



Inhaltsverzeichnis

Sicherungsanleitung.....	1
Sicherung der Konfiguration und/oder Einrichten eines USB-Sticks:.....	1
Directory Opus Portable.....	3
Übernommene Dateien in der USB-Version und einem Backup.....	3
Benennung in Skripten und Schaltern.....	3
Erstellen einer USB-Version.....	4
Sichern der eigenen Erweiterungen.....	5
Verzeichnisname: Icons.....	6
Beschreibung:.....	6
Einbinden eines Symbolsets:.....	6
Anzeigen eines Symbolsets:.....	7
Verzeichnisname: Images.....	8
Beschreibung:.....	8
Einbinden einer Grafik:.....	8
Anzeigen einer Grafik:.....	8
Verzeichnisname: Buttons.....	9
Beschreibung:.....	9
Einbinden einer Schalter- oder Menüleiste:.....	9
Anzeigen einer Schalter- oder Menüleiste:.....	9
Schalter oder Menüs:.....	9
Verzeichnisname: Hilfsprogramme.....	10
Beschreibung:.....	10
Einbinden eines Hilfsprogrammes:.....	10
Aufruf eines Hilfsprogramms:.....	10
Verzeichnisname: Suche.....	11
Beschreibung:.....	11
Einbinden der Definitionsdateien:.....	11
Einbinden des Quellcodes oder des Schalters:.....	11
Aufrufen der definierten Suche:.....	11
Quellcode:.....	12
Schalterdefinition:.....	14
junction.....	16
DOpus Konfigurationsdateien auf ein anderes Verzeichnis umleiten:.....	16
Vorgehensweise:.....	16
Junction erstellen:.....	16
Junction löschen:.....	16

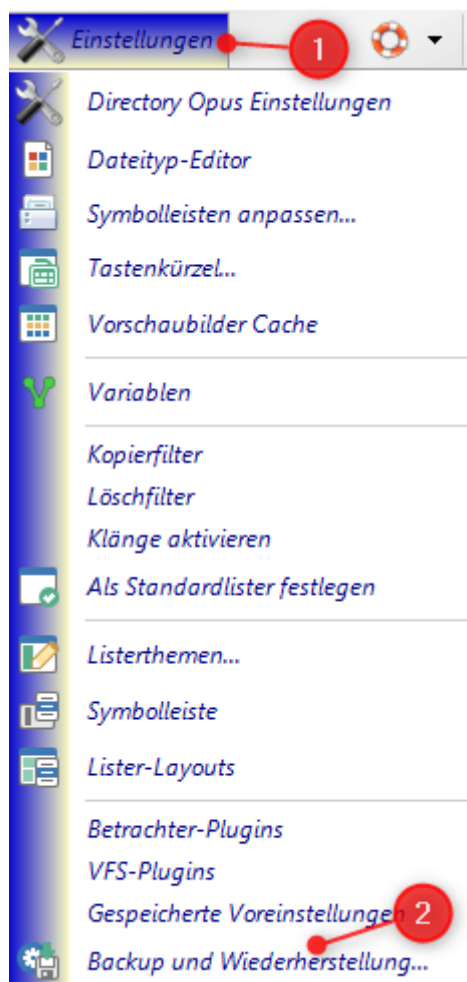


Sicherungsanleitung

Sicherung der Konfiguration und/oder Einrichten eines USB-Sticks:

Die gesamte Konfiguration von Directory Opus sichert man auf einen Datenträger oder exportiert diese als lauffähige Version auf einen USB-Stick über den Menüpunkt:

Einstellungen → Backup und Wiederherstellung...



Treffen Sie in dem folgenden Dialog (3) Ihre Entscheidung und folgen Sie den weiteren Anweisungen:



Die Programme und Symbole, die Sie für manche Funktionen benutzen und die Sie selbst eingefügt haben, werden leider nicht immer automatisch in das Backup bzw. auf die Installation auf einen USB-Stick kopiert.

In dieser Anleitung wird davon ausgegangen, dass sämtliche, zusätzlich eingefügte Grafiken und Symbole im Konfigurationsverzeichnis **Icons** abgelegt wurden.

