

# WinSkript

## Inhaltsverzeichnis

---

Anzeige-Element .....	4
Anzeigefenster .....	4
Aufruf .....	5
Ausführen-Menü .....	5
Ausgabe .....	5
Bearbeite .....	6
Bearbeiten-Menü .....	6
Bedingung .....	7
Beende .....	7
DDE senden .....	8
DDE-Kommunikation .....	8
Datei ändern .....	9
Datei-Menü .....	9
DateiWahl .....	9
Dateien .....	9
Drucke .....	10
Eingabe .....	10
EndeWenn .....	10
Fehler zeigen .....	11
Frage .....	11
Goto .....	11
Hilfe-Menü .....	11
INI lesen .....	11
INI schreiben .....	12
Icon einsetzen .....	12
Inhalt .....	12
Kommentar .....	13
Kontext-Menü .....	13
Koordinaten .....	13
Kopier-Einstellungen .....	13
Kopiere .....	13
Label .....	14
Lese aus Datei .....	14
Mauszeiger .....	15
Meldung .....	15
Menü-Übersicht .....	15
Optionen-Menü .....	16
PfadWahl .....	16
Platzhalter wählen .....	16
Programmaufruf .....	17
Programmbedienung .....	17
Rechnen .....	18
Registrierungseintrag lesen .....	18
Registrierungseintrag schreiben .....	19
Schleife ab .....	19
Schleife bis .....	19
Schreibe in Datei .....	19

Schrift wählen .....	20
Seriell-IO .....	20
Setze .....	21
Setze Fenster .....	21
Skript-Auswahl .....	21
Skript-Befehle .....	22
Sonst .....	22
Soundeffekt .....	23
Starte .....	23
Status .....	23
Suche Datei .....	24
Tasten .....	24
Unterschiede 16/32 Bit .....	24
Variablen .....	25
Verzeichnis .....	26
Video .....	26
Warte .....	27
Weitergabe von Scripts .....	27
Wenn .....	27
Windows-Ende .....	28
Windows-Schrift .....	28
Wähle Gruppe .....	28
Zeichne .....	28
Zurück .....	29

## Anzeige-Element

---

Dieser Befehl erstellt ein Steuerelement im Ausgabefenster. Typ, Position, Größe und Eigenschaften werden in dem Dialog eingestellt.

Folgende Elemente können eingesetzt werden:

Button	Schaltfläche
Vorgabe-Button	Schaltfläche, die bei [Enter] normalerweise ausgelöst wird (Default)
Abbruch-Button	Schaltfläche, die bei [Esc] normalerweise ausgelöst wird (Cancel)
Checkbox	Schalter, der ein- oder ausgeschaltet werden kann (wahlweise kann das Häkchen direkt hier oder über <u>Setze</u> gesetzt bzw. entfernt werden)
Bild	Grafik aus BMP, WMF oder ICO- <u>Datei</u>
Eingabefeld	Textbox für die Eingabe eines Textes
Bezeichner	Beschriftungs-Text (Wird hier ein <b>&amp;</b> eingesetzt, ergibt sich so ein unterstrichener Shortcut)

Wird das Element angeklickt, erfolgt automatisch der Aufruf des Unterprogrammes *Anzeige\_Element\_X* wobei X für die laufende Nummer des Elementes (1-n) oder die ID (falls angegeben) steht.

Die Variable [*Anzeige.Element X*] oder nur [*.Element X*] enthält den Zustand des Elementes X (Schaltfläche: gedrückt, Checkbox: aktiviert, Eingabefeld: Text) und kann auch eingesetzt werden, um mit Setze diesen Zustand zu verändern.

In der Variablen [*Anzeige.Element*] (ohne Angabe des Elementes X) ist zusätzlich die ID bzw. Nummer des zuletzt angeklickten Elementes enthalten.

Wird bei weiteren Eingabefeldern kein Wert für X und Y eingetragen, wird das Feld unter das vorherige Eingabefeld gesetzt.

*Siehe auch:*

Anzeigefenster

Ausgabe

::Label

Zurück

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Free EPub producer](#)

---

## Anzeigefenster

---

Es wird ein Fenster angezeigt bzw. das angezeigte Fenster verändert, in dem Ausgaben gemacht oder Elemente (Buttons, Schalter, Bilder, Eingabefelder) eingesetzt werden können.

Folgende Optionen stehen zur Verfügung:

- Fenster entfernen (Unload)
- Maximierte Darstellung
- Fenster zentrieren
- Fensterinhalt löschen
- Immer oben: Das Fenster ist stets sichtbar
- Position X bzw. Y; negative Werte zählen vom rechten bzw. unteren Fensterrand an
- Breite, Höhe; negative Werte zählen vom rechten bzw. unteren Fensterrand an
- Innere Abmessungen: Breite und Höhe bestimmen die Größe des Fensterinhaltes - das Fenster selbst wird größer dargestellt (Titelleiste und Ränder)
- Bild: Das angegebene Bild (BMP- oder WMF-Datei) wird in den Fensterhintergrund geladen
- gekachelt: das angegebene Bild wird über das Fenster verteilt
- Hintergrundfarbe n setzen (0..15)
- Farbverlauf: Das Fenster wird mit einem Verlauf von der Hintergrundfarbe bis schwarz von oben nach unten gefüllt

Wird das Anzeigefenster während der Ausführung vom Anwender geschlossen, wird das Skript abgebrochen. Vorher wird aber noch das Unterprogramm *Programm\_Abbruch* aufgerufen, falls vorhanden. Wird das Fenster angeklickt, darin eine Taste gedrückt oder ein Element angeklickt, wird ggf. ein entsprechendes Unterprogramm aufgerufen (Siehe ::Label).

*Siehe auch:*

[Ausgabe](#)

[Zeichne](#)

[Anzeige-Element](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Qt Help documentation made easy](#)

---

## Aufruf

---

Hiermit wird ein Unterprogramm aufgerufen, welches mit der entsprechenden [Marke](#) beginnt und mit [Zurück](#) endet.

Wahlweise kann eine Bedingung angegeben werden, von der die Verzweigung abhängig gemacht wird.

Wird die Option *Hintergrund* gewählt, läuft das Programm zunächst ohne Aufruf des Unterprogrammes weiter. Tritt das Ereignis später auf, wird das Unterprogramm dann automatisch (im Hintergrund) ausgeführt. Das Einschalten der zusätzlichen Option *ständig* bewirkt, daß die Überwachung des Ereignisses nach dem ersten Auftreten weitergeführt und jedesmal das Unterprogramm aufgerufen wird. Zusätzlich kann das Intervall eingestellt werden, in dem die Prüfung ausgeführt wird (Standard: 1 Sekunde).

*Siehe auch:*

[Bedingungen](#)

[Zurück](#)

[.:Label](#)

[GoTo](#)

[Label](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Write EPub books for the iPad](#)

---

## Ausführen-Menü

---

Ausführen!	Gesamtes Skript ausführen
Ausführen ab hier!	Ausführung ab der aktuellen Zeile starten
Einzelschritt	Aktuelle Zeile ausführen
Stop!	Ausführung stoppen
Haltepunkt ein/aus	Aktuelle Zeile als Haltepunkt definieren bzw. Haltepunkt wieder löschen
Kommentierung ein/aus	Zeile auskommentieren bzw. Kommentierung entfernen
Variablen anzeigen	Alle im Skript enthaltenen und verwendeten <a href="#">Variablen</a> samt Inhalt anzeigen
Variablen löschen	Alle Variablen werden gelöscht

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Free EPub producer](#)

---

## Ausgabe

---

In das per *Anzeige* eingeblendete Fenster wird ein Text ausgegeben.

Folgende Optionen stehen zur Verfügung bzw. können gewählt werden:

- Löschen: Der Fensterinhalt (von *Ausgabe* oder *Zeichne*) wird zuerst gelöscht
- Fettschrift
- Unterstreichung
- Kursivschrift
- Schriftgröße in Punkt
- Schriftart (kann auch über die Schaltfläche zusammen mit Größe und Attribut direkt ausgewählt werden)
- Schriftfarbe x (0..15)
- Textposition X bzw. Y vorgeben; negative Werte zählen vom rechten bzw. unteren Fensterrand
- Text horizontal zentrieren

- Vorgabe eines Drehwinkels (negative Werte: Drehen nach links, sonst im Uhrzeigersinn)

Siehe auch:

[Anzeigefenster](#)  
[Anzeige-Element](#)  
[Zeichne](#)  
[Text drucken](#)  
[Meldung](#)  
[Variablen](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Free iPhone documentation generator](#)

---

## Bearbeite

---

Hiermit kann ein Text durchsucht, verändert oder zerlegt werden. Als Ergebnis wird in der angegebenen [Variablen](#) der gewünschte Teil des Ausdruckes zurückgeliefert.

