

BTD

Markus Illenseer

Copyright © Copyright1995 Markus Illenseer, Bielefeld, Germany

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> BTD		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Markus Illenseer	November 23, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	BTD	1
1.1	Index - Inhalt	1
1.2	Beyond the Dark V1.0 - Anleitung	1
1.3	BTD/Synopsis	2
1.4	BTD/Beschreibung	2
1.5	BTD/Quellsource	3
1.6	BTD/Copyright	3
1.7	BTD/Author & Support	4
1.8	BTD/Veränderungen	4
1.9	BTD/Purpose & Theory	4
1.10	BTD/Version	5
1.11	BTD/Starten	5
1.12	BTD/Argumente	6
1.13	BTD/Tool Type Einträge	6
1.14	BTD/Tastenbefehle	6
1.15	BTD/Edit Window	8
1.16	BTD/Edit Window/Blank Key	9
1.17	BTD/Edit Window/Timeout	10
1.18	BTD/Edit Window/Client Timeout	10
1.19	BTD/Edit Window/Final Timeout	10
1.20	BTD/Edit Window/Joystick	10
1.21	BTD/Commodities Exchange	11
1.22	BTD/Display Modi	11
1.23	BTD/Bekannte Probleme	12
1.24	BTD/MUI	13
1.25	BTD/Blankers	13
1.26	BTD/Rexx	14
1.27	BTD/Credits	14
1.28	BTD/Geschichte	15

Chapter 1

BTD

1.1 Index - Inhalt

Synopsis
Beschreibung
Quellcode
Copyright
Autoren & Support
Änderungen
Verwendung & Theorie
Version
Starten
Konfigurationsfenster
Commodities Exchange
Bildschirmauflösungen
MUI System
Module
Rexx
Bekannte Probleme
Danksagung
Geschichte

1.2 Beyond the Dark V1.0 - Anleitung

BTD V1.0 - Anleitung

I. Synopsis
II. Beschreibung
III. Quellcode
IV. Copyright

- V. Autoren & Support
- VI. Änderungen
- VII. Verwendung & Theorie
- VIII. Version
- IX. Starten
- X. Konfigurationsfenster
- XI. Commodities Exchange
- XII. Bildschirmauflösungen
- XIII. MUI System
- XIV. Module
- XV. REXX
- XVI. Bekannte Probleme
- XVII. Danksagung
- XVIII. Geschichte

1.3 BTD/Synopsis

NAME

BTD:BTD-CX (Commodity)

BTD:BTD (Voreinsteller)

Synopsis

BTD-CX (Keine Parameter) Eigentlicher Blanker

BTD (Keine Parameter) Einstellprogramm

1.4 BTD/Beschreibung

Beschreibung

Modularer Bildschirmschoner mit hoher Sicherheit, brennt nicht seine Grafik auf den Schirm wenn die CPU belastet ist. Läuft nur unter Workbench Release 2.04 oder neuer. Benötigt das **MUI** Benutzerinterface für den Voreinsteller, läuft aber auch ohne MUI!

BTD ist das Preference Programm, mit dem jedes Modul individuell eingestellt werden kann. Es benötigt MUI2.1, aber keine Angst, MUI wird nur für den Voreinsteller benötigt.

BTD-CX ist der eigentliche Blanker, der mit gewohnter Stabilität läuft. Er liest aus ENV:BTD.prefs die mit BTD eingestellten Parameter und lädt bei Bedarf die Module.

Durch die Trennung der Benutzeroberfläche vom eigentlichen Blanker ist es uns gelungen, den Speicherverbrauch enorm zu minimieren. Es werden jetzt nur noch wenige Kilobytes ständig im Speicher benötigt. Modul-Ressourcen werden sogar bei nicht-gebrauch freigegeben.

Die einzelnen Blanker sind normale Share-Libraries, und können dadurch bei Bedarf einfach und schnell aus dem Speicher entfernt bzw. geflusht werden.

1.5 BTD/Quellsource

Quellsource

Der Quellcode ist für einige Module beigelegt, kann mit SAS/C 6.50 oder neuer kompiliert werden.

Die Sourcen für die Module sind z.T. beigelegt um einen dem geeigneten Programmierer eine Hilfestellung für eigene Module zu geben.

Bitte verbreiten Sie keine verbesserten Versionen von diesen Modulen unter den selben Namen. Dies führt zu Verwirrungen in der Öffentlichkeit, und ist auch unfair. Geben Sie lieber den Autoren Bescheid was sie geändert wissen möchten, oder schreiben Sie das Modul um und veröffentlichen ein eigenes.

1.6 BTD/Copyright

Copyright

Copyright © 1994,1995 liegt bei der "Beyond the Dark Group".

Autor des Voreinsteller BTD und des Servers BTD-CX ist

Matthias Scheler

Schützenstraße 18

33178 Borcheln

Germany

BTD V1.0 ist frei kopierbar (freely distributable).

BTD V1.0 ist Giftware. Wenn Sie meinen daß Ihnen BTD gefällt, dann schicken Sie den Autoren etwas Nettes - wir freuen uns über jede Anerkennung. Das kann seine eine Tafel Schokolade, ein Key-File für ein Programm von Ihnen, eine CD-ROM oder oder oder sein. Es soll sich niemand verpflichtet fühlen, aber nett wäre es natürlich...

