

# PsMenu 1.54

Con questo programma è possibile leggere un semplice file di inizializzazione che permette di creare un menu per il programma bsplayer. In questo modo si può gestire una playlist, o selezionare una lingua o i sottotitoli da utilizzare durante la visione del filmato.

Nel menu è possibile inserire una musica che potrà essere riprodotta in continuazione e un'immagine. Non si possono creare menu con animazioni nelle pagine.

Questa versione di psMenu può funzionare sia dopo installazione sull'hard disk, sia direttamente da cdrom. Lo script può stare o nella root o in una cartella il cui nome è in formato DOS, in caso di più cdrom, lo script deve stare nelle stesse cartelle ed avere lo stesso nome su tutti i supporti.

Può essere usato in abbinamento con autoplay per far partire in automatico il Menu e quindi il filmato.

Non esiste un programma per creare in automatico lo script che descrive il menu, ma si può partire dagli esempi forniti. La modifica risulterà molto facile.

Se si lancia direttamente il psMenu.exe viene richiesto lo script da interpretare, si può cominciare usando quelli forniti come esempio. Gli script hanno estensione .psmu e la stessa icona del programma. Se vuoi vedere le estensioni ( e quindi modificarle) attiva l'apposita opzione nelle "opzioni di cartella" di Windows.

PsMenu ha il supporto per il multilingua. I file di configurazione della lingua devono essere messi nella sottocartella *pslang*. Se i file mancano, il psmenu sceglie la lingua del sistema in uso, se questa è diversa dall'italiano viene usata la lingua inglese.

Con il menu contestuale (tasto destro del mouse) è possibile raggiungere un menu con il quale si possono registrare delle Macro. In questo modo è possibile registrare fino a 99 scelte effettuate nel menu per poi rieseguirle successivamente. Nel momento in cui si registra una macro le azioni relative all'avvio di un filmato non vengono eseguite, ma solo memorizzate.

Dalla versione 1.5 si possono memorizzare su disco le macro. Se si usa la funzione "Salva come preferita" all'atto dell'apertura dello stesso script si ha il caricamento della stessa macro, che può quindi essere avviata semplicemente premendo CTRL-L (oppure selezionando "Carica preferita e avvia" dal menu "macro"). E' anche possibile salvare la macro in un file autonomo per poi caricarla manualmente, il programma controllerà automaticamente la compatibilità con lo script aperto. Ogni macro può essere aperta solo con lo script con cui è stata creata.

E' possibile creare un log dello script in modo da poterlo correggere comodamente. Questa funzione si attiva con il parametro /debug, o con il menu contestuale in "esplora risorse" sul nome dello script di psMenu. Verrà creato un file nella cartella dello script con il nome dello script stesso e con estensione .debug, se non fosse possibile utilizzare la cartella corrente allora viene utilizzata la cartella temporanea dell'utente (o di sistema).

## Istruzioni

Lo script si compone di tre parti principali: l'intestazione, le opzioni, le pagine.

Tutte le sezioni sono derivate dal file .INI di Windows, quindi non si possono mettere spazi prima e dopo il segno "uguale" . Può inoltre essere presente una sezione opzionale che indica come visualizzare la memoria (vedi dopo).

### ***L'intestazione [SCRIPT FOR PSMENU]***

Questa è composta solo dalla direttiva Ver che indica il numero di versione dello script, in questo caso sarà 1.54.

```
[SCRIPT FOR PSMENU]  
VER=1.54
```

### ***Le opzioni [MAIN]***

Qui si decidono i colori, la musica e l'eventuale immagine, nonché il titolo e altre caratteristiche generali dello script.

