

**WBStarsD**

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

	<i>TITLE :</i> WBStarsD		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 22, 2024	

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

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>WBStarsD</b>	<b>1</b>
1.1	WBStars Guide (deutsch) - Inhalt . . . . .	1
1.2	WBStars Guide (deutsch) - Neues . . . . .	1
1.3	WBStars Guide (deutsch) - Installation . . . . .	2
1.4	WBStars Guide (deutsch) - Starten . . . . .	2
1.5	WBStars Guide (deutsch) - Beenden . . . . .	3
1.6	WBStars Guide (deutsch) - Bedienung . . . . .	3
1.7	WBStars Guide (deutsch) - Konfiguration . . . . .	3
1.8	WBStars Guide (deutsch) - Bekannte Probleme . . . . .	4
1.9	WBStars Guide (deutsch) - Autor . . . . .	4
1.10	WBStars Guide (deutsch) - Zukunft . . . . .	5
1.11	WBStars Guide (deutsch) - Eigene Module schreiben . . . . .	5
1.12	WBStars Guide (deutsch) - Ende . . . . .	5

# Chapter 1

## WBStarsD

### 1.1 WBStars Guide (deutsch) - Inhalt

Willkommen zum neuen WBStars 2.0

© 1996, 1997, 1998 by Alexander Pokahr

a.pokahr@amigaworld.com

<http://www.amigaworld.com/support/wbstars/>

Und wieder ein neues WBStars release. Diesmal das siebte.

Nun ist es endlich keine beta mehr, denn jetzt kann WBStars2.0 endlich wieder alles was auch WBStars1.3 konnte (fehlt nur noch ein GUI).

WBStars ist Mailware wie definiert in Abschnitt 4b des AFD-Copyrights .

**Hier** steht, was sich seit dem letzten Release (17-Mar-1998) getan hat.

Anleitung:

**Installation**

**Starten**

**Beenden**

**Bedienung**

**Konfiguration**

**Bekannte Probleme**

Weitere Informationen:

**Autor**

**Zukunft**

**Eigene Module schreiben**

### 1.2 WBStars Guide (deutsch) - Neues

Endlich (nach über eineinhalb Jahren) sind die Sterne wieder als spektralfarbene Linien zu sehen.

Der Farbkontrast ist einstellbar über das Tooltype CONTRAST.

Mit dem Tooltype ZOOM kann der Öffnungswinkel der Kamera bestimmt werden.

---

Mit WARP wird die gewünschte Geschwindigkeit gewählt.

Die Anzahl der Schritte pro Sekunde kann nun mit FRAMES eingestellt werden.

Wieviel Rechenzeit WSBtars benutzen soll gibt man mit CPU\_USAGE ein.

Übrigens wird die Anzahl der Sterne automatisch der Einstellung von FRAMES und CPU\_USAGE angepasst, MAX\_OBJECT ist nur noch die maximale Anzahl der Sterne, über die WBStars nicht hinausgeht (dann bleibt eben mehr Rechenzeit frei als angegeben).

## 1.3 WBStars Guide (deutsch) - Installation

Installation von WBStars:

Zur Installation ist eigentlich nichts zu tun. WBStars ist jeder Platz auf der Festplatte recht (eine Diskette tut's zur Not auch).

Damit WBStars laufen kann sind keine zusätzlichen Dateien notwendig, das ausführbare Programm (WBStars oder WBStars020, je nach verwendetem Prozessor) liest die Einstellungen aus den Argumenten, die beim Aufruf (aus der Shell) angegeben wurden, bzw. aus den Tooltypes des Icons (beim Start von der Workbench).

Man kann das ganze Programm, oder auch nur das Piktogramm WBStarsUP in die Schublade WBStartup kopieren, will man, dass WBStars bei jedem Systemstart gestartet wird (wichtig ist, dass bei WBStarsUP beim DefaultTool der korrekte Pfad angegeben ist).

Ausserdem liegt ein Bild bei Trees.IFF , dass sich (für WBSnow) gut als Hintergrundgrafik verwenden lässt (einzustellen mit Prefs/WBPattern ).

