ordner und Accessories suchen soll. Normalerweise ist eine Veränderung der Standardeinstellung **C:** nicht sinnvoll.

Hinter jedem Laufwerkseintrag gibt es einen Schalter **Erlaubt lange Dateinamen**. Hier können Sie für alle als Macintosh-Ordner angemeldeten Laufwerke festlegen, ob MagiC Mac die unter Mac OS gebräuchlichen langen Dateinamen unterstützen (Standard) oder intern eine Konvertierung auf das herkömmliche „8+3“-Format vornehmen soll.

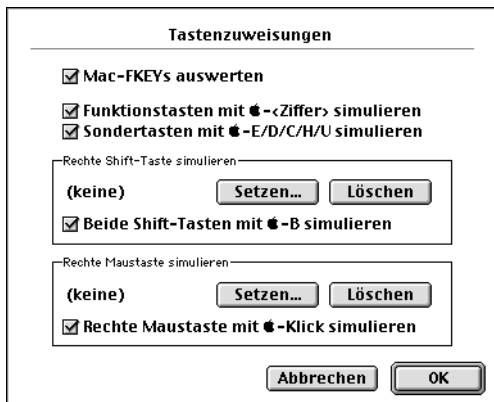
Der Schalter **Verzeichnisordnung rückwärts** sollte bei allen Macintosh-Laufwerken aktiviert sein. Deaktivieren Sie diesen Schalter nur für Laufwerke, die sich auf NT- oder Novell-Server-Volumes befinden.

### PowerBook-Optionen

Unter dem Menüpunkt **Einstellungen/PowerBook** gibt es als einzige Option **Einschlafen und langsame Taktung verhindern**. Dies sorgt dafür, daß Ihr PowerBook die Prozessorleistung nicht herunterfährt, falls Sie kurze Zeit keine Eingaben vorgenommen haben.



## Tastenzuweisungen



Im Dialog **Tastenzuweisungen** können Sie festlegen, wie MagiC Mac auf der Mac-Tastatur und Mac-Maus nicht vorhandene Atari-übliche Tasten simuliert.

**Mac-FKEYs auswerten** sorgt dafür, daß FKEYs auch unter MagiC Mac aktiv sind.

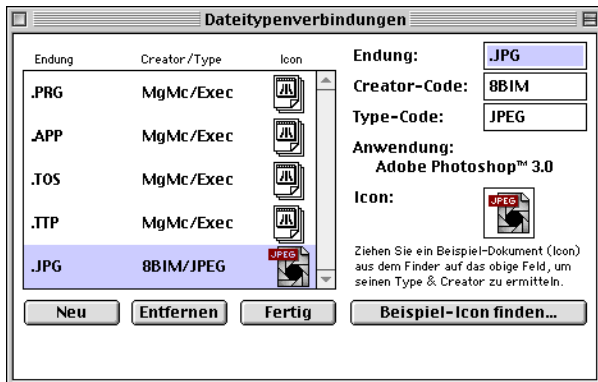
**Funktionstasten mit -Ziffer simulieren** sollte aktiviert werden, wenn die von Ihnen verwendete Tastatur keine Funktionstasten bietet.

Nur die erweiterte und die Design-Tastatur unterscheiden zwischen linker und rechter **Shift**-Taste. Da einige Atari-Programme das Drücken der rechten bzw. beider **Shift**-Tasten abfragen, können

unter **Rechte Shift-Taste simulieren** alternative Tasten festgelegt werden.

**Rechte Maustaste simulieren** bestimmt, wie der Klick der rechten Maustaste simuliert werden soll, wenn nur eine Eintastenmaus zur Verfügung steht.

## Dateitypenverbindungen



Um eine Zuordnung eines Dokuments zu einem bestimmten Programm herzustellen bzw. um das Format zu erkennen, in dem ein Dokument vorliegt, verwenden die Atari-Programme sogenannte Extensions im Dateinamen. Diese bis zu vier Buchstaben werden nach einem Punkt an den Dateinamen angehängt. Beispielsweise steht „.TXT“ für eine Textdatei, „.TIFF“ kennzeichnet eine TIFF-Grafik und „.SDK“ identifiziert ein Signum-Dokument.

Der Mac löst dieses Problem eleganter: Jeder Datei werden (von außen nur am Icon erkennbare) Codes für den Erzeuger (Creator) und den Typ (Type) der Datei zugeordnet. Damit gewährleistet das Mac-Betriebssystem, daß beim Doppelklick auf eine Datei automatisch das passende Programm gestartet wird, ohne daß man dieses umständlich zuordnen muß.

Dateien, die unter MagiC Mac erzeugt werden und die nicht in dieser Liste aufgeführt sind, erhalten den Creator **MgMc** (MagiC Mac) und den Typ **TEXT** (Ausnahmen weiter unten). Wenn man eine solche Datei mit einem Mac-Programm weiterverarbeiten will, stößt man oft auf das Problem, daß das Mac-Programm mit diesem Dateityp nichts anfangen kann, obwohl es den Inhalt der Datei durchaus „verstehen“ würde.

Wenn Sie beispielsweise eine unter Papillon gespeicherte TIFF-Datei in ein Claris Works-Dokument importieren wollen, wird Claris Works diese gar nicht in der Dateiauswahl anbieten, obwohl es den Inhalt der Datei durchaus verarbeiten könnte. Die Abhilfe für dieses Problem ist ganz einfach: Ordnen Sie der Dateiendung „.TIFF“ einfach den Mac-Dateityp „.TIFF“ zu. Klicken Sie dazu auf den Knopf **Neu** und tippen dann im Feld **Type-Code** TIFF ein.

Eine besondere Rolle spielt der Dateityp **Exec**. Dieser wird allen Anwendungsprogrammen mit den Endungen **PRG**, **APP**, **TOS** und **TTP** zugeordnet und ist auch im Macintosh-Finder am Icon erkennbar. Wenn Sie im Finder einen Doppelklick auf eine solche Datei ausführen, wird das jeweilige Programm unter MagiC Mac automatisch gestartet. Voraussetzung dafür ist, daß **MAGICMAC.ACC** installiert ist.

### Das MagiC Mac-Accessory – **MAGICMAC.ACC**

Bei der Installation von MagiC Mac wird automatisch auch ein Accessory, **MAGICMAC.ACC**, installiert. Dieses trägt sich nicht in die Menüleiste ein und erledigt im Hintergrund diverse Kommunikationsaufgaben zwischen MagiC Mac und Mac OS. **MAGICMAC.ACC** ist für folgende Aufgaben zuständig:

- **Befehlstaste-Q** öffnet einen Mac-Dialog, der auch einen sicheren Shutdown erlaubt.
- Quit-AppleEvent an MagiC Mac führt ebenfalls zum Shutdown.
- Redraw-Messages vom Mac werden an MagiC Mac weitergeleitet (nützlich bei Einsatz von Mac-Bildschirmschonern).
- Im Mac-Finder können per Doppelklick Atari-Programme gestartet werden. Falls MagiC Mac noch nicht läuft, wird es dabei automatisch gestartet. Das **MAGICMAC.ACC** sorgt dann dafür, daß auch noch das Atari-Programm ausgeführt wird. Sie können im Finder sogar einen Doppelklick auf ein Signum!4-Dokument machen: Dann werden MagiC Mac und Signum!4 gestartet und Signum!4 öffnet das gewählte Dokument. Dazu muß im MagiC Mac-Desktop allerdings der Dateityp **.SDK** auf **SIGNUM4.PRG** angemeldet werden.

### MagiC Mac auf PCI-PowerMacs

Wenn Sie MagiC Mac das erste Mal auf einem Power Macintosh mit PCI-Bus starten, erscheint auf dem Bildschirm eine Warnmeldung, die besagt, daß sich auf Ihrem Rechner der obere I/O-Adressbereich nicht ausblenden läßt, der von vielen ATARI-Programmen dazu verwendet wird, um auf das Vorhandensein bestimmter Hardware (z.B. FPU) zu testen.

Da solche Programme bei einem Zugriff auf diesen Speicherbereich „einfrieren“, hat Application Systems ein spezielles Programm entwickelt, mit dem gefährdete Applikationen einmal behandelt werden müssen, damit sie stabil auf PCI-PowerMacs laufen. Dieses Patchprogramm namens **FPUPATCH.TOS** finden Sie nach der Installation von MagiC Mac im Ordner **C:\GEMSYS\MAGICUTILITY\ZUSATZ\PCI\_FPU**. Sie sollten jede von Ihnen verwendete Programmdatei einmal auf das Programmsymbol von **FPUPATCH** ziehen. Diese wird dann daraufhin untersucht, ob sie problematische Speicherzugriffe enthält, die dann „entschärft“ werden. An der Funktionsfähigkeit des Programms ändert sich dabei nichts. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte der Dokumentation **FPUPATCH.TXT**.

Manchmal kann es auch notwendig sein, Programm-Zusatzmodule oder auch Bibliotheken von Programmiersprachen mit **FPUPATCH** zu behandeln, da auch diese Dateien problematischen Programmcode enthalten können.

### Weitere Hinweise

- Wenn beim Einfügen des Clipboard-Inhalts nur der Text **Clipboard Überlauf** erscheint, war der Inhalt zum Übertragen zwischen MagiC- und Macintosh-Zwischenablage zu groß. Um größere Texte über die Zwischenablage austauschen zu können, müssen Sie die Speicherzuteilung für MagiC Mac im Finder über **Ablage/Informationen** vergrößern.
- Damit Sie auf Rechnern mit „echtem“ 68040-Prozessor (nicht 68LC040) die FPU benutzen können, müssen Sie das Programm **FPU\_M686.PRG**, das im Lieferumfang von MagiC Mac enthalten ist, im **AUTO**-Ordner starten.

- Falls Sie virtuellen Speicher auf Ihrem 68K-Macintosh aktiviert haben (gilt auch für RAM-Doubler), können Sie MagiC Mac nur starten, wenn maximal so viel Speicher für die MagiC-Programme reserviert wird, wie auch ohne virtuellen Speicher benutzt werden könnte.
- Erzeugen eines Volume-Namens auf einer Macintosh-Partition ist nicht möglich.
- Dateien in einem Verzeichnis können nicht unsortiert abgefragt werden. Die unsortierte Reihenfolge ist immer gleich der alphabetisch absteigenden Reihenfolge. Um eine bestimmte Reihenfolge der Programme im **AUTO**-Ordner zu erzwingen, muß man die Dateien entsprechend umbenennen oder sich einer **AUTOEXEC.BAT**-Datei bedienen.
- Unter MagiC Mac erscheinen keine Bomben auf dem Bildschirm. Wenn ein Programm abstürzt, wird eine Systemmeldung ausgegeben, in der Sie sich entscheiden können, ob Sie lediglich das abgestürzte Programm beenden oder MagiC Mac ganz verlassen wollen. Falls sich das Programm beenden läßt, sollten Sie eventuell noch ungesicherte Änderungen in Dokumenten abspeichern, MagiC Mac verlassen und neu starten.
- Damit Programme wie ST-Online und Connect auf die serielle Schnittstelle zugreifen können, muß im **AUTO**-Ordner ein spezielles Treiberprogramm installiert werden, das sich im Lieferumfang von MagiC Mac befindet.
- Falls Sie über die Druckerschnittstelle ein AppleTalk-Netzwerk betreiben, müssen Sie AppleTalk deaktivieren, bevor Sie aus MagiC Mac drucken bzw. Daten über die serielle Schnittstelle übertragen können (außer Sie verwenden NVDI Mac mit dem Mac-Druckertreiber). Bei Verwendung eines EtherTalk-Netzwerks muß AppleTalk nicht deaktiviert werden.

### Simulierte Tasten

Tasten, die auf einigen Macintosh-Tastaturen nicht vorhanden sind, werden unter MagiC Mac mit diversen Shortcuts simuliert. Hier zur Verdeutlichung die Tastaturbelegung unter MagiC Mac am Beispiel der Design-Tastatur:

Esc	F1 F2 F3 F4				F5 F6 F7 F8				F9 F10				Help	Undo					
~	F1 1 !	E2 2 "	E3 3 §	E4 4 \$	E5 5 %	E6 6 &	E7 7 /	E8 8 (	E9 9 )	E10 0 =	ß ?	^ `	Backspace	Ins	Clr Home				
Tab	q Q	w W	e E	r R	t T	z Z	u U	i I	o O	p P	ü Ü	+ *	Del						
CapsLock	a A	s S	d D	f F	g G	h H	j J	k K	l L	[ (	] )	^	#						
Shift	< >	y Y	x X	Home	c C	v V	b B	n N	m M	, ;	. :	- =	Shift						
Control	Alt	Befehl											Befehl	Alt	Control				

Unterstrichene Zeichen/Funktionen werden mit gleichzeitig gedrückter **Befehlstaste** erzeugt.

@, [ und ] werden mit gleichzeitig gedrückter **Wahl-** (**alternate-**) Taste erzeugt.

\, { und } werden mit gleichzeitig gedrückter **Wahl-** (**alternate-**) und **shift-** Taste erzeugt.

Auf Tastaturen, die zwischen linker und rechter **shift**-Taste keinen Unterschied machen, können Sie das gleichzeitige Drücken beider **shift**-Tasten (wird von manchen Programmen wie z.B. PureC oder Pure Pascal abgefragt) durch die Tastenkombination **Befehlstaste-B** simulieren.

## 3. MagiC PC für Windows

Achtung! Dieses Kapitel richtet sich nur an Besitzer von MagiC PC. Alle Erklärungen beziehen sich auf einen PC mit installiertem Windows 95. Sollten Sie unter Windows NT oder Windows 98 arbeiten, kann es speziell bei den gezeigten Bildschirmfotos Unterschiede zu Ihrem System geben.

### Einführung in MagiC PC

Mit MagiC PC erhalten Sie die Möglichkeit, Atari-Software auf Intel-PCs unter Windows 95/98 bzw. Windows NT einzusetzen. MagiC PC ist eine reine Software-Lösung, erfordert also keine Steckkarten für einen Prozessor oder Betriebssystem-ROMs. Da die Ataris und PCs auf völlig unterschiedlichen Prozessoren basieren (Motorola 680x0 bzw. Intel 80x86), beinhaltet MagiC PC eine rein softwaremäßige Nachbildung des 68000er Prozessors und einiger anderer Bausteine, wie sie im Atari vorhanden waren. Damit kann MagiC PC eine höchstmögliche Kompatibilität auch zu alten Atari-Anwendungen aufweisen.

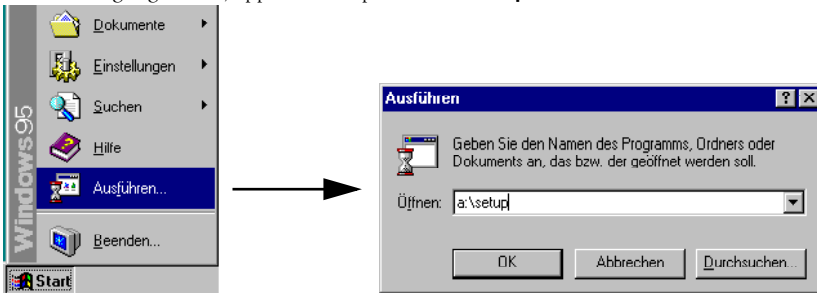
### Systemvoraussetzungen

MagiC PC läuft auf jedem 486er- und Pentium-PC mit installiertem Windows 95/98 bzw. Windows NT für Intel-Prozessoren. Wir empfehlen für flüssiges Arbeiten ein Pentium-100-System mit 16 MegaByte RAM.

### Installation von MagiC PC

Zur Installation von MagiC PC gehen Sie folgendermaßen vor:

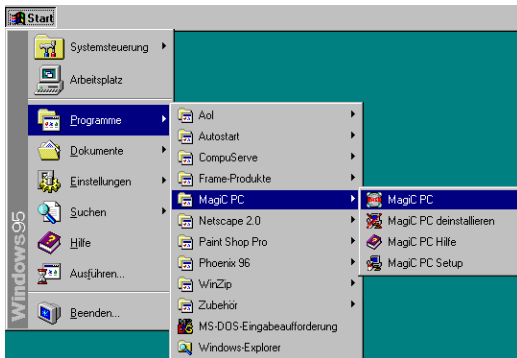
- Legen Sie die MagiC PC-Diskette 1 in Ihr Diskettenlaufwerk ein.
- Wählen Sie im **Start**-Menü den Befehl **Ausführen...**
- Es öffnet sich eine Dialogbox. Tippen Sie hier **a:\setup.exe** ein. Falls Sie die Installationsdiskette in das Laufwerk B eingelegt haben, tippen Sie entsprechend **b:\setup.exe**. Klicken Sie auf **OK**.



- Damit starten Sie das MagiC PC-Installationsprogramm.
- Als nächstes können Sie das Verzeichnis auswählen, in dem MagiC PC installiert werden soll. Dabei wird als Standardverzeichnis **C:\Programme\MagiC\_PC** vorgeschlagen. Sie können aber auch ein anderes Verzeichnis bestimmen.
- Im nächsten Dialog müssen Sie Ihren Namen, optional die Firma und die MagiC PC-Seriennummer eingetippen, die Sie auf Ihrer MagiC PC-Originaldiskette finden.
- Jetzt können Sie die Komponenten auswählen, die installiert werden sollen.
- Nach der erfolgreichen Installation wird ein Dokument mit neuesten Informationen zu MagiC PC angezeigt, die nicht mehr in das Handbuch aufgenommen werden konnten.

## Der erste Start von MagiC PC

Das Installationsprogramm richtet eine Programmgruppe ein, über die Sie einfach Zugriff auf alle Komponenten von MagiC PC haben, falls Sie mit dem Programm-Manager arbeiten. Normalerweise werden Sie MagiC PC wie in der nebenstehenden Abbildung über das **Start**-Menü aufrufen oder eine Verknüpfung mit **MagiC\_PC.exe** auf dem Schreibtisch ablegen. Um eine solche Verknüpfung herzustellen, öffnen Sie im Arbeitsplatz-Fenster Laufwerk und Verzeichnis, in dem Sie MagiC PC installiert haben (**C:\Programme\MagiC\_PC**). Klicken



Sie nun auf das Symbol von **MagiC\_PC.exe** und ziehen es mit weiter gedrückter linker Maustaste auf Ihren Windows-Schreibtisch. An dem kleinen Pfeil, der dabei links unten im Symbol erscheint, erkennen Sie, daß automatisch eine Verknüpfung erzeugt wird.

Starten Sie nun MagiC PC. Es öffnet sich ein Fenster mit dem MagiC-Logo und einer Menüleiste, in der Sie diverse Systemeinstellungen vornehmen können.

Um MagiC PC mit den Standardeinstellungen zu starten, rufen Sie einfach den Menüpunkt **Einstellungen/Start!** auf. Dann öffnet sich ein Fenster mit dem Namen **MagiC PC-Bildschirm**, in dem der AUTO-Ordner abgearbeitet wird und kurz darauf der Desktop MagiC-Desk erscheint.

### Hilfe bei Startschwierigkeiten

Falls es beim Starten von MagiC PC Probleme gibt, sollten Sie folgende Dinge überprüfen:

- Wenn die Meldung **MAGIC\_PC.OS nicht gefunden** erscheint, haben Sie wahrscheinlich anstelle einer Verknüpfung mit **MagiC\_PC.exe** die **EXE**-Datei selbst auf den Windows-Schreibtisch gelegt und von dort gestartet. Stellen Sie also sicher, daß Sie **MagiC\_PC.exe** aus dem bei der Installation angelegten Verzeichnis starten.
- Falls nach dem Start auf dem MagiC PC-Bildschirm die Meldung **System wird angehalten** erscheint, ist höchstwahrscheinlich die Zuordnung des Laufwerks **C:** fehlerhaft. Als Laufwerk **C:** muß immer der Windows-Ordner **MagiC\_C** angemeldet sein, der sich im **MagiC\_PC**-Ordner befindet. Zum Zuordnen der Laufwerke lesen Sie im Kapitel „MagiC PC konfigurieren/Laufwerke“ nach.

## Besonderheiten von MagiC PC

### Die Maus unter MagiC PC

Sobald Sie die Maus über das MagiC PC-Bildschirmfenster bewegen, verwandelt sich die Windows-Maus in die Atari-Maus. Wenn Sie das MagiC PC-Bildschirmfenster verlassen, wird aus der Atari-Maus wieder die Windows-Maus. Wenn MagiC PC geöffnet bleiben soll, ohne Rechenzeit zu verbrauchen, drücken Sie zusätzlich die **Pause**-Taste.

### MagiC PC beenden

Um MagiC PC zu beenden, gibt es zwei Möglichkeiten:

- Wechseln Sie zu MagiC-Desk. Rufen Sie den Menüpunkt **Optionen/ausschalten** auf. Anwender von jinnée wählen **Objekt/Ausschalten**. MagiC PC führt einen Shutdown aus und beendet sich. Falls ein Programm durch den Shutdown nicht beendet wird, sollten Sie es manuell beenden.

- Drücken Sie die **Pause**-Taste und schließen Sie das MagiC PC-Bildschirm-Fenster (dazu können Sie auch die Tastenkombination **alt-F4** verwenden). Es erscheint eine Box, in der Sie die Wahl zwischen **Sofort beenden** und **Shutdown** haben. **Shutdown** bewirkt ein geordnetes Beenden aller noch laufenden Atari-Programme, **Sofort beenden** bricht MagiC PC ab, ohne daß ungesicherte Änderungen abgespeichert werden.

### MagiC PC und Disketten

MagiC PC bietet zwei Arten des Diskettenzugriffs. Standardmäßig wird das Diskettenlaufwerk über normale Windows-Funktionen angesprochen. Falls Sie also eine Diskette einlegen, deren Format Ihr PC nicht verarbeiten kann (weil es nicht DOS-kompatibel ist), so kann auch MagiC PC nicht auf diese Diskette zugreifen.