<b>Direttiva</b>	<b>Descrizione</b>	<b>Default</b>
Title	Nome principale del menu. <i>Questa direttiva è ignorata nel caso in cui venga caricato il menu grafico.</i>	<i>Titolo vuoto</i>
Directory	Cartella in cui cercare l'immagine, la musica e i file .bsi. Il percorso è relativo rispetto alla cartella corrente (quella dello script)	<i>Cartella dove risiede lo script</i>
WallPaper	Immagine di sfondo comune a tutte le pagine del menu. <i>Ovviamente anche questa direttiva è ignorata in caso di menu grafico.</i>	<i>Nessuna. La finestra risulterà nera.</i>
tile	Se impostato a 1 l'immagine viene ripetuta fino a riempire lo schermo, se vale 0 l'immagine sarà centrata nello schermo ed eventualmente ridimensionata. Se vale 2 l'immagine sarà allargata fino a riempire lo schermo. <i>Ignorata in caso di menu grafico.</i>	<i>Il tile è impostato a 1</i>
Sound	E' la musica che accompagna la navigazione nei menu. Il file deve avere RIFF wav (*).	<i>Nessuna musica.</i>
FontLighColor	Colore della voce del menu al passaggio del mouse. Da esprimere in inglese. Vedi elenco.	<i>Rosso</i>
FontNormalColor	Colore normale della voce del menu. Da esprimere in inglese. Vedi elenco.	<i>Giallo</i>
TitlePageColor	Ogni pagina ha un titolo di menu (vedi dopo), questo è il suo colore. Da esprimere in inglese. Vedi elenco.	<i>Blu</i>
TitleColor	E' il colore del nome (title) principale del menu. Da esprimere in inglese. Vedi elenco.	<i>Verde</i>
BackColor	E' il colore di sfondo della pagina. Si vede quando manca il wallpaper, o quando questo non copre tutto lo schermo. Da esprimere in Inglese. Vedi elenco	<i>black</i>

DefaultMemory	<p>Lo script è in grado di memorizzare fino a 200 celle di memoria, <b>numerare a partire da zero</b> (vedi dopo). Questa direttiva indica con quale valore iniziarle. Tutti i valori immessi dovranno essere separati da virgole e non potranno contenere spazi o caratteri di punteggiatura. Se un valore lo si vuole vuoto occorre immettere la virgola senza alcun elemento. Esempio:  DefaultMemory=,4,,7 sarà:  Memory(0)=""  Memory(1)="4"  Memory(2)=""  Memory(3)="7"  Gli altri valori (da 4 a 199) sono vuoti ("")  <b>Da notare che l'indice parte da zero.</b></p>	<i>Memoria cancellata (tutte le celle vuote)</i>
RunBsPlayFromCD	<p>Indica se cercare o meno il bsplayer sul cdrom. Se il valore è 1 viene cercato il programma bsplayer nella cartella principale del cdrom, nella sottocartella <i>exec</i> e nella cartella indicata da <i>directory</i>. Se il valore è zero viene cercato, mediante l'estensione .bsi, il bsplayer su HardDisk.</p>	<i>E' impostato a zero.</i>
CD	<p>Indica il numero del CD sul quale è memorizzato lo script. Se il film sta su più cdrom, questo numero deve essere diverso per ogni supporto.</p>	<i>E' impostato a 1</i>
VisMemory	<p>Permette di visualizzare il contenuto delle celle indicate. Tutti i valori inseriti devono essere separati da virgole. Per la formattazione della visualizzazione vedi la sezione [FORMAT]</p>	<i>Nessuna cella di memoria visualizzata</i>
TrackAudio	<p>Indica il numero di tracce audio presenti nel film, valore necessario a OpenBsi</p>	<i>E' impostato a 2</i>
IgnoreMaxCharBsPlay	<p>Quando il bsplayer si trova su CdRom e il nome del file non è in formato DOS l'eventuale seconda parte non parte in automatico. Se questa direttiva vale zero il programma segnala il possibile errore, altrimenti ignora il formato errato.</p>	<i>E' impostato a 0</i>
HotSpot	<p>Se impostato a uno indica a psMenu di usare i menu grafici (come quelli del DVD) anziché i classici menu testuali. Per poter usare i menu grafici occorre creare le immagini con <i>Image Editor</i>.</p>	<i>E' impostato a 0</i>
Warning	<p>Con il valore pari a 1 psMenu avverte della presenza di una versione di bsplayer obsoleta, altrimenti non mostra alcun messaggio. (Utile quando la nuova versione di bsplayer non funziona bene)</p>	<i>E' impostato a 1</i>

OnOpenSheet	E' un effetto sonoro che si sente all'apertura di una pagina. Il file deve avere RIFF wav (*).	Nessun suono
OnClick	E' un effetto sonoro che si sente quando viene premuto un tasto. Il file deve avere RIFF wav (*).	Nessun suono
OnMouseEnter	E' un effetto sonoro che si sente quando il mouse passa sopra un rasto (solo menu testuale). Il file deve avere RIFF wav (*).	Nessun suono

I colori che è possibile utilizzare sono:

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

(\*) Per trasformare un file mp3 in uno con RIFF wav occorre utilizzare un programma apposito come WaveMp3 (<http://videoripper.cjb.net/>)

[MAIN]  
Title=Raccolta  
Directory=.