Damit WBStars2.0 richtig funktioniert, muss es evtl. noch an Ihr System angepasst werden (s. **Konfiguration** ).

## 1.4 WBStars Guide (deutsch) - Starten

Starten von WBStars:

Es gibt vier Möglichkeiten WBStars zu starten:

1. (empfohlen) von der Workbench

Doppelklick genügt, **Konfiguration** erfolgt über ToolTypes.

2. (wenn es beim Booten gestartet werden soll) aus der WBStartup Schublade

Piktogramm WBStarsUP in die WBStartup Schublade kopieren, und das DefaultTool einstellen (korrekten Pfad angeben und wenn man einen 68020 oder besser besitzt .../WBStars in .../WBStars020 ändern), **Konfiguration** erfolgt über die ToolTypes des Programmes (WBStars bzw WBStars020).

Möchte man WBSnow beim Booten starten, so muss man natürlich statt WBStars(020) WBSnow(020) als default Tool eintragen.

3. (für CLI Freaks) aus der Shell

WBStars startet automatisch im Hintergrund, man erhält also sofort wieder eine Eingabeaufforderung. Die **Konfiguration** muss in den Argumenten angegeben werden:

Beispiel:

```
1.System:> WBSnow BG_COLOR=1 MAX_OBJECTS=-1
```

```
1.System:>
```

4. (wozu auch immer) aus der S:User-Startup

Da WBStars im Hintergrund startet (s.o.) kann es ohne 'run <>NIL:' aufgerufen werden. Für die **Konfiguration** gilt das Gleiche wie bei 3.

## 1.5 WBStars Guide (deutsch) - Beenden

Beenden von WBStars:

Es gibt zwei Arten WBStars zu beenden, für alle beide gilt, dass alle auf dem Bildschirm befindlichen Schneeflocken gelöscht werden.

### 1. Exchange

WBStars anwählen und auf 'entfernen' klicken.

### 2. WBStars erneut starten

Wird WBStars ein zweites mal gestartet, beenden sich beide Programme. Dabei ist es egal, ob eines von beiden WBSnow(020) ist, oder ob eines aus der Shell gestartet wurde. (Man kann also nicht WBStars und WBSnow gleichzeitig laufen lassen)

## 1.6 WBStars Guide (deutsch) - Bedienung

Bedienung von WBStars:

Mittels des Hotkeys (sofern nicht anders eingestellt 'control alt w') können die Sterne/Schneeflocken an- und abgestellt werden.

Die Exchange-funktion aktiv/inaktiv erfüllt den selben Zweck, nur das ein inaktives Commodities auf keine Hotkeys mehr reagiert.

Während WBStars Sterne/Schneeflocken malt, kann der Workbench-Screen (wegen LockPubScreen() ) nicht geschlossen werden. Wenn also die Workbench geschlossen werden soll (weil man zB. den Screenmode ändert) muss man WBStars inaktivieren (über Hotkey oder Exchange), oder beenden.

## 1.7 WBStars Guide (deutsch) - Konfiguration

Konfiguration:

Egal ob man WBStars/Snow (beim Aufruf aus der Shell) mittels Argumenten, oder (beim start von der Workbench) mittels ToolTypes konfiguriert, können folgende Werte eingestellt werden (die angegebene Einstellung entspricht den Default Werten):

CX\_PRIORITY=0 Commodity-Priorität

CX\_POPKEY=control alt w Commodity-Hotkey

TOOLPRI=0 Taskpriorität (-128 - 127)

BG\_COLOR=-1 Nummer der Farbe die übermalt werden soll (wenn negativ dann automatisch)

INITIAL\_DELAY=0 zum einstellen einer kurzen Verzögerung beim starten (Sinnvoll beim Booten, damit WBStars nicht startet bevor der Hintergrund der Workbench geladen ist).

