

# **BangerMenu**

Andre' Trettin

<b>COLLABORATORS</b>
----------------------

	<i>TITLE :</i> BangerMenu		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Andre´ Trettin	February 24, 2025	

<b>REVISION HISTORY</b>
-------------------------

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>BangerMenu</b>	<b>1</b>
1.1	Anleitung zu BangerMenu	1
1.2	Was ist BangerMenu ?	1
1.3	BangerMenuDisk	2
1.4	BangerMonitorID	2
1.5	Rechtliches	2
1.6	Systemvoraussetzungen	3
1.7	Installation	3
1.8	Parameter für BangerMenu	5
1.9	Programm Bedienung	5
1.10	Tastatur Belegung	6
1.11	Konfigdatei Beschreibung	7
1.12	Beispiel Konfigfile	8
1.13	Fehlerbeschreibungen	12
1.14	Historie	12
1.15	Dankessagungen	13
1.16	Autor & Adresse	14
1.17	Index von BangerMenu	15

## Chapter 1

# BangerMenu

### 1.1 Anleitung zu BangerMenu

BangerMenu

BangerMenu 3.3 (4-Sep-96)

Was~ist~BangerMenu~?	kurze Anleitung
BangerMenuDisk	Wozu BangerMenuDisk ?
BangerMonitorID	Liest die IDNr. der Auflösung aus
Rechtliches	Rechtliches und Vertrieb
Systemvoraussetzungen	Kickstarts und Libraries vorhanden ?
Installation	Manuelles Installieren
Parameter	Parameter Beschreibung
Programm~Bedienung	Ausführliche Beschreibung des Programms
Tastatur Belegung	Wie steuer ich BangerMenu ?
Konfigdatei~Beschreibung	Wie Konfiguriere ich BangerMenu
Mitgelieferte Konfig	genauerer Betrachten der Beispiel-Konfig
Fehlerbeschreibungen	Fehler ? Warum ?
Historie	Versionsgeschichte
Danksagung	Grüße an -->
Autor~&~Adresse	Kontakt Möglichkeiten

### 1.2 Was ist BangerMenu ?

Was ist BangerMenu ?

BangerMenu ist ein Programm das eine graphische selektive~Auswahl beim Booten ermöglicht mit eigener Konfiguration. Beim Booten erscheint,~wenn die CAPS-LOCK-Taste oder die Linke Maustaste gedrückt wurde, ein Fenster, in dem je nach~Konfiguration mehrere Gadgets mit Programmen (oder Batchdateien) angezeigt werden. Durch Auswahl eines dieser Gadgets wird dann das Programm oder das Skript~ausgeführt. Entscheidet man sich dann doch noch für den normalen Bootvorgang,~muß nicht erst wieder neu gebootet werden, sondern betätigt man statt dessen die~ESC- oder Q-Taste um das Programm abubrechen oder im Screen Menu Quit.

Es ist sogar möglich BangerMenu auf einer anderen Auflösung als PAL zu zwingen

durch Angabe des Monitortreibers.

## 1.3 BangerMenuDisk

Wozu BangerMenuDisk ?

BangerMenuDisk ist aus BangerMenu 1.235 entstanden.  
Es ist extrem klein und ohne grafischen Schnick Schnak. Dadurch eignet es sich hervorragend für die Diskette. Es kann aber trotzdem auch für die Festplatte benutzt werden.

weiteres siehe BangerMenuDisk.guide

BangerMenuDisk ist copyright bei Andre` Trettin und gehört zum BangerMenu Paket.

## 1.4 BangerMonitorID

Liest die IDNr. der Auflösung aus

BangerMonitorID ist ein Programm um die ID-Nummer einer Bildschirm Auflösung zu bestimmen. Die ID-Nummer braucht BangerMenu, wenn es auf einer anderen Auflösung als PAL (oder NTSC in der USA) laufen soll (z.B. CyberVision 800\*600).

BangerMonitorID wird ohne Parameter gestartet. Die Auflösung im Requester wählen. Die Nummer notieren. Fertig.

BangerMonitorID ist copyright bei Andre` Trettin und gehört zum BangerMenu Paket.

