

Der FST-Editor

Readme und Anleitung

Inhalt

- 1. Der Editor
 - 1.1 Über den Editor
 - 1.2 Die Menüleiste
 - 1.3 Dialogfelder
- 2. Schritt für Schritt zur FST-Datei
 - 2.1 Einen FST-Datei-Header verwalten
 - 2.2 "Carpe Editorus-Funcioni" (Nutze die Funktionen des Editors!)
 - 2.3 Tips
- 3. Bekannte Bugs
- 4. Copyright

1. Der Editor

1.1 Über den Editor

Dieser Editor bietet eine einfache Oberfläche FST-Dateien zu erstellen und zu bearbeiten. Insbesondere, weil er den Syntax dieser Dateien hervorhebt.

Rein äußerlich ähnelt der Editor einem gewöhnlichen Texteditor, doch dieser Editor ist darauf ausgerichtet FST-Dateien anzuzeigen. Ebenso Headerinformationen zu registrieren & zu verwalten.

Dadurch wird diese Verwaltungsarbeit erheblich vereinfacht. Ebenso bietet der Editor eine Sektor-Übersicht und diverse Dialogfelder, die komplexere Vorgänge, wie Auswahlen, in einfache Handgriffe zerlegen und eine kontrollierte Ausgabe umleiten. Qualitativ sind resultierenden FST-Dateien mit den echt-"handschriftlichen" FST-Dateien gleichzusetzen.

1.2 Die Menüleiste

Die Menüleiste umfasst die Punkte:

- "File": Datei-Operationen
- "Edit": Bearbeitungs-Operationen
- "Config": Konfiguration
- "FST": FST-Operationen
- "Info": Informationen

Das "File"-Menü

- New: Erstellt eine leere FST-Datei, was aus einem vollständigen Header mit den Standardwerten besteht.
- Save: Speichert die aktuelle FST-Datei.
- Save to...: Speichert die aktuelle FST-Datei unter einen neuen Namen.

- Quit: Beendet den Editor

Das "Edit"-Menü

- Undo: Nimmt die letzte Änderung zurrück
- Copy: Kopiert den markierten Text in die Zwischenablage
- Cut: Schneidet den markierten Text aus und kopiert ihn in die Zwischenablage
- Paste: Fügt den Text der Zwischenablage ein
- Delete: Löscht den markierten Text
- Re-Precache: Löscht den intern gepufferten Header, ruft erneut den Precacher des Editors auf und liest die Daten aus dem aktuellen Header. Stellt auch sicher, dass der Header vollständig ist.
- Update View: Der Editor bringt die Formatierung und Syntax-Hervorhebung auf den neusten Stand. (Nur verfügbar, wenn der Update-Modus auf "Manuell" eingestellt ist!)

Das "Config"-Menü

- Data-Tag: Öffnet das Dialogfeld zum bearbeiten des <DATA>-Tags
- Font-Tag: Öffnet das Dialogfeld zum bearbeiten des -Tags
- Title-Tag: Öffnet die Eingabebox zum bearbeiten des <TITLE>-Tags
- UserFont-Tag: Öffnet das Dialogfeld zum bearbeiten des <UFONT>-Tags
- Controls-Tag: Öffnet das Dialogfeld zum bearbeiten des <CONTROLS>-Tags
- Configure Editor: Öffnet das Dialogfeld zum bearbeiten der Editoreinstellungen

Das FST-Menü

- Update & View Sections: Öffnet das Fenster, in dem sämtliche erkannten Sektornamen verzeichnet sind.
Ist das Fenster bereits offen, wird es auf den neusten stand gebracht.
- Insert §SELECT: Öffnet das Fenster zum einfügen einer neuen Auswahl
- Insert §IMAGE: Öffnet das Fenster zum einfügen eines Bildes in die FST-Datei
- Insert \$\$-Marker: Fügt einen neuen Sektor-Marker ein.

Das "Info"-Menü

- Programinfo: Zeigt Informationen über den Editor an.
- Legalnotice: Zeigt Informationen über die Lizenzbestimmungen an.
- About FST: Zeigt die About-Box an, die auch am Programmstart angezeigt wird.

1.3 Dialogfelder

Der Data-Tag Editor

Dieses Dialogfeld hat 3 Eingabebereiche:

- Name des Autors (Name of Author)
- Version
- Modus

Letztes dürfen Sie nicht ändern!

