



ELV-Shell

Dieses nützliche Programm ermöglicht Ihnen auf einfache und dennoch flexible Weise den komfortablen Aufruf aller Programme in Ihrem PC.

Allgemeines

ELV-Shell ist ein überaus flexibles und einfach zu bedienendes Programm, welches dem Anwender das Arbeiten mit dem PC erheblich erleichtern kann.

Mit Hilfe von ELV-Shell kann der Anwender über eine übersichtliche Oberfläche durch einen einfachen Tastendruck die gewünschten Programme aufrufen, ohne auf der DOS-Ebene Befehle eingeben zu müssen. Die Auswahl der Programme erfolgt wahlweise über die Tastatur oder eine Maus. Für den direkten Aufruf der Programme können bis zu 26 Hotkeys (z.B. ALT T) definiert werden.

Durch Betätigen der Taste F1 läßt sich in ELV-Shell jederzeit eine Übersicht aller vorhandenen Hotkeys und deren Belegung ausgeben, so daß jederzeit der Überblick gewahrt bleibt.

Unter ELV-Shell können auch mehrere Menüs ineinander verschachtelt werden, um beispielsweise bestimmte Programme zusammenzufassen und von anderen Programmen zu trennen.

ELV-Shell ermöglicht es, bis zu 15 Menüs mit jeweils 20 Optionen zu verwal-

ten. Über ELV-Shell sind somit bis zu 300 Programme komfortabel aufrufbar.

Der große Vorteil von ELV-Shell dabei ist, daß der Arbeitsspeicher nur minimal belastet wird (unter 1 kB !) und somit auch keine anderen Programme beeinflußt werden.

Die einzige Voraussetzung für einen problemlosen Betrieb ist, daß ELV-Shell über einen DOS-Pfad erreichbar sein muß. Dies läßt sich am leichtesten erreichen, indem die drei Dateien von ELV-Shell einfach in das Hauptverzeichnis kopiert werden, wie es bei der Installation automatisch geschieht.

Um nach dem Start des Rechners sofort in das Menü von ELV-Shell zu gelangen, kann das Programm in die Startdatei AUTOEXEC.BAT eingebunden werden. Hierdurch wird ELV-Shell automatisch aktiviert.

Programmaufruf

Um ELV-Shell zu starten, ist die Datei SHELL.BAT aufzurufen. Die Datei kann jedoch bei Bedarf auch umbenannt werden. Ein direkter Aufruf des Programms ELVSHELL.EXE ist nicht möglich.

Nach dem Start des Programms wird versucht, die Menü-Definitions-Datei ELVSHELL.MNU zu laden. Ist diese Datei nicht vorhanden, dann wird eine entsprechende Meldung ausgegeben. Um mit verschiedenen Menü-Definitionen arbeiten zu können, läßt sich der Name der Definitions-Datei beim Aufruf von ELV-Shell als Parameter angeben (SHELL demo.xyz).

Menü-Definition

Wie bereits erwähnt, werden die Menüs durch eine Datendatei, z.B. ELVSHELL.MNU, definiert. Hierbei kann für jedes Menü eine Nummer im Bereich von 1 bis 255 sowie optional die Position auf dem Bildschirm angegeben werden (Beispiel: @Menu 3,10,3). Alle nachfolgenden Zeilen, bis zum nächsten Menü-Befehl werden als Menü-Einträge angesehen. Die Datendatei kann mit jedem handelsüblichen Editor bearbeitet werden.