## 1.5 Rechtliches

Rechtliches

Es wird keine Garantie gegeben, daß die Programme 100%ig zuverlässig sind. Ihr benutzt diese Programme auf eigene Gefahr. Der Autor kann auf keinen Fall für irgendwelche Schäden verantwortlich gemacht werden, die durch die Anwendung dieser Programme entstehen.

Weiterhin darf das Programm und der Quelltext zu 'BangerMenu' nicht zu kommerziellen Zwecken jeder Art verwendet werden.  
Programmpaket und die Dokumentation sollten ohne Veränderung weitergegeben werden. Ferner sollten \*KEINE\* Dateien hinzugenommen werden oder selbige verändert werden!

Die Quelltexte und die Programme sind Giftware. Die Quelltexte sind zum Lernen der Assembler Programmiersprache zu benutzen. Als Geschenke sind EMail, Postkarten, Geld, eigen geschriebene Programme usw. willkommen.

Der Installer ist © bei Amiga Technologies (Division of ESCOM).  
MagicWB is Copyright ©1992-1994 Martin Huttenloher.

---

## 1.6 Systemvoraussetzungen

### Systemvoraussetzungen

Es wird für das Programm BangerMenu Kickstart 2.04 oder höher benötigt.  
Die gadtools.library sollte im LIBS: Verzeichnis vorhanden sein.  
Die gadtools.library ist ab Kickstart 2.x standart.

## 1.7 Installation

### Installation

Bei der Disketten-Installation sollte das Programm BangerMenu ins C-Verzeichnis und die Konfigdatei ins S-Verzeichnis kopiert werden.  
Bei Festplatten können alle Daten zum Programmpaket in ein bestimmtes Verzeichnis auf der Platte kopiert werden. (z.B. Work:Tools/BangerMenu)  
Oder man kopiert wie beim der Diskette in die bestimmten Verzeichenisse.  
Hier ist der oberste Teil der Original-Startup-Sequence.

```
; $VER: startup-sequence 39.9 (9.8.92)
```

```
C:SetPatch QUIET
```

```
C:Version >NIL:
```

```
C:AddBuffers >NIL: DF0: 15
```

```
FailAt 21
```

```
C:MakeDir RAM:T RAM:Clipboards RAM:ENV RAM:ENV/Sys
```

```
C:Copy >NIL: ENVARC: RAM:ENV ALL NOREQ
```

```
Resident >NIL: C:Assign PURE
```

```
Resident >NIL: C:Execute PURE
```

```
Assign >NIL: ENV: RAM:ENV
```

```
Assign >NIL: T: RAM:T
```

```
Assign >NIL: CLIPS: RAM:Clipboards
```

```
Assign >NIL: REXX: S:
```

Und hier ist die geänderte Startup-Sequence, wenn BangerMenu  
keinen eigenen Screen öffnen soll !

```
; $VER: startup-sequence 40.3 (4-Sep-96)
```

```
;) 
```

```
FailAt 21
```

```
Returncode
```

```
C:MakeDir RAM:T RAM:Clipboards RAM:ENV RAM:ENV/Sys ;Hier legen wir das T- Verzeichnis
```

```
Assign >NIL: ENV: RAM:ENV  
wenn
```

```
Assign >NIL: T: RAM:T  
ausführen soll
```

```
;die Versionsnr. ist egal ... ↩
```

```
;BangerMenu gibt einen ↩
```

```
;10 zurück wenn etwas ↩  
ausgewählt wurde.
```

```
;Hier legen wir das T- ↩
```

```
;im Ram an. Das ist wichtig ↩
```

```
;BangerMenu Skriptdateien ↩
```

```

Assign >NIL: CLIPS: RAM:Clipboards ;soll.

<Pfad>
BangerMenu <Parameter>
IF ERROR THEN ;ReturnCode 10 abfrage wichtig
  Newshell ;ein Shell für den Notfall
  ENDCLI ;Startup ENDE
ENDIF

C:SetPatch QUIET
C:Version >NIL:
C:AddBuffers >NIL: DF0: 15

Resident >NIL: C:Assign PURE
Resident >NIL: C:Execute PURE

Assign >NIL: REXX: S:

```

Wenn Sie mit BangerMenu einen eigenen Screen öffnen sollen z.B.:  
VGA oder Euro72 dann ändern Sie die Startup-Sequence folgendermaßen:

```

; $VER: startup-sequence 40.3 (4-Sep-96) ;die Versionsnr. ist völlig ↵
    egal
FailAt 21 ;BangerMenu gibt einen ↵
    Returncode ;10 zurück wenn etwas ↵
                ausgewählt wurde.
C:MakeDir RAM:T RAM:Clipboards RAM:ENV RAM:ENV/Sys ;Hier legen wir das T- ↵
    Verzeichnis
Assign >NIL: ENV: RAM:ENV ;im Ram an. Das ist wichtig ↵
    wenn
Assign >NIL: T: RAM:T ;BangerMenu Skriptdateien ↵
    ausführen soll
Assign >NIL: CLIPS: RAM:Clipboards ;soll.

Copy >NIL: ENVARC: RAM:ENV ALL NOREQ ;Variablen für Monitor Treiber ↵
    kopieren

C:SetPatch QUIET ;System patchen

DEVS:Monitors/VGAOnly

<Pfad>
BangerMenu MT=DEVS:Monitors/<Treiber> MONITORID=<Zahl>
IF ERROR THEN ;ReturnCode 10 abfrage wichtig
  NewShell ;ein Shell für den Notfall
  ENDCLI ;Startup ENDE
ENDIF

C:Version >NIL:
C:AddBuffers >NIL: DF0: 15

Resident >NIL: C:Assign PURE
Resident >NIL: C:Execute PURE

```

Assign >NIL: REXX: S:

## 1.8 Parameter für BangerMenu

Parameter für BangerMenu

FN=PREFSFILENAME/K,MT=MONITORTREIBER/K,MONITORID/K/N,NOKEY/S

FN=PREFSFILENAME/K: Angabe einer Konfigdatei

Kann wegelassen werden, dann wird BangerMenu.prefs aus dem aktuellen Verzeichnis gelesen und wenn nicht vorhanden aus dem S:-Verzeichnis

MT=MONITORTREIBER/K: Angabe des Monitortreibers für eine andere Auflösung nur im Zusammenhang mit MONITORID.

MONITORID/K/N: Eine Nummer der Auflösung in Dezimal. Kann ermittelt werden durch das Programm BangerMonitorID.

NOKEY/S: Falls BangerMenu beim Starten immer erscheinen soll.

## 1.9 Programm Bedienung

Programm Bedienung

BangerMenu kann nur aus der Shell gestartet werden (Es ist gedacht, das BangerMenu aus der Startup-Sequence ausgeführt wird). Wenn Sie das Menu bei jedem Starten sehen wollen, können Sie als Parameter NOKEY angeben. Dies ist vorteilhaft bei Disketten mit mehreren Programmen (oder Spielen). Wird BangerMenu ohne Parameter aufgerufen, muß die CAPS-LOCK-Taste oder die Linke Maustaste gedrückt sein, damit das Menu erscheint. Das hat den Grund, das die normale Startup-Sequence immer beim Booten ausgeführt wird, wenn die Taste nicht gedrückt wurde. Nur bei speziellen Anlässen erscheint das Menu und man kann dann das Programm oder das Startup-Skript mit der Maus auswählen. Für mausfaule User existiert noch eine andere Möglichkeit s. Tastatur Belegung.

Neu ab Version 2.0 kann BangerMenu die Workbench auch in anderen Auflösungen öffnen. Z.B.: VGA,Euro72 ...

Auf alle Fälle sollten alle Amiga Auflösungen möglich sein. Des weiteren auch Grafikkarten die genau wie die Amiga Auflösungen eingebunden werden. Wie z.B.: CyberVision. Mit der CyberVision konnte ich BangerMenu testen.