...

### La formattazione [FORMAT]

Questa sezione è opzionale e serve per indicare come visualizzare il contenuto della memoria. Nella prima parte si indicano il colore, la trasparenza, e il tempo di visualizzazione. Nella seconda parte si indica la corrispondenza fra il contenuto della memoria e l'effettivo messaggio da visualizzare.

ColorMemory	Indica il colore del carattere del messaggio visualizzato. Da esprimere in inglese. Vedi elenco. Il valore di default è lime
Transparent	Indica se visualizzare o meno lo sfondo nero. Se vale 1 il messaggio sarà mostrato con una porzione di sfondo indicato da <i>WallPaper</i> di [MAIN]. Il valore di default è 0
Delay	E' il tempo per cui il messaggio è visualizzato sul video. E' espresso in secondi, il massimo è 60 sec. Se si desidera visualizzare sempre il contenuto della memoria, utilizzare il valore 0. Il valore di default è 5 secondi.
ContenutoCella=MessaggioVisualizzato ...	E' un elenco di corrispondenze da utilizzare per migliorare l'espressività del messaggio visualizzato. Non inserire spazi prima e dopo il segno "uguale" (=). Per default non è presente alcun elenco.

[FORMAT]

Delay=10

Transparent=1

ColorMemory=red

\_SENG=Sottotitoli Inlgese

\_SITA=Sottotitoli Italiano

*\_LENG=Audio inglese*

*\_LITA=Audio italiana*

### ***Le pagine [SHEET X]***

Questa è la parte centrale del menu, descrive le voci dei singoli menu e le relative azioni ad esse associate. Deve esistere almeno una pagina (SHEET 1), ogni pagina può contenere al massimo venti voci. Lo spazio fra la direttiva *sheet* e il numero di pagina è facoltativo, ma consigliato.

Ogni pagina è sostanzialmente divisa in due parti, la prima è descrittiva, mentre la seconda indica le azioni da intraprendere. Se vuoi usare i commenti questi devono cominciare con il carattere punto e virgola (;), altri caratteri possono essere accettati oppure provocare un errore (dipende dal sistema operativo) che a prima vista può non essere imputato al commento.

TitlePage	Titolo della pagina corrente. Sarà mostrato immediatamente sotto il titolo principale. Il titolo può essere memorizzato in Memory. <i>Non è visualizzato se è caricato un menu grafico.</i>	
WallPaper	Immagine di sfondo della pagina. <i>Ovviamente anche questa direttiva è ignorata in caso di menu grafico.</i>	<i>Se manca è usato il valore impostato in Main</i>
tile	Dispone l'immagine come indicato. Vedi Main per i dettagli	<i>Se manca è usato il valore impostato in Main</i>
FontLighColor	Colore della voce del menu al passaggio del mouse. Da esprimere in inglese. Vedi elenco.	<i>Se manca è usato il valore impostato in Main</i>
FontNormalColor	Colore normale della voce del menu. Da esprimere in inglese. Vedi elenco.	<i>Se manca è usato il valore impostato in Main</i>
TitlePageColor	E' il colore del titolo per Da esprimere in inglese. Vedi elenco.	<i>Se manca è usato il valore impostato in Main</i>
BackColor	E' il colore di sfondo della pagina. Si vede quando manca il wallpaper, o quando questo non copre tutto lo schermo. Da esprimere in Inglese. Vedi elenco	<i>Se manca è usato il valore impostato in main</i>

