



# Flash Quick Launcher

Программа предназначена для упрощения работы с файлами расположенными на флешке – запуск портативных программ (с параметрами), открытие документов (pdf, chm, djvu и др.), которые, как правило, разбросаны по разным папкам с различным уровнем вложенности. Программа позволяет вместо бесконечного путешествия по папкам запускать программу (открывать файл или папку) или группу программ одним кликом (например: прокси-сервер, браузер, «аську», почту).

Программы, документы и ссылки на реальные папки будем называть – Объектами, запуск программ и открытие документов и папок – запуск или открытие объектов. Для большего удобства объекты можно запускать горячими клавишами. В частном случае программу можно использовать в качестве авторана для CD\DVD дисков. Так же возможно запустить программу по сети, если устройство расшарено как папка или содержимое скопировано в сетевую папку. Можно считать ее настраиваемым лаунчером для флешки или аналогом кнопки «Пуск».

Программа работает на Windows 2000, XP, Vista, 7, 8, 8.1, 10.

## Основные возможности.

- Позволяет запускать программы расположенные на флешке, папке диска или сетевой папке независимо от места расположения запускаемого файла (как вариант можно сделать авторан для CD).
- Возможность группового запуска одним кликом (например, браузер, майл-клиент, «аська») без изменения местоположения софта.
- Запуск программ с параметрами.
- Для каждого объекта в меню по умолчанию рисуется своя родная иконка, что позволяет работать с объектом на основе визуальных образов.
- LiveTray – возможность создавать для программ не кнопки в меню, а отдельные иконки в трее, что ускоряет запуск часто используемых программ.
- Настройка программы происходит в простых текстовых файлах.
- Запуск программ горячими клавишами.
- Историю изменений можно посмотреть в файле version.txt.

## Файл настроек group.txt

Начальная конфигурация должна быть записана в файле **group.txt**. Начиная с седьмой версии все файлы конфигураций находятся в папке **conf**. Остальные файлы с настройками могут иметь любые имена. Структура файлов одинаковая. В файле одна настройка должна располагаться в одной строке. Сама настройка – это строка, состоящая из полей разделенных «точкой с запятой» – разделителем. Если строка пустая – она пропускается. Строка, которая начинается с разделителя, также пропускается. Это нужно для добавления пояснений и комментариев к настройкам. Или временного отключения некоторых пунктов.

Пример настройки:

**режим;имя объекта;имя файла иконки для объекта;путь к файлу объекта;горячая клавиша;код меню** (опционально)

Теперь рассмотрим структуру строк файла *group.txt*.

### ПЕРВОЕ ПОЛЕ.

#### **1;имя объекта;имя файла иконки для объекта;путь к файлу объекта**

Первое поле – режим кнопки в меню.

1; – основной режим, создается кнопка в меню FQL.

2; – иконки программ в системном трее (LiveTray).

3; – комбинация 1+2: иконки программ в меню и в трее.

4; – режим горячих клавиш (кнопка не видна в главном меню FQL).

5; – режим горячих клавиш с кнопкой в главном меню FQL.

8; – для открытия папок и текстовых файлов (\*.txt). Позволяет открывать папки и текстовые файлы, так как для настроек используются текстовые файлы.

Другие коды в первом поле так же могут применяться для режима перекрытия – суммы режимов (1(основной)+4(горячие клавиши)=5).  
16;- – режим 16 и имя объекта «-» дает разделительную черту между приложениями в главном меню. Разделитель меню так же может быть текстовым – для этого вместо «тире» напишите нужный текст.

#### ВТОРОЕ ПОЛЕ.

##### 1;имя объекта;имя файла иконки для объекта;путь к файлу объекта

Во втором поле пишется название кнопки в меню. Имя может быть произвольным. Например, вместо ICQ можно написать – тетя Ася.☺

#### ТРЕТЬЕ ПОЛЕ.

##### 1;имя объекта;имя файла иконки для объекта;путь к файлу объекта

Третье поле – имя файла иконки. Если вам не нравится штатная иконка какой-либо программы в меню, ее можно изменить. В этом поле укажите имя файла иконки с расширением .ico. Теперь в меню будет отображаться другая иконка. Иконку можно разместить где угодно, если к ней указать в третьем поле полный путь. Если не будет полного пути, только имя файла, тогда иконка будет искажаться в той же папке где расположен сам объект (см. ниже описание 4-го поля).