Um eine andere Auflösung zu bekommen muß

1. Setpatch vor BangerMenu gestartet werden.
  2. Falls der VGAOnly im Verzeichnis DEVS:Monitors liegt muß der auch noch vor BangerMenu gestartet werden, weil sonst die Bildschirmlage nicht korrekt ist.
  3. Muß BangerMenu mit dem gewünschten Treiber geladen werden und die
-



MonitorID muß noch als Dezimal Zahl angegeben werden.

z.B.: BangerMenu MT=DEVS:Monitors/VGA MONITORID=233508

Folgende Auflösungen sind mit folgenden IDs möglich:

MONITORID	MONITORTREIBER	Auflösung	
102400	DEVS:Monitors/NTSC	640*200	;Wer unbedingt meint
167936	DEVS:Monitors/PAL	640*256	;Für alle Amigas deren ↵
Standart nicht PAL ist			
233508	DEVS:Monitors/Multiscan	640*480	;Natürlich nur möglich
430116	DEVS:Monitors/Euro72	640*400	;wenn der Monitor diese
561192	DEVS:Monitors/Super72	800*600	;Auflösungen unterstützt ... ↵
;)			
626688	DEVS:Monitors/DblNTSC	640*400	
692224	DEVS:Monitors/DblPAL	640*512	

Die Auflösungen NTSC oder PAL müssen nur angegeben werden, wenn ihr Amiga die Workbench nicht von alleine in dieser Auflösung öffnet

Die Auflösungen können abweichen, denn sie sind abhängig von der OverScan Einstellung. Diese Liste erhebt keinen anspruch auf funktionalität und Vollständigkeit. Nicht alle Auflösungen können unter kick2.x gefahren werden. Wem diese Liste nicht ausreicht sollte in den Includes unter graphics/modeid.(i/h) nachgucken oder mir eine EMail schicken mit der bestimmten Auflösung.

Leider kann ich keine Angaben zu Grafikkarten machen, aber die ID-Nummern sollen dort in der Entwickler-Software enthalten sein (Ich hoffe mal). Neu ab 2.01 wird das Programm BangerMonitorID mitgeliefert. Damit kann die gewünschte Auflösung eingestellt werden und man erhält automatisch die richtige MonitorID-Nummer.

## 1.10 Tastatur Belegung

### Tastatur Belegung

#### Während des Starts

CAPS-Lock-Taste: zum Starten von BangerMenu

Linke Maus-Taste: zum Starten von BangerMenu

#### Während des Programmablaufes

Cursor Hoch: das überliegende Gadgets, wird aktiviert, ist es das erste in der Spalte, wird unten in der vorigen Spalte das Gadget aktiviert. Gib es keine vorige Spalte wird in der gleichen Spalte unten angefangen.

- + Shift: das erste Gadget der Spalte wird aktiviert
- Unten: das nächste wird aktiviert, ist dieses das letzte einer Spalte wird das erste in der folgenden Spalte aktiviert, sollte keine Spalte mehr folgen, wird oben in der gleichen Spalte weiter gemacht.
- + Shift: das letzte Gadget der Spalte wird aktiviert
- Links: eine Spalte nach links, ist dort kein mehr, wird eine Seite nach links geblättert, ist auch keine Seite mehr dort wird am Anfang der Spalte gesprungen

```

+ Shift: erste Spalte der Seite wird aktiviert
+ Ctrl: eine Seite nach links weiter geblättert, ist das die erste
      wird die letzte Seite gezeigt, falls eine Seite nur existiert
      passiert nichts
      Rechts: eine Spalte nach rechts, ist dort keine mehr entweder eine
      Seite weiter geblättert oder ans Ende gesprungen
+ Shift: letzte Spalte der Seite wird aktiviert
+ Ctrl: eine Seite nach rechts wird geblättert, falls die letzte,
      wird die erste angezeigt

>      : eine Seite nach rechts blättern
<      : eine Seite nach links blättern

Return      : aktiviertes anwählen (identisch mit Mausklick)

q,Q,ESC     : beendet BangerMenu ohne etwas ausgesucht zu haben, die normale
      Startup-Sequenz wird ausgeführt. (identisch mit dem Mausklick
      auf das CLOSE-Gadget des Fensters oder QUIT im Screen Menu)

```

## 1.11 Konfigdatei Beschreibung

### Konfigdatei Beschreibung

Wenn keine Prefdatei angegeben ist wird in dem Verzeichnis, wo BangerMenu gestartet wurde gesucht unter dem Namen BangerMenu.Prefs, und wenn nicht vorhanden im S: Verzeichnis.

