

MagicExpansion

Johannes Beigel

Copyright © CopyrightÂ©1994 by Johannes Beigel

COLLABORATORS

	TITLE : MagicExpansion		
ACTION	NAME	DATE	SIGNATURE
WRITTEN BY	Johannes Beigel	February 24, 2025	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	MagicExpansion	1
1.1	MagicExpansion Guide (deutsch) 1.4.1 - ©1994 by Johannes Beigel	1
1.2	ME.guide/Introduction	1
1.3	ME.guide/Contents	2
1.4	ME.guide/Contents/Icons	2
1.5	ME.guide/Contents/Mouse Pointers	3
1.6	ME.guide/Contents/Palettes	3
1.7	ME.guide/Contents/Patterns	3
1.8	ME.guide/Contents/MUI Brushes	4
1.9	ME.guide/Contents/C Include File	5
1.10	ME.guide/Contents/Char Sets	5
1.11	ME.guide/Installation	6
1.12	ME.guide/Copyright	6
1.13	ME.guide/Thanx	6

Chapter 1

MagicExpansion

1.1 MagicExpansion Guide (deutsch) 1.4.1 - ©1994 by Johannes Beigel

MagicExpansion

Nützliche Erweiterungen für MUI und MagicWB

Version 1.4.1 (Oktober 1994)

Copyright © 1994 by Johannes Beigel

GIFTWARE

Inhaltsverzeichnis

Willkommen zum MagicExpansion AmigaGuide®. Wählen Sie eines der folgenden Themen und Links zu anderen Themen oder blättern Sie einfach Seite für Seite durch die Dokumentation.

Einleitung	Was ist MagicExpansion überhaupt?
Inhalt	Was beinhaltet das Paket?
Installation	Wie installiere ich das Paket?
Copyright	Was sollte ich mit dem Paket nicht tun?
Danksagungen	Wer hat geholfen?

1.2 ME.guide/Introduction

Einleitung

MagicExpansion ist ein Paket mit vielen Erweiterungen für MagicWB von Martin Huttenloher und MUI (MagicUserInterface) von Stefan Stuntz.

MagicExpansion ist GIFTWARE. Das heißt Sie sollten mir ein kleines Geschenk zuschicken, falls Sie MagicExpansion benutzen (am liebsten CDs/MCs/LPs mit allen Arten von Rock, Techno, Jazz oder Blues-Musik :)

Adresse: Johannes Beigel
 Fliederstr. 43a
 65396 Walluf
 DEUTSCHLAND

1.3 ME.guide/Contents

Inhalt

Das Paket beinhaltet...

Icons ,

Mauszeiger ,

Paletten ,

Patterns ,

MUI-Brushes ,

C Include-File ,

Char-Sets und

ein paar Dokumentations- und Bilddateien.

1.4 ME.guide/Contents/Icons

Icons

Vielleicht haben Sie bereits einige der Icons von MagicExpansion bemerkt: die Verzeichnis-Icons und die kleinen Textdatei-Icons. Wenn Sie das Verzeichnis "Icons"~öffnen, werden Sie noch viel mehr Icons finden. Sie sind in verschiedenen Verzeichnissen untergebracht, damit keine Unordnung entsteht. Im Verzeichnis 'ImageDrawers' sind z.B. neue Varianten der ImageDrawers von MagicWB 2.0.

Die Icons sind im XEN-Stil gemalt (MagicWB-Icons). Manche Icons sind sehr klein, manche sind größer. Benutzen Sie die, die Ihnen besser gefallen.

Wenn Sie selber Icons zeichnen wollen, können Sie die Icon-Templates auf dem Bild "Templates.ilbm"~im "Pictures"-Ordner benutzen.

1.5 ME.guide/Contents/Mouse Pointers

Mauszeiger

In diesem Paket sind verschiedene 4- und 8-Farben-Mauszeiger für OS 2.x-User. OS 3.x-User können sie natürlich auch benutzen, aber die Zeiger wurden für Lo-Res-Sprites gemalt. Alle Mauszeiger benutzen mindestens eine Farbe für Anti-Aliasing. Da die Auflösung so gering ist, braucht man einfach Anti-Aliasing!

Sie werden auch ein paar Busy- (oder Sleepy-) Pointer und -Animationen finden. Sie können mit dem BusyPointer-Prefs-Editor aus dem NickPrefs-Paket benutzt werden. Das Paket ist in MagicWB enthalten.

