

Version 2.00

```
+--- - - - - - - - - - +--- - - - - - - - - +
|           Willkommen zum allerersten äußerst einfach           |
|           zu bedienenden WWW-Seiten Generator                 |
+--- - - - - - - - - - +--- - - - - - - - - +
```



-->* Magic WWW (World-Wide Web) Maker *<--



```
|
| nach einer Idee von Maurizio Fabiani |
| entwickelt von by Massimo Baglione  |
|
```

1. EINFÜHRUNG

Eines Tages fragte mich mein Freund Maurizio: "Hey Max, meinst Du es ist möglich ein Programm zu schreiben, womit man Files im HTML-Format erstellen kann, indem man einen einfachen ASCII-Text lädt und ihn dann nur mit der Maus bearbeitet um das fertige HTML-Dokument zu erhalten?"

Ich sagte: "Oh je! Wunder sind nicht gerade meine Spezialität!"
...aber er hatte recht!

Nun, das Ergebnis der Bemühungen ist da.

Mit MWM können Sie einen normalen Text laden und Bilder, Texte, Listen und viele andere HTML-Objekte mit ausgewählten Zeilen oder Wörtern verbinden, mit einfachen Mausklicks.

Die GUI besteht im Wesentlichen aus:

- Dem Hauptfenster
Dies zeigt den normalen Text. Wenn ein Teil des Dokuments mit einer Aktion verbunden ist, wird er vom Rest des Textes farbig abgehoben. Wie einige Textverarbeitungsprogramme enthält dieses Fenster eine Reihe kleiner graphischer Symbole, die mit verschiedenen Aktionen verbunden sind.
- Das Zeilenfenster
Hier können Sie mehrere Objekte in eine einzelne Zeile einfügen.
- Das Tag-Fenster
Das zeigt alle in einem HTML-Dokument enthaltenen Tags und Links.
- Das Hilfe- oder Log-Fenster
Hier finden Sie alle Informationen über ausgewählte Zeilen.
MWM bietet Ihnen drei Stufen der Information:
 - Keine

- Mittel
- Viel

- Das "Was ist...?" Fenster
Dies Fenster zeigt Kurzinformationen über alle Zeilen.

2 DAS HAUPTFENSTER

Sobald ein einfacher Text geladen wurde, erscheint er im Hauptfenster.

Mit der Linken Maustaste wählen sie Teile des Textes aus, durch Ziehen oder Anklicken, dann klicken sie auf eines der Symbole um eine Aktion damit zu verbinden.

Das können Listen, Texte, Bilder, HyperLinks, Formulare oder andere Dinge sein, die von den HTML 3.0 Spezifikationen unterstützt werden.

Wenn Sie etwas mit einem einzelnen Wort einer Zeile verbinden wollen, machen Sie einfach einen Doppelklick auf diese Zeile; Ihre ausgewählte Zeile erscheint im Zeilenfenster. Dort können Sie mit Ziehen einzelne Worte auswählen.

Verschiedene Tags erzeugen Objekte, die in unterschiedlichen Farben im Hauptfenster erscheinen.

Alle auf diese Weise erzeugten Objekte werden in Reihenfolge ihrer Entstehung nummeriert. Wenn Sie ein Objekt auswählen, sehen Sie die dazugehörigen Informationen im Log-Fenster.

Tasten
=====

Wenn der Text größer ist als das Fenster, kann er mit den Pfeiltasten oder den Scroll-Zeichen des Fensters gespult werden.

Die Pfeiltasten spulen den Text eine Zeile oder Spalte weiter. Shift- und Pfeiltaste spulen um eine Seite nach oben, unten, Links oder rechts. Alt- und Pfeiltaste springt zum Anfang oder Ende des Dokuments, oder nach oben Links bzw. oben rechts.

Mit Control- und Pfeiltaste können Sie versuchen, die Fenstergröße anzupassen, damit der Text hineinpasst.

