

savED

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> savED		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		April 14, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	savED	1
1.1	savED Guide	1
1.2	Do czego ten program służy ?	2
1.3	Wymagania	3
1.4	Instalacja	3
1.5	Obsługa savEDa	3
1.6	Podstawy	3
1.7	Opis górnego menu	5
1.8	Opis górnego menu	5
1.9	Opis górnego menu	6
1.10	Opis menu górnego	6
1.11	Opis górnego menu	8
1.12	Opis menu górnego	8
1.13	Opis menu górnego	9
1.14	Słowniczek	10
1.15	Krótki przykład	11
1.16	Zasady rozpowszechniania i prawa autorskie savEDa.	11
1.17	Rejestracja	12
1.18	Błędy	13
1.19	Przyszłość	13
1.20	O programie	14
1.21	Autor	14

Chapter 1

savED

1.1 savED Guide

savED 1.1 (Marzec 1999)

Autor : Michał Stochmiańek

savED jest programem shareware !!!

Wstęþ

Do czego ten program służy ???

Wymagania

Czy starczy mi PPC ???

Instalacja

Jak to "co" zainstalowaé ???

Obsługa

A jak używaé ?

Prawa autorskie

Prawa autorskie i zasady rozpowszechniania.

Rejestracja

Jak zarejestrowaé savEDa ?

Błędy

Jestem tylko człowiekiem...

O programie

Jak został stworzony savED.

Przyszłość

A więc, co jeszcze mam w głowie ???

Autor

Ja się ze mną skontaktowaé ???

1.2 Do czego ten program służy ?

SavED jest to (jak sama nazwa wskazuje :) edytor plików w trybie ↵

HEX (szesnastkowym). Do czego taki program może służyć ? No więc, savED można zastosować do "podkręcania" save'ów gier (jak ktoś nie wie, to wiele gier zapisuje stan gry (tzn. siłę naszego bohatera czy ilość kasy itp.) w specjalnym pliku zwanym z angielska save'em czy savegame'em.) Jednak twórcy gier nie poszli nam na łatwiznę i nie zapisali tego wszystkiego w normalnym pliku tekstowym (dranie !!! :), tylko w jakimś HEX (a to podstawne bestie). A tak na serio, savED powinien być pewną pomocą w "podkręcaniu" save'ów. Ja wcześniej używałem przynajmniej 2 programów (tzn. FileMastera i jakiegoś kalkulatora z opcją przeliczania Dec-Hex). Używając savED zaoszczędzamy sobie trochę trudu i po prostu edytujemy save'a jak w zwykłym CEDzie (no może trochę przesadziłem). Starałem się zachować pewne podobieństwo do CEDa i w wyglądzie, jak i np. w skrótach, przez co teraz savED jest banalnie prosty. Jeśli ktoś totalnie nie wie, o co chodzi z tymi save'ami, to może mu przykład przemówi coś do głowy. A ekspertom proponuję przeglądnąć instrukcję obsługi (reszcie tu), mimo że obsługa jest banalnie prosta. Sądzę, że na pewno znajdzie się więcej zastosowań dla savEDa, jak np. no eeee ... edytor HEX :)

Prosiłbym także zapoznać się z zasadami rozpowszechniania i prawami autorskimi, ponieważ savED jest

SHAREWARE

.

Możliwości:

- całe GUI savEDa jest pod systemem w okienkach. Okienka są czułe na czcionkę (tzn. jeżeli masz standardowo ustawioną czcionkę np. XEN 11 to okno się rozszerzy, aby wszystko pasowało.)
- można dowolnie zmieniać ekran, na którym otworzy się okienko savEDa (tzn. na dowolnym publicznym ekranie lub na własnym).
- można dowolnie zmieniać czcionkę (no prawie, każda litera musi mieć jednakową, stałą szerokość (ang. fixed-width), czyli odpadają czcionki proporcjonalne).
- można dowolnie zmieniać paletę ekranu oraz kolory czcionki, kursora ...
- savED posiada opcję przeszukiwania pliku:
 - w trybie ANSI
 - w trybie HEX
 - szukając liter i cyfr.
- savED ma opcję przeliczania HEX->DEC i odwrotnie.
- savED posiada opcje undo i redo.
- savED używa retools'ów do wyboru plików, ekranu i czcionki.
- (*)- operacje wstawiania i kopiowania.
- (*)- funkcje do przesuwania początku i końca pliku (czyli powiększanie i zmniejszanie pliku)
- BARDZO PROSTA OBSŁUGA.
- savED jest ciągle ulepszany.
- i wiele innych...

(*) - NOWE

1.3 Wymagania

savED potrzebuje:

- Amigi :)
- kickstart >=2.0 (chyba).
- biblioteki reqtools.library w wersji >=38.
savED korzysta z ReqTools (c) Nico Francois i Magnus Holmgren.

