

M&M Display Board V3

The Display Board Revolution

User Manual

Benutzerhandbuch

English

Deutsch

Version 3.0.2 from 9th October 2012

Canis Canning

Second Life

Copyright Canis Canning 2012

English

Introduction

This is the next generation display board. It uses meshes for displaying the characters combining very low prim with flexible operation.

It is easy to use - configure and start displaying a text. But it can do all a display board should do: scrolling, 16 million colours, many fonts, message storage, access control, configuration by note card, reset and help by menu, operation by link messages.

Clicking on the board will give you a menu for some options, but most things are done by commands in the text.

IT IS FORBIDDEN TO RESELL THE FULL PERMISSION VERSION OF THIS BOARD WITHOUT AN OWN SCRIPT OR BUILD OR TO RESELL IT AS COPYABLE AND TRANSFERABLE!

My First Time

The complete board consists of the background panel and 1 to 255 display elements. At first rez only the background panel exists - it will generate and link the needed display elements.

Be careful: When this process is complete, then you can do this never again for this copy. In case you bought the non copyable, then version you can change it never again. But you may start it again and again as long as you did not hit the ACCEPT button.

BEWARE: DO NOT MOVE OR ROTATE THE BOARD DURING THIS PROCESS!

You have to do 7 simple steps:

Step 1: Rez the board on the ground. **DO NOT ROTATE THE BOARD!**

Step 2: First you are asked if you want allow the board to link and unlink prims. Answer with "Yes", because we need to link the display elements.

Step 3: You are asked for the number of characters per line. You may define up to 320 characters per line. Use the buttons "<=" and "=>" to change dialogue pages.

Step 4: You are asked for the number of lines. You may create up to 40 lines, but for technical reasons it is limited by the number of characters per line. For example: If you chose 80 characters, then the maximum number of lines is $255 * 8 / 80 = 25$ lines. Use the buttons "<=" and "=>" to change dialogue pages. You may Ignore this dialogue and then click on the board to start again with step 1.

Step 5: You are asked for the spacing between lines. You may choose it to be between zero (no spacing) up to 0.4 (a character has the maximum size of 0.2) . You may "Ignore" this dialogue and then click on the board to start again with step 1.

Now the display elements will be generated. Linked elements are shown in green. This is very slow, because SecondLife stops the process for one second for each link.

***** WAIT UNTIL THE GENERATION OF ELEMENTS IS READY. DO NOT**

CHANGE ANYTHING DURING THIS PROCESS !!! ***

The name of the board changes to "MMDisplay V3 LxC" with L and C being the number of lines and characters.

THINK WELL BEFORE STEP 6 !!!

Step 6: You are asked if you are satisfied with the generated board. DECLINE if you are not satisfied and all will be reset to start. Click ACCEPT and you will never be able to change this copy of the board again!

Step 7: Wait until the board says "Ready" in the chat and take the board into your inventory.

!!! Kick Start !!!

The easy way now is to rez the board. Then enter in open chat:

```
/3This is my text
```

Now you see the text on your board.

Leading and trailing blanks are removed by the chat.

If you need blanks there, then put a #b as special blank at the start or end of the line.

```
/3#b This is my text #b
```

Commands

Commands are started with a backslash: # followed by a character that defines the command. Commands needing a value are terminated by a semicolon. Only exception are the rgb colour values, that are enclosed in < and >

Channels

The channel of the board can be changed by the menu, so several boards will not interfere. Click on the board, select "Set Channel" and enter the channel in the text dialogue.

BEWARE: CHANNEL ZERO WILL SWITCH THE CHAT INPUT OFF

You can also change the channel by the command #channel; with channel being a number between zero (see above) and any other number.

Position it

The most used command is the newline command. You insert into the text #n where you want to continue on a new line.

```
/3 This is#nmy text
```

There is a second way: you can specify in which line the next text should be written, starting at the start of the line. Lines run from 1 up to 9:

```
/3 This is #4my text
```

This example will will write "This is" at the current position of output, then switches to the start of

the 4th line and write "my text".

