

Inhalt

1	Tips & Tricks	11
1.1	Finder- und Systemversionen	12
1.2	Probleme mit dem Finder	19
1.3	Maßgeschneiderte Systemdisketten	23
1.4	Mit wenig RAM- und Diskettenspeicher auskommen	26
1.5	Über Fonts und Desk Accessories	36
2	Utilities	40
2.1	Diskeditoren	40
2.2	Zeichensätze selber machen	53
2.3	Disassembler und Debugger	55
3	Was sind Ressourcen?	72
3.1	Resource Editoren	76
3.2	Ressourcen verändern	80
3.3	Die Programmdatei	88
4	Der 68000 Prozessor	92
4.1	68000 Assembler	92
4.2	Die A-Traps	109
4.3	Das Adreßregister A5	114
5	Macintosh Pascal	116
5.1	InLine und Generic	118
5.2	Der TML Pascal-Compiler	120
6	Der MacASM-Assembler	122
6.1	Assembler und Compiler	122
6.2	Entwicklungssysteme für Macintosh Software	123
6.3	Mit MacASM Programme und Ressourcen erzeugen	124
7	Microsoft Fortran	127
7.1	Fractals in Fortran	130
7.2	Listings	134
8	QuickDraw	145
8.1	Ein paar Grundbegriffe	146
8.2	Programmeispiele	156
8.3	Mit QuickDraw arbeiten	164
8.4	Datenstrukturen	166
8.5	QuickDraw Routinen	170
8.6	Font Manager Routinen	200
8.7	Listings	202

9	Der Memory Manager	215
9.1	Blöcke und ihre Eigenschaften	220
9.2	System- und Application Heap	223
9.3	Mit dem Memory Manager arbeiten	224
9.4	Programmbeispiele	225
9.5	Informationen für Assemblerprogrammierer	226
9.6	Memory Manager Routinen	227
10	Der Resource Manager	240
10.1	Resource Attribute	244
10.2	Programmbeispiel	247
10.3	Mit dem Resource Manager arbeiten	249
10.4	Informationen für Assemblerprogrammierer	251
10.5	Resource Manager Routinen	252
10.6	Listing	261
11	Der Event Manager	264
11.1	Eventtypen	266
11.2	Programmbeispiel	269
11.3	Mit dem Event Manager arbeiten	271
11.4	Informationen für Assemblerprogrammierer	271
11.5	Toolbox Event Manager Routinen	274
11.6	Operating System Event Manager Routinen	276
11.7	Listing	279
12	Der Window Manager	286
12.1	Der Window Record	290
12.2	Programmbeispiel	292
12.3	Mit dem Window Manager arbeiten	294
12.4	Informationen für Assemblerprogrammierer	297
12.5	Window Manager Routinen	298
13	Der Control Manager	312
13.1	Der Control Record	314
13.2	Programmbeispiel	315
13.3	Mit dem Control Manager arbeiten	317
13.4	Datenstrukturen	318
13.5	Control Manager Routinen	320
13.6	Listing	328

14 Der Menu Manager	332
14.1 Menu List und Menu Record	334
14.2 Programmbeispiel	334
14.3 Mit dem Menu Manager arbeiten	335
14.4 Informationen für Assemblerprogrammierer	337
14.5 Menu Manager Routinen	337
15 Der Dialog Manager	345
15.1 Der Dialog Record	345
15.2 Modale Dialoge	348
15.3 Programmbeispiele	348
15.4 Mit dem Dialog Manager arbeiten	349
15.5 Informationen für Assemblerprogrammierer	350
15.6 Dialog Manager Routinen	351
16 TextEdit	358
16.1 Der Edit Record	358
16.2 Mit TextEdit arbeiten	360
16.3 Struktur des Edit Records	362
16.4 TextEdit Routinen	363
17 Der File Manager	368
17.1 Volumes, Files und Zugriffspfad	368
17.2 Der Parameterblock	371
17.3 Synchrone und asynchrone File Manager Calls	375
17.4 Der Device Manager	376
17.5 Den File Manager benutzen	378
17.6 Informationen für Assemblerprogrammierer	378
17.7 File Manager Routinen	379
17.8 Device Manager Routinen	390
18 Die Packages	393
18.1 Das Disk Initialisation Package (PACK 2)	394
18.2 Das Standard File Package (PACK 3)	396
18.3 International Utilities (PACK 6)	402
18.4 Binär-Dezimal Konvertierungen (PACK 7)	405
19 Verschiedenes	406
19.1 Der Scrap Manager	406
19.2 Der Desk Manager	409
19.3 Der Segment Loader	412
19.4 Der Vertical Retrace Manager	415
19.5 Der System Error Handler	416

20	Toolbox Utilities	418
20.1	Festkommaoperationen	418
20.2	Stringoperationen	418
20.3	Bitoperationen	421
20.4	Uhrzeit und Kalender	423
20.5	Sonstige Routinen	424
21	Der Desk Accessory Tester	427
21.1	Das Funktionsprinzip	427
21.2	Listing	433
22	Das DiskInfo Desk Accessory	441
22.1	Struktur eines Desk Accessorys	441
22.2	Wie DiskInfo funktioniert	445
22.3	Datenstrukturen	448
22.4	Listing	449
23	Der Screen Saver	465
23.1	Listing	467
Anhang		471
A.1	Systemvariablen	471
A.2	Fehlermeldungen	480
A.3	A-Traps	484
Sachverzeichnis		493