Bei solchen Disketten haben Sie allerdings noch eine zweite Chance: MagiC PC kann auch direkt auf eine Diskette zugreifen. Zu diesem Zweck muß die Diskette aber komplett eingelesen werden. Dafür sind die Menüpunkte **Datei/Disk A lesen** und **Datei/Disk B lesen** im MagiC PC-Systemmenü zuständig. Dieses erreichen Sie, wenn Sie bei laufendem MagiC PC die **Pause**-Taste drücken (siehe unten). MagiC PC legt dabei eine Image-Datei mit dem Inhalt der im Laufwerk befindlichen Diskette an und speichert diese auf der Festplatte ab. Damit MagiC PC auf diese Image-Datei und nicht auf die Diskette im Laufwerk zugreift, müssen Sie vorher unter **Einstellungen/Laufwerke** dem Laufwerk A die entsprechende Floppy-Datei zuordnen. Mehr dazu unter „Laufwerke“. Wenn Sie mit einer Floppy-Datei anstelle einer Diskette arbeiten, dürfen Sie nicht vergessen, mit **Datei/Floppy A schreiben** (bzw. **Floppy B schreiben**) den Inhalt der Diskette wieder zu aktualisieren, bevor Sie sie aus dem Laufwerk entnehmen.

MagiC PC kann keine Disketten formatieren. Wechseln Sie zum Formatieren von Disketten durch Drücken von **Pause** in die Windows-Umgebung und formatieren Sie die Diskette im **Arbeitsplatz**-Fenster.

### Drucken aus MagiC PC

Für das Drucken sind keine besonderen Vorkehrungen zu treffen. Sie müssen lediglich dafür sorgen, daß der Drucker, auf den die Druckausgaben erfolgen sollen, als Windows-Standarddrucker eingestellt ist.

In den Atari-Programmen, aus denen Sie drucken wollen, müssen Sie den zu Ihrem Drucker passenden Druckertreiber installieren. Falls Sie einen sogenannten Windows-GDI-Drucker verwenden, müssen Sie den Windows-Druckertreiber auf eine Emulation (wie z.B. HP-Emulation) umschalten. Falls Sie beim Drucken komplexer Dokumente feststellen sollten, daß der Ausdruck falsch oder unvollständig erscheint bzw. der Drucker zu früh einen Seitenvorschub ausführt, müssen Sie die Druckerwartzeit erhöhen, die MagiC PC verstreichen läßt, bevor es dem Windows-Druckmanager meldet, daß der Druckauftrag beendet ist. Dazu müssen Sie die Datei **MagiC\_PC.ini** modifizieren. Diese finden Sie unter Windows im MagiC PC-Verzeichnis. Öffnen Sie die Datei mit einem Doppelklick. Dabei wird sie in den Windows-Editor geladen. Suchen Sie den Abschnitt **[Drucker]** und ändern Sie hier den Wert hinter **Wartezeit=** von **10** auf z.B. **30** (Sekunden). Falls der Abschnitt **[Drucker]** noch nicht vorhanden ist, müssen Sie ihn ans Ende der Datei anhängen:

**[Drucker]**

**Wartezeit=30**

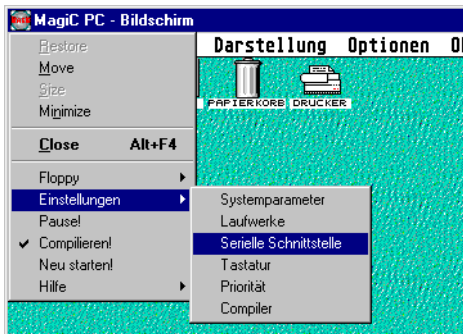
### MagiC PC und Modems

Unter MagiC PC wird die serielle Atari-Schnittstelle **Modem 1** simuliert. In der Dialogbox **Einstellungen/Serielle Schnittstelle** können Sie dieser Schnittstelle eine COM-Schnittstelle Ihres PCs zuordnen. Mehr dazu im entsprechenden Abschnitt. Beachten Sie bitte, daß bis auf die Einstellung der Baudrate die Atari-Software für die Konfiguration der Schnittstelle zuständig ist. Im Lieferumfang von MagiC PC sind die schnellen Modem-Routinen aus dem HS-Modem-Paket enthalten, die höhere Geschwindigkeiten als 19200 Baud ermöglichen (vorausgesetzt, Ihr PC ist entsprechend schnell).

## MagiC PC konfigurieren

Sie können MagiC PC über das **Einstellungen**-Menü konfigurieren. Dieses finden Sie sowohl im MagiC PC-Startfenster als auch nach dem Start von MagiC PC im Systemmenü des **MagiC PC-Bildschirm**-Fensters, wie nebenstehend abgebildet.

Um das Menü zu erreichen, wenn MagiC PC bereits gestartet ist, müssen Sie zunächst die **Pause**-Taste drücken, um wieder die Windows-Maus zu erhalten. Nachdem Ändern von Einstellungen können Sie MagiC PC mit einem Klick in das Bildschirm-Fenster wieder aktivieren. Bei den meisten Einstellungen ist es notwendig, daß MagiC PC neu gestartet wird, damit sich Änderungen auswirken. Zu diesem Zweck gibt es den Menüpunkt **Neu starten**.



### Systemparameter

#### Hardware

**Soundchip ein** aktiviert die Simulation des Yamaha-Soundchips. Beachten Sie bitte, daß diese Simulation nur dann zur Verfügung steht, wenn in Ihrem PC eine Soundblaster-kompatible Soundkarte installiert ist. Falls Sie den Soundchip nicht benötigen, sollten Sie die Option deaktivieren, da dies die Leistung des Emulators erhöht.

MagiC PC bietet außerdem eine Falcon-XBIOS-kompatible Soundemulation zum qualitativ hochwertigen Abspielen von Samples.

**RAM (MBytes)** bestimmt, wieviel Speicher MagiC PC beanspruchen darf. Möglich sind Werte zwischen 1 und 999 MB, die dann unter MagiC PC zur Verfügung stehen. Der Wert, den Sie hier eintragen, sollte sich daran orientieren, wieviel RAM in Ihrem PC installiert ist. MagiC PC verwendet zwar automatisch virtuellen Speicher, wenn nicht genug echtes RAM zur Verfügung steht, allerdings sinkt dadurch die Geschwindigkeit der Emulation. Als Faustregel gilt, daß Sie hier maximal soviel Speicher anfordern, wie Ihr PC abzüglich 8 MB hat. Auf einer 16-MB-Maschine sollten Sie sich also mit ca. 8 MB begnügen. Falls Ihr PC nur 8 MBytes Hauptspeicher aufweist, sollten Sie MagiC PC nur zwei MBytes zuteilen.

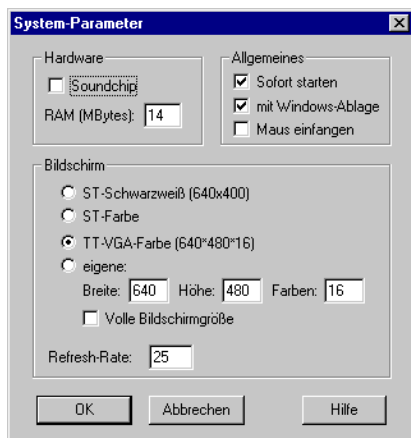
Wenn Sie mehr als 14 MBytes RAM anfordern, simuliert MagiC PC sogenanntes „TT-RAM“.

#### Allgemeines

**Sofort starten** sorgt dafür, daß MagiC PC durchstartet, ohne das MagiC PC-Fenster zu öffnen, in dem Sie MagiC PC konfigurieren können und dann manuell per **Einstellungen/Start!** anwerfen müssen.

Wenn **Sofort starten** aktiviert ist, wird nur für kurze Zeit das MagiC-Logo angezeigt, bevor die Emulation aufgerufen wird. Falls Sie bei aktivierter **Sofort starten**-Option trotzdem Einstellungen vornehmen wollen, müssen Sie beim Starten von MagiC PC die **ctrl**- oder **shift**-Taste gedrückt halten.

Durch Einschalten der Option **Mit Windows-Ablage** aktivieren Sie die Unterstützung der Windows-Zwischenablage. Mit dieser Funktion können Sie Texte zwischen Windows- und Atari-Programmen austauschen,



vorausgesetzt, die Atari-Programme unterstützen das GEM-Clipboard. Um einen Textausschnitt aus Signum!4 nach WordPad zu übernehmen, gehen Sie folgendermaßen vor: Markieren Sie den gewünschten Text in Signum!4. Drücken Sie die Tastenkombination **ctrl-c**. Dabei wird der Text ins GEM-Clipboard übertragen. Drücken Sie die **Pause**-Taste und starten Sie WordPad (z.B. über das **Start**-Menü). Wenn Sie in einem WordPad-Dokument **ctrl-v** drücken (bzw. **Bearbeiten/Einfügen** aufrufen), wird der unter Signum!4 ausgewählte Text in das WordPad-Dokument eingefügt. Sie können auch umgekehrt Texte aus einem Windows- in ein Atari-Programm übernehmen. Zu diesem Zweck muß MagiC PC gestartet sein, während Sie in dem Windows-Programm einen Text kopieren. Beim Austausch der Daten wird übrigens automatisch eine Konvertierung der Umlaute und Sonderzeichen zwischen dem Windows- und dem Atari-Zeichensatz vorgenommen.

Das MagiC-Clipboard-Verzeichnis, das von MagiC PC zur Übernahme von Texten zwischen Atari- und Windows-Anwendungen verwendet wird, ist über die **MAGIC\_PC.INI**-Datei einstellbar: Falls Sie also unter MagiC PC einen anderen Pfad als **C:\CLIPBRD** für das GEM-Clipboard verwenden und trotzdem Texte zwischen Windows- und Atari-Anwendungen übertragen wollen, können Sie diesen Pfad vorgeben. Öffnen Sie dazu die Datei **MAGIC\_PC.INI**, die Sie im **MagiC\_PC**-Verzeichnis finden, in einem Texteditor (z.B. dem Windows beiliegenden **Editor** aus dem Zubehör). Fügen Sie dann in der Sektion **[Allgemeines]** den neuen Eintrag **Clipboard=C:\GEMSYS\CLIPBRD\** ein (statt **C:\GEMSYS\CLIPBRD** müssen Sie natürlich den Pfad eingeben, auf den Sie Ihr Clipboard-Verzeichnis tatsächlich gelegt haben).

**Maus einfangen** sorgt dafür, daß die Atari-Maus im MagiC PC-Bildschirmfenster „eingesperrt“ wird. Um dann wieder die Windows-Maus zu erhalten müssen Sie die **Pause**-Taste drücken.

### **Bildschirm**

In diesem Bereich der Dialogbox können Sie einstellen, welchen Bildschirmtyp MagiC PC simulieren soll.

- **ST-Schwarzweiß** simuliert den bekannten Monochrom-Modus „ST-hoch“ mit 640x400 Bildpunkten.
- **ST-Farbe** emuliert einen angeschlossenen Farbmonitor. Ist diese Option aktiv, startet MagiC PC entweder mit einer Auflösung von 640x200 Punkten mit 4 Farben („ST-mittel“) oder einer Auflösung von 320x200 Punkten mit 16 Farben („ST-gering“). Welche der beiden Auflösungen verwendet wird, können Sie nach Start von MagiC PC im **Auflösung wechseln**-Dialog einstellen. Mehr dazu im Kapitel „MagiC für Alle/Auflösung wechseln“.
- **TT-VGA-Farbe** bietet für die Bildschirmdarstellung 640x480 Bildpunkte mit 16 Farben. Dieser Modus ist kompatibel zur Standardauflösung „TT-mittel“.
- **Eigene** erlaubt Ihnen die freie Auflösungswahl. Beachten Sie, daß die Werte für **Breite** und **Höhe** nicht die Ihrer tatsächlichen Windows-Auflösung übersteigen sollten. Unter **Farben** können Sie zwischen **2, 4** und **16** wählen.

Die Auflösungen **TT-VGA-Farbe** und **Eigene** können nur dann verwendet werden, wenn sich das Programm **MAGICSCR.PRG** im AUTO-Ordner befindet (wie es nach einer Standardinstallation der Fall ist).

Die Option **Volle Bildschirmgröße** sorgt dafür, daß MagiC PC die gesamte verfügbare Bildschirmfläche verwendet. Wenn Sie **Volle Bildschirmgröße** aktivieren, werden die übrigen Bildschirm Einstellungen ignoriert. Lediglich die eingestellte Farbanzahl wird übernommen.

Wenn MagiC PC im Vollbildmodus läuft und Sie Einstellungen verändern oder zu einem Windows-Programm wechseln wollen, drücken Sie einfach die **Pause**-Taste. Dann wird am oberen Rand des MagiC PC-Bildschirms eine Fenstertitelzeile eingeblendet, über die Sie die System-Parameter von MagiC PC aufrufen und das Fenster als Icon in der Start-Leiste ablegen können. Sobald Sie mit der Maus wieder in das MagiC PC-Fenster klicken, verschwindet die Fenstertitelzeile und MagiC PC hat wieder den gesamten Bildschirm für sich allein. Wenn Sie MagiC PC im Vollbildmodus starten, wird die ATARI-Maus übrigens sofort aktiv, nicht erst nach einem Klick in das Bildschirmfenster.



### Vollbildmodus und NVDI PC/NVDI 5

Damit Sie zusammen mit NVDI PC/NVDI 5 in den Genuß des Vollbildmodus kommen, müssen Sie im Dialog **Auflösung wechseln** (in MagiC-Desk unter **Optionen/Auflösung wechseln**, in jinnee unter **Sonstiges/Auflösung ändern...**) eine Auflösung vereinbaren, die genau der Windows-Auflösung entspricht. Näheres dazu entnehmen Sie bitte dem NVDI-Benutzerhandbuch.

Sobald Sie diese Auflösung aktivieren, schaltet MagiC PC automatisch in den Vollbildmodus.

- **Refresh-Rate** regelt, wie oft pro Sekunde der Bildschirm im MagiC PC-Fenster neu aufgebaut werden soll. Hohe Refresh-Raten verbessern den optischen Eindruck und sorgen für eine flüssigere Mausebewegung, verlangsamen aber die Emulation – je nach Geschwindigkeit Ihres PCs und Qualität Ihrer Grafikkarte – mehr oder weniger spürbar.

Wir empfehlen Werte zwischen 10 (hohe Emulator-Leistung, flackernde Maus) und 50 (flüssige Maus, aber Leistungseinbußen bei der Emulation). Im praktischen Gebrauch hat sich eine Refresh-Rate von 35 auf einem Pentium-100-System als sinnvoll erwiesen. Bitte verwechseln Sie die Refresh-Rate nicht mit der Bildwiederholfrequenz Ihres Monitors! Diese wird von MagiC PC natürlich nicht geändert.

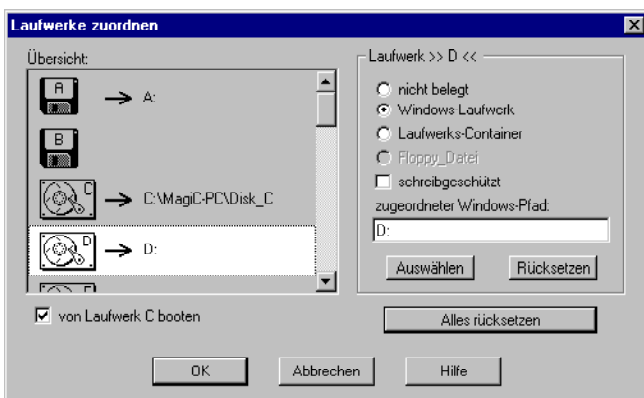
### Laufwerke

MagiC PC bietet zwei Möglichkeiten zur Verwaltung Ihrer Atari-Dateien. Sie können sogenannte Laufwerkscontainer einrichten (das sind bis zu 32 MB große Dateien, deren Inhalt MagiC PC wie eine Atari-Festplatte organisiert) oder auch direkt auf das Windows-Dateisystem zurückgreifen. Dann haben Sie Zugriff auf alle Windows-Laufwerke (inkl. CD-ROM und Netzwerk). Um Ihre Daten von den Windows-Dateien zu trennen, haben Sie dabei die Möglichkeit, den Inhalt eines Ordners als Laufwerk anzumelden. Dann können Sie sowohl unter MagiC PC als auch mit Windows-Anwendungen auf den Inhalt dieses Ordners zugreifen.

Im Lieferumfang von MagiC PC ist ein Verzeichnis **MagiC\_C** enthalten, das unter MagiC PC als Laufwerk **C:** verwendet wird. Dieses Verzeichnis finden Sie nach der Installation im MagiC PC-Verzeichnis (standardmäßig **C:\Programme\MagiC\_PC\MagiC\_C**). Das Verzeichnis **MagiC\_C** muß unbedingt als Laufwerk **C:** angemeldet sein, sonst kann MagiC PC nicht korrekt starten.

Die Zuordnung von Windows-Laufwerken, Laufwerkscontainern und Floppy-Dateien zu den MagiC PC-Laufwerken geschieht in dieser Dialogbox.

Unter **Übersicht** sehen Sie die Liste der unter MagiC PC verfügbaren Laufwerke samt der aktuellen Zuordnung. Ob ein bestimmtes Laufwerk unter MagiC PC angesprochen werden kann, können Sie daran erkennen, daß hinter dem Laufwerkssymbol ein Pfeil erscheint.



Wenn Sie in der Übersicht ein Laufwerk anklicken, können Sie im rechten Teil der Box die Einstellungen zu diesem Laufwerk verändern:


- **Nicht belegt:** Für dieses MagiC PC-Laufwerk wird keine Zuordnung vorgenommen. Das Laufwerk steht unter MagiC PC also nicht zur Verfügung.
- **Windows-Laufwerk:** Für dieses MagiC PC-Laufwerk wird ein Windows-Laufwerk bzw. ein Windows-Verzeichnis verwendet. Unter MagiC PC stehen dann unter dem gewählten Laufwerksbuchstaben alle

Dateien zur Verfügung, die sich auf dem zugeordneten Windows-Laufwerk bzw im entsprechenden Windows-Verzeichnis befinden.

Beispiel 1: Sie wollen Ihr Windows-Laufwerk **D:**, bei dem es sich um ein CD-ROM-Laufwerk handelt, auch unter MagiC PC als Laufwerk **D:** ansprechen. Aktivieren Sie dazu in der **Übersicht** das Laufwerk **D:**. Im rechten Teil der Dialogbox klicken Sie nun auf **Windows-Laufwerk**. Im daraufhin eingeblendeten Eingabefeld **Zugeordneter Windows-Pfad** wird automatisch **D:** eingetragen, womit die Zuordnung bereits korrekt vorgenommen wurde.

Beispiel 2: Um Ihre Daten übersichtlicher zu organisieren, wollen Sie neben Laufwerk **C:** (Sie erinnern sich: **C:\Programme\MagiC\_C**) ein Laufwerk **D:** einrichten. Dieses soll wie das Laufwerk **C:** ein Ordner mit dem Namen **MagiC\_D** sein und sich im selben Pfad wie Laufwerk **C:** befinden. Wählen Sie dazu in der **Übersicht** Laufwerk **D:** an. Klicken Sie im rechten Teil der Dialogbox auf **Windows-Laufwerk**. Klicken Sie nun auf **Auswählen**. Es öffnet sich die Windows-Dateiauswahlbox. Begeben Sie sich in den Pfad, in dem Sie Laufwerk **D:** einrichten wollen.



Falls Sie den Ordner **MagiC\_D** noch nicht angelegt haben, können Sie dies durch Klick auf das -Symbol nachholen. Geben Sie dem Ordner den gewünschten Namen (**MagiC\_D**). Öffnen Sie **MagiC\_D**. Klicken Sie nun auf den Knopf **Öffnen**. Der Pfad **C:\Programme\MagiC\_PC\MagiC\_D** wird in die Laufwerke-Box übernommen. Alternativ können Sie den Pfad auch von Hand eintippen.

- **Laufwerks-Container:** Neben der Verwendung des Windows-Dateisystems kann MagiC PC auch sogenannte Laufwerks-Container benutzen. Ein Laufwerks-Container ist für Windows lediglich eine große Datei. MagiC PC simuliert in dieser Datei eine AHDI-kompatible Festplatte. Laufwerks-Container haben Vor- und Nachteile. Der wichtigste Vorteil gegenüber einem Windows-Laufwerk ist die höhere Kompatibilität. Wenn Sie Programme einsetzen, die mit den langen Dateinamen von Windows Probleme haben, können Sie für diese Programme einen Laufwerkscontainer einrichten. Der zweite Vorteil besteht darin, daß Laufwerkscontainer sparsamer mit dem Festplattenplatz umgehen. Auf einer Festplatte belegt eine Datei immer mindestens einen Cluster, egal wie klein die Datei ist. Bei einer Gigabyte-Festplatte kann eine 100-Byte-Datei tatsächlich 16 KByte belegen. Die simulierten Cluster im Laufwerks-Container sind kleiner, deshalb wird hier auch weniger Platz verschwendet. Nachteile sind die Größenbeschränkung auf 32 MB und daß MagiC PC nur maximal 4 Laufwerks-Container verwalten kann. Um einen Laufwerks-Container einzurichten, wählen Sie zunächst in der **Übersicht** das gewünschte Laufwerk aus (als Beispiel nehmen wir wieder das Laufwerk **D:**). Klicken Sie dann im rechten Teil der Dialogbox auf **Laufwerks-Container**. Im Eingabefeld **Zugeordneter Windows-Pfad** erscheint automatisch



der Eintrag **DISC\_D.MPC**. Damit würde im MagiC PC-Verzeichnis ein Container mit dem Namen **DISC\_D.MPC** erzeugt. Wollen Sie den Container in einem anderen Ordner oder unter einem anderen Namen erzeugen, können Sie dies über den Knopf **Auswählen** bewerkstelligen. Wenn Sie dann die Dialogbox **Laufwerke zuordnen** mit Klick auf **OK** verlassen, erscheint für jeden neu angelegten Laufwerkscontainer die Dialogbox **Container erzeugen**.

Falls ein Container mit dem gleichen Namen bereits existiert, erscheint vorher eine Warnmeldung. Hier ist Vorsicht geboten, da Sie mit dieser Aktion ein komplettes MagiC PC-Laufwerk überschreiben können!

- **Floppy-Datei:** Falls Sie eine bestimmte Diskette nicht lesen können, sollten Sie es einmal mit dieser Einstellung für das Diskettenlaufwerk probieren. MagiC PC greift dann nicht mehr über die Windows-Funktionen auf die Diskette zu, sondern liest den gesamten Disketteninhalt ein und speichert ihn als Floppy-Datei auf der Festplatte ab. Dafür zuständig sind die Menüpunkte Datei/Floppy lesen und Datei/Floppy schreiben. Die Auswahl einer Floppy-Datei funktioniert genauso wie schon bei den Laufwerks-Containern beschrieben.