Wird ein Text in das Feld *Suchen nach* eingetragen, liefert die Funktion in der angegebenen Variablen 0 (Text nicht enthalten) oder die Position des Suchtextes (1-n) innerhalb des zu durchsuchenden Textes zurück. Die Groß-Kleinschreibung wird nicht berücksichtigt. Wird zusätzlich ein Text in *Ersetzen durch* eingetragen, werden alle Vorkommnisse des zu suchenden in den zu ersetzenden Text ausgetauscht. Die Option *Suchen von hinten* sucht den Begriff rückwärts, findet also das letzte Vorkommen des Suchbegriffes.

Durch Angabe eines *Trennzeichens* oder einer *Position* im Text kann der Text aufgesplittet werden. Als Ergebnis kann dann der links bzw. rechts von dem gesuchten Zeichens bzw. der angegebenen Position stehende Textteil zurückgegeben werden. Wird weder ein Trennzeichen noch eine Position angegeben, wird ein Leerzeichen als Trennzeichen angenommen.

Die Option *Teilstück* liefert den durch die Trennzeichen begrenzten Teil des Textes. Hierdurch kann etwa ein Text, der aus mehreren mit Komma getrennten Teilen besteht, in die einzelnen Bestandteile zerlegt werden.

Mit der Option *Anführungszeichen entfernen* werden Anführungszeichen (") entfernt, wenn je eines am Anfang und am Ende des Textes/Teilstückes steht.

Siehe auch:

[Setze](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Produce Kindle eBooks easily](#)

---

## Bearbeiten-Menü

---

Zeile bearbeiten	Aktuelle Zeile bearbeiten
Zeile entfernen	Aktuelle Zeile löschen
Suchen...	Begriff im Skript suchen
Weitersuchen	Suche wiederholen
Ersetzen...	Begriff im Skript suchen und ersetzen
Befehl einfügen	In der linken Liste gewählten Begriff in Skript einfügen
Ausschneiden	Aktuelle Zeile ausschneiden
Kopieren	Aktuelle Zeile kopieren
Einfügen	Kopierte bzw. ausgeschnittene Zeile einfügen
Duplizieren	Aktuelle Zeile duplizieren
Kommentar einfügen	Kommentar vor aktuelle Zeile einfügen
Leerzeile einfügen	Leerzeile vor aktuelle Zeile einfügen

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Benefits of a Help Authoring Tool](#)

---

## Bedingung

---

Die Vorgabe einer Bedingung erfolgt in einem Extra-Dialog. Von dieser Bedingung kann ein Block, ein Sprung oder ein Unterprogrammaufruf abhängig gemacht werden.

### Mögliche Bedingungen:

Ausdruck	Der eingegebene Ausdruck wird ausgewertet. Das Ergebnis ist <i>Wahr</i> , wenn es ungleich 0 ist. Ist kein Ausdruck vorgegeben, ist die "Bedingung" stets erfüllt (z.B. für unbedingten Sprung) Die Option <i>Textvergleich</i> bewirkt eine reine Textauswertung des Ausdruckes. Hierbei können für den Vergleich zweier Texte die Operatoren = (identisch), < (kleiner), > (größer), <= (kleiner oder gleich), >= (größer oder gleich), <> (ungleich) oder # (entsprechend, wobei im zweiten Text die Platzhalter "?" und "*" möglich sind) eingesetzt werden. Die Groß-/Kleinschreibung wird nicht berücksichtigt.
Text leer	ergibt <i>Wahr</i> , wenn der angegebene <i>Ausdruck</i> leer ist. Dies ist sinnvoll bei der Auswertung einer Variablen, z.B. bei einer Texteingabe.
"Ja", "Nein"	Die Antwort auf die unten eingetragene Ja/Nein-Frage wird ausgewertet Die Bedingung ist erfüllt, wenn auf die Frage mit "Ja" bzw. "Nein" geantwortet wurde. Wird kein Text vorgegeben, wird das Ergebnis der letzte Ja/Nein-Frage ausgewertet.
Datei existiert	Es wird geprüft, ob die unten angegebene Datei existiert.

In den Ausdruck können beliebig Variablen eingesetzt werden, die in der oben rechts stehenden Liste enthalten sind. Die Schaltfläche *Einfügen* setzt den Variablennamen in den Text ein.

Mit den Schaltern *Wahr* und *Unwahr* kann eingestellt werden, ob die Bedingung erfüllt oder nicht erfüllt sein muß, um die Funktion auszuführen.

Bei *GoTo* und *Aufruf* kann zusätzlich noch die Marke (Label) gewählt bzw. eingetragen werden, zu der verzweigt werden soll.

Wird die Option *Hintergrund* gewählt, läuft das Programm zunächst ohne Verzweigung weiter. Tritt das Ereignis später auf, wird der Sprung zu der Marke bzw. der Aufruf automatisch (im Hintergrund) ausgeführt. Das Einschalten der zusätzlichen Option *ständig* bewirkt, daß die Überwachung des Ereignisses weitergeführt wird. Zusätzlich kann das Intervall eingestellt werden, in dem die Prüfung ausgeführt wird (Standard: 1 Sekunde).

*Siehe auch:*

[Wenn](#)

[GoTo](#)

[Aufruf](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Free CHM Help documentation generator](#)

## Beende

---

Hiermit kann die Ausführung des Skripts beendet bzw. die aktuelle Schleife bzw. der aktuelle Block verlassen werden.

Wahlweise können Sie zudem noch bestimmen, ob dies von einer bestimmten Bedingung abhängig sein soll und ob ein entsprechender Hinweistext angezeigt werden soll.

*Siehe auch:*

[Variablen](#)

[Schleife](#)

[Wenn](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Write eBooks for the Kindle](#)

## DDE senden

---

Dieser Befehl sendet einen DDE-Text oder -Befehl an ein anderes Windows-Programm. Hierzu muß die DDE-Adresse des anderen Programmes angegeben werden (Link-Topic und -Item).

Im Modus *Abfrage* wird ein Ergebnis von dem anderen Programm angefordert, welches dann in der Variablen *[DDE]* steht.

*Siehe auch:*

[DDE-Kommunikation](#)  
[Variable \[DDE\]](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Free EBook and documentation generator](#)

---

## DDE-Kommunikation

---

Ein laufendes Skript ist auch von anderen Windows-Programmen erreichbar, und zwar mittels DDE (Dynamic Data Exchange). Hierzu gibt es unter der DDE-Adresse

```
LinkTopic = WinSkript|WSkript
LinkItem = L_DDE
```

ein Element, in das Texte (LinkPoke) oder Befehle (LinkExecute) gesandt werden können. Diese Adressierung wird in vielen Programmen zusammengefaßt in *WinSkript|WSkript!L\_DDE*.

Statt *WinSkript* muß in LinkTopic der Programmname der anzusprechenden WinSkript-Version angegeben werden:

```
16 Bit Editor:    WinSkript
16 Bit Runtime:  WinSkr-R
32 Bit Editor:   WinSkr32
32 Bit Runtime:  WinS-R32
```

Kommt ein Befehl bzw. Kommando per DDE an, wird automatisch das Unterprogramm *DDE\_Text* bzw. *DDE\_Befehl* aufgerufen, falls es existiert. Der Text bzw. Befehl steht dann in der Variablen *[DDE]*.

Neben den Befehlen, die per Skript bearbeitet werden können, gibt es noch die folgenden fest eingebauten DDE-Befehle:

**BEENDEN**      bricht das laufende Skript ab

**VARIABLE X**    ermittelt den Inhalt der Variablen bzw., des Platzhalters X und legt ihn in L\_DDE bereit. Wird also beispielsweise an WinSkript der Befehl *Variable WinDir* gesendet und dann per Request der Inhalt von L\_DDE ausgelesen, ergibt sich das Windows-Verzeichnis. Eine weitere Möglichkeit besteht in der Berechnung einer Formel durch den Befehl *Variable Rechne Formel*.

**AUFRUF X**      ruft das Unterprogramm X auf

Diese Befehle erreichen die zuletzt gestartete Instanz von WinSkript, sofern mehrere gleichzeitig laufen.

In einem solchen Fall wird automatisch das Unterprogramm *DDE\_Text* bzw. *DDE\_Befehl* aufgerufen, falls es existiert. Der Text bzw. Befehl steht dann in der Variablen *[DDE]*.

*Siehe auch:*

[DDE senden](#)  
[::Label](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Full-featured Help generator](#)

---

## Datei ändern

---

Diese Anweisung dient dazu, eine oder mehrere Dateien zu löschen oder Attribute zurückzusetzen (z.B. das *Nur Lesen*-Attribut).