You may position Text at a specific line and column using the command "###" followed by line,column and terminated by a second "#". Line and column count from one.

```
/3 This is #3,20;my text
```

This will write "my Text" at line 3 starting at position 20.

Get it clear

Writing on the board will add to the existing text, it will not remove it. To remove all Text, just clear the Board with the c command..

```
/3#cThis is a new text
```

You may also erase a Line and the write from the start of the Line:

```
/3#e1This is text
```

If the board does not work any more for some reason only LindenLab may know, then use the reset option of the menu. or the command #r

Colour please!

Want to add colour? just say the colour you want in your text with the command "#:" and Terminate the value with a second ":"

```
/3 This #:yellow; is #:red;my #:cyan;text
```

Known colours are: red, orange, yellow, green, cyan, blue, purple, magenta, white, grey, black

Not enough colours? Then use the RGB representation with the < command. The values range from zero to 255:

```
/3 This is #<100,255,100>my text
```

This will give you "my text" in a light green.

And now give me fonts!

You name it, you get it with the @-command, specifying the font name and terminating it with a second @:

```
/3 This is #@blackadder:my Text
```

There are 10 fonts:

bookman, calligraphy, comic, courier, engravers, felix, jokerman, rockwell, sans, times

What a mess!

Want to show the same text often with colours, fonts, ...? There is a way not to do it by hand each time

There is a notecard named "! Text". You can enter several lines of text. Using the "##!" command you show it.

/3 #!23;

This will show the text of the 23rd line in the note card "! Text". And its insane: also these lines may contain this command.

BEWARE: One line in a note card can only contain 256 characters

Heeeeellllppppp!!!!

By the help button in the menu you will get this help note card in English and German. If you can provide translation into other languages, please give them to me.

Don't hesitate to annoy Canis Canning (aka Miriam) with your never dumb questions.

I am a scripter

If you are a scripter and want to use this board as output of your script, then you may write your script and use the lLinkMessage function the same way it is used by chat command lines. Channel changes are ignored, the number always has to be 3.

```
lLinkMessage(LINK_THIS, 3, "This my Text", agentKey);
```

You may switch off the chat operation by setting the channel to zero with the command #0\$ and you may switch off the menu by the special #m0 command. Reactivation of the menu is by the #m1 command.

IT IS FORBIDDEN TO RESELL THE FULL PERMISSION VERSION OF THIS BOARD WITHOUT AN OWN SCRIPT OR BUILD OR TO RESELL IT AS COPYABLE AND TRANSFERABLE!

I am a builder

You get the board always with modify permissions.

The script of this board can be in any prim you like together with the fonts you need, the note card "! Text" if needed and the help files if needed.

Use the help files as you like. they are full perm.

The mesh display elements each show 8 characters are looked up by name. All prims with other names are totally ignored. The name starts with D, followed by line and column, separated by dashes. Rows and columns are counted from zero. Missing cells are ignored during output.

The prim with the name "D-2-3" is the display element in the 3rd line, and in the 4th column.

Combining elements this way you can build boards from one to 255 display elements in any layout. Note that some commands only work with 9 lines.

You may also generate a board and then adapt it to your requirements by deleting and reordering elements.

IT IS FORBIDDEN TO RESELL THE FULL PERMISSION VERSION OF THIS BOARD WITHOUT AN OWN SCRIPT OR BUILD OR TO RESELL IT AS COPYABLE AND TRANSFERABLE!

Foreigners

Other objects can log into the display to write texts on it.

They log in by the command

```
#lpassword;
```

where password is the password given in the configure note card DisplayConfig.

They log off again by the command #o.

