

PsMenu 1.5.4

Con este programa es posible leer un simple archivo de inicialización que permite crear un menú para el programa bsplayer . De esta manera se puede manejar un playlist, o seleccionar un idioma o los subtítulos que se quieren utilizar durante la visión de la filmacion.. En el menú es posible insertar una música que será reproducida en continuación y una imagen. No es posible crear menú con animaciones en las páginas.

Esta versión del psMenu puede trabajar sea después de la instalación en el disco duro, sea directamente del cdrom. El script puede estar o en la raíz o en la misma carpeta con el nombre en la escritura DOS; en el caso de más cdrom, el script debe estar en las mismas carpetas y tener el mismo nombre en todas las ayudas.

Puede ser utilizado emparejado con autoplay para que sea posible que parta en automático el menú y por lo tanto la película. No existe un programa para crear en automático la escritura que describe el menú, pero se puede empezar desde los ejemplos provistos. La modificación resultará muy fácil. Si se abre directamente el psMenu.exe van a preguntar el script que se quiere interpretar, se puede comenzar usando éstos provistos como ejemplo. Los scripts tienen la extensión psmu y el mismo icono del programa. Si desea ver las extensiones (y por lo tanto modificarlas) tiene que activar la opción del caso en las “opciones de carpeta” de Windows.

PsMenu tiene la ayuda para el multilanguage. Los archivos de la configuración de idioma deben ser puestos en la subcarpeta *pslang* . Si los archivos faltan, el psmenu elige el idioma del sistema en uso, si éste es diferente del español utilizará el idioma ingles. Con el menú contestual (con el derecho del ratón) es posible llegar a un menú con el cual se puede registrar las Macro. De esta manera es posible registrar hasta 99 elecciones realizadas en el menú, para sucesivamente reejecutarle. Cuando se registra una macro las acciones relativas al comienzo de la filmacion no vienen ejecutadas, si no solamente memorizadas.

De la versión 1.5 es posible memorizar en el disco la macro. Si se va a usar la función “Salva como la preferida” en el momento de la apertura del mismo escript, se va a obtener el cargamento del mismo macro, que puede entonces ser encauzada simplemente a presionar CTRL-L (o seleccionando “Carica preferida y empieza” desde el menu macro). E' también posible salvar la macro en un file independientes y despues cargarla manualmente, el programa controlera' automáticamente la compatibilidad con el escript abierto. Cada macro puede ser abierto solamente con el escript con lo la cual se creo'.

E' posible crear un log del escript para poder corregirlo confortablemente. Esta función es activada con el parámetro /debug, o con el menu' contestuale en “explorer recurso” en el nombre del escript del psMenu. Vendra' creado un file en la carpeta del escript con el nombre del mismo escript y con la extensión eliminar errores, si no fuera posible utilizar la carpeta corriente entonces se utilizara' la carpeta temporal del usuario (o del sistema)

Istrucciones

El script se compone de tres partes principales: el encabezamiento, las opciones, las páginas. Todas las secciones son derivaciones del archivo .INI de Windows, por lo tanto no se pueden poner espacios antes o después del signo “igual” . Por otra parte puede estar presente una opción que indica como visualizar la memoria (vea después).

ENCABEZADO [SCRIPT FOR PSMENU]

Esto se compone solo del directorio de Ver que indica el número de la versión del script, en este caso será 1.54.

[SCRIPT FOR PSMENU]

VER=1.54

Las Opciones [MAIN]

Aquí se deciden los colores, la música y la eventual imagine, además del encabezado y otras características general del script.