OnSoundEndXX	<p>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.</p> <p>Esempio: OnEndSound00=suono.wav,OpenSheet(2);stopsound</p>	<p><i>Se manca ripete l'esecuzione del file sonoro appena terminato.</i></p>
Cache=0 oppure 1	<p>Se cache vale 1 (valore di default) l'operazione di default viene eseguita una volta sola, altrimenti verrà eseguita su ogni apertura</p>	
OpenVideo=file.avi	<p>Mostra un filmato ogni volta che viene aperta la pagina</p>	
OnVideoStopMusic=0 oppure 1	<p>Se nella pagina è inserita una musica con questa direttiva è possibile fermarla automaticamente. Per default vale 1, la musica viene sempre interrotta.</p>	
DefaultAction=X,Y	<p>Dopo Y secondi viene eseguita l'azione (action) X. Se l'azione di default è associato ad una voce del menu questa viene evidenziata e l'azione stessa viene eseguita come indicato da <i>Cache</i>. Da notare che occorre indicare l'azione non la voce, è così possibile eseguire un azione invisibile dopo un certo periodo di tempo, in questo caso l'azione viene eseguita ogni volta che si entra nella pagina, indipendentemente dal valore di <i>cache</i>. <b>L'azione di default viene eseguita solo dopo che tutte i comandi in sospenso sono stati terminati (vedi il comando Action).</b> Se Y&gt;0 ed è selezionata una voce e si sposta il mouse l'operazione di scelta automatica viene annullata, le azioni invisibili vengono annullate quando viene scelta una qualsiasi voce di menu. L'azione di default viene annullata anche quando la pagina viene abbandonata (Per ogni valore di Y) o quando fra i comandi in sospenso è presente un salto. Se X o Y valgono -1 questa direttiva viene ignorata. In questa direttiva è possibile sostituire entrambi gli argomenti con <i>Memory(X)</i>. Vedi dopo. <i>Se è caricato il menu grafico tutte le azioni con Y&gt;0 saranno considerate "azioni invisibili".</i></p>	

ItemXX="Vedi il film" Action=Y	<p><b>HotSpot =0</b>  E' composta da due parti. La prima indica il numero della voce (Item) e la voce stessa, mentre la seconda parte indica il numero dell'azione da eseguire (Action=y). <b>Le due parti devono essere separate da  </b>  Le voci (item) possono essere numerate da 0 a 19, anche non in ordine e non possono ripetersi. Devono avere sempre due cifre, la prima sarà numerata Item00, la seconda Item01 e così via. Il testo deve apparire tra doppi apici e non superare i 90 caratteri, altrimenti la voce non sarà visualizzata.  Action=Y rimanda semplicemente alla lista di comandi che bisogna eseguire quando l'utente seleziona la corrispondente voce. Y può essere solo un numero (niente caratteri) e deve avere una corrispondenza con la direttiva ActionXX.</p> <p><b>HotSpot=1</b>  E' del tutto uguale al primo caso, salvo che la scritta fra gli apici ("") deve essere il numero che identifica la figura da selezionare nel menu grafico rappresentato dall'immagine indicata in HotSpotImg. Da notare che se manca l'immagine indicata da HotSpotImg il menu è caricato come se fosse HotSpot=0, questo permette di creare menu misti: grafici e testuali.</p>
ActionXX=Lista di comandi (Vedi dopo)	<p>Se il numero dell'azione è inferiore a 10 allora deve essere scritto con due cifre. L'azione 99 è predefinita e produce un errore <b>non usatela nei vostri script</b>. La numerazione è indipendente per ogni pagina (sheet) e non c'è limite al numero di righe. Nella lista i singoli comandi devono essere separati dal carattere punto e virgola (;). I comandi nella lista sono eseguiti in sequenza con un'unica eccezione (vedi dopo).</p>
AlignItem=0 oppure 1 oppure 2	<p>Indica come allineare il testo dei pulsanti in una pagina testuale. Con zero (valore di predefinito) il testo apparirà centrato, con 1 sarà allineato a destra, con 2 lo sarà a sinistra.</p>
HotSpotImg=image.jpg	<p>Questa direttiva è valida solo per HotSpot=1  Rappresenta l'immagine che contiene le possibili scelte che l'utente può effettuare. L'immagine deve stare nella sottocartella <i>ImgSpot</i>. Il nome dell'immagine può essere memorizzato in Memory</p>
HotSpotMask=MaskImage.jpg	<p>Nell'immagine indicata da <i>HotSpotImg</i> sono presenti delle figure che è possibile selezionare. Queste figure possono variare al passaggio del mouse (o alla pressione del tasto) e il modo in cui variano è indicato da questa direttiva. Vedi il programma Image Editor. L'immagine deve stare nella sottocartella <i>ImgSpot</i>. Il nome dell'immagine può essere memorizzato in Memory</p>

HotSpotDef=file.hmt

Il file .hmt indica le coordinate delle figure all'interno dell'immagine "Menu" e il loro numero identificativo da usare nella direttiva *ItemXX*. Questo file è creato automaticamente dal programma Image Editor. Il nome dell'immagine può essere memorizzato in Memory

## ***Lista di comandi***

I comandi utilizzabili in questa versione di psMenu sono:

### **Apertura e gestione file**

Openfile  
OpenFile.Memory  
OpenBsi  
OpenBsi.stop  
OpenOgm  
StartPrg

### **Gestione dei suoni**

PlaySound  
StopSound  
beep

### **Gestione dei messaggi**

Message  
Items.Rename  
Label  
Label2

### **Gestione di stringhe e numeri**

Add  
Random  
Invert

### **Gestione dei salti**

Action  
ifJump

### **Altri comandi**

Memory  
NumberCD  
SwapDisk  
Close

## ***OpenSheet***

Sintassi *OpenSheet(X,N)* dove

X è il numero di pagina [SHEET X] che verrà aperto. La pagina aperta diventa quella corrente.