If you want that the display can only operated by another object and not in chat, then set the channel to a negative value, i.e. -3

Note card DisplayConfig

colour - is in red/green/blue values 0 to 255 separated by comma and enclosed in < > used after clear

defaultfont - is the name of a font used after clear

channel - is the channel the display uses. Zero means no chat commands are executed.

scrolling - can have the values on or off. on scrolls if new line is given in the last line

menu - can be switched permanently on or off

access - controls who can access the display. it can be owner, group or all

password - can be assigned a password for login of objects to the display. If no password is given, then no object can log in

end - end the parameter reading from the note card

Supported Character set

Following characters are supported:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

!"#\$%&'()*+,-./:;<=>@[/\]^_`{|}~

Command Reference

#b - blank

#c - clear

- # character

#en - erase line n with n=1 to 9

#l - login of other objects

#r - reset

#@fontname; - set font to font name

#1 ... #9 - set write position to line 1,2. ... 9

#<r,g,b> - set colour to values for red, green and blue. r,g and b can be 0 to 255

#:colour; - set colour to named colour: red, orange, yellow, green, cyan, blue, violet, magenta, white, gray, black

#!line; - get line from Note card "! Text", line is the linen number starting from 1

#\$line,column; - set write position to line and character. column. line and column start from 1

Deutsch

Einführung

Dies ist eine Anzeigetafel der nächsten Generation. Es nutzt Meshs zur Anzeige von Zeichen und vereint damit sehr niedrigen Primverbrauch mit flexibler Funktionalität.

Es ist einfach zu verwenden - Gebe einfach einen Text im chat ein auf Kanal 3. Aber es kann alles, was eine Anzeigetafel können sollte: Scrollen, 16 Millionen Farben, viele Schriftarten, Nachrichtenspeicher, Zugriffskontrolle, Konfiguration über Notizkarte, Rücksetzen und Hilfe über Menü, Steuerung über link-Messages, Kommunikation mit anderen Objekten.

Beim Klicken auf das Board wird ein Menü angezeigt, aber die meisten Kommandos werden über Kommandos im Text gegeben.

ES IST VERBOTEN DIE VERSION DIESER TAFEL MIT VOLLEN RECHTEN OHNE EIGENES SCRIPT ODER ZUSATZBAU ODER KOPIERBAR UND WEITERGEBBAR WEITER ZU GEBEN!

Mein erstes Mal

Die komplette Tafel besteht aus dem Hintergrundpaneel und 1 bis 255 Anzeigeelementen. Beim ersten Rezzen gibt es nur das Hintergrundpaneel Es generiert und linkt die benötigten Anzeigeelemente.

Vorsicht: Wenn die Initialisierung abgeschlossen ist, dann kann diese Kopie nie wieder geändert werden! Wenn du die nicht kopierbare Version erworben hast, dann kannst Du sie nie mehr ändern! Aber du kannst die Initialisierung immer wieder von vorn beginnen, solange du nicht den "ACCEPT"-Knopf gedrückt hast.

ACHTUNG: BEWEGE UND DREHE DIE TAFEL NICHT WÄHREND DIESEM VORGANG!

Du führst 7 Schritte durch:

Schritt 1: Rezze die Tafel auf den Boden. **DREHE DIE TAFEL AUF KEINEN FALL!**

Schritt 2: Als erstes wirst du gefragt, ob du erlaubst die Tafel mit anderen Objekten zu linken und zu entlinken. Antworte mit "Ja, denn wir müssen die Anzeigeelemente dazulinken.

Schritt 3: Du wirst nach der Anzahl der Zeichen pro Zeile gefragt. Du kannst bis zu 320 Zeichen pro Zeile definieren. Benutze die Knöpfe "<=" und "=>" um durch die Dialogseiten zu blättern.

Schritt 4: Du wirst nach der Anzahl Zeilen gefragt. Du kannst bis zu 40 Zeilen definieren, aber aus technischen Gründen wird dies begrenzt durch die Anzahl Zeichen pro Zeile. Zum Beispiel: Wenn du 80 Zeichen pro Zeile definierst, dann ist die maximale Anzahl Zeilen $255 * 8 / 80 = 25$ Zeilen. Benutze die Knöpfe "<=" und "=>" um durch die Dialogseiten zu blättern. Du kannst den Knopf "Ignore" drücken, auf die Tafel klicken und von Schritt 1 an neu beginnen.