Directiva	Descripción	Default
Title	Nombre principal del menú. <i>Se ignora esta directiva en el caso en que se carga el menú gráfico.</i>	<i>Encabezado vacío</i>
Directory	carpeta en la cual buscar la imagine, la música y los archivos bsi. El camino es relativo con respecto a la carpeta corriente	<i>(aquella del script)</i>
WallPaper	Imagine del fondo común a todas las páginas del menú. <i>Obviamente también este directorio viene ignorado en caso de menú gráfico.</i>	<i>Ninguna. La ventana resultará negra</i>
tile	Si esta enfocado a 1 la imagine viene repetida hasta llenar la pantalla, si vale 0 la imagine será centrada en la pantalla y eventualmente reorganizada. Si vale 2 la imagine será aumentada hasta llenar la pantalla. <i>Ignorado en caso de menú gráfico.</i>	<i>El tile se fija hasta a 1</i>
Sound	Es la música que acompaña la navegación en los menú. El archivo debe tener RIFF wav (*)..	<i>Ninguna música</i>
FontLighColor	Color de la voz del menú cuando pasa el ratón. Se expresa en inglés. Vea el directorio.	<i>Rojo</i>
FontNormalColor	Color normal de la voz del menú. Se expresa en inglés. Vea el directorio	<i>Amarillo</i>
TitlePageColor	OCada página tiene un título de menú (véase Dadopo), éste es su color Se expresa en ingles. Vea el directorio.	<i>Azul</i>
ShowBar	Si es planteado 1 se demostrará la ventana normal con la barra del título, si no el menú llenará toda la pantalla.	<i>Esta plateado en 1</i>
TitleColor	Es el color del nombre (encabezado) principal del menú. Para expresar en inglés. Vea el directorio.	<i>Verde</i>

DefaultMemory	<p>El script está en una posición como para memorizar hasta 100 celdas de memoria, numeradas empezando de cero (vea después). Esta directiva indica con qué valor hay que inicializarlos. Todo los valores puestos tendrán que ser separados por coma y no podrán contener espacios y ninguna puntuación. Si se desea un valor vacío es necesario poner el coma sin ningún elemento. Ejemplo: DefaultMemory=, 4, 7 será: Memory(0)="" Memory(1)="4" Memory(2)="" Memory(3)="7" Los otros valores (a partir del 4 hasta 99) están vacíos ("") Hay que tomar en cuenta que el índice empieza de cero</p>	<i>Memoria cancelada (todas las celdas están vacías)</i>
RunBsPlayFromCD	<p>Indica si buscar o no el bsplayer en el cdrom. Si el valor es 1 el programa bsplay.exe vendrá buscado en la carpeta principal del cdrom, en la subcarpeta <i>exec</i> y en la carpeta indicada por <i>directory</i>. Si el valor es cero viene buscado, por medio de la extensión .bsi, el bsplayer en HardDisk.</p>	<i>Es planteado en cero.</i>
CD	<p>Indica el número del CD en qué esta memorizado el script. Si la película está en más cdrom, este número debe ser diferente para cada ayuda.</p>	<i>Es planteado a 1</i>
VisMemory	<p>Permite visualizar el contenido de las celdas indicadas. Todos los valores insertados deben ser separados por comas. Por la formattacion de la visualización, vea la sección [FORMAT]</p>	<i>Ninguna celda de la memoria visualizada</i>
TrackAudio	<p>Indica el numero de rastros audio que se encuentran en la película, valor necesario para OpenBsi.</p>	<i>Es planteado en 2</i>
BackColor	<p>Es el color del fondo de la página. Se puede ver cuando falta el wallpaper, o cuando éste no cubre toda la pantalla. Para expresar en inglés. Usted ve el directorio</p>	<i>Black</i>

IgnoreMaxCharBsPlay	Cuando el bsplayer se encuentra en CdRom y el nombre del archivo no está en formato DOS la eventual segunda pieza no parte en automático. Si este directorio vale cero el programa indica el posible error, si no ignora el formato incorrecto.	<i>Es planteado en 0</i>
HotSpot	Si es planteado en uno indica al psMenu de utilizar los menú gráfico (como los del DVD) más bien que los clásico menú textual. Para poder utilizar los menú gráfico es necesario crear las imágenes con el <i>Image Editor</i> .	<i>Es planteado en 0</i>
Warning	Con el valor igual a 1 psMenu percibe la presencia de una versión del bsplayer obsoleta, diferentemente no enseña ningún mensaje. (útil cuando la nueva versión del bsplayer no trabaja bien)	<i>Es planteado en 1</i>
OnOpenSheet	Es un efecto de sonido que se siente cuando se abre una página. El archivo debe de tener RIFF wav(*)	<i>Ningún sonido</i>
OnClick	Es un efecto de sonido que se siente cuando se presiona una tecla. El archivo debe tener RIFF wav (*)	<i>Ningún sonido</i>
OnMouseEnter	Es un efecto de sonido que se siente cuando el ratón pasa arriba de una tecla (solamente menú textual). El file deben tener RIFF wav (*).	<i>Ningún sonido</i>

Los colores que es posible utilizar son:

Black, Maroon, Green, Olive, Navy, Purple, Teal, Gray, Silver, Red, Lime, Yellow, Blue, Fuchsia, Aqua, White

(*) para transformar un archivo mp3 en un archivo RIFF wav es necesario utilizar un programa apropiado como WaveMp3 (<http://videoripper.cjb.net/>)

[Main]

Title=Raccolta

Directory

La Formattacion [FORMAT]

Esta sección es opcional y sirve para indicar como visualizar el contenido de la memoria. En la primera parte se indican el color, la transparencia, y el tiempo de visualización. En la segunda parte se indica la correspondencia entre el contenido de la memoria y el mensaje efectivo para visualizar.

