

Súgók (helpék) írása Windows alatt

Témák, kulcsszavak

A help állománynak *.hlp* kiterjesztése van, ez az állomány közvetlenül futtatható Windows alatt, vagy elindítható egy másik alkalmazásból.

A help állomány forrásszövegét egy *hypertext* (Rich Text Format, *.rtf* kiterjesztésű) állomány képezi, a rendszerinformációkat pedig egy projektállomány (szövegállomány, *.hlpj* kiterjesztéssel) tárolja. A projektállomány lefordításával generálódnak a help állományok. A projektállományok akármilyen szövegszerkesztőben megírhatók, az *.rtf* állományok olyan szövegszerkesztőben, amely ismeri ezt a formátumot (pl. Word). A fordításra pedig speciális fordítóprogramot kell használni (pl. *hcw.exe*, *hcrtf.exe*, *hcp.exe*).

Egy help alkalmazás alapvető egysége a *téma (topic)*. Ez egy olyan rövid és áttekinthető szöveg, amely egy bizonyos témáról ad bővebb felvilágosítást. A help fő jellegzetessége, hogy az egyes témák bizonyos előre definiált *kulcsszavakkal (hotspot)* hivatkozhatnak egymásra.

Egy téma két részből áll: *szövegrész* és *kontrollkódok*, a szövegrész két részre bontható: *címrésze* és *leírásra*.

A címrészt általában az áttekinthetőség kedvéért használjuk. Hogy megőrizzük a címrészt a képernyőn akkor is, mikor a leíró részt görgetjük, be kell jelölnünk *non-scroll szövegnek* (kijelöljük a címrészt, majd a *Format* menü *Paragraph* pontjában kiválasztjuk a *Keep with next* opciót).

A címrészt követi a téma leíró része. Ezt a részt nem kell speciálisan formázni, tördelni, a Winhelp alkalmazás a megjelenítéskor automatikusan tördeli a sorokat, a help ablak aktuális méretéhez igazítja. Ha azonban le akarjuk tiltani egy szöveg áttördelését, *non-wrapping szövegnek* kell beállítani (a *Format* menü *Paragraph* pontjában kiválasztjuk a *Keep lines together* opciót).

Egy témát a forrásállományban egy lapelválasztó zár le (Ctrl-Enter).

A témák későbbi azonosítása és a helpen belüli navigálás (hypertext) megvalósítása érdekében, minden témához kontrollkódokat rendelhetünk hozzá. Ezeket a kontrollkódokat lábjegyzetként írjuk be a forrásállományba (*Insert* menü *Footnote* pont), és a *footnote* mellé írjuk majd az azonosító karaktereket (*custom mark*).

A következő kontrollkódokat használhatjuk:

- *# témaazonosító*: Azonosítja a témát, ha egy témához nem rendelünk azonosítót, nem hivatkozhatunk rá közvetlenül, csak kulcsszavakon vagy keresési szekvenciákon keresztül. Az azonosító maximális hossza 255 karakter lehet, tartalmazhatja az „a”-„z”, „A”-„Z” karaktereket, a „,” pont és az „_” aláhúzás karaktereket, de üres helyet (Space) nem. A kívülről rejtett témaazonosítót csak a help szerkesztője kezelheti.

- *\$ témanév*: Legtöbb 128 karakterből álló nevet adhatunk a témának. Ezt a nevet látja a felhasználó a help futtatása közben, ha a *Search* vagy *History* gombra kattint.
- *K kulcsszó*: A *Search* gomb lenyomása esetén a helpben, a felhasználó előtt egy lista jelenik meg a definiált kulcsszavakkal. Egy témára több kulcsszó is értelmezhető, ebben az esetben a kulcsokat „,” pontosvessző karakter választja el egymástól. A karakterlánc 255 hosszúságon minden ANSI karaktert tartalmazhat.
- *+ sorszám*: Ezzel a kontrollkóddal egy *számot* vagy egy *név: szám* párost rendelhetünk a témához, mely meghatározza a téma sorrendjét a help-hierarchiában („<<” *Previous*, „>>” *Next* gombok használatakor). A sorrend eldöntése lexikografikus összehasonlításon alapszik, ezért érdemes a számokat ugyanannyi számjegyen ábrázolni.
- *! parancsvégrehajtás*: A help alkalmazás a téma megjelentetésekor egy help-utasítást (vagy „,”-vel elválasztott több help-utasítást) is végrehajt.
- *> alapértelmezett ablak megadása*: Egy ablaknevet kell megadni, és ha az ablak a képernyőn van (lehet a háttérben is), akkor a téma abban fog megjelenni. Az ablakot a projekt állományban (.hpi) definiálni kell.
- *@ megjegyzés*: Megjegyzést írhatunk a témához.
- ** címke*: a témák feltételes fordításához szükséges címkét adhatjuk meg a többi kontrollkód előtt.