MAX\_OBJECTS=1000 maximale Anzahl der Sterne/Schneeflocken

Folgende Tooltypes gelten nur für WBSnow:

FORCE (Default: aus) Wenn gesetzt, werden die Schneeflocken vor allen Fenstern und Icons gemalt (dann haben MAX\_STICK und CHECK\_STICK keine Wirkung)

LOOP\_WAIT=3 wie oft wird eine Flocke erneut gemalt (1/50s). Bei LOOP\_WAIT=0 schnappt sich WBSnow alle Rechenzeit die es kriegen kann.

MAX\_STICK=100 wie lange bleibt eine Flocke liegen

CHECK\_STICK=5 Wie oft sollen liegengebliebene Flocken abgefragt werden (In diesem Fall jedes 5te mal -> verbraucht nur 1/5 der Rechenzeit)

V\_FLUTTER=20 Flocken fallen mit variabler Geschwindigkeit (0 -> konstante Fallgeschwindigkeit, 100 -> sehr unregelmäßige Fallgeschwindigkeit)

REMEMBER (Default: aus) Wenn gesetzt, werden Flocken die verdeckt werden wieder neu gezeichnet, sobald sie nicht mehr verdeckt sind (zB. durch Fenster)

PLANES=1 zum einstellen der Tiefe des neuen (pseudo) 3D-Effektes. Dabei fallen Flocken der 1. Ebene so schnell wie sonst, Flocken der 2. Ebene mit 1/2 Geschwindigkeit, Flocken der 3. Ebene mit 1/3 Geschwindigkeit, usw. . Setzt man PLANES=1 verhält sich WBStars wie früher. Die Maximale Anzahl der Planes beträgt 15.

WIND=0 zum einstellen der Windstärke. Der Wind-Effekt befindet sich noch in der Testphase (soll heißen, dass ich mit dem Effekt noch nicht ganz zufrieden bin). Der Wind wird in unregelmäßigen Abständen zufällig gesetzt, einstellbar ist nur, wie stark er bläst. Mit WIND=0 wird der Wind abgeschaltet.

FEW\_FLAKES=1 gibt an, wie oft neue Flocken erzeugt werden (1=immer, 2=jeder 2. Schleifendurchlauf, usw.). Damit kann man jetzt die Dichte der Flocken einstellen und nicht mehr nur (mit MAX\_OBJECTS) die absolute Anzahl gleichzeitig sichtbarer Flocken.

Wird für MAX\_OBJECTS eine negative Zahl angegeben, ist die Anzahl der Schneeflocken unbegrenzt (bis der Speicher alle ist :-)

Wird für MAX\_STICK eine negative Zahl angegeben, beleiben die Schneeflocken ewig liegen (bis WBSnow inaktiviert, oder beendet wird). Im Gegensatz zu einem positiven Wert von MAX\_STICK verbrauchen liegengebliebene Schneeflocken dann keine Rechenzeit (fallen aber leider auch nicht runter, wenn zB. das Fenster, auf dem sie liegen, geschlossen wird).

Folgende Tooltypes gelten nur für WBStars:

WARP=5 Geschwindigkeit (1-9)

CONTRAST=6 Farbkontrast (0-15)

FRAMES=20 Schritte pro Sekunde, die Anzahl der Sterne wird automatisch entsprechend gewählt

CPU\_USAGE (ungefährer) Anteil der Rechenzeit für WBStars (0-100), die Werte werden immer leicht schwanken, da WBStars versucht eine möglichst flüssige Animation zu erzielen

ZOOM=30 (beidseitiger) Öffnungswinkel der 3D-berechnung (1-89) (x nach links + x nach rechts)

## 1.8 WBStars Guide (deutsch) - Bekannte Probleme

Da sich WBStars in den Hintergrund der Workbench hackt, kann es immer wieder, wenn sich auf der Workbench etwas ändert (zB. beim öffnen und schliessen von Fenstern), zu kleinen Grafikfehlern kommen.

Diese lassen sich leider nicht vermeiden, sind aber ungefährlich ("mostly harmless" :-).

Wenn (neben WBStars) Programme laufen die viel Rechenzeit benötigen, kann es passieren, dass WBStars die Rechenzeit entzogen wird, wähen es die Workbench "gelocked" hat.