Schritt 5: Du wirst nach dem Abstand zwischen den Zeilen gefragt. Du kannst den Abstand zwischen Null (kein Zwischenraum) bis zu 0.4 wählen (ein Zeichen ist maximal 0.2 hoch). Du kannst den Knopf "Ignore" drücken, auf die Tafel klicken und von Schritt 1 an neu beginnen.

Jetzt werden die Anzeigeelemente generiert. Gelinkte Elemente werden grün. Dieser Vorgang ist

sehr langsam, weil SecondLife nach jedem Linken den Vorgang für eine Sekunde anhält.

*** WARTEN BIS DIE GENERIERUNG VON ELEMENTEN FERTIG IST. ÄNDERE NICHTS WÄHREND DIESES VORGANGS! ***

Der Name der Tafel ändert sich auf "MMDisplay V3 ZxS, wobei Z und S die Anzahl Zeilen und Spalten ist.

ÜBERLEGE GUT VOR SCHRITT 6 !!!

Schritt 6: Du wirst gefragt, ob du mit der Tafel zufrieden bist. Drücke "DECLINE" wenn du nicht zufrieden bist und alles wird wieder zurückgesetzt. Klicke "ACCEPT" und du wirst nie mehr die Tafel ändern können!

Schritt 7: Warte bis die Tafel im Chat "Ready" ausgibt und nimm die Tafel in dein Inventar

!!! Schnellstart !!!

Der einfachste Weg ist die Tafel zu redden und dann im Chat einzugeben:

/3Dies ist mein Text

Jetzt erscheint der Text auf der Tafel.

Leerzeichen am Anfang und am Ende werden vom Chat entfernt. Wenn Sie dort Leerzeichen benötigen, dann geben Sie #b als spezielles Leerzeichen am Anfang oder Ende der Zeile ein.

/3#b Dies ist mein Text #b

Kommandos

Kommandos beginnen mit einem Nummern-Zeichen # gefolgt von einem Zeichen als Kennzeichnung des Kommandos. Kommandos, die Werte erfordern werden mit einem Semikolon wieder abgeschlossen - einzige Ausnahme ist der RGB-Farbwert, der in < und > eingeschlossen ist.

Kanäle

Der Kanal der Tafel kann über das Menü geändert werden, sodass mehrere nebeneinander stehende Tafeln sich nicht gegenseitig beeinflussen. Klicke auf die Tafel, wähle "Set Channel" aus und gebe i, Textdialog den Kanal ein.

ACHTUNG: KANAL NULL SCHALTET DIE CHAT EINGABE AB!

Sie können den Kanal auch über das Kommando #kanal\$ ändern. Der Kanal kann zwischen 0 und einer beliebigen Nummer liegen.

Positionieren

Das am meisten verwendete Kommando ist der Zeilenwechsel. Sie fügen in den Text ein #n ein, wo sie den nächsten Text auf eine neue Zeile haben möchten.

/3 Dies ist#nmein Text

Für die Zeilen 1-9 gibt es einen weiteren Weg um festzulegen am Beginn welcher Zeile der nächste Text geschrieben werden soll. Die Kommandos #1 bis #9 tun dies:

/3 Dies ist#4mein Text

Das Beispiel schreibt "Dies ist", geht dann zum Beginn der 4. Zeile und gibt dort aus "mein Text".

Sie können auch an eine bestimmte Zeile und Spalte positionieren mit dem Kommando "#\$", gefolgt bei "Zeile,spalte" und abgeschlossen mit einem weiteren "#". Zeilen und Spalten werden ab 1 gezählt:

/3 Dies ist#\$3,20;mein Text

Dies schreibt "mein Text" in die 3. Zeile ab Spalte 20.

Scheibenwischer

Jedes Schreiben auf die Tafel fügt neuen Text hinzu ohne den alten Text zu löschen. Um allen Text zu löschen nutzen Sie das Kommando #c

/3#cDies ist ein neuer Text

Man kann auch bestimmte Zeilen löschen und dann ab dem Anfang dieser Zeile schreiben mit dem Kommando #en, wobei n die Nummer einer Zeile ist.