BTD V1.0 darf frei auf Public-Domain und Shareware-Disketten vertrieben werden, solange diese nicht einen angemessenen Preis von US\$6 oder DM 8.- pro Diskette überschreiten.

Zur Benutzung in kommerziellen Produkten ist eine Erlaubnis bei den Autoren einzuholen.

BTD V1.0 darf kopiert und vertrieben werden über elektronische Netzwerke wie z.B. das Internet, auch darf es auf anonymen FTP-Servern, Mail-Boxen oder Boards abgelegt werden.

BTD V1.0 darf auf frei erhältlichen CD-ROM vertrieben werden. Diese CD-ROM darf nicht kommerziell verwendet (z.B. professionelle Kopierstation) werden. Der Preis des CD-ROM ist unwichtig, ein angemessener Preis wäre aber DM19.80 oder DM29.80, je nach Umfang und Art der CD.

Explizite Erlaubnis zur Verbreitung auf CD-ROM gibt es nicht, wir geben aber hiermit die Erlaubnis für die Verbreitung auf den CD-ROM 'Meeting Pearls', 'Aminet' sowie 'AmigaLib'.

BTD V1.0 darf nicht von militärischen Einrichtungen benutzt werden, desweiteren auch nicht in privaten oder zivilen Einrichtungen, die für militärische Ziele Anwendungen erstellen.

Das Copyright © liegt immer noch bei den Autoren.

Die Sourcen dürfen verändert oder verbessert werden. Bitte verbreiten Sie KEINE eigene Version von BTD unter dem Namen von BTD, dies führt nur zu Verwirrungen in der Öffentlichkeit. Schicken Sie uns einfach eine Notiz, was Sie geändert haben, sollte Sie es wirklich für notwendig empfinden, eine eigene Version zu verbreiten, benutzen Sie bitte einen anderen Namen.

Die Autoren sind nicht verantwortlich für irgendeinen Schaden, der ihnen durch BTD V1.0 oder andere Versionen von BTD zugefügt wird, insbesondere nicht für Trauma oder hypnotische Wirkungen.

1.7 BTD/Author & Support

Author & Support

Matthias Scheler # Server-Client Model

Schützenstraße 18 # Benutzerinterface

33178 Borcheln # SAS/C Support

Germany

INTERNET: tron@lyssa.owl.de

FIDO : Matthias Scheler 2:243/6301.223

IRC: Tron

Markus Illenseer # Jede Menge Blankermodule

Kurt-Schumacherstraße 16 # Dokumentation

33615 Bielefeld

Germany

INTERNET: markus@tiger.teuto.de

IRC: ill

WWW: <http://www.teuto.de/~markus>

SUPPORT FTP ADDRESS:

ftp.Uni-Paderborn.de [131.234.10.42] anonymer Zugang.

(Und somit jeder AmiNet Mirror rund um den Globus)

Bitte lesen sie erst die Sparte 'BEKANNTE PROBLEME' durch, bevor Sie uns wegen eines Bug-Reports ansprechen, jeder Kommentar ist willkommen.

1.8 BTD/Veränderungen

Veränderungen

Die vorliegende Version V1.0 ist die erste offizielle Release für interessierte Tester und Nutzer. Sie soll in einem Feldversuch mögliche Interessen der Benutzer sammeln, und Fehler aufdecken.

Diese Version ist bestimmt nicht perfekt, es ist bitte jeder Fehler umgehend an uns zu reporten!

1.9 BTD/Purpose & Theory

Verwendung und Theorie

Das BTD-Paket ist ein Bildschirmschoner. Aufgeteilt in einen Voreinsteller und in einen ständig laufenden Server, braucht es nur wenig Speicher und besitzt abwechslungsreiche Module, die zu allem überfluß auch alle zur selben auf dem selben Bildschirm laufen können.

Eines Bildschirmschoners Ziel sollte es sein, den Bildschirm abzuschalten, bzw. jedwelche Ausgabe auf den Schirm zu vermeiden, und somit zu verhindern, das sich Pixel einbrennen, oder schlimmer noch, Geisterbilder entstehen.

Da es langweilig ist, nur einfach den Schirm abzuschalten, und der Amiga nun einmal Multitasking-fähig ist, könnten wir doch auch ein paar lustige Sachen auf den Bildschirm zaubern, solange der Schirm abgeschaltet ist.

Nur müssen wir aufpassen, das unsere eigene Grafik sich nicht in den Bildschirm einbrennt, wenn wir mal selber keine Zeit zugewiesen bekommen, zu malen.

Dies passiert, wenn ein anderes, wichtiges, Programm viel Zeit des Prozessors benutzt, so etwa ein C-Compiler oder ein Ray-tracer.

Es gibt also zwei mögliche Zustände: Der Schoner bekommt CPU-Zeit oder nicht. Wenn er CPU-Zeit hat, dann soll der Schoner auch lustig malen dürfen. Hat er sie nicht, muss die Mal-Routine abgeschaltet werden, und der Schirm ist wirklich schwarz zu schalten, bis er wieder CPU-Zeit erhält (wir haben ja ein preemptives Multitasking).