N è opzionale, se vale uno allora all'atto dell'apertura viene ignorata la direttiva "DefaultAction", altrimenti, se manca o vale zero, l'apertura seguirà il normale corso.

## **Memory**

Sintassi *Memory*("stringa",X) dove

"Stringa" è un insieme di caratteri che verranno memorizzate nella cella X, usare sempre le virgolette. Si possono utilizzare fino a 200 celle numerate da 0 a 199. Il valore sarà utilizzato in seguito quando si chiamerà il comando *OpenFile.Memory*, oppure richiamabile con *Memory(X)*. *Memory(X)* può essere usato come parametro dei comandi e il valore della cella X è il parametro effettivamente passato al comando. Il parametro di *Memory* può essere anche *Memory* stesso, in questo caso abbiamo l'indirizzamento indiretto della memoria.

Il contenuto delle celle eventualmente citate in *VisMemory* (in MAIN) sarà mostrato come indicato nella sezione [FORMAT], se questa manca saranno utilizzate le formattazioni di default.

Esempio:

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

aprirà la pagina 2, perché questo è il valore memorizzato nella cella 0.

Se in memoria ci sono i valori seguenti

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

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

Il comando *Memory(Memory(1))* darà come risultato il valore 20, perché è come se fosse scritto *Memory(10)* il cui contenuto è proprio 20.

## **OpenFile**

Sintassi *Openfile*("NomeFile.ext",Y) dove

"NomeFile.ext" è il nome del file che si desidera aprire comprensivo dell'eventuale path (percorso, senza disco). Il percorso di ricerca è relativo alla cartella (Directory) indicata nella sezione [MAIN]. Il numero Y è il numero del CD sul quale si trova il file. Se il programma non trova il file chiede all'utente di inserire il cdrom corretto. **Il file sarà cercato solo nel cdrom indicato, quindi prestare la massima attenzione alla numerazione.** Quando il file è aperto (o sta per esserlo) l'eventuale musica viene interrotta, sarà ripresa alla ricomparsa del menu.

A parte bsplayer che può risiedere su CdRom tutti gli altri programmi necessari all'apertura del file devono essere installati sulla macchina ospite.

*Attenzione. Se apri un file di bsplayer con il player su CdRom il nome del file deve essere in formato Dos (Otto caratteri per il nome, tre per l'estensione e niente spazi) altrimenti l'eventuale secondo tempo non si avvierà automaticamente.*

## **OpenFile.Memory**

Sintassi *OpenFile.Memory*("NomeFile.ext",Y,X0,..X29) dove

X0...X29 indicano la cella dove si è memorizzato il valore. Si possono usare da un minimo di 1 ad un massimo di 30 elementi, ogni elemento è aggiunto al nome del file prima dell'estensione .ext. Il resto del comando è identico a *OpenFile*. Esempio

```
[MAIN]
```

```
DefaultMemory=,
```

```
...
```

```
[SHEET X]
```

```
...
```

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

```
Action01=Memory("_SENG,4)
```

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

```
...
```

Se si esegue direttamente l'azione 02 viene aperto il file film.bsi sul primo CdRom, perché le celle 3 e 4 sono vuote dato che così si è indicato in DefaultMemory nella sezione MAIN.

Se si esegue l'azione 00 e poi la 02 il file che verrà aperto sarà film\_LENG\_SITA.bsi perché prima si utilizza l'elemento memorizzato in 3 e poi in 4.

Se si esegue l'azione 01 e poi la 02 verrà aperto il file film\_SENG.bsi perché l'elemento 3 è vuoto.

## **OpenBsi**

Sintassi *OpenBsi*("NomeFile.bsi",Y,Sottotitolo,Audio,Capitolo)

Al contrario di *OpenFile* questa istruzione apre solo file .bsi e funziona solo con bsplayer ver. 0.84.484 o sup. Purtroppo bsplayer non segnala la propria versione e quindi psMenu non può controllare se il bsPlayer installato sul computer può ricevere o meno i comandi. Si consiglia di utilizzarlo con il bsPlayer sul CdRom, oppure segnalare la possibilità del mancato funzionamento.

