

# Offline Dokumentation

## SystemInformation 1.5

### 0. Hinweis

Die Nutzung des Programms geschieht auf eigenes Risiko! Bei Schäden an Hardware oder Software oder in anderer Hinsicht kann der Programmierer nicht verantwortlich gemacht werden! Mit der Nutzung des Programms erklären Sie sich hiermit einverstanden.

Natürlich habe ich das Programm vorher getestet und verwende es auch selbst und ich wüsste nicht, wie etwas passieren sollte.

Sollten Sie Fragen, Probleme oder Kritik haben lassen Sie es mich wissen.

Kontakt: [Daniel-Schumann@web.de](mailto:Daniel-Schumann@web.de)

Homepage: <http://GPSTacho.bettersoft.de>

### 1. Versionsänderungen

Änderungen in der Readme sind farblich hervorgehoben.

- Version 1.1
  - Schönheitsfehler in der Batterieanzeige behoben (Dank an Concor)
  - Beim Start wurden dummerweise von WinCE alle Fenster minimiert und die Taskleiste versteckt.
  - Icon-Buttons zum Start von Anwendungen hinzugefügt (nur 32Bit Icons für Windows XP)
- Version 1.2
  - Fehler in den Prozentanzeigen behoben (Dank an Concor)
  - Fehler der Icon-Buttons behoben
- Version 1.3 / 1.4
  - ?
- Version 1.5
  - Fenster nun auch im Vordergrund möglich
  - Schriften können angepasst werden
  - Einige Performance-Verbesserungen
  - Elemente können durch Koordinatenangabe beliebig positioniert werden
- Version 1.6
  - Neue Grafiken für Speicher- und Batterieanzeige
  - Möglichkeit für animierte „Ini-Wechsel“ (Seitenwechsel)
  - Relative Pfade für Icons, Bitmaps, Inis

### 2. Installation

Eine Installation ist nicht notwendig, das Programm läuft direkt auf einem Windows CE System mit ARMV4 kompatiblen Prozessor. Also einfach den Ordner *SystemInformation* auf das Gerät kopieren und *SystemInformation.exe* starten, dann werden die mitgelieferten Beispiel-Inis angezeigt, diese können vorher noch den eigenen Bedürfnissen angepasst werden und mit der Win32 Version auch am PC getestet werden.

### 3. Funktionsumfang

Die Anzeige findet in Fenstern direkt auf dem Desktop oder je nach Version im Vordergrund statt. Mit einem Doppelklick darauf wird das Programm beendet.

Angezeigt werden können:

- freier Speicher in beliebigen Ordnern, bzw. auf Speicherkarten
- freier physikalischer Arbeitsspeicher
- freier virtueller Arbeitsspeicher
- Batteriestatus
- Uhrzeit
- Datum
- beliebiger Text
- Buttons, Icons, Bitmaps zum Starten von Programmen, bzw. zum Ini wechseln

### 4. Ini-Dateien

Die Datei *SystemInformation.ini* muss sich im selben Ordner wie die Anwendung befinden. In ihr befinden sich die maximal 255 Zeichen langen, relativen Pfade zu den Inis mit den Programmeinstellungen. Z.B.:

Inhalt von *SystemInformation.ini*:

*Clock.ini*  
*Inis/Disk.ini*

In diesem Beispiel befindet sich die Datei *Clock.ini* also im selben Verzeichnis, wie *SystemInformation.ini*, wohingegen sich die Datei *Disk.ini* im Unterordner *Inis* befindet.

#### - Erstellen der Inis

Voraussetzung der Inis ist, dass sie als Textdatei im Unicode-Format gespeichert sind. Mit dem in Windows XP enthaltenen Notepad geschieht dies einfach, indem man im „Speichern Unter“-Dialog bei Codierung „Unicode“ auswählt.