Mit der Help-Taste öffnen oder schliessen Sie das Log-Fenster.

Die Delete-Taste öffnet oder schließt das "Was ist...?"-Fenster.

Mit "Enter" wird die erste ausgewählte Zeile oder das momentan aktive Objekt editiert.

Mit "Return" fügt man eine Leerzeile ein.

Die Aktions-Symbole
=====

Von Links beginnend sind die Aktions-Symbole:

TEXT Symbol

Hiermit definiert man eine bestimmte Textart für ausgewählte Zeilen.

MWM öffnet ein Fenster mit einigen Symbolen:

- "Typ"-Symbol:
 - Normal; aller ausgewählte Text wird als HTML gespeichert.
 - Link in dieses Dokument
macht einen HyperLink auf das aktuelle Dokument.

- Link auf ein anderes Dokument;
Ein Webbrowser wie AMosaic hebt diesen Teil des Textes hervor.
Wenn ein Benutzer dies anklickt, wird ein neuer Text aufgerufen, der mit diesem Link definiert wurde.
- Link auf eine andere Seite im Web..
- Vorformatiert ("Preformatted");
Die ausgewählten Zeilen erscheinen zwischen <PRE> und </PRE>.
Normalerweise werden sie in einer Schriftart mit fester Zeichenbreite (Schreibmaschinenschrift) angezeigt werden.
- Adresse.
Ausgewählte Zeilen erscheinen zwischen <ADDRESS> und </ADDRESS>.
- Absatz.
Ausgewählte Zeilen erscheinen zwischen <P> und </P>.
Sie können auch eine besondere Ausrichtung wählen, wie etwa:

NORMAL, LINKSBÜNDIG, RECHTSBÜNDIG, BLOCKSATZ.

- "Link" Symbol:

Gilt für "Link auf ein anderes Document", damit können Sie den Namen des Dokuments angeben, das damit verbunden werden soll.

- "Label" Symbol:

Gilt für "Link innerhalb dieses Documents" und "Link auf ein anderes Document", womit Sie den Titel wählen können, der verbunden werden soll.

- "URL" Symbol:

Gilt für "Link auf eine andere Seite im Web";
MWM bietet Ihnen die folgenden URL-Arten:

```
file://localhost/
http://
ftp://
mailto:
news:
gopher:
telnet:
```

- "Site" Symbol:

Gilt für "Link auf eine andere Seite im Web";
MWM bringt eine Abfrage, um zu erfahren woher es den Titel der Seite erhält.
Sie können wählen zwischen:

- Gewählte Zeile
Wenn der Name der Seite der gerade ausgewählte Text ist, reduziert MWM alle ausgewählten Zeilen auf eine.
- Tastatur
Der Name der Seite wird manuell mit der Tastatur eingegeben.
- PFAD: File (PATH:file)
Der Name der Seite wird im entsprechenden File definiert.
Sie können im Voraus eine Liste mit Adressen erstellen, die MWM nutzen soll.
Diese Liste MUSS so aussehen:

```
www.vol.it
agnus.livewire.com
www.lycos.com
www.yahoo.com
home.pages.de/~myra
...
```

Wenn vorher nicht festgelegt wurde, wo diese Liste zu finden ist, sucht MWM sie in "PROGDIR:MWM.sites". Sie können eine andere Stelle für diese Adressenliste definieren, indem sie das "PREFS" Symbol verwenden, und "Sites list" auswählen.

