

AmigaSprite

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> AmigaSprite		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		January 23, 2025	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	AmigaSprite	1
1.1	AmigaSprite	1
1.2	amigaspritescreen	1
1.3	changeamigaspriteresolution	2
1.4	displayamigasprite	2
1.5	freeamigasprite	2
1.6	initamigasprite	3
1.7	loadamigasprite	3

Chapter 1

AmigaSprite

1.1 AmigaSprite

PureBasic - AmigaSprite library

Les 'AmigaSprites' sont des 'Sprites' un peu particuliers (voir le chapitre Sprites). Tout d'abord, les AmigaSprites sont gérés intégralement par le hardware de l'Amiga, donc il sont très rapides, bien plus rapides que les Sprites standards. Mais il ne peut y avoir que 8 AmigaSprites affichés simultanément à l'écran. De plus ils sont limités à 4 couleurs... D'un autre coté, ils peuvent avoir une taille conséquente: leur largeur peut aller jusqu'à 64 pixels (sur les Amigas AGA) et leur hauteur est infinie.

Commandes disponibles:

```
AmigaSpriteScreen  
ChangeAmigaSpriteResolution  
DisplayAmigaSprite  
FreeAmigaSprite  
InitAmigaSprite  
LoadAmigaSprite
```

Exemple:

```
AmigaSprite demo
```

1.2 amigaspritescreen

SYNTAX

```
AmigaSpriteScreen(ScreenID)
```

COMMAND

Permet de spécifier sur quel écran les AmigaSprites doivent être affichés.

La valeur 'ScreenID' peut être facilement obtenue par la commande `ScreenID()` .

ScreenID: Identifiant de l'écran.

1.3 changeamigaspriteresolution

SYNTAX

ChangeAmigaSpriteResolution(NewResolution)

FUNCTION

Un des avantages des AmigaSprites, c'est qu'il est possible de changer leur résolution horizontale, et ce indépendamment du type d'écran utilisé. Par exemple on peut afficher des AmigaSprites en mode 'Super Hi-Res' (1024 pixels par ligne) sur un écran en 320*200. Vous pouvez utiliser cette commande seulement après avoir appelé la commande AmigaSpriteScreen() .

Valeurs possibles pour 'NewResolution':

- | | |
|-------------------|-------------------------------------|
| 1: 'Low-Res' | AmigaSprite (320 pixels par ligne) |
| 2: 'Hi-Res' | AmigaSprite (640 pixels par ligne) |
| 3: 'Super Hi-Res' | AmigaSprite (1024 pixels par ligne) |

1.4 displayamigasprite

SYNTAX

DisplayAmigaSprite(#AmigaSprite, Channel, x, y)

FUNCTION

Affiche l'AmigaSprite spécifié à la position donnée sur l'écran AmigaSprite courant (défini par la commande AmigaSpriteScreen() . Le système d'affichage est basé sur un système de canaux, où chaque canal peut afficher un AmigaSprite et un seul. Donc on ne peut pas afficher plus de 8 sprites en même temps. Les valeurs des canaux vont de 0 à 7.

Note: Les AmigaSprites 'survolent' les graphiques sans jamais les détruire. La couleur 0 est toujours considérée comme transparente.

#AmigaSprite: Identifiant numérique de l'AmigaSprite à afficher.

Channel: Numéro du canal sur lequel l'AmigaSprite doit être affiché.

x, y: Coordonnée de l'AmigaSprite par rapport au coin supérieur gauche de l'écran ↵
.

1.5 freeamigasprite

SYNTAX

FreeAmigaSprite(#AmigaSprite)

FUNCTION

Détruit l'AmigaSprite spécifié. Toute la mémoire occupée par cet AmigaSprite est

libérée. Vous ne pouvez plus utilisé cet AmigaSprite.

#AmigaSprite: Identifiant numérique de l'AmigaSprite à détruire.

1.6 initamigasprite

SYNTAX

```
Resultat = InitAmigaSpriteFile(#MaxAmigaSprites)
```

FUNCTION

Initialise l'environnement nécessaire à la future gestion des AmigaSprite. Cette commande doit être appelée avant toute les autres commandes concernant les AmigaSprites. Si le 'Resultat' est NULL, alors l'initialisation a échoué (manque de mémoire).

#MaxAmigaSprite: Nombre maximal d'AmigaSprites à gérer.

1.7 loadamigasprite

SYNTAX

```
Resultat = LoadAmigaSprite(#AmigaSprite, FileName$)
```

STATEMENT

Charge et initialise un AmigaSprite à partir d'un fichier IFF/ILBM (comprimé ou non). Un fois chargé, l'AmigaSprite est directement utilisable. Les ↵
AmigaSprites
sont stockés intégralement et sous forme non-compressée en Chip-Ram. Il est déconseillé de saturer cette mémoire, car elle est vitale pour le système. La largeur des AmigaSprites est limité à 16 pixels pour les Amiga ECS/OCS ou à 64 pixels pour les Amiga AGA. La hauteur d'un AmigaSprite est illimitée.

Si la valeur retournée est inférieure ou égale à 0 une erreur est survenue:

- 0 : Plus assez de mémoire
- 1 : Fichier introuvable
- 2 : Ce fichier n'est pas du type IFF/ILBM
- 3 : Fichier IFF/ILBM corrompu.