#### - Aufbau der Inis

Zuerst kommt der Typ der darzustellenden Information in Großbuchstaben. In den nachfolgenden Zeilen kommen alternativ Attribute, die definieren, wie oder was dargestellt werden soll. Eine Leerzeile kennzeichnet das Ende einer Information. Zeilen, die mit # / ; ' oder ( beginnen werden ignoriert. Eine Zeile darf nicht mehr als 63 Zeichen enthalten.

Im Archiv sind Inis enthalten, die ein Menü mit fünf Seiten erstellen.

- Informationstypen mit deren Attributen

Jedes Attribut ist von einem bestimmten Typ, folgende Attributtypen gibt es:

- HEX (6 Zeichen):  
Eine Farbangabe in der Hexadezimalschreibweise, z.B. *FF0000* für Rot, *00FF00* für Grün und *0000FF* für Blau.
- BOOL (1 Zeichen)  
Entweder *1* bzw. *y* für „Ja“, alles andere bedeutet „Nein“.
- TEXT  
Beliebiger Text, ohne Anführungszeichen und Zeilenumbrüche
- NUMBER (min. 1 Zeichen)  
Eine Ganzzahl, die auch negativ sein kann.
- ANIMATION  
Mögliche Animationen: *FlyLeft*, *FlyRight*, *FlyUp*, *FlyDown*, *FlyDiagLeftUp*, *FlyDiagLeftDown*, *FlyDiagRightUp*, *FlyDiagRightDown*, *RollDown*, *NoAnimation*

- Desktop-Objekte:

Im Folgenden werden alle verfügbaren Objekte mit ihren zugehörigen Attributen aufgelistet, wie sie in den Inis eingetragen werden können. In der Ini müssen nicht immer alle Attribute angegeben werden, nur die, die man ändern möchte. Bei manueller Positionierung müssen aber zumindest die *x*- und *y*-Werte und teilweise auch die *Width*- und *Height*-Werte angegeben werden.

• MEMORY

- *Color* = [HEX]  
Setzt *TextColor* und *BorderColor* auf die angegebene Farbe.
- *TextColor* = [HEX]  
bestimmt die Textfarbe
- *BorderColor* = [HEX]  
bestimmt die Rahmenfarbe der Balkenanzeige
- *BackgroundColorLow* = [HEX]  
Bestimmt die Farbe der Balkenanzeige bei unter 25%.
- *BackgroundColorHigh* = [HEX]  
Bestimmt die Farbe der Balkenanzeige bei über 25%.
- *PhysMemString* = [BOOL]  
Zeigt an um welchen Speicher es sich handelt.
- *PhysMemBar* = [BOOL]  
Zeigt einen prozentualen Balken an.
- *CoolPhysMemBar* = [BOOL]  
Zeigt den Prozent-Balken mit der neuen Grafik an.
- *PhysMemValue* = [BOOL]  
Zeigt die eigentlichen Werte an.
- *PhysMemPercent* = [BOOL]  
Zeigt die Prozentzahl im Balken an.
- *Virt...* = [BOOL]  
Wie beim Physikalischen Speicher, aber eben für den Virtuellen Speicher.
- *CenterValue* = [BOOL]

