

“Imagine this analogy: You need to buy a Christmas present for your daughter. It’s Christmas Eve, 5pm, and you walk into the biggest store in the world – Macy’s of New York! You have no idea what they have, or how it might suit your daughter. This is much like many multimedia titles – Gigabytes of information with no structure” (aus der KPWin-Demo zum Thema “Multimedia”).

Zur Diskettenbeilage dieses Hefts: Arbeiten mit KnowledgePro für Windows

Installation

Starten Sie unter Windows INSTALL.EXE von dem Laufwerk aus, in dem sich die jur-pc Diskette befindet.

Die KnowledgePro-Demoverision wird dann in das Unterverzeichnis C:\KP2WIN (oder ein anderes vom Benutzer angegebene) installiert.

Kopieren von Zusatzdateien

Kopieren Sie anschließend die im folgenden aufgeführten, gleichfalls auf der Diskette enthaltenen Dateien in das KnowledgePro-Unterverzeichnis.

Es handelt sich um im Beitrag von Ebenhoch (in diesem Heft ab S. 2443) behandelte Beispiele:

- HYPDEMO.KB (Beispiel für die Kodierung eines Hypertext-Sprunges; vgl. im Beitrag 3.2.5)
- GRAFDEMO.KB (Beispiel für berechnete Grafik, vgl. im Beitrag 3.2.5)

– XPSDEMO.KB (Dialog zum Beteiligtenrücktritt, vgl. im Beitrag 3.4)

Um *.KB-Dateien ablaufen zu lassen, lädt man sie im Pull-down-Menü “File” und startet sie im Pull-down-Menü “Program” mit “go”.

Bei XPSDEMO ist es wichtig, die Auswahl der Antwortalternativen mit der Maus durch Eingabe von ENTER zu bestätigen.

Starten der Demo

Nach der Installation ist das Symbol für eine Programmgruppe “KPWin 2.0 Demo” vorhanden, dahinter liegt ein KPWin Demo-Icon (eine gelbe Blume auf einer grünen Wiese).

Nach Doppelklicken darauf erscheint ein Eröffnungsbildschirm. Ein weiterer Doppelklick auf den nach rechts zeigenden grünen Pfeil führt zu einer Übersicht über die drei Komponenten der Demo (vgl. Abb. 1): Eine Art “guided tour”, Beispiele zur Generierung von C++-Code mit Hilfe von KPWin++ (zusätzlich zur Beurteilung der Geschwindigkeit

kann man auch den generierten C++-Code inspizieren) und die direkte Bedienung der KPWin-Programmierung.

Leser des Beitrags von Ebenhoch können direkt die Option “Run the KPWin environment and make your own demo” anwählen, ohne zuvor die “guided tour” zu absolvieren. Von Interesse ist der erste Teil der Demo aber auch für die erfahreneren Leser, weil in Gestalt der Datei “DEMO.KB” der Quellcode studiert werden kann, der diese Demo steuert.

Einschränkung der Demo

Die Demo enthält die voll funktionsfähige KPWin-Umgebung mit der Einschränkung, daß nicht mehr als 50 Statements in .KB-Dateien (.KB für “knowledge base”) enthalten sein dürfen, d.h. man kann in dieser Umgebung keine eigenen größeren Anwendungen schreiben.

Ruft man .KB-Dateien mit mehr als 50 Statements auf, erscheint eine Fehlermeldung. Trotzdem ist die Lektüre der vorhandenen größeren Quellcode-Dateien von Interesse für das Verständnis der Programmierung, selbst wenn sie hier nicht ausführbar sind.

Programm-Dateien (.CKB)

Programmdateien (erkennbar an der Extension .CKB für “compiled knowledge base”) können über das Pull-down-Menü “Program” mit “Run” gestartet werden. Hier sind auch größere Applikationen vorhanden.

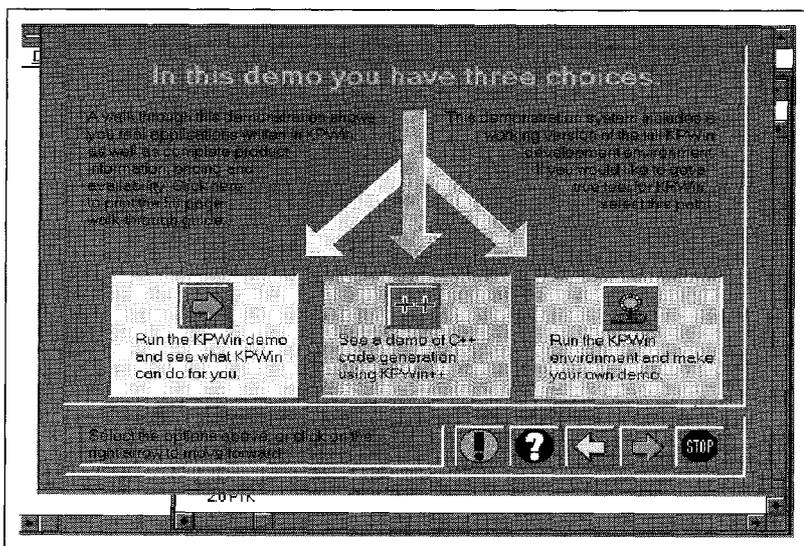
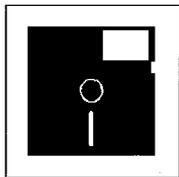


Abb. 1:
Die drei Bestandteile der Demo.