Beispiel:

```

MENU
Eintrag1 MKEY 1
Eintrag2 MKEY 2
.
.
ENDMENU

```

Existiert der MENU Eintrag in der Konfig wird ein Screen Menu angelegt mit den gleichen Einträgen die zwischen MENU und ENDMENU stehen. In diesem Fall also Eintrag1 Eintrag2.

Ist MKEY angegeben wird dem Screen Menu Eintrag eine Taste zugewiesen. MKEY kann auch weggelassen werden. In diesem Fall enthält Eintrag1 die Taste 1 und Eintrag2 die Taste 2.

Am Ende des Screen Menus muß ENDMENU stehen.

```

Eintrag1
COLTITLE SpaltenTitel1
Programmname1
Programmpfad1
Programmname2
Programmpfad2 [C]
Programmname3
Programmpfad3
.
.
COLTITLE SpaltenTitel2
Programmname4

```

```

Programmpfad4
Programmname5
Programmpfad5
Programmname6
Programmpfad6 [C]
.
.
END Eintrag1
Eintrag2
.
.

```

Ist ein Screen Menu vorhanden muß jedes Menu folgenden Aufbau haben:  
 Es folgt der Name des Screen Menu Eintrages. Hier Eintrag1  
 Dann können bis zu 50 COLTITLE folgen. Das sind die Spalten mit deren Namen. In diesen Spalten kommen die Gadgetnamen und die Auszuführende Datei für die jeweiligen Spalten.  
 Am Schluß muß END Eintragnamen stehen.  
 Ist kein Screen Menu vorhanden dann muß Eintrag1 und END Eintrag1 weggelassen werden.  
 Es wird bis zu 50 Screen Menu Einträgen unterstützt und 50 Spalten innerhalb eines Menus.  
 In diesen Menus können bis zu 2560 Gadgets auf 10 Seiten verteilt werden.

siehe dazu auch die mitgelieferte Konfigdatei an.  
 Die Konfigdatei braucht kein ENDE mehr seit Version 1.220!  
 Der Programmname erscheint nachher im Gadget.  
 Je länger der Programmname ist desto länger werden die Gadgets.  
 Durch die Angabe von [C] hinter dem Programmpfad als Parameter wird in das Verzeichnis des Programms gewechselt. Dies ist sinnvoll für Spiele, Demos und Programme die Daten aus ihrem Verzeichnis lesen wollen.  
 Falls das S-bit bei Batchdateien steht kann EXECUTE für Skripts weggelassen werden.

## 1.12 Beispiel Konfigfile

Beispiel Konfig

```

MENU
Tools MKEY T
Demos MKEY D
Spiele MKEY S
ENDMENU
Tools
ShapeShifter
S:Bat/ShapeShifter
Directory Opus
S:Bat/DOpus
VT 2.88
XE1:Util/Viruskiller/VT2.88 [C]
ReOrg
XE1:Disc/ReOrg/ReOrg [C]
CD32
XE1:Disc/CDRom/CD32/CD32 [C]
END Tools