#### ЧЕТВЕРТОЕ ПОЛЕ.

##### 1;имя объекта;имя файла иконки для объекта;путь к файлу объекта

Путь к объекту, который будет запущен, при выборе соответствующего пункта меню. Путь к объекту будет выглядеть у всех по-разному. Кто-то сгруппирует приложения по типам (интернет, офис и т.д.), кто-то все папки с программами разместит в корне диска. Соответственно, запись в четвертом поле тоже будет разной. Замечания по содержанию четвертого поля:

1. Букву диска указывать не обязательно, но, как правило, при копировании пути в буфер, путь содержит букву диска. Для удобства создания файла конфигурации буква диска программой не учитывается.
2. Для виртуальных папок подразумевается расширение .txt (т.е. виртуальная папка по сути такой же файл с настройками). Если для виртуальной папки файл не указать, то имя файла формируется из второго поля.
3. Если какой-либо пункт не отображается, то следует проверить четвертое поле.
4. Для открытия реальной папки или файла .txt используйте режим «8», к нему также применима комбинация режимов. Следует учесть, что режим «1» в комбинации с режимом «8» не будет иметь смысла, так как «8» есть альтернатива для «1» (или перекрытие).

Примечание: Виртуальная папка – позволяет организовать в меню пункт, при клике на который, все меню будет перерисовано данными из соответствующего файла с настройками, при этом появится кнопка возврата, позволяющая вернуться к предыдущему меню. Для виртуальной папки так же можно назначить другую иконку.

#### ПЯТОЕ ПОЛЕ.

##### 1;имя объекта;имя файла иконки для объекта;путь к файлу объекта;горячие клавиши

Для объектов можно назначать горячие клавиши, которыми можно запустить приложение не открывая меню. Для указания горячих клавиш следует использовать модификаторы: {win} – клавиша Windows; {ctrl} – клавиша Control; {alt} – клавиша Alt и одну клавишу – цифру или букву на латинице. Допускаются любые комбинации модификаторов. Не стоит назначать горячие клавиши зарезервированные системой Windows для себя, например, win+e (открывает *Проводник*).

#### ШЕСТОЕ ПОЛЕ.

##### 1;имя объекта;имя файла иконки для объекта;путь к файлу объекта;горячие клавиши;код меню

Шестое поле – код меню, соответствующий «мышьному клику» (см. таблицу). Шестое поле, по сути, такое же, как первое, где режим, такие же комбинации, и тоже обозначает, где и как будет сделана кнопка, только первое поле указывает в принципе – где, что и как, а шестое поле указывает только, в какое меню рисовать. При этом оно зависит от режима, если режим будет «4», то указание кода меню смысла не имеет.

Таблица кодов

Код	Действие
1	Движение мышкой
2	ЛКМ нажата
4	ЛКМ отпущена
8	ЛКМ двойной клик
16	ПКМ нажата
32	ПКМ отпущена

64	ПКМ двойной клик
128	СКМ нажата
256	СКМ отпущена
512	СКМ двойной клик
1024	прокрутка колесом
2048	доп. кнопка нажата
4096	доп. кнопка отпущена
8192	доп. кнопка двойной клик
16384	прокрутка горизонтальным колесом

(ЛКМ левая кнопка мыши, ПКМ – правая, СКМ – средняя)

Не все коды будут востребованы. Даются для удобства, поскольку они позволяют настроить для разных функций и программ разные, отдельные меню.