- Gibt an, ob die Texte zentriert oder linksbündig angezeigt werden sollen.
  - *Interval* = [NUMBER]  
Updateintervall in Millisekunden.
  - *x* = [NUMBER]  
Abstand von Links (bei negativem Wert Rechts) in Pixeln. (falls keine automatische Positionierung gewählt)
  - *y* = [NUMBER]  
Abstand von Oben (bei negativem Wert Unten) in Pixeln. (falls keine automatische Positionierung gewählt)
  - *Width* = [NUMBER]  
Breite in Pixeln. Wird bei manueller Positionierung benötigt.
  - *Height* = [NUMBER]  
Höhe in Pixeln. Wird bei manueller Positionierung benötigt.
- DISKMEM
    - *Color* = [HEX]  
siehe MEMORY
    - *TextColor* = [HEX]  
siehe MEMORY
    - *BorderColor* = [HEX]  
siehe MEMORY
    - *BackgroundColorLow* = [HEX]  
siehe MEMORY
    - *BackgroundColorHigh* = [HEX]  
siehe MEMORY
    - *Folder* = [TEXT]  
Gibt den Pfad zum Ordner bzw. zur Speicherkarte an, dessen freier Speicher angezeigt werden soll.
    - *ShowPath* = [BOOL]  
Zeigt den Pfad zum Ordner bzw. Speicherkarte an.
    - *Bar* = [BOOL]  
Zeigt einen Balken an.
    - *CoolBar* = [BOOL]  
Zeigt einen Balken mit der neuen Grafik an.
    - *Percent* = [BOOL]  
Zeigt die Prozent auf dem Balken an.
    - *Value* = [BOOL]  
Zeigt den tatsächlichen Wert an.
    - *CenterValue* = [BOOL]  
Gibt an, ob die Texte zentriert oder linksbündig angezeigt werden sollen.
    - *Interval* = [NUMBER]  
Updateintervall in Millisekunden.
    - *x* = [NUMBER]  
Abstand von Links (bei negativem Wert Rechts) in Pixeln. (falls keine automatische Positionierung gewählt)
    - *y* = [NUMBER]  
Abstand von Oben (bei negativem Wert Unten) in Pixeln. (falls keine automatische Positionierung gewählt)
    - *Width* = [NUMBER]  
Breite in Pixeln. Wird bei manueller Positionierung benötigt.
    - *Height* = [NUMBER]

Höhe in Pixeln. Wird bei manueller Positionierung benötigt.

- TEXT

- *Color* = [HEX]  
Bestimmt die Textfarbe.
- *FrameColor* = [HEX]  
Bestimmt die Farbe für eine Umrandung des Textes.
- *Text* = [TEXT]  
Bestimmt den Text, der angezeigt werden soll.
- *Font* = [TEXT]  
Schriftart.
- *Size* = [NUMBER]  
Schriftgröße in Pixeln.
- *Weight* = [NUMBER]  
Bei Werten größer 700 ist der Text fett.
- *CreateFont*  
**Muss** am Ende des Text-Blockes stehen, wenn einer der vorigen drei Werte geändert wird. Bsp.:

*TEXT*  
*Text = Hallo*  
*Font = Arial*  
*Size = 12*  
*CreateFont*

- *x* = [NUMBER]  
Abstand von Links (bei negativem Wert Rechts) in Pixeln. (falls keine automatische Positionierung gewählt)
- *y* = [NUMBER]  
Abstand von Oben (bei negativem Wert Unten) in Pixeln. (falls keine automatische Positionierung gewählt)

- SPACE

- *Space* = [NUMBER]  
Zusätzlicher Freiraum bis zum nächsten angezeigten Wert, in Pixeln.

- BATTERY

- *ColorBattery* = [HEX]  
Bestimmt die Farbe der angezeigten Batterie.
- *ColorCritical* = [HEX]  
Bestimmt die Balkenfarbe für 0 - 33%.
- *ColorLow* = [HEX]  
Bestimmt die Balkenfarbe für 34 - 66%.
- *ColorHigh* = [HEX]  
Bestimmt die Balkenfarbe für 67 - 100%.
- *CoolBattery* = [BOOL]  
Zeigt die Batterie mit der neuen Grafik an.
- *Height* = [NUMBER]  
Bestimmt die Höhe der angezeigten Batterie.
- *Segments* = [NUMBER]

- Anzahl der einzelnen Segmente, in der Balkenanzeige.
  - *Test* = [BOOL]  
Zeigt zu Testzwecken einmalig beim Programmstart alle verfügbaren Werte über die Batterie an.
  - *Interval* = [NUMBER]  
Updateintervall in Millisekunden.
  - *x* = [NUMBER]  
Abstand von Links (bei negativem Wert Rechts) in Pixeln. (falls keine automatische Positionierung gewählt)
  - *y* = [NUMBER]  
Abstand von Oben (bei negativem Wert Unten) in Pixeln. (falls keine automatische Positionierung gewählt)
  - *Width* = [NUMBER]  
Breite in Pixeln. Wird bei manueller Positionierung benötigt.
  - *Height* = [NUMBER]  
Höhe in Pixeln. Wird bei manueller Positionierung benötigt.
  