Dies machen wir mit einem einfachen Server-Client Modell (Steuerprogramm und Ge-Steuertes Programm). Der Server läuft mit einer normalen Priorität, und hat nur eine einfache WaitPort()-Schleife (also keine echte CPU-Zeit Nutzung!) um dem Client Steuerbefehle zu schicken. Der Client wird vom Server gestartet, wenn das TIMEOUT (Zeit in der keine Eingabe erfolgte) erreicht wurde. Der Client läuft mit einer niedrigen Priorität. Hat der Server das CLIENTTIMEOUT (Zeit die der Client hat, um zu malen) erreicht, und bemerkt, das der Client ihm keine Meldung schickte, das er malen konnte, dann wird der Schirm wirklich abgeschaltet, da der Client offensichtlich von einem wichtigeren Programm prioritäten-mäßig überlagert wird. Bitte versuchen Sie NICHT, den Client in seiner Priorität zu verändern, das hat schon so seinen Sinn das wir nur niedrig laufen.

Der oben erwähnte Client sind die Module. Jedes Modul ist eine Library, die bei Bedarf (!) geladen wird, und über ein standardisiertes Interface mit dem Server kommuniziert.

Es ist verhältnismäßig einfach, eigene Module zu schreiben, trauen Sie sich! Sie brauchen nur ein wenig C oder Assembler zu können.

Es gab eine (lange) Diskussion auf comp.sys.amiga.misc (Usenet 92) in der es um Screenblanker ging. Ich finde, alle dort angesprochenen Features und Voraussetzungen werden von BTD erfüllt.

1.10 BTD/Version

Version

BTD 1.0

BTD-CX 1.0

1.11 BTD/Starten

Starten

BTD-CX ist ein Commodity, deshalb läuft es nur unter der Workbench Release 2.0 (V37.175) und neuer.

BTD ist der Voreinsteller, mit dem sämtliche Einstellungen verändert werden können.

Beide Programme haben keine Parameter.

Für das Preference Programm muß das Magic User Interface (MUI) in der Version 2.1 oder höher vorliegen. Siehe auch readme.mui und **MUI**.

Beigelegt ist ein Install-Script, dazu brauchen sie den Installer von Commodore. Er ist auf einer neueren AmigaLibDisk von Fred Fish zu finden (911), und sollte sich unter Workbench 3.0 auch auf Ihren System-Disketten befinden. Der Installer wird im Workbench Such-Pfad gesucht.

Ein Commodity wird normalerweise im "SYS:WBStartup"-Ordner gestartet. So wird es automatisch gestartet, wenn die Workbench gestartet wird (LoadWB, üblicherweise in "S:Startup-Sequence").

Um sowohl die Installation als auch die De-Installation wesentlich zu vereinfachen, benutzen wir statt der üblichen Vorgehensweise Commodities nach 'SYS:WBStartup' zu kopieren folgende Lösung:

Das Archiv wird wie gewohnt irgendwo ausgepackt und ein Assign mit dem Namen 'BTD' dorthin gesetzt. Im 'S:User-startup' werden dann zwei Zeilen eingefügt:

Assign BTD: MeinePlatte:MeineTools/BeyondTheDark

Run >NIL: BTD/BTD-CX

Die Blanker-Module werden am Besten nach BTD:Blankers kopiert, bzw. befinden sich bereits dort.

Um BTD-CX jetzt zu starten, ohne jetzt neu booten zu müssen, klicken Sie in gewohnter Weise auf das Icon.

Danach nehmen Sie die Einstellungen mit BTD vor, klicken Sie dazu in gewohnter Weise auf das BTD Icon.

BTD-CX ist jetzt gestartet. Nach 60 Sekunden wird der Schirm abgeschaltet, natürlich nur, wenn Sie bis dahin keine Eingabe auf der Tastatur gemacht haben, oder die Maus bewegt haben.

Sollten Sie noch keine Einstellung mit BTD vorgenommen und abgespeichert haben, so wird nur ein schwarzer Bildschirm verwendet.

1.12 BTD/Argumente

Arguments

Wie jedes gute Commodity unterstützt auch BTD Tool Type Einträge. Klicken Sie dazu auf das BTD.info und drücken dann die "Rechte-Amiga-Taste i" (Information), um einen Eintrag zu ändern oder einen neuen zu definieren.

Tatsächlich benutzen derzeit weder BTD noch BTD-CD Tooltypes.

Einzig für den automatischen Start in der SYS:Wbstartup werden für BTD-CX folgende Tooltypes von der Workbench benutzt:

In den Tool Type Einträgen sind (per default) eingetragen:

DONOTWAIT # Der Workbench sagen, nicht zu warten

CX_PRIORITY=0 # Priorität in der "commodities.library"'s Schlange

In der Regel wird BTD aber von der S>User-Startup gestartet und diese ToolTypes sind unnötig.

1.13 BTD/Tool Type Einträge

Tool Type Einträge

DONOTWAIT

Wenn von WBStartup gestartet, lass WB wissen, das es nicht auf BTD warten soll.

CX_PRIORITY=<-128 - 128>

Priorität in der "commodities.library" Schlange

1.14 BTD/Tastenbefehle

Tastenbefehle

Bitte lesen Sie dazu bitte auch in Ihrem AmigaDOS Handbuch (Kapitel 'Die Extras Programme', Der Commodities Ordner) um eine gültige Liste aller erhältlichen Tastenbefehle zu erhalten, die folgende Übersicht mag mit einer neueren Commodities.library obsolet sein.

Die Tastenbefehle können in den String-Gadgets im Konfigurations-Fenster eingegeben werden. Die Syntax und Korrektheit wird überprüft.