Zusätzlich kann durch die Option *mit Sicherheitsabfrage* bestimmt werden, daß vor dem Löschen der Datei(en) eine Sicherheitsabfrage eingeblendet werden soll, in der der Anwender das Löschen unterbinden kann.

*Siehe auch:*  
[Schreibe in Datei](#)  
[Verzeichnis](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Generate Kindle eBooks with ease](#)

---

## Datei-Menü

---

Neues Skript	Neues Skript anlegen
Skript laden	Skript laden (Siehe auch: <a href="#">Skript-Auswahl</a> )
Skript dazuladen	Skript laden und an das Ende des aktuellen Skripts anhängen (für fertige Skriptteile)
Skript speichern	aktuelles Skript speichern
Skript speichern unter...	Skript unter anderem Namen speichern
EXE-Datei erstellen	Skript in EXE-Datei umwandeln. Der angegebene EXE-Dateiname wird mit dem Skript gespeichert.
Skript in Zwischenablage Skript drucken...	Das Skript-Listing wird in die Zwischenablage (Clipboard) kopiert Skript ausdrucken
Ende	Programm beenden

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Free iPhone documentation generator](#)

---

## DateiWahl

---

Hierdurch wird ein Auswahldialog eingeblendet, in dem der Anwender eine Datei auswählen kann. Das Ergebnis steht dann in der angegebenen Variablen.

Wird *Für 'Datei öffnen'* gewählt, kann eine beliebige Datei gewählt oder eingegeben werden. Zusammen mit der Option *Muß existieren* erfolgt eine Fehlermeldung, wenn ein nicht existierender Dateiname eingegeben wird.

Die Option *Für 'Datei speichern'* gibt eine zusätzliche Sicherheitsabfrage aus, wenn die gewählte Datei existiert, da sie dann überschrieben werden wird.

Die Überschrift des Auswahl-Dialoges wird in *Titeltext* angegeben, der Vorgabe-Dateiname in *Vorgabe*.

Als *Dateitypen* kann ein oder mehrere (durch ; getrennte) Dateimaske(n) angegeben werden, etwa \*.TXT oder \*.BMP;\*.WMF. Diese begrenzen die Auswahl der angezeigten Dateien.

*Siehe auch:*  
[Pfadwahl](#)  
[Variablen](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Full-featured multi-format Help generator](#)

---

## Dateien

---

1. im aktuellen Verzeichnis

2. im WinSkript-Verzeichnis
3. im Windows-Verzeichnis
4. im Windows-Systemverzeichnis
5. in den unter DOS mit PATH angegebenen Verzeichnissen

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Create help files for the Qt Help Framework](#)

---

## Drucke

---

Der Text wird auf dem Drucker ausgegeben.  
Wahlweise können folgende Optionen gewählt werden:

- [Position](#)
- Fettschrift
- Unterstreichung
- Kursivschrift
- Schriftgröße und Schriftart

Nach der Ausgabe des eventuellen Textes:

- Neue Seite beginnen
- Dokument beenden und Ausdruck starten

*Siehe auch:*

[Ausgabe](#)

[Variablen](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Free EPub and documentation generator](#)

---

## Eingabe

---

Mit diesem Befehl wird ein Dialog eingeblendet, der zu einer Eingabe auffordert. Der Abfragetext sowie die Vorgabe können bestimmt werden.

Der Abfragetext wird automatisch zwischen "Bitte" und "eingeben:" gesetzt, wenn er nicht schon mit dem Wort "Bitte" beginnt.

Das Ergebnis steht dann in der angegebenen Variablen.

Optional kann außerdem gewählt werden:

**Passwort-Zeichen** Der eingegebene Text wird als Sternchen dargestellt und kann somit nicht "über die Schulter" gelesen werden - ideal für die Eingabe von Passwörtern. Der Text wird jedoch im Klartext in die Variable gesetzt

**Modal** Solange die Eingabe auf dem Bildschirm steht, werden alle anderen Windows-Programme angehalten (nur unter Windows 3.1). Dies ist ebenfalls für eine Passworтеingabe einsetzbar

*Siehe auch:*

[Variablen](#)

[Frage](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [News and information about help authoring tools and software](#)

---

## EndeWenn

---

Hiermit wird ein Wenn-Block abgeschlossen.

*Siehe auch:*

[Wenn](#)

[Sonst](#)

## Fehler zeigen

---

Hiermit wird bestimmt, ob Fehler bei der Ausführung angezeigt oder nur ignoriert werden sollen (z.B. beim Löschen einer Datei oder beim Kopieren).

## Frage

---

Hierdurch wird eine Ja/Nein-Frage eingeblendet, deren Antwort später mit einem *Wenn*-, *Goto*- oder *Aufruf*-Befehl ausgewertet werden kann.

*Siehe auch:*

[Wenn](#)

[GoTo](#)

[Aufruf](#)

[Variablen](#)

## Goto

---

Dieser Befehl lässt die Ausführung des Skripts an der angegebenen [Marke](#) (Label) weiterführen. Wahlweise kann eine Bedingung angegeben werden, von der die Verzweigung abhängig gemacht wird.

Wird die Option *Hintergrund* gewählt, läuft das Programm zunächst ohne Verzweigung weiter. Tritt das Ereignis dann später auf, wird der Sprung zu der Marke automatisch (im Hintergrund) ausgeführt. Das Einschalten der zusätzlichen Option *ständig* bewirkt, daß die Überwachung des Ereignisses weitergeführt wird. Zusätzlich kann das Intervall eingestellt werden, in dem die Prüfung ausgeführt wird (Standard: 1 Sekunde).

*Siehe auch:*

[Bedingungen](#)

[.:Label](#)

[Aufruf](#)

## Hilfe-Menü

---

Aktuelle Hilfe...                      Hilfe zum Programm bzw. zum aktuellen Befehl (aus [F1])

Über WinSkript...                      Informationen über das Programm

## INI lesen

---

Hiermit kann ein Eintrag aus einer INI-Datei gelesen werden. Wird der Eintrag nicht gefunden, wird die Vorgabe zurückgegeben.

Werden die Einträge *INI-Datei* und *Abschnitt* freigelassen, wird die INI-Datei *WINSKRPT.INI* und/oder der Abschnitt *[Einstellungen]* verwendet.

*Siehe auch:*  
[INI schreiben](#)  
[Registrierung lesen](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Easily create EPub books](#)

---

## INI schreiben

---

Hiermit kann ein Eintrag in eine INI-Datei geschrieben werden.  
Wahlweise kann auch der angegebene Eintrag oder der gesamte Abschnitt aus der INI-Datei gelöscht werden.

Werden die Einträge *INI-Datei* und *Abschnitt* freigelassen, wird die INI-Datei *WINSKRPT.INI* und/oder der Abschnitt *[Einstellungen]* verwendet.

*Siehe auch:*  
[INI lesen](#)  
[Registrierung schreiben](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [What is a Help Authoring tool?](#)

---

## Icon einsetzen

---

Dieser Befehl setzt ein neues Programmicon in den Programm-Manager bzw. einen Eintrag in das Startmenü ein.  
Wahlweise kann auch das angegebene Icon (Startmenü-Eintrag) oder die gesamte Gruppe (Untermenü) gelöscht werden.

*Siehe auch:*  
[Wähle Gruppe](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Easily create PDF Help documents](#)

---

## Inhalt

---

### **Willkommen bei *WinSkript*, dem guten Geist für Windows!**

Mit diesem Programm können Sie schnell und einfach kleine und größere Programme erstellen, um die Arbeit mit Windows zu erweitern. Die Erstellung der Skripts ist ebenso einfach wie schnell und dient Programmierern und Nicht-Programmierern zur blitzschnellen Lösung von sonst arbeitsintensiven Problemen. Diverse mitgelieferte und fertige Skripts (nicht zuletzt die Installation) dienen dem sofortigen Einsatz und/oder der Demonstration der Fähigkeiten des Programmes.

[Programmaufruf](#)

[Programmbedienung](#)

[Skript-Befehle](#)

[Variablen und Platzhalter](#)

[Menü-Übersicht](#)

### **WinSkript**

(c) 1997      bhv Bürohandels- und Verlagsgesellschaft mbH  
Autor:        S.A.Dittrich

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Free EBook and documentation generator](#)

---

## Kommentar

---

Hier können Sie einen beliebigen Kommentar einsetzen, um Ihr Skript zu dokumentieren.

Wenn Sie an das Ende des Kommentares das Zeichen > und ein weiteres Zeichen anhängen, wird die Zeile mit dem letzten Zeichen auf 100 Zeichen aufgefüllt. Dies erzielt eine deutlich erhöhte Übersichtlichkeit, wenn Sie damit einzelne Programmgruppen unterteilen.