- "Hervorhebung" Symbol (MarkUp):

Hebt den gerade ausgewählten Text hervor.
Sie haben die Auswahl aus:

- Zitat (Üblicherweise kursiv). (CITE)
- Betonung (EM)
- Starke Betonung (STRONG)
- Code (CODE)
Sieht aus wie vorformatierter Text,
zum Beispiel: 1 + 1 = 2.
- Autor (AU)
Für den Autor eines Buches o.ä.
- Person (PERSON)
Für den Eigennamen einer Person.
- Sequence of chars. (SAMP)
- Tastaturtext. (KBD)
- Variablen-Name. (VAR)
- Definition. (DFN)
- Kurzzitat. (Q)
- Acronym. (ACRONYM)
- Abkürzung. (ABBREV)
- Eingefügter Text. (INS)
- Gelöschter Text. (DEL)
- Fetter Text. (B)
- Kursiver Text. (I)
- Schreibmaschinen-Text. (TT)
- Unterstrichener Text. (U)
- "Liniierter" Text. (S)
- Großer Text. (BIG)
- Kleiner Text. (SMALL)
- Tiefgestellt (SUB)
- Hochgestellt (SUP)
- Nichts (um die aktuelle Hervorhebung zu löschen)

- Schriftart-Symbol ("Font"):

Hiermit können Sie die Schriftgrößen (headings) der ausgewählten Zeilen verändern. Die folgende Auswahl ist möglich:

- <H1> Sehr groß und fett.
- <H2> Groß und fett.
- <H3> Groß und kursiv.
- <H4> Normal groß und fett.
- <H5> Normal groß und kursiv.
- <H6> Klein.

Beachten Sie bitte, daß diese Werte nur Richtlinien sind. Abhängig vom jeweiligen Web-Browser und dessen Voreinstellungen kann Ihr Text auf jedem System anders aussehen.

MWM setzt diesen Wert auf <H5> für alle als einfacher Text definierten Zeilen. Verwenden sie die "HTML defaults" Option im PREFS-Menü um diese Voreinstellung zu ändern.

- Ausrichtungs-Symbol ("Align"):

Dieses Symbol dient dazu, die Ausrichtung der Titelzeilen festzulegen.

- Linksbündig;
- Zentriert;
- Rechtsbündig;
- Blocksatz;

Wenn sie ein Textobjekt verändern müssen, klicken Sie einfach auf das "TEXT" Symbol während die Textstelle ist (oder machen Sie einen Doppelklick darauf).

BILD Symbol ("Image")

Hiermit können ausgewählte Textstellen durch ein Bild `_ERSETZT_` werden.

MWM öffnet ein Fenster mit einigen Symbolen:

- Auswahl-Symbol ("Choose"):

Ein Requester läßt Sie das Bild-File auswählen.

- "Alt"- Symbol:

Der alternative Text (ALT) für dieses Bild.

- "Type" Symbol:

- Einfach;
- Karte;
- Link auf aktuelles Dokument; (Siehe oben, TEXT Symbol)
- Link auf anderes Dokument; (Siehe oben, TEXT Symbol)
- Link auf fremde Seite im Web; (Siehe oben, TEXT Symbol)

- Ausrichtungs Symbol ("Align"):

- Oben/TOP
- Mitte/MIDDLE
- Unten/BOTTOM

- "Link" Symbol: (Siehe oben, TEXT Symbol)
- "Label" Symbol: (Siehe oben, TEXT Symbol)
- "URL" Symbol: (Siehe oben, TEXT Symbol)
- "Site" Symbol: (Siehe oben, TEXT Symbol)

Falls Sie ein Bild-Objekt verändern wollen, klicken Sie auf das "IMAGE" Symbol, während das Objekt ausgewählt ist (oder machen sie darauf einen Doppelklick).

LISTen-Symbol

Dies definiert ausgewählte Zeilen als Liste.

MWM öffnet ein Fenster mit einigen Symbolen:

- "Type" Symbol:

- Unnummeriert; zum Beispiel:

- * Es ist kalt.
- * Es ist warm.
- * Es regnet.

- Nummeriert, zum Beispiel:

- 1- Trinken Sie nicht, wenn Sie noch fahren müssen.
- 2- Fahren Sie nicht, wenn Sie getrunken haben.
- 3- Cappucino ist besser als Bier.
- 4- Milch ist blöd - gib mir ein Bier!