Der Schalter **schreibgeschützt** aktiviert für das jeweilige Laufwerk den Schreibschutz, so daß Sie unter MagiC PC nur lesend auf so geschützte Laufwerke zugreifen können.

## Serielle Schnittstelle

MagiC PC unterstützt die serielle Schnittstelle Ihres PCs. Welche der PC-Schnittstellen unter MagiC PC als Modem 1-Schnittstelle eingebunden werden soll, können Sie in dieser Dialogbox festlegen.

**Baudrate:** Wählen Sie die Geschwindigkeit aus, mit der die Schnittstelle arbeiten soll. Moderne PCs unterstützen mindestens eine Baudrate von 57600.

**Anschluß:** Stellen Sie hier den Anschluß ein, der unter MagiC PC als Modem 1 angesprochen werden soll. Wenn Sie sich nicht sicher sind, an welchem COM-Anschluß Sie Ihr Modem angeschlossen haben, können Sie dies in der Windows-Systemsteuerung unter **Modems /Diagnose** nachschauen.

**Aktiviert:** Dieser Schalter aktiviert die Emulation der seriellen Schnittstelle. Falls Sie die serielle Schnittstelle nicht verwenden, sollten Sie sie deaktivieren, damit andere Windows-Programme darauf zugreifen können.



## Tastatur

MagiC PC versucht, originalgetreu eine Atari-Tastatur nachzubilden. Dabei sind einige Besonderheiten zu beachten.

- **Tab-Taste:** Windows verwendet die **Tab**-Taste in Verbindung mit **alt** und **ctrl** zur Systemsteuerung (Taskwechsel). Diese Steuerungsfunktionen bleiben auch unter MagiC PC voll erhalten.

Um in der MagiC-Umgebung Tastenkombinationen mit **alt/ctrl** und **Tab** verwenden zu können, gibt es für diesen Zweck die **Pause**-Taste als Duplikat der **Tab**-Taste. Wenn Sie unter MagiC PC einen Taskwechsel zwischen verschiedenen Atari-Programmen durchführen wollen, tippen Sie also nicht **alt-ctrl-tab**, sondern **alt-ctrl-Pause**.

Beachten Sie, daß **Pause** nur bei gleichzeitig gedrückter **alt**- und/oder **ctrl**-Taste wie **Tab** wirkt!

- **Esc-Taste:** Auch die **Esc**-Taste wird unter Windows in Zusammenspiel mit **alt** und **ctrl** zur Systemsteuerung verwendet. Deshalb gibt es unter MagiC für **Esc** in Zusammenhang mit **alt** bzw. **ctrl** ebenfalls ein Duplikat: Die **^**-Taste (befindet sich auf Standardtastaturen links neben der **1**).

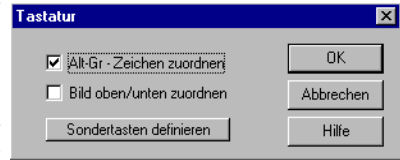
Beachten Sie, daß **^** nur bei gleichzeitig gedrückter **alt**- und/oder **ctrl**-Taste wie **Esc** wirkt!

- Einige Tasten sind auf der PC-Tastatur nicht vorhanden und werden unter MagiC PC simuliert:

**Help:** Funktionstaste **F11**

**Undo:** Funktionstaste **F12**  
**Tilde:** **Pos 1**-Taste  
 Ziffernblock-( **Bild-↑**-Taste  
 Ziffernblock-) **Bild-↓**-Taste

- Rechte **shift**-Taste: Leider unterstützt Windows 95 (anders als Windows NT) eine Hardware-unabhängige Unterscheidung von linker und rechter **shift**-Taste nicht. Eine Unterscheidung ist prinzipiell aber möglich. MagiC PC kann diese Unterscheidung einfach lernen. Rufen Sie dazu den Menüpunkt **Einstellungen/Tastatur** auf.

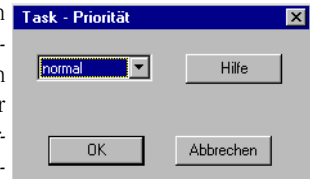


Klicken Sie hier auf den Knopf **Sondertasten definieren**. Sie werden aufgefordert, die rechte **shift**-Taste zu drücken. Danach kann MagiC PC die rechte **shift**-Taste erkennen.

- Um die Eingabe der Sonderzeichen [, ], { }, @, |, ~ zu erleichtern, können diese wie auf der Atari-Tastatur üblich und auch wie auf der PC-Tastatur vorgesehen über **Alt Gr**-Tastenkombinationen erzeugt werden. Um eine geschweifte Klammer ({} einzugeben, können Sie also entweder **alt-shift-Ö** oder **Alt Gr-7** drücken.  
Den **Alt Gr**-Modus können Sie im **Tastatur**-Dialog mit dem Schalter **Alt Gr-Zeichen zuordnen** ein- und ausschalten.
- Die Option **Bild oben/unten zuordnen** sorgt dafür, daß die Tasten **Bild-↑** und **Bild-↓** nicht mit den Klammern vom Ziffernblock belegt werden, sondern den Steuercode der (auf der Atari-Tastatur nicht vorhandenen, im Atari-Betriebssystem aber vorgesehenen) **Bild-↑** und **Bild-↓**-Tasten liefern. Einige Programme (wie z.B. PHOENIX und QED) werten diesen Code korrekt aus und blättern seitenweise.

## Priorität

In diesem Dialog können Sie in fünf Stufen die Prozeßpriorität von MagiC PC im Verhältnis zu anderen parallel gestarteten Windows-Anwendungen beeinflussen. Den Standardwert („normal“) sollten Sie nur dann verringern, wenn parallel gestartete Anwendungen offenbar nicht mehr ausreichend Rechenzeit abbekommen. Bitte beachten Sie, daß eine Verringerung der MagiC PC-Prozeßpriorität dazu führen kann, daß die Emulation der seriellen Schnittstelle nicht mehr funktioniert. Wenn Sie die Priorität erhöhen, erhält MagiC PC mehr Rechenzeit, was sich bremsend auf parallel gestartete Windows-Anwendungen auswirkt.

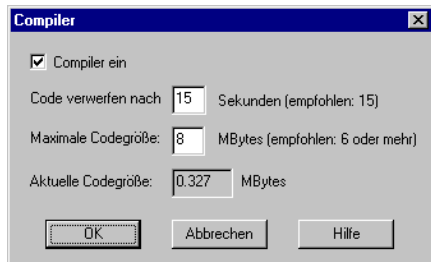


Falls Sie unter Windows NT (nicht Windows 95/98!) das Problem haben, daß parallel zu MagiC PC gestartete Windows-Anwendungen nur sehr zähe reagieren bzw. der Ausdruck nur schleppend vorankommt, sollten Sie die MagiC PC-Priorität unter **Einstellungen/Priorität** auf **sehr niedrig** setzen. MagiC PC läßt dann den Windows-Programmen besonders viel Rechenzeit übrig.

## Compiler

Ab MagiC PC 6.1 ist es uns gelungen, die Emulation um den Faktor zwei bis drei zu beschleunigen. Das heißt, daß die meisten Atari-Programme im Vergleich zu älteren MagiC PC-Versionen um diesen Faktor schneller laufen (Pentium-Prozessor und mind. 32 MB RAM vorausgesetzt).

Falls Sie sich jetzt fragen, wie das möglich ist, hier die Erklärung: Bisher hat MagiC PC jeden einzelnen Befehl des Atari-Prozessors in eine Intel-Instruktion übersetzt, ausgeführt und sofort wieder vergessen. MagiC PC 6.1 merkt sich die bereits übersetzten Instruktionen, so daß es direkt auf diese zurückgreifen kann, wenn das Programm ein zweites Mal denselben Code durchläuft. Damit spart MagiC PC die Zeit für das erneute Übersetzen. Alte MagiC PC-Versionen arbeiteten also interpretativ, während die neue Version einen Compiler verwendet. Dieser Compiler ist konfigurierbar und kann, falls gewünscht, jederzeit (ohne Neustart!) deaktiviert werden.



Den Dialog zur Konfiguration des Compilers erreichen Sie im MagiC PC-Startfenster unter **Einstellungen/Compiler**, bzw. (wenn MagiC PC schon gestartet wurde) durch Klick auf das MagiC-Symbol im MagiC PC-Bildschirm-Fenster unter **Einstellungen/Compiler**.

Mit **Compiler ein** wird der neue Emulationsmodus aktiviert.

**Code verwerfen nach** legt fest, wieviele Sekunden nach der letzten Benutzung bereits kompilierter Code wieder gelöscht wird, um Platz für neuen Code im Cache zu schaffen. Ein Wert von 15 Sekunden sollte eine gute Performance garantieren.

**Maximale Codegröße** bestimmt die Größe des Speicherbereichs, in dem der kompilierte Code zwischengespeichert wird. Ausreichend RAM (32 MB und mehr) vorausgesetzt, sollte man hier mindestens 6 MB einstellen.

**Aktuelle Codegröße** gibt darüber Auskunft, wieviel kompilierter Code aktuell im Cache vorliegt. Falls sich dieser Wert nahe der eingestellten maximalen Codegröße bewegt, sollten Sie diese erhöhen.

Während MagiC PC läuft, können Sie jederzeit den Emulationsmodus umschalten, ohne die Compiler-Dialogbox aufrufen zu müssen. Dazu gibt es im MagiC PC-Bildschirm-Fenstermenü den Eintrag **Kompilieren!**

## Das MagiC PC-Accessory – MAGICPC.ACC

Bei der Installation von MagiC PC wird automatisch auch ein Accessory, **MPC\_ACC.ACC** installiert. Dieses trägt sich nicht in die Menüleiste ein und erledigt im Hintergrund diverse Kommunikationsaufgaben zwischen MagiC PC und Windows.

Dabei ist **MPC\_ACC.ACC** für folgende Aufgaben zuständig:

- Wenn MagiC PC unter Windows beendet wird (z.B. durch Schließen des MagiC PC Bildschirm-Fensters) wird automatisch ein Shutdown ausgeführt, der bewirkt, daß eventuell noch laufende Atari-Programme ordnungsgemäß geschlossen werden.
- Wenn Sie unter Windows einen Doppelklick auf eine Atari-Programmdatei ausführen und Sie die Dateierweiterung **PRG** für MagiC PC angemeldet haben, wird zunächst MagiC PC und dann automatisch das angeklickte Programm gestartet.

## Starten von Windows-Programmen unter MagiC PC

MagiC PC bietet die Möglichkeit, auch Windows-Anwendungen aus der Atari-Umgebung heraus zu starten. Diese Aufgabe wird ebenfalls von **MPC\_ACC.ACC** (siehe oben) übernommen. Die einzige Vorarbeit, die Sie als Benutzer dazu leisten müssen besteht darin, daß Sie **MPC\_ACC.ACC** als Anwendung für den Dateityp **.EXE** (und gegebenenfalls **.COM**) anmelden. Unter MagiC-Desk öffnen Sie zu diesem Zweck das Laufwerk **C** und selektieren mit einem einfachen Mausklick die Datei **MPC\_ACC.ACC**. Drücken Sie nun **alt-a** (für **Optionen/Anwendung anmelden**). Im folgenden Dialog klicken Sie auf den Knopf **Anmelden**. Im näch-

sten Dialog selektieren Sie den Eintrag **MPC\_ACC**. Klicken Sie dann den rechten der beiden **Neu...**-Knöpfe an. Es öffnet sich der Dialog **Dateitypen anmelden**. Tragen Sie hier hinter **1**: den Dateityp **\*.EXE** und hinter **2**: den Dateityp **\*.COM** ein. Wählen Sie dann **Eintragen** und **OK**.

Jetzt müssen Sie nur noch dafür sorgen, daß Sie unter MagiC PC Zugriff auf die Windows-Dateien erhalten. Dazu können Sie unter **Einstellungen/Laufwerke** beispielsweise ein Laufwerk **D** anmelden, dem Sie das Windows-Laufwerk **C** zuordnen. Wenn Sie dann in der Atari-Umgebung das Laufwerk **D** öffnen, sehen Sie hier alle Dateien Ihrer Festplatte **C** und können PC-Programme von diesem Laufwerk starten.

### **XBIOS-Soundemulation**

Die Falcon-kompatible XBIOS-Soundemulation ermöglicht modernen Programmen (z.B. dem u. a. von CAB verwendeten GEMJing) die Ausgabe von Sounds in guter Qualität.

Um die XBIOS-Soundemulation zu aktivieren, muß **SNDCOOK.PRG** im AUTO-Ordner installiert sein. Die Emulation des Yamaha-Soundchips im **Systemparameter**-Dialog muß deaktiviert sein.

### **MagiC PC und TOS**

Die Hardware-Emulation von MagiC PC ist so gut, daß Sie sogar eine Original-TOS-Version als Betriebssystem einsetzen können, falls ein altes Programm mit MagiC nicht klarkommt. Zu diesem Zweck liefern wir das kleine Programm **ROMCOPY** mit, mit dem Sie auf Ihrem Atari, der über TOS 1.0x bzw. 2.0x verfügen muß, eine Kopie des TOS-ROMs in eine Datei schreiben können, die dann unter MagiC PC statt MagiC geladen wird. **ROMCOPY.TOS** und eine genaue Anleitung finden Sie nach der Installation von MagiC PC im Ordner **C:\GEMSYS\MAGICUTILITY**.

## 4. MagiC für Alle

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit den Funktionen von MagiC, die unter MagiC Atari, MagiC Mac und MagiC PC gleichermaßen zur Verfügung stehen.

### Einführung

Kurze Zeit nach dem Start von MagiC befinden Sie sich in der MagiC-Umgebung. Als Benutzeroberfläche (Desktop) wird automatisch MagiC-Desk geladen. Sollten Sie einen anderen Desktop (z.B. jinnee) installiert haben, wird dieser gestartet.

### Programme starten

Grundsätzlich unterscheidet MagiC zwei verschiedene Typen von Programmen: GEM- und TOS-Applikationen. GEM-Programme sind an der Dateierdung **.PRG** bzw **.APP** zu erkennen, während TOS-Programme die Extensions **.TOS** oder **.TTP** verwenden. Anwendungsprogramme (wie Textverarbeitungen oder Grafikprogramme) sind normalerweise GEM-Applikationen. Ein Programm starten Sie aus dem Desktop, indem Sie einen Doppelklick auf das Programmicon ausführen. Nachdem Sie das Programm gestartet haben, sind die Funktionen des Desktops immer noch verfügbar, da es sich bei MagiC um ein Multitaskingsystem handelt, unter dem mehrere Programme gleichzeitig laufen können. Falls Sie also Dateien kopieren oder löschen wollen, brauchen Sie nur in den Desktop zu wechseln und können diese Operationen ausführen, ohne vorher das Anwendungsprogramm verlassen zu müssen.

### Zwischen Programmen wechseln

Am einfachsten wechseln Sie zwischen Programmen (also z.B. zwischen einer Anwendung und MagiC-Desk), indem Sie mit der Maus in ein offenes Fenster des Programms klicken, das Sie aktivieren wollen. Dabei wird das Fenster nach vorne geholt und die Menüzeile des dazugehörenden Programms dargestellt. Falls das gewünschte Programm gerade kein Fenster geöffnet hat, gibt es weitere Möglichkeiten, es zu aktivieren:

Klicken Sie in einen freien Bereich der Hauptmenüzeile (also links vor den ersten oder rechts neben den letzten Menüeintrag). Dann erscheint ein Popup-Menü, in dem neben anderen Einträgen auch alle Programme in der Reihenfolge, in der sie gestartet wurden, aufgeführt sind. Vor dem Namen des aktiven Programms wird ein Häkchen angezeigt. Sie können nun ein anderes Programm aktivieren, indem Sie seinen Namen mit der Maus anklicken.

Eine Alternative dazu ist die Tastenkombination **ctrl-alt-tab**. Halten Sie dazu die **ctrl**- und die **alt**-Tasten gedrückt. Drücken Sie nun einmal die **tab**-Taste (Die **ctrl**- und die **alt**-Tasten halten Sie weiterhin gedrückt!). In der Mitte des Bildschirms erscheint eine Box mit dem Namen des aktiven Programms. Wenn Sie weitere Male die **tab**-Taste betätigen, werden in der Box zyklisch alle geladenen Applikationen angezeigt. Wird der Name der gewünschten Anwendung dargestellt, lassen Sie einfach alle Tasten los: Das entsprechende Programm wird aktiviert.

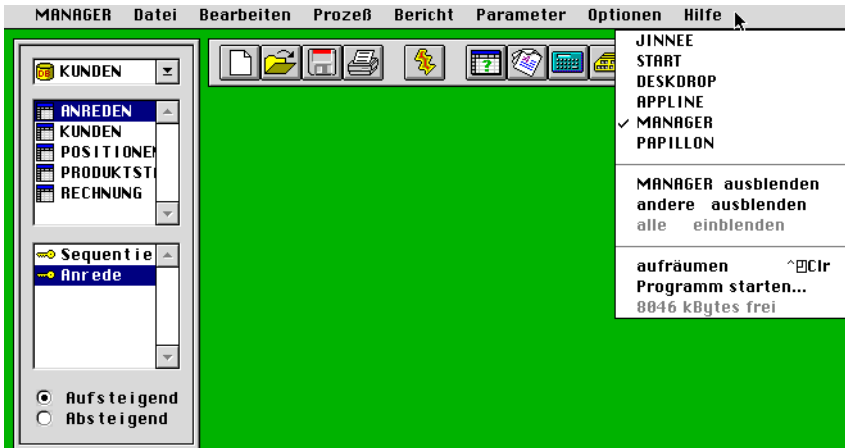
MagiC-Desk können Sie auch aktivieren, indem Sie mit der Maus auf den Desktop-Hintergrund klicken.

Eine weitere Möglichkeit zum Wechseln der Applikation erfahren Sie unter „Der Programm-Manager“.

### Starten mehrerer Programme

Sie können ein weiteres Programm auf mehrere Arten starten. Die einfachste Methode ist, das Programm aus dem Desktop per Doppelklick zu starten. Es gibt aber Programme, die ihren eigenen Desktop anmelden (hier z.B. der Phoenix-Manager). Dadurch ist der Desktop nicht auf Anhieb erreichbar. Um ihn zu erreichen,

klicken Sie mit der linken Maustaste irgendwo an einer freien Stelle in die Menüleiste. Es erscheint ein Menü.



Hier können Sie den Namen des Desktops (**JINNEE**) anklicken oder mit **Programm starten...** die Dateiauswahlbox aufrufen und ein Programm direkt starten.

## Accessories

Unter MagiC sind Accessories eigentlich unnötig geworden, da beliebig viele Programme parallel laufen können. Trotzdem werden auch unter MagiC Accessories unterstützt, Sie finden sie wie gewohnt links unter dem ersten Menüeintrag.

Durch die Möglichkeit, Programme beim Start von MagiC automatisch mitstarten zu lassen, können Sie vielleicht auf das eine oder andere Accessory verzichten. Die Programme, die automatisch mitgestartet werden sollen, müssen sich im Ordner **C:\GEMSYS\MAGIC\START\** bzw. dem in der Datei **MAGX.INF** bei **#\_APP** eingestellten Pfad befinden. Beispielsweise können Sie das Programm **CLOCK.APP** in diesen Ordner kopieren, die Uhr wird dann beim Start von MagiC eingerichtet und läuft ständig mit.

Wenn Sie Accessories nachträglich installieren wollen, so geht das durch Doppelklick auf die Accessory-Programmdatei (sofern nicht schon 6 Accessories installiert sind). Wenn Sie ein Accessory wieder entfernen wollen, müssen Sie es nur mit gedrückter **ctrl**-Taste im Accessory-Menü anklicken.

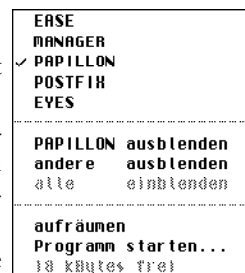
## Das MagiC-Popup

Wie schon weiter vorn beschrieben, öffnen Sie das MagiC-Popup, indem Sie mit der Maus in einen freien Bereich der Hauptmenüleiste klicken.

Im oberen Bereich des MagiC-Popups wird eine Liste aller gestarteten Applikationen angezeigt. Vor dem Namen der aktiven Applikation wird ein Häkchen dargestellt. Um eine andere Applikation zu aktivieren, müssen Sie diese lediglich anklicken.

Wenn Sie beim Umschalten der Applikation zusätzlich die rechte Maustaste oder die **alt**-Taste drücken, wird nur die Menüleiste, nicht aber das oberste Fenster gewechselt.

Neben dem Umschalten der aktiven Applikation finden Sie hier folgende Funktionen:





## Programm ausblenden    PAPILLON ausblenden

Sollten Sie die evtl. herumliegenden Fenster einmal stören, so können Sie diese entweder von Hand schließen oder den Menüpunkt ...**ausblenden** anwählen. Hierbei haben Sie die Möglichkeit, alle Fenster der aktuellen Applikation auszublenden (hier **Papillon ausblenden**). Es wird dann zur nächsten Applikation geschaltet. Über Tastatur können Sie diese Funktion mit **[ctrl]-[alt]-[-]** auslösen.

## Andere Programme ausblenden    andere    ausblenden

Sie können mit **andere ausblenden** alle Fenster außer denen der aktuellen Applikation entfernen. Beim Ausblenden werden die Fenster nicht geschlossen, sie werden nur außerhalb des sichtbaren Bildschirmbereichs verschoben. Beim Einblenden erscheinen die Fenster in der alten Größe und Position wieder auf dem Bildschirm. Falls ein Programm mit der Methode des Ausblendens nicht zurecht kommt, bleiben die Fenster ohne Änderung auf dem Bildschirm. Über Tastatur können Sie diese Funktion mit **[ctrl]-[alt]-[,]** auslösen.

## Alle Programme einblenden    alle    einblenden

Die ausgeblendeten Fenster aller Applikationen werden sichtbar gemacht. Dieser Eintrag ist nur wählbar, wenn Fenster vorher ausgeblendet wurden. Applikationen mit versteckten Fenstern werden im Popup-Menü durch einen \* hinter dem Programmnamen gekennzeichnet.