Alias: (/dopusdata\Icons\)

(C:\Benutzer\<Benutzername>\AppData\Roaming\GPSoftware\Directory Opus\Icons)

Dieses Verzeichnis wird in ein Backup oder einem Export auf einen USB-Stick mit aufgenommen.

Unterverzeichnisse jedoch **nicht**!

Die installierten Hilfsprogramme befinden sich im Installationsverzeichnis von DOpus im Verzeichnis **Hilfsprogramme**.

Alias: (/home\Hilfsprogramme\)

(LW:\...\Directory Opus\Hilfsprogramme)

Weiter wurde das Verzeichnis **Suche** angelegt, wo Dateien zur Definition einer Suche abgelegt sind.

Alias: (/dopusdata\Suche\)

(C:\Benutzer\<Benutzername>\AppData\Roaming\GPSoftware\Directory Opus\Suche)

Sichern Sie daher die benötigten Dateien und Ordner, die sie selbst angelegt haben oder die nicht innerhalb des Konfigurations- oder Installationsverzeichnisses sind, separat, um sie im Bedarfsfall wieder zurück sichern zu können.

Die absoluten Pfade der Installation und Konfiguration unterscheiden sich bei der USB-Version von der Installation auf dem PC.

In der USB-Version befinden sich Installations- und Konfigurationsverzeichnis **zusammen** im Verzeichnis **DOPUS**.

Deshalb sollten bei Programmaufrufen in den Schaltern oder Menüs oder bei Verwendung von Symbolen oder Grafiken keine absoluten Pfade, sondern die von Directory Opus bereitgestellten Aliasnamen verwendet werden.



Directory Opus Portable

Übernommene Dateien in der USB-Version und einem Backup

Directory Opus bietet die Möglichkeit, das Programm auf einen USB-Stick als portable Version zu speichern. Die **Standardeinstellungen** werden, genau wie bei einem Backup, entsprechend kopiert, so dass das Erscheinungsbild und die Einstellungen dem gewohnten, installierten Programm entsprechen.

Da der Funktionsumfang und das Erscheinungsbild in vielen Bereichen erweitert werden kann, ist es ratsam, die verwendeten Hilfsprogramme und Grafiken auch in den Standardverzeichnissen von Directory Opus zu speichern, da der **USB-Export**, wie auch die **Backup**-Funktion, von Directory Opus unter Umständen nicht alle Dateien oder gar selbst angelegte Verzeichnisse mit verwendeten Hilfsprogrammen oder Grafiken übernimmt. Deshalb ist es erforderlich, sofern die gewohnte Funktionalität der eingebundenen Zusatzprogramme oder die Optik mit allen Symbolen nach einem Backup oder in der portablen Version erhalten bleiben sollen, die entsprechenden Dateien und Symbole, respektive Verzeichnisse, **separat** zu **kopieren** und zu **sichern**.

Icons, Suchen und Hilfsprogramme sollten in von Directory Opus erreichbare und mit gesicherte Verzeichnisse kopiert werden. Verwenden Sie Icons aus einem anderen Verzeichnis, werden diese nicht mit kopiert oder gesichert, da lediglich die Icons in dem Verzeichnis **Icons** übernommen werden. Deshalb sollten einzelne, in der Regel selbst hinzugefügte, Symboldateien in das Verzeichnis **DOPUS\Icons** kopiert werden, damit diese in einem Backup aufgenommen und bei der Erstellung einer portablen Version mit kopiert werden können.

Benennung in Skripten und Schaltern

Die Directory Opus Verzeichnisstruktur der USB-Version unterscheidet sich von der installierten Version. Deshalb ist es sinnvoll, eingebundene Icons oder Verweise auf Hilfsprogramme nicht mit festen Pfaden zu benennen, sondern die entsprechenden, durch Variablen benannten Verzeichnisse, von Directory Opus in den Befehlen der Skripte oder den Schaltern zu benutzen, damit diese Programme und Grafiken in der USB-Version auch gefunden werden können.