- Definiert, zum Beispiel:

Farben
Rot
Grün
Blau

Planeten
Merkur
Mars
Jupiter
Erde
...

- Symbole Bild hinzufügen ("Add image") und Text hinzufügen ("Add text"):

Dies fügt ein Bild oder einen Text zur aktuellen Zeile hinzu eingefügt in das Text-Symbol.

- Voriges ("Prev") und Nächstes ("Next") -Symbole:

Erlaubt Ihnen, einen Text oder ein Bild an jede Zeile der LISTe anzufügen.

Falls Sie eine Liste verändern wollen, klicken Sie auf das "LIST" Symbol, während die Liste ausgewählt ist (oder machen sie darauf einen Doppelklick).

FORMular -Symbol

Diese Aktion besteht aus zwei Stufen:

In der ersten Stufe definieren Sie den Teil des Texts, aus dem das FORMular werden soll. MWM öffnet ein Fenster mit einigen Symbolen:

- Methoden-Symbol ("Method"):

- GET
- POST

- Aktions-Symbol ("Action"):

Hiermit können Sie die ACTION (eine URL, zum Beispiel) dieses FORMulars definieren. Ein Beispiel einer solchen Aktion: "http://x/y/sample".

Sie werden sehen, daß sich die Farbe des ausgewählten Textes verändert hat. Mit FORMular Objekten können Sie ein oder mehrere Zeilen für jede Gruppe auswählen.

In der zweiten Stufe können Sie alle anderen Teile des FORMulars definieren. Wählen sie so viele oder so wenige der zuvor ausgewählten Zeilen wie Sie wollen und klicken das FORM-Symbol erneut. MWM öffnet ein Fenster mit einigen Symbolen:

- "Type" Symbol:

- Normaler Text;
Dies dient dazu, andere wichtige Objekte zu kennzeichnen.
- Eingabe (INPUT);
- Liste der Eingaben;
Dies wird nicht funktionieren, wenn Sie im Zeilenfenster arbeiten. Jeder einzelne definierte INPUT wird in eine Liste aufgenommen.

- "Input" Symbol:

Unter diesem Symbol haben Sie die folgenden Arten von INPUT:

Text, Passwort, Ankreuzfeld, Radio, Auswahl, Scribble, File, Versteckt, Einschicken, Bild, Reset.

Wenn Sie RADIO wählen, wird MWM prüfen, ob Sie das Symbol "Selbe RADIO Gruppe" ausgewählt haben.

Wenn ja, wird die RADIO Gruppe den selben Feldnamen haben.

Auf diese Weise kann ein Programm wie AMosaic sicher sein, daß

ein, und nur ein Objekt vom Benutzer ausgewählt wird.

- "Name" Symbol:

Hier können Sie den NAMEN der Eingabe (des INPUT) definieren.

- Wert-Symbol ("Value"):

Hier können Sie den Standard- oder Anfangswert für die Eingabe festlegen.

- Symbole "Width" für Breite und "Max" für Maximum:

Mit diesen Symbolen können Sie die Breite und die maximale Anzahl von Zeichen für die Eingabefelder TEXT und PASSWORT festlegen.

- Symbole: Von ("From"), Bis ("To"), Wert ("Value"):

Wenn Sie mit RANGE Eingabe arbeiten, werden all diese Symbole aktiviert sein.

- Annehmen- ("Accept") Symbol:

Wird für das ACCEPT-Feld der FILE-Eingabe.

- Quellen- ("Source") Symbol:

Dient dazu, das SRC-Feld für alle Eingabefelder zu definieren, die das brauchen.

- Symbole Nächstes ("Next") und Vorhergehendes ("prev"):

Deaktiviert, wenn nicht das "Selbe Radio Gruppe"-Symbol ausgewählt wurde. Andernfalls können Sie den Wert (VALUE) und die Auswahl (SELECTED) für jedes Element der selben RADIO Gruppe festlegen.