ColorMemory	El color de la escritura en el mensaje visualizado. Para expresar en inglés. Vea el directorio. El valor de default es lime.
-------------	--

Transparent	Indica si visualizar o menos el fondo negro. Si vale 1 el mensaje será indicado por una porción de fondo indicado da <i>WallPaper di [MAIN]</i> <i>El valor de default es 0</i>
Delay	Delay es el tiempo durante el cual el mensaje viene visualizado en el video. Esta expresado en segundos, el máximo es 60 sec. Si se desea visualizar siempre el contenido de la memoria, utilizar el valor 0. El valor de default es 5 segundos.
ContenidoCelda=Mensaje Visualizado ...	Es una lista de las correspondencias que se quieren utilizar para mejorar la expresividad del mensaje visualizado. No poner espacios antes y después del signo “igual” (=) Para default no es presente ninguna lista

[FORMAT]

Delay=10

Transparent=1

ColorMemory=red

_ SENG=Subtitulos Ingles

_ SITA=Subtitulos

_ LENG=Audio ingles

_ LITA=Audio español

Las paginas [SHEET X]

Esta es la parte central del menú, nos describe las voces de todos los menú y de las acciones relativas que estan asociadas .Tiene que existir por lo menos una pagina (SHEET 1), cada página puede contener veinte voces al máximo. El espacio entre la directiva *sheet* y el número de página es opcional, pero aconsejado.

Cada página es substancialmente dividida en dos porciones, la primera es descriptiva, mientras que la segunda indica las acciones que hay que hacer. Si desea usar los comentarios, éstos tienen que empezar por punto y coma (;), otros caracteres pueden ser aceptados o pueden provocar un error (depende del sistema operativo) que a primera vista puede no ser responsable del comentario.

TitlePage	Encabezado de la página corriente. Será demostrado inmediatamente debajo del encabezado principal. <i>No se visualiza si un menú gráfico esta' cargado.</i>	
Wallpaper	Imagie de fondo de la pagina. Es claro que tambien esta directiva se ignora en caso de menu grafico.	<i>Si no esta se usara el valor planteado en Main</i>
Tile	Arregla la imagine come indicado ver la Man para los detalles	<i>Si no esta se usara el valor planteado en Main</i>

FontLighColor	Color de la voz del menú al paso del ratón. Para expresar en inglés. Usted ve el directorio.	<i>Si no esta se usara el valor planteado en Main</i>
FontNormalColor	Color normal de la voz del menú. Para expresar en inglés. Usted ve el directorio	<i>Si no esta susara el valor planteado en Main</i>
TitlePageColor	Es el color del título para expresar en inglés. Usted ve el directorio	<i>Si no esta se usara el valor planteado en Main</i>
BackColor	Es el color del fondo de la página. Uno mira cuando el walpaper no esta', o cuando éste no cubre toda la pantalla. Para expresar en inglés. Usted ve el directorio	<i>Se manca è usato il valore impostato in main</i>
OnSoundEndXX	Azioni da svolgere al termine del suono. Il primo parametro è il nome del file sonoro da monitorare, con il secondo parametro si indicano le azioni da svolgere, queste devono essere separata dal punto e virgola (;). I due parametri sono separati dalla virgola. Le azioni non possono essere di salto o di apertura file. Il file sonoro appena terminato sarà riavviato, a meno che non sia diversamente indicato nella lista delle azioni. E' possibile monitorare fino a 20 (00..19) file contemporaneamente. Esempio: OnEndSound00=suono.wav,OpenSheet (2);stopsound	<i>Se manca ripete l'esecuzione del file sonoro appena terminato.</i>
Cache=0 o 1		Si cache vale 1 (valor del default) la operación del default va e ser ejecutada solo una vez, si no va a ser ejecutada cada vez que se abre.
OpenVideo=file.avi		Enseña una filmacion cada vez que se abre una pagina.
OnVideoStopMusic=0 o 1		Si en la página se inserta una música con este directorio es posible pararlo automáticamente. Para default vale 1, la música siempre será interrumpida.