Y è il numero del CdRom dove si trova il file "NomeFile.bsi".

Sottotitolo è il numero del sottotitolo che compare nel file .bsi. Se vale zero si prende il valore di default (defaultSub di bsi)

Audio è il numero dello stream audio. Se vale zero si prende il valore di default (Audio=X di bsi)

Capitolo è il numero del capitolo da avviare. Se il valore è superiore al numero di capitoli il comportamento non è definito, la versione attuale di bsPlayer mostra l'ultimo capitolo. Se il valore è zero viene mostrato il capitolo di default (nell'attuale versione di bsplayer, viene mostrato il primo (e tutti quelli successivi) del cd inserito).

Nella selezione dei capitoli questo comando differisce da bsPlayer, occorre quindi provare la selezione anche da psMenu. Se selezionando un capitolo ne appare un altro significa che sono sbagliati i tempi indicati nel file .bsi. A questo proposito si ricorda che l'inizio di ogni tempo deve coincidere con un capitolo, nel primo tempo deve esserci un capitolo all'ora 00:00:00 e all'inizio di ogni altro tempo deve esserci un capitolo all'ora indicata da StartTime.

**Per un corretto funzionamento di OpenBsi occorre che sia presente anche la direttiva TrackAudio nella sezione [Main].**

Attenzione. Se il player sta su CdRom il nome del file deve essere in formato Dos (Otto caratteri per il nome, tre per l'estensione e niente spazi) altrimenti l'eventuale secondo tempo non si avvierà automaticamente.

## **OpenOgm**

Sintassi *OpenOgm*("NomeFile.ogm",Y,Sottotitolo,Audio,Capitolo,NumeroDiSottotitoli)

Ha le stesse limitazioni e funzioni di *OpenBsi*, salvo che funziona sul file .avi e .ogm e su .mkv. Quindi al termine del file non viene aperto automaticamente l'eventuale tempo successivo.

Sottotitolo è il numero che indica quale sottotitolo visualizzare, con 1 si indica il primo sottotitolo. Se vale zero non sarà mostrato alcun sottotitolo

Audio è il numero dello stream audio. Sia zero che uno indicano il primo stream.

Capitolo è il numero del capitolo. Sia zero che uno indicano il primo capitolo. Se capitolo è maggiore dei capitoli effettivamente presenti il comportamento non è definito e dipende dalla versione di bsplayer utilizzata.

NumeroDiSottotitoli è il numero totale di sottotitoli presenti nel file .ogm o .mkv

## **Startprg**

Sintassi *Startprg*("Nomefile.exe",Disco,wait,"parametri")

Avvia il file eseguibile "Nomefile.exe". Il programma deve trovarsi in uno dei dischi in cui è presente il menu. La posizione è data da "Disco" e il percorso di ricerca è indicato dalla direttiva "Directory". Wait indica se occorre aspettare la terminazione del programma, da

notare che se il comando è seguito da *close*, l'opzione *wait* viene ignorata. L'opzione *wait* è ignorata anche da alcuni programmi. L'ultimo argomento sono i “*parametri*” da passare al programma, questo argomento è opzionale.

### ***PlaySound***

Sintassi *PlaySound*(“*nomeFile.wav*”)

Se non è presente alcun parametro viene eseguito il file musicale indicato nella sezione [MAIN], altrimenti viene eseguito *nomefile.wav*.

### ***StopSound***

Sintassi *StopSound*

L'eventuale file sonoro in esecuzione viene interrotto.

### ***Action***

Sintassi *Action*(XX)

E' praticamente un'istruzione di salto. Indica di eseguire le azioni definite in “ActionXX=”. Tutti gli eventuali comandi successivi sono ignorati.

Da notare che Action(XX) si riferisce allo SHEET correntemente aperto e non a quello in cui è definito. Se si esegue un salto dentro una pagina con una azione di Default prima vengono eseguite le istruzioni indicate dal salto e poi le istruzioni indicate da *DefaultAction*, con due eccezioni. L'azione di Default non viene eseguita se fra le operazioni da eseguire è presente un salto o l'apertura di una pagina (*openSheet*).