Das sind:

/dopusdata repräsentiert das Directory Opus **Datenverzeichnis**
C:\Benutzer\<Benutzername>\AppData\Roaming\GPSSoftware\Directory Opus

/home repräsentiert das Directory Opus **Installationsverzeichnis**

Anstatt zum Beispiel für das verwendete Symbol eines Schalters:

D:\Icons\Icondatei.ico zu schreiben, bietet es sich an, das Verzeichnis **Icons** von Directory Opus zu benutzen und alle verwendeten Icons dort zu hinterlegen. Wenn die Icons nun in dem **Datenverzeichnis** **C:\Benutzer\<Benutzername>\AppData\Roaming\GPSSoftware\Directory Opus\Icons** liegen, würde der Eintrag für das Icon des Schalters in dessen Definition so notiert werden:
/dopusdata\Icons\Icondatei.ico

Die verwendeten Hilfsprogramme liegen in dem Verzeichnis **Hilfsprogramme** des Installationsverzeichnisses von Directory Opus, also in **/home\Hilfsprogramme**.

Weiter werden eigene Suchdefinitionen in dem Verzeichnis **Suche** des **Datenverzeichnis** von Directory Opus, also in **/dopusdata\Suche** verwendet.



Wenn also alle Aufrufe von Hilfsprogrammen oder Symbolen in durch Aliase erreichbaren Verzeichnissen liegen und die Aufrufe in den Scripten über die Aliase [/dopusdata](#) und [/home](#) erfolgen, genügt es, die genannten Verzeichnisse in die portable Version zu kopieren, um das gewünschte Erscheinungsbild und die volle Funktionalität zu erhalten. Ebenso wird bei Sicherung dieser Verzeichnisse das Rückspielen eines Backups nicht zu einer Überraschung, weil plötzlich eingebundene Hilfsprogramme fehlen oder bestimmte Symbole nicht angezeigt werden können.

Erstellen einer USB-Version

Rufen Sie den Menüpunkt *Backups und Wiederherstellung...* auf!

Wählen Sie *Auf USB-Flash-Laufwerk exportieren* aus!

Klicken Sie auf *Weiter >* und folgen Sie den Anweisungen!





Sichern der eigenen Erweiterungen

Kopieren Sie das Verzeichnis **Suche**

C:\Benutzer\<Benutzername>\AppData\Roaming\GPSoftware\Directory Opus\Suche

in das Verzeichnis von Directory Opus auf den USB-Stick oder USB-Karte, nach

<LW>:\DOPUS\Suche

Kopieren Sie das Verzeichnis **Icons**

C:\Benutzer\<Benutzername>\AppData\Roaming\GPSoftware\Directory Opus\Icons

in das Verzeichnis von Directory Opus auf dem USB-Stick oder USB-Karte, nach

<LW>:\DOPUS\Icons

Kopieren Sie das Verzeichnis **Hilfsprogramme**

<LW:>\Directory Opus Installationsverzeichnis\Hilfsprogramme

in das Verzeichnis von Directory Opus auf dem USB-Stick oder USB-Karte, nach

<LW>:\DOPUS\Hilfsprogramme



Verzeichnisname: Icons

Beschreibung:

Das Verzeichnis **Icons** befindet sich im **Konfigurationsverzeichnis** von Directory Opus:

C:\Benutzer\<Benutzername>\AppData\Roaming\GPSSoftware\Directory Opus\Icons

und beinhaltet alle Icons entweder als einzelne Grafiken oder als Grafiken, die in einem Symbolset zusammengefasst sind.

Die Symbolsets haben die Dateiendung **.dis**

Einbinden eines Symbolsets:

Die Symbolsets im Verzeichnis **Icons** werden nicht automatisch in Directory Opus zur Verfügung gestellt. Damit ein Symbolset verwendet werden kann, muss dieses eingebunden werden.

- Sie können ein beliebiges Symbolset in Directory Opus einbinden, über den **Menüeintrag: Einstellungen → Symbolleiste → Symbole → Import**

In den Voreinstellungen **Einstellungen → Symbolleiste → Symbole → Import** können Symbolsets aus jedem Verzeichnis eingebunden werden.

Diese werden dann automatisch in das Verzeichnis **Icons** kopiert.