TOOLENG.CKB

Eine interessante Möglichkeit bietet das Programm TOOLENG.CKB. Es setzt auf einer .HYP-Datei mit Hypertext-Markierungen auf (vgl. TOOLENG.HYP) und erlaubt das Navigieren in dieser Datei entlang den Hypertext-Links. Man kann nach dem Muster der Datei TOOLENG.HYP eigene Hypertext-Informationssysteme schreiben und mit TOOLENG.CKB benutzen.

Bei großen Hypertextsystemen empfiehlt sich aus Geschwindigkeitsgründen eine vorbereitende Indexierung. Näheres dazu ist im Pulldown-Menu "Tools" unter der Option "Index" zu finden.

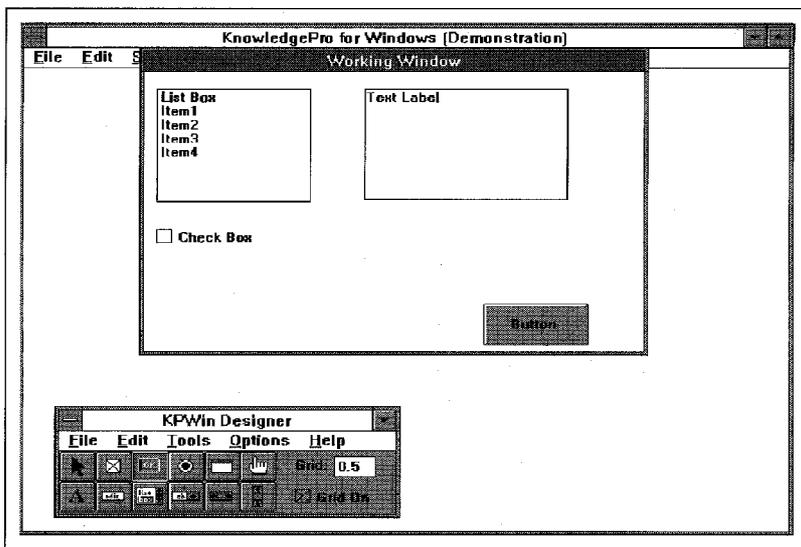
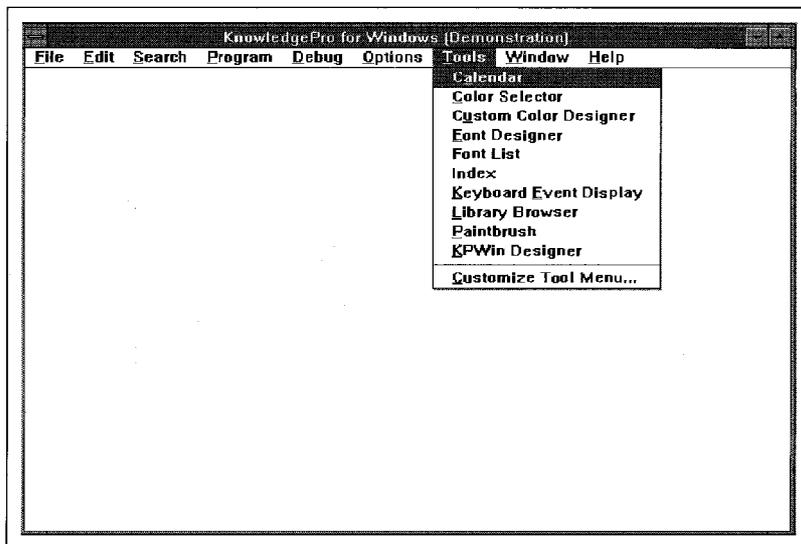
DEBUG

Um eine Vorstellung von den verfügbaren Übersichtshilfen zu gewinnen, sollte man die Datei "DEMO.KB" zu laden und dann unter "DEBUG" den Punkt "Topic" aufrufen.

Es erscheint sequentiell die Liste der in der Demo verwendeten Topics. Von dem als Hypertext-Ursprung ausgestalteten Topic-Namen aus ist jeweils ein zusätzlicher Informationsbildschirm zu erreichen.

TOOLS

Das Pulldown-Menu "Tools" faßt verschiedene Hilfsprogramme zusammen, die das Entwerfen und Gestalten von Applikationen erleichtern. Eines dieser Werkzeuge ist der KPWin Designer. Mit diesem Werkzeug können Bildschirme durch Auswahl von Gestaltungselementen "gemalt" werden. Anschließend generiert das Programm den zugehörigen Code. Man kann veränderten Code auch wie-



HELP

Der Punkt "Help" des Hauptmenüs enthält ein komplettes elektronisches Handbuch. Will man nach der Lektüre des Beitrags von Ebenhoch einige Programmierbeispiele selbst erproben, so empfiehlt sich die Auswahl des Punktes "How to".

Hat man dort Code gefunden, den man testen will, so kann man ihn mit "Copy" in die Zwischenablage befördern und dann nach Öffnen einer neuen Programmdatei mit "Paste" (unter "Edit") aus der Zwischenablage einfügen. Hat man ihn schließlich in der gewünschten Weise umgestaltet, startet "Go" (unter "Program") die Ausführung.

(red.)

Abb. 2:
Die Standard-
Möglichkeiten des
Pulldown-Menus
"Tools"

Abb. 3:
Bildschirm-Gestal-
tungselemente mit
KPWin Designer
"malen"