Die Zeilen für Menü-Einträge können bis zu vier Angaben enthalten:

- den Namen der Option
- ein Programm oder ein Menü, das aufgerufen werden soll oder ein interner Befehl

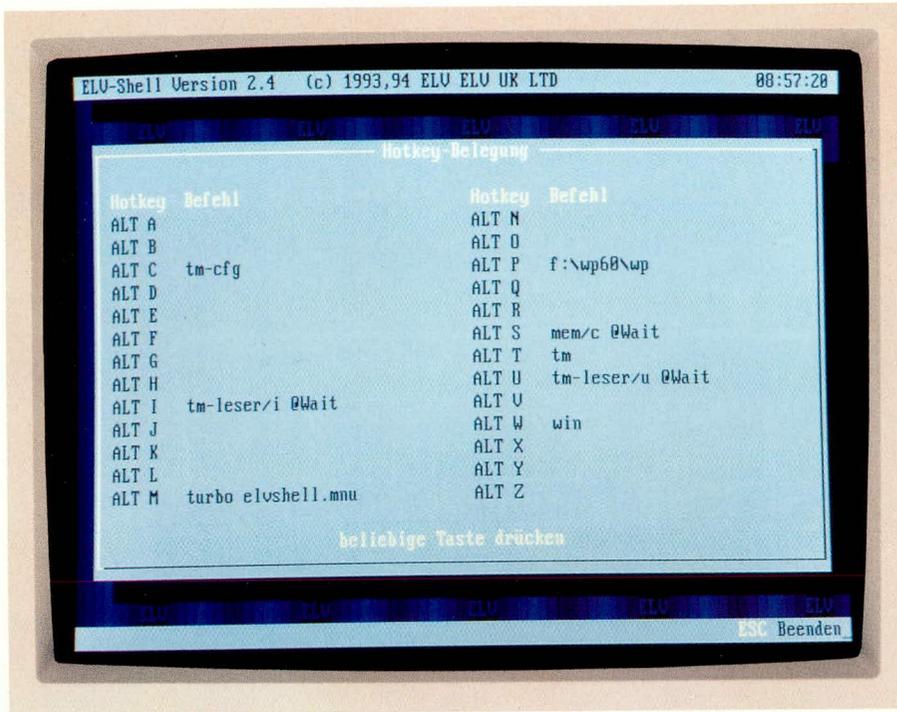


Bild 1: Hotkey-Tabelle

SHELL.MNU möglich sind, lassen sich Kommentarzeilen einfügen. Hierzu ist am Anfang einer Zeile lediglich ein Semikolon (;) einzutragen.

In der Regel erfolgt die Ausgabe in den ELV-typischen Farben: graue Fenster, schwarze Schrift, roter Auswahlbalken mit weißer Schrift und gelben Hervorhebungen für Hotkeys etc. Durch mehrere Befehle in der Datendatei lassen sich jedoch alle Bildschirmfarben den eigenen Wünschen anpassen.

Standardmäßig werden die Fenster mit einem 3D-Effekt (weißer Rahmen auf der linken und oberen Seite) ausgegeben. Der Fensterrahmen besteht aus einer einfachen Linie. Der Befehl @Win3D ermöglicht es, den 3D-Effekt der Fenster auszuschalten. Durch den Befehl „,@ WinFrame“ kann die Art des Fensterrahmens verändert werden (0:kein Rahmen, 1:einfache Linie, 2:Doppel-Linie).

Schließlich kann auch der Bildschirm-Hintergrund verändert werden. Hierzu dient der Befehl „,BGStr“, der die Definition eines beliebigen Musters erlaubt. Der Befehl „,@BGC“ ermöglicht ergänzend die Einstellung der Hintergrundfarbe.

Durch die einfache Handhabung, große Übersichtlichkeit und zugleich hohe Flexibilität stellt ELV-Shell nahezu für jeden PC-Anwender, der häufig verschiedene Programme aufrufen muß, eine sinnvolle und hilfreiche Ergänzung dar. Das Aufrufen aller Programme liegt somit häufig nur einen Tastendruck entfernt. **ELV**

- eine Beschreibung des Programms, die in der Fußzeile des Menüs ausgegeben wird.
- einen Hotkey für den direkten Aufruf des Programms

Durch das Zeichen „~“ wird für die jeweilige Menü-Option der sogenannte Hotkey festgelegt, also der Buchstabe, über den die Option durch einen einfachen Tastendruck sofort aufrufbar ist. Wird kein Zeichen als Hotkey definiert, dann dient das erste Zeichen als Hotkey. Doppelte Hotkeys sind zu vermeiden, um alle Optionen korrekt aufrufen zu können.