- Sie können ein beliebiges Symbolset auch direkt in das Verzeichnis **Icons** kopieren und dann in Directory Opus einbinden, über den **Menüeintrag: Einstellungen → Symbolleiste → Symbole → Aktualisieren**
- Achtung: werden Symbolsets über den **Menüeintrag: Einstellungen → Symbolleiste → Symbole → Löschen** gelöscht, wird die Datei des Symbolsets ebenfalls physikalisch aus dem Verzeichnis **Icons** **gelöscht**.
- Werden für die Darstellung der Icons einzelne Grafiken benutzt, die nicht im Verzeichnis **Icons** stehen, werden diese bei einem Backup der Konfigurationsdateien von Directory Opus **nicht** mitgesichert. Es ist daher zu empfehlen, die dafür verwendeten Grafiken ausnahmslos in das Verzeichnis **Icons** zu kopieren.

Bei einem Backup der Konfigurationsdateien von Directory Opus werden alle Dateien im Verzeichnis **Icons** mitgesichert.

Danach stehen die **Icons** der Symbolsets zur Verfügung.



Anzeigen eines Symbolsets:

- Sie können ein beliebiges Symbolset in Directory Opus anzeigen, über den *Menüeintrag: Einstellungen → Symbolleiste → Symbole*
- Überall dort, wo Ihnen die Option der Gestaltung mittels eines Icons angeboten wird, können Sie die zuvor eingebundenen Grafiken eines Iconsets nutzen.
- Möchten Sie eine einzelne Grafik als Icon einbinden, so wählen sie bei der Festlegung des Icons den *Menüeintrag: Bild aus Datei auswählen*.



Verzeichnisname: Images

Beschreibung:

Das Verzeichnis [Images](#) ist im [Konfigurationsverzeichnis](#) von Directory Opus und beinhaltet alle Grafiken, Symbole und Bilder, welche als Hintergrundbilder für verschiedene Elemente von Directory Opus verwendet werden.

[C:\Benutzer\<Benutzername>\AppData\Roaming\GPSoftware\Directory Opus\Images](#)

Die Images haben die Dateiendung **fast aller Grafikdateien**

Einbinden einer Grafik:

Die Grafiken im Verzeichnis [Images](#) werden nicht automatisch in Directory Opus zur Verfügung gestellt. Damit eine Grafik verwendet werden kann, muss diese eingebunden werden.

- Sie können eine beliebige Grafik, ein beliebiges Image in Directory Opus einbinden, über den *Menüeintrag: [Einstellungen](#) → [Anzeige](#) → [Bilder](#)*
- In den Voreinstellungen *[Einstellungen](#) → [Anzeige](#) → [Bilder](#)* können Grafiken aus jedem Verzeichnis eingebunden werden. Grafiken, die jedoch von einem anderem Verzeichnis als [Images](#) eingebunden werden, werden bei einem Backup der Konfigurationsdateien von Directory Opus **nicht** mitgesichert. Es ist daher zu empfehlen, die verwendeten Grafiken ausnahmslos in das Verzeichnis [Images](#) zu kopieren.

Danach stehen die Grafiken zur Verfügung.

Anzeigen eines Grafik:

Überall dort, wo Ihnen die Option der Gestaltung mittels einer Grafik angeboten wird, können Sie die zuvor eingebundenen Grafiken (Images) nutzen.



Verzeichnisname: Buttons

Beschreibung:

Das Verzeichnis **Buttons** befindet sich im **Konfigurationsverzeichnis** von Directory Opus :

C:\Benutzer\<Benutzername>\AppData\Roaming\GPSSoftware\Directory Opus\Buttons

und beinhaltet alle Schalter- und Menüleisten, in denen Schalter und Menüs in Gruppen zusammengefasst sind.

Die Schalter- und Menüleisten haben die Dateiendung **.dop**

Einbinden einer Schalter- oder Menüleiste:

- Sie können eine beliebige Schalter- oder Menüleiste mit der Endung **.dop** durch einen Doppelklick auf die Datei in Directory Opus einbinden. Die Schalter- oder Menüleiste wird automatisch in das Verzeichnis **Buttons** von Directory Opus kopiert.

oder

Sie können eine beliebige Schalter- oder Menüleiste mit der Endung **.dop** direkt in das Konfigurationsverzeichnis von Directory Opus kopieren.

Danach stehen die Schalter- oder Menüleisten zur Verfügung.

