

## סקריפט תכונות

הגדרות
— □ ×

### צעדים לשינוי הערכים

גודל לא	גוף-א	גוף-ל	הצרה	פיזור	רווח	הרמה	גוף	גודל
<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="0.1"/>	<input type="text" value="0.01"/>	<input type="text" value="0.05"/>	<input type="text" value="0.5"/>	<input type="text" value="0.5"/>	<input type="text" value="0.5"/>

### כפולות בלחיצה עם

קונטרול שיפט	שיפט
<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="5"/>

תיבת שיחה לרוחב   
  כותרת לתיבת שיחה   
  השאר פתוח

פקודות שיבוצעו בהחלת זכרונות

sz,ld,sup,ws,add,xs,ft,style,lang,sl

ביטול
אישור

— □ ×

-	+	<input type="text" value="16"/>	גודל:
-	+	<input type="text" value="17"/>	גוף:
-	+	<input type="text" value="0"/>	הרמה:
-	+	<input type="text" value="0.33"/>	רווח:
-	+	<input type="text" value="0"/>	פיזור:
-	+	<input type="text" value="1"/>	הצרה:
-	+	<input type="text" value="0"/>	גוף-ל:
-	+	<input type="text" value="0"/>	גוף-א:
-	+	<input type="text" value="00"/>	גוף-לא:
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	# #
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	#
<input checked="" type="checkbox"/> השאר פתוח			הגדרות

מטרת הסקריפט לרכז בחלון אחד כמה תכונות עיצוב, לתצוגה ולהחלה על טקסט. מדובר על עיצוב ידני לא דרך קודים. נועד לטיפול בטקסטים שדורשים התעסקות עם עיצובים מקומיים שלא דרך קודים. כגון שערים הנצחות, הקדמות, הסכמות, ועוד. במיוחד אם צריך לחזור על העיצוב ולא רוצים לעבוד עם קודים.

1. בהרצת הסקריפט, הסקריפט מזהה מיד את התכונות של הטקסט הפעיל, וממלא את השדות שבתוכן שיחה בערך של כל תכונה.
2. ניתן לשנות ערך בהקלדה וללחוץ אנטר, ועיצוב הטקסט ישתנה לפי הערך שהוכנס.
3. בלחיצת אנטר מוחל רק השדה שהסמן בו ולא שאר השדות. במצב כזה אם לא סומן 'השאר פתוח' אז החלון ייסגר, אחרת יישאר פתוח.
4. לחיצה על הלחצנים + או - ניתן להגדיל או להקטין את הערכים בשדה, ומיד מוחל השינוי, ללא צורך בהקשת אנטר.
5. לחיצה על הלחצנים + - עם קונטרול מכפילה את הקפיצה פי 2, ועם שיפט פי 5.
6. לחיצה על שם התכונה (בצבע סגול) קוראת מחדש את הערך שקיים עכשיו בטקסט.
7. לחיצה על שם תכונה עם שיפט, תעדכן את כל השדות.
8. הפקודה "רווח" תעשה רווח בין מילים (הרצוי).
9. הפקודה "גוף-ל" תעשה 'הוסף גוף לפני שורה'.
10. הפקודה "גוף-א" יעשה 'הוסף גוף אחרי שורה'.
11. הפקודה "גוף-לא" יעשה בפעם אחת גם 'הוסף גוף לפני שורה' וגם 'הוסף גוף אחרי שורה'. ניתן לכתוב ערך אחד ואז הוא יהיה גם לפני וגם אחרי, או לכתוב שני ערכים עם רווח ביניהם.
12. הפקודות הוסף גוף יחליפו כל הוסף גוף שקיים בשורה, וההוראה תמוקם בתחילת השורה (אם יש קודים בתחילת השורה, המיקום יהיה אחרי הקודים).
13. בתיבת שיחה 'הגדרות', ניתן לקבוע את הצעדים של הלחצנים + - לכל פקודה בפני עצמה.
14. גם ניתן לקבוע את הכפולות באופן כללי, לשיפט ולקונטרול.