<p>DefaultAction=X,Y</p>	<p>Después de Y segundos se ejecuta la acción (action) X. Se la acción de default esta asociada a una voz del menú esta está evidenciada y la misma acción viene ejecutada como indicado da <i>Cache</i>.</p> <p>Hay que tomar en cuenta que es necesario indicar la acción no la voz, es por lo tanto posible ejecutar una acción invisible después de un cuanto período de tiempo, en este caso la acción viene ejecutada cada vez que se entra en la pagina ,independientemente del valor del <i>cache</i>. La acción del default viene ejecutada solamente después que todos los comandos en suspendido hayan sido terminado (vea el comando Acción). Si Y>0 y esta seleccionada una voz y se mueve el ratón, la operación de elección automática se cancela, las acciones invisibles se cancelan cuando se elige una cualquier.voz del menú. La acción del default se cancela también cuando se abandona la página (para cada valor de Y) o cuando hay un salto entre los comandos suspendidos. Si X o Y valen -1 este directiva viene ignorada. En esta directiva es posible sustituir los dos argumentos con Memory(X). Vea después. <i>Si se carga el menú gráfico las acciones son siempre invisibles para cualquier valor de Y>0.</i></p>
<p>ItemXX="Vea la película" Action=Y</p>	<p>HotSpot=0</p> <p>Esta compuesto de dos porciones. La primera indica el número de la voz (item) y la misma voz, mientras que la segunda parte indica el numero de la acción para ejecutarse (Action=y). Las dos piezas deben ser separadas de Las voces (item) se pueden numerar a partir de 0 a 19, aunque no en orden, y no pueden ser repetidas. Deben tener siempre dos números, la primera tendrá el numero Item00, la segunda Item01 y así en adelante. El texto debe aparecer entre los dobles ápicos y no exceder los 90 caracteres, de otra manera la voz no será visualizada.</p> <p>Action=Y envía simplemente a la lista de los comandos que deben ejecutarse cuando el usuario selecciona la voz correspondiente. Y puede ser solamente un número (no caracteres) y debe tener una correspondencia con la directiva <i>ActionXX</i>.</p> <p>HotSpot=1</p> <p>Es igual al primer caso, solo que la inscripción entre los ápicos (“”) debe ser el número que identifica la figura a seleccionar en el menú gráfico representado por la imagine en HotSpotImg. Si falta la imagine indicada por HotSpotImg el menú será cargado como si fuera HotSpot=0, esto permite de crear unos menú mezclados: grafico y textual.</p>

ActionXX= <i>Lista de los comandos (vea después)</i>	Si el número de la acción es inferior a 10 entonces se debe escribir con dos números. La acción 99 esta predefinida y produce un error, no utilizarla en sus escript . La numeración es independiente para cada página (hoja) y no hay límite al número de líneas En la lista cada comando debe estar separado por el carácter punto i coma (;). los comandos en la lista vienen ejecutados en secuencia con una sola excepción (véase después).
AlignItem=0 o 1 o 2	Indica como alinear el texto de los pulsadores en una pagina testual.. Con cero (valor de predefinido) el texto aparecerá centrado, con 1 será alineado con la derecha, con 2 1 o estará a la izquierda
HotSpotImg=image.jpg	Esta directiva es válida solamente para <i>HotSpot=1</i> Representa la imagine donde están las posibles elecciones que el usuario puede realizar. La imagine debe estar en la subcarpeta <i>ImgSpot</i> . El nombre de la imagine puede estar memorizada in <i>Memory</i> .
HotSpotMask=MaskImage.jpg	En la imagine indicada por <i>HotSpotImg</i> están presente algunas de las figuras que es posible seleccionar. Estas figuras pueden variar al paso del ratón (o a la presión de la tecla) y la manera en que varían será indicada por esta directiva. Vea el programa <i>Image Editor</i> . La imagen debe estar en la subcarpeta de <i>ImgSpot</i> . El nombre de la imagine puede ser memorizado en <i>Memory</i>
HotSpotDef=file.hmt	El file ,hmt indica las coordenadas de las figuras adentro de la imagine “Menu” y su número de identificación a utilizar en la directiva <i>ItemXX</i> . Esto file esta creado automáticamente por el programa <i>Image Editor</i> . El nombre de la imagen puede ser memorizado en <i>Memory</i> .