Ein Wort zur Schreibweise und Tippweise:

Bei der Eingabe im String-Gadget wird eine Tastenbefehl-Beschreibung im Klartext erwartet, nicht der Tastenbefehl selber. Soll z.B. der Tastenbefehl 'Linke Amiga Taste + q' benutzt werden, so ist dies im Gadget mit 'lcommand q' einzutippen (alle 10 Zeichen, inklusive des Leerzeichen). Nachdem der Tastenbefehl in die Commodities Schlange eingetragen wurde, läßt sich dann der Tastenbefehl mit 'Drücken und gedrückt lassen der linken Amiga Taste gefolgt vom Drücken der q Taste' aktivieren.

GEBRAUCH: [<Steuertaste> [<Steuertaste>...]] <Taste>

Steuertasten Schlüsselwörter:

(Drücken und halten einer oder mehrerer Steuertasten)

alt Linke oder rechte der ALT Taste

ralt Rechte ALT Taste

lalt Linke Alt Taste

shift Linke oder rechte Shift Taste

lshift Linke Shift Taste

rshift Rechte Shift Taste

capslock Caps Lock Taste

lcommand Linke Amiga Taste

rcommand Rechte Amiga Taste

control Control Taste (CTRL)

numericpad Schalter um den Nummernblock zu nutzen

rbutton Rechte Maustaste drücken und halten

midbutton Mittlere Maustaste drücken und halten

(natürlich nur bei Mäusen mit einer solchen Taste)

lbutton Linke Maustaste drücken und halten

newprefs Preferences Änderung

diskremoved Diskette entfernt

diskinserted Diskette eingeschoben

Tasten (drücken und loslassen, nur EINE Taste kann gewählt werden)

a .. z, 0 .. 9, etc. Normale Tasten

f1 .. f10 Funktionstasten

hoch, runter, links, rechts Cursor Tasten

help Help Taste

del Delete Taste

return Return Taste

enter Enter Taste (Nur in Verbindung mit

'numericpad' !)

backspace Lösch Taste

esc Escape Taste

space Leertaste

comma Komma Taste

upstroke Hochkomma Taste

Beispiele:

lalt ralt return # Linke Alt-Taste gefolgt von Return-Taste

rcommand f10 # Rechte Amiga-Taste gefolgt von F10-Taste

alt X # Linke oder rechte Alt-Taste gefolgt von shift-X-Taste

lalt numericpad enter # Linke Alt-Taste gefolgt von Enter-Taste auf Steuerblock

BEMERKEN SIE:

Suchen Sie sich ihren Tastenbefehl **VORSICHTIG** aus, da Commodities eine hohe Priorität in Eingabe-Auftritten haben (z.B. können Sie existierende Definitionen überschreiben). Auch können Tastenbefehle keinen Sinn machen, oder aber mit anderen Tools oder Funktionen der WB kollidieren.

BEMERKEN SIE:

Der Workbench-Screen (bzw. der Default-PubScreen, wenn dieser den Shanghai-Modus aktiviert hat) wird nach vorne geholt, wird das BTD-Konfigurationsfenster mittels Tastenbefehl aufgerufen.

BEMERKEN SIE:

Wenn eine Kombination einer Steuertaste und einer Taste illegal ist, wird BTD gestartet aber der Tastenbefehl funktioniert nicht.

Beispiele für illegale Kombinationen:

lalt a b # Zwei Tasten gewählt
control rcommand lcommand x # Trivial :-) Wird aber nicht geprüft!
lbutton # Keine Taste festgelegt

Werden die Tastenbefehle mittels des Konfigurations-Fenster eingegeben, so wird die Korrektheit überprüft.

Wenn illegal, wird der alte Tastenbefehl angezeigt.

BEMERKEN SIE:

Wegen eines Fehlers in der Commodities Library ist es unmöglich, einen Mausknopf ohne Steuertaste oder Taste zu benutzen.
(ParseIX() setzt die ix_QualMask nicht richtig)

BEMERKEN SIE:

Die Tastenbefehlsbeschreibung hat sich in der Release 3.0 der Workbench verändert.

1.15 BTD/Edit Window

Edit Window

Wenn Sie BTD starten, öffnet sich das Fenster für die Einstellungen von BTD-CX.

Einstellungen werden in ENV:BTD.prefs abgespeichert. Dauerhafte Einstellungen zusätzlich in ENVARC:BTD.prefs

Blanker-Module werden in BTD:Blankers gesucht. Ein Assign-ADD kann die Module physikalisch auch woanders konfigurieren.

Wir haben das Konfigurationsfenster unter Berücksichtigung vieler möglicher Umstände getestet. Teilen Sie uns bitte mit, wenn Sie ein Problem damit haben.

Sie sehen nun ein paar Gadgets. Hoffentlich nicht zu verwirrend.

Bei Eingabe eines Tastenbefehls für die Hot Keys wird die übergebene Zeichenfolge überprüft, im Fehlerfalle wird die alte oder die vorgegebene Zeichenfolge zurückgegeben.

Sie werden bemerken, das die Gadgets einen Namen haben, in dem ein Zeichen unterstrichen ist. Das sind Tastenbefehle, um die Gadgets schnell zu erreichen und zu Ändern ohne die Maus zu bewegen.

In Slider- und Cycle-Gadgets kann nach deren Aktivierung mit den Cursor-Tasten ein Wert gesetzt werden. Siehe auch bei **MUI**.

