Misc

COLLABORATORS

	TITLE : Misc	

ACTION	*NAME*	*DATE*	*SIGNATURE*
WRITTEN BY		January 19, 2025	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

Chapter 1

Misc

1.1 Misc V1.10

```
Pure Basic Misc library V1.10

  Diese Library bietet eine ganze Menge an sehr nützlichen
  Funktionen an, die sich jedoch schlecht thematisch sortieren
  lassen...

Befehlsübersicht:

   Delay
   GetFilePart
   GetPathPart
   MouseWait
   PeekX
   PokeX
   Print
   PrintN
   PrintNumber
   PrintNumberN
   ProgramPriority
   RunProgram
   VWait
```

1.2 delay

```
  SYNTAX
Delay(Time)

  FUNCTION
Hält die weitere Programmausführung für die angegebene Zeit an.

Time: Wartezeit in Sekunden
```

1.3 getfilepart

```
  SYNTAX
FileName$ = GetFilePart(String$)

  FUNCTION
Ermittelt den Dateinamen aus einem kompletten Pfad-/Dateistring.

Beispiel:

  FileName$ = GetFilePart("Dh0:Games/SuperFrog/SuperFrog.exe")

FileName$ ergibt 'SuperFrog.exe'.
```

1.4 getpathpart

```
  SYNTAX
PathName$ = GetPathPart(String$)

  FUNCTION
Ermittelt den vollen Pfad aus einem kompletten Pfad-/Dateistring.

Beispiel:

  PathName$ = GetPathPart("Dh0:Games/SuperFrog/SuperFrog.exe")

PathName$ ergibt 'Dh0:Games/SuperFrog/'.
```

1.5 mousewait

```
  SYNTAX
MouseWait()

  FUNCTION
Wartet auf einen Klick mit der linken Maustaste.
```

1.6 peekx

```
  SYNTAX
Result = PeekB/W/L/S(*Address)

  FUNCTION
Gibt ein Byte, Word, Long oder String, abhängig von der benutzten Endung,
von der angegebenen *Adresse zurück.
```

1.7 pokex

```
  SYNTAX
PokeB/W/L/S(*Address, Data)

  FUNCTION
Schreibt die angegebenen Daten an die vorgegebene *Adresse. Es kann ein
Byte, Word, Long oder String, abhängig von der angegebenen Endung, benutzt
werden.
```

1.8 print

```
  SYNTAX
Print(String$)

  FUNCTION
Gibt den angegebenen 'String$' auf der Standardausgabe (CLI/Shell) aus.
```

1.9 printn

```
  SYNTAX
PrintN(String$)

  FUNCTION
Gibt den angegebenen 'String$' auf der Standardausgabe (CLI/Shell) aus
und fügt ein 'end of line' Zeichen am Ende des Strings hinzu.
```

1.10 printnumber

```
  SYNTAX
PrintNumber(Number)

  FUNCTION
Gibt die angegebene Zahl auf der Standardausgabe (CLI/Shell) aus.
```

1.11 printnumbern

```
  SYNTAX
PrintNumberN(Number)

  FUNCTION
Gibt die angegebene Zahl auf der Standardausgabe (CLI/Shell) aus und
fügt ein Zeilenende-Zeichen ('end of line') hinzu.
```

1.12 programpriority

```
  SYNTAX
OldPriority.b = ProgramPriority(NewPriority)

  COMMAND
Erlaubt dem Programmierer die Priorität des Programms festzulegen. Dies
ist sehr nützlich, wenn Sie einen Task, welcher über längere Zeit sehr
viel CPU-Rechenzeit beansprucht (z.B. Rendering, Kompression,...),
starten und dieser nicht das ganze System lahmlegen soll. Setzen Sie
in diesem Fall die Priorität auf -1 und Ihr Programm läuft wunderbar
im Multitasking!

Auf der anderen Seite benötigt ein Spiel die meisten Systemressourcen.
Wenn Sie ein schnelles Action-Spiel in einer Multitasking-Umgebung
laufen lassen, müssen Sie die Task-Priorität auf (mindestens) 10
setzen. Vergessen Sie nicht, diese zu reduzieren, wenn keine "große
Action" mehr passiert, z.B. in Menüs, in einer Warteschleife...
```

1.13 runprogram

```
  SYNTAX
RunProgram(DefaultPath$, CommandLine$, ASynchrone, Stack)

  FUNCTION
Startet ein externes Programm  mit den angegebenen Parametern aus Ihrem
Programm heraus.

DefaultPath$: Voller Dateipfad, den das zu startende Programm als
              Standardeinstellung nutzen soll.

CommandLine$: auszuführender Befehl (Pfad und Dateiname des zu startenden
              Programms).

ASynchrone:   Wenn auf 1 gesetzt, wird das Programm in asynchroner Weise
              gestartet, sodaß Ihr Programm unmittelbar nach dem Start
              fortgesetzt wird. Andernfalls wird Ihr Programm angehalten,
              bis das gestartete Programm wieder beendet wird.

Stack:        Stack Wert für das gestartete Programm. Setzen Sie diesen
              Wert mindestens auf 4096, wenn Sie nicht genau wissen,
              was es macht!
```

1.14 vwait

```
  SYNTAX
VWait()

  FUNCTION
Wartet, bis das nächste Frame beginnt. Dies ist auch als Vertical Blank
bekannt. Wird benutzt, um Animationen mit der Anzeige zu synchronisieren.
```