BEMERKUNG: Falls Sie die Biene ("Bee.pre", oder ihre Animation) als Busy-Pointer verwenden möchten, müssen Sie einen Mauszeiger mit der Farbe Gelb benutzen, da der Busy-Pointer dieselben Farben benutzt wie der normale Mauszeiger. Ansonsten erhalten Sie eine lila Biene :)

Wenn Sie ein OS 2.x-User sind und Sie wollen einen 8-Farben-Pointer benutzen, können Sie ihn nicht mit dem Pointer-Prefs-Editor laden und wieder speichern, da er nur 4-Farben-Pointer verarbeitet. Deshalb müssen Sie den Zeiger, den Sie benutzen möchten, direkt nach "ENVARC:sys/pointer.ilbm" (oder nach "ENV:sys/pointer.ilbm", wenn Sie ihn nur USE-n wollen) kopieren:

```
Copy MagicExpansion/Pointers/XXX TO ENVARC:sys/pointer.ilbm
```

(Sie müssen XXX mit dem Namen des Mauszeigers ersetzen.)

1.6 ME.guide/Contents/Palettes

Paletten

Sie haben ein paar Farbpaletten mit diesem Paket bekommen. Diese Farbpaletten sollen Alternativen zur originalen MagicWB-Palette sein. Die Paletten liegen als alte OS 2.x-"pre"-Files vor und als OS 3.x-"ilbm"-Files. Das Installations-Skript wird aber die richtigen Paletten installieren, deshalb müssen Sie sich nicht darum kümmern.

Die Paletten "OriginalPalette.pre"~und "OriginalPalette.ilbm" sind die original MagicWB-Paletten.

1.7 ME.guide/Contents/Patterns

Patterns

Es gibt auch ein paar Hintergrundmuster in diesem Paket für den WBPicture-Prefs-Editor aus dem NickPrefs-Paket oder für den WBPatten-Prefs-Editor von OS 3.x und ein paar alte Fenster-Patterns für den WBPatten-Prefs-Editor von OS 2.x.

Die Hintergrundmuster benutzen die originale MagicWB-Palette, deshalb können sie OS 2.x-Benutzer sofort benutzen, ohne sie umzuwandeln.

1.8 ME.guide/Contents/MUI Brushes

MUI-Brushes

Das Paket enthält 6 Sets mit MUI-Brushes (sog. "MUI-Image-Sets"):

```
"Jojo_Black_11pt",
"Jojo_Black_13pt",
"Jojo_3D_11pt",
"Jojo_3D_13pt",
"Jojo_Outline_11pt",
"Jojo_Outline_13pt",
"Jojo_Blue_11pt" und
"Jojo_Blue_13pt".
```

Die Image-Sets sollten mit einem 11- oder 13-Pixel-Font benutzt werden.

Das Image-Set "Jojo_Black_11pt" enthält Images für Zeiger, alle Arten von Popup-Objekten, Checkmarks, Radio-Buttons, Cycle-Gadgets, die Assign- und Network-Symbole und das Tape-Pause-Symbol.

Die anderen Sets enthalten nur die Images, die von denen in "Jojo_Black_11pt" abweichen. Außer den Tape-Pause-, Assign- und Network-Images, sehen alle Images wie XEN-Buttons aus (Button-Gadgets mit XEN-Rahmen). Das Tape-Pause-Symbol enthält einfach zwei vertikale Balken statt einem.

So sehen die MUI-Images am besten aus:

- Benutzen Sie einen Screen mit mindestens 8 Farben und einer Breite ähnlich der Höhe (z.B. 640x512).
 - Benutzen Sie die MagicWB-Farbpalette (oder eine Palette aus diesem Paket :)
 - Benutzen Sie einen 11- oder 13-Pixel-Font für Screen-Text (Der beste Zeichensatz ist Martin's XHelvetica.font).
 - Starten Sie den MUI-Prefs-Editor.
 - Wählen Sie "XEN Lo" oder "XEN Hi" aus dem "Edit/Presets" Untermenü.
-

- Ändern Sie die Images auf die Images in "Jojo_Black_..", "Jojo_3D_..", "Jojo_Outline_.." oder "Jojo_Blue.." ab (Seite "Images").
- Falls Sie nicht MagicWB haben (Warum haben Sie MagicExpansion??), ändern Sie die Font-Namen von "XHelvetica" auf "helvetica" ab (Seite "Fonts").

Sie werden ein ILBM-Bild namens "JojoMBrKit.ilbm" im "Pictures"-Ordner finden. Dieses Bild enthält alle Images der Sets. Sie können das Bild als Vorbild für Ihre eigenen MUI-Brushes benutzen.