Anzeigen einer Schalter- oder Menüleiste:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen freien Bereich einer Schalter- oder Menüleiste und wählen Sie aus dem Kontextmenü den Menüeintrag: **Symbolleiste**. Dort wählen Sie die gewünschte Schalter- oder Menüleiste an oder ab.

oder

- Wählen Sie den Menüeintrag: **Einstellungen** → **Symbolleiste**. Dort wählen Sie die gewünschte Schalter- oder Menüleiste an oder ab.

Schalter oder Menüs:

Eingebettet in die Schalter- oder Menüleisten befinden sich die **Schalter** oder **Menüs**.

Die Schalter oder Menüs haben als Einzelelement die Dateiendung **.dcf**

Die einzelnen Schalter oder Menüs können mittels Drag&Drop oder Kopieren und einfügen in eine Schalter- oder Menüleiste eingefügt werden.



Verzeichnisname: Hilfsprogramme

Beschreibung:

Bei dem Verzeichnis **Hilfsprogramme** handelt es sich **nicht** um ein Directory Opus Verzeichnis. Die kopierten oder installierten Hilfsprogramme, werden bei einem Backup der Konfigurationsdateien von Directory Opus **nicht** mit gesichert. Es ist daher notwendig, das Verzeichnis **Hilfsprogramme** separat zu sichern.

Das Verzeichnis **Hilfsprogramme** sollte sich im **Installationsverzeichnis** von Directory Opus befinden:

LW:[...]\Directory Opus\Hilfsprogramme

hier werden alle Programme entweder als installierte oder kopierte Programme, die vom Benutzer eingerichtet und über Schalter oder Menüs aufgerufen werden können, abgelegt.

Die Hilfsprogramme haben unterschiedliche Dateieindung

Einbinden eines Hilfsprogrammes:

Die Hilfsprogramme im Verzeichnis **Hilfsprogramme** werden **nicht automatisch** in Directory Opus zur Verfügung gestellt. Damit ein Hilfsprogramm verwendet werden kann, muss dieses eingebunden werden.

- Sie können ein beliebiges, geeignetes Hilfsprogramm in Directory Opus einbinden, indem sie das Programm nach den Anweisungen des Herstellers kopieren oder installieren.
- Um die Sicherung, die Portierung auf einen USB-Stick oder die Einrichtung von eigenen Schaltern oder Menüeinträgen zu vereinfachen sollten die verwendeten Hilfsprogramme einheitlich unterhalb des **Installationsverzeichnis** von Directory Opus in das Verzeichnis **Hilfsprogramme** kopiert oder installiert werden.

Danach stehen die Hilfsprogramme zur Verfügung.

Aufruf eines Hilfsprogramms:

- Sie können ein eingebundenes Hilfsprogramm in Directory Opus aufrufen, indem Sie den entsprechenden Befehl in einen Schalter oder einen Menüeintrag formulieren.
- Sind die Hilfsprogramme einheitlich in dem Verzeichnis **Hilfsprogramme** kopiert oder installiert worden, können die entsprechenden Aufrufe vereinfacht werden, ohne sich um verteilte Verzeichnisstrukturen kümmern zu müssen.

/home\Hilfsprogramme\Hilfsprogrammname\Hilfsprogramm.exe [Parameter] ... [Parameter]

/home repräsentiert das **Installationsverzeichnis** von Directory Opus. Dort befindet sich das Verzeichnis **Hilfsprogramme** mit den Unterverzeichnissen der jeweiligen Hilfsprogramme.



Verzeichnisname: Suche

Beschreibung:

Bei dem Verzeichnis **Suche** handelt es sich **nicht** um ein Directory Opus Verzeichnis. Das Verzeichnis **Suche** wird bei einem Backup der Konfigurationsdateien von Directory Opus **nicht** mit gesichert. Es ist daher notwendig, das Verzeichnis **Suche** separat zu sichern.

Wird es angelegt, sollte es sich im **Konfigurationsverzeichnis** von Directory Opus befinden:

C:\Benutzer\<Benutzername>\AppData\Roaming\GPSoftware\Directory Opus\Suche

dort sind die Dateien in denen definiert wird, **an welchen Orten** Dateien mit **welchen Endungen** gesucht werden sollen.