Lista de comandos

Los comandos utilizables en esta versión del psMenu son:

Abertura y gestión file

Openfile
OpenFile.Memory
OpenBsi
OpenBsi.stop
OpenOgm
startprg

Gestión de los sonidos

PlaySound
StopSound
Beep

Gestión de los messages

Message
Ítems.Rename

Label
Label2

Gestión de las strings y numeros

Add
Random
Invert

Gestión de los saltos

Action
Ifjump

Otros comandos

Memory
NumberCD
SwapDisk
Close

OpenSheet

Sintaxis *OpenSheet* (X,N) donde

X es el numero de la pagina [SHEET X] che se abrirá. La pagina abierta será la que se esta utilizando.

N es opcional , si vale uno entonces en el momento que se va a abrir se hace caso omiso de la directiva "DefaultAction" en caso contrario, si carece o vale cero, la abertura seguira' el normal funcionamiento.

Memory

Sintaxis *Memory*("stringa",X) donde

"String" es un conjunto de los caracteres que serán memorizados en la celda X, hay que usar siempre las comas. Se pueden utilizar hasta 100 celdas numeradas de 0 hasta 99.

El valor será utilizado más adelante cuando se llamará el *OpenFile.Memory* , o se puede llamar también con *Memory(X)*. *Memory(X)* puede ser utilizado como parámetro de los comandos y el valor de la celda X es el parámetro pasado efectivamente al comando.

El parámetro de *memory* puede ser también la misma *memory*, en este caso tendremos la dirección indirecta de la memoria

El contenido de las celdas eventualmente citadas en *VisMemory* (en MAIN) será demostrado como indicado en la sección [FORMAT], si ésta no existe serán utilizadas las formataciones de default.

Ejemplo:

```
Action01=Memory("2", 0);OpenSheet(Memory(0))
```

abrirá la página 2, porque éste es el valor memorizado en la celda 0.

Si en la memoria estan los siguientes valores

```
Memory [1]:=10
```

```
Memory[10]:=20
```

El comando *Memory(Memory(1))* dará como resultado el valor 20, porque es como si le escribieron *Memory(10)* en que el contenido es propiamente 20

OpenFile

Sintaxis Openfile("NombreFile.ext", Y) donde

"Nombre File.ext" es el nombre del file que se desea abrir comprensivo del eventual path (camino de acceso, sin el disco). El path de la búsqueda está concerniente a la carpeta (directory) indicada en la sección [MAIN]. El número Y es el número del CD en el cual se encuentra el archivo.

Si el programa no encuentra el archivo pide al usuario de insertar el cdrom correcto. **El archivo vendrá buscado solamente en el cdrom indicado, por lo tanto hay que poner la máxima atención a la numeración.**

Cuando el archivo está (o está por abrirse) la eventual música viene interrumpida, será retomada cuando

el menú aparecerá otra vez. El bsplayer puede residir en CDRom pero todos los otros programas que se

necesitan para abrir el archivo tienen que ser instalados en la máquina huésped. Atención. *Si se abre un*

archivo con el bsplayer en CdRom el nombre del archivo tiene que estar en letras DOS (ocho letras para el nombre, tres para la extensión y ningun espacio) de otra manera el eventual segundo tiempo no prendera' automáticamente.

OpenFile.Memory

Sintaxis OpenFile.Memory("NomeFile.ext", Y, X0..X29) donde

X0...X29 indican la celda donde se memorizó el valor. Pueden ser utilizados de un mínimo de 1 hasta un máximo de 30 elementos, cada elemento se agrega al nombre del archivo ante de la extensión .ext. El resto del comando es idéntico a *OpenFile*. Por ejemplo

[MAIN]

DefaultMemory =,

....

[SHEET]

....

Action00=Memory("_LENG", 3);Memory("_SITA?", 4)

Action01=Memory("_SENG, 4)

Action02=OpenFileMemory("film.bsi", 1, 3, 4)

....

