

ResourcenSwitcher 2

Einsatzgebiet

Mit diesem Programm ist es möglich, mehrere Ressourcen-Ordner zu verwalten, zum Beispiel ein Ordner nur mit der Grundausstattung von EEP und einen anderen mit allen Modellen. Mit dem RessourcenSwitcher 2 gibt es zwei verschiedene Möglichkeiten der Umschaltung, die auch gleichzeitig angewendet werden können:

1. Registry-Änderung

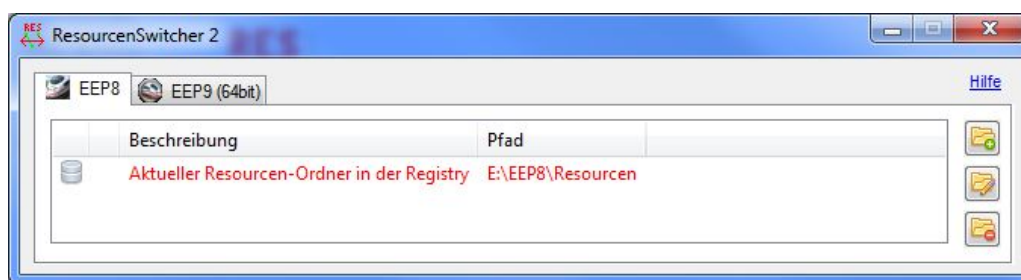
Hierbei wird einfach nur ein Registry-Eintrag geändert, der angibt, wo der Ressourcen-Ordner liegt. Dieser Registry-Eintrag wird zwar von EEP und vielen Zusatztools verwendet, vom Modellinstaller aber nicht. Ein weiterer Nachteil ist, dass mit F12 erstellte Screenshots nicht mehr im EEP-Ordner unter 00000001.bmp gespeichert werden, sondern teilweise ein Präfix bekommen. EEP scheint den Speicherort aus dem Pfad des Ressourcen-Ordners abzuleiten, und entfernt die letzten 10 Buchstaben (so wird *EEP?/Ressourcen/* zu *EEP?/00000001.bmp*, aber *EEP?/Ressourcen_Grundversion/* zu *EEP?/Ressourcen_Gru00000001.bmp*).

2. Verlinkung





Seit Windows 2000 gibt es bei Windows sogenannte [Abzweigungspunkte](#) (auch Junctions genannt). Diese leiten alle Dateiaufrufe innerhalb eines Verzeichnisses automatisch auf ein anderes um, wobei der Benutzer bzw. das Programm nichts bemerkt. Auf diese Weise kann der Modellinstaller weiterhin seine Modelle nach */EEP?/Ressourcen/IrgendeinUnterordner/* kopieren, tatsächlich landen diese aber in einem völlig anderen anderen Ordner. Durch einfaches Ändern der Verlinkung kann man den Ressourcen-Ordner leicht austauschen, ohne ihn verschieben oder umbenennen zu müssen.

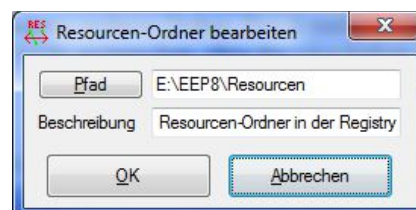
Bedienung

Nach dem ersten Start dürfte der RessourcenSwitcher in etwa so aussehen:



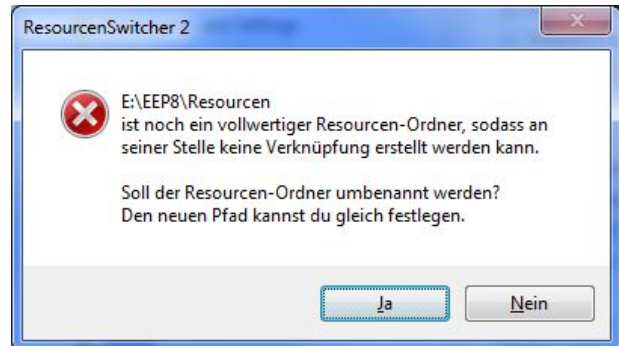
Installierte EEP-Versionen bis EEP9 werden automatisch erkannt, für jede gefundene Version gibt es einen eigenen Tab. Verschiedene Versionen werden komplett getrennt behandelt.