Durch Umschalten auf eine Applikation über das Popup-Menü oder durch eine andere Aktion werden alle evtl. entfernten Fenster der Applikation wiederhergestellt. Über Tastatur können Sie diese Funktion mit **[ctrl]-[alt]-[<]** auslösen.

## Bildschirm aufräumen    aufräumen

Durch **aufräumen** wird der gesamte Bildschirmbereich neu gezeichnet. Sollten Sie ein Programm gestartet haben, das Redraw-Probleme hat, so können Sie hiermit wieder Ordnung auf dem Bildschirm schaffen.

Über die Tastatur können Sie diese Funktion mit **[ctrl]-[alt]-[Clr/Home]** auslösen.

## Programm starten    Programm starten...

Die einfachste Möglichkeit, ein Programm zu starten, ist natürlich mittels eines Doppelklicks auf das Programmicon im Desktop. Wollen Sie aber nicht zum Desktop wechseln, haben Sie mit diesem Menüpunkt jederzeit die Möglichkeit, ein Programm zusätzlich zu starten. Es erscheint die normale Dateiauswahlbox, in der Sie das Programm auswählen können.

## Freier Speicher    10 kbytes frei

In der letzten Zeile des Popup-Menüs wird der noch freie Speicherplatz angezeigt. Manche Programme reservieren sich beim Start fast den gesamten Speicher. Hier können Sie vor einem Programmstart überprüfen, ob noch genug Speicher vorhanden ist, oder ob Sie zuvor ein anderes Programm beenden müssen.

## Erste Schritte mit MagiC-Desk

Ein frisch installierter MagiC-Desk zeigt sich mit diesen Standard-Icons.

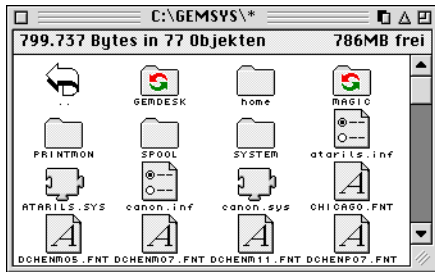


Es gibt Icons für jedes vorhandene Laufwerk und für Papierkorb und Drucker. Dabei sind die Laufwerke A und B mit Diskettensymbolen und alle anderen mit Festplattensymbolen gekennzeichnet. Sie können ein Icon ändern, indem Sie es anklicken und dann den Menüpunkt **Optionen/Icon zuweisen** aufrufen.

Ein einfacher Mausklick selektiert ein Icon. Um ein Icon zu verschieben, klicken Sie es an und bewegen es bei gedrückter Maustaste an die gewünschte Position. Alle Icons lassen sich per Doppelklick öffnen, ausgenommen Papierkorb und Drucker.

Die Laufwerksicons erhalten automatisch den Namen der jeweiligen Partition. Unbenannte Partitionen bzw. Disketten werden mit dem Standardnamen **DISK** versehen.

## Die Laufwerksfenster



Ein Doppelklick auf ein Laufwerksicon öffnet ein Fenster mit dem Inhalt des ausgewählten Laufwerks:

In der Infozeile des Fensters sehen Sie die Anzahl der im Fenster angezeigten Objekte (Ordner und Dateien), wieviel Speicher die Dateien auf dem Laufwerk belegen und wieviel Speicher noch zur Verfügung steht. Den vertikalen Scrollbalken können Sie entweder wie unter GEM üblich mit der Maus bewegen oder indem Sie die Cursortasten betätigen. Mit **shift**-Cursortaste können

Sie seitenweise blättern, während Sie mit **Home** bzw. **shift-Home** an den Anfang bzw. das Ende der Dateiliste gelangen. Falls Sie unter **Optionen/Einstellungen/Fenster** den Rückwärtspfeil aktiviert haben, schließt der Schließknopf ein Verzeichnisfenster sofort. Zum Zurückblättern klicken Sie dann auf den Rückwärtspfeil, der an erster Stelle in der Dateiliste erscheint.

Der Volle-Größe-Knopf bringt das Fenster in Optimalgröße, so daß möglichst alle Dateien sichtbar sind.

Wenn sie auf ein Objekt im Fenster klicken, werden in der Infozeile des Fensters Größe, Datum und Attribute der gewählten Datei angezeigt. Die verwendeten Abkürzungen für die Dateiattribute bedeuten:

<b>R</b> (read only):	Nur lesen	<b>S</b> :	System
<b>H</b> (hidden):	Versteckt	<b>A</b> :	Archiv
<b>E</b> (executable):	Ausführbar		

Wenn Sie mehrere Objekte gleichzeitig auswählen, wird deren Gesamtgröße angezeigt, so daß Sie z.B. sofort feststellen können, ob die Objekte noch auf eine einzelne Diskette passen.

Wenn Sie für ein geöffnetes Fenster das Medium (die Diskette) wechseln und dann das Fenster durch Drücken von **Esc** aktualisieren, werden alle ungültigen Verzeichnisfenster automatisch geschlossen.

## Die Darstellung von Objekten in Laufwerksfenstern

Falls Sie Textdarstellung den Icons vorziehen, können Sie mit dem Menüpunkt **Darstellung/als Text** auf diese umschalten. Dann werden die Objekte des Verzeichnisfensters unter Beachtung der gewählten Schrift und Schriftgröße angezeigt. Außerdem erscheinen zusätzliche Dateiinformationen wie Datum, Größe und Zeit. Wenn das Fenster breit genug ist, verwendet MagiC-Desk eine mehrspaltige Darstellung. Falls Sie dies nicht wünschen, müssen Sie den Menüeintrag **Darstellung/einspaltig** mit einem Häkchen versehen.

Wenn sich in einem Verzeichnis sehr viele Dateien befinden, kann es schwierig sein, eine bestimmte herauszusuchen. Deshalb können Sie mit einer Dateimaske, die sich für jedes Fenster vereinbaren läßt, die angezeigten Dateien einschränken. Rufen Sie dazu den Menüpunkt **Darstellung/Maske setzen...** auf und geben Sie die gewünschte Maske (z.B. **\*.PRG**) ein: Es werden nur noch die Dateien mit der Endung **PRG**,

also alle Programme, angezeigt. In der Maske können Sie die üblichen Wildcards (Jokerzeichen) verwenden: \* steht für eine beliebige Zeichenfolge, ? steht für ein einzelnes beliebiges Zeichen.

Dateien in einem Verzeichnisfenster werden nach bestimmten Kriterien sortiert angezeigt. Im Menü **Darstellung** stehen folgende Sortierkriterien zur Verfügung: Nach **Name**, nach **Datum**, nach **Größe**, nach **Typ** und **unsortiert**. Unsortiert bedeutet dabei, daß die Dateien in der Reihenfolge angezeigt werden, in der sie physikalisch auf der Partition vorliegen. Diese Sortierreihenfolge ist in Verbindung mit dem **AUTO**-Ordner sehr nützlich, da die Dateien des **AUTO**-Ordners in dieser Reihenfolge abgearbeitet werden.

Das aktuell gewählte Sortierkriterium wird in der Menüzeile mit grauer Schrift angezeigt.

**MagiC Mac:** Auf einer Macintosh-Partition entspricht die unsortierte Reihenfolge immer der alphabetisch absteigenden Reihenfolge der Dateien. Wenn Sie auf dem Mac eine bestimmte Reihenfolge bei der Abarbeitung des **AUTO**-Ordners erreichen wollen, können Sie dies nur durch Umbenennen der Programme oder durch Verwendung der Datei **AUTOEXEC.BAT**.

### **Auto-Update für Fenster**

MagiC Desk aktualisiert automatisch den Inhalt eines geöffneten Verzeichnisfensters, falls es in diesem Verzeichnis Veränderungen gab. Dabei werden eine Selektionsmaske bzw. selektierte Dateien beibehalten.

### **Das Ablegen von Dateisymbolen auf dem Schreibtisch**

Sie können beliebige Datei- und Ordnericons aus einem Verzeichnisfenster auf den Schreibtischhintergrund ziehen und dort ablegen, um auf diese schnell zugreifen zu können, ohne daß Sie sich erst durch die Verzeichnishierarchie klicken müssen.

Wenn Sie ein Icon mit gedrückter Maustaste aus einem Fenster auf den Desktop ziehen und dann die Maustaste loslassen, erscheint eine Kopie des Icons an genau dieser Position. Dieses Desktopicon können Sie genau so behandeln, als würde es sich in einem Fenster befinden (z.B. kopieren, ein Programm starten...), bis auf zwei Ausnahmen:

- Sie können es auf dem Desktop beliebig neu positionieren.
- Es ist nicht möglich, eine Datei zu löschen, indem Sie das Desktopicon auf den Papierkorb ziehen. Stattdessen wird lediglich das Icon entfernt.

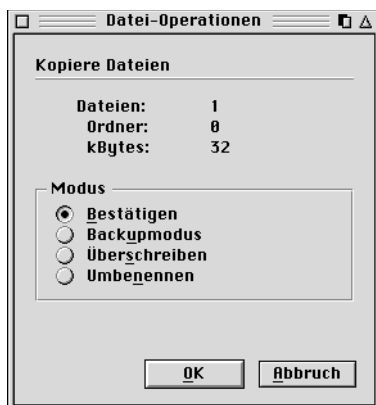
Sie können beliebig viele Icons auf dem Schreibtisch ablegen. Allerdings sollten Sie, der besseren Übersicht wegen, niemals mehr als ein Sechstel des Schreibtischs mit Icons belegen, da sich sonst deren Zweck der schnellen Auffindbarkeit ins Gegenteil verkehrt.

## **Kopieren, Verschieben und Löschen von Dateien**

### **Kopieren**

Indem Sie ein Icon aus einem Laufwerksfenster mit der Maus auf ein anderes Fenster, einen Ordner oder ein Laufwerksicon ziehen, kopieren Sie die entsprechende Datei in das gewünschte Ziel. Sie können eine Datei sogar auf eine andere Position innerhalb des selben Fensters ziehen, falls Sie ein Backup benötigen: Es erscheint ein Dialog, mit dem Sie der Kopie einen neuen Namen geben können. Falls Sie den kompletten Inhalt eines Fensters kopieren wollen, rufen Sie zunächst den Menüpunkt **Datei/alle auswählen** auf und führen dann die Kopieroperation aus.

Den vollständigen Inhalt eines Laufwerks kopieren Sie am einfachsten, indem Sie das Laufwerksicon in das gewünschte Ziel-



verzeichnis ziehen. Beachten Sie, daß dabei dateiweise kopiert wird. Wie Sie eine Diskette vollständig kopieren können, erfahren Sie weiter unten im Abschnitt „Disketten kopieren“.

MagiC-Desk öffnet eine Dialogbox, in der Sie die Anzahl der zu kopierenden Objekte und deren ungefähren Platzbedarf nachlesen können.

Unter diesen Informationen können Sie den gewünschten Kopiermodus festlegen:

**Bestätigen:** Der Anwender wird gewarnt, bevor eine Datei mit dem selben Namen überschrieben wird.

**Backupmodus:** Alle gleichnamigen Dateien, die ein älteres Dateidatum haben, werden ohne Warnung überschrieben. Bei gleichem oder jüngerem Datum werden sie übersprungen bzw. gelöscht (beim Verschieben).

**Überschreiben:** Alle Dateien mit dem gleichen Namen werden ohne Warnung überschrieben.

**Umbenennen:** Alle Dateien/Ordner können umbenannt werden, bevor sie kopiert/verschoben werden.

### **Verschieben**

Das Verschieben einer Datei ist vergleichbar mit dem Kopieren der Datei und dem anschließenden Löschen des Originals. Gehen Sie genauso vor wie beim Kopieren, bis auf den Unterschied, daß Sie die **ctrl**-Taste drücken, bevor Sie die Maustaste drücken.

Während kopiert, verschoben oder gelöscht wird, zeigt MagiC-Desk in einer Box an, welche Datei bzw. welcher Ordner gerade verarbeitet wird. Falls sich bereits eine Datei gleichen Namens im Zielverzeichnis befindet, erscheint folgende Dialogbox:



Hier können Sie entweder die Kopie umbenennen, die vorhandene Datei überschreiben oder die Datei überspringen. Falls es zu einem Namenskonflikt zwischen zwei Ordnern kommt, erscheint dieser Dialog:



In diesem Fall können Sie entweder den bereits vorhandenen Ordner als Zielverzeichnis benutzen, den Namen des kopierten Ordners ändern oder den Kopiervorgang abbrechen.

MagiC-Desk verwendet ein ausgefeiltes Verfahren, um festzustellen, ob auf dem Ziellaufwerk ausreichend freier Platz vorhanden ist, bevor das Kopieren startet. Die Meldung **Nicht genug Speicher auf Laufwerk A**, nachdem Sie bereits eine Vielzahl von Dateien kopiert haben, gehört damit der Vergangenheit an. MagiC-Desk warnt Sie vorher – Sie sollten diese Warnung nur ignorieren, wenn Sie wissen, daß auf dem Ziellaufwerk genug Dateien durch neue gleichen Namens überschrieben werden.

## Löschen

Dateien und Ordner werden gelöscht, indem Sie sie auf den Papierkorb ziehen oder den Menüpunkt **Datei/löschen** aufrufen. Eine Box informiert Sie über die Anzahl der zu löschenden Dateien und Ordner und über den von ihnen auf dem Laufwerk belegten Speicherplatz – dies ist ein Indikator dafür, wieviel Platz Sie durch das Löschen der Dateien auf dem Laufwerk gewinnen.

Durch Drücken beider **shift**-Tasten können Sie das Kopieren oder Löschen von Dateien abbrechen.

Falls Sie die Warnmeldungen beim Kopieren und Löschen stören, können Sie diese im Dialog **Optionen/Einstellungen** unter **Kopieren/Löschen** global abschalten. Aber Vorsicht: Ohne diese Warnmeldungen können Sie versehentlich eine Menge wichtiger Daten verlieren!

## Erzeugen eines symbolischen Links (Alias)

Das MagiC-Dateisystem erlaubt das Anlegen sogenannter symbolischer Links (nicht auf Windows-Laufwerken unter MagiC PC). Ein symbolischer Link stellt einen Verweis auf ein Objekt (Programm, Datei, Ordner) dar, wird aber genauso wie das Originalobjekt behandelt, auch wenn sich dieses an einer ganz anderen Stelle befindet. Anstatt ein Programm an den gewünschten Platz zu kopieren, können Sie einen symbolischen Link erzeugen. Der Vorteil eines Links besteht dabei darin, daß er weniger Speicher als das Original belegt und Änderungen, die am Original durchgeführt werden, sofort auch für den symbolischen Link gültig werden.

Ein symbolischer Link für einen Ordner, eine Datei oder ein Laufwerk wird unter MagiC-Desk erzeugt, indem Sie die **alt**-Taste drücken und dann (bei immer noch gedrückter **alt**-Taste) das entsprechende Symbol an den Bestimmungsort (Laufwerk, Ordner oder Fenster) schieben.

Zur einfachen Unterscheidung von normalen Dateien werden symbolische Links in kursiver Schrift dargestellt. Einen symbolischen Link löschen Sie wie jede andere Datei, indem Sie ihn auf den Papierkorb ziehen.

## Umbenennen von Objekten

Um Dateien, Ordner oder Laufwerke umzubenennen, selektieren Sie das gewünschte Objekt zunächst mit der Maus. Rufen Sie nun den Menüpunkt **Datei/Information** auf. Es erscheint eine objektspezifische Informationsbox, in der Sie dem Objekt u. a. einen neuen Namen geben können. Weitere Informationen dazu finden Sie in der Beschreibung der MagiC-Desk-Menüs.

## Formatieren und Initialisieren von Disketten



Zum Formatieren einer Diskette selektieren Sie das Diskettensymbol und rufen dann den Menüpunkt **Datei/Formatieren** auf. Stellen Sie hier die Parameter für das Formatieren ein (HD- oder DD-Diskette, Sonderformate).

Beachten Sie bitte, daß unter MagiC Mac nur ein Formatieren im Standard-HD- oder DD-Format möglich ist.

Außerdem können Sie der Diskette einen Namen geben.

Alle auf der Diskette vorhandenen Daten werden beim Formatieren gelöscht. Falls Sie eine Fehlermeldung erhalten (z.B. **Sektor defekt**), sollten Sie die Diskette aus Sicherheitsgründen nicht verwenden. Das Formatieren läßt sich durch Drücken beider **shift**-Tasten abbrechen.

Falls Sie eine Diskette, die bereits Dateien enthält, lediglich leeren wollen, können Sie dazu den Knopf **Init** verwenden: Dabei wird nur das Inhaltsverzeichnis der Diskette gelöscht, was wesentlich schneller geht, als die Diskette zu formatieren.

## Kopieren von Disketten

MagiC-Desk bietet eine komfortable Möglichkeit zum Kopieren ganzer Disketten, beispielsweise um eine Sicherheitskopie anzufertigen. Rufen Sie dazu den Menüpunkt **Datei/Disk kopieren** auf.

Aus Geschwindigkeitsgründen analysiert das Kopierprogramm das Format der Quelldiskette und formatiert die Zieldiskette entsprechend. Wenn Sie den Radioknopf **Ohne Formatieren** einschalten, unterbleibt diese Aktion, vorausgesetzt, das Format der Zieldiskette entspricht dem der Quelldiskette. Wenn Sie (wie normalerweise üblich) mit einem einzelnen Diskettenlaufwerk arbeiten, werden Sie nach dem Einlesen der Quelldiskette aufgefordert, die Zieldiskette einzulegen. Falls die Zieldiskette anders als die Quelldiskette formatiert ist, werden Sie in einem Dialog darauf hingewiesen. Sie haben dann die Möglichkeit, den Kopiervorgang abubrechen oder die Zieldiskette im passenden Format zu formatieren.

Falls Sie beim Kopieren nicht genügend Speicher frei haben, um die Quelldiskette einzulesen, können Sie dafür Platz auf einem Festplattenlaufwerk belegen. Rufen Sie zu diesem Zweck den **Optionen**-Dialog auf und stellen Sie unter **Temporärlaufwerk** die Partition ein, auf der die Daten kurzfristig ausgelagert werden sollen. Nach Abschluss des Kopiervorgangs wird die angelegte Datei automatisch wieder gelöscht.

## Dateien anzeigen

MagiC-Desk selbst kann keine Dateiinhalte anzeigen. Dafür können Sie als Anwender Ihren Lieblings-Dateiviewer installieren, mit dem alle Dateien angezeigt werden, deren Dateitypen nicht über **Optionen/Anwendung anmelden** bereits einem Programm zugeordnet sind.

Öffnen Sie dazu den Dialog **Optionen/Einstellungen/Dienstprogramme**. Unter **Anzeige** können Sie festlegen, welches Programm zum Anzeigen nicht zugewiesener Dateien verwendet werden soll. Voreingestellt ist das bei MagiC mitgelieferte **MGVIEW**-Programm, das Textdateien in einem Fenster darstellen kann.

### **Anzeige von nicht angemeldeten Dateitypen über AV\_STARTPROG**

Wird bei AV\_STARTPROG ein nicht angemeldeter Dateityp übergeben, wird jetzt automatisch das Default-Anzeigeprogramm (i.a. MGVIEW) gestartet. Der ASH Mailer kann jetzt also die Textdateien anzeigen.

## Die Menüstruktur von MagiC-Desk

Die Menüleiste von MagiC-Desk besitzt die Menüs: **MAGXDESK, Datei, Darstellung, Optionen, Objekte**.

Die meisten Menüpunkte können auch mit einer Tastenkombination aufgerufen werden, die jeweils hinter dem Menüpunkt gezeigt wird. Dabei steht das Zeichen ^ für die **ctrl**-Taste und das Schließknopf-Symbol für die **alt**-Taste.

### **MAGXDESK: Über MagiC**

Hier finden Sie Copyright und Versionsnummer von MagiC und MagiC-Desk.

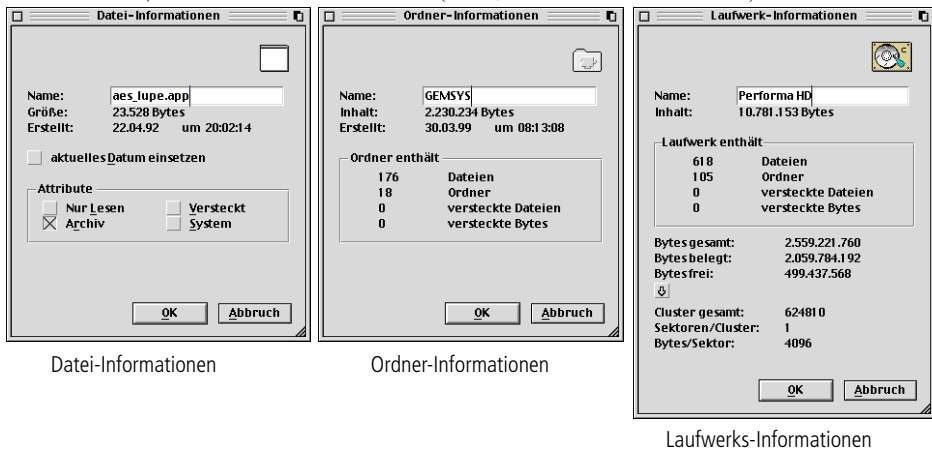
### **Das Datei-Menü**

#### **Datei/Öffnen**

Diesen Menüeintrag können Sie nur aufrufen, wenn Sie vorher ein einzelnes Icon ausgewählt haben. Es öffnet sich eine Dialogbox, in der Sie Parameter eintippen können (z.B. den Namen einer zu bearbeitenden Datei oder Optionen für ein **TTP**-Programm). Diese Box erscheint übrigens auch dann, wenn Sie einen Doppelklick bei gleichzeitig gedrückter **ctrl**-Taste auf ein Programmsymbol ausführen.

## Datei/Informationen

Es erscheint ein Fensterdialog, der Informationen zu dem selektierten Icon enthält. Die gezeigten Informationen variieren je nach Art des selektierten Icons (Datei-, Ordner- oder Laufwerksicon).



