

## ResourcenSwitcher 2.3

### 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 ResourcenSwitcher 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 einen 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*).

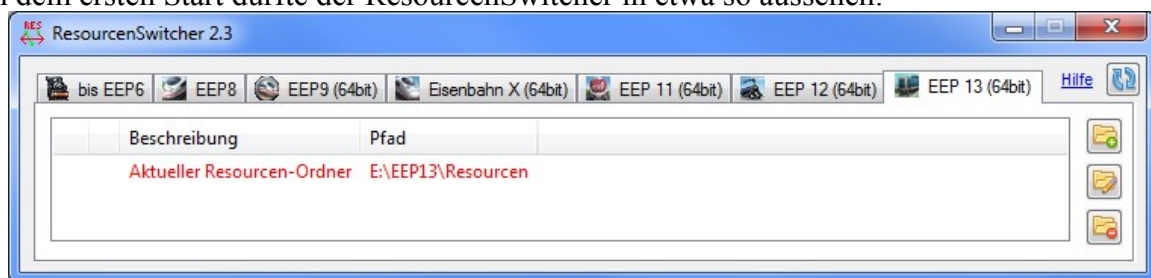
Diese Möglichkeit gibt es ab EEP11 nicht mehr.

#### 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 Ordner. Durch einfaches Ändern der Verlinkung kann man den Ressourcen-Ordner leicht austauschen, ohne ihn verschieben oder umbenennen zu müssen.


### Bedienung

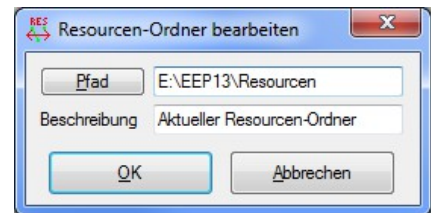
Nach dem ersten Start dürfte der ResourcenSwitcher in etwa so aussehen:



Bei der Erst-Installation wird eine ini-Datei mit Informationen zu den aktuell bekannten EEP-Versionen installiert (also bis EEP13). Falls diese ini-Datei fehlt, werden diese Informationen beim ersten Start aus dem Internet geladen (siehe „Automatisches Update“ weiter unten). Falls die ini-Datei noch von einer älteren Version des Resourcen-Switchers vorhanden ist, können die Informationen zu den fehlenden neuen EEP-Versionen manuell über die Update-Funktion aus dem Internet geladen werden.

Sofern sie dem RessourcenSwitcher bekannt sind, werden alle installierten EEP-Versionen automatisch erkannt und jeweils in einem eigenen Tab dargestellt. Verschiedene Versionen werden komplett getrennt behandelt.

Über die drei rechten Knöpfe können Ressourcen-Ordner zur Liste hinzugefügt (📁 oder Strg+N), bearbeitet (🔧 oder F2), und aus ihr entfernt (🗑️ oder Entf) 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.

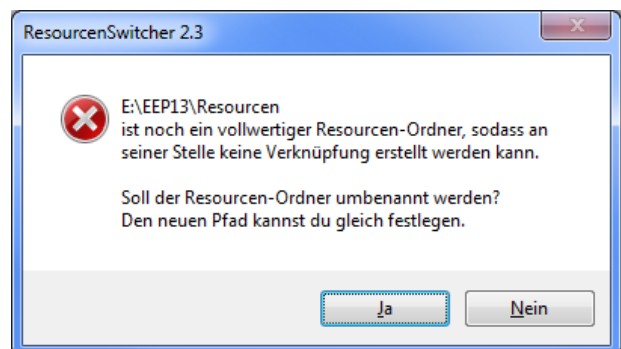


Mit Strg+C bzw. Strg+V kann ein Listeneintrag von einer Version kopiert und im Tab einer anderen Version eingefügt werden. Dies ist praktisch, wenn mehrere EEP-Versionen auf den gleichen Ressourcen-Ordner zugreifen sollen.

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.

Graue Listeneinträge stehen für (auf der Festplatte) nicht (mehr) vorhandene Ressourcen-Ordner (zum Beispiel wenn diese gelöscht oder verschoben wurden).

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 vermutlich eine Fehlermeldung (siehe rechts) beim ersten Versuch, eine solche Verlinkung anzulegen. 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.

Ab EEP11 gibt es keinen Registry-Eintrag für den Ressourcen-Ordner mehr. Die erste Spalte ist daher leer; der Versuch, den (nicht vorhandenen) Registry-Eintrag trotzdem zu ändern, wird mit  symbolisiert und einer Hinweismeldung quittiert.

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.

Auch für eigene Anlagenprojekte können getrennte Ressourcen-Ordner sinnvoll sein. Diese enthalten dann nur die für die Anlage benötigten Modelle. Wenn man mit dem Grundbestand anfängt und dann nur benötigte Modelle nachinstalliert, behält man den Überblick, welche Modellsätze für die Anlage benötigt werden (sinnvoll, wenn man die Anlage weitergeben will).

Ein weiterer Vorteil: EEP startet bzw. scannt mit leichtgewichtigen Ressourcen-Ordern schneller.

## Automatisches Update

Seit Version 2.1 gibt es eine Update-Funktion, die automatisch im Internet (genauer: auf meiner Homepage) nach neuen EEP- und Programmversionen sucht. Das Update muss manuell durch einen Klick auf die Schaltfläche  rechts oben oder durch Drücken der F5-Taste ausgelöst werden. Ansonsten wird keine „heimliche“ Internetverbindung aufgebaut.

Sobald ich die Informationen zu neuen EEP-Versionen eingetragen habe, werden diese bei einem Update automatisch übernommen, und ein entsprechender Tab angezeigt, falls die EEP-Version installiert ist. Nicht installierte EEP-Versionen werden ignoriert. Damit die neuen Tabs korrekt angezeigt werden können, wird ein automatischer Neustart des RessourcenSwitchers durchgeführt.

Sollte eine neue Version des Ressourcen-Switchers veröffentlicht worden sein, wird dies bei der Durchführung des Updates ebenfalls gemeldet. Auf Wunsch wird der Browser mit der Download-Seite aufgerufen.

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

Die verwendeten Icons stammen von <http://www.fatcow.com/free-icons>.

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](mailto:benjamin.hogl@gmx.de) schreiben, im MEF (<http://www.eepforum.de>) in meiner Konstrukteurssprechstunde 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)**