Das Fenster ist in drei Gruppen eingeteilt, je nach Einstellung in den MUI-Preferences sehen sie entweder ein dreigeteiltes Register, oder ein langweiliges Cycle-Gadget, mit dem sie die 3 Gruppen anwählen können.

/ **Blankers** \ / **Display Mode** \ / Server Options \

| |-----

| |

Blankers:

Im Blanker-Teil werden Sie ein Listview sehen können. Es ist genauer genommen ein Multiple-Listview, in dem mehrere Einträge gleichzeitig aktiviert sein können (Mit Shift-Taste und linker Maustaste zu aktivieren).

Die aktivierten Einträge repräsentieren die zu benutzenden Module. Bei jedem Blankvorgang werden, in Abhängigkeit vom 'Server Options' Blankers-X und Blankers-Y, $X \times Y$ - Module benutzt. Sind so viele Module nicht vorhanden, oder aktiviert worden, so werden aktivierte Module öfter als einmal verwendet. Sind mehr Module aktiviert als mit Blankers-X und Blankers-Y angegeben, so werden die Module zufällig ausgewählt.

Wenn Ihnen diese Auswahlmöglichkeiten nicht gefallen, so schreiben Sie uns. Wir halten unsere derzeitige Lösung für recht optimal. Bedenken Sie dabei immer, dass wir mehr als nur ein Modul gleichzeitig laufen lassen können.

Display Mode:

Hier können Sie in gewohnter Manier Ihren Lieblingsmodus auswählen. Neu ist Möglichkeit, den aktiven Pubscreen zu clonen, damit wird der Syncvorgang bei Multisync Monitoren vermieden.

Display Modi

Server Options:

Hier werden alle Optionen, die für den eigentlichen Blanker wichtig sind, eingestellt.

[T]imeout

C[]ient timeout

[F]inal Timeout

Blank [K]ey

[J]oystick

Blankers [X]

Blankers [Y]

Übersicht

1.16 BTD/Edit Window/Blank Key

Konfigurations-Fenster/Blank Key

BLANKKEY=<Tastenbefehl>

Bitte lesen Sie weiter unten mehr über die

Tastenbefehle.

Mit diesem Tastenbefehl wird der Blanker sofort eingeschaltet.

Übersicht Konfigurationsfenster

1.17 BTD/Edit Window/Timeout

Konfigurations-Fenster/Timeout

[T]imeout: <1 - 3600>

Der vorgegebene Wert für die Auszeit des Schoners.

Nach dieser Zeit (in Sekunden) wird der Schoner eingeschaltet. Werte zwischen 1 und 3600.

[Übersicht Konfigurationsfenster](#)

1.18 BTD/Edit Window/Client Timeout

Konfigurations-Fenster/Client Timeout

C[l]ient timeout: <1 - 60>

Die Zeit, die der Server dem Client gibt, nicht fähig zu sein, etwas zu tun. Danach wird der Schirm echt abgeschaltet. DAS Feature von BTD !

[Übersicht Konfigurationsfenster](#)

1.19 BTD/Edit Window/Final Timeout

Konfigurations-Fenster/Final Timeout

[F]inal timeout: <0 | 1 - 3600>

Die Zeit, verstreichen darf, nachdem der Blanker aktiviert wurde. Danach wird der Blanker ausgeschaltet. Der Wert 0 schaltet das Feature nicht ein.

[Übersicht Konfigurationsfenster](#)

1.20 BTD/Edit Window/Joystick

Konfigurations-Fenster/Joystick

[J]oystick: <Yes | No>

Schaltet die Abfrage nach Joystick-Betätigung ein bzw. aus. Sinnvoll nur bei bestimmten Begebenheiten, so z.B. Spielen, die systemkonform sind, aber den Screenblanker nicht mögen, wenn er seinen Screen nach vorne holt.

[Übersicht Konfigurationsfenster](#)

1.21 BTD/Commodities Exchange

Commodities Exchange

Mit dem Commodities Exchange Tool können Sie temporär BTD anhalten mit DISABLE, erneut starten mit ENABLE, abrechnen mit KILL (so wie es QUIT im Konfigurationsfenster tun würde), das Konfigurationsfenster anzeigen mit SHOW und dieses mit HIDE wieder schliessen.

Das Exchange Tool ist ein bequemer Weg, um BTD abzurechnen, es anzuhalten oder erneut zu starten.

Bitte lesen Sie dazu auch in Ihrem AmigaDOS Handbuch (Kapitel AmigaDOS Reference und Workbench Programme) um mehr über das Exchange Tool zu erfahren.

1.22 BTD/Display Modi

Achtung !

Bitte, bitte, bitte passen Sie hier auf!!!

Wir sind NICHT verantwortlich für IRGENDNEINEN Benutzerfehler ihrerseits. Die angezeigte Liste hängt von Ihrem System ab. Alle neueren Amigas, wie etwa der A500+, A600, A2000C und A3000 haben alle die ECS-Denise für die erweiterten Bildschirmmodi. Aber nicht alle Amiga mit einem 2.0 Kickstart auf ROM haben auch eine ECS Denise... Natürlich können Sie alle gewünschten Modi einschalten, aber nicht alle Modi sind auch auf jedem MONITOR erhältlich. Bitte sehen Sie dazu auch in Ihrem AmigaDOS Handbuch (Kapitel Workbench Programme, AddMonitor) für mehr Information. Die neuen Amiga 1200 und 4000 haben unter WB 3.0 und mit ihren AGA Chips, nochmal ein komplett andere Liste.