Der Datei- bzw. Ordnername kann geändert werden. Die Dateiattribute **Nur lesen**, **Versteckt**, **Archiv** und **System** können modifiziert werden. Versteckte Dateien sind nicht sichtbar, es sei denn, Sie aktivieren die Option **Einstellungen/Fenster/Versteckte Dateien zeigen**. Mit dem Schalter **aktuelles Datum einsetzen** wird das Dateidatum auf das Systemdatum geändert.

Falls bei den Informationen zu einer Diskette die Angabe **Bootsektor ausführbar** erscheint, könnte es sein, dass diese Diskette einen Bootvirus enthält.

Falls beim Aufruf von **Datei/Informationen** mehrere Objekte ausgewählt waren, können Sie die Informationen zum jeweils nächsten Objekt per Klick auf **OK** (dabei werden vorgenommene Änderungen abgespeichert) oder **Überspringen** (Änderungen werden nicht gespeichert) aufrufen. Ein Klick auf **Abbruch** zeigt keine weiteren Informationen an.

## Datei/Löschen

Wenn Sie diesen Menüpunkt aufrufen, werden alle im aktiven Fenster selektierten Dateien gelöscht. Das ist besonders nützlich, wenn der Papierkorb gerade von einem offenen Fenster verdeckt wird. Der Menüpunkt kann nur ausgewählt werden, wenn keine Objekte außerhalb des aktiven Fensters selektiert sind!

## Datei/Neuer Ordner

Es öffnet sich eine Dialogbox, in der Sie den Namen für einen neuen Ordner eingeben können. Dieser Ordner erscheint sofort nach Klick auf **Erstellen** im aktiven Fenster.

## Datei/Suchen

Das Suchen von Dateien unter MagiC-Desk wird von dem kleinen Utility **MGSEARCH** bewerkstelligt, das bei Aufruf dieses Menüpunkts automatisch parallel gestartet wird. Dies hat den Vorteil, daß Sie weiterarbeiten können, während die Suche im Hintergrund abläuft. Selektieren Sie vor Aufruf von **Suchen** die Laufwerke bzw. Ordner, auf bzw. in denen gesucht werden soll. Sie können nach Dateinamen (inklusive der Wildcards **\*** und **?**) und nach Dateien mit einer bestimmten Größe bzw. mit einem bestimmten Datum suchen. Alle gefundenen Dateien werden in einem Fenster aufgelistet. Mit Doppelklick auf eine gefundene Datei öffnen Sie den Ordner, in dem sich die Datei befindet. Die Datei ist dann bereits ausgewählt.

***Datei/Schließen***

Zeigt im Fenster das übergeordnete Verzeichnis an. Falls Sie sich bereits im Wurzelverzeichnis befinden, wird das Fenster geschlossen.

***Datei/Schließe Fenster***

Schließt das oberste MagiC-Desk-Fenster.

***Datei/alle auswählen***

Alle Objekte im aktiven MagiC-Desk-Fenster werden selektiert. Falls kein Fenster geöffnet ist, werden alle Desktopicons selektiert.

***Datei/Formatieren***

Dieser Menüpunkt ist nur anwählbar, wenn ein einzelnes Laufwerkssymbol selektiert ist. Falls es sich bei diesem Laufwerk nicht um eine Diskette handelt, wird das Laufwerk nicht formatiert, sondern initialisiert.

Die Knöpfe **DD** und **HD** setzen die Standardwerte für Sektoranzahl und Spüranzahl für DD- und HD-Disketten. So formatierte Disketten können Sie auch auf IBM-PCs und Macintosh-Rechnern (über PC-Exchange) lesen. Mit **Optionen...** können Sie einen Dialog öffnen, der zusätzliche Einstellungsmöglichkeiten für das Diskettenformat bietet. Diese sind aber nur für Profis gedacht. Normalerweise sollten Sie hier keine Änderungen vornehmen.

Das Formatieren einer Diskette kann durch das Drücken beider **shift**-Tasten abgebrochen werden.

***Datei/Medium auswerfen***

Damit können Sie auf dem Atari ein Wechselmedium auswerfen, vorausgesetzt der verwendete Harddisktreiber unterstützt diese Funktion. Unter MagiC Mac können Sie mit diesem Menüpunkt Diskettenmedien und AHDI-Wechselmedien auswerfen.

***Datei/Disk kopieren***

Unter diesem Menüpunkt bietet MagiC-Desk eine Funktion zum Erzeugen einer 1:1-Kopie einer Diskette, auch wenn Sie nur über ein Diskettenlaufwerk verfügen. Dieser Menüpunkt wurde bereits ausführlich im Abschnitt „Kopieren von Disketten“ beschrieben.

**Das Darstellung-Menü*****Darstellung/als Bilder – als Text***

Legen Sie fest, ob die Objekte in MagiC-Desk-Fenstern als Text oder als Symbole dargestellt werden sollen.

***Darstellung/Zeichensatz***

Wählen Sie im MagiC-Fontselektor die Schriftart und -größe aus, die für die Textdarstellung verwendet werden sollen. Falls Sie NVDI installiert haben, können Sie dafür auch Vektorschriften verwenden.

***Darstellung/einspaltig***

Legen Sie hier fest, ob die Dateien einspaltig oder mehrspaltig aufgelistet werden sollen.

***Darstellung/Größe, Datum, Zeit zeigen***

Mit diesen Schaltern legen Sie fest, ob in der Textdarstellung zusätzlich die Größe, das Erzeugungsdatum und die Erzeugungsurzeit der Objekte erscheinen sollen.

***Darstellung/nach Namen, Datum, Größe, Typ, unsortiert***

Legen Sie hier die Sortierung für die Objekte im Fenster fest.

***Darstellung/Maske setzen***

In diesem Dialog können Sie für jedes Fenster einen Filter für die Anzeige der Dateien setzen. Mit der **Verzeichnismaske** „\*.TXT“ beispielsweise werden nur Dateien mit der Endung **TXT** aufgelistet.



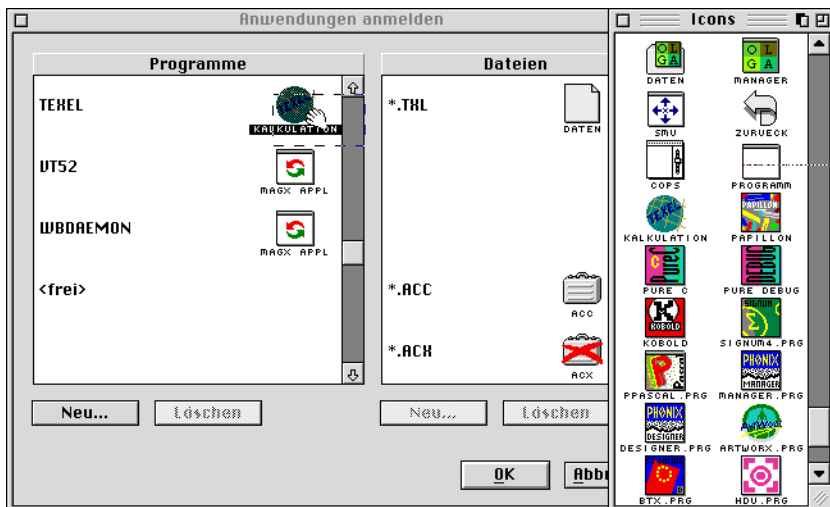
## Das Optionen-Menü

### Optionen/Laufwerke finden

Diese Funktion ermittelt alle angeschlossenen Laufwerke und stellt deren Icons auf dem Desktop dar. Nicht erwünschte Laufwerksicons können Sie entfernen, indem Sie diese auf den Papierkorb ziehen.

### Optionen/Anwendung anmelden

Dieser Menüpunkt ist anwählbar, wenn genau ein Programmicon oder ein zu einem Programm angemeldetes Dateiicon ausgewählt ist.



MagiC-Desk startet dann die parallel laufende „Desktopdatenbank“ **APPLICAT**. Hier können Sie:

- Die Verbindung zwischen verschiedenen Dateitypen und einem Programm herstellen. Ein Doppelklick auf eine Datei startet dann automatisch das damit verbundene Programm. Hierzu selektieren Sie links das gewünschte Programm, klicken rechts bei **Dateien** auf **Neu** und geben die passende Maske für die Dateien, z.B. **\*.SDK** ein.
- Den Programmtyp festlegen (**TOS** oder **TTP**-Programme werden in **VT52**-Fenster umgelenkt).
- Festlegen, ob das Programm im eigenen Pfad oder im Pfad des obersten Fensters gestartet wird.
- Für Programme, die Probleme in einer Multitaskingumgebung haben, den Modus **Single** anmelden. Beim Starten eines „Single“-Programms wird MagiC-Desk verlassen und die parallel laufenden Programme werden eingefroren. Das „Single“-Programm läuft also von anderen Programmen unbeeinflusst ab. Vor allem ältere Programme, die noch nicht auf Multitasking vorbereitet sind, müssen im Single-Modus ausgeführt werden. Wenn Sie ein „Single“-Programm beenden, wird MagiC-Desk automatisch wieder gestartet und alle eingefrorenen Programme werden aufgetaut.
- Einstellen, ob das Programm die **VA\_START**-Nachricht versteht. Ist ein Programm bereits geladen und Sie ziehen eine Datei auf das Programm, so lädt dieses die Datei nach.
- Den Speicherrhunger von Programmen einschränken, die den gesamten Speicher reservieren wollen.

In der zweiseitigen Darstellung finden Sie links die Programme und rechts die ihnen zugeordneten Dateien. Ein Doppelklick auf den Programmnamen öffnet den Dialog mit den Programmeinstellungen. Ein Doppelklick auf das Programm- oder Dateiicon öffnet ein Fenster aller verfügbaren Icons (in diesem

Moment kann es auf Rechnern mit „kleinem“ Bildschirm etwas eng werden und das Iconfenster größtenteils verdeckt sein). Wählen Sie das gewünschte Icon an und ziehen Sie es mit der Maus aus dem Iconfenster auf das zu ersetzende Programm- oder Dateiicon. Alternativ dazu können Sie im ...**anmelden**-Fenster einen Eintrag selektieren und diesem durch Doppelklick auf das gewünschte Icon im **Icons**-Fenster ein neues Icon zuordnen.

Ein Doppelklick auf **Neu...** oder einen schon vorhandenen Maskeneintrag (hier z.B. **\*.LZH**) öffnet die Box für die Festlegung der Dateien, die mit dem Programm verknüpft werden sollen.

Bevor Sie an einem anderen Programm Einstellungen verändern können, müssen Sie zuerst das Programm, das gerade selektiert ist, wieder deselektieren.

Wenn Sie mit der Eingabe fertig sind, klicken Sie auf den **OK**-Knopf. **APPLICAT** sichert alle Einstellungen und Zuordnungen und veranlaßt MagiC-Desk, diese sofort zu übernehmen.

Die Icons befinden sich in normalen **RSC**-Dateien im Ordner **GEMSYS\GEMDESK\RSC**, die Sie mit einem Ressource-Editor wie RSM bearbeiten können. Sie können noch weitere **RSC**-Dateien in den **RSC**-Ordner kopieren (maximal 30). Die darin enthaltenen Icons können dann ebenfalls verwendet werden.

### **Icon zuweisen**

Mit diesem Menüpunkt können Sie die Icons von Dateien, Programmen, Laufwerken, Ordnern und von Drucker und Papierkorb ändern. Es öffnen sich die bereits unter **Optionen/Anwendung anmelden** gezeigten Fenster. Ziehen Sie mit der Maus einfach das gewünschte auf das zu ersetzende Icon (nicht auf den Dateinamen!). Da das Zuweisen zusätzlicher Icons Speicher benötigt, sollten Sie bei Speichermangel nur ein Minimum eigener Icons zuweisen.

### **Einstellungen**

Hier können Sie die meisten Parameter von MagiC-Desk nach Ihren Anforderungen einstellen. Die Dialogbox gliedert sich in mehrere Dialogseiten, die Sie über das **Kategorie**-Menü umschalten können.

#### **Einstellungen: Allgemein**

- **Bewegliche Dialoge:** Schaltet die beweglichen Dialoge von MagiC-Desk ein oder aus.
- **MAGXDESK resident:** Normalerweise verbleibt MagiC-Desk im Speicher, wenn Sie ein Programm starten, so daß Sie jederzeit Zugriff auf seine Funktionen haben. Wenn Sie diesen Schalter ausschalten, wird MagiC-Desk aus dem Speicher entfernt, das gestartete Programm hat so mehr RAM zur Verfügung.  
Hinweis: Wenn Sie beim Starten eines Programms die **alt**-Taste gedrückt halten, wird die Einstellung dieses Schalters ins Gegenteil verkehrt.

- **Beim Beenden sichern:** MagiC-Desk speichert alle Einstellungen automatisch, bevor sie ihn über **Optionen/ausschalten** beenden (dazu gehören Kopiermodus, Hintergrundmuster, Fenster- und Iconpositionen). MagiC-Desk sieht dann beim nächsten Start genauso aus, wie Sie ihn verlassen haben.
- **Doppelklick auf rechter Maustaste:** Ein Einfachklick mit der rechten Maustaste auf ein Objekt hat die Wirkung eines Doppelklicks mit der linken Maustaste.

### Einstellungen: Kopieren/Löschen

- **Bestätigung für Löschen/Kopieren:** Schaltet die Warnmeldungen beim Löschen und Kopieren ein und aus.
- **Kopier-Modus:** siehe Abschnitt „Kopieren, Verschieben und Löschen von Dateien“.



- **Speicherbedarf:** Ermittelt vor dem Kopieren, ob der Speicherplatz auf dem Ziellaufwerk ausreicht.
- **Kobold:** Das schnelle Kopierprogramm Kobold wird für Kopieroperationen verwendet. Dazu muß Kobold gestartet sein (z.B. als Accessory). MagiC-Desk erwartet einen Kobold mit dem Namen **Kobold\_2** bzw. **Kobold\_3**. Sollten Sie Ihren Kobold anders benannt haben, können Sie den korrekten Namen in der **MAGX.INF**-Datei angeben:  
#\_ENV KOBOLD=[Voller Pfad des Kobold-Programms]  
Beachten Sie, daß Kobold nicht automatisch gestartet wird!
- **Resident:** Das Kopierprogramm **MGCOPY**, das automatisch nachgeladen wird, verbleibt im Speicher (belegt ca. 35 KByte).

### Einstellungen: Dienstprogramme

Legen Sie hier Programme fest, die für bestimmte Aktionen von MagiC-Desk aufgerufen werden sollen:

- **Editor:** Der hier eingestellte Editor wird automatisch geladen, wenn Sie beim Doppelklick auf eine Textdatei die Tastenkombination **shift-ctrl** gedrückt halten oder wenn Sie **ctrl-E** tippen.
- **Anzeige:** Das hier eingestellte Programm wird zum Anzeigen von Dateien verwendet, die MagiC-Desk nicht starten kann und für deren Endung keine Anwendung angemeldet wurde.
- **Ausgabe:** Dieses Programm wird aufgerufen, wenn Sie eine Datei auf den Desktop-Drucker ziehen.
- **Command:** Dieser Eintrag spezifiziert einen Kommandozeileninterpreter, der aufgerufen wird, wenn Sie die Tastenkombination **ctrl-B** drücken.

### Einstellungen: Fenster

- **Versteckte Dateien zeigen:** Dateien mit dem Attribut versteckt (hidden) werden trotzdem dargestellt.
- **TOS-Dateien als 8+3:** Legt die Darstellung von Dateinamen im Textmodus fest. Ist die Option eingeschaltet, werden Dateinamen so dargestellt: **NAME. EXT**. Bei ausgeschalteter Option sieht der Dateiname so aus: **NAME.EXT**, was speziell bei der Verwendung langer Dateinamen oder beim Einsatz proportionalen Schriften von Vorteil ist.
- **Iconabstand:** Regelt den Abstand der Icons im Fenster.
- **Rückwärts Pfeil:** Aktiviert den Rückwärts Pfeil in der Dateiliste, mit dem man einen Ordner zurückblättern kann.

### **Einstellungen: Desktop**

- **Hintergrund:** Legt Desktopmuster und -farbe fest, wenn Sie keine Hintergrundkachel ausgewählt haben.
- **Kachel:** Wenn Sie auf das Feld hinter **Kachel** klicken, öffnet sich die Dateiauswahlbox, in der Sie ein IMG-Bild auswählen können, mit dem der Schreibtischhintergrund gekachelt werden soll. Es werden Bilder mit 2, 16 und 256 Farben unterstützt, wobei Sie in jeder Auflösung ein anderes auswählen können. Achten Sie darauf, daß die Bilder die 16 Systemfarben enthalten, da sonst die Fenster und Farbcicons merkwürdig aussehen könnten.
- **Iconraster:** Hier stellen Sie das Raster ein, an dem die Icons auf dem Desktop einrasten.
- **Disknamen initialisieren:** Sorgt dafür, daß bei jedem Start von MagiC-Desk die Namen aller angeschlossenen Harddisks und aller eingerichteten Ramdisks abgefragt und unter den jeweiligen Laufwerksicons dargestellt werden. Ist die Option abgeschaltet, werden die Laufwerksnamen nur dann abgefragt, wenn Sie ein Fenster für das Laufwerk öffnen.
- **Drucker-Icon:** Regelt, ob ein Druckersymbol angezeigt wird oder nicht.

### **Auflösung wechseln**

In diesem Dialog können Sie die Bildschirmauflösung und die Farbanzahl ändern (vorausgesetzt, die verwendete Videohardware unterstützt diese Funktion).

MagiC-Desk sendet eine Shutdown-Nachricht an alle laufenden Applikationen und beendet sich dann automatisch. MagiC wird dann mit den neuen Einstellungen erneut gestartet. Falls sich ein Programm im Speicher befindet, das nicht auf die Shutdown-Nachricht reagieren kann, müssen Sie dieses manuell beenden.

### **Arbeit sichern**

Die aktuellen Einstellungen von MagiC-Desk werden in der Datei **MAGX.INF** abgespeichert.

### **ausschalten**

Rufen Sie diesen Menüpunkt auf, bevor Sie den Computer ausschalten. MagiC-Desk beendet sich selbst und schickt eine Shutdown-Nachricht an alle noch laufenden Programme.

Näheres dazu im Abschnitt „Shutdown“.

### **Objekte**

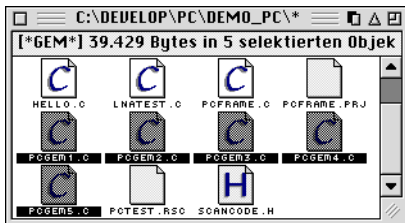
Im oberen Teil dieses Menüs sehen Sie eine Liste aller geöffneten Fenster, über die man sehr schnell auf ein bestimmtes Fenster umschalten kann. Direkt darunter befindet sich eine Liste von Anwendungen, die auch per Shortcut (**ctrl-F1** bis **ctrl-F10**) aufgerufen werden können.

Um ein Programm in diese Liste aufzunehmen, klicken Sie auf **Neu**. In der Dateiauswahlbox wählen Sie dann das gewünschte Programm aus. Ein Programm, das sich bereits in der Liste befindet, kann entfernt oder geändert werden, indem Sie es mit gedrückter **ctrl**-Taste anklicken. Es öffnet sich die Dateiauswahlbox, in der Sie entweder ein neues Programm zuweisen oder den Eintrag löschen können, indem Sie das Namensfeld der Dateiauswahl löschen.

## Tastaturbefehle unter MagiC-Desk

### Autolocator

Bei sehr umfangreichen Verzeichnissen kann das Auffinden bestimmter Dateien sehr mühselig sein. MagiC-Desk enthält daher eine Funktion (Autolocator), bei der Sie durch Eintippen eines Suchmusters im obersten Fenster die gesuchte(n) Datei(en) sehr schnell finden. Mit der Leertaste können Sie das angehängte „\*“ entfernen (alle selektierten Dateien werden in diesem Moment deselektiert) - dies kann zur exakten Festlegung eines Namens oder zur Auswahl von Objekten ohne Extension notwendig sein. Der Name muß dann komplett eingegeben werden.



### Tastaturbelegung in MagiC-Desk

- esc** Das Inhaltsverzeichnis des obersten Fensters wird neu eingelesen.
- undo** Das oberste Fenster wird aufs Wurzelverzeichnis zurückgeschaltet.
- tab** Wirkt wie **ctrl-i** (Info anzeigen).
- insert** Aktiviert den Maximalgrößeknopf des obersten Fensters.
- home** Setzt den Scrollbalken ganz nach oben.
- clr** (**shift-home**) setzt den Scrollbalken ganz nach unten.
- ↑/↓** Scrollt zeilenweise im obersten Fenster von MagiC-Desk.
- shift-↑/↓** Scrollt seitenweise im obersten Fenster von MagiC-Desk.
- Leertaste** Deselektiert auf einen Schlag alle Objekte.
- alt-shift a-z** Öffnet ein neues Laufwerksfenster.
- ctrl-shift a-z** Wechselt das Laufwerk des obersten Fensters. Dabei wird immer auf das Wurzelverzeichnis geschaltet.
- ctrl b** Startet den Kommandoprozessor ohne Parameter in den durch die Fenster vorgegebenen Pfaden. Es ist möglich, mehrere Exemplare des Programms („Instanzen“) zu starten.
- ctrl e** Startet den Editor ohne Parameter in den durch die Fenster vorgegebenen Pfaden.
- ctrl w** Wechselt zyklisch das oberste Fenster.
- alt** Hält man beim Schließen des Fensters über den Closebutton oder über **backspace** die Taste **alt** gedrückt, so wird ein neues Fenster geöffnet, das den übergeordneten Pfad darstellt. Bei Ordnern wird ein neues Fenster mit dem Inhalt des angeklickten Ordners geöffnet. Wird ein Programm mit gedrückter **alt**-Taste gestartet, so wird der Modus **Optionen: Einstellungen/MAGXDESK resident** für diesen Programmstart invertiert.
- ctrl** Hält man beim Schließen des Fensters über den Closebutton oder über **backspace** die Taste **ctrl** gedrückt, so wird das Fenster geschlossen. Wird ein Programm mit gedrückter **ctrl**-Taste gestartet, so wird immer ein Dialog geöffnet, in dem Sie Parameter an das zu startende Programm übergeben können. Das funktioniert auch mit mehreren ausgewählten Dateien mittels **ctrl-shift**-Doppelklick.