Geben Sie die passenden Daten an und bestätigen Sie diese mit "OK".
Klicken Sie auf "Cancel" um das Dialogfeld ohne Änderung zu schließen.

Der Font-Tag Editor

Hier werden ihnen die 8 Fälle für Schriften angezeigt.

Klicken Sie links auf eine Schrift um dessen Schrifttyp, Größe, Style und grob die Farbe zu

bearbeiten.

Klicken Sie rechts auf eine Schrift um ihre Farbe feiner (24-Bit) zu bestimmen.

Bestätigen Sie ihre Änderungen mit "OK", oder brechen Sie mit "Cancel" ab.

Der UserFont-Tag Editor

Hier können Sie sämtliche eigenen Schriften verwalten.

Klicken Sie auf "Add Font" um eine Schrift hinzuzufügen.

"Edit Font" ändert die angewählte Schrift.

"Delete Font" löscht die ausgewählte Schrift.

"Clear All" löscht sämtliche eigenen Schriften.

Wenn Sie eine Schrift aus der Liste ausgewählt haben, erscheint der Test-Text unten in der entsprechenden Schrift um die Wirkung zu verdeutlichen.

Aktivieren Sie das Kontrollkästchen um einen Farbauswahl-Dialog auf dem Schriftauswahl-Dialog folgen zu lassen, um die Schriftfarbe feiner bestimmen zu können.

Diese werden angezeigt, wenn auf "Add Font" oder auf "Edit Font" geklickt wird.

Bestätigen Sie ihre Änderungen mit "OK", oder brechen Sie mit "Cancel" ab.

Der Controls-Tag Editor

Aktivieren/Deaktivieren Sie die jeweiligen Kontrollkästchen um die Formatierung der FST-Datei zu ändern.

HINWEIS: Diese Änderung der Formatierung schlägt sich nur auf den Viewer später nieder, nicht auf den Editor!

Bestätigen Sie ihre Änderungen mit "OK", oder brechen Sie mit "Cancel" ab.

Der Editor Configure-Dialog

Hier können Sie Editor-weite Änderungen vornehmen.

Klicken Sie auf die hexadezimalen Zahlen um die Hintergrundfarbe des Editors zu ändern.

Aktivieren Sie das Kontrollkästchen um sämtliche Formatierungen und Syntax-Hervorhebungen zu deaktivieren.

Wählen Sie unter den Optionsfeld "Update Mode" den Update Modus aus, den der Editor verwenden soll.

(ein Update ist vergleichbar mit einen einmaligen Aufruf des Menüpunkts "Update View")

"Update on KeyUp": Führt ein Update aus, immer wenn eine Taste losgelassen wird.
(Standard) Mittlere Arbeitszeit; leichtes Flackern; akzeptable Übersicht

"Update on Change": Führt ein Update aus, immer wenn der Inhalt des Editorfeldes geändert wird.

Langsame Arbeitszeit; häufiges Flackern; gute Übersicht

"Update on Enter-Key": Führt ein Update aus, immer wenn die ENTER-Taste gedrückt wird. Schnelle Arbeitszeit; kaum Flackern; nachlässige Übersicht

"Manual Update": Führt selbstständig kein Update aus, dafür ist der Menüpunkt "Update View" verfügbar.

Keine selbstständige Arbeitszeit; Kein Flackern; Übersicht abh. vom Benutzer

(Für fortgeschrittene und FST-erfahrene Benutzer empfohlen!)

Wählen Sie unter dem Optionsfeld "Insert Mode" den Einfüge Modus aus, den der Editor verwenden soll.

Dieser Modus bestimmt wo die 3 Insert-Menüpunkte unter dem Menü "FST" ihre Statements einfügen sollen.

"Insert at Cursor": Fügt den Text an der aktuellen Cursorposition ein.

"Insert at Text-End": Fügt den Text immer unmittelbar vor dem <END> Tag ein

Wählen Sie unter dem Optionsfeld "Using FST Version" die Version der FST-Technologie an, die der Editor verwenden soll.

Bestätigen Sie ihre Änderungen mit "OK", oder brechen Sie mit "Cancel" ab.

Der Insert §SELECT Dialog

Mit diesem hilfreichen Dialog können Sie einen Auswahl-Block ganz einfach erstellen und dessen Optionen detailreich planen bevor Sie ihn in Ihre FST-Datei einfügen.

"Result" zeigt Ihnen die Auswahl an, wie sie momentan zurückgegeben werden würde. Sie können den Text hier nicht ändern!