Die Definitionsdateien haben die Dateiendung **.txt**

Einbinden der Defininitionsdateien:

In der Definitionsdatei **Suchliste.txt** werden die Dateitypen durch registrieren der Dateiendungen bestimmt.

```
*.mp4  
*.flv  
*.avi  
*.swf  
*.(mp4|flv|avi|swf)
```

In der Definitionsdatei **Suchort.txt** werden die Orte durch registrieren der Verzeichnisse bestimmt.

```
E:\MultiMedia  
E:\_eBooks-Videos-Hörbücher
```

Die Definitionsdateien müssen die Namen **Suchliste.txt** und **Suchort.txt** tragen.

Einbinden des Quellcodes oder des Schalters:

- Fügen Sie den Quellcode in einen neuen Schalter oder Menüeintrag als JScript ein.

oder

- Kopieren Sie die Schalterdefinition und fügen ihn im Anpassen-Modus an der gewünschten Stelle ihrer Schalter- oder Menüleiste ein.

Aufrufen der definierten Suche:

- Nach Beenden des Anpassen-Modus steht Ihnen der Schalter oder Menüeintrag zur Verfügung.



•

Quellcode:

```
//var FILENAME      = "E:\\Directory Opus\\Suchliste.txt";
//var LOCATIONS     = "E:\\Directory Opus\\Suchort.txt";

//var FILENAME      = DOpus.FSUtil.resolve("/dopusdata\\Suche\\Suchliste.txt");
//var LOCATIONS     = DOpus.FSUtil.resolve("/dopusdata\\Suche\\Suchort.txt");

var FILENAME = DOpus.aliases("dopusdata").path + "\\Suche\\Suchliste.txt";
var LOCATIONS= DOpus.aliases("dopusdata").path + "\\Suche\\Suchort.txt";

////////////////////////////////////
function OnClick(data){
    var searchme = new Dropdown().
        Load(FILENAME).
        Show("Suchbegriff auswählen", "Multimedia-Suche");
    if (!searchme) return;
    DOpus.Output("Auswahl: " + searchme);
    var cmd = data.func.command; cmdline = "";
    cmdline += 'Find IN "' + FileToArray(LOCATIONS).join(" ") + " NAME " + searchme + "'
    cmdline += 'CLEAR RECURSE SHOWRESULTS=tab COLLNAME "VideoSuche"';
    cmd.RunCommand(cmdline);
}
////////////////////////////////////
function Dropdown(){
    this.filepath = "";
    this.vector   = DOpus.Create.Vector();
    this.win      = null;
    //////////////////////////////////
    this.FileToVector = function(filepath){
        var fso = new ActiveXObject("Scripting.FileSystemObject");
        var file = fso.OpenTextFile(filepath, 1, true, -1);
        var v = DOpus.Create.Vector();
        while (!file.AtEndOfStream) v.push_back(file.ReadLine());
        file.Close();
        return v;
    }
    //////////////////////////////////
    this.CreateDialog = function(vector, text, title, sort){
        var dlg = DOpus.Dlg;
        dlg.window = (this.win?this.win:null);
        dlg.title = title || "";
        dlg.message = text || "Select:";
        dlg.buttons = "Ok|Cancel";
        dlg.icon = "question";
        dlg.choices = vector;
        dlg.sort = sort || true;
        dlg.selection = 0;
        return dlg;
    }
    //////////////////////////////////
}
```

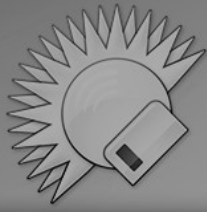


```
this.Show = function(text, title, sort){
    var dlg = this.CreateDialog(this.vector, text, title, sort);
    var result = dlg.Show();
    if (!result) return false;
    if (dlg.selection==-1) return "";
    return dlg.choices(dlg.selection);
}
////////////////////////////////////////////////////////////////
this.Load = function(filepath){
    this.filepath = filepath;
    this.vector = this.FileToVector(filepath);
    return this;
}
}
////////////////////////////////////////////////////////////////
function FileToArray (filepath){
    var fso   = new ActiveXObject("Scripting.FileSystemObject");
    var file  = fso.OpenTextFile(filepath, 1, true, -1);
    var a     = [];
    while (!file.AtEndOfStream) a[a.length] = file.ReadLine();
    file.Close();
    return a;
}
```