/3#e1Dies ist Text

Wenn die Tafel aus irgend einem Grund nicht mehr funktioniert aus Gründen, die vielleicht nur LindenLab kennen kann, dann benutzen sie die Reset-Funktion im Menü oder die Funktion #r im Chat.

Farbe bitte!

Möchten Sie etwas Farbe in den Text bringen? Sagen sie einfach den Namen der Farbe in Ihrem Text mit dem Kommando "#:" und schließen sie den Namen mit einem zweiten ":" ab.

/3 Dies #:yellow;ist#:red;mein#:cyan;text

Mögliche Farbnamen sind: red, orange, yellow, green, cyan, blue, violet, magenta, white, grey, black

Zuwenig Farben? Dann benutzen Sie die RGB-Darstellung mit dem #< Kommando. Die Werte liegen zwischen 1 und 255:

/3 Das ist #<100,255,100>mein Text

Dies gibt "mein Text" in einem hellen Grün aus.

Und jetzt hätte ich gern Schriftarten

Du fragst danach, du bekommst es mit dem "#@"-Kommando, gibst den Namen der Schriftart an und schließt ihn mit einem zweiten "@" ab.

/3 Dies ist #@blackadder;mein Text

Es gibt 10 Fonts:

bookman, calligraphy, comic, courier, engravers, felix, jokerman, rockwell, sans, times

Welch ein Chaos!

Wollen Sie denselben Text oft in denselben Farben, Fonts, anzeigen? Es gibt eine Möglichkeit dies nicht immer wieder von Hand einzugeben.

Es gibt eine Notizkarte mit Namen "! Text". Sie können in diese Notizkarte mehrere Textzeilen eingeben. Nutzen Sie dann das "#!" Kommando um sie anzuzeigen.

```
/3#!23;
```

Dies wird den Text der 23. Zeile in der Notizkarte "! Text" anzeigen.

Und der Wahnsinn ist: Auch diese Textzeilen können wieder dieses Kommando enthalten.

ACHTUNG: Eine Zeile einer Notizkarte kann nur 256 Zeichen enthalten

Hiiiiiiiiiiiiffffeeeee!!!

Mit dem Hilfe-Knopf i m Menü bekommen Sie diese Notizkarte in Englisch und Deutsch. Wenn Sie eine Übersetzung in eine andere Sp0rache anbieten können: bitte melden.

Und scheuen Sie sich nicht jederzeit Canis Canning (auch als Miriam bekannt) mit niemals zu dummen Fragen zu nerven.

Ich bin ein Skripter

Wenn Sie ein Skripter sind und diese Tafel als Ausgabe für Ihre Skripte nutzen wollen, dann können Sie ihr Skript schreiben und die ILinkMessage Funktion benutzen um in derselben Weise wie im Chat nutzen. Kanalwechsel werden ignoriert, die Nummer im 2. Parameter soll also immer eine 3 sein.

```
ILinkMessage(LINK_THIS, 3, "Dies ist mein Text", agentKey);
```

Sie können die Bedienung per chat abschalten, indem sie den chat Kanal in der Notizkarte DisplayConfig auf null setzen und sie können das Menü in der Notizkarte DisplayConfig abschalten.

ES IST VERBOTEN DIE VERSION DIESER TAFEL MIT VOLLEN RECHTEN OHNE EIGENES SCRIPT ODER ZUSATZBAU ODER KOPIERBAR UND WEITERGEBBAR WEITER ZU GEBEN!

Ich bin ein Bastler

Sie bekommen die Tafel immer mit Änderungs-Rechten.

Das Script dieser Tafel kann in jedem beliebigen Prim sein zusammen mit den benötigten Schriftarten, wenn nötig der Notizkarte "! Text" und wenn benötigt den Hilfe-Dateien.

Nutzen Sie die Hilfedateien nach Belieben, sie sind frei von Rechten.