Die zweite Angabe enthält den Namen des Programms oder ein Menü, das aufgerufen werden soll. Ist das Programm nicht über einen DOS-Pfad erreichbar, dann muß ebenfalls das Verzeichnis angegeben werden. Durch den optionalen Parameter „@Wait“ hinter dem Programm-Namen, wird nach der Ausführung des Programms auf einen Tastendruck gewartet. Somit ist auch bei einem Aufruf über ELV-Shell die korrekte Ausführung eines Programms überprüfbar. Ohne den Parameter kehrt ELV-Shell sofort wieder in das Menü zurück, wobei Textausgaben eines Programms dann nicht mehr kontrollierbar sind.

Erfolgt über einen Menü-Eintrag der Aufruf eines Untermenüs, so wird dies durch das Zeichen ‘▶’ gekennzeichnet.

Der dritte Parameter kann einen erläuternden Text enthalten, der bei der Auswahl über die Cursortasten in der Fußzeile ausgegeben wird. Durch das Zeichen „~“ läßt sich ein beliebiger Bereich des Textes farblich hervorheben.

Schließlich kann für den direkten Aufruf des Programms ein Hotkey für die ALT-Taste, z.B. ALT T, definiert werden. Hotkeys für Menü- und andere interne Befehle werden ignoriert.

Die Angaben innerhalb der Zeile müssen durch ein Semikolon getrennt werden. Die Breite eines Fensters wird automatisch auf die längste Option innerhalb eines Menüs angepaßt.

Damit auch zu einem späteren Zeitpunkt sehr schnell Änderungen und Erweiterungen in der Menü-Definitionsdatei ELV-

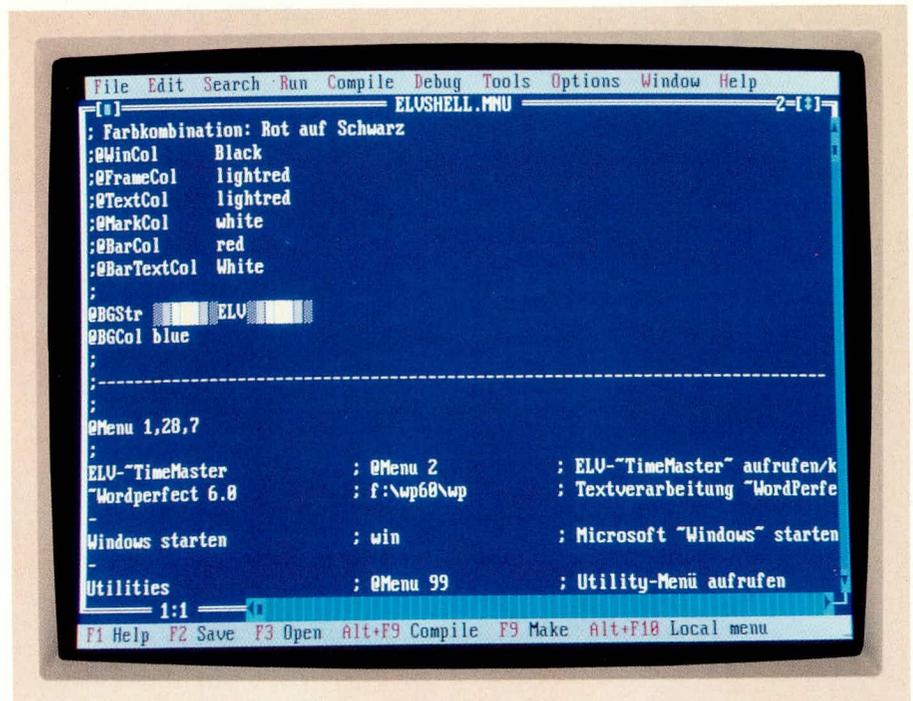


Bild 2: Datendatei von ELV-Shell