Unter "Title/Prompt" wählen Sie den Prompt-Text, den die Auswahl anzeigen soll.

Klicken Sie auf "Add Option" um eine neue Option hinzuzufügen.

Klicken Sie auf "Update Option" um die ausgewählte Option mit den aktuellen Daten der weiteren Felder anzugleichen und abzuspeichern.

Klicken Sie auf "Delete Option" um die ausgewählte Option aus der Auswahl zu entfernen.

Klicken Sie auf "Clear All" um die sämtliche Optionen aus der Auswahl zu entfernen.

Mit dem Feld "Option-Type" wählen Sie den Typ der Option.

- "Link" lässt die Option zu einem anderen Sektor verweisen. Für diesen Zweck wird ein weiteres Feld sichtbar, das die aktuellen Sektoren anzeigt. Wählen Sie dort den Zielsektor aus.
- "Script-Command" lässt die Option einen Skript-Befehl ausführen. Für diesen Zweck wird ein weiteres Feld sichtbar, das die verfügbaren Skript-Befehle anzeigt. Wenn Sie "%%OPEN" anwählen, werden Sie automatisch gefragt, welche FST-Datei Sie öffnen möchten, wenn diese Option gewählt wird!
- "Terminator" fügt den Punkt (.) als Aktion für die Option ein und bezeichnet somit diese Option als "ungültig".

Mit der DropDown-Liste "Assigned Key" weisen Sie der Option eine Taste zu.

Wählen Sie das Fragezeichen (?), um der Option keine Taste zuzuweisen.

(Ideal beim Typ "Terminator"!)

Sind Sie zufrieden mit der erstellten Auswahl, fügen Sie diese mit "OK" in Ihre FST-Datei ein. Andernfalls klicken Sie "Cancel".

Der Insert §IMAGE Dialog

Mit diesem Dialog können Sie einen §IMAGE-Statement einfügen.

Besonders interessant ist bei diesem Dialog, dass er Ihnen eine Vorschau des Bitmaps anbietet.

Klicken Sie auf "Load Image" um das entsprechende Bitmap zu laden.

Legen Sie unter "Logical Position X" bzw "Y" fest, wo sich dieses Bild befinden soll.

Soll eine Farbe des Bildes transparent erscheinen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen "Transparent" und klicken dann auf den Text "Transparent Color" um die Farbe festzulegen.

Fortgeschrittene Benutzer können durch einen doppelklick auf die Vorschau unten den Statement manuell bearbeiten und so den absoluten Dateipfad zu einen relativen Pfad ändern.

Klicken Sie auf "Reset" um ihre Eingaben zu löschen.

Sind Sie zufrieden mit dem erstellten Statement, fügen Sie diese mit "OK" in Ihre FST-Datei ein. Andernfalls klicken Sie "Cancel".

2. Schritt für Schritt zur FST-Datei

2.1 Einen FST-Datei-Header verwalten

Wenn Sie den Editor starten steht ein hübscher Willkommenstext im Fenster, der aber herzlich wenig mit einer FST-Datei zu tun hat.

Klicken Sie auf File > New um eine neue Datei zu erstellen.

Wir beginnen damit den FST-Header zu konfigurieren.

In Text-Form wirkt das Teil etwas nichtssagend und abstoßend, aber der Editor kann die enthaltenden Informationen "schöner verpacken" und Ihnen zum ändern anbieten.

Benutzen Sie unter dem Menüpunkt "Config" die 5 Tag-Editoren um die einzelnen Informationen zu bearbeiten.

Zuerst sollten Sie ihre Autoren-Daten einfügen. Öffnen Sie den Data-Tag Editor und geben Sie Ihren Namen ein. Dann geben Sie als Version "1,0" an und schließen das Fenster mit "OK". Und...WOW...der Editor hat doch tatsächlich die 2 Infos von Ihnen in den Header übernommen!

Nächster Halt: Schriften. Verkehrsmittel: Font-Tag Editor.

Öffnen Sie den Dialog und weisen Sie den Texten die Schrift zu, was Sie für richtig erachten! Lassen Sie aber die "Keyword"-Schrift in Ruhe. Sie hat keine Auswirkung auf die FST-Datei!

Wollen Sie eigene Schrifttypen definieren, tun Sie das mit dem UserFont-Tag Editor. Haben Sie Sonderwünsche wörtl. Rede bzw Kommentar-Formatierung betreffend, ändern Sie die Werte in dem Controls-Tag Editor.