1.9 ME.guide/Contents/C Include File

C Include-File

Das Include-File senhält ein paar brauchbare Makro-Definitionen für kürzeren und schöneren Source-Code:

- Neue Makros für das hinzufügen/entfernen von Unterobjekten zu/von ihren "Eltern".
- Neue Gadget-Types: ...UInteger...(), ...SInteger...(), ...Note(), KeyPopupButton(), ...ToggleButton(), ...Note(), Number() und Text()
- Neuer Label-Typ ...CLabel() für zentrierte Labels
- Neue Spacing-Makros: HBar, VBar, HBarFixed(), VBarFixed()
- "Wt"-Version für manche Gadget-Makros (zusätzl. Weight-Argument)
- Neue Slider-Makros: ...VSlider(), Quiet...Slider()

Falls Sie die ...Integer...()- oder ...Note()-Makros aus dem Include-File benutzen wollen, müssen Sie folgende Zeilen vor dem ersten Aufruf einfügen:

```
TEXT acceptSNumbers[] = ACCEPTSNUMBERS; /* Für ..SInteger...() */
TEXT acceptUNumbers[] = ACCEPTUNUMBERS; /* Für ..UInteger...() */
TEXT acceptNotes[] = ACCEPTNOTES;      /* Für ....Note() */
```

Ich habe die Zeilen deshalb nicht in das Include-File aufgenommen, weil man es sonst z.B. nicht in GST-Files aufnehmen könnte (SAS/C).

1.10 ME.guide/Contents/Char Sets

Char-Sets

Diese Version enthält die Char Sets nicht mehr. Falls Sie sie dennoch haben möchten, besorgen Sie sich eine ältere Version von ME.

1.11 ME.guide/Installation

Installation

BEMERKUNG: Sie benötigen den Commodore Installer um das Paket zu installieren. Der Installer ist bei vielen kommerziellen Paketen dabei und beim MUI-Paket.

Um das Paket zu installieren, doppel-klicken Sie einfach eines der Icons im "Install"-Ordner. Da Sie die deutsche Dokumentation lesen, werden Sie wahrscheinlich das Skript "Install_ME13_deutsch" benutzen wollen. Danach sollten Sie tun, was das Skript Ihnen sagt.

Das Skript wird keine Icons installieren, deshalb müssen Sie Ihre alten Icons von Hand "auffrischen". Wenn Sie die Position und die Tooltypes erhalten möchten, benutzen Sie "IconUpdate" von MagicWB oder das Tool "MUI_IconUpdate" (Freeware), welches den gleichen Job macht – jedoch mit MUI-GUI. Lesen Sie (nochmal) die MagicWB-Dokumentation für die Benutzung von "IconUpdate".

1.12 ME.guide/Copyright

Copyright

MagicExpansion ist copyright © 1994 by Johannes Beigel. Das Paket ist Giftware (siehe auch Kapitel Einleitung).

Sie dürfen MagicExpansion über die ganze Welt verteilen und zwar mit EMail, Disks, CD-Roms oder irgendeinem anderen Medium, aber Sie müssen das *ganze* Paket verteilen. Sie sollten das Original-"*.lha"-Archiv namens "MagicExpansion_14.lha" verwenden.

Sie dürfen nicht mehr als DM 5,- oder US\$ 5,- dafür nehmen (inklusive Disk- und Kopierkosten aber ohne das Porto).

Wenn Sie Dateien aus diesem Paket in ein nicht-kommerzielles Produkt (Shareware, Freeware, Giftware, Crippleware, ...) aufnehmen wollen, müssen Sie mir das Produkt zuschicken (Adresse siehe Kapitel Einleitung).

Wenn Sie das Paket (oder Teile davon) in ein kommerzielles Produkt aufnehmen wollen, *müssen* sie mich kontaktieren.

1.13 ME.guide/Thanx

Danksagungen

Ich möchte folgenden Personen ganz herzlich danken:

-
- Stefan Stuntz für sein MagicUserInterface. Ich glaube, das ist das beste Amiga-Software-Produkt seit Jahren!
 - Martin Huttenloher und allen anderen Malern für Ihre MagicWB-Icons und -Backgrounds.
 - ICP-Verlag (AmigaPlus) und Cloanto für "PersonalPaint 2.1", mit dem alle Icons, Paletten, Patterns, Char-Sets und Pointer entstanden sind.
 - Allen MUI-Programmierern, die MUI immer bekannter und beliebter machen.
 - Martin Schulze - für alles ;-)
-