### MGVIEW

Falls Sie kein Anzeigeprogramm (Zeigsmir, Gemview, 1st Guide) besitzen, können Sie auf das Textanzeigeprogramm von MagiC zurückgreifen. **MGVIEW** ist ein kleines Programm, das ASCII-Texte im DOS- oder UNIX-Format in einem Fenster anzeigen kann. **MGVIEW** kennt folgende Tastenkombinationen:

- ctrl-q** beendet das Programm (wie **ctrl**-Closebutton)
- ctrl-u** schließt das oberste Fenster, ggf. das Programm

<b>ctrl-w</b>	Fenster zyklisch wechseln
<b>Home</b>	Ganz nach oben scrollen
<b>shift-Home</b>	Ganz nach unten scrollen
<b>Cursor</b>	scrollen
<b>shift-Cursor</b>	Seitenweise scrollen
<b>0</b>	Tabulatoren ausschalten
<b>1..9</b>	Tabulatorweite umschalten (Default: 8)

## MGEDIT – Der Mini-Editor für MagiC

Auf dem neuen MagiC-Edit-Objekt (siehe Abschnitt „Besonderheiten von MagiC“) baut der Mini-Editor **MGEDIT.APP** auf, der im Ordner **GEMSYS\GEMDESK** installiert wird. MGEDIT ist nicht für das Bearbeiten großer Texte gedacht, kann aber sehr gut zum Verändern von Systemdateien wie **MAGX.INF** verwendet werden.

Nach dem Start von MGEDIT können Sie im Menü **Eigenschaften/Voreinstellungen** Schriftart, Textfarbe, Hintergrundfarbe und Tabulatorweite festlegen.

## MGNOTICE – Notizzettel auf dem Desktop

Mit **MGNOTICE** können Notizzettel (ähnlich wie mit dem Notizzettel-Programm für den Mac) auf dem Schreibtisch abgelegt und verwaltet werden. Die Notizzettel werden in Fenstern angezeigt und sind unabhängig vom verwendeten Desktop – sie funktionieren also mit MagiC-Desk und auch mit jinnee.

### *Installation*

Das Programm wird bei der Installation von MagiC in den Ordner **GEMSYS\MAGICUTILITY** kopiert. Um es zu aktivieren, können Sie es entweder von Hand starten oder die Dateien **MGNOTICE.APP** und **MGNOTICE.RSC** in den Start-Ordner (**GEMSYS\MAGIC\START**) schieben. Die Notizen werden in **GEMSYS\GEMDESKNOTICE** abgelegt, dieser Ordner wird, falls noch nicht vorhanden, beim ersten Start erzeugt. Die **INF**-Datei wird im aktuellen Verzeichnis von **MGNOTICE** gespeichert. Alle Dateien sind ASCII-Dateien, also auch von Hand editierbar.

### *Notiz eingeben*

Wählen Sie bei aktiviertem **MGNOTICE** den Menüpunkt **Datei/Neu** an. Geben Sie die gewünschte Notiz ein und drücken Sie **Esc**. Die Notiz wird sofort abgespeichert. Wird die Fensterposition der Notiz später geändert, wird die neue Position erst beim Beenden von **MGNOTICE** bzw. Herunterfahren des Systems gesichert. Die Notiz erscheint zunächst links oben, kann aber nach der Eingabe verschoben werden.

### *Notizprogramm nach vorn holen und nach hinten legen*

Per MagiC-Popup oder durch Klick auf einen Notizzettel werden alle Notizzettel sichtbar. Wird ein anderes Fenster nach vorn gebracht oder die Menüleiste per MagiC-Popup gewechselt, landen alle Notizzettel hinten.

### *Zeichensatz oder Farbe ändern*

Doppelklicken Sie auf eine Notiz. Es erscheint ein Cursor. Jetzt wählen Sie **Eigenschaften/Zeichensatz** bzw. **Eigenschaften/Farbe** an und nehmen die gewünschte Änderung vor. Diese wird sofort gesichert.

Der eingeschaltete Cursor kennzeichnet immer die selektierte Notiz.

Hat der Bildschirm eine Darstellung mit weniger als 16 Farben, werden vom System alle „ungültigen“ Farben als Schwarz dargestellt. **MGNOTICE** wählt in diesem Fall immer weiße Schrift. Hat man also Schwarz auf Hellblau eingestellt und sieht sich das ganze in Schwarzweiß an, erhält man weiße Schrift auf schwarzem Grund. In den Notizen ist die ursprüngliche Farbwahl gespeichert und wird beim Rückschalten auf eine Auflösung mit  $\geq 16$  Farben wieder Schwarz auf Hellblau.

Wer möchte, kann **MGNOTICE.RSC** editieren und in der Farbpalette eigene Farben für den Text eintragen (z.B. Hellrot auf Hellblau usw.).

**Notiz löschen**

Klicken Sie eine Notiz doppelt an. Der Cursor erscheint. Jetzt wählen Sie **Datei/löschen**. Das Fenster wird geschlossen und die Notiz sofort gelöscht.

**Notiz ändern**

Klicken Sie eine Notiz doppelt an. Der Cursor erscheint. Jetzt können Sie die Notiz verändern. Wenn Sie damit fertig sind, drücken Sie **Esc**. Das Notizfenster wird je nach Umfang der Notiz automatisch in der Größe angepaßt.

**Notiz verschieben**

Fenster mit der Maus anklicken und verschieben. Da das Fenster keine echte Fenstertitelleiste hat, geht das Echtzeitverschieben nicht.

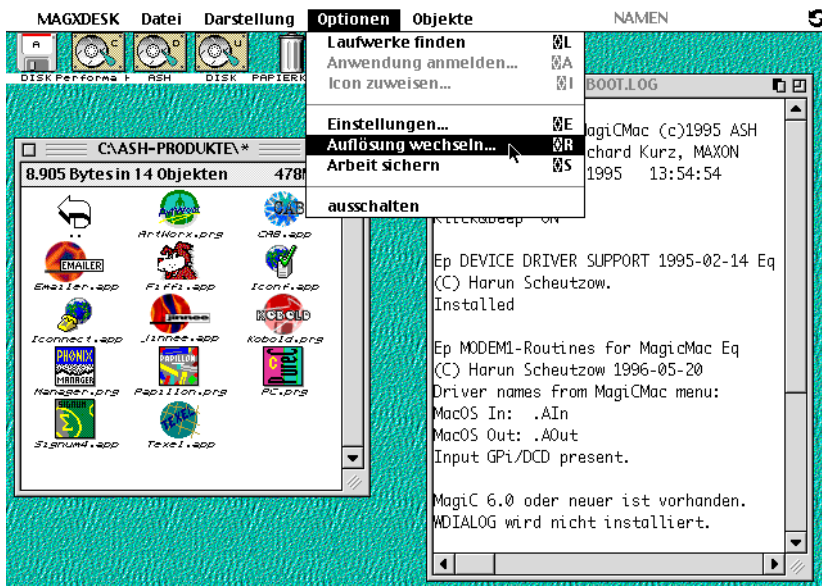
**Voreinstellungen ändern**

Das geht über den Menüpunkt **Eigenschaften/Voreinstellungen**. Ein Klick auf **Zeichensatznamen** oder **Zeichensatzgröße** ruft die Zeichensatzauswahl auf, ein Klick auf **Hintergrundfarbe** das Farb-Popup. Die Fensterposition des Dialogs wird mitgesichert.

## Besonderheiten von MagiC

### Proportionaler Systemfont

Die Schrift für Menüleiste, Dialogboxen und Fenstertitel ist frei wählbar. Erstmals kann dafür auch eine proportionale Schrift verwendet werden. Zur Auswahl stehen alle ins System eingebundenen Schriften, auch von NVDI bereitgestellte Vektorfonts. Dabei können die Schriften für Menüleiste, Dialogboxen, Icons und Fensterinfozeilen separat eingestellt werden. Das Beste daran: Fast alle Programme kommen mit einem proportionalen Font auf Anhieb klar. Für die wenigen Ausnahmen ist er individuell abschaltbar.



Für die Konfiguration der Schriftarten gibt es neue Einträge in der Datei **MAGX.INF**.

**#\_OBS**

Legt die Höhe einer Ressource-Einheit unabhängig vom großen AES-Zeichensatz fest. Insbesondere bei der Verwendung von Vektorfonts als Systemfont sollte hier ein festes Raster von 8x16 eingetragen werden, um Anwendungsprogramme nicht zu verwirren.

Syntax: **#\_OBS horiz.Raster vertik.Raster 0 0**

Beispiel: **#\_OBS 8 16 0 0**

**#\_TXB, #\_TXS**

Schriftart und -höhe lassen sich für den kleinen und den großen AES-Zeichensatz getrennt einstellen. Hier muß unbedingt angegeben werden, ob der Zeichensatz proportional oder unproportional ist.

Syntax für den großen Zeichensatz: **#\_TXB fontID monoFlag pixelHöhe**

Syntax für den kleinen Zeichensatz: **#\_TXS fontID monoFlag pixelHöhe**

Beispiel:

**#\_TXB 1 1 6**

**#\_TXS 1 1 4**

**#\_INW**

Hiermit kann man das Aussehen der Info-Zeile aller Fenster ändern.

Syntax: **#\_INW lineh fontID monoFlag fontH**

**lineh**: Zeilenhöhe. Eine Höhe von 0 bedeutet: Standardhöhe.

**fontID**: Zeichensatz-ID für die Info-Zeile. Eine 0 bedeutet: derselbe Zeichensatz wie für den großen AES-Text.

**monoFlag**: 1 (äquidistant) oder 0 (proportional).

**fontH**: Zeichensatzhöhe für **vst\_height**

Zur bequemen Konfiguration verwenden Sie bitte das mitgelieferte Programm MagiC-Configurator, das uns freundlicherweise von Philipp Donzé zur Verfügung gestellt wurde.

**Neuer Fenstermanager**

Der neue Fenstermanager verwaltet die Fensterstrukturen dynamisch und beschleunigt alle Fensteroperationen. Ab 16 Farben präsentieren sich die Fenster im neuen 3D-Design. Neben dem modernisierten Aussehen hat dies auch den Vorteil, daß man ein Fenster überall am Rahmen packen und verschieben kann.

Der neue Fenstermanager wird durch das Laden der Shared Library **WINFRAME.SLB** aktiviert. Diese muß in der **MAGX.INF**-Datei standardmäßig angemeldet sein. Zu diesem Zweck muß **MAGX.INF** den Eintrag

**#\_SLB 0 WINFRAME.SLB**

enthalten. Fehlt dieser Eintrag in **MAGX.INF**, wird der „alte“ Fenstermanager verwendet.

**Bootvorgang**

Das Starten von MagiC hatte bisher den Charme eines DOS-PCs: Jedes AUTO-Ordner-Programm gibt irgendwelche mehr oder weniger interessanten Mitteilungen aus, die viel zu schnell wieder vom Bildschirm verschwinden, als daß man sie hätte lesen können. Unter MagiC 6.0 können Ausgaben von AUTO-Ordner-Programmen unterdrückt und statt dessen in einer Textdatei protokolliert werden, die man sich bei Bedarf anschauen kann. Einige werden jetzt einwenden, daß ein weißer Bildschirm während des Startvorgangs auch nicht der letzte Schrei ist. Deshalb zeigt MagiC 6.0 ein beliebiges IMG-Bild als Startbildschirm an.

Um zu steuern, wie der Bootvorgang von MagiC ablaufen soll, wurden neue Variablen in **MAGX.INF** eingeführt und in der Sektion **#[boot]** zusammengefaßt.



### **cookies=20**

Die Anzahl der Cookies ist einstellbar, es werden aber immer mindestens 20 Cookies angelegt

### **log=c:\boot.log**

Die Log-Datei fängt die Textausgaben des AUTO-Ordners ab und lenkt sie in eine Datei um (im Beispiel **boot.log** auf Laufwerk C). Diese Datei können Sie sich nach dem Hochfahren von MagiC in einem Texteditor anschauen. Wenn man als Dateiname **u:\dev\null** angibt, wird die Ausgabe ganz unterdrückt.

### **tiles=C:\GEMSYS\GEMDESK\PAT\16\PAT28.IMG**

Vor Ausführen des AUTO-Ordners kann der Bildschirm zunächst mit einem Kachelmuster versehen werden.

### **image=C:\GEMSYS\GEMDESK\PAT\256\MAGIC.IMG**

Zusätzlich kann dann noch ein zentriertes Logo oder Startbild ausgegeben werden.

## **Ändern der Standardhintergrundfarbe**

In der Datei **MAGX.INF** gibt es ab MagiC 5.2 den neuen Eintrag **#\_BKG**, mit dessen Hilfe man Standardhintergrundfarbe und -muster des Desktops (bisher giftgrün) festlegen kann, wie er z.B. beim Start von Single-Mode-Anwendungen und bei Programmen erscheint, die einen eigenen Desktop anmelden und die Standardfarbe nicht verändern.

Es werden die ersten 16 Farben der Farbpalette unterstützt. Tragen Sie hinter **#\_BKG** die Zahl ein, die sich aus 112 plus der gewünschten Farbnummer ergibt, z.B. **#\_BKG 112** für Weiß oder **#\_BKG 125** für Türkis.

## **Drag&Drop**

Beim Drag&Drop können Sie Daten von einem Fenster in ein anderes bewegen. Hierbei kann es sich um Fenster einer Applikation handeln (zwei Textfenster eines Editors) oder gar um Fenster zweier verschiedener Programme. Wenn Sie z.B. den Kobold3 gestartet haben und gleichzeitig ein Verzeichnisfenster im Desktop geöffnet haben, können Sie selektierte Dateien oder Ordner aus dem Desktop-Verzeichnisfenster einfach auf das Kobold-Fenster ziehen. Hierbei wird der Pfad des Desktop-Verzeichnisfensters im Kobold eingestellt und die dort selektierten Dateien im Kobold zum Kopieren selektiert.

Oder Sie haben ein Programm im Fenster des VT52-Emulators laufen, das auf die Eingabe eines Dateinamens samt Pfad wartet. Nun können Sie im Desktop diese Datei suchen und die Datei einfach auf das VT52-Fenster ziehen. VT52 fügt dann den vollständigen Dateinamen an Cursorposition ein.

Sollten Sie sich statt im VT52 in einem Texteditor befinden, der Drag&Drop unterstützt, wird statt des Dateinamens der Inhalt der Datei an der Cursorposition eingefügt.

Sollte ein Programm den Drag&Drop-Mechanismus nicht unterstützen, erscheint eine Fehlermeldung oder einfach gar nichts.

## **Neue Bedienelemente**

Neben den üblichen Fensterelementen ist Ihnen wahrscheinlich schon ein neues aufgefallen:



Dabei handelt es sich um den sogenannten Backdrop-Knopf, der das Fenster in den Hintergrund legt und dafür das darunterliegende nach vorne bringt. Es gibt viele Situationen, in denen die Betätigung dieses Knopfes schneller und bequemer ist, als die offenen Fenster zyklisch mit **ctrl-W** durchzublätern bzw. mit der Maus zu verschieben, bis das gewünschte erscheint.

Neuere Programme unterstützen außerdem die in MagiC eingebaute Iconify-Funktion. In diesen Programmen erscheint zwischen Backdrop- und Volle-Größe-Knopf noch dieses Bedienungselement: der Iconifier.



Mit diesem Knopf wird das Fenster als kleines Symbol am unteren Bildschirmrand abgelegt.



Wenn Sie beim „iconifizieren“ eines Fenster gleichzeitig die **ctrl**-Taste drücken, werden alle Fenster der entsprechenden Anwendung als Icons am unteren Bildschirmrand dargestellt.

Mit einem Doppelklick auf ein Fenster-Icon wird dieses wieder in der Originalgröße geöffnet.

Anders als beim Backdrop-Knopf muß diese Funktion von einem Programm aktiv unterstützt werden, so daß Sie den Iconifier bei älteren Programmen vergeblich suchen.

### Inaktive Fenster bedienen

Dank Multitasking können unter MagiC auch Fenster, die im Hintergrund liegen (und gar nicht zur aktiven Anwendung gehören), auf Mausklicks reagieren. So können jederzeit alle Fensterelemente bedient werden, ohne das Fenster vorher in den Vordergrund klicken zu müssen, was unter Umständen viel Zeit spart.

Mit älteren bzw. unsauber programmierten Anwendungen können Probleme auftreten, wenn sie Operationen mit inaktiven Fenstern ausführen müssen. Bei solchen Programmen müssen Sie das Fenster zuerst aktivieren, indem Sie einen Mausklick auf den Fensterinhalt ausführen.

### Echtzeitscrolling

Beim Bewegen eines Fensterlidars wird der Inhalt des Fensters sofort mitbewegt und nicht erst beim Loslassen neu aufgebaut. Bei gedrückter **ctrl**-Taste läßt sich das Verhalten umkehren, was bei manchen Programmen aus Geschwindigkeitsgründen sinnvoll ist. Kann mit dem **CPX**-Modul **Set \_FLG** konfiguriert werden.

### Echtzeitverschieben

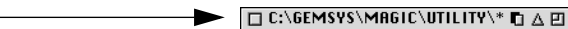
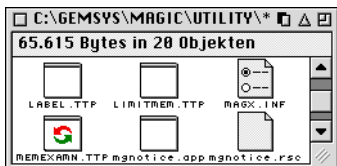
Fenster können solide verschoben werden. Es wird also nicht nur ein gestrichelter Rahmen bewegt, sondern das ganze Fenster mitsamt Inhalt. Gleichzeitiges Drücken der **ctrl**-Taste kehrt das Verhalten um, falls man aus Geschwindigkeitsgründen nur den Rahmen verschieben will. Kann mit dem **CPX**-Modul **Set \_FLG** konfiguriert werden.

## Echtzeitvergrößern

Während man ein Fenster vergrößert oder verkleinert, wird sofort der Inhalt neu gezeichnet. Mit der **ctrl**-Taste kann man auch hier das Verhalten umkehren. Kann ebenfalls mit **Set \_FLG** konfiguriert werden.

## Windowshading

Durch Windowshading wird ein Fenster auf seine Titelleiste reduziert. Das ist praktisch, wenn ein Fenster gerade im Weg ist und man einen Blick hinter dieses Fenster werfen muß. Windowshading lösen Sie durch einen Doppelklick in die Titelleiste des Fensters aus. Den normalen Zustand erreichen Sie durch erneuten Doppelklick. Anders als Iconify funktioniert Windowshading ohne spezielle Anpassung mit jedem Programm, das echte Fenster verwendet.



Doppelklick (an Mausposition) in die Titelleiste des Fensters.

## Der VT52-Emulator

Damit nicht nur GEM-Programme im Multitaskingbetrieb laufen, sondern auch die TOS-Programme, müssen deren Ausgaben in ein Fenster umgeleitet werden. Diese Umlenkung übernimmt das Programm VT52.

Wenn Sie ein TOS-Programm starten (es muß natürlich die Endung **TOS** und nicht **PRG** haben, sonst geht die Sache schief – im Notfall also umbenennen), so werden dessen Ausgaben in ein Fenster des VT52-Emulators umgeleitet. Somit können alle anderen Programme ungestört weiterarbeiten.

Der VT52-Emulator wird automatisch installiert.

## Die VT52-Menüleiste

In der Menüleiste von VT52 finden Sie fünf Menüs. Die Menüeinträge können mit der Maus oder durch eine Tastenkombination aufgerufen werden.

**Über VT52:** Hier finden Sie die Copyright-Meldung und die Versionsnummer von VT52.

**Datei/Öffnen:** Wenn Sie TOS-Programme mehrfach starten wollen, so können Sie über diesen Eintrag ein Programm laden.

**Datei/Information:** Unter diesem Menüpunkt erhalten Sie Informationen über das im obersten VT52-Fenster ablaufende Programm.

**Datei/schließen:** Über diesen Menüpunkt können Sie ein Fenster schließen und gleichzeitig das darin laufende TOS-Programm beenden.

**Datei/Ende:** Dieser Punkt beendet (sofern möglich) alle laufenden TOS-Programme, schließt deren Fenster und entfernt VT52 aus dem System.

## Textselektion

Die in GEM-Programmen übliche Selektion (Block mit der Maus aufziehen und über den Menüpunkt Kopieren in der GEM-Zwischenablage sichern) ist für TOS-Programme nur bedingt geeignet.

In VT52 selektieren Sie daher einen Block, indem Sie mit der Maus an eine Textstelle gehen und die linke Maustaste drücken (und gedrückt halten). Jetzt können Sie den Block zeichenweise selektieren. Beim Loslassen der Maustaste wird der Block automatisch in die GEM-Zwischenablage geschrieben.

**Bearbeiten/Einfügen:** Fügt die in der GEM-Zwischenablage (Clipboard) vorhandenen Daten ab der aktuellen Cursorposition ein.

**Fenster/Wechseln:** Wechselt zum nächsten VT52-Fenster.

**Optionen/Clipboard:** Hier können Sie für die Textselektion (Kopieren) und das Einfügen der Clipboard-Daten festlegen, in welcher Form die Daten gewandelt werden.

Diese Wandlungsmöglichkeiten sind beim Export auf andere Systeme (UNIX z.B. verwendet nur LF als Zeilenendekennung) oder beim Einfügen in andere GEM-Programme (z.B. in einen Editor, der keine Steuerzeichen kann) sehr nützlich.

**Optionen/Terminal:** Unter diesem Menüpunkt können Sie die Terminalparameter beeinflussen. In den ersten beiden Einträgen legen Sie die Größe des Terminals fest. Mit dem nächsten Eintrag können Sie vorgeben, wieviele Ausgabezeilen gepuffert werden sollen. Sie haben dadurch die Möglichkeit zurückzuscrollen, wenn eine Ausgabe aus dem sichtbaren Textschirm herausgescrollt wurde.

Die weiteren Parameter legen das Verhalten des Fensters fest.

Ist **gepufferte Ausgabe** nicht aktiviert, so wird für den Fall, daß ein anderes Programm den Bildschirm zur Ausgabe blockiert (z.B. weil eine Dialogbox dargestellt wird) und ein TOS-Programm (z.B. ein Packer) ebenfalls eine Ausgabe vornimmt, das TOS-Programm angehalten. Ist dieser Punkt aktiviert, so puffert VT52 die Ausgaben des TOS-Programms (das TOS-Programm läuft also weiter) und holt diese Ausgaben nach, sobald der Bildschirm wieder freigegeben ist. Mit dem **Timer-Redraw** legen Sie dabei fest, nach welcher Zeitspanne VT52 versucht, das Terminalfenster wieder zu aktualisieren (**500 ms** sind dabei i.a. völlig ausreichend).