Si la acción 02 se ejecuta directamente, se va a abrir el archivo film.bsi en el primer CdRom, porque las celdas 3 y 4 están vacías puesto que así se ha indicado en DefaultMemory en la sección MAIN. Si se ejecuta la acción 00 y después la 02 el archivo que se abrirá será film_LENG_SITA.bsi porque antes se utilizara' el elemento memorizado en 3 y después lo en 4.

Si se ejecuta la acción 01 y después la 02 se abrirá el archivo film_SENG.bsi porque el elemento 3 esta vacío.

OpenBsi

Sintaxis OpenBsi(NomeFile.bsi", Y, subtítulo, audio, Capitulo)

Al contrario de OpenFile esta instrucción abre solo el archivo ,bsi y trabaja solamente con bsplayer. Versión 0.84.484 o más. Desafortunadamente bsplayer no marca su propia versión y por lo tanto el psMenu no puede controlar si el bsPlayer instalado en la computadora puede recibir o no los comandos. Se aconseja de utilizarlo con el bsPlayer en CdRom, o señalar la posibilidad del no funcionamiento.

Y es el número del CdRom donde se encuentra el file "NombreFile.bsi".

Subtítulo es el número del subtítulo que aparece en el archivo .bsi.. Si vale cero se toma el valor

de default (defaultSub de bsi)

Audio es el número del stream audio. Si vale cero se toma el valor de default (Audio=X de bsi)

Capitulo es el número del capitulo de arranque. Si el valor es superior al número de los capítulos el

comportamiento no es definido, la versión actual del bsPlayer enseña el ultimo capitulo. Si el valor es cero viene demostrado el capitulo de default (En la versión actual del bsplayer, es demostrado el primero (y todos los sucesivo) del Cd insertado). En la selección de los capítulos este comando se diferencia de bsPlayer, es necesario por lo tanto intentar la selección también del psMenu. Si seleccionando un capitulo aparece otro quiere decir que hay errores en los tiempos indicados en el bsi . A este propósito se recuerda que el comienzo de cada tiempo tiene que coincidir con un capitulo. En el primer tiempo hay que tener un capitulo cada ora 00:00:00 y al comienzo de cada otro tiempo tiene que estar un capitulo a la hora indicada por StartTime.

Para un correcto funcionamiento de OpenBsi es necesario que se presente también la directiva TrackAudio en la sección [Main].

Atención. Si el player está en CdRom el nombre del archivo debe estar en la escritura DOS (ocho caracteres para el nombre, tres para la extensión y ningún espacio) de otra manera el eventual segundo tiempo no arrancará automáticamente.

OpenOgm

Sintaxis OpenOgm(“NomeFile.ogm”, Y, Subtítulo, Audio, Capitulo, NumerodeSubtitulos).

Tiene las mismas limitaciones y funciones de OpenBsi, pero eso trabaja en el archivo avi o en el ogm o en el mkv . Por lo tanto al terminar el archivo el eventual tiempo sucesivo no va ad abrirse automáticamente.

Subtítulo Es el número que indica cual subtítulo tiene que visualizar, con 1 se indica el primer subtítulo. Si vale cero no será demostrado ningún subtítulo

Audio Es el numero del stream audio. Sea el cero que uno indican el primer stream

Capitulo es el numero del capitulo. Sea cero que uno indican el primer capitulo. Si *Capitulo* es mas grande de los capítulos efectivamente presentes el comportamiento no se define y depende de la versión del bsplayer que se esta utilizando.

NumeroDeSubtitulos es el número total de los subtítulos presente en el archivo .ogm o .mkv

Startprg

Sintaxis Startprg(“Nombrefile.exe”, disco, espera,”param”)

Encauza el file eseguible “nombrefile.exe” El programa se debe encontrar en uno de los discos en los cuales se encuentra el menú . La posición es dada da “disco” y la ruta de busqueda es indicada por la directiva “Directory” Espera indica si es necesario esperar la conclusión del programa, para notar que si el comando esta seguido da close (cierre), la opcion espera sera ignorada .

PlaySound

Sintaxis PlaySound(“nombreFile.wav”)

Si no hay ningún parámetro se ejecutará el archivo musical indicado en la sección [MAIN], si no será ejecutado *nombrefile.wav*.

StopSound

Sintaxis StopSound

El eventual archivo sonoro en la ejecución viene interrumpido.

Action

Sintaxis Action(XX)

Es prácticamente una instrucción de salto. Indica de ejecutar las acciones definidas in “ActionXX=”.