1.4 Instalacja

Instalacja jest banalnie prosta. Możesz nagrać cały katalog, gdzie chcesz. SavED do poprawnego działania potrzebuje pliku savED.cs. Powinien on być w tym samym katalogu lub w S: lub w ENV:.

Oprócz tego musisz posiadać reqtools.library w katalogu LIBS: (jest dołączona w archiwum).

1.5 Obsługa savEDa

Osobom, które umiã używać CygnusEDa lub GoldED, proponuje tylko ←
przełãdnãê instrukcjã, gdyã obsługa savED jest bardzo podobna do obsługi powyższych programów.

Podstawy

Jak uruchomiã savEDa i edytowaã pliki?

Opis górnego menu

Krótki opis górnego menu.

Słowniczek

Kilka podstawowych pojãê.

Krótki przykiad

Jak posiadaã tysiãce w Legionie?

1.6 Podstawy

Uruchamianie:

savEDa moãna uruchomiã z shella/CLI lub workbencha.

Workbench:

savED ma dwa tooltype'y:

FILE = plik

Siuuý do wyboru pliku. savED wiâczy siê od razu z wczytanym, podanym plikiem. (Nie wiem komu to siê przyda, ale moûe :)

PREFSFILE = plik.prefs

Siuuý do wyboru pliku konfiguracyjnego róûnego od standardowego

ENV:savED.prefs.

CLI/Shell:

savED FILE,PREFSFILE=PREFS/K

FILE - tak samo jak w tooltype'ach, tylko uê argument jest bardziej uúyteczniejszy.

np.

savED Civ033.sav

PREFSFILE=PREFS - teû identycznie jak w tooltype'ach.

np.

savED PREFSFILE Work:savEDbackup.prefs

lub savED PREFS ENVARC:savED.prefs

Wszystkie argumenty i tooltype'y nie sã obowiãzkowe.

Opis okna savEDa:

Okno savEDa wyglãda mniej-wiêcej tak:

```
#SavED 1.0#####I II I
|Civ0001.sav          HEX 172/$AC P:111/$6F L:3590/$E06 #
|00000000  00 11 22 43 23 65 11 EF A2 BA EB 00 00 30 68  .."C#e.....0h #
|00000015  00 11 0F B2 0A 3B DB 84 88 0D 31 54 8F C9 42  .....;....1T..B #
|\_____/  \_____/  \_____/ #
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | #
|nr offsetu pierwszego          czëôê heksalna          czëôê ASCII #
|bajtu w linii                                     _____#
|/||
```

Pierwsza linia w okienku to linia informacyjna:

```
Civ0001.sav          HEX 172/$AC P:111/$6F L:3590/$E06
|
nazwa pliku          \_/  \_____/  \_____/  \_____/
                    /      |      \      |
tryb edycji          wartoê dec i hex numer      dîugoêê
                    bajtu pod kursorem offsetu      pliku
```

Nazwa pliku - chyba oczywiste :)

Tryb edycji - okreôla tryb, w jakim wpisujemy dane do edytora. Tryby sã dwa heksalny (szesnastkowy) i ASCII (normalnie jak np. ED). Tryb moûna zmieniê TABem lub w menu górnym.

Wartoê dec/hex - pokazuje aktualnã wartoê bajtu pod kursorem. Aby przeliczyê wiêkszã liczbê niû 255, naleûy wiâczyê kalkulator (patrz

```
menu
)
```

Numer offsetu - chyba oczywiste.
Długość pliku - patrz wyżej.

Edytowanie w trybie HEX:

- wprowadzasz pierwszą cyfrę (0-F)
- kursor zmienia kolor
- wprowadzasz drugą cyfrę (0-F)

Jeżeli podasz drugą cyfrę nie w zakresie 0-F, to savED zignoruje pierwszą, sądząc i kursor wróci do normalnego stanu, a plik nie zostanie zmieniony.

Edytowanie w trybie ASC:

- jak w normalnym edytorze tekstowym.

savED NIE pracuje w trybie wstawiania (insert), jak edytory tekstowe.

1.7 Opis górnego menu

```
Menu File
```

```
.
```

```
Menu Move
```

```
Menu Search
```

```
Menu Edit
```

```
Menu Other
```

```
Menu Settings
```

1.8 Opis górnego menu

```
Clear
```

Wyczyszcza bufor programu.

```
New - Amiga + n
```

Tworzenie nowego buforu. W GUI ustalasz rozmiar. (patrz

```
Opis GUI
```

```
).
```

```
Open - Amiga + o
```

Wczytywanie pliku do okna edycji.

```
Save - Amiga + w
```

Nagranie dokonanych zmian w pliku.

Save As - Amiga + W