Über die drei rechten Knöpfe können Ressourcen-Ordner zur Liste hinzugefügt , bearbeitet , und aus ihr entfernt  werden. Dabei wird nur der Pfad und eine kurze Beschreibung gespeichert, am Dateisystem selbst wird nichts verändert. Mittels Klick auf  kann die Festplatte bequem nach dem Ressourcen-Ordner durchsucht werden.



Rote Listeneinträge dienen nur der Information über den aktuellen Ressourcen-Ordner, sind aber eigentlich nicht richtig in der Liste vorhanden. Wenn man diesen Eintrag jedoch ändert, wird er richtig in der Liste eingetragen.

Standardmäßig liegt der Ressourcen-Ordner unter *EEP?/Ressourcen/*. Genau an dieser Stelle muss allerdings auch die Verlinkung liegen, wenn sie was nützen soll. Deshalb erscheint eine Fehlermeldung (siehe rechts). Nach einem Klick auf Ja erscheint ein Fenster „Ressourcen-Ordner umbenennen“ (analog zu „bearbeiten“, siehe oben). Dort kann ein neuer Pfad (und nach Bedarf auch ein neuer Name) eingetragen werden, beim Klick auf OK wird der Ressourcen-Ordner entsprechend umbenannt bzw. an die entsprechende Stelle verschoben.



Die Anzeige der gerade aktiven Ressourcen-Ordner geschieht über die linken beiden Spalten, dort wird auch umgeschaltet. Die erste Spalte zeigt den Ressourcen-Ordner in der Registry an, die zweite den der Verlinkung.



in der ersten Spalte bedeutet, dass der Registry-Eintrag auf diesen Ressourcen-Ordner zeigt.



in der ersten Spalte bedeutet, dass der Registry-Eintrag auf die Verlinkung zeigt.



in der zweiten Spalte bedeutet, dass die Verlinkung auf diesen Ressourcen-Ordner zeigt.

Umgeschaltet wird durch einen Klick in die erste oder zweite Spalte. Als Mouse-Over wird als Icons mit Pfeil die Aktion angezeigt, die bei einem Mausklick ausgeführt wird. Ein Klick in die erste Spalte setzt den Registry-Eintrag auf den jeweiligen Ressourcen-Ordner. Ein Klick in die zweite Spalte bewirkt, dass die Verlinkung auf den jeweiligen Ressourcen-Ordner gesetzt wird. Gleichzeitig wird der Registry-Eintrag geändert, sodass er auf die Verlinkung, also nach *EEP?/Ressourcen/* zeigt.

EEP bemerkt die Änderung des Ressourcen-Ordners erst bei einem Neustart.

Wozu brauche ich überhaupt verschiedene Ressourcen-Ordner?

Grundsätzlich funktioniert EEP natürlich auch mit nur einem Ressourcen-Ordner, in dem alle Modelle installiert sind. Wenn man allerdings manchmal auch nur mit Modellen der Grundversion bauen will, ist dafür ein getrennter Ressourcen-Ordner praktisch, der eben nur diese Modelle enthält. Alle Grundmodelle lassen sich aus dem vorhandenen Ressourcen-Ordner mittels des RessourcenKopierers extrahieren, der ebenfalls auf meiner Homepage erhältlich ist.

Obwohl mir bei Tests keine Fehler aufgefallen sind, übernehme ich keine Verantwortung für auftretende Fehler. Der Einsatz dieses Programms geschieht auf eigene Gefahr!

So, ich hoffe, dass nun alles wichtige gesagt ist, und ich nichts vergessen habe. Natürlich freue ich mich über Lob, Kritik, Anregungen oder Modellwünsche. Ihr könnt mir entweder eine E-Mail an benjamin.hogl@gmx.de schreiben, im MEF (<http://www.eepforum.de>) in meiner Konstruktursprechstunde posten oder mich im Sechser-Forum (<http://www.anlagenmeisterei.de>) erreichen. Auch ein Blick auf meine Homepage (<http://emaps.de.vu>) dürfte sich hin und wieder lohnen...

Viel Spaß mit den Modellen wünscht

Benny (BH2)