Todos los comandos eventuales sucesivos estarán ignorados. Hay que tomar en cuenta que Action(XX) se refiere al Sheet abierto correctamente y no a él en que esta definido.. Si se ejecuta un salto adentro de una página con una acción de default por primero serán ejecutadas las instrucciones indicadas por el salto y después las instrucciones indicadas por el *DefaultAction*, con dos excepciones. La acción de Default no va a ser ejecutada si entre las operaciones para ejecutarse esta presente un salto a l'apertura de una página (openSheet).

Ejemplo:

[SHEET 2]

...

Action00=Memory("_LITA", 1);Action(01)

Action01=OpenFile.Memory("film.bsi, 1, 1);OpenSheet(1)

...

[SHEET3]

Action00=Memory("_LENG", 1);OpenSheet(2);Action(01)

Action01=Memory("_Commento Director de cine", 1)

La acción ejecutada da Action(01)" en [SHEET 3] será aquella presente en [ISHEET 2] porque el comando OpenSheet cambia la página corriente..Obviamente "Action(01)" de [SHEET 2] se refiere a la misma página porque nada ha cambiado la página corriente.

[SHEET 1]

...

Action01=OpenSheet(2);Action(03)

[SHEET 2]

DefaultAction=2,0

...

Action02=OpenSheet(5);Action(00)

Action03=Memory("LENG", 3)

Cómo se ha notado antes, la acción 01 [SHEET 1] ejecuta las acciones indicadas por "Action03" en la [SHEET 2], solo después de haber ejecutado estos comandos la acción de default va a ser ejecutada.

En el siguiente ejemplo, la acción 02 de la [SHEET 2] (acción del default) nunca va a ser ejecutada porque un comando abre otra página.

[SHEET 1]

...

Action01=OpenSheet(2);Action(03)

[SHEET 2] DefaultAction=2,0

....

Action02=OpenSheet(5);Action(00)

Action03=Memory("LENG ", 3);OpenSheet(4)

IfJump

Sintaxis, ifjump(Parametro1, Parametro2,"Condicion", XX)

donde:

"Condición" es uno de los valores siguientes:

"<"es equivalente a " Parametro1 **menor de** Parametro2>>

">"es equivalente a "Parametro1 **mayor de** Parametro2>>

"=" es equivalente a " Parámetro1 **igual** a Parametro2>>

"<>"es equivalente a "Parámetro 1 **diferente da** Parametro2>>

“<=” es equivalente a “*Parámetro 1 menor o igual a Parametro2*>>

“>=” es equivalente a “*parámetro 1 mayor o igual a Parametro2*>>

XX es el número de la acción a ejecutarse en caso de que la condición sea verdadera.

Si la condición es falsa se ejecutará el comando sucesivo.

Si ambos parámetros son números (enteros) se calcula una comparación numérica, si no se hará una comparación entre las strings. Todos los parámetros de la función, incluido “*Condicion*” pueden ser memorizados en las celdas. En caso de salto esta instrucción está del todo análoga a la instrucción del salto incondicional **Action**

Add

Sintaxis, *add(NumeroCelda,lead,Operatore1,Operatore2...,OperatoreN)*

Esta instrucción suma todos los operadores y pone el resultado en la celda indicada por *NumeroCelda*. Los operadores pueden ser números enteros (obviamente se puede también llamarlos con memory). Si el parámetro es “lead” vale uno y si el resultado es inferior a 10 (y positivo) entonces el resultado tendrá cero como primer número (01,02, ecc).

Más que sumar números enteros, esta función puede concatenar las strings. El tipo de operación a hacer es determinado por el tipo de el primer operando. Los strings deben ser incluidos entre comillas (“”). Si se agregan strings el parámetro lead es necesario, pero sin influencia.

Ejemplo:

add(10,1,2,3)

pondrá 05 en la celda número 10

add(10,1, "pippo",2)

pondrá “pippo2” en la celda número 10

add(10,0,2, "pippo)

Genera un error en la ejecución porque intenta de sumar el número 2 a la string “pippo”

Compatibilidad con psMenu 1.3

Si la versión del script es la 1.3 y el primer operador es inferior a 10 y comienza con cero (ejemplo: 01.02.

ecc) entonces también el resultado comenzará con cero si es inferior a 10. En este caso no hay que poner el parámetro lead.