Egy *kulcsszó* (*hotspot*) lehet egy szöveg vagy kép, amely aktiválódásakor (pl. egérre rákattintunk) egy bizonyos műveletet hajt végre. Ez a művelet általában egy új téma kiválasztása, de lehet egy téma megjelenítése egy másik ablakban, vagy egy help-utasítás végrehajtása is.

Egy kulcsszót a következőképpen tudunk definiálni: a kulcsszót képviselő szöveget dupla aláhúzással (*Format – Font – Double underline*) vagy áthúzással (*Format – Font – Strikethrough*) kijelöljük, majd közvetlenül utána írjuk rejtett szöveggént (*Format – Font – Hidden*) az elvégzendő műveletet.

- Ha a művelet egy help-utasítás, akkor „,”-et teszünk eléje.
- Ha a művelet hivatkozás egy ugyanabban a help-állománybeli témára: kulcsszótémánév
- Ha a művelet hivatkozás egy másik help-állományban található témára, a következők valamelyikét használhatjuk: kulcsszó!JC("állománynév.hlp",...témaország) vagy kulcsszó!II("állománynév.hlp",...témánév) vagy kulcsszótémánév@állománynév.hlp.

A projektállományban egy adott témát tartalomjegyzéknek értelmezhetünk, ez azt jelenti, hogy a help futtatásakor ezt a témát fogja legelőször megjeleníteni. Ha a projektállományban nincs tartalomjegyzék megadva, automatikusan az első help-állomány első témáját jeleníti meg indításkor.

A projektállomány

A projektállomány egy szöveges ASCII állomány – .hpi kiterjesztéssel –, amely rendszerinformációkat tartalmaz a fordító számára. Ezen információk segítségével a projektet a fordító egy bináris help állománnyá fordítja (.hlp).

A projektállomány a következő cikkelyeket tartalmazhatja:

- **[ALIAS]**: Lehetővé teszi, hogy egy témához egy vagy több témaazonosítót rendeljünk. Lehetőség adódik arra, hogy átnevezzünk egy témaazonosítót anélkül, hogy az összes rá való hivatkozást át kellene írjuk.

- **[BITMAPS]**: Ha a help-állomány olyan képeket tartalmaz, amelyekre hivatkozunk, ezeknek a bitmap állományoknak a nevét és elérési útját fel kell tüntetni ebben a cikkelyben (ha már nincsenek feltüntetve az [OPTIONS] cikkely BMROOT vagy ROOT opciójában.).
- **[BUILDTAGS]**: Ha a fordításhoz címkéket használtunk, ezeket fel kell sorolni ebben a cikkelyben. Legtöbb 30 fordítási címkét definiálhatunk, soronként egyet.
- **[CONFIG]**: A help-környezetet itt lehet átdefiniálni, és itt kell megadni azokat az utasításokat, amelyeket a help indításkor végrehajt.
- **[FILES]**: A help forrásállományait itt kell megadni, ha nincs teljes elérési út megadva, a ROOT opcióbeli információ alapján keres. Ez az egyedüli cikkely, mely nem hiányozhat a projektállományból.
- **[MAP]**: A kontextusfüggő help megvalósításához ebben a cikkelyben kontextus-számokat rendelhetünk az egyes azonosítókhoz.
- **[WINDOWS]**: A helpben használt ablakok jellemzőit tartalmazza, mint például az ablak kezdőkoordinátáit, szélességét, magasságát vagy színét.
- **[OPTIONS]**: A helphez kapcsolódó információkat tartalmazza. A következő opciókat állíthatjuk itt be:
 - BMROOT: a képek elérési útvonala.
 - BUILD: a lefordítandó témák.
 - COMPRESS: csomagolás.
 - CONTENTS: tartalomjegyzék.
 - COPYRIGHT: megjegyzést ad hozzá a szerzői jogról szóló információkkal.
 - ERRORLOG: hibaállományt generál.
 - FORCEFONT: egységes betűtípus használatát kényszeríti.
 - ICON: a help ikonja.
 - LANGUAGE: a kulcsszavak rendezési ábécéjét pontosítja.
 - MAPFONTSIZE: a betűméretek transzformációit kezeli.
 - MULTIKEY: a többszörös kulcsokat kezeli.
 - OLDKEYPHRASE: az új vagy a régi kulcsok táblázatának használatát ellenőrzi.
 - OPTCDROM: CD-ROM-ra optimalizálja a helpet.
 - REPORT: a fordítás hibaüzeneteinek megjelentetését ellenőrzi.
 - ROOT: a help-állományok könyvtára.
 - TITLE: a help-ablak címsora.
 - WARNING: a fordítás hibaüzeneteinek megjelentetési szintjét állítja be.