Warum so penibel ? Ganz einfach: Sie könnten Ihren Monitor ZERSTÖREN.

Hier ist eine Liste der (normal gegebenen) ECS Display Modi: (Diese Liste ist nur für die Workbench V37.175 korrekt, neuere Versionen der Workbench werden neue, andere Modi besitzen, diese Liste ist nur ein Beispiel)

NTSC:Lores

NTSC:Hires

NTSC:SuperHires

NTSC:Lores-Interlaced

NTSC:Hires-Interlaced

NTSC:SuperHires-Interlaced

PAL:Lores

PAL:Hires

PAL:SuperHires

PAL:Lores-Interlaced

PAL:Hires-Interlaced

PAL:SuperHires-Interlaced

VGA-ExtraLores # -

VGA-ExtraLores-Interlaced #

VGA-Lores #

VGA-Lores-Interlaced # Multiscan Monitor wird benötigt

Productivity #

Productivity-Interlaced # -

A2024_10Hz #

A2024_15Hz # A2024 benötigt

Andere Modi werden von Fremdherstellern - zumeist für Grafikerweiterungen - unterstützt.

Overscan wird bei allen Modi benutzt, stellen Sie Ihre Overscan-Größe bitte mit dem ScreenMode Preference Tool ein.

Diese Liste ist nur dann erhältlich, wenn das Icon 'Mode_Names' im WBStartup-Ordner vorhanden ist. Dies mag mit einer neuen Version der Workbench überflüssig sein.

BEACHTEN SIE:

Nutzen Sie **NIE** die VGA-Modi auf einem NON-VGA- oder NON-Multisync Monitor. Versuchen Sie noch **NICHT** einmal die Modi zu **TESTEN**, wenn Sie nicht sicher sind über ihre Monitor-Fähigkeiten.

BEMERKEN SIE:

Seien sie gewarnt. Wir übernehmen keine Haftung.

ACHTUNG:

Die oben angegebene Liste ist **KOMPLETT** anders, lassen sie

BTD auf einem A1200/A4000 mit den neuen AGA Modi

der Workbench 3.0 laufen.

1.23 BTD/Bekannte Probleme

Bekannte Probleme

Wir wissen von einigen Problemen und rätselhaften Verhalten, einige von Ihnen sind es nicht mehr, wenn Sie dies gelesen haben:

- Einige lassen sich auf das in seiner Vielfalt schier unglaubliche und aber auch durchaus auch unübersichtliche MUI zurückführen. So kann es durchaus mal sinnvoll sein, die Datei(en) "ENV(arc):Mui/BTD.#?" zu löschen, und das MUI Preference Tool neu zu starten, bzw. dort die Defaults einzustellen.

- Nutzen Sie ARQ 1.66 oder kleiner ? (Ersatz der System Requester) Dann sollten Sie dies ausprobieren:

Ändern Sie das Timeout auf einen kleinen Wert, z.B. 5

Sekunden, dann tippen Sie folgendes im CLI:

wait 10 <RETURN> (nicht auf das Prompt warten)

dir blafasel: <Return>

(Das (logische) Gerät blafasel: sollte nicht existieren)

BTD schaltet den Schonschirm ein, wie gewöhnlich, aber dann öffnet ARQ einen Requester AUF dem BTD-Schirm !! Sie können den Schirm nicht eher schliessen, als bis Sie auf 'ABORT' geklickt haben. Und BTD kann den Schirm auch nicht mehr schonen (Es wartet ja immer noch vergeblich auf die erfolgreiche Rückkehr des ScreenClose())

Das ist ein BUG in ARQ ! Er mag in einigen Fällen gefährlich sein, er könnte den Requester auf den Schirm brennen. Bitte installieren sie die neueste Version von ARQ (V1.78), und das Problem sollte behoben sein. (Leider immer noch nicht ganz perfekt, da ARQ das PubScreen-Konzept anders interpretiert, Martin!!)

- Sie haben einen C-Compiler am Laufen, oder einen Raytracer. BTD schaltet den Schonschirm ein, aber nicht ein Modul ist zu sehen, und nur während Diskettenzugriff kommen mal ein paar Module in Bewegung.

Das ist **KEIN** Bug, das ist **DAS** Feature von BTD !!

Das ist der Weg auf dem BTD den Schirm schont, wenn bereits viel CPU-Zeit von anderen Prozessen benutzt wird. Während einen Diskettenzugriff ist dann die CPU-Zeit für BTD wieder da, und findet ein wenig Zeit etwas zu malen.

- Wenn bei eingeschaltetem Schonschirm eine Diskette eingelegt wird, wird der Schirm eingeschaltet. Dies ist normal, da Diskettenbewegung als Eingabe erkannt wird, genau wie alle anderen Eingaben den Schirm auch abschalten sollen.

- BTD startet nicht, obwohl es im WBStartup-Ordner steht.

Achtung! BTD ist zweigeteilt. BTD ist das Einstellungsprogramm. BTD-CX der eigentliche Blanker. Nur dieses sollte im WBStartup-Ordner stehen. Im Regelfall nutzen Sie lieber einen Aufruf in der 'S:User-Startup' Datei.