Jedes Element des FORMulars (bis auf die in eine Liste aufgenommenen) wird in das fertige HTML File gespeichert, mit einem <P> davor, damit jede Zeile einzeln gedruckt wird.

Wenn Sie zwei oder mehr Elemente des FORMulars in die selbe Zeile einfügen müssen, können Sie das mit einem Doppelklick darauf im Zeilenfenster tun.

Wenn Sie ein FORMular nachbearbeiten müssen, klicken Sie auf das "FORM"-Symbol während das betreffende Objekt ausgewählt ist.

MORE Symbol

Wenn die ausgewählten Zeilen Teil des HEADers sind, fragt Sie ein weiteres Fenster, was Sie möchten:

- Anfügen eines BANNERS

Hiermit können Sie ein HTML als festes Banner definieren.

Beispiel: <Link REL=Banner HREF=myspath:mybanner.HTML>

andernfalls, wird MWM die erste ausgewählte Zeile nehmen und Sie fragen, was Sie mit dieser Zeile machen wollen. Folgende Möglichkeiten gibt es:

- Label hier einfügen (<ID>) für HyperLinks;
- Kommentar hier einfügen (<!-- -->);
- Leerzeile einfügen. (<P>)
- Waagerechte Linie als Graphik einfügen (<HR>).

Kopfzeilen-Symbol (HEAD)

Hiermit definieren Sie ausgewählte Zeilen als Kopfzeile, also HEAD.

Die Kopfzeile besteht aus dem TITEL des Dokuments, einigen anderen

Informationen und dem ausgewählten Text.

Mit MORE können Sie ein Banner, einen ganzen Kopf einfügen.

Ansichts-Symbol (VIEW)

Hiermit können Sie ein Programm wie AMosaic aufrufen um jederzeit zu sehen, wie die Seite aussieht. Das aufgerufene Programm wird über den Punkt "Browser" im Voreinstellungs-("Prefs")Menü eingestellt.

Voreinstellungs-Symbol (PREFS)

Dies öffnet die folgende Liste von Möglichkeiten:

- Text-Pfad
Definieren Sie einen gemeinsamen Pfad für alle Textfiles.
- Bilder-Pfad (Images)
Definieren Sie einen gemeinsamen Pfad für alle Graphiken.
- Arbeitsverzeichnis (Work dir)
Definieren Sie ihr bevorzugtes Arbeitsverzeichnis (RAM:T zum Beispiel).
- Web-Programm (Browser)
Wählen Sie Ihr Programm für Vorschauen, zum Beispiel AMosaic, AWeb, Voyager oder IBrowse.
- Adressen-Liste (Sites list)
Wählen Sie das File, das die Liste der Sites enthält.
- Bildschirm-Voreinstellungen (Screen prefs)
Wechseln Sie den Graphikmodus für den MWM Bildschirm. Ich bevorzuge den standard CUSTOM-Modus.
- Neue Schrift wählen (Select new font)
Wechseln Sie die gegenwärtige Schrift im Hauptfenster.
- Log-Fenster (Log window)
Erlaubt Ihnen, das Log-Fenster nach Ihren Wünschen einzurichten.
- Log Level
MWM bietet Ihnen drei Stufen der Information:
 - Keine; Über die Objekte wird nichts angezeigt.
 - Mittel; Einfache Informationen über die ausgewählten Objekte.
 - Hoch; Volle Informationen, alle Daten zu einem Objekt werden angezeigt.
- HTML-Voreinstellungen (HTML defaults)
Erlaubt Ihnen, einige Voreinstellungen im endgültigen HTML-Dokument nach Ihren Wünschen einzustellen.

Hiermit öffnen Sie ein Fenster mit den folgenden Optionen:

- Hervorhebungsgröße für Überschriften (Heading size);

Wenn Sie einen ASCII-Text laden, gibt MWM jeder Zeile einen Wert entsprechend Null (Voreinstellung); wenn Sie diesen voreingestellten Wert ändern wollen, speichert MWM den ausgewählten Wert statt Null.