```

```
Demos
COLTITLE GroßeDemos
Analogy
XE2:Grafik/Demos/GroßeDemos/analogy.exe [C]
CrOnOs
XE2:Grafik/Demos/GroßeDemos/CrOnOs [C]
DarkSide !
XE2:Grafik/Demos/GroßeDemos/DarkSide.exe [C]
EternalMadness
XE2:Grafik/Demos/GroßeDemos/EternalMadness [C]
Faculty
XE2:Grafik/Demos/GroßeDemos/Faculty [C]
Ilyad
XE2:Grafik/Demos/GroßeDemos/Ilyad [C]
Manipulations
XE2:Grafik/Demos/GroßeDemos/Manipulations [C]
Odyssey
XE2:Grafik/Demos/GroßeDemos/Odyssey [C]
COLTITLE Mittle
Balance Syndrome
XE2:Grafik/Demos/Par94/Balance_syndrome
Blue-Moon
XE2:Grafik/Demos/Par94/Blue-Moon-The-Demo.exe
CCCP
XE2:Grafik/Demos/Par94/cccp
CDN-Models
XE2:Grafik/Demos/Par94/CDN-Models_Inc
Complex.Vector
Execute XE2:Grafik/Demos/Par94/Complex.VectorPreview
Dove
XE2:Grafik/Demos/GfxDOpus/Dove.exe
COOLAUNCH
XE2:Grafik/Demos/Par94/COOLAUNCH.fast
CP DELUSION
XE2:Grafik/Demos/Par94/CP-DELUSION
Cream
XE2:Grafik/Demos/Par94/Cream
ERM-STA
XE2:Grafik/Demos/Par94/ERM-STA
FatalMorgana
Execute XE2:Grafik/Demos/FatalMorgana/FatalMorgana
Final Condom
XE2:Grafik/Demos/Par94/Final_Condom
FullMoon
XE2:Grafik/Demos/Par94/FullMoon
Greenday
XE2:Grafik/Demos/Greenday/Greenday.exe
Hardday
XE2:Grafik/Demos/Par94/hardday
7-Heaven
Execute XE2:Grafik/Demos/Heaven/7-Heaven.exe
IllFlower
XE2:Grafik/Demos/Par94/IllFlower
INCARCERATED
XE2:Grafik/Demos/Par94/INCARCERATED
Ins Compo
Execute XE2:Grafik/Demos/Par94/Ins-Compo
```

---

Justice9  
XE2:Grafik/Demos/Par94/justice9  
Kefrens  
XE2:Grafik/Demos/Par94/Kefrens  
Love  
Execute XE2:Grafik/Demos/Love/Love  
Mindflow  
XE2:Grafik/Demos/Par94/mindflow  
Mindwarp  
XE2:Grafik/Demos/Par94/Mindwarp  
MMp3  
XE2:Grafik/Demos/Par94/MMp3  
Naxis  
Execute XE2:Grafik/Demos/Par94/Naxis  
Nexus7  
XE2:Grafik/Demos/Par94/Nexus7  
Orbital  
XE2:Grafik/Demos/Par94/orbital.exe  
Oxygene  
XE2:Grafik/Demos/Par94/Oxygene  
FridayAtEight  
XE2:Grafik/Demos/Par94/PolkaB.FridayAtEight  
Real  
XE2:Grafik/Demos/Par94/Real  
Real  
XE2:Grafik/Demos/Par94/SwapAttack  
Twisted Minds  
XE2:Grafik/Demos/Par94/twisted\_minds  
Volcano  
XE2:Grafik/Demos/Par94/Volcano  
WorldOfAscii  
XE2:Grafik/Demos/Par94/WorldOfAscii  
Zinko  
XE2:Grafik/Demos/Par94/zinko  
Zootje  
XE2:Grafik/Demos/Par94/Zootje  
COLTITLE Intro  
ROYBLACK  
XE2:Grafik/Demos/Intro/!ROYBLACK!  
AMONG\_Th  
Execute XE2:Grafik/Demos/Intro/AMONG\_Th  
DentAWolf  
Execute XE2:Grafik/Demos/Intro/DentAWolf  
Str+oasis  
XE2:Grafik/Demos/Intro/Str+oasis  
COLTITLE 40K  
Atom  
XE2:Grafik/Demos/40K/Atom  
Blur  
XE2:Grafik/Demos/40K/Blur  
Craptors  
XE2:Grafik/Demos/40K/Craptors  
Eremation  
XE2:Grafik/Demos/40K/Eremation  
Fake  
XE2:Grafik/Demos/40K/Fake  
IShotKurt