In diesem fall kann man evtl. die Maus nicht mehr bewegen bis WBStars das nächste mal Rechenzeit zugewiesen bekommt.

Die einfachste Abhilfe dagegen ist, dass man WBStars, solange Rechenintensive Programme laufen, abschaltet (zB. über Hotkey).

## 1.9 WBStars Guide (deutsch) - Autor

WBStars wurde entwickelt von:

Alexander Pokahr

Adresse: Lapplandring 74

D-22145 Hamburg

Germany

EMail: a.pokahr@amigaworld.com

oder 5pokahr@informatik.uni-hamburg.de

WWW: <http://www.amigaworld.com/support/wbstars/>

---

## 1.10 WBStars Guide (deutsch) - Zukunft

Zukunft von WBStars:

Ich hoffe schon bald ein neues Release zu releasen ;-)

Übrigens arbeite ich gerade an der PPC-Version. Nicht, dass WBStars dadurch viel schneller werden würde, aber ich wollte WBStars ja schon immer modularisieren (Commodity=M68k, Module=PPC). M68k-Module wird es natürlich trotzdem geben.

Tatsächlich habe ich die PPC-Version schon zum laufen gebracht, aber als direkte Umsetzung ist sie leider langsamer als die M68k-Version.

Falls Jemand Anregungen hat, was noch eingebaut werden sollte oder könnte, dann steht **hier**, wie ich zu erreichen bin. (Übrigens ist WBStars immer noch Mailware wie definiert in Abschnitt 4b des AFD-Copyrights, also auch schreiben, wenn es nichts zu sagen gibt !). Hab' ich das nicht schon irgendwo gesagt ?!?

## 1.11 WBStars Guide (deutsch) - Eigene Module schreiben

Ich habe den Sourcecode (aus Platzgründen) aus dem Archiv herausgenommen, aber ich schicke ihn gerne jedem zu der sich bei **mir** meldet. EMail genügt.

Ich hab den Text da unten mal im Guide drin gelassen (stammt aus der vorletzten Version), aber es wird sich bald einiges aendern:

Eigentlich ist der Text da unten aktueller, denn je, da ich genau auf diese Weise jetzt die zwei Module (Snow/Warp) implementiert habe.

Ich arbeite gerade an einer wbstars.library mit deren Hilfe WBStarsModule so einfach zu schreiben sind als würde man die graphics.library verwenden.

Naeheres dazu bald auf der HomePage von WBStars (<http://www.amigaworld.com/support/wbstars/>).

Eigene Module Schreiben (Warnung s.o):

Um ein eigenes Modul zu schreiben muss man nur (nur? ;) die Datei source/WBStars\_plot.c neuschreiben. Man kann das Schneeflocken-modul als Vorlage benutzen.

Zu schreiben sind die (parameterlosen) Funktionen:

InitObjects() Hier sollte man die Daten vor dem ersten gebrauch initialisieren (Da die Schneeflocken dynamisch alloziert werden ist die Funktion momentan leer).

ClearObjects() wird aufgerufen wenn WBStars inaktiviert wird. Im wesentlichen muss man hier nur seine Pixel vom Bildschirm entfernen.

PlotObjects() Dies ist die wichtigste Funktion. Sie wird ständig aufgerufen. Man berechnt für alle Objekte (Sterne, Schneeflocken oder was auch immer) eine neue Position, löscht die Pixel des alten Objekts und zeichnet das Objekt neu.

In source/WBStars\_plot.h (sollte man #include) ist definiert, welche Funktionen man aufrufen darf, um Pixel zu malen oder zu löschen, und auf welche Variablen man (lesend!) zugreifen darf.

Das war jetzt absolute Kurzform, deshalb bei Fragen bitte gleich bei **mir** melden. (Habe ich schon erwähnt, dass WBStars Mailware ist ?-)

## 1.12 WBStars Guide (deutsch) - Ende

Sollte ich etwa noch was vergessen haben?

Pech, die Guide-Datei ist hier nämlich zu Ende.