- BTD ist verdammt langsam. Huh.. 'tschuldigung :-)

Die Autoren haben eine schnelle Machine. Versuchen Sie die Anzahl der Module herabzusetzen. Oder nutzen Sie eine weniger große Auflösung. Sie dürfen aber gerne auch eine schnellere Version programmieren, wenn Sie möchten.

- BTD macht Lärm wenn es den Schonschirm einschaltet.

Das passiert wenn ein Display Modus gewählt wurde, der unterschiedlich zur aktuellen Auflösung ist. Und es passiert bei alten Monitoren mit Lautsprecher. Ungefährlich.

- BTD verursacht Flicker auf dem Monitor, wenn es den Schonschirm einschaltet. Das passiert, wenn BTD auf einem PAL-Schirm schonen soll, aber der bis dahin aktive Schirm NTSC war (oder umgekehrt). Der Monitor braucht nur Zeit, sich neu zu synchronisieren. Ungefährlich.

- Kollisionen mit anderen Blankern. Tja, Sie können so viele Blanker laufen lassen, wie Sie wollen. Etwa DMouse, Spliner, Fracblanc, ASwarm. BTD versucht immer seinen Screen nach vorne zu holen, wenn es merkt das der eigene hinten ansteht. Das sieht ganz lustig aus :-)

- Einige dieser Power- Pro- Wasauchimmer-Tracker haben enorme Probleme wenn BTD blankt. Tatsächlich haben sie Probleme mit allen Screenblankern. Bei Powertracker ist dies sicher, da es keinen eigenen Screen öffnet, sondern eine Copperlistw. Ausserdem glaubt es ein Recht zu haben das System zu blockieren *sigh*.

- Sie haben 4 Module eingeschaltet, aber nicht ein einziges kommt zum Vorschein! Das ist kein Bug, sondern ein Einstellungsproblem. In der Regel liegt es daran, daß die Gesamtanzahl der Farben die von den Modulen zusammen benötigt werden, die Anzahl der Farben übersteigt die Ihr eingestellter Screenmodus zur Verfügung stellt. Abhilfe: Jedes Modul so einstellen, das es weniger Farben benötigt und die Gesamtanzahl von Farben eingehalten wird. Oder mehr Farben für den zu verwendenden Screen einstellen. Oder weniger Module gleichzeitig starten.

1.24 BTD/MUI

MUI

Für BTD V1.0 wurde auf das MUI (Magic User Interface) System von Stefan Stunz zurückgegriffen, welches dem Programmierer eine Menge Arbeit bzgl. der Oberfläche abnimmt. Der Benutzer hat die vielfältigsten Möglichkeiten das Aussehen der Oberflächen einer MUI-Applikation zu verändern.

MUI ist ein Shareware-Produkt und ist auf dem AmiNet, oder auf anderen PD- und Shareware-Serien beziehbar. Ohne Registrierung von MUI gibt es nur die Einschränkung, das die Preferences nicht abgespeichert werden können. Ansonst voll funktionsfähig und auch lohnenswert!

Bitte lesen Sie auch die Datei 'ReadMe.MUI', die diesem Archiv beiliegen sollte.

Wir haben uns entschlossen, BTD V1.0 als MUI Applikation herauszubringen, weil MUI einen erfrischenden neuen Standard für Benutzeroberflächen bietet, den wir selber nur durch wesentlich erhöhten Programmieraufwand bekommen hätten, der aber den Rahmen eines einzelnen Commodity sprengt.

Alleine der Aufwand der nötig ist, die Fontsensitivität eines einfachen Fensters wie das von BTD, gerechtfertigt nicht, weiter mit GadTools zu arbeiten, es sei denn, man tut dies professionell. Bedenken Sie, das BTD (und nur dieses) MUI nur bei Bedarf benötigt. Der eigentliche Blanker BTD-CX benötigt kein MUI.

Was dem einen sein Uhl, ist dem anderen sein Pfuhl.... (oder so :-)

1.25 BTD/Blankers

Blankers

Derzeit werden die Anzahl der Module, die gleichzeitig auf dem Schirm dargestellt werden, durch die Angabe von Blankers X und Blankers Y in der Server Optionen angegeben.

Durch X und Y wird der Schirm in gleichmäßige Rechtecke aufgeteilt. Jedes Modul erhält einen Bereich zugewiesen.

Welche Module benutzt werden, ist durch die Aktivierung im Listview 'Blankers' anzugeben.

Werden also durch X und Y insgesamt 4 Bereiche (2 x 2) definiert, und im Listview 4 Module ausgewählt, so werden diese Module allesamt verwendet.

Werden 4 Bereiche definiert, aber nur 3 oder weniger Module aktiviert, so wird ein oder mehr Modul mehrfach verwendet.

Werden 4 Bereiche definiert, aber mehr als 4 Module aktiviert, so werden nur 4 Module zufällig aus den aktivierten ausgewählt und verwendet. Bei jedem Schonvorgang eine andere Auswahl.

Farbauswahl.

Manche Module lassen Farbauswahlen zu. Dadurch, dass mehrere Module gleichzeitig laufen können, beeinflusst die Wahl der Farben und die Wahl des Displaymodus auch die Wahl der wirklich verwendeten Module.

Das Modul ASwarm z.B. verwendet nur 2 Farben, d.h. viele solcher Module können gestartet werden. Bei Verwendung von PAL:Lores also 12 (allen gemeinsam ist die Hintergrundfarbe, 3 x 4 Module sind einstellbar), nicht aber 16, da so viele Module dann zusammen 32 Farben plus Hintergrundfarbe benötigen würden.