---

XE2:Grafik/Demos/40K/IShotKurt  
KillingOfAnEgg  
XE2:Grafik/Demos/40K/KillingOfAnEgg  
Nitte  
XE2:Grafik/Demos/40K/Nitte  
Siesta  
XE2:Grafik/Demos/40K/Siesta  
END Demos  
Spiele  
COLTITLE Action  
Lionheart  
XE4:Action/Lionheart/Lionheart  
NEMAC\_4  
XE4:Action/NEMAC\_4/NEMAC\_4  
COLTITLE Adventure  
HeartOfChina  
XE4:Adventure/HeartOfChina/HeartOfChina  
HeroQuest  
XE4:Adventure/HeroQuest/HeroQuest  
Hexuma  
XE4:Adventure/Hexuma  
RiseOfTheDragon  
XE4:Adventure/RiseOfTheDragon/RiseOfTheDragon  
Simon  
XE4:Adventure/Simon/Simon  
Zak  
XE4:Adventure/Zak/Zak  
COLTITLE Geschick  
Croak2  
Newshell from XE1:Misc/BangerMenu/Bat/Croak2  
SpaceTaxi2  
XE4:PD/SpaceTaxi2/SpaceTaxi2  
COLTITLE Mix  
Rules  
XE4:Mix/Rules/Rules  
DrMario  
Newshell from XE1:Misc/BangerMenu/Bat/DrMario  
COLTITLE Rolli  
Avalon2  
XE4:PD/Avalon2/Avalon2  
DragonStrike  
XE4:Rolli/DragonStrike/DragonStrike  
Ishar I  
Newshell from XE1:Misc/BangerMenu/Bat/Ishar1  
COLTITLE Simlation  
Frontier  
XE4:Simlation/Frontier/Frontier  
TP  
XE4:Simlation/TP/TP  
COLTITLE Strategie  
Artillerus  
XE4:PD/Artillerus/Artillerus  
Brain  
XE4:PD/Brain/Brain  
Imperial  
XE4:PD/Imperial/Imperial  
Shanghai

---

```
XE4:PD/Shanghai/Shanghai
S_Tanks
XE4:PD/S_Tanks/S_Tanks
END Spiele
```

## 1.13 Fehlerbeschreibungen

Fehlerbeschreibungen

Returncodes:

```
10  = kein Fehler. Das Programm ist vollständig abgelaufen und hat ihr
      Programm ihrer Wahl gestartet. Dieser Returncode ist dazu da, damit
      die Startup-Sequence abgebrochen werden kann und ihre Batchdatei
      ausgeführt wird.
21  = kein Speicher
22  = konnte Library (oder Libraries) nicht öffnen (dos,graphics,intuition, ↵
      gadtools)
23  = GetVisualInfo Fehler (Fenstergrafik Fehler)
24  = konnte File BangerMenu.Prefs nicht öffnen
25  = bei der Gadgeterschaffung trat ein Fehler auf
26  = konnte Fenster nicht öffnen oder Task nicht finden
27  = Einstellungen sind Leer
28  = kein Speicher für die Einstellungen
29  = kein MsgPort
30  = konnte kein IORequest belegen
31  = konnte input.device nicht öffnen
32  = Parameter Angabe falsch
33  = zu viele Gadget (>2560)
34  = konnte MonitorTreiber Datei nicht laden
35  = Monitor mit angegebenen ID nicht gefunden
36  = konnte Screen nicht öffnen
37  = Fehler im Einstellungsfile
38  = Menu Fehler (Screen)
```

## 1.14 Historie

Versions verlauf

1.210 erste Version im Aminet

1.220 kein ENDE mehr zum Kennzeichen der Konfigdatei  
da in Defender als ENDE erkannt wurde.  
kleiner Bug im Screenshot

Ein Anrufer aus Kanada sagte: BangerMenu läuft nicht  
mit CROAK2 (Aminet/games/jump).  
Ich testete Croak2 von Workbench : Ergebnis kein Frosch da.  
Danach ohne Startup-Sequence : Ergebnis immer noch kein  
Frosch da (Spritefehler).  
So danach testete ich BangerMenu. Wählte Shell aus und  
startete Croak2. Ergebnis nun war der Frosch da!

Keine Ahnung warum!?!

- 1.235 Kleine Veränderung am Layout (bei mehreren Spalten)
- 1.237 Fehler gemacht beim Übersetzen, Spaltenanzeige nun korrekt
- 2.0 neu bis zu 2560 Gadgets  
neu bis zu 10 Seiten  
neu nun kann BangerMenu die Workbench gleich in VGA oder Euro72 oder auf Grafikkarten öffnen !  
neu logische Tastatur Steuerung
- 3.05 neu Screen Menu bis zu 50 Einträge  
neu Spaltentitel, Spaltenlängen variieren bis zu 50 Spalten  
Screen Menu mit definierbaren Tasten
- 3.3 paar kleine Layout Fehler korrigiert  
Fehler in Tastenbelegung beseitigt  
Linke Maus Taste beim Starten hinzugefügt  
ChangeDir in Konfig hinzugefügt  
Konfigdatei Wahl + Sichere Erkennung  
Asynchroner Programm Start