Schalterdefinition:

```
<?xml version="1.0"?>
<button backcol="none" display="both" label_pos="right" textcol="none">
  <label>MultiMedia-Suche</label>
  <tip>Sucht nach in Suchliste.txt definierten Mustern an in Suchort.txt definierten Orten. Suchliste.txt und
Suchort.txt sind im Verzeichnis dopusdata/Suche abgelegt.</tip>
  <icon1>#find</icon1>
  <function type="script">
    <instruction>//files must have UTF-16-LE encoding</instruction>
    <instruction>@script jscript</instruction>
    <instruction>//var FILENAME    = &quot;E:\\Directory Opus\\Suchliste.txt&quot;;</instruction>
    <instruction>//var LOCATIONS   = &quot;E:\\Directory Opus\\Suchort.txt&quot;;</instruction>
    <instruction />
    <instruction>//var FILENAME    = DOpus.FSUtil.resolve(&quot;/dopusdata\\Suche\\Suchliste.txt&quot;);</
instruction>
    <instruction>//var LOCATIONS   = DOpus.FSUtil.resolve(&quot;/dopusdata\\Suche\\Suchort.txt&quot;);</
instruction>
    <instruction />
    <instruction>var FILENAME      = DOpus.aliases(&quot;dopusdata&quot;).path + &quot;\\Suche\\
Suchliste.txt&quot;;</instruction>
    <instruction>var LOCATIONS     = DOpus.aliases(&quot;dopusdata&quot;).path + &quot;\\Suche\\
Suchort.txt&quot;;</instruction>
    <instruction> </instruction>
    <instruction>////////////////////////////////////</instruction>
    <instruction>function onClick(data){</instruction>
    <instruction>  var searchme = new Dropdown().</instruction>
    <instruction>    Load(FILENAME).</instruction>
    <instruction>    Show(&quot;Suchbegriff auswählen&quot;;,
&quot;Multimedia-Suche&quot;);</instruction>
    <instruction>  if (!searchme) return;</instruction>
    <instruction>  DOpus.Output(&quot;Auswahl: &quot; + searchme);</instruction>
    <instruction>  var cmd = data.func.command; cmdline = &quot;&quot;;</instruction>
    <instruction>  cmdline += &apos;Find IN &quot;&apos;+FileToArray(LOCATIONS).join(&apos;&quot;
&quot;&apos;)+&apos;&quot; NAME &quot;&apos;+searchme+&apos;&quot; &apos;&quot;;</instruction>
    <instruction>  cmdline += &apos;CLEAR RECURSE SHOWRESULTS=tab COLLNAME
&quot;VideoSuche&quot;&apos;;</instruction>
    <instruction>  cmd.RunCommand(cmdline);</instruction>
    <instruction>}</instruction>
    <instruction>////////////////////////////////////</instruction>
    <instruction>function Dropdown(){</instruction>
    <instruction>  this.filepath = &quot;&quot;;</instruction>
    <instruction>  this.vector   = DOpus.Create.Vector();</instruction>
    <instruction>  this.win      = null;</instruction>
    <instruction>  //////////////////////////////////</instruction>
    <instruction>  this.FileToVector = function(filepath){</instruction>
    <instruction>    var fso   = new ActiveXObject(&quot;Scripting.FileSystemObject&quot;);</instruction>
    <instruction>    var file  = fso.OpenTextFile(filepath, 1, true, -1);</instruction>
    <instruction>    var v     = DOpus.Create.Vector();</instruction>
    <instruction>    while (!file.AtEndOfStream) v.push_back(file.ReadLine());</instruction>
    <instruction>    file.Close();</instruction>
    <instruction>    return v;</instruction>
    <instruction>  }</instruction>
```