Dann weisen Sie schließlich Ihrer FST-Datei einen vernünftigen Titel zu.
(Einfach auf "Title-Tag" klicken!)

2.2 "Carpe Editorus-Funcioni" (Nutze die Funktionen des Editors!)

Bevor Sie nun wild loslegen, vergessen Sie nicht: Sie müssen nach dem <BODY>-Tag einen Marker setzen. Der Name ist dabei egal!

Jetzt können Sie loslegen! Erzählen Sie ihre Geschichte! Machen Sie Günther Jauch nach oder vergewaltigen Sie die FST-Technologie, wie Sie es wollen!

Nur: Warum einfach, wenns auch umständlich geht?

Erinnern Sie sich: Der Editor bietet Ihnen in 4 Menüpunkten Hilfestellungen, für FST-Dateien. Insbesondere wenn Sie 30 Sektoren definiert haben, sollten Sie die Hilfe der Sektorübersicht in Anspruch nehmen!

Wenn Sie Auswahlen einfügen, sollten Sie dazu den entsprechenden Dialog aufrufen.

Nicht nur Tippfehler oder das vergessen des §&-Symbols können ärgerlich sein, sondern auch Verweise auf falsche oder nicht-existierende Sektoren können frustrierend sein!

Außerdem sollten Sie wirklich darauf achten, dass Sie einen vernünftigen Update Modus haben. Wem das ständige geflackere auf den Geist geht, der kann gerne auf "Update on Enter-Key" oder gar "Manual Update" umschalten.

Aber bitte dann nicht wundern, wenn §SELECT-Blöcke nicht hervorgehoben werden!

Wer sagt, er käme selbst in 10 KB FST-Dateien zurecht und auch ohne Syntax-Hervorgebung, der kann sie auch ganz ausschalten (Config > Configure Editor > Plain Text). Alles kein Problem!

2.3 Tips

Wirklich gute "FSTler" verzichten auf die Dialoge und tippen eine FST-Datei schnell runter, inklusive Header.

Das ist bestimmt gut und schnell, aber nur wenn man die Befehl kennt und sich nicht vertippt!

Kommentieren Sie ihren Quelltext! Benutzen Sie die unsichtbaren Kommentare (Remark), die mit dem Doppelten Schrägstrich (//) beginnen.

Diese werden jedoch nur erkannt, wenn sie am Zeilenanfang stehen!

Seien Sie sehr freigiebig mit diesen! Denn: Diese Kommentare belasten nur Ihre Festplatte, nicht den RAM später im Viewer!

Wenn Sie eine Abenteuer-Story schreiben, bemühen Sie sich unbedingt um eine Struktur Ihrer Marker! Schlichte Nummerierung von 1 aufwärts dürfte etwas verwirrend nach einer Zeit werden.

Ebenso brauchen sich Autoren solcher Stories nicht zu fürchten, dass wenn Sie falsche Optionen in Auswahlen, die auf dasselbe (negative?) Ziel verweisen sollen, auch in der Option denselben Marker referenzieren. Im Viewer bleiben die tatsächlichen Markernamen verborgen.

Im Normalfall kann der User nichteinmal die Namen der Marker, im Viewer, einsehen, oder gar zu einem bestimmten Marker springen.

FSTs sind für jedermann! Denken Sie daran: Die Dateien kann jeder in einem Text-Editor öffnen und lesen. Auch wenn es "unfein" ist, so kann NOCH nichts Ihre FSTs schützen.

Profis lassen sich dann tatsächlich auf den 3. Punkt dieses Abschnitts ein.

Sprich: Nichtssagende Markernamen. Ob das wirklich so gut ist, sei dahingestellt...!

3. Bekannte Bugs

In einigen Fällen, insbesondere bei längeren FST-Dateien, kann es zu kleinen Grafikfehlern kommen, dass UserFonts nicht vollständig formatiert werden und einige Zeichen in Normalschrift erscheinen.

Der Viewer ist aber davon nicht betroffen!

Das Flickern der Update-Aufrufs ist leider unvermeidbar.

Die Sektorübersicht wird auch nicht automatisch aktualisiert, wenn das Fenster offen ist!

Die Sektorübersicht in dem §SELECT-Dialog ist immer Up-to-Date!

4. Copyright

Bitte lesen Sie unbedingt "Licence.txt", bevor Sie den Editor erstmals starten!

(C) 2005 Andreas Haas (Dragon-Shape Software & Entertainment)