- TIME
  - *Format* = [TEXT]  
Bestimmt, was angezeigt werden soll, genauer Aufbau siehe <http://msdn.microsoft.com/library/default.asp?url=/library/en-us/wceinternational5/html/wce50lrfgettimeformat.asp>
  - *Interval* = [NUMBER]  
Updateintervall in Millisekunden.
  - *Zusätzlich die Werte des TEXT-Objektes*
  
- DATE
  - *Format* = [TEXT]  
Bestimmt, was angezeigt werden soll, genauer Aufbau siehe <http://msdn.microsoft.com/library/default.asp?url=/library/en-us/wceinternational5/html/wce50lrfGetDateFormat.asp>
  - *Interval* = [NUMBER]  
Updateintervall in Millisekunden.
  - *Zusätzlich die Werte des TEXT-Objektes*
  
- BUTTON  
Erstellt einen unsichtbaren Button.
  - *Command* = [TEXT]  
Absoluter Pfad zum Programm, das gestartet werden soll.
  - *NewIni* = [TEXT]  
Pfad zur Ini, zu der gewechselt werden soll.  
Wenn der Pfad mit / oder \ beginnt, wird er als Absoluter Pfad verwendet, andernfalls wird er als Pfad relativ zu der eigenen Ini verwendet (sehr zu empfehlen). Mit ../ kann man auch zu tieferen Ebenen verweisen (relative Pfade eben).
  - *ShutDownAnimation* = [ANIMATION]  
Die Animation, die verwendet werden soll, wenn die Ini gewechselt wird.

- *QuitOnExecute* = [BOOL]  
Ob SystemInformation nach dem Starten des Programms beendet werden soll. Sinnvoll beim Start des Navigationsprogramms.
  - *Width* = [NUMBER]  
Breite in Pixeln.
  - *Height* = [NUMBER]  
Höhe in Pixeln.
  - *x* = [NUMBER]  
Abstand von Links (bei negativem Wert Rechts) in Pixeln. (falls keine automatische Positionierung gewählt)
  - *y* = [NUMBER]  
Abstand von Oben (bei negativem Wert Unten) in Pixeln. (falls keine automatische Positionierung gewählt)
- ICONXPBUTTON  
Die Attribute *ScaleXXX*, *AddXXX* und *Gray* müssen vor der Angabe des Iconpfades erfolgen, sonst haben sie keine Auswirkung.
    - *SizeNormal* = [NUMBER]  
Normale Größe des Icons (die Icondatei muss ein Icon in der hier angegebenen Größe enthalten, sonst wird das nächstkleinere genommen)
    - *SizePushed* = [NUMBER]  
Größe des gedrückten Icons
    - *IconNormal* = [TEXT]  
Pfad zum normalen Icon
    - *IconPushed* = [TEXT]  
Pfad zum gedrückten Icon
    - *ScaleRed* = [NUMBER]  
Positive Zahl in Prozent, die den neuen Rotwert bestimmt. (50=halb so rot, 200 = doppelt so rot)
    - *ScaleGreen*, *ScaleBlue*, *ScaleAlpha*  
Wie bei *ScaleRed*.
    - *AddRed* = [NUMBER]  
Zahl zwischen -255 und 255, die zum Rotwert hinzuaddiert wird.
    - *AddGreen*, *AddBlue*, *AddAlpha*  
Wie bei *AddRed*.
    - *Gray* = [BOOL]  
Icon wird in Graustufen umgewandelt
    - *Zusätzlich die Werte des BUTTON-Objektes*
- BITMAPBUTTON
    - *BitmapNormal* = [TEXT]  
Absoluter Pfad zum Bitmap.
    - *BitmapPushed* = [TEXT]  
Absoluter Pfad zum gedrückten Bitmap.
    - *Zusätzlich die Werte des BUTTON-Objektes*
- WINDOWSBUTTON

Erstellt einen Standard-Windows-Button.