Wenn Sie eine andere Größe voreingestellt haben wollen, wählen Sie unter:

H1 H2 H3 H4 H5 H6

im Auswahlfenster.

3. DAS "Was ist...?" FENSTER

Das "What is?" Fenster ist immer links des Hauptfensters. Sein Sinn besteht darin,

kurze Beschreibungen der Objekte der jeweiligen Zeile zu geben. Hier einige Beispiele von kurzen Objektbeschreibungen:

What is? MWM Edit Fenster
..... undefinierter Text
txt Hn X definierter Text
txt->in Text verbunden mit diesem Dokument
txt->out Text verbunden mit einem anderen Dokument
txt->site Text verbunden mit einer anderen Seite im Web
img simple Schlichtes Bild
img->in Bild verbunden mit diesem Dokument
img->out Bild verbunden mit einem anderen Dokument
img->site Bild verbunden mit einer anderen Seite im Web
img map Karten-Graphik
head Text der <HEAD> Kopfzeile
Form type Text des <FORM> Formulars
preformat Vorformatierter Text <PRE>
address Text des <ADDRESS> Abschnitts
paragraph Text mit festem Zeilenende <P>
Multi obj Text der mehrere Objekte enthält
Label Etikett <ID>
Comment Es gibt einen Kommentar <!-- ... -->
Lab & Com Es gibt Etikett und Kommentar

Schlüssel für die Objektbeschreibungen:

Hn = Hervorhebung (Heading) <H1> to <H6>, <HD> für den voreingestellten Wert (default).

X = Ausrichtung: L = LINKS, C = MITTE, R = RECHTS, J = BLOCKSATZ

type = Formular-Art GET (holen) oder POST (senden).

Die Del-Taste öffnet oder schließt dieses Fenster.

4. DIE MENÜS

Wenn das Hauptfenster aktiv ist, können Sie die Menüs verwenden. Sie enthalten die folgenden Optionen:

* Projekt Menü

- Text laden (Load plain text)

Hiermit laden Sie einen normalen ASCII-Text.

Wenn zuvor bereits ein Text geladen wurde, fragt MWM ob Sie ihn ersetzen oder den neuen Text in den alten einfügen wollen. Optionen sind:

- Ersetzen (Replace)
- An den Anfang einfügen (Insert to the beginning);
- Ans Ende anfügen (Insert to the end);
- Nach der ersten ausgewählten Zeile einfügen (Insert after the first...).

- HTML speichern (Save to HTML)

Hiermit speichern Sie ihre Arbeit und erstellen das fertige HTML-Dokument. Es öffnet sich ein Fenster mit einigen Symbolen, wo sie den TITEL des Dokuments und das BACKGROUND Hintergrundfeld (soweit benötigt) für den Hauptteil (BODY) des Dokuments.

- Lade ein gespeichertes Dokument (Load project)

Hiermit können Sie eine zuvor gespeicherte Arbeit laden, um sie weiter zu

bearbeiten.

- Arbeit speichern (Save project)

Speichert die ganze Arbeit in eine Datei, die jederzeit wieder aufgerufen und dann weiterbearbeitet werden kann.

- Alles löschen (Delete all)

Hiermit können Sie die ganze Arbeit oder nur alle Objekte löschen.
(Hier ist Vorsicht angeraten - weg ist weg!).

- Hilfs-Tasten (Help Keys)

Liste aller Tastenkombinationen für das Programm.

- Über MWM (About)

Die Köpfe hinter MWM (;-))

- Ende (Quit)

Beendet das Programm.

MWM speichert die Einstellungen und die letzte Größe und Position des Hauptfensters "Main window" in die Datei "MWM.prefs" in ENV: und ENVARC:.