12. ניתן לקבוע שתצוגת תיבת השיחה תהיה לרוחב, בכזה מצב ניתן לעבור בהקשת טאב בין השדות.
13. ניתן לקבוע שלא יציג כותרת לתיבת שיחה, כך ניתן לחסוך מקום על המסך.
14. אם מסומן וי על 'השאר פתוח' אז החלון לא ייסגר בלחיצת אנטר בתוך שדה כל שהוא, אחרת הוא ייסגר. ובכל מצב בלחיצה על + - החלון לא ייסגר.
15. ניתן לסגור את החלון ע"י מקש ESC.
16. הסקריפט זוכר את מיקום תיבת השיחה לשימוש חוזר.
17. יש לסקריפט 10 זכרונות ואלו הם הלחצנים בתיבת השיחה. כדי לייצר זיכרון, שים את הסמן במקום כל שהוא, לחץ עם שיפט על אחד הזכרונות, ואז תראה # בלחצן, כלומר הזיכרון הזה מוגדר.
18. לחיצה על זיכרון מוגדר תחיל את התכונות מהזיכרון על הטקסט הבחור.
19. לחיצה על לחצן-זיכרון עם קונטרול תמחק את הזיכרון הזה, והלחצן יראה ללא # .
20. החלת זיכרון מחילה 9 תכונות: `sz,ld,sup,ws,add,xs,ft,style,lang,sl`
21. `sz`=גודל. `ld`=גוף. `sup`=הרמה. `ws`=רווח בין מילים רצוי. `add`=רווח בין אותיות. `xs`=הצרה. `ft`=פונט. `style`=משקל,צבע,קו תחת,נטוי. `lang`=שפה. `sl`=הטיה.
21. בתיבת שיחה הגדרות ניתן להשמיט פקודות שלא רוצים שיחולו בזכרונות.
- הערכים נשמרים בקובץ `ini`. אם תמחק את כל השורה, אז הסקריפט יחזיר את כולם כפי ברירת מחדל.
20. פעם ראשונה נוצר קובץ `tchunot.ini` בתיקיית התג, ולשם נשמרות כל ההגדרות.
21. אם יש בתיקייה קובץ `tchunot.ini` הסקריפט ישתמש בו ולא במה שיש בתיקיית התג.

## הרצה חיצונית

22. ניתן להריץ את הסקריפט חיצונית ולקבוע לו באיזה שדה יעמוד הסמן ע"י פקודה כזאת:  

```
run file "tchunot.lib" func "sf3"
```

זה אומר שיריץ את הסקריפט ויעשה פוקוס על שדה 3.  
 כמו כן אפשר לעשות לכל שאר השדות לפי המספר של שורה בתיבת שיחה.  
 אם הורצה הפקודה הזאת ותיבת השיחה כבר היתה פתוחה הסמן ימוקם בשדה הנבחר.

23. ניתן לעדכן את הערכים בשדות כאשר התיבת שיחה כבר פתוחה ע"י הפקודה  

```
run file "tchunot.lib" func "update_all_tchunot"
```

## הרצה חיצונית זכרונות

24. ניתן להריץ זכרונות בצורה חיצונית בדרך הזאת  

```
run file "tchunot.lib" func "m_z1"
```

 יוצר זיכרון מספר 1.  

```
run file "tchunot.lib" func "a_z1"
```

 מחיל זיכרון מספר 1.  
 וכן לכל 10 הזכרונות ע"י המספר בדומה לזה, במקום 1 כתוב 2.

25. בהרצה חיצונית ניתן להגביל תכונות לכל זיכרון בפני עצמו, ע"י הגדרת משתנה גלובלי כזה:  

```
global string "tchunot_zichronot_m"
```

```
tchunot_zichronot_m := "sup,ld"
```

הסבר, בשורה הראשונה מוגדר משתנה מחרוזת  
 בשורה השניה מכניסים לתוכו את הפקודות שרוצים שיחולו  
 בדוגמא הנ"ל יחולו רק הרמה וגוף.

עצה טובה, ניתן להגדיר קיצור מקשים עם הסקריפט `zcl` בצורה כזאת  

```
shift_2=global string "tchunot_zichronot_m" \r tchunot_zichronot_m := "sup,ld"
```

```
\r run file "tchunot.lib" func "m_z2"
```

```
ctrl_2=run file "tchunot.lib" func "a_z2"
```

## הרצת הפעולה האחרונה

26. ניתן להריץ את הפעולה האחרונה שנעשה ע"י תיבת השיחה בדרך הזו.

```
run file "tchunot.lib" func "run_lc"
```

27. כך נראית תיבת השיחה לרוחב, ובלי הכותרת. ניתן לקבוע זאת בחלון הגדרות.

השאר פתוח <input checked="" type="checkbox"/>	הגדרות	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
גודל: 12	גוף: 14	הרטה: 0	רווח: 0.33	פיזור: 0	הצרה: 1	גוף-ל: 0	גוף-א: 0	גוף-לא: 00			
- +	- +	- +	- +	- +	- +	- +	- +	- +			

רעיונות יתקבלו בברכה