**Optionen/Zeichensatz:** Hier können Sie den Font und die gewünschte Zeichengröße einstellen.

**Optionen/Parameter sichern:** Über diesen Menüpunkt können Sie die aktuellen Einstellungen in der Datei **VT52.INF** sichern. Dabei werden die Fensterposition, Fenstergröße, verwendeter Zeichensatz und die Pfade der gerade aktiven TOS-Programme gespeichert. Sie können somit auch festlegen, welche TOS-Programme beim Start des VT52 automatisch geladen werden.

## Die MagiC-Dateiauswahlbox

Die Dateiauswahlbox von MagiC wurde völlig neu entwickelt. Auch hier stehen die erweiterten Dialogfunktionen zur Verfügung. D. h., sie ist über die Tastatur bedienbar und verschiebbar.

### Sonderfunktionen der Dateiauswahlbox

**alt [a-z]:** schaltet auf das Laufwerk mit dem gewählten Buchstaben um.

**ctrl H:** Geht eine Verzeichnisebene höher.

**ctrl D:** Deselektiert alle Einträge.

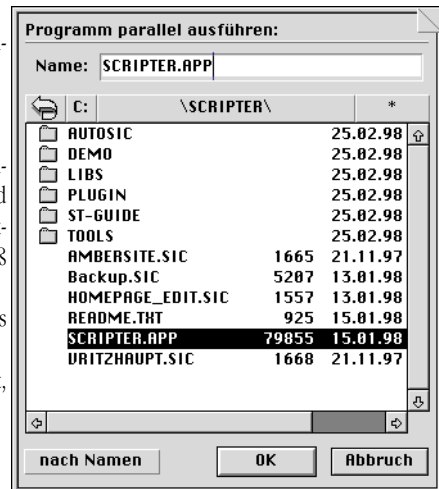
**↓/↑:** Ist keine Datei ausgewählt, wird der Scrollbalken bewegt. Ist eine Datei selektiert, wird die Selektion bewegt. Will man trotz selektierter Dateien per Tastatur scrollen, muß man zusätzlich **ctrl** drücken.

**ctrl esc:** Liest bei Diskettenwechsel das Verzeichnis neu ein.

**Return:** Löst **OK** aus, falls ein Ordner selektiert ist, wird dieser geöffnet.

Ordner werden durch Doppelklick geöffnet.

Die Dateiauswahl enthält einen Autolocator.



Durch Doppelklick auf das Symbol links neben dem Laufwerksbuchstaben gelangt man ins Wurzelverzeichnis, durch Einfachklick eine Ebene höher.

Ein Klick auf den Laufwerksbuchstaben bringt ein Popup aller vorhandener Laufwerke.

Mit Klick auf die Box rechts neben der Pfadanzeige kann auf eine andere Suchmaske umgeschaltet werden. Hierbei gibt es in jedem Fall einen „\*“-Eintrag. Ferner kann ein Programm mehrere Dateimuster übergeben.

Wenn Sie einen Doppelklick auf das Dateimuster-Popup ausführen, können Sie eigene Dateimuster in der Form „\*.XXX“ eintippen. Diese bleiben erhalten, bis Sie den Rechner neu starten.

Um eigene Dateimuster dauerhaft einzugeben, können Sie diese in der Datei **MAGX.INF** vermerken. Dazu muß mit einem Texteditor im **[aes]**-Abschnitt von **MAGX.INF** diese Zeile eingefügt werden: **#\_FSL 0 \*.C;\*.H;\*.S**

Dabei ist **0** ein Flag, das zur Zeit noch ignoriert wird (und deshalb immer Null sein sollte). Es folgt eine Zeichenkette möglicher Extensions, die durch „;“ getrennt sind. Doppelmuster werden voneinander durch „“ getrennt, z.B. **\*.PRG;\*.APP**.

Neben den erwähnten Funktionen gibt es noch einige Erweiterungen, die in Programmen zur Verfügung stehen, welche die neuen MagiC-Funktionen unterstützen: Der Fileselektor kann im Fenster laufen, bietet eine Programm-lokale Pfad-History, es können zusätzliche Dateimuster übergeben werden und eine Mehrfachselektion ist möglich.

## Der MagiC-Fontselektor

In MagiC ist ein Fontselektor integriert, den Programme, die darauf vorbereitet sind, aufrufen können, um einen Zeichensatz auszuwählen oder dessen Schriftgröße und Attribute zu ändern. Derzeit unterstützen z.B. MagiC-Desk, VT52, Texel und ArtWorx diesen Fontselektor, weitere Programme werden folgen.

## Alert-Boxen

Alle normalen Alert-Boxen, die unter MagiC erscheinen, haben rechts oben ein Eselsohr (auch Flugecke genannt). Wenn man die Alert-Box an dieser Stelle mit der Maus packt, kann man die Box auf dem Bildschirm verschieben. Wenn Sie zuerst die rechte Maustaste drücken und dann bei gedrückt gehaltener rechter Maustaste oder **alt**-Taste die Box mit zusätzlich gedrückter linker Maustaste verschieben, wird die Alert-Box durchsichtig verschoben. Somit erhaltenen Sie einen Blick auf den verdeckten Bereich.

Die Buttons in der Alert-Box können über die Funktionstasten bedient werden. **F1** aktiviert hier Knopf 1, **F2**, falls vorhanden, Knopf 2 und **F3**, falls vorhanden, den dritten Knopf (links beginnend). Außerdem erzeugt MagiC automatisch Shortcuts, mit denen die Knöpfe per Alternate-Buchstabe bedient werden können.

## Dialogboxen

Auch die Möglichkeiten der Bedienung normaler Dialogboxen wurden erweitert.

<b>shift-↑/↓</b>	Cursor in das letzte/erste Eingabefeld.
<b>shift-←, Home</b>	Cursor auf den Anfang des Eingabefeldes.
<b>shift-→</b>	Cursor auf das Ende des Eingabefeldes.
<b>ctrl-←</b>	Vorheriges Wort bzw. Zeilenanfang.
<b>ctrl-→</b>	Nächstes Wort bzw. Zeilenende.
<b>shift-Home</b>	Wie <b>esc</b> .
<b>ctrl-delete</b>	Löschen bis Zeilenende.
<b>insert</b>	Einfügemodus.
<b>shift-insert</b>	Überschreibemodus.
<b>ctrl-c</b>	Kopiert den Inhalt des Eingabefeldes in einen Puffer.
<b>ctrl-x</b>	Schneidet den Inhalt des Eingabefeldes aus.

<b>ctrl-v</b>	Fügt Puffer in Eingabefeld ein.
<b>undo</b>	Löst den Button mit Inhalt <b>Abbruch</b> , <b>Zurück</b> , <b>Cancel</b> oder <b>Abort</b> aus.
<b>help</b>	Löst den Button mit Inhalt <b>Hilfe</b> oder <b>Help</b> aus.
<b>ctrl-q</b>	Löst den Button mit Inhalt <b>Ende</b> , <b>Verlassen</b> , <b>Ausgang</b> , <b>Quit</b> oder <b>Exit</b> aus

Mittels **ctrl-x/c/v** können Daten von einer Eingabezeile in eine andere kopiert werden.

Manche Programme verwenden eigene Dialogboxroutinen. In diesen können Sie diese Möglichkeiten nicht nutzen.

### Sonderzeichen eingeben

Um Sonderzeichen einzugeben, die nicht über die Tastatur erreichbar sind, können Sie mit **alt-CapsLock** in einen Modus schalten, in dem die Sonderzeichen normal eingegeben werden. So wird aus einem in diesem Modus getippten **e** ein **é** und aus einem **E** ein **É**. In den Normalmodus können Sie wieder mit **alt-CapsLock** zurückschalten.

### Begrenzung des Speichers

Manche Programme reservieren sich beim Programmstart fast den gesamten freien Speicher und verwalten diesen selbst. Dadurch bleibt aber anderen Programmen, die man parallel dazu starten möchte, meist nicht mehr genug übrig. Unter Umständen hat dann sogar das Betriebssystem selbst nicht mehr genug frei, um beispielsweise die Dateiauswahlbox aufzubauen. Bei manchen Programmen kann man einstellen, wieviel Speicher sie beim Start reservieren bzw. übrig lassen sollen. Sollten Sie an ein Programm geraten, bei dem dies nicht funktioniert, so können Sie in MagiC-Desk unter **Optionen/Anwendung anmelden** diesem Programm ein festes Speicherlimit vorgeben, welches dann nur innerhalb von MagiC-Desk gilt und ohne Veränderung der Programmdatei auskommt.

Mehr zum Thema Speicherlimit und wie man dieses festlegt, erfahren Sie im „Troubleshooting“-Kapitel.

Mit **MEMEXAMN.TTP** im Ordner **GEMSYS\MAGIC\UTILITY** kann man untersuchen, welche Programme sich im Speicher befinden. Ohne Parameter gestartet, gibt das Programm die aktuelle Speicherbelegung an, sonst kann man einen Buchstaben für das Laufwerk angeben, auf dessen Wurzelverzeichnis eine **\_sys\_\$\$\$**-Datei liegt. Diese Datei wird von MagiC bei einer Zerstörung der Speicherliste auf Wunsch angelegt, bevor das System angehalten wird.

### Write Back Cache

Hinter diesem Zauberwort verbirgt sich eine besonders effektive Methode der Beschleunigung von Festplatten- und Diskettenzugriffen, besonders beim Schreiben. Das Prinzip beruht darauf, Daten nicht sofort, sondern verzögert auf die Platte oder Diskette zu schreiben. Weitere Änderungen der Daten brauchen dann nicht auf der Platte durchgeführt zu werden, sondern im schnellen Speicher des Rechners. Erst wenn eine Zeitlang keine Änderungen mehr durchgeführt wurden, werden alle Daten in einem Rutsch auf die Festplatte bzw. Diskette geschrieben. Sie brauchen nur das Programm **WBDAEMON** (Write Back Daemon) zu starten, das Sie im Ordner **GEMSYS\MAGIC\UTILITY** finden. Sie können es auch in den **GEMSYS\MAGIC\START**-Ordner legen (dort befindet es sich nach der Installation), damit es beim Start von MagiC automatisch geladen wird.

#### *Write Back Cache auf dem Mac*

Das Mac OS verwendet von sich aus einen Write Back Cache, von dem auch MagiC Mac beim Zugriff auf Mac-Festplatten profitiert. Wenn Sie in der Mac OS-Umgebung von MagiC Mac im Dialog **Einstellungen/Systemparameter** den Eintrag **Unmittelbare Dateisicherung** deaktivieren, wird der Write Back Cache des Mac verwendet. In diesem Fall sollte jedoch **WBDAEMON** gestartet werden, sonst sind alle Änderungen an Dateien verloren, wenn MagiC Mac abstürzen sollte.

### ***Write Back Cache auf dem ATARI***

Für einen optimalen Betrieb empfiehlt es sich, den Cache des Festplattentreibers (der auch beim Floppybetrieb verwendet wird), großzügig zu dimensionieren (sofern Ihr Festplattentreiber sich in dieser Hinsicht konfigurieren läßt). Das heißt nicht, daß Sie gleich 2 Megabyte reservieren sollen, sondern ungefähr 5 bis 20 Sektoren für Daten und 10 bis 30 Sektoren für die FAT. Je kleiner die zu kopierenden bzw. zu löschenden Dateien sind, desto drastischer fällt der Gewinn im Vergleich zum Betrieb ohne **WBDAEMON** aus.

Achten Sie bei Disketten und Wechselpplatten darauf, daß der Cache vollständig zurückgeschrieben worden ist, bevor Sie das Medium wechseln bzw. entfernen. Dabei genügt es aber, auf das Erlöschen des Zugriffslämpchens zu warten; vermutlich haben Sie das sowieso schon immer getan. Weiterhin sollten Sie den Rechner nicht mehr, wie Sie es vielleicht gewohnt sind, einfach ausschalten (siehe „Shutdown“). Da der Cache spätestens 2 Sekunden nach dem letzten Zugriff zurückgeschrieben wird, ist das Risiko von Datenverlusten äußerst gering.

### ***Write Back Cache auf dem PC***

Unter MagiC PC wird der Write Back Cache nicht benötigt, da Windows selbst über ein effektives Caching verfügt, so daß durch den Einsatz des Write Back Caches keine weiteren Vorteile entstehen.

## **Das Shared-Libraries-Konzept**

### ***Was sind Shared Libraries ?***

Meist werden Bibliotheken mit häufig genutzten Prozeduren in einem eigenen Objektmodul zusammengefaßt und mit mehreren Programmen zusammengelinkt. Dabei enthält jedes Programm eine Kopie der Bibliothek, die fest in die PRG-Datei integriert wird.

Shared Libraries dagegen existieren als eigene Dateien nur ein einziges Mal auf der Festplatte und werden von mehreren Programmen, auch gleichzeitig, verwendet.

Shared Libraries werden im MagiC-Extensions-Ordner (**C:\GEMSYS\MAGICXTENSION**) installiert.

### ***Wozu Shared Libraries ?***

Gegenüber fest eingelinkten Bibliotheken ergeben sich eine Reihe von Vorteilen:

- Speicherplatzersparnis auf der Festplatte. Je mehr Programme dieselben Bibliotheken verwenden, desto größer ist die Ersparnis.
- Speicherplatzersparnis im Hauptspeicher. Dies kommt erst dann zum Tragen, wenn mehrere Programme gleichzeitig geladen sind, die dieselbe Bibliothek verwenden.
- Systematische Wartung für den Programmierer: Beim Update genügt es mitunter, nur eine neue Bibliothek nachzureichen. Von diesem Update profitieren alle Programme, die die Bibliothek verwenden. Außerdem sind weniger Quelltexte zu warten. Wenn eine Bibliothek verändert wurde, müssen nicht alle Programme, die sie verwenden, neu übersetzt werden.

Natürlich gibt es auch Nachteile:

- Das Programm laden dauert etwas länger. Jedoch nur, wenn die Bibliothek noch nicht geladen ist.
- Es können sich Wechselwirkungen von Updates verschiedener Programme ergeben. Beim Austausch einer Bibliothek können mehrere Programme betroffen sein (positiv oder negativ).
- Bei der Installation eines Programms müssen Dateien in den **XTENSION** Ordner kopiert werden, es ist also nicht mehr ohne weiteres nachvollziehbar, zu welchem Programm welche Shared Library gehört. Abhilfe z.B.: Nur Aliase in den **XTENSION**-Ordner legen.

## Das MagiC-Edit-Objekt

MagiC bietet als Betriebssystemerweiterung einen kompletten Editor, der als Shared Library (siehe oben) unter dem Namen **editobjc.slb** im **XTENSION**-Ordner (**GEMSYS\MAGIC\XTENSION**) installiert wird.

Auf dieses neue Editobjekt können entsprechend angepaßte Programme zugreifen und damit in Texteingabefeldern komfortable Bearbeitungsfunktionen anbieten (mehrzeilige Eingabefelder, Textselektion mit der Maus, Cut-Copy-Paste).

## Laufwerk U

Sie werden auf Ihrem Desktop vielleicht das Laufwerk **U** bemerkt haben. Dabei handelt es sich nicht wie bei den Laufwerken **A** und **C** um ein tatsächlich vorhandenes Laufwerk, sondern um eine spezielle Eigenschaft von MagiC. Für den reinen Anwender ist das Laufwerk **U** eher uninteressant, da es aber auf dem Desktop erscheint, folgt eine kurze Beschreibung, näheres können Sie der separat erhältlichen MagiC-Entwicklerdokumentation entnehmen.

Öffnen Sie Laufwerk **U**, Sie sehen jetzt folgende Verzeichnisse bzw. Dateien:

**DEV:** Dieses Verzeichnis enthält Pseudodateien, die Geräte bzw. Schnittstellen repräsentieren. Je nach Hardware sind verschiedene Schnittstellen verfügbar. Hier können auch weitere Gerätetreiber installiert werden, damit erhält man einen genormten Zugang auf Schnittstellen und externe Geräte. Wenn Sie z.B. eine Datei auf **u:\dev\con** abspeichern, entspricht dies der Ausgabe über den VT52-Emulator (d.h. als Text auf den Bildschirm).

**PIPE:** Dieses Verzeichnis enthält Objekte, die für den Datenaustausch zwischen Programmen verwendet werden können. Unter anderem wird dieses Verzeichnis für den Drag & Drop-Mechanismus verwendet.

**PROC:** Hier finden Sie alle gerade laufenden Programme mit Erstelldatum und Speicherplatzbedarf.

**SHM:** Hier können Programme gemeinsam benutzte Speicherblöcke verwalten, sogenanntes „shared memory“. Außerdem finden Sie für jedes dem System bekannte Laufwerk ein Verzeichnis bzw. eine leere Datei (d.h. mit 0 Bytes Länge). Die Verzeichnisse repräsentieren alle z.Zt. gültigen Laufwerke. Sie können die Verzeichnisse öffnen und mit ihnen arbeiten wie mit den Laufwerken. Der Pfad **u:\c\bin** ist praktisch eine andere Schreibweise für **c:\bin**. Ungültige Laufwerke (z.B. keine Diskette oder kein Medium eingelegt) erscheinen als leere Dateien. Tatsächlich sind diese Dateien Verweise (sog. „symbolic links“) auf die Wurzelverzeichnisse aller Laufwerke.

## Shutdown

Bei einem Multitaskingsystem ist es eigentlich nicht mehr zulässig, den Rechner nach Gebrauch einfach abzuschalten bzw. bei MagiC Mac per **Befehlstaste-Q** einfach alle MagiC-Programme abubrechen. Aus diesem Grund gibt es in MagiC einen sogenannten Shutdown-Mechanismus, den Sie aktivieren, indem Sie im MagiC-Desk den Menüpunkt **Optionen/Ausschalten**, in jinnee **Objekt/Ausschalten** oder in EASE **Datei/Beenden/Ausschalten** aufrufen. Alle noch unter MagiC laufenden Programme erhalten eine Nachricht, daß sie sich beenden sollten. Sind nach einer gewissen Zeit immer noch Programme im Speicher, wird eine Fehlermeldung ausgegeben und Sie werden aufgefordert, die entsprechenden Programme manuell zu beenden. Leider unterstützen zur Zeit nur sehr wenige Programme diesen Shutdown-Mechanismus, in Zukunft werden es sicherlich mehr.

In der Datei **SHUTDOWN.INF**, die Sie im Ordner **GEMSYS\GEMDESK** finden, können Sie Programmnamen (ohne **.PRG** oder **.APP**) angeben, die unkritisch sind und nicht zu einer Fehlermeldung durch **SHUTDOWN** führen sollen.

Aus Sicherheitsgründen wird unter MagiC auf dem Atari die Tastenkombination **ctrl-alt-del** abgefangen und zunächst ein eventuell laufender **WBDAEMON** beendet. Wenn Sie MagiC-Desk verwenden, wird durch **ctrl-**



**alt-del** ein normaler Shutdown ausgelöst, als wenn Sie den entsprechenden Menüeintrag angewählt hätten. Wenn Sie **ctrl-alt-del** ein zweites Mal betätigen, wird wie gewohnt ein Neustart durchgeführt.

### Die Datei AUTOEXEC.BAT im AUTO-Ordner

Einer der wenigen Fälle, in dem die Reihenfolge von Dateien in einem Verzeichnis eine Rolle spielt, ist das Abarbeiten des **AUTO**-Ordners. Da sowohl unter Windows als auch unter Mac OS anders als beim Atari keine sequentielle Dateireihenfolge vorhanden ist, wurde in MagiC eine spezielle Funktion eingebaut, mit der die Abarbeitung des **AUTO**-Ordners gesteuert werden kann. Dabei handelt es sich um die Textdatei **AUTOEXEC.BAT**. Findet MagiC beim Starten im **AUTO**-Ordner eine solche Datei, werden nur die in dieser Datei aufgeführten Programme in der dort vermerkten Reihenfolge abgearbeitet. Programme, die sich zwar im **AUTO**-Ordner befinden, aber nicht in der **AUTOEXEC.BAT**-Datei vermerkt sind, werden nicht ausgeführt. Die im Lieferumfang von MagiC PC enthaltene **AUTOEXEC.BAT**-Datei sieht beispielsweise folgendermaßen aus:

**; AUTOEXEC.BAT für MagiC PC**

**NVDI.PRG**

**DRVIN.PRG**

**MFPP.PRG**

**MAGICSCR.PRG ;sollte als letztes Programm ausgeführt werden**

Kommentare in der **AUTOEXEC.BAT** werden durch ein Semikolon eingeleitet.

Tragen Sie Ihre eigenen **AUTO**-Ordner-Programme ebenfalls hier ein, damit sie ausgeführt werden.

### Der Programm-Manager

Immer, wenn ein Programm einen AES-Aufruf macht oder auf ein Ereignis wartet, kommt man über die Tastenkombination **ctrl-alt-esc** in den Programm-Manager (unter MagiC PC drücken Sie **ctrl-alt-^**).

Hier werden alle derzeit laufenden Tasks aufgelistet:

0	MAGXDESK	wait	kb	bt	ms	ti	151252	Byt
1	SCRENMGR	run	kb	bt	m1	ms	4338868	Byt
2	MAGICMAC	wait			ms	ti	77960	Byt
3	COPS	wait	kb	bt	ms	ti	143084	Byt
4	PAPILLON	wait	kb	bt	ms	ti	1625116	Byt

Hier können Sie, falls ein Programm das System lahmgelegt hat, dieses mit den Cursortasten anwählen und mit der **del**-Taste beenden. Wenn Sie die EASE beenden, landen Sie normalerweise im MagiC-Desk oder in der Dateiauswahlbox, um einen Desktop auszuwählen.