* Menü Editieren

- Ausschneiden (Cut)

Eine Abfrage fragt Sie, was genau Sie möchten:

- Alle ausgewählten Zeilen völlig löschen
Der gelöschte Text wird auf das Clipboard gespeichert.
- Nur die erstellten Objekte und Zusatzinfos löschen.
- Keins von beidem: "Cancel"

- Kopieren (Copy)

Hiermit kopieren Sie alle ausgewählten Zeilen auf das Clipboard.

- Einfügen (Paste)

Fügt den Text vom Clipboard nach der ersten ausgewählten Zeile ein.

Wenn Sie KCON benutzen, für das Log-Fenster zum Beispiel, können Sie alles, was Sie brauchen in dieses Fenster tippen, den Text mit der Maus auswählen und mit "Amiga+C" den Text auf das Clipboard kopieren.

ACHTUNG: Denken Sie daran, nach der letzten Zeile "Return" zu drücken, da sonst die Konsole blockiert und MWM keine Nachrichten schreiben kann.

Danach wählen sie ds MWM-Hauptfenster und drücken "Amiga+V".
Das funktioniert genauso mit den Programmen ConClip und ConPaste.

- Suchen Neu (Search new)

Nach einer neuen Zeichenkombination suchen.

- Suche erneut (Search again).

Sucht nach dem nächsten Vorkommen der selben Zeichenkombination.

- Editieren ausgewählter Zeilen

Mit diesem Menüpunkt können Sie den ausgewählten Text verändern.

Wenn die ausgewählte Zeile kein Multi-Objekt ist, werden die zuvor erschaffenen Objekte NICHT berührt. Andernfalls werden alle Objekte in einer Zeile, die Sie bearbeiten, gelöscht.

* Spezial-Menü

- Gehe zu Markierung (Go to label)

Hiermit können Sie zu einer vorher definierten Markierung innerhalb des aktuellen Dokuments springen.

- Markiere Position 1, 2 und 3

Markiert drei Positionen im aktuellen Text.

- Springe zu Position 1, 2 und 3

Springt zu einer zuvor markierten Position.

* Aktions-Menü

- Text \
 - Image \
 - List \
 - Form \
 - More /
 - Head /
 - View /
 - Prefs /
- Die selben Funktionen wie die Symbole im Hauptfenster.

5. WAS KANN MWM EIGENTLICH ?

MWM beherrscht die folgenden HTML 3.0 -spezifischen Objekte und Eigenschaften:

- HEAD LINK REL=Banner
- META NAME="generator/description" CONTENT="..."
- TITLE
- BODY BACKGROUND="..."
- ADDRESS
- A HREF="...#..."
- A ID="..."
- IMG ISMAP ALIGN=TOP|MIDDLE|BOTTOM SRC="..." ALT="..."
- UL COMPACT PLAIN LH LI
- OL COMPACT CONTINUE SEQNUM=n LH LI
- DL COMPACT LH DT DD
- <!-- comment -->
- BR
- HR
- P ALIGN=LEFT|CENTER|RIGHT|JUSTIFY
- CITE
- CODE
- EM
- STRONG
- AUTHOR
- PERSON
- SAMP
- KBD
- VAR
- DFN
- Q
- ACRONYM
- ABBREV
- INS
- DEL
- B
- I
- TT
- U

- S
- BIG
- SMALL
- SUB
- SUP
- < > & "
- Á À Â Ã Å Ä &Aelig; Ç
- É È Ê Ë Í Ì Î Ï
- Ð Ñ Ó Ò Ô Õ Ö Ø
- Ú Ù Û Ü Ý Þ
- ß á à â ã ã ä æ
- ç é è ê ë í ì î
- ï ð ñ ó ò ô õ ö
- ø ú ù û ü ý ÿ þ
- URL für die Links
- FORM METHOD=GET|POST
- INPUT

TYPE=TEXT|PASSWORD|CHECKBOX|RADIO|RANGE|SCRIBBLE|FILE|HIDDEN|
 SUBMIT|IMAGE|RESET

NAME,VALUE,SIZE,MAXLENGTH,CHECKED,MIN,MAX,SRC,ACCEPT

- Liste der INPUTs

- Hervorhebungen: <H1|H2|H3|H4|H5|H6 ALIGN=LEFT|CENTER|RIGHT|JUSTIFY>

6. ADDENDUM

Hi!

