

# Installations- und Benutzerhinweise für GAM, Windowsversion

## Installation auf der lokalen Festplatte

- a) Kopieren Sie die Datei GAMV13e.zip der Programmdiskette (bzw. GamDemo.zip) in ein Verzeichnis (z.B. C:\GAM) Ihrer Wahl. Entpacken Sie mit WinZip (mit Option *Pfadangaben verwenden*). Öffnen der Datei GAM.EXE. In diesem Fall ist C:\GAM Programm- und Arbeitsverzeichnis, das heißt, der Benutzer muß für C:\GAM alle Rechte haben.
- b) Wie a)  
Öffnen von GAM.EXE über eine Verknüpfung:  
Ziel: C:\GAM  
Arbeitsverzeichnis, z.B.: C:\GAMWORK  
In diesem Fall genügen für C:\GAM Leserechte. C:\GAMWORK muß auch mit Schreib- und Löschrechten ausgestattet sein.
- c) Kopieren Sie das Verzeichnis \GAM der Programm – CD samt Inhalt in ein Verzeichnis auf der Festplatte. Weiters siehe a)

Anmerkung zu a) Unter Windows98 wird als Arbeitsverzeichnis der Desktop festgelegt, d.h. temporäre Dateien werden am Desktop gespeichert! Siehe -> temporäre Dateien.

## Installation auf einem Server

Wie a) aber in einem Verzeichnis am Server (z.B. \\fs2\prg\wingam)

Der User kann zwecks Öffnen von GAM.EXE einmal eine Verknüpfung erstellen, z.B:

Ziel: \\fs2\prg\wingam\gam.exe

Arbeitsverzeichnis: Homeverzeichnis des Users

Das Arbeitsverzeichnis ist dann automatisch das Verzeichnis für temporäre Dateien!

Da das Programm im Rahmen der Schullizenz für Schüler frei ist, können natürlich alle Dateien im Homeverzeichnis des Schülers liegen.

## Dokumentationen

Die Datei *handbuch.pdf* enthält die Programmbeschreibung bezgl. GAM V13e.

## Internet

Die im Absatz "Dokumentationen" genannten Dateien und viele dokumentierte Beispiele im Unterricht einsetzbar können über die Homepage

[www.gam3d.at](http://www.gam3d.at)

bezogen werden.

## Temporäre Dateien, Informations- und Hilfedateien

GAM speichert Änderungen an Objekten, z.B. bei Modellierungen, als temporäre Dateien (~nnnnnnn.dat), die bei Programmende automatisch gelöscht werden, wenn sie nicht mehr benötigt werden. Nach Programmstart ist mit dem Menüpunkt *Optionen – temporäre Dateien* ein Verzeichnis für temporäre Dateien (natürlich ausgestattet mit Schreibrechten und Löschrechten) festzulegen, wenn das nicht durch eine Programmverknüpfung geschehen ist.

Sollte im Netzbetrieb einmal ein Mapping (z.B. Verbindung des Homeverzeichnisses mit einem Laufwerkbuchstaben) nicht klappen kann nach Programmstart mit:

- *Optionen - temporäre Dateien* das Verzeichnis für temporäre Dateien neu festgelegt werden.
- *Optionen - Verzeichnis für Info-Datei* das Verzeichnis für die Informationstexte (Dateien gam.ifo und gam\_en.ifo) und für die Hilfe *Info - Info* (Ordner \GamHtml) festgelegt werden (das ist im allg. das Programmverzeichnis).

## Vorschläge für die Arbeitsweise mit GAM

- Modellierte Objekte unter aussagekräftigem Namen (*Datei - Objekt speichern unter*) ins Projektverzeichnis speichern. (Das eine oder andere Objekt könnte ja für ein anderes Projekt als Baustein brauchbar sein.)
- Schließlich das Projekt ins Verzeichnis speichern (*Datei - Projekt speichern unter*).
- Vermeiden Sie Leerzeichen und Sonderzeichen in Namen von Verzeichnissen und Dateien. Überprüfen Sie den Namen des Verzeichnisses für temporäre Dateien. Leerzeichen in Verzeichnis- bzw. Dateinamen können in bestimmten Situationen Probleme bereiten. Manche Internetbrowser können wrl – Dateien (VRML-Export) nicht anzeigen, wenn der Dateiname Leer- oder Sonderzeichen enthält.

Projekte werden mit der Dateierweiterung \*.gap (**G**Am **P**rojektdatei) gespeichert

Wenn man den Dateityp \*.gap mit dem Programm gam.exe verknüpft, lassen sich Projekte über den Dateimanager per Doppelklick oder auch per Drag & Drop öffnen bzw. einfügen.

Graz, im September 2006