Beispiel:

```
*** Unterprogramme >*
```

ergibt:

```
*** Unterprogramme *****
```

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Free iPhone documentation generator](#)

---

## Kontext-Menü

---

Bearbeiten	aktuelle Zeile bearbeiten
Entfernen	Zeile löschen
Kommentierung ein/aus	Kommentierung an/aus
Einzelschritt	aktuelle Zeile ausführen
Ausschneiden	Zeile ausschneiden
Kopieren	Zeile kopieren
Einfügen	kopierte bzw. ausgeschnittene Zeile einfügen
Duplizieren	aktuelle Zeile duplizieren
Kommentar einfügen	Kommentar vor aktuelle Zeile einfügen
Leerzeile einfügen	Leerzeile vor aktuelle Zeile einfügen

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Easily create PDF Help documents](#)

---

## Koordinaten

---

Wird eine negative Zahl eingetragen, bezieht sich dieser Wert auf den rechten bzw. unteren Rand. Eine X-Angabe von z.B. -20 liegt somit 2 cm links vom rechten Rand.

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Create help files for the Qt Help Framework](#)

---

## Kopier-Einstellungen

---



---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [What is a Help Authoring tool?](#)

---

## Kopiere

---

Dieser Befehl kopiert eine oder mehrere Dateien.

Neben den Angaben für Quell- und Zieldatei, in denen auch Platzhalter und Wildcards (\* oder ?) enthalten sein können, stehen auch spezielle Optionen zur Verfügung, die den Kopiervorgang beeinflussen.

Folgende Optionen stehen zur Verfügung:

- nur veränderte Dateien (Archiv-Bit muß gesetzt sein; wird zurückgesetzt)
- nur Dateien, die ab dem angegebenen Datum verändert wurden
- Dateien verschieben (Quelldatei nach dem Kopieren löschen)
- bereits vorhandene Dateien nicht überschreiben

Zusätzlich kann die Statusanzeige für den Kopiervorgang definiert werden, indem der Statustext und/oder der anzuzeigende Prozentsatz eingetragen wird.

Wird die Option *Aktuelle Datei in Status zeigen* angekreuzt, wird die gerade kopierte Datei im Statusfenster angezeigt.

*Siehe auch:*

[Status](#)

[Datei ändern](#)

[Datei suchen](#)

[Verzeichnis](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Free EPub producer](#)

---

## Label

---

Hiermit wird eine Sprungmarke (Label) definiert, zu der mit einem Goto- oder Aufruf-Befehl verzweigt werden kann.

In dem Eingabedialog werden die möglichen Marken in einer Kombinationsliste angeboten. Sie können hieraus eine wählen und ggf. korrigieren oder auch einen neuen Labelnamen eingeben.

Es gibt auch folgende spezielle Unterprogramme mit vordefinierten Labelnamen, die bei bestimmten Ereignissen aufgerufen werden (sofern die Marke existiert). Deren Ergebnisse sind dann teilweise auch in speziellen [Variablen](#) enthalten.

Anzeige_Klick	Das <a href="#">Anzeigefenster</a> wurde angeklickt (Siehe Anzeige)
Anzeige_DoppelKlick	Das Anzeigefenster wurde doppelt angeklickt
Anzeige_Taste	Im Anzeigefenster wurde eine Taste gedrückt (Zeichen steht in <i>[Anzeige.Taste]</i> )
Anzeige_Mausbewegung	Im Anzeigefenster wurde die Maus bewegt (Position steht in <i>[Anzeige.MausX]</i> bzw. <i>[Anzeige.MausY]</i> ). Bitte beachten Sie, daß dieses Ereignis sehr schnell hintereinander erfolgen kann und das Ereignis-Unterprogramm daher kurz sein sollte!
Anzeige_Größe	Die Größe des Anzeigefensters wurde verändert (Größe steht in <i>[Anzeige.Breite]</i> bzw. <i>[Anzeige.Höhe]</i> )
Anzeige_Element_X	Das <a href="#">Anzeige-Element</a> X wurde angeklickt (X: laufende Nummer oder ID). Siehe auch: <i>[Anzeige_Element]</i>
Programm_Abbruch	Das Programm wurde abgebrochen, indem das <a href="#">Anzeigefenster</a> vom Anwender oder Windows direkt geschlossen wurde. Das Ereignis erfolgt nicht bei einem <a href="#">Beende Skript</a> -Befehl.
DDE_Text	Ein Text ist per <a href="#">DDE</a> eingetroffen (Text steht dann in <i>[DDE]</i> )
DDE_Befehl	Ein Befehl ist per <a href="#">DDE</a> eingetroffen (Befehl steht dann in <i>[DDE]</i> )

*Siehe auch:*

[Anzeige-Element](#)

[GoTo](#)

[Aufruf](#)

[Zurück](#)

[Suche Datei](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [iPhone web sites made easy](#)

---

## Lese aus Datei

---

Hiermit kann eine Zeile aus einer [Textdatei](#) oder auch eine Anzahl Zeichen aus einer beliebigen Datei gelesen werden.

Wird ein Wert in *Lesen ab* eingetragen, muß auch die *Anzahl Bytes* (max. 10.000) vorgegeben werden. In diesem Fall werden die anderen Angaben ignoriert und der angegebene Teil aus der Datei in die Variable gelesen.

*Siehe auch:*  
[Schreibe in Datei](#)  
[Datei ändern](#)  
[INI lesen](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Free iPhone documentation generator](#)

---

## Mauszeiger

---

Hier wird die Erscheinung des Mauszeigers eingestellt. Folgende Formen stehen zur Verfügung:

- Standard (meistens der Pfeil)
- Pfeil
- Kreuz
- Einfügemarke
- Symbol (kleines Quadrat innerhalb eines anderen Quadrats)
- Pfeil N S W O (Vierfachpfeil, der nach Norden, Süden, Osten und Westen zeigt)
- Pfeil NO SW (Doppelpfeil, der nach Nordosten und Südwesten zeigt)
- Pfeil N S (Doppelpfeil, der nach Norden und Süden zeigt)
- Pfeil NW SO (Doppelpfeil, der nach Nordwesten und Südosten zeigt)
- Pfeil W O (Doppelpfeil, der nach Westen und Osten zeigt)
- Aufwärtspfeil
- Sanduhr (Warten)
- Kein Ablegen

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Produce online help for Qt applications](#)

---

## Meldung

---

Hierdurch wird eine Meldungsbox eingeblendet. Sie können hierbei auch bestimmen, was für ein Symbol (Icon) in der Meldung angezeigt werden soll.

Der Anwender hat hier die Möglichkeit, die Meldung mit *OK* zu quittieren oder das Skript mit *Abbruch* zu beenden.

*Siehe auch:*  
[Variablen](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Easy EBook and documentation generator](#)

---

## Menü-Übersicht

---

Das Programm verfügt über die folgenden Menüfunktionen:

[Datei-Menü](#)

[Bearbeiten-Menü](#)

[Ausführen-Menü](#)

[Optionen-Menü](#)

[Hilfe-Menü](#)

Kontext-Menü (rechte Maustaste)


---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Easily create EBooks](#)

---

**Optionen-Menü**

Ausgeführte Zeile anzeigen	Ist diese Option aktiviert, wird die im laufenden Skript aktuelle Zeile in der Liste markiert. Hierdurch können Sie den Ablauf des Skripts gut verfolgen - die Abarbeitung wird jedoch langsamer.
Standardbefehle einrücken	Hierdurch werden alle Befehle außer <u>Kommentaren</u> , <u>Labeln</u> und <u>Zurück</u> um ein Zeichen eingerückt, was die Übersichtlichkeit erhöhen kann
Neue Befehle anhängen	Neue Befehle aus der linken Liste werden hinten an das Skript angehängt. Ist die option nicht aktiviert, werden neue Befehle an der aktuellen Position im Skript eingefügt.
Automatisches Ergänzen	Wird ein <u>Schleifen-</u> oder <u>Blockbefehl</u> eingesetzt, wird automatisch der Schleifen- bzw. Block-Abschlußbefehl hinzugefügt.
Kommandozeile bearbeiten...	Hiermit können Sie die Kommandozeile verändern, die normalerweise beim Aufruf des Skripts übergeben wird und in <u>[CmdLine]</u> enthalten ist. Die hier eingegebene Kommandozeile wird mit dem Skript gespeichert.

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [iPhone web sites made easy](#)

---

**PfadWahl**

Hierdurch wird ein Auswahldialog eingeblendet, in dem der Anwender einen Verzeichnispfad auswählen kann. Der Dialog wird mit dem als *Aufforderungstext* angegebenen Text überschrieben.

Der als *Vorgabe* angegebene Pfad wird direkt aktiviert und kann vom Anwender verändert werden.