Testcomputer: A4000/30 25Mhz FPU 82 14MB Kick3.1 SCSI+AT CyberVision 4MB  
A1200 28Mhz 6MB Kick3.0 AT  
A1200/30 50Mhz 24MB Kick3.0 SCSI+AT

## 1.15 Dankessagungen

Dankessagungen in Alphabetischer Reihenfolge

- |                    |   |
|--------------------|---|
| Andreas            | Für die tollen Vorschläge mit denen Version 3.0 entstand<br>Ich wünsche Dir Glück für die letzte Prüfung  |
| A-Team-Box         | für den Banger-Programm Einsatz, für das billige Daughter-board, na wieder OnLine ??? :))   |
| Peppino Bellisario | für seine Postkarte aus Italien   |
| Michael Belter     | für seinen Auftrag zum programmieren von BangerMenu<br>Na, läuft der A2000er noch ? Sieh was dem Programm ←<br>geworden<br>ist !  |
| BEAViS             | für die Fehler Meldungen, seine Ideen und EMail kontakt<br>Schöne Grüße von Hamburg nach Kanada   |
| Eric               | Dein DSA-Util ist riesig Groß. Weiter so !  |
| Fireball           | fürs Beta-Testen all meiner erfolgreichen und nicht so<br>erfolgreichen Programmen, Tips, Ideen, usw.<br>Übung macht den Meister: Schreib mal das ARexx-Prog. für<br>Fiasco.<br>Ich weiß ich hänge wieder mit dem Programmieren hinterher |



Enriko Groen            für die erste Postkarte aus den Niederlanden

Lee Howard            Das mit A500 wird leider nix ... :(

Martin Huttenloher    für den MagicWB Standard

MCP-Macher            für ihr geniales Programm !!!!!!!

Mick Poole            für deine Vorschläge.

Rollenspieler           an alle Rollenspieler meiner Gruppen: Rollenspiel für   ←  
immer  
Schaut euch mal das BangerDSA-KS Programm an.

Johan Sandberg        Hallo nach Schweden

Christian Schacht      für den VGA Vorschlag, und seine EMail

Skobar                für die DSA-plaudereien auf IRC, wir müssen mal wieder ...

## 1.16 Autor & Adresse

### Autor & Adresse

Andre' Trettin  
Duwockskamp 33  
21029 Hamburg  
Germany

040/7246861

EMail: tretti-a@rzbt.fh-hamburg.de !

Programm Werbung:    BangerVersion 1.357        Aminet/util/misc  
                         schreibt die Versionnr. als Filekommentar

                         BangerIsharIns            Aminet/game/patch  
                         Installiert Ishar 1 auf Festplatte

                         BangerFileChc            demnächst im Aminet  
                         In der Testphase ein FileCheckerprog. für die  
                         Mailbox mit Erkennung auf doppelt und fakes  
                         und etlichen Filetypen. --> BangerFileChecker  
                         Wer interesse hat und den FileChecker testen  
                         möchte kann mir ja eine EMail schicken.  
                         Die Englische Anleitung fehlt nur noch.

                         BangerDSA-KS            Aminet/game/role  
                         Ist ein Kräutersuchprogramm für das Deutsche  
                         Rollenspiel DSA mit Kräuter Beschreibung.

                         BangerKommKurz            Aminet/dev/asm  
                         kürzt Kommentare aus Assembler Sourcecode und  
                         den Includes für Assembler. Dadurch ist ein

---

schnelleres Übersetzen möglich

## 1.17 Index von BangerMenu

Adresse  
Autor  
BangerMenu.Prefs  
BangerMenuDisk  
BangerMonitorID  
CAPS-Lock-Taste  
Close-Gadget  
Cusorsteuerung  
Danke  
ESC-Taste  
Fehler  
Histroy  
Installation  
Installationskript  
Konfigdatei  
Parameter  
Q-Taste  
Startup-Sequence  
Tasten Steuerung