Esempio:

```
[SHEET 2]
```

```
...
```

```
Action00=Memory(“_LITA”,1);Action(01)
```

```
Action01=OpenFile.Memory(“film.bsi”,1,1);OpenSheet(1)
```

```
...
```

```
[SHEET 3]
```

```
...
```

```
Action00=Memory(“_LENG”,1);OpenSheet(2);Action(01)
```

```
Action01=Memory(“_Commento regista”,1)
```

L'azione eseguita da “Action(01)” in [SHEET 3] sarà quella presente nella [SHEET 2] perché il comando *OpenSheet* cambia la pagina corrente. Ovviamente “Action(01)” di [SHEET 2] si riferisce alla pagina stessa perché nulla ha cambiato la pagina corrente.

```
-----
```

```
[SHEET 1]
```

```
...
```

```
Action01=OpenSheet(2);Action(03)
```

```
[SHEET 2]
```

```
DefaultAction=2,0
```

```
...
```

```
Action02=OpenSheet(5);Action(00)
```

```
Action03=Memory(“LENG”,3)
```

Come si è visto prima l'azione 01 della [SHEET 1] esegue le azioni indicate da “Action03” nella [SHEET 2], solo dopo aver eseguito questi comandi viene eseguita l'azione di default. Nell'esempio successivo l'azione 02 della [SHEET 2] (Azione di default) non viene mai

eseguita perché un comando apre un'altra pagina.

[SHEET 1]

...

Action01=OpenSheet(2);Action(03)

[SHEET 2]

DefaultAction=2,0

...

Action02=OpenSheet(5);Action(00)

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

## IfJump

Sintassi, *ifjump*(Parametro1,Parametro2,"Condizione",XX)

dove:

"Condizione" è uno dei seguenti valori:

"<" equivale a «Parametro1 **minore di** Parametro2»

">" equivale a «Parametro1 **maggiore di** Parametro2»

"=" equivale a «Parametro1 **uguale a** Parametro2»

"<>" equivale a «Parametro1 **diverso da** Parametro2»

"<=" equivale a «Parametro1 **minore o uguale a** Parametro2»

">=" equivale a «Parametro1 **maggiore o uguale a** Parametro2»

XX è il numero dell'azione da eseguire in caso cui la condizione sia vera.

Se la condizione è falsa è eseguito il comando successivo.

Se entrambi i parametri sono numeri (interi) viene calcolato un confronto numerico, altrimenti si farà un confronto tra stringhe.

Tutti i parametri della funzione, compreso "Condizione" possono essere memorizzati nelle celle.

In caso di salto questa istruzione è del tutto analoga all'istruzione di salto incondizionato **Action**

## Add

Sintassi, *add*(NumeroCella,lead,Operatore1,Operatore2,...,OperatoreN)

Questa istruzione somma tutti gli operatori e il risultato lo mette nella cella indicata da *NumeroCella*. Gli operatori possono essere numeri interi (ovviamente anche richiamabili con Memory). Se il parametro "lead" vale uno e se il risultato è inferiore a 10 (e positivo) allora il risultato avrà zero come prima cifra (01,02,ecc).

Oltre a sommare numeri interi, questa funzione può concatenare le stringhe. Il tipo di operazione da fare è determinato dal tipo del primo operando. Le stringhe devono essere racchiuse tra virgolette (") Se si sommano stringhe il parametro lead è necessario, ma ininfluente. Esempio:

*add*(10,1,2,3)

Metterà 05 nella cella numero 10

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

Metterà "pippo2" nella cella numero 10

*add*(10,0,2,"pippo")

Genera un errore a tempo di esecuzione perché tenta di sommare il numero 2 alla stringa "pippo"

## Compatibilità con psMenu 1.3

Se la versione dello script è la 1.3 e il primo operatore è inferiore a 10 e inizia con zero (esempio: 01,02, ecc) allora anche il risultato inizierà con zero se inferiore a 10. In questo caso non si deve mettere il parametro lead.

### ***Invert***

Sintassi, *Invert(NumeroCella,Operatore1)*

Questa istruzione calcola l'opposto del valore contenuto in *Operatore1* e lo memorizza nella cella indicata da *NumeroCella*. *Operatore1* può essere solo un numero intero.

### ***Random***

Sintassi, *Random(NumeroCella,ValoreMassimo,lead)*

Random è utile quando serve un valore intero casuale. Viene calcolato un valore compreso tra 1 e *ValoreMassimo* (compresi gli estremi) e memorizzato nella cella indicata da *NumeroCella*. Se *lead* vale 1 e il risultato è inferiore a 10 (e positivo) allora viene aggiunta la cifra zero prima del risultato.