Alle momentan im System befindlichen Applikationen werden in einer Zeile mit folgenden Informationen angezeigt:

- Applikationsnummer (**ap\_id**): Dies ist die Nummer, die man bei **appl\_init()** und in **global[2]** erhält. Unter MagiC und den bisherigen TOS-Versionen hat die Hauptapplikation immer die Nummer 0 und der Bildschirm-Manager (**SCRENMGR**) die Nummer 1.
- Applikationsname: Dies ist der Name, unter dem das Programm gestartet wurde und über den man mit **appl\_find()** an seine **ap\_id** kommt.
- Status der Applikation:

**running** bedeutet, daß das Programm gerade läuft.

**ready** ist ein Programm, das auf nichts wartet und gleich weiterläuft.

Eine Applikation mit Status **waiting** wartet auf Aktionen des Benutzers oder andere Ereignisse. Auf welche Ereignisse gewartet wird, zeigen die folgenden Buchstaben:

**kb** (Tastatur), **bt** (Mausknopf), **m1** (erstes Mausrechteck), **m2** (zweites Mausrechteck), **ms** (Nachricht),

**ti** (Timer), **se** (Semaphore (**wind\_update**))

**frozen** sind eingefrorene Programme, die während der Ausführung eines im „single Modus“ gestarteten Programms angehalten werden, oder solche, die über den Programm-Manager mittels der Taste **F** eingefroren worden sind.

Programme mit Status **zombie** warten gerade auf ihre endgültige Beendigung. Sie können nicht mehr manipuliert werden, da sie bei der nächsten Gelegenheit aus dem Speicher entfernt werden.

- zugehörige Signale:

**MENU** zeigt an, daß die zugehörige Applikation diejenige ist, deren Menü und/oder Desktop- Hintergrund gerade aktiv ist. Diese Applikation kann also Menü-Nachrichten empfangen.

**MOUSE** bedeutet, daß Mauskopf-Betätigungen und/oder Mausbewegungen auf diese Applikation übermitteln werden. Unter TOS und MagiC kann immer nur eine Applikation mausbesitzend sein. Mausbesitzer ist diejenige Applikation, der das oberste Fenster gehört oder die mit **wind\_update(BEG\_MCTRL)** sich Tastatur- und Mauskontrolle reserviert hat. Im Fall, daß ein Klick mit der linken Maustaste auf den Desktop-Hintergrund ausgeführt wurde, wird dieser Klick an die zugehörige Applikation übermittelt (falls diese auf Maustatenstatus wartet). Die Mauskontrolle verbleibt aber beim obersten Fenster, weshalb die den Hintergrund besitzende Applikation ggf. ein **wind\_update(BEG\_MCTRL)** ausführen muß, um etwa Icons zu verschieben.

Für **KBD**, also die Tastatur, gilt dasselbe wie für **MOUSE**, alle Tastatureingaben gehen ins oberste Fenster.

**SCR** ist die Bildschirm-Semaphore, d.h. das zugehörige Programm hat sich über **wind\_update()** den Bildschirm reserviert und sperrt damit alle anderen Ausgaben.

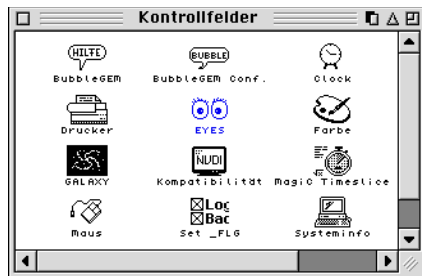
- belegter Speicher: Der von Applikation 1 belegte Speicher ist der freie Speicher. Falls eine Applikation ein anderes Programm über GEMDOS nachgeladen hat, so wird nur der Speicher des nachgeladenen Programms angezeigt.

## MagiC konfigurieren

### COPS – Control Panel Server

Bei allen MagiC-Versionen wird das Accessory COPS mitgeliefert und bei der Installation automatisch in das Wurzelverzeichnis von Laufwerk **C** kopiert. COPS ist ein Programm, mit dem man Module des modularen Kontrollfeldes XCONTROL, sogenannte CPX-Module, aufrufen kann. CPX-Module sind als Konfigurationshilfen für moderne Programme, wie z.B. MagiC und NVDI, sehr verbreitet.

Wenn Sie im Accessory-Menü den Eintrag **Kontrollfelder** aufrufen, sollte sich Ihnen ein ähnliches Bild bieten:



Mit Doppelklick auf eines der Symbole öffnen Sie das entsprechende Modul. Sie können auch mehrere Module gleichzeitig öffnen. Rechtsklick auf ein Symbol öffnet ein Popup, mit dem Sie das Modul deaktivieren (es wird dann durchgestrichen) bzw. aktivieren können. Ein Rechtsklick auf den Fensterhintergrund öffnet ein weiteres Popup, mit dem Sie diverse Einstellungen vornehmen können (z.B. den CPX-Pfad ändern).

Die Dokumentation von COPS wird sowohl im ST-Guide- als auch im HTML-Format mitgeliefert.

### Die CPX-Module

Zur Konfiguration von MagiC werden mehrere CPX-Module für **COPS** mitgeliefert.

Bitte beachten Sie, daß sich diese Module im selben Verzeichnis wie die anderen CPX-Module befinden müssen (normalerweise **C:\CPX**).

### MagiC-Konfiguration

Hier können Sie folgende Einstellungen vornehmen:

- **Fastload:** Wenn Sie diesen Schalter aktivieren, wird das Lesen von Disketten beschleunigt. Der Schalter wirkt sich nur unter MagiC/Atari aus. Falls bei Verwendung von **Fastload** Lesefehler auftreten, sollten Sie es deaktivieren.
- **TOS-Kompatibilität:** MagiC muß eine strikte Datensicherheit gewährleisten, damit ein Programm nicht auf eine Datei eines parallel laufenden Programms zugreifen kann. Leider gibt es einige Programme, die fehlerhafte Betriebssystem-Aufrufe tätigen, die das Multitasking durcheinanderbringen. Mit diesem Schalter deaktivieren Sie Sicherheitsvorkehrungen von MagiC, damit auch solche Programme verwendet werden können. Sie sollten diesen Schalter wirklich nur dann einschalten, wenn es unbedingt notwendig ist.
- **Smart-Redraw:** Beschleunigt den Bildschirmaufbau wesentlich. Falls Programme, die Sie verwenden, mit diesem Modus Darstellungsprobleme haben, sollten Sie ihn abschalten.
- **Grow- und Shrinkboxen:** Wenn Sie diese Option ausschalten, werden die Explosions- und Implosions-Effekte beim Öffnen und Schließen von Fenstern deaktiviert, womit die Bildschirmdarstellung etwas beschleunigt wird.
- **Hintergrund-DMA:** MagiC auf dem Atari kann Disketten im Hintergrund lesen, beschreiben und formatieren, so daß Sie gleichzeitig weiterarbeiten können. Beachten Sie bitte, daß ST und Falcon einen speziellen Harddisktreiber benötigen, um diesen Modus zu verwenden.



### MagiC-Timeslice



Mit diesem Kontrollfeld steuern Sie das präemptive Multitasking von MagiC und die Zeitverteilung zwischen Vorder- und Hintergrundprozessen.

- **Zeitscheibendauer [ms]:** Legen Sie hier fest, wieviel Rechenzeit ein Prozess mindestens erhält, bevor zum nächsten weitergeschaltet wird. In der Praxis haben sich Werte zwischen 5 und 10 ms als sinnvoll erwiesen.
- **Hintergrundpriorität:** Verteilt die Priorität zwischen Vorder- und Hintergrundprozessen. Während ein schnelles System eine Priorität von 1:10 durchaus verkraftet, sollten Sie auf einem langsamen Rechner nur einen Wert von 1:20 wählen.
- **Präemptives Multitasking:** Mit diesem Schalter können Sie das präemptive Multitasking von MagiC deaktivieren. MagiC verwendet dann nur noch kooperatives Multitasking, d. h. Hintergrundprozesse erhalten nur dann Rechenzeit, wenn die aktive Applikation dies gestattet.



### Set\_FLG

Mit dem CPX-Modul **SET\_FLG.CPX** können diverse MagiC-Eigenschaften bequem geändert werden, ohne daß man die **MAGX.INF**-Datei modifizieren muß.

- **Logo rechts:** Legt fest, ob das MagiC-Logo (  ) am rechten (Option aktiviert) oder linken Rand der Menüleiste erscheint.
- **3D-Look:** Aktiviert die MagiC-3D-Effekte (Voraussetzung: Grafikauflösung mit mindestens 16 Farben).
- **Backdropper:** Aktiviert die Darstellung des Backdrop-Knopfes (  ) in den Fenstertitelzeilen. Mit diesem kann ein Fenster „nach hinten befördert“ werden.
- **3D-Mover:** Legt fest, ob die Fenstertitelzeilen Linien verwenden (wie in der Abbildung, **3D-Mover** aktiviert) oder ob zur Darstellung der Titelleiste traditionelle Füllmuster verwendet werden sollen.
- **3D-Text:** Für den Fall, daß **3D-Mover** eingeschaltet ist, regelt diese Option, ob der Fenstername in 3D-Schrift (**3D-Text** aktiviert) oder normal erscheinen soll.
- **Echtzeit-Slider:** Aktiviert das Echtzeitscrolling in Fenstern: Beim Bewegen eines Fenstersliders wird der Inhalt des Fensters sofort mitbewegt und nicht erst beim Loslassen neu aufgebaut. Durch Drücken der **ctrl**-Taste beim Scrollen wird das Echtzeitscrolling für diese Aktion deaktiviert. Wenn Sie **Echtzeit-Slider** ausschalten, wird diese Funktionalität umgekehrt, d.h. Echtzeitscrolling ist normalerweise abgeschaltet, außer die Drücken beim Scrollen die **ctrl**-Taste.
- **Echtzeit-Redraw:** Aktiviert das Echtzeitvergrößern und -verschieben von Fenstern. Auch dieses läßt sich durch gleichzeitiges Drücken der **ctrl**-Taste temporär deaktivieren. Durch Ausschalten von **Echtzeit-Redraw** wird diese Funktionalität umgekehrt, d.h. Echtzeitvergrößern und -verschieben funktioniert nur, wenn Sie die **ctrl**-Taste gedrückt halten.



Änderungen der Optionen in diesem Kontrollfeld werden durch Klick auf **Sichern** in der Datei **MAGX.INF** vermerkt. Damit die Änderungen aktiv werden, müssen Sie MagiC (möglichst sofort) neu starten.

## Troubleshooting

In diesem Abschnitt finden Sie Antworten auf die Fragen, die uns am häufigsten gestellt werden.

### ***Wieso dauert das Starten von MagiC PC so lange?***

Normalerweise sollte MagiC PC innerhalb weniger Sekunden gestartet sein. Falls es bei Ihnen wesentlich länger dauert, können Sie im Dialog **Einstellungen/Systemparameter** unter **RAM (MBytes)** die Speicherzuweisung an MagiC PC verringern, damit Windows weniger Daten auf Festplatte auslagern muß. Alternativ können Sie natürlich Ihrem PC etwas mehr RAM spendieren.

### ***Wieso gerät bei einigen Programmen die Bildschirmdarstellung durcheinander?***

Sie verwenden Programme, die nicht multitaskingfähig sind (aus der ASH-Produktpalette z.B. Signum!2 oder STAD). Solche Programme müssen im sogenannten Single-Mode gestartet werden, damit sie unter MagiC korrekt ablaufen können. Um den Single-Mode zu aktivieren, wählen Sie die betreffende Programmdatei aus und rufen Sie unter MagiC-Desk den Menüpunkt **Optionen/Anwendung anmelden** auf. Hier aktivieren Sie den Eintrag **Single**.

Unter EASE müssen Sie den Befehl **Sonstiges/Applikationen** aufrufen. Es erscheint die Applikationsliste, in der die Anwendung bereits selektiert ist. Klicken Sie hier auf den Knopf **Programm...** Im folgenden Dialog klicken Sie auf **Single-Mode**. Vergessen Sie nicht, die vorgenommenen Änderungen abzuspeichern.

Unter jinnee melden Sie das Programm über **Sonstiges/Applikationen** an und deaktivieren den Schalter **Parallel**.

### ***Ein Programm hat unter MagiC PC Probleme beim Dateizugriff. Was ist zu tun?***

Einige Programme kommen mit den langen Dateinamen von Windows 95 nicht klar. Legen Sie einen Laufwerkscontainer an und probieren Sie das Programm auf diesem aus.

### ***Wie kann ich unter MagiC PC mehr als 16 Farben verwenden?***

Zu diesem Zweck gibt es das Zusatzprogramm NVDI/PC, das Treiber für 256 Farben sowie High- und TrueColor zur Verfügung stellt. Diese Modi verwenden direkt Windows-Grafikfunktionen, so daß die Bildschirmausgabe spürbar beschleunigt ist. Außerdem kann NVDI/PC die Windows-TrueType-Schriften einbinden und stellt ein Paket mit GDOS-Druckertreibern für die Atari-Programme bereit. NVDI/PC ist bei Application Systems Heidelberg erhältlich.

### ***Wieso werden Programme, die ich in den AUTO-Ordner kopiere, nicht ausgeführt?***

Weil sich in Ihrem **AUTO**-Ordner die Datei **AUTOEXEC.BAT** befindet (bei MagiC PC standardmäßig). Diese regelt, ob und in welcher Reihenfolge **AUTO**-Ordner-Programme ausgeführt werden. Sie müssen also das von Ihnen in den **AUTO**-Ordner kopierte Programm ebenfalls in der **AUTOEXEC.BAT**-Datei vermerken.

### ***Wie kann ich unter MagiC Mac mehr als 256 Farben und die Mac-Fonts verwenden?***

Sie benötigen das bei ASH erhältliche NVDI Mac, das neben diesen beiden Funktionen außerdem einen Apple-kompatiblen GDOS-Druckertreiber enthält, mit dem Sie auch auf AppleTalk- und Netzwerkdrucker ausdrucken können.

### ***Wieso wird bei einigen Programmen statt der Dateiauswahlbox eine Fehlermeldung wegen Speichermangels angezeigt?***

Solche Programme (z.B. Signum!2), müssen im Single-Mode gestartet werden (siehe oben) und im Speicherverbrauch begrenzt werden. Unter MagiC-Desk können Sie für jedes Programm im Dialog **Optionen/Anwendung anmelden** individuell festlegen, wieviel Speicher es maximal vom Betriebssystem erhält. Tragen Sie hier unter **Speicher begrenzen auf** einen Wert ein, der mindestens 100 KByte kleiner ist, als der maximal verfügbare Speicher.

In jinne müssen Sie das Programm selektieren und **Objekt/Information** aufrufen. Hier können Sie bei **Limit** angeben, wieviel Speicher das Programm beim Start höchstens belegen darf.

### ***Wieso kann ich meine Atari-Disketten unter MagiC PC oder MagiC Mac nicht lesen?***

MagiC Mac und MagiC PC können nur Disketten lesen, die im Standardformat (z.B. vom Atari-Desktop) formatiert wurden (also DD-Disketten mit 80 Spuren zu 9 Sektoren bzw. HD-Disketten mit 80 Spuren zu 18 Sektoren). Mit Spezialprogrammen höher formatierte Disketten (z.B. mit 81 Spuren zu 11 Sektoren) können von den Mac- und PC-Floppycontrollern nicht verarbeitet werden (dies ist ein Hardwareproblem, das man mit einer Softwareemulation nicht lösen kann). Falls Sie über solche Disketten verfügen, müssen Sie diese am Atari auf Standarddisketten umkopieren, bevor Sie sie unter MagiC Mac bzw. MagiC PC verwenden können.

### ***Wieso kann ich unter MagiC Mac auf meinen Apple-Drucker nicht drucken?***

Falls Sie einen Drucker verwenden, der über AppleTalk angesteuert wird oder einen Apple StyleWriter besitzen, benötigen Sie zum Ausdruck aus MagiC Mac das Zusatzprogramm NVDI Mac, das u. a. einen GDOS-Druckertreiber bereitstellt, der den Apple-Druckertreiber in der Macintosh-Auswahl unterstützt. Beachten Sie, daß Sie mit diesem Treiber nur aus Programmen ausdrucken können, die den GDOS-Ausdruck unterstützen (z.B. Signum!4, Papillon, Texel, ArtWorx...).

### ***Wieso funktioniert mein Signum!2 unter MagiC Mac nicht?***

Es müssen folgende Voraussetzungen erfüllt sein: Sie benötigen Signum!2 in der Version 2.01 mit dem INSTALL.PRGM vom 26.3.1990. Sie müssen in den MagiC Mac **Systemparametern** den Grafik-Modus **ST-Hoch** aktivieren. Signum!2 muß im Single-Mode und mit begrenztem Speicher gestartet werden (siehe oben).

### ***Was muß ich tun, wenn ich meinen Centronics-Drucker am Mac weiterverwenden will?***

Sie benötigen PowerPrint. Dies ist eine Kombination aus Hardware (Seriell-Parallel-Adapterkabel) und Software für Mac-Programme. Wenn Sie PowerPrint verwenden, können Sie unter MagiC Mac aus allen Programmen wie vom Atari gewohnt ausdrucken.

### ***Wieso bleiben auf meinem PCI-Macintosh viele Programme einfach stehen?***

Weil Sie den speziellen Patch nicht durchgeführt haben, mit dem man viele Programme einmal modifizieren muß, damit sie auf PCI-Macs ablaufen können. Das Patchprogramm **FPUPATCH.TOS** finden Sie nach der Installation von MagiC Mac im Verzeichnis **C:\GEMSYS\MAGIC\UTILITY\PCI\_MAC**. Näheres im „MagiC Mac“-Kapitel unter „MagiC Mac auf PCI-PowerMacs“.

### ***Wie kann ich das Echtzeitscrolling unterbinden und die 3D-Effekte ausschalten?***

Diese und andere Systemeigenschaften von MagiC können über den Eintrag **#\_FLG** der Datei **MAGX.INF** konfiguriert werden. Dazu ist diese Datei in einem Texteditor zu bearbeiten.

Eine vollständig dokumentierte **MAGX.INF**-Datei finden Sie im Verzeichnis **GEMSYS\MAGIC\UTILITY\EXTRAS**.

Eine bequemere Möglichkeit bietet das CPX-Modul **Set\_FLG**, mit dem diese Einstellungen per Mausklick verändert werden können. Siehe dazu den Abschnitt „MagiC konfigurieren“.

<b>A</b>		Freier Speicher	33
Accessories	32	<b>G</b>	
AHDI-Festplatten	10, 15	GEM-Clipboard	24
Alias	37	Grafik	12
alle auswählen	40	<b>H</b>	
APPLICAT	41	Hades 060	5
Auflösung	44	<b>I</b>	
Auflösungseinstellung	6	Icon	41
aufräumen	33	Iconify	50
ausblenden	33	Informationen	39
ausschalten	44, 56	Internet	4
AUTOEXEC.BAT	57	<b>K</b>	
Autolocator	45	Kachelmuster	44
AUTO-Ordner	57	Kobold	43
AUX	13	Kontrollfelder	58
<b>B</b>		Kopieren	35
Backdrop	49	<b>L</b>	
Baud	27	Lange Dateinamen	6, 16
beenden, MagiC Mac	9	Laufwerk U	56
beenden, MagiC PC	21	Laufwerke	15, 25, 41
Befehlstaste-W	11	Laufwerks-Container	26
Bootlaufwerk	16	Laufwerksfenster	34
Bootvorgang	48	Laufwerkszuordnung	8
<b>C</b>		Löschen	37, 39
Cache	13	<b>M</b>	
CD-ROM	10, 25	Macintosh-Tastatur	19
COM-Anschluß	27	Mac-Zwischenablage	11
Compiler	28	MagiC deaktivieren	5
COPS	58	MagiC für Atari	5
CPX-Module	58	MagiC konfigurieren	58
<b>D</b>		MagiC Mac beenden	9
Darstellung	40	MagiC Mac für Macintosh	8
Dateiauswahlbox	52	MagiC PC beenden	21
Datei-Menü	38	MagiC PC für Windows	20
Dateitypenverbindungen	17	MagiC-Desk	33
Disketten	9, 22, 37	MagiC-Icon	6
Drag&Drop	49	MagiC-Konfiguration	59
Drucken	10, 22	MAGICMAC.ACC	18
<b>E</b>		MAGICPC.ACC	29
Echtzeitscrolling	50	MagiC-Popup	32
Echtzeitvergrößern	51	MAGICSCR.PRG	24
Echtzeitverschieben	50	MagiC-Timeslice	59
einblenden	33	Maske	40, 41
Einstellungen	42	Maus	21
EXE-Dateien starten	30	Maussteuerung	13
<b>F</b>		Medium auswerfen	40
Fenster schließen	40	MGEDIT	46
Fenstermanager	48	MGNOTICE	46
Festplatten	10	Milan	5
Floppy-Datei	27	Modem	22, 27
Floppy-Hintergrundbetrieb	7	Modemanschluß	13
Fontselektor	53	Monitor	13
Formatieren	37, 40	<b>N</b>	
FPUPATCH.TOS	18	Netzwerk	25

Notizen	46	VT52	51
<b>O</b>		<b>W</b>	
Ordner anlegen	39	WBDAEMON	54
<b>P</b>		Windows-Ablage	23
PCI-PowerMac	18	Windowshading	51
PowerBook	16	Windows-Laufwerk	25
Präemptives Multitasking	14	Write Back Cache	54
Priorität	28	WWW	4
Programm wechseln	31		
Programme starten	31, 33		
Programm-Manager	57		
Programmtyp	41		
Proportionaler Systemfont	47		
PRT	14		
<b>R</b>			
rechte Maustaste	9		
Rechts-shift	14		
Refresh-Rate	25		
<b>S</b>			
Schließen	40		
Schreibtisch	35		
serielle Schnittstelle	22, 27		
Set_FLG	60		
Shared Libraries	55		
Shutdown	56		
Single	41		
Sonderzeichen	54		
Soundchip	23		
Speed Doubler	14		
Speicher begrenzen	41, 54		
Speicherzuteilung	8, 11, 23		
Standardhintergrundfarbe	49		
Startbildschirm	48		
Startschwierigkeiten	8		
ST-Hoch	13, 24		
Suchen	39		
Support	4		
symbolischer Link	37		
Systemfont, proportionaler	47		
Systemparameter	8, 12, 23		
<b>T</b>			
Tastatur	19, 27		
Tastaturbefehle	45		
Troubleshooting	61		
TT-RAM	23		
<b>U</b>			
Umbenennen	37		
Unterer I/O-Bereich	12		
<b>V</b>			
VA_START	41		
Verschieben	36		
VFATCONF	6		
VFAT-Dateisystem	6		
Vollbildmodus	25		