OPUS12

DIRECTORY

The File Manager for Windows™



```
<instruction> ////////////////////////////////////</instruction>
<instruction> this.CreateDialog = function(vector, text, title, sort){</instruction>
<instruction>     var dlg     = DOpus.Dlg;</instruction>
<instruction>     dlg.window   = (this.win?this.win:null);</instruction>
<instruction>     dlg.title    = title || '"";</instruction>
<instruction>     dlg.message  = text || '"Select:";</instruction>
<instruction>     dlg.buttons  = '"Ok|Cancel";</instruction>
<instruction>     dlg.icon     = '"question";</instruction>
<instruction>     dlg.choices  = vector;</instruction>
<instruction>     dlg.sort     = sort || true;</instruction>
<instruction>     dlg.selection = 0;</instruction>
<instruction>     return dlg;</instruction>
<instruction> }</instruction>
<instruction> ////////////////////////////////////</instruction>
<instruction> this.Show = function(text, title, sort){</instruction>
<instruction>     var dlg = this.CreateDialog(this.vector, text, title, sort);</instruction>
<instruction>     var result = dlg.Show();</instruction>
<instruction>     if (!result) return false;</instruction>
<instruction>     if (dlg.selection==-1) return '"";</instruction>
<instruction>     return dlg.choices(dlg.selection);</instruction>
<instruction> }</instruction>
<instruction> ////////////////////////////////////</instruction>
<instruction> this.Load = function(filepath){</instruction>
<instruction>     this.filepath = filepath;</instruction>
<instruction>     this.vector = this.FileToVector(filepath);</instruction>
<instruction>     return this;</instruction>
<instruction> }</instruction>
<instruction> }</instruction>
<instruction> ////////////////////////////////////</instruction>
<instruction> function FileToArray (filepath){</instruction>
<instruction>     var fso   = new ActiveXObject('"Scripting.FileSystemObject"');</instruction>
<instruction>     var file  = fso.OpenTextFile(filepath, 1, true, -1);</instruction>
<instruction>     var a     = [];</instruction>
<instruction>     while (!file.AtEndOfStream) a[a.length] = file.ReadLine();</instruction>
<instruction>     file.Close();</instruction>
<instruction>     return a;</instruction>
<instruction> }</instruction>
</function>
</button>
```



junction

DOpus Konfigurationsdateien auf ein anderes Verzeichnis umleiten:

Hierzu wird eine **junction** in dem Verzeichnis

C:\Benutzer\<Benutzername>\AppData\Roaming\GPSoftware

als symbolischer Link angelegt, welcher sämtliche Aufrufe auf das Verzeichnis **GPSoftware** auf das neue Verzeichnis umlenkt. Hier im Beispiel auf das Verzeichnis:

E:\Directory Opus_DO-Konfigurationsdateien

Alle Aufrufe vom System oder vom Programm auf

C:\Benutzer\<Benutzername>\AppData\Roaming\GPSoftware

sollen umgeleitet werden auf das Verzeichnis

E:\Directory Opus_DO-Konfigurationsdateien

Vorgehensweise:

Verzeichnis im neuen Laufwerk anlegen:

E:\Directory Opus_DO-Konfigurationsdateien

Den Ordner

C:\Benutzer\<Benutzername>\AppData\Roaming\GPSoftware\Directory Opus

nach **E:\Directory Opus_DO-Konfigurationsdateien** kopieren.

Beide Programme von Directory Opus komplett aus dem Speicher entfernen, über den Taskmanager beenden.

Den Ordner **C:\Benutzer\<Benutzername>\AppData\Roaming\GPSoftware** umbenennen.

Den **junction** Befehl **mklink** ausführen:

mklink /J "C:\Benutzer\<Benutzername>\AppData\Roaming\GPSoftware" "E:\Directory Opus_DO-Konfigurationsdateien"

Es wird ein Verzeichniseintrag als symbolischer Link mit dem Namen **GPSoftware** erstellt.

Junction erstellen:

Um diese **junction** zu erstellen, verwenden Sie den Befehl **mklink**

mklink /J "Altes Verzeichnis" "Neues Verzeichnis"

mklink /J "C:\Benutzer\<Benutzername>\AppData\Roaming\GPSoftware" "E:\Directory Opus_DO-Konfigurationsdateien"

Junction löschen:

Um diese **junction** zu löschen, verwenden Sie den Befehl **rmdir**

rmdir "Verzeichnis des symbolischen Links"

rmdir "C:\Benutzer\<Benutzername>\AppData\Roaming\GPSoftware"