

Das Handbuch zu AMOR

Karl Garrison

Deutsche Übersetzung: Maren Pakura

Deutsche Übersetzung: Matthias Schulz



Das Handbuch zu AMOR

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	6
1.1	Was ist AMOR?	6
2	Einrichtung	7
2.1	AMOR einrichten	7
2.2	Allgemeine Einstellungen	7
2.3	AMOR-Designs	8
3	Danksagungen und Lizenz	11

Tabellenverzeichnis

2.1	Verfügbare AMOR-Designs:	10
-----	------------------------------------	----

Zusammenfassung

AMOR ist eine kleine Animation, die auf Ihrem aktuellen Fenster sitzt.

Kapitel 1

Einleitung

1.1 Was ist AMOR?

AMOR ist ein Akronym, das für Amusing Misuse of Resources steht. Es ist eine Animation, die auf Ihrem aktuellen Fenster sitzt. In der Standard-Einstellung ist AMOR ein gelber Punkt, der verschiedene Tricks vorführt. AMOR hat verschiedene Designs, die das Erscheinungsbild und das Verhalten ändern.

ANMERKUNG

Da AMOR mit dem KDE-Fenstermanager KWin zusammenarbeitet, funktioniert AMOR nur innerhalb von Plasma. Es kann sein, dass AMOR innerhalb eines anderen Plasma-kompatiblen Fenstermanagers arbeitet, allerdings ist dies bisher nicht bekannt.

Kapitel 2

Einrichtung

2.1 AMOR einrichten

Um AMOR einzurichten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Animation. Es erscheint ein Menü, das die drei Objekte enthält: **Einrichten ...**, **Hilfe** und **Beenden**. Wählen Sie **Einrichten ...**, um den Einstellungsdialog für AMOR zu öffnen.

2.2 Allgemeine Einstellungen

Die folgenden Einstellungen für AMOR können im Dialog geändert werden.

Design

Dieses legt das Erscheinen und Verhalten von AMOR fest. Verschiedene Designs werden im nächsten Abschnitt beschrieben.

Verschiebung

Dieser Schieberegler stellt ein, wo AMOR bezogen auf das aktive Fenster erscheint. Die Standardeinstellung in der Mitte platziert AMOR direkt oberhalb der Titelleiste, die Einstellungen ganz oben oder unten platzieren AMOR weiter oberhalb oder unterhalb der Titelleiste des aktiven Fensters.

TIP

Wenn Sie diesen Regler niedriger einstellen, können Sie die Animation auch sehen, wenn das aktive Fenster maximiert ist.

Immer im Vordergrund

Die Aktivierung dieser Einstellung bewirkt, dass AMOR immer vor allen Fenstern auf der Arbeitsfläche einschließlich der Kontrollleiste erscheint.

Zufällige Tipps anzeigen

Wenn dieses Feld angekreuzt ist, zeigt AMOR einige KDE-Tipps in unregelmäßigen Abständen an.

Beliebige Figur verwenden

Ist diese Einstellung ausgewählt, wird die Designauswahl deaktiviert und das Design zufällig gewechselt.

Programmtipps zulassen





Jede Anwendung für KDE kann so programmiert werden, dass über AMOR Tipps angezeigt werden. Wenn dieses Feld angekreuzt und das aktive Fenster eine solche Anwendung ist, dann zeigt AMOR Tipps für diese Anwendung an.






ANMERKUNG

Als diese Dokumentation erstellt wurde, hat noch keine KDE-Anwendung diese Funktionalität genutzt.

2.3 AMOR-Designs

AMOR enthält standardmäßig einige Designs, die verschiedene Erscheinungsbilder und Verhaltensmuster von AMOR beinhalten. Außerdem ist es möglich, neue AMOR-Designs zu erstellen. Die eingebauten Designs sind im Folgenden beschrieben:

Design	Name	Beschreibung
	Das Multitalent	Dies ist das Standard-Design für AMOR und enthält die meisten „Tricks“. Dieses Design wurde von Martin R. Jones entwickelt. Der Raketenrucksack, das Beamen und die Feuer-Animation wurden von Mark Grant beigesteuert.
	Kleines Gespenst	Das Geist-Design basiert auf dem KDE-ghostview-Symbol. Der spukende Geist wurde von Martin R. Jones entwickelt.
	Verrückte Augen	Dieses Design besteht aus sich bewegenden Augen, die von Jean-Claude Dumas entwickelt wurden.
	Bonhomme	Eine Strichmännchen-Animation, entwickelt von Jean-Claude Dumas.

	<p>Neko</p>	<p>Neko ist eine Katze, entwickelt von Chris Spiegel. Die Grafik stammt ursprünglich von Oneko, das von Masayuki Koba geschrieben wurde.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>ANMERKUNG Oneko ist eine kleine Anwendung, in der eine Katze den Mauszeiger jagt. Es scheint, als wird diese Anwendung nicht weiterentwickelt, aber die Quelle der letzten Version ist unter dieser URL noch verfügbar.</p> </div>
	<p>Tux</p>	<p>Dieses Design zeigt Tux, das Linux[®]-Maskottchen. Die Grafik stammt aus einem Lemmings-Spiel mit Namen Pingus. Das Tux-Design wurde von Frank Pieczynski entwickelt.</p>
	<p>Kleiner Wurm</p>	<p>Ein Design mit einem kleinen Wurm. Es wurde von Bartosz Trudnowski für seine Frau entwickelt.</p>
	<p>Klein Billy</p>	<p>Ein Bild, das vom Spiel XBill stammt.</p>
	<p>FreeBSD-Maskottchen</p>	<p>Ein Bild von Beastie, dem FreeBSD-Teufelchen.</p>
	<p>Tux (nicht animiert)</p>	<p>Eine nicht animierte Version des Tux-Designs.</p>

Das Handbuch zu AMOR


	Tao	Das Design Tao ist ein animiertes Yin-Yang-Symbol. Es wurde von Daniel Pfeiffer occitan@esperanto.org entwickelt, seine Tai Chi Erfahrungen halfen ihm dabei.
---	-----	--

Tabelle 2.1: Verfügbare AMOR-Designs:

Kapitel 3

Danksagungen und Lizenz

AMOR

Programm-Copyright (c) 1999-2001 Martin R. Jones mjones@kde.org

Dokumentations-Copyright (c) 2001 Karl Garrison karl@indy.rr.com

Deutsche Übersetzung von Maren Pakura maren@kde.org und Matthias Schulz matthias.schulz@kdemail.net

Diese Dokumentation ist unter den Bedingungen der [GNU Free Documentation License](#) veröffentlicht.

Dieses Programm ist unter den Bedingungen der [GNU General Public License](#) veröffentlicht.