Die Option *Beliebiges Verzeichnis* stellt dem Anwender völlig frei, ein Verzeichnis auszuwählen bzw. einzutippen. Wird die Option *Verzeichnis muß existieren!* aktiviert, muß das gewählte Verzeichnis vorhanden sein. Im Gegensatz dazu bestimmt die Option *Verzeichnis darf nicht existieren!*, daß ein neuer Verzeichnisname eingegeben werden muß.

In *Unterverzeichnis* kann ein Verzeichnisname eingetragen werden, der stets an die Auswahl angehängt wird, wenn der Anwender ein Verzeichnis in der Liste anwählt. Dies ist etwa für Programminstallationen interessant.

Das Ergebnis steht dann in der angegebenen Variablen. Bricht der Anwender die Auswahl ab, wird auch das Skript abgebrochen.

*Siehe auch:*

[Dateiwahl](#)

[Variablen](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Full-featured Kindle eBooks generator](#)

---

**Platzhalter wählen**

In diesem Dialog können Sie einen Platzhalter wählen, der dann in das aktuelle Textfeld eingefügt wird.

In der linken Liste finden Sie die Kategorien, in die sich die Platzhalter unterteilen lassen. Die rechte Liste enthält die Platzhalter, die unter der gewählten Kategorie zu finden sind.

Der erste Punkt ist "Variablen" - hier stehen die im aktuellen Skript enthaltenen Variablen. Die anderen Einträge enthalten die verschiedenen von WinSkript vorgegebenen Platzhalter, mit denen Sie die verschiedensten Informationen in Ihr Skript einbinden können.

Die Schaltfläche *Einsetzen!* fügt den gewählten Platzhalter mit den Klammern in den aktuellen Text ein, *Abbruch* entfernt dieses Fenster ohne Wirkung.

Die Schaltfläche *Inhalt?* blendet ein Infofenster ein, in dem der aktuelle Inhalt des gewählten Platzhalters angezeigt wird. Die Meldung "... ist leer!" erfolgt, wenn kein Inhalt vorliegt.

Siehe auch:

[Variablen](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Produce Kindle eBooks easily](#)

---

## Programmaufruf

---

Das Programm wird in verschiedenen Versionen geliefert:

<a href="#">WinSkript.EXE</a>	Entwicklungsumgebung 16 Bit	
<a href="#">WinSkr-R.EXE</a>	Runtime-Modul 16 Bit	
<a href="#">WinSkr32.EXE</a>	Entwicklungsumgebung 32 Bit	
<a href="#">WinS-R32.EXE</a>	Runtime-Modul 32 Bit	(siehe <a href="#">Unterschiede 16/32 Bit</a> )

Die Entwicklungsumgebung dient der Erstellung und Bearbeitung von Skripten, ist aber auch in der Lage, Skripte direkt durch Aufruf auszuführen. Wird es ohne Angabe von Parametern aufgerufen, erscheint der Skript-Editor und ist bereit für die Bearbeitung. Durch Angabe eines Skriptnamens beim Aufruf lässt das angegebene Skript direkt ausführen. Weitere Angaben in der Aufrufzeile werden direkt an das Programm (in *[CmdLine]*, siehe [Variablen](#)) übergeben und können dort ausgewertet werden.

Wird in der Aufrufzeile **/E** angegeben, wird das angegebene Skript in den Skript-Editor geladen und steht zur Bearbeitung bereit. Dieser Parameter wird vom Runtime-Modul ignoriert.

Der Parameter **/GLabel** beginnt die Ausführung an der durch *Label* bezeichneten Marke (siehe [::Label](#)).

Das Runtime-Modul dient lediglich der Ausführung von Skripten und kann auch frei weitergegeben werden. Es wird mit der Angabe eines Skriptnamens aufgerufen (wahlweise mit **/GLabel**) und führt dieses direkt aus. Sollte sich im Pfad des Programmes ein Skript namens **AUTORUN.WSC** befinden, wird dieses automatisch geladen und ausgeführt, sofern kein anderer Skriptname angegeben ist.

Bei der Installation wird der Dateityp WSC automatisch mit dem Runtime-Modul verknüpft. Hierdurch können Sie Skripte direkt starten, ohne das Programm extra angeben zu müssen, etwa durch Anklicken im Dateimanager bzw. Explorer.

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Single source CHM, PDF, DOC and HTML Help creation](#)

---

## Programmbedienung

---

Die Erstellung und Bearbeitung von Skripten erfolgt schnell und einfach im Editor. Folgende Funktionen erleichtern die Arbeit zusätzlich:

- ▶ Wird im Skript eine Taste zusammen mit *[Umschalt]* (Shift) gedrückt, wird der nächste Befehl in der Befehlsliste (links) aktiviert, der mit dem entsprechenden Buchstaben beginnt. Nach Auswahl des gewünschten Befehls genügt ein Druck auf die *[Enter]*-Taste, um den Befehl in das Skript einzusetzen.
- ▶ Die rechte Maustaste über dem Skript blendet ein [Kontext-Menü](#) ein, in dem die wichtigsten Befehle direkt erreichbar sind
- ▶ Durch Anklicken einer Zeile in einem der beiden Fenster und Ziehen mit gedrückter Maustaste in das Skript (Drag&Drop) kann ein Befehl eingefügt oder im Skript verschoben werden
- ▶ Durch Drücken und Halten der *[Umschalt]*-Taste bei Cursorbewegung mit den Pfeiltasten oder mit der Maus werden mehrere Zeilen markiert. Diese Zeilen können Sie dann gemeinsam löschen, ausschneiden oder kopieren.
- ▶ Variablen oder Platzhalter einfügen  
Wird in einem Eigenschaften-Dialog ein Eingabefeld gewählt und dort ein Text markiert oder der Cursor gesetzt, kann durch die Taste [F6], das Anklicken des Feldes mit der rechten Maustaste oder Anklicken der Schaltfläche **V** eine Auswahl der aktuellen Variablen oder Platzhalter eingeblendet werden. Nach

Auswahl eines Eintrages aus den Listen und Wahl von *OK* wird der Platzhalter in den Text eingefügt.

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Free EPub producer](#)

---

## Rechnen

---

Bei der Eingabe von Formeln bzw. Bedingungen können alle Grundrechenarten verwendet werden. Klammerebenen werden ebenfalls berücksichtigt.

### Erweiterte Grundrechenarten:

\	Ganzzahl-Division
^	Potenz
°	Modulo (Teilungsrest)
&	logisches UND

### Vergleiche:

=	Gleichheit
>	größer als
>=	größer oder kleiner
<	kleiner als
<=	kleiner oder gleich
<> oder !	ungleich

### Trigonometrische Funktionen (Winkel X in Grad):

Sin(X)	Sinus X
Cos(X)	Cosinus X
Tan(X)	Tangens X
Atn(X)	Arcustangens X

### Sonstige Funktionen:

Sqr(X)	Quadratwurzel aus X
Int(X)	Ganzzahlwert von X
Rnd(X)	Zufallszahl von 0 bis X
Abs(X)	Absolutwert von X (immer positiv)
Asc(X)	ASCII-Wert des Zeichens X
Chr(X)	Zeichen mit dem ASCII-Wert X
Len(X)	Länge des Textes X
Dat(X)	Datum X als ganzzahliger Wert (für Vergleiche und Berechnungen)
Tim(X)	Zeit X als Zahl (für Vergleiche und Berechnungen)

*Siehe auch:*

[Variablen](#)

[Setze](#)

[WennWahr](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Easily create Web Help sites](#)

---

## Registrierungseintrag lesen

---

Dieser Befehl liest einen Eintrag aus der Windows-Registrierungsdatenbank in die angegebene Variable.

Die Angabe des *Eintrages* sowie des Datenbankteils (HKEY\_CLASSES\_ROOT etc.) ist nur in der 32 Bit-Version unter Windows 95 bzw. NT gültig (Siehe [\[!st32Bit\]](#), [\[WinVersion\]](#)). Wird die Angabe für *Eintrag* weggelassen, wird der Standard-Wert des angegebenen Schlüssels gelesen.

*Siehe auch:*

[Registrierungseintrag schreiben](#)

[Unterschiede 16/32 Bit](#)

## Registrierungseintrag schreiben

Dieser Befehl schreibt einen Eintrag in die Windows-Registrierungsdatenbank.

Die Angabe des *Eintrages* sowie des Datenbankteils (HKEY\_CLASSES\_ROOT etc.) ist nur in der 32 Bit-Version unter Windows 95 bzw. NT gültig (Siehe [\[!st32Bit\]](#), [\[WinVersion\]](#)). Wird die Angabe für *Eintrag* weggelassen, wird der Standard-Wert des angegebenen Schlüssels geschrieben.

*Siehe auch:*

[Registrierungseintrag lesen](#)

[Unterschiede 16/32 Bit](#)

## Schleife ab

Dieser Befehl beginnt eine Schleife.

Wahlweise kann eine Bedingung angegeben werden. Ist diese *Wahr*, wird die Schleife ausgeführt, andernfalls wird sie übersprungen.

Wahlweise können Sie auch eine Laufvariable definieren, die die Schleifendurchläufe zählt. Hierzu können Sie einen Start- und Endwert sowie die Schrittweite (Standard: 1) angeben, wobei die Schrittweite durchaus auch negativ sein kann.

Schleifen können auch ineinander verschachtelt werden. Hierbei ist aber darauf zu achten, daß nicht für verschachtelte Schleifen der selbe Schleifenzähler verwendet werden darf!

*Siehe auch:*

[Schleife Bis](#)

[Beende](#)

[Rechnen](#)

## Schleife bis

Dieser Befehl markiert das Ende der Schleife. Die Ausführung wird mit dem Befehl hinter dem letzten Schleife-Befehl fortgesetzt

Wahlweise kann eine Bedingung angegeben werden. Ist diese *Wahr*, wird die Schleife abgebrochen.

*Siehe auch:*

[Schleife](#)

[Beende](#)

[Rechnen](#)

## Schreibe in Datei

Dieser Befehl ermöglicht es, eine Zeile in eine Textdatei zu verändern bzw. einzufügen (z.B. in AUTOEXEC.BAT oder CONFIG.SYS).

Es kann entweder die Zeilennummer oder ein Text angegeben werden, der in der Zeile vorkommen muß. Je nach Einstellung wird die neue Zeile vor, hinter oder anstelle der gefundenen Zeile in die Datei eingesetzt.

Wird der Text freigelassen und die Option *anstatt* gewählt, wird die Zeile gelöscht.

*Siehe auch:*  
[Lese aus Datei](#)  
[Datei ändern](#)  
[INI schreiben](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Write eBooks for the Kindle](#)

---

## Schrift wählen

---

Durch diesen Befehl wird ein Dialog eingeblendet, in dem der Anwender eine Schrift auswählen kann. Der gewählte Schriftname steht dann in der angegebenen Variablen.

Die in dem Dialog angezeigten Attribute (Fett, Kursiv) dienen nur der Vorschau und werden nicht übernommen.

*Siehe auch:*  
[Ausgabe](#)  
[Drucke](#)  
[Variablen](#) [Schrift], [AnzahlSchriften]

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Easily create EPub books](#)

---

## Seriell-IO

---

Mit diesem Befehl können Daten über die serielle Schnittstelle ausgetauscht werden.

Die gewünschte Schnittstelle und Übertragungsgeschwindigkeit können beim Aufruf dieses Befehls definiert werden, wobei folgende Standardwerte verwendet werden, wenn die Angaben nicht gemacht werden:

Schnittstelle: COM	1
Baud	9600

Als Übertragungsparameter werden 8 Bit, No Parity und 1 Stopbit verwendet.

### Empfang:

Bei Angabe einer Empfangslänge wird diese Anzahl Zeichen eingelesen, andernfalls eine ganze Zeile. Wird unter *Warten auf* ein Text eingetragen, wird so lange empfangen, bis der angegebene Text empfangen wurde.

Es kann auch eine *Timeout-Zeit* in Sekunden angegeben werden, die maximal auf den Empfang der gewünschten Daten gewartet werden soll. Nach Ablauf dieser Zeit wird der Empfang abgebrochen und als Ergebnis ein leerer Text in die Variable gesetzt. Dies kann dann abgefragt werden.

### Senden:

Gesendet wird der als *Sendetext* eingetragene Text. Optional kann durch Aktivieren des Schalters *CR/LF anhängen* ein Zeilenendezeichen hinter dem Text gesendet (entspricht **^M** am Ende). Dies muß beispielsweise bei der Übertragung eines AT-Befehls für Modems am Ende der Kommandozeile eingesetzt werden.

Die Option *Erst in Modem-Befehlsmodus schalten!* bewirkt das Umschalten während einer Datenübertragung in den Befehlsmodus des Modems (1 Sekunde Pause, "+++", 1 Sekunde Pause). Dies ist etwa notwendig, wenn während der Verbindung per ATH0-Befehl aufgelegt werden soll.

Beim Senden bzw. *Warten auf* kann das Zeilenende-Steuerzeichen (CR/LF) auch durch die Zeichenkombination **^M**, TAB durch **^T** oder Escape durch **^E** in den Text eingefügt werden. Weitere Sonderzeichen können mit dem [Platzhalter](#) [ASCII x] eingesetzt werden.

### Kombination:

Es kann auch ein Text gesendet und (unmittelbar danach) empfangen werden. Hierdurch kann eine schnell

erfolgende Antwort direkt eingelesen werden.

Bei Abbruch bzw. Beenden des Skripts wird die serielle Schnittstelle automatisch geschlossen.

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Full-featured multi-format Help generator](#)

---

## Setze

---

Dieser Befehl setzt einen Text bzw. Wert in eine Variable.

Wahlweise kann eine Zusatzfunktion angegeben werden, die auf das Ergebnis angewandt wird. Folgende Funktionen stehen zur Verfügung:

- Umwandeln in Großbuchstaben
- Umwandeln in Kleinbuchstaben
- DOS- in Windows-Text (ASCII in ANSI umwandeln, z.B. für Umlaute)
- Pfad entfernen (Dateiname bleibt übrig)
- Dateinamen entfernen (Pfad bleibt übrig)
- ggf. "\" anhängen
- ggf. "\" am Ende entfernen
- Hinten anhängen an bestehenden Variableninhalt
- Ausdruck berechnen: wertet den angegebenen Ausdruck (z.B. eine Formel) aus. Andernfalls wird der Ausdruck direkt übernommen (nach Ersetzen der Platzhalter)

*Siehe auch:*

[Bearbeite](#)

[Variablen](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Full-featured Documentation generator](#)

---

## Setze Fenster

---

Dieser Befehl setzt die Eigenschaften eines beliebigen Fensters in der Windows-Umgebung.

Angegeben wird hierzu der Titel des Fensters und die zu setzenden Eigenschaften (Titel, Position und Größe, Zentrierung, Aktivierung).

*Siehe auch:*

[Variablen: AktFenster](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Create cross-platform Qt Help files](#)

---

## Skript-Auswahl

---

In diesem Fenster können Sie ein zu ladendes Skript auswählen.

In den Laufwerks- und Verzeichnislisten rechts können Sie den Pfad einstellen, in dem die Skriptdateien liegen.

Die linke Liste zeigt dann alle Skriptdateien zusammen mit der jeweiligen Skriptbeschreibung an. Ein Doppelklick auf einen Eintrag lädt das Skript ebenso wie die Schaltfläche *Laden!*.

Als zusätzliche Information wird zu dem aktuell gewählten Skript dessen Datum und Dateigröße unter der Liste eingeblendet.

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [News and information about help authoring tools and software](#)

---

## Skript-Befehle

---

Anzeigefenster  
Anzeige-Element  
Aufruf  
Ausgabe  
Datei ändern  
Dateiwahl  
DDE senden  
Drucke Text  
Eingabe  
EndeWenn  
Exit  
Fehler zeigen  
Frage  
GoTo  
Icon einsetzen  
INI lesen  
INI schreiben  
Kommentar  
Kopiere  
Lese aus Datei  
:: Marke  
Mauszeiger  
Meldung  
PfadWahl  
Rechnen  
Registrierungseintrag lesen  
Registrierungseintrag schreiben  
Schleife  
Schleifenende  
Schreibe in Datei  
Schrift wählen  
Seriell-IO  
Setze  
Setze Fenster  
Sonst  
Soundeffekt  
Start  
Status  
Suche Datei  
Tasten  
Verzeichnis  
Video  
Warte  
Wenn  
WindowsEnde  
Wähle Gruppe  
Zeichne  
Zerlege  
Zurück

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Free EPub and documentation generator](#)

---

## Sonst

---

Ist in einem Wenn-Block die Bedingung nicht erfüllt, wird ein wahlweise mit diesem Befehl begonnener *Sonst*-Zweig bis zum *EndeWenn* ausgeführt.

Wahlweise kann auch hier eine Bedingung angegeben werden (Else If), wodurch mehrere *Sonst*-Zweige in einem Abfrage-Block eingesetzt werden können. Eine solche Konstruktion bietet sich etwa an, um den

Inhalt einer Variablen auszuwerten.

*Siehe auch:*

Wenn

EndeWenn

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [News and information about help authoring tools and software](#)

---

## Soundeffekt

---

Dieser Befehl erzeugt einen Soundeffekt.  
Folgende Optionen stehen zur Verfügung:

- Beep** spielt einen Beep-Ton ab. Die Art des Tons kann in der Kombiliste gewählt werden, wobei die Töne selbst in der Windows-Systemeinstellung definiert werden.
- Datei** spielt eine Sounddatei ab (.WAV). Optional kann bestimmt werden, daß bis zum kompletten Abspielen des Sounds gewartet wird oder der Sound sich ständig wiederholen soll.

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Free EBook and documentation generator](#)

---

## Starte

---

Mit diesem Befehl können Sie ein anderes Programm starten bzw. einen DOS-Befehl ausführen lassen. Wahlweise können Sie auch einen Parameter angeben, der die Ausführung beeinflusst:

- Minimiert
- Maximiert
- mit Focus
- Warten, bis beendet

Wird eine Datei angegeben, die zwar nicht direkt ausführbar, jedoch mit einem Programm verknüpft ist (z.B. BMP-Datei, die mit PaintBrush verknüpft ist, oder auch eine andere WSC-Datei), wird das entsprechende Programm gestartet und die angegebene Datei geladen.

Hinweis: Um einen DOS-Befehl in einem Fenster oder als Icon (Minimiert) ausführen zu können, sollten Sie mit dem PIF-Editor in der Datei \_DEFAULT.PIF die Optionen *Fenster* und *Hintergrund* aktivieren.

*Siehe auch:*

Variablen

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Free iPhone documentation generator](#)

---

## Status

---

Hiermit wird eine Statusanzeige ein- bzw. ausgeblendet, in der der momentan bearbeitete Fortschritt des Skripts mit Prozentbalken angezeigt werden kann, etwa bei der Installation von Dateien.

Folgende Optionen stehen zur Verfügung:

- Statusfenster entfernen (Unload)
- Prozentbalken auf n Prozent einstellen (0..100)
- Keine Abbruchmöglichkeit (Abbruch-Schaltfläche wird deaktiviert)

Klickt der Anwender die Abbruch-Schaltfläche an (wenn sie nicht deaktiviert ist), wird das Skript beendet.

## Suche Datei

---

Es wird nach der angegebenen Datei im angegebenen Pfad mit allen Unterverzeichnissen gesucht. Als Ergebnis steht der Dateiname mit komplettem Pfad in der Variablen.  
 Der Dateiname kann auch Platzhalter (\*, ?) enthalten, z.B. '\*.\*WSC'.  
 Wird kein Pfad mit angegeben, wird das aktuelle Laufwerk durchsucht.

Wird die Option *Pfad in Status zeigen* angekreuzt, wird der gerade durchsuchte Pfad im Statusfenster angezeigt.

Unter *Aufruf je Datei* kann eine Sprungmarke angegeben werden, die für jede gefundene Datei aufgerufen wird. Dort muß dann ein Unterprogramm (beendet mit Zurück, siehe auch Aufruf) stehen, welches den in der angegebenen Variablen stehenden Namen der gefundenen Datei auswerten kann. Die Suche läuft dann weiter und sucht nach der nächsten passenden Datei.

*Siehe auch:*

[Variablen](#)

[Datei ändern](#)

[Schreibe in Datei](#)

[Lese aus Datei](#)

[Dateiwahl](#)

[Kopiere](#)

[Starte](#)

## Tasten

---

Dieser Befehl löst eine oder mehrere Tastensequenzen aus. Hierdurch kann eine Eingabe oder die Auswahl von Programmfunktionen simuliert werden.

Mögliche Sondertasten sind:

<u>Taste</u>	Code	<u>Taste</u>	Code
Backspace	{BS} oder {BKSP}	Entf	{DELETE} oder {DEL}
Einfüg	{INSERT}	Tab	{TAB}
Enter	{ENTER} oder ~	Esc	{ESCAPE} oder {ESC}
Ende	{END}	Pos1	{HOME}
Bild runter	{PGDN}	Bild hoch	{PGUP}
Links	{LEFT}	Rechts	{RIGHT}
Hoch	{UP}	Runter	{DOWN}
F1..F12	{F1}..{F12}		

Zusätzlich können Kombinationen mit den Umschalttasten durch folgende vorangesetzte Symbole bestimmt werden:

<u>Taste</u>	Code
Umschalt	+
Strg	^
Alt	%

## Unterschiede 16/32 Bit

---

WinSkript liegt Ihnen in zwei verschiedenen Versionen vor: als 16 und als 32 Bit-Version. Während die 16

Bit-Version unter Windows 3.1 ebenso läuft wie unter Windows 95, kann die 32 Bit-Version nur mit Windows 95 oder NT eingesetzt werden.

Obwohl die weitaus meisten Skriptbefehle und damit die Skripts in beiden Versionen gleich arbeiten, gibt es doch einige kleine Unterschiede:

<u>Dateinamen</u>	In der 32 Bit-Version können lange Dateinamen verwendet werden
<u>Eingabe:</u>	In der 32 Bit-Umgebung kann eine Eingabe nicht modal erfolgen
<u>Registrierung:</u>	Der Parameter <i>Eintrag</i> ist nur in der 32 Bit-Version gültig, ebenso wie die Einstellungen der Optionen (Windows 3.1 verfügt ausschließlich über die Option HKEY_CLASSES_ROOT)

Hinweis: Innerhalb eines Skripts kann über die Variable *[WinVersion]* ermittelt werden, welche Umgebung (Win 3.1 oder Win 95/NT) vorliegt. Außerdem liefert *[Ist32Bit]* die Information, ob die 32 Bit-Version von WinSkript läuft.

Manchmal kann es sinnvoll sein, die 16 Bit-Version auch unter Windows 95 einzusetzen. Dies hat zwar den Nachteil, daß keine langen Dateinamen verwendet werden können und der Registrierungszugriff eingeschränkt ist, benötigt jedoch deutlich weniger Platz auf dem Datenträger bei Weitergabe von Skripts.

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Free EPub and documentation generator](#)

## Variablen

Für die Speicherung von Eingaben oder Zwischenergebnissen können Variablen eingesetzt werden. Diese werden bei einigen Befehlen mit angegeben, sie können aber auch in Texten oder Formeln eingesetzt werden.

Variablen im Text werden in eckige Klammern gesetzt (z.B. *[Wert]*). So eingesetzte Begriffe werden auch Platzhalter genannt, die bei der Ausführung des Skripts jeweils gegen den aktuellen Inhalt ersetzt werden.

Wahlweise können auch Formatierungsanweisungen hinter dem Variablennamen angegeben werden, jeweils durch das Zeichen § getrennt. So ergibt der Ausdruck *[Zeit\$hh:nn]* die aktuelle Uhrzeit im Format *Stunde:Minute*.

Gültige Formatierungszeichen sind:

0=Ziffer oder 0, #=Ziffer oder Nichts, #,0=Zahl mit Tausenderpunkten, 0.00=Zahl mit zwei Nachkommastellen

hh=Stunde, nn=Minute, ss=Sekunde, yyyy=Jahr, mm=Monat, dd=Tag

Neben den selbstdefinierbaren Variablen existieren auch einige Systemvariablen, deren Inhalt vom Programm vorgegeben wird. Folgende Systemvariablen bzw. Platzhalter sind verfügbar (jeweils in eckigen Klammern):

### System:

AktFenster	Titelzeile des aktiven Fensters
AnzahlSchriften	liefert die Anzahl der installierten Windows-Schriftarten
Clipboard	ergibt den aktuellen Textinhalt der Zwischenablage ( <b>änderbar</b> )
DDE	empfangener DDE-Text bzw. -Befehl (siehe <u>DDE-Kommunikation</u> ) ( <b>änderbar</b> )
ProgrammFür X	falls die Datei X registriert ist, ergibt diese Funktion den Namen mit Pfad des Programmes, mit dem die Datei bearbeitet werden kann (z.B. WinWord für X.DOC)
Schrift X	ergibt die Windows-Schriftart Nummer X
WinDir	Windows-Pfad
WinSysDir	Windows-Systempfad

### Umgebung:

CmdLine	Befehlsparameter beim Aufruf
ImEditor	ergibt True (-1), wenn das Programm aus der Entwicklungsumgebung heraus gestartet wurde
Pfad	Aktueller Pfad des WinSkript-Programmes ( <b>änderbar</b> )
SchonDa	ergibt True (-1), wenn das Programm bereits in einer anderen Instanz läuft (z.B. für Bildschirmschoner)
WinVersion	aktuelle Windows-Version (3=Windows 3.x, 4=Windows 95)

Sonstiges:

ASCII X	setzt das ASCII-Zeichen X (0..255) ein
AnzahlDateien X	liefert die Anzahl der in X angegebenen Dateien (für X kann z.B. C:\ oder *.BMP stehen)
Dateien X	gibt den ersten zur Maske X passenden Dateinamen zurück (z.B. [Dateien C:\*.DLL]). Bei weiteren Aufrufen wird X weggelassen, was den jeweils nächsten Dateinamen liefert.
Datum	aktuelles Datum (siehe auch <u>Dat()-Funktion</u> )
DiskName X	liefert den Namen des aktuellen Datenträgers in X (z.B. A:). Wird X weggelassen, ergibt es den Namen des aktuellen Laufwerks (meist C:).
Pi	Kreiszahl Pi
Rechne <i>Formel</i>	liefert das Ergebnis der angegebenen Formel
TempPfad	Pfad für temporäre Dateien
TempDatei	Temporäre Datei anlegen
Zeit	aktuelle Uhrzeit
%XX%	Eintrag XX aus der DOS-Umgebung (z.B. [%PATH%])

Eigenschaften des Anzeige-Fensters in [Anzeige.XX] (oder einfach [.XX]):

.Taste	im Anzeigefenster gedrückte Taste (Ereignis <i>Anzeige_Taste</i> , siehe <u>::Label</u> ).
.MausX	und
.MausY	Mausposition, an der das Fenster angeklickt wurde ( <i>Anzeige_Klick</i> , siehe <u>::Label</u> )
.X, .Y	Position des Fensters
.Breite	und
.Höhe	Größe des Fensters
.Element	zuletzt angeklicktes <u>Element</u>
.Element X	Zustand bzw. Inhalt des Elementes X (X=Nummer bzw. ID) ( <b>änderbar</b> )

Dateieigenschaften in [Datei.XX Dateiname]:

Existiert	ergibt -1, wenn die angegebene Datei existiert
Name	liefert den kompletten Dateinamen mit Pfad, wenn kein Pfad angegeben wurde
Länge	ergibt die Dateilänge in Bytes
Datum	ergibt das Datum der Datei
Zeit	liefert die Zeit der Datei

Die mit (**änderbar**) markierten Variablen können auch mit dem Setze-Befehl verändert werden.

*Siehe auch:*

Rechnen

Setze

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Easy to use tool to create HTML Help files and Help web sites](#)

---

## Verzeichnis

---

Hiermit kann ein Verzeichnis angelegt oder komplett gelöscht werden.

Die Option *Löschen, wenn leer* löscht nur leere Verzeichnisse, während *Löschen samt Inhalt* auch alle Dateien in diesem und eventuellen Unterverzeichnissen löscht.

*Siehe auch:*

Datei ändern

Kopieren

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Free PDF documentation generator](#)

---

## Video

---

Hiermit können Sie ein AVI-Video im Anzeigefenster abspielen lassen.

Wahlweise können Sie die Position und Größe des Videos einstellen oder den Ton abschalten.

Während das Video läuft, können keine Aktionen ausgeführt werden (z.B. Button anklicken). Das Video

kann mit der [Esc]-Taste abgebrochen werden.

Hinweis: Um Videos im Anzeigefenster abspielen zu können, darf in den VfW-Einstellungen nicht *Vollbild* eingestellt sein!

*Siehe auch:*  
Anzeigefenster

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Generate EPub eBooks with ease](#)

---

## Warte

---

Hier wird gewartet, bis der angegebene Ausdruck wahr wird.

Folgende Optionen stehen für das Warten zur Verfügung:

- nur Pause für n Sekunden
- Endlos (für Hintergrund-Bearbeitung von Spezialereignissen; siehe auch Anzeige-Elemente, ::Label)
- vorgegebenes Datum erreicht (Programm bricht ab, wenn falsches Datum!)
- vorgegebene Uhrzeit erreicht (Zeitformat: hh:mm:ss)
- Aktivierung eines bestimmten Fensters (angegeben wird der Fenstertitel)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Create iPhone web-based documentation](#)

---

## Weitergabe von Scripts

---

Wenn Sie ein selbsterstelltes Skript weitergeben möchten, können Sie es in eine EXE-Datei umwandeln und diese weitergeben. Ebenso können Sie das Skript zusammen mit dem entsprechenden Runtime-Modul (*WinScr-R.EXE* bzw. *WinS-R32.EXE*) weitergeben.

Für die **16 Bit-Version** gilt:

Sie müssen zusammen mit dieser EXE-Datei noch die folgenden Dateien weitergeben, sofern sie nicht bereits auf dem Zielrechner vorliegen:

[VBRun300.DLL](#)  
[CmDialog.VBX](#)

Diese Dateien passen zusammen mit Ihrer EXE-Datei und weiteren Daten problemlos auf eine Diskette! Wenn Sie Ihr Programm auf dem Zielrechner automatisch installieren lassen möchten, erstellen Sie aus dem Beispiel-Skript *INSTALLW.WSC* eine angepaßte Installation Ihrer Daten und erstellen daraus das Programm *SETUP.EXE* auf der selben Diskette.

Für die **32 Bit-Version** muß die gesamte Umgebung von VB 4/32 installiert sein bzw. werden. Ist dies der Fall, braucht außer der EXE-Datei nichts weiter übergeben werden.

Die Weitergabe der Entwicklungsumgebung ist nicht gestattet.

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Create cross-platform Qt Help files](#)

---

## Wenn

---

Dieser Befehl wertet die angegebene Bedingung aus. Ist diese erfüllt, wird der darauf folgende Block bis

Sonst oder EndeWenn ausgeführt, andernfalls der ggf. vorhandene Sonst-Zweig (alle Befehle zwischen Sonst und EndeWenn).

*Siehe auch:*  
[Bedingungen](#)  
[Beende](#)  
[Variablen](#)  
[GoTo](#)  
[Aufruf](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [What is a Help Authoring tool?](#)

---

## Windows-Ende

---

Dieser Befehl beendet Windows sofort oder nach einer Sicherheitsabfrage. Wahlweise kann auch ein Windows-Neustart bzw. eine Neuanschaltung oder das komplette neue Hochfahren des Rechners ausgelöst werden.

*Siehe auch:*  
[Beende](#)  
[Starte](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Full-featured Help generator](#)

---

## Windows-Schrift

---

Mit diesem Befehl können Sie eine TTF-Schrift in Windows installieren oder entfernen. Der Schriftname muß dem Namen in der [TTF-Datei](#) entsprechen.

Eine vorübergehende Installation setzt die Schrift in Windows nur für diese Windows-Sitzung ein. Beim nächsten Start von Windows ist die Schrift jedoch nicht mehr vorhanden. Wird bei der dauerhaften Installation der Schrift eine Schriftendatei angegeben, die nicht im Windows-Systemverzeichnis liegt, wird sie dorthin kopiert und in Windows eingesetzt.

Das Entfernen einer Schrift entfernt sie nur aus der Windows-Schriftenliste - die TTF- und ggf. FOT-Dateien werden nicht gelöscht!

*Siehe auch:*  
[Datei ändern](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Easily create PDF Help documents](#)

---

## Wähle Gruppe

---

Hiermit wird ein Dialog eingeblendet, in dem eine Programm-Manager-Gruppe bzw. ein Startmenü-Eintrag ausgewählt oder eingegeben werden kann (für Programminstallationen). Der Gruppenname steht dann in der angegebenen Variablen.

*Siehe auch:*  
[Icon einsetzen](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Benefits of a Help Authoring Tool](#)

---

## Zeichne

---

Hiermit kann auf dem Anzeigefenster oder dem Drucker gezeichnet werden.

Zur Verfügung stehen die Zeichenfunktionen

- Linie
- Rechteck
- Kreis/Ellipse

Die X/Y-Position und Breite/Höhe bestimmen die Größe des Rechteckes oder Kreises bzw. geben Startpunkt und Länge der Linie an. Wird die Option *Negative Werte zulassen* gewählt, können auch negative Größen eingesetzt werden (z.B. Linie nach links bzw. oben ziehen), andernfalls gelten negative Werte vom rechten bzw. unteren Fensterrand.

Wahlweise kann die Figur (Rechteck/Ellipse) auch mit der angegebenen Farbe gefüllt werden.

*Siehe auch:*  
[Anzeigefenster](#)  
[Ausgabe](#)  
[Drucke Text](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Full-featured multi-format Help generator](#)

---

## Zurück

---

Diese Anweisung beendet ein Unterprogramm und läßt das Skript ggf. hinter dem Aufrufbefehl weiterlaufen bzw. weiterwarten.

*Siehe auch:*  
[Aufruf](#)  
[::Label](#)  
[Suche Datei](#)  
[DDE-Kommunikation](#)

---

Created with the Personal Edition of HelpNDoc: [Easy CHM and documentation editor](#)

---