Die Mesh-Anzeigeelemente zeigen jedes 8 Zeichen an und werden an Hand ihres Namens identifiziert. Alle anderen Prims mit anderen Namen werden völlig ignoriert. Der Name fängt mit "D" an, gefolgt von Zeile und Spalte, getrennt mit Bindestrichen. Zeilen und Spalten werden ab Null gezählt. Fehlende Zellen werden bei der Ausgabe ignoriert.

Das Prim mit dem Namen "D-2-3" ist das Anzeigeelement in der 3. Reihe und der 4. Spalte.

Durch Zusammenbau von Anzeigeelemente können sie Tafeln mit 1 bis 255 Anzeigeelementen in beliebiger Anordnung bauen. Bitte beachten Sie, das einige Kommandos nur mit bis zu 9 Zeilen verwendbar sind.

Sie können auch Tafeln generieren lassen und dann an Ihre Bedürfnisse durch löschen und umpositionieren von Anzeigeelementen anpassen.

ES IST VERBOTEN DIE VERSION DIESER TAFEL MIT VOLLEN RECHTEN OHNE EIGENES SCRIPT ODER ZUSATZBAU ODER KOPIERBAR UND WEITERGEBBAR WEITER ZU GEBEN!

Fremdlinge

Andere Objekte können sich beim Display anmelden um Texte darauf auszugeben.

Sie melden sich an mit dem Kommando

#lpassword;

wobei das Passwort das in der Konfigurations-Notizkarte DisplayConfig angegebene sein muss.

Mit #o meldet sich das Objekt wieder ab.

Wenn das Display nur von anderen Objekten und nicht per Chat angesprochen werden soll, dann setzen Sie den Kanal auf einen negativen Wert, z.b. -3

Notizkarte DisplayConfig

colour - ist der rot/grün/blau wert im Bereich 0 bis 255 getrennt durch Komma und in < > eingeschlossen. Er wird nach einem "clear" verwendet.

defaultfont - ist der Name der Schriftart, die nach Clear benutzt wird

channel - ist der Kanal, den die Tafel verwendet. Null bedeutet, dass keine Kommandos im Chat akzeptiert werden.

scrolling - kann die Werte "on" oder "off" haben. "on" bedeutet, dass gescrollt wird, wenn in der letzten Zeile eine neue Zeile angefordert wird.

menu - das Menü kann ausgeschaltet werden, wenn dieser Wert auf "off" anstatt "on" gesetzt wird.

access - Kontrolliert wer auf die Tafel zugreifen kann: owner, group oder all

password - es kann ein Passwort zugewiesen werden, sodass sich andere Objekte beim Board anmelden können. Ist kein Passwort angegeben, so kann sich kein Objekt anmelden.

end – Ende des Lesens der Parameter aus der Notizkarte

Unterstützter Zeichensatz

Die folgenden Zeichen werden unterstützt:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

!"#\$%&'()*+,-./:;<=>@[/\]^_`{|}~

Kommando-Referenz

#b - Leerzeichen

#c - gesamten Tafelinhalt löschen

- # Zeichen

#en - Löschen einer Zeile mit n=1 bis 9

#lpasswort; - meldet ein Objekt zur Nutzung der Tafel an

#o - meldet ein Objekt ab

#r - Zurücksetzen der Tafel

#@fontname; - die Schriftart auf fontname setzen

#1 ... #9 - setze die Schreibposition auf Zeile 1, 2. ... 9

#<r,g,b> - setze den Farbwert auf Werte für rot, Grün und Blau. r, g und b können zwischen 0 und 255 liegen

#:colour; - setze die Farbe auf den Farbnamen "colour": red, orange, yellow, green, cyan, blue, violet, magenta, white, gray, black

#!line! - hole eine Textzeile aus der Notecard "! Text", line ist die Zeilennummer, die ab 1 beginnt

#\$row,column; - setze die Schreibposition auf die Angegebene Zeile und Spalte. Zeile und Spalte beginnend bei 1.