- *ColorNormal* = [HEX]  
Buttonfarbe
- *ColorPushed* = [HEX]  
Buttonfarbe des gedrückten Buttons
- *Zusätzlich die Werte des BUTTON-Objektes*

- GLOBALSETTINGS

Alle hier gemachten Einstellungen beziehen sich auf das Fenster, in dem alle Informationen, die in derselben Ini stehen, angezeigt werden.

- *BackgroundColor* = [HEX]  
Bestimmt die Hintergrundfarbe.
- *Width* = [NUMBER]  
Breite des Fensters.
- *Height* = [NUMBER]  
Höhe des Fensters. Wird nur benötigt, wenn man die automatische Positionierung (s.u.) ausschaltet.
- *X* = [NUMBER]  
Fensterposition vom linken Bildschirmrand in Pixeln. Eine negative Zahl, meint den Abstand vom rechten Rand.
- *Y* = [NUMBER]  
Fensterposition vom oberen Bildschirmrand in Pixeln. Eine negative Zahl, meint den Abstand vom unteren Rand.
- *BackgroundBitmap* = [TEXT]  
Pfad zu einer Bitmapdatei, die als Hintergrund angezeigt wird.
- *BitmapOffsetX* = [NUMBER]  
Der Abstand in Pixeln, vom linken Rand des Bitmaps. Oder ein *X*, wenn der bei *X* angegebene Wert verwendet werden soll, wenn es sich beim Bitmap dann noch um das am besten 320x240Pixel große Hintergrundbild handelt, sieht es aus als wäre das Fenster transparent!
- *BitmapOffsetY* = [NUMBER]  
Der Abstand in Pixeln, vom oberen Rand des Bitmaps. Oder ein *Y*, wenn der bei *Y* angegebene Wert verwendet werden soll.
- *Border* = [NUMBER]  
Zusätzlicher Rand um das Fenster. Der Wert muss positiv sein.
- ~~*Refresh* = [NUMBER]~~  
~~Positiver Wert in Millisekunden, welcher das Intervall für die, Aktualisierung der Anzeige bestimmt. Bei 0 wird nicht periodisch aktualisiert.~~ Das Aktualisierungsintervall wird nun beim jeweiligen Element, mittels *Interval* angegeben.
- *Distance* = [NUMBER]  
Legt, bei automatischer Positionierung, die Abstände zwischen den einzelnen Informationen fest.
- *Arrange* = [Vertical / Horizontal / No]  
Vertical: Wie bisher alle Elemente untereinander  
Horizontal: Alle Elemente nebeneinander  
No: Automatische Positionierung wird abgeschaltet. Die Elementpositionen müssen bei den Elementen mit *x* und *y*

angegeben, falls verfügbar muss auch die Elementhöhe und -breite (*Height*, *Width*) bei den Elementen angegeben werden.

- *QuitOnDoubleClick* = [BOOL]  
Ob SystemInformation bei einem Doppelklick beendet werden soll.
- *StartupAnimation* = [ANIMATION]  
Gibt an, wie das Fenster beim Start erscheinen soll.
- *ShutdownAnimation* = [ANIMATION]  
Gibt an, wie das Fenster beim Beenden verschwinden soll.
- *Accelerated* = [BOOL]  
Gibt an, ob die Animationen mit Beschleunigung (sieht besser aus) oder linear ausgeführt werden soll.
- *TopMost* = [BOOL]  
Gibt an ob das Fenster der Menü-Version immer über allen anderen Fenstern liegen soll.