*Примечание: Если у одной строки есть код, а у следующей нет, то ей будет присвоен код от предыдущей строки. Поэтому если одну строку надо послать в другое меню, а следующие оставить в главном, присвойте код меню и для следующей строки.*

## Системные кнопки управления FQL и дополнительные настройки

Кнопок управления четыре. Это «About» (О программе); «Update» (Обновление); «Renew» (Обновить. Полезна когда вы изменили запись в файлах настройки и проверяете работоспособность измененных настроек. Или же можно просто перезапустить программу). И «Exit» (Выход). Все они служат для удобства. Но их можно и не использовать. Для «Exit» можно сделать горячую клавишу и вообще ее не делать как кнопку. Строка в этом случае будет выглядеть так: **{exit};горячая клавиша**

Системные кнопки управления FQL пишутся следующим образом:

**bexit;2;2**

**babout;1;16**

**bupdate;1;16**

**brenew;1;16**

В настройках системных кнопок первое поле – сама кнопка. Второе поле – указание на ее положение в меню: вверх – «1», вниз – «2». Есть также код «4» – если его поставить вторым параметром, то кнопка станет перманентной – программа FQL сама вставит ее во все меню и указание на третий параметр не потребуется. Третье поле – указание, в каком меню кнопку отображать (см. выше описание 6-го поля).

Если скопировать с флешки набор программ на жесткий диск компьютера, то в настройки можно добавить строку: **dir;путь к папке** и запускать FQL уже из этой папки как с флешки.

Так же вместо штатной иконки FQL можно назначить свою иконку для отображения в трее. Для этого в group.txt вставьте строку: **icon;путь к файлу иконки**. Данную строку можно вставить в любой файл с настройками и тогда для каждого дополнительного меню иконка FQL будет перерисовываться.

Если в интернет выходите через прокси-сервер то можно добавить настройки прокси:

**proxy;ip;user;pass** (прокси-сервер, IP-адрес, логин, пароль).

Последовательность системных кнопок не важна, но отображаться в меню они будут именно в том порядке, в каком записаны в файле настроек.

## Условия использования и распространения.

Программа распространяется "как есть" и автор не несет последствий в случае, если использование данной программы приведет к моральному или материальному вреду. Используя данную программу, пользователь соглашается с тем, что вся ответственность за причиненный вред или нарушение авторских или иных прав ложится полностью на пользователя.

Использовать программу или участки кода в организациях и сотрудниками данных организаций:

**Министерство Внутренних Дел и его подразделениях** (в связи с моим последним посещением 04.04.2008 одного из отделений данной организации, не по своей воле и без видимых причин и оснований для данного посещения, где я провел не самое интересное время, не в самой интересной компании. Куда я попал с центральной улицы города, в разгар рабочего дня, где я со знакомым направлялся в организацию, в которую я так и не успел благодаря нашим небезызвестным друзьям), «Тамбовская сетевая компания» («ТСК»), «Трансэнергетическая компания» («ТЭК») – **ЗАПРЕЩЕНО!**

Нарушение данного пункта преследуется по закону («Об авторских и смежных правах»).

Программа распространяется бесплатно. Любой пользователь (кроме вышеперечисленных и относящихся к ним) может использовать данную программу или часть кода в своих целях (кроме коммерческих – с разрешения автора) – только с указанием ссылки на автора данной программы.

## **Информация для связи и благодарности.**

Домашняя страница: <http://nickston.narod.ru>

Для связи с автором, сообщениях об ошибках и предложений: [nickston@yandex.ru](mailto:nickston@yandex.ru)

Любой желающий может поддержать автора в его начинаниях или посочувствовать: [410013192109047](https://www.donor.ru/410013192109047)

Все права на программу принадлежат: Nickston

Автор выражает благодарность:

Моей жене и детям – за терпение; за то, что видят меня только со спины или сбоку, когда я работаю "непойми над чем".

Holger (From: Munich, Germany) – за модуль добавляющий графику в трей.

Leonid – за тестирование программы.

Л. Фроловой – за тестирование, внесение ряда идей и создание данной инструкции.