### ***Openbsi.stop***

Sintassi, *OpenBsi.stop("NomeFile.bsi",Y,Sottotitolo,Audio,Capitolo,FineCapitolo)*

L'istruzione è del tutto simile a *OpenBsi*, salvo che vengono visualizzati i capitoli compresi tra *Capitolo* e *FineCapitolo* (escluso). Il momento in cui terminare la visualizzazione è calcolato automaticamente ed è basato sulla durata dei capitoli considerati, *psMenu* non può accorgersi dell'eventuale spostamento del punto di visione del capitolo, attenderà sempre il tempo precalcolato (dalla versione 1.53 è possibile modificare questo comportamento nella sezione setup).

Il parametro *FineCapitolo* è opzionale, se manca il filmato si interromperà al capitolo successivo.

### ***Beep***

Sintassi, *Beep(Numero)*

Emette un suono prelevandolo da quelli definiti in Windows.

Numero può assumere uno dei seguenti valori:

0 --> Utilizza il suono per "Segnale acustico predefinito"

1 --> Utilizza il suono per "Conferma"

### ***Message***

Sintassi 1, *Message("stringa")*

Sintassi 2, *Message("stringa",NumeroCella)*

Nella *stringa* è possibile usare il simbolo \$\$ per andare a capo, se ne possono usare quanti se ne vuole.

Con la prima sintassi visualizza il messaggio *stringa* e aspetta la pressione di *OK* (tipico messaggio di Windows).

Con la seconda sintassi visualizza la *stringa*, tipicamente una domanda, e aspetta la risposta dell'utente. La risposta può essere sì (1) o no (0) e viene memorizzata nella cella indicata da *NumeroCella*.

### ***Items.Rename***

Sintassi, *Items.Rename("stringa",NumeroTasto)*

Questa istruzione rinomina il tasto indicato da *NumeroTasto* nella pagina corrente. *Stringa* ha le stesse restrizioni indicate per *Items* nella sezione *Sheet*.

### ***Label***

Sintassi, *Label*("stringa",*blink*)

Viene visualizzata la *stringa* in alto a destra sotto i messaggi della Memoria. Se *blink* vale uno il messaggio lampeggerà. Per eliminare il messaggio è sufficiente scrivere una stringa vuota.

### ***Label2***

Sintassi, *Label2*("stringa",*blink*,*Colore*,*Trasparenza*)

Viene visualizzata la *stringa* in alto al centro sotto il titolo della pagina. Se *blink* vale uno il messaggio lampeggerà. E' possibile inserire il simbolo \$\$ per far andare a capo la riga, solo la prima occorrenza sarà valutata come indicato.

La stringa sarà visualizzata con il *colore* indicato (in inglese, vale l'elenco già visto) su uno sfondo trasparente se il relativo parametro vale uno, oppure su sfondo nero se *Trasparenza* vale zero.

Per eliminare il messaggio è sufficiente scrivere una stringa vuota.

### ***NumberCD***

Sintassi, *NumberCD*(*NumeroCella*)

Memorizza nella cella indicata da *NumeroCella* il numero del cdrom attualmente utilizzato.

### ***SwapDisk***

Sintassi, *SwapDisk*(*NumeroDisco*)

Chiede all'utente di cambiare cdrom, il nuovo è indicato da *NumeroDisco*. Il programma attende fino a quando il cambiamento non è avvenuto.

### ***Close***

Sintassi *Close*

Questo comando semplicemente chiude lo script, gli eventuali comandi successivi sono ignorati.

Tutti i comandi sono eseguiti in sequenza con l'unica eccezione di *close* se si trova subito dopo un comando per la gestione dei file. In questa condizione viene eseguito il file e *contemporaneamente* viene chiuso lo script.

Se manca il comando *close* e viene utilizzato un comando della famiglia *OpenFile*, il programma *psMenu* resta in memoria in attesa che termini il filmato. Durante questo stato il programma assume una bassissima priorità (*idle*), in modo da non interferire con gli altri programmi in esecuzione.

**Vedi gli esempi allegati per capire meglio come si usa lo script o leggi la guida presente sul sito <http://giubbe.altervista.org>.**

**Per qualsiasi bug o suggerimento scrivere a [psmenu@tiscali.it](mailto:psmenu@tiscali.it). Si prega di indicare il sistema operativo e di allegare lo script che ha generato l'errore.**