Wird zusätzlich noch Rotor oder Rain verwendet, so werden mehr Farben benötigt. Da derzeit keine Grafikkarten direkt angesprochen werden, bzw. HAM6 oder HAM8 Modi nicht sehr geeignet sind, so sind dem Ganzen Grenzen durch die ECS und AGA Chipsätze gegeben. Anders sieht es aus mit Workbenchtreibern für Grafikkarten. Hier können dann auch bis zu 256 Farben (Unter Workbench 3.x) verwendet werden, bei Verwendung von CyberGFX auch bis zu 65000 Farben!

Allgemein gilt also: Je weniger Farben einem Modul zugewiesen werden, umso mehr Module können gleichzeitig laufen.

Derzeit benutzen die Module kein Shared-Pen Verfahren (reichlich kompliziert, und bei einigen Modulen unbrauchbar), hier basteln wir noch. Das würde z.B. bedeuten, dass man den Wespen von ASwarm, die alle immer nur eine Farbe haben, nur eine gemeinsame Farbe zuweist - und dadurch eine Menge Farben spart.

1.26 BTD/Rexx

Rexx

Die Rexx-Schnittstelle ist z.B. sinnvoll, wenn ein Programm gestartet wird, welches mit BTD als Screenblanker nicht zurechtkommt. Das kann ein Spiel sein (bestes Beispiel: Wing Commander), oder ein Programm, welches eine Copperliste benutzt, statt eines richtigen Screens, und mit BTD nichts anfangen kann.

Die Ähnlichkeit der Befehle zu denen des Commodities Exchange Programmes sind Absicht.

Der ARexx-Port heißt 'BTD' und kennt die folgenden Befehle:

DISABLE - Schaltet BTD vorübergehend ab. Der Schoner wird nicht mehr aufgerufen. Der Rexx-Port bleibt weiterhin aktiv.

ENABLE - Schaltet BTD wieder ein. Ab sofort gelten wieder alle Einstellungen.

BLANK - Schaltet den Schoner sofort ein.

RELOAD - Flusht, d.h. gibt alle Module frei, lädt die Präferenzen erneut ein und öffnet die Module erneut. Vorallem dann wichtig, wenn neue Module eingefügt wurden.

QUIT - Verläßt BTD.

SHOW - Öffnet das Konfigurationsfenster.

HIDE - Schließt, bzw. iconisiert das Konfigurationsfenster.

1.27 BTD/Credits

Credits

Mario Kemper, Ralf Schmidt, Markus Stipp und Stefan Becker für erste Beta-Tests, Ideen und als Lieferant des bisher einzigen nicht-BTD-Core-Team-Modul 'Scooter'. Ein wirklich faszinierendes Modul.

SAS/C Gruppe für Ihre hervorragende Arbeit.

Fred Fish, Mr. Public Domain, hoffe du magst das hier um es in einer deiner nächsten 'Fishe' zu publizieren. Erlaubnis hiermit gegeben. Inklusive CD.

Angela Schmidt erhält hiermit die Erlaubnis, dieses Programmpaket auf einer der nächsten 'Meeting Pearls CD' zu verbreiten.

Andrew 'Guardian' Denton, der uns sagte, das Jay Miner unseren alten Blanker ASwarm mochte; Jay Miner, der Vater des Amigas, ist im Juni 1994 nach langer, schwerer Krankheit verstorben. Danke Jay!

Commodore Amiga für einen der besten Kleincomputer überhaupt, leider hat die Firma es nicht verstanden, diesen wirklich guten Rechner erfolgreich zu vermarkten. Solange der Rechner auf unserem Tisch steht, wird er aber noch unterstützt.

Und zuletzt Stefan Stuntz für das arbeitserleichternde MUI !

Dank auch an diverse Netz-Teilnehmer für ihre (eigenartigen) Bug-Reports.

Markus Illenseer

Matthias Scheler

Juli 1995

1.28 BTD/Geschichte

BTD - Beyond The Dark - ist aus purer Liebe zum Detail und auf Drängen vieler Leute entstanden. Wer die Idee hatte läßt sich schlecht sagen - wir sitzen seit über 1 Jahr an diesem Projekt, ohne es je ernsthaft releast zu sehen.

Nachdem viel Zeit ins Land gegangen, und viele Meetings gezeigt haben, das sich Leute von unseren verrückten Ideen begeistern lassen, haben wir nun endlich - mitten in einer stressigen Zeit - entschlossen das Projekt abzuschließen und es freizugeben. Liebe Nörgler und Drängler: Viel Spaß!

Der Name ist purer Zufall, es waren auch "Beyond the Fall of Night" (Ein SF-Roman von Clarke und Benford) und "Dark" im Spiel. Die Anlehnung an ein bestehendes Produkt ist nicht gewollt ausgedacht.

BTD ist, wie mag es anders sein, aus dem berühmt berüchtigten ASwarm entstanden. Es wurde wie sein Vorgänger auf Systemkonformität programmiert, nicht auf Geschwindigkeit. Gleichzeitig aber propagieren wir schneller Rechner, denn mehrere Module gleichzeitig verlangen einiges. Hart aber wahr. Wenn dumme PC-Spiele einen 486/DX2 66Mhz voraussetzen, warum dann ein Screenblanker nicht einen MC68030...