Invert

Sintaxis, *Invert(NumeroCelda,Operador1)*

Esta instrucción calcula el opuesto del valor contenido en *Operador1* y lo memoriza en la celda indicada por *NumeroCelda*. *Operador1* puede ser solamente un número entero.

Random

Sintaxis, *Random(NumeroCelda. lead, ValorMassimo)*

Random es útil cuando se necesita un valor entero accidental. Se calcula un valor abarcado entre 1 y *ValorMasimo* (incluyendo los extremos) y se memoriza en la celda indicada por *NumeroCelda*. *Se lead* vale 1 y el resultado es inferior a 10 (y positivo) entonces se agrega cero antes del resultado.

Openbsi.stop

Sintaxis, *OpenBsi.stop("NomeFile.bsi", Y, subtítulo, audio, Capitulo, FinCapitulo)*

La instrucción está del todo similar a *OpenBsi*, pero vienen visualizados los capítulos incluidos entre *Capitulo* y *FinCapitulo* (excluidos). El momento en el cual se determina la visualización viene calculado

automáticamente y se basa en la duración de los capítulos considerados, el **psMenu** no puede darse cuenta del eventual movimiento del punto de la visión del capítulo, él atenderá siempre al tiempo predeterminado. El parámetro de *FinCapitulo* es opcional, si el filmado no está el capítulo sucesivo será interrumpido.

Beep

Sintaxis, *Beep(Numero)*

Emite un sonido escogiéndolo entre los que están definidos en Windows.

Numero puede tener uno de los siguientes valores:

0 --> Utiliza el sonido por "Señal acústico predefinido"

1 --> Utiliza el sonido por "Confirma"

Message

Sintaxis 1, *Message ("string")*

Sintaxis 2, *Message (Numero celda, "string")*

Con la primera sintaxis visualiza el mensaje *string* y espera la presión OK (Típico mensaje de Windows.)

Con la segunda sintaxis visualiza la *string*, típicamente una pregunta, y espera que el usuario conteste. La respuesta puede ser si (1) o no (0) y será memorizada en la celda indicada por *Numero Celda*

Items.Rename

Sintaxis, *Items,Rename(NumeroTecla,"string")*

Esta instrucción renombra la tecla indicada por *NumeroTecla* en la página corriente. *String* tiene las mismas restricciones indicadas para *Items* en la sección Sheet.

Label

Sintaxis, *Label("string", blink)*

Está visualizada la *string* arriba a la derecha bajo los mensajes de la memoria. Si *blink* vale uno, el mensaje destellará. Para eliminar el mensaje es suficiente escribir una *string* vacía.

Label2

Sintassi, *Label2 ("estringa", blink, Colore, Trasparencia)*

Sera' visualizada la estringa arriba, en el centro, debajo del titulo de la pagina. Si *blink* tiene el valor de uno el mensaje parpadeara'. Es possibile el inserir el simbol \$\$ porque la raya pueda regresar al principio , solamente la primera necesidad sera' evaluada come es indicato.

La estringa se vera' con el color indicado (en ingles es valida la lista ya encontrada) en un fondo transparente si el relativo parametro vale uno, o en el fondo negro se *Trasparencia* tiene un valor de zero

Para eliminar el mensaje es suficiente escribir una estringa vacia.

NumberCD

Sintaxis, *NumberCD(NumeroCelda)*

Memoriza en la celda indicada por *NumeroCelda* el número del cdrom actualmente utilizado.

SwapDisk

Sintaxis, *SwapDisk(NumeroDisco)*

Pide al usuario de cambiar el cdrom, el nuevo esta indicado por el *NumeroDisco*. El programa espera hasta que el cambio está cumplido.

Close

Sintaxis *Close*

Este comando cierra simplemente el script, los eventuales comandos sucesivos vienen ignorados. Todos los comandos se ejecutan en secuencia con la única excepción de *Close* si este se encuentra después de un comando para la gestión del archivo. En esta condición será ejecutado el archivo bsi y en *el mismo tiempo* el script vendrá cerrado.

Si hace falta el comando close y se utiliza un comando de la familia de OpenFile, el programa tendrá muy baja prioridad (idle), en manera de no interferir con los otros programas en ejecución.

Vea los ejemplos incluidos para entender mejor como se utiliza el script.

Para cualquier error o sugerencia escribir a psmenu@tiscali.it . Por favor indicar el sistema operativo e incluir el script que ha generado el error.