1>

A little word about this german doc done by Wolfgang G. Wettach:

probably his work will be not upgraded to the new versions of MWM,
 so the german doc is valid only for the 2.00 version.

2>

Previous versions of projects won't be loaded by MWM 2.10.

Thanks for using MWM!

Ciao!

7. ALLGEMEINE INFORMATIONEN

MWM braucht Version 3.0 (oder besser) des AMIGA OS.

Dieses Programm wurde nach den HTML-Spezifikationen geschrieben, wie sie in
 der Datei HTML30GUI.LHA beschrieben sind. Diese Datei findet sich in jeder
 Mailbox und im AmiNet.

MWM arbeitet mit den gadtools- und reqtools- libraries.

Diese Version von MWM ist Copyright ©1996 Massimo Baglione.
 Weltweite Rechte vorbehalten.

Wenn Sie das Programm mögen, und Sie die deaktivierten Funktionen nutzen
 wollen, senden Sie mir US\$25 an die folgende Adresse:

Massimo Baglione
 Via Della Chiesa 1
 67019 Civitatomassa
 Scoppito L' AQUILA (Italy)

Bitte geben Sie an, wohin ich den die Vollversion von MWM (bzw. den Schlüssel)
 schicken soll.

Ein raubkopierter Schlüssel wird defekte Daten erzeugen!!!

Senden Sie Vorschläge, Ideen oder Briefbomben einfach an:

Massimo Baglione

Maurizio Fabiani
(MAUI für Amiga BBS)

39:102/1.5 AmigaNet 39:102/1
39:102/2.5 39:102/2

2:335/602.5 FidoNet 2:335/602
2:335/607.5 2:335/607

InterNet

(Maurizio Fabiani) maui@mbbox.vol.it

8. Danksagungen (CREDITS)

Ich möchte all meinen Betatestern für ihre guten Fehlermeldungen zu MWM.
Besonders erwähnen möchte ich an dieser Stelle:

Troy Bouchard (Snowy Hill) und Mel Greer für ihren unglaublichen Geist!

Alessandro Di Michele für seine Ratschläge zur GUI.

Kirk Strauser für seine zahlreichen und detaillierten Berichte.

Girish V Nath für seine sehr professionellen Berichte. (warte noch auf das Bier ;-)

Paul Stevens (ein weiterer Bier-Abhängiger ;-))

Arnold Schwarzenegger ... (Hey Arnie, sind Sie es wirklich, oder ist das nur
die Wirkung des Biers? ;-))

und, für den Rest der Entwicklung von MWM:

Ross Delaforce für seine FTP Unterstützung.

Jeff Lavin für seine großartige Hilfe bei dieser Dokumentation!

David Putzier für sein wundervolles MWMlogo.iff, einfach anschauen!

Pierluigi Sferrella für die italienische Amigaguide-Dokumentation.

Mike Handley für die englische Amigaguide-Dokumentation.

Wolfgang G. Wettach für diese deutsche Übersetzung der englischen
Dokumentation (alle Fehler sind seine Schuld! ;-)).

Außerdem geht ein dicker Kuß (!) an meinen Boss (Maurizio Fabiani) für seine
endlose Geduld!

Der letzte Dank

ist dem Amiga vorbehalten: (und jetzt alle:) ...DANKE AMIGA!!!

-----+-----

--> * \X/ Amiga! \X/ MAUI BBS! \X/ Liebe und Bier! * <--

Die Rache der italienischen Produkte

...genießt das Programm!!!