Példa projektállományra (*compgen.hlp*):

```

[OPTIONS]
TITLE=MyHelp
CONTENTS=contents
COMPRESS=TRUE
OLDKEYPHRASE=off
COPYRIGHT=Copyright (c) 2005 by Kovács Lehel
BMROOT=d:\works\help

[CONFIG]
BrowseButtons()

```

[FILES]
help.rtf

[BITMAPS]
green.bmp
time.bmp
memory.bmp

[MAP]
time 1
lex 2
as 3

Képek használata helpekben

Képeket használhatunk egyszerű illusztrálás céljából, de kulcsszóként vagy hipergrafikaként is működhetnek. A következő típusú képállományokat használhatjuk: .bmp (bitmap), .dib (device independent bitmap), .wmf (Windows metafile), .mrb (multiple resolution bitmap), vagy az .shg (segmented hypergraphics bitmap), mely a Microsoft Hotspot Editor segítségével hozható létre.

Kétféleképpen rendelhetünk képeket help állományokhoz:

- A kép direkt beillesztése a szövegbe.
- Hivatkozás által.

Ha hivatkozás segítségével illesztjük be a képeket a szövegbe, a következő lehetőségeink vannak:

- {bmx bitmap-állománynév}
- {bmxwd bitmap-állománynév}

ahol az x karakter „l”, „r” vagy „c” lehet, attól függően, hogy balra, jobbra vagy középre akarjuk igazítani.

A kép direkt beillesztésének előnyei:

- Ha a forrásszövegben jelen van a kép, jobban átlátja a help tervezője.
- Nem kell a projekt állományban külön megadni a képek elérési útját.

Hátrányai:

- Ugyanazon kép többszörös felhasználásakor nő a help állomány mérete.
- Ha a grafikus objektum mérete túllépi a 64K-t, a fordító hibát jelez.

A ráhivatkozással történő beillesztés előnyei:

- Fordításkor kisebb memóriát igényel.
- Ugyanazon kép a szövegállomány több különböző pontjából is meghívható.
- A képállományokon módosítani lehet anélkül, hogy módosítanánk a szövegállományt is.
- Használhatunk hipergrafikákat.
- Olyan grafikai objektumokat is felhasználhatunk, melyek mérete nagyobb 64K-nál.

Hátrányai:

- a help írója nem látja a képeket tervezéskor.
- A projektállományban külön meg kell adni a képek elérési útját.

- Csak balra, jobbra vagy középre lehet igazítani, más pozícióba nem lehet beilleszteni.

Help makrók használata

Ha azt akarjuk elérni, hogy egy parancs az egész helpre érvényesüljön, ezt a [CONFIG] cikkelybe kell beiktatni. Ezeket a parancsokat a help-állomány minden egyes új témájának a megjelenítésekor végrehajtják.

Ha csak egy bizonyos téma megjelenítésekor akarunk egy adott utasítást végrehajtani, a „!” kontrollkódhoz csatoljuk a kívánt makrót.

Megtehetjük azt is, hogy egy kulcsszó kiválasztásakor aktiválódjon egy makró, ennek a megvalósítása érdekében rejtett szövegrészként tegyünk a kulcsszó után közvetlenül egy „!” jelet, majd írjuk utána a help-parancsot, vagy parancsokat „!”-vel elválasztva.

Fontosabb WinHelp makrók

- *Back()*: A history-lista előző témáját jeleníti meg.
- *BrowseButtons()*: A help főablakába keresógombokat rak ki.
- *Contents()*: A tartalomjegyzéknek definiált témára ugrik.
- *DestroyButton("azonosító")*: Kitoröl egy gombot.
- *DisableButton("azonosító")* vagy *DB("azonosító")*: Deaktivál egy gombot, mely továbbra is látható lesz, csak nem lehet kiválasztani.
- *EnableButton("azonosító")* vagy *EB("azonosító")*: Aktivál egy előzőleg deaktivált gombot.
- *Next()*: A sorszám szerinti következő témára ugrik.
- *Prev()*: A sorszám szerinti előző témára ugrik.
- *Search()*: Megjelenteti a keresőablakot.
- *SetContents("állomány", sorszám)*: A parancs kiadása után az állományban levő adott sorszámú téma lesz a tartalomjegyzék.
- *JumpContents("állománynév")*: A megadott help-állomány tartalom témáját jelenteti meg.
- *JumpContext("állománynév", sorszám)*: A megadott help-állomány sorszám témáját jelenteti meg.
- *JumpID("állománynév", "témaazonosító")*: A megadott témára ugrik.
- *PopupID("állomány", "témaazonosító")*: A megadott help-állomány témáját egy popup ablakban jelenteti meg.
- *ExecProgram("parancssor", display_state)*: A makró végrehajt egy Windows alkalmazást. A paraméterként megadott *display_state* értéke a program megjelenítésének módját határozza meg:
 - 0: normális állapotban,
 - 1: minimalizált állapotban,
 - 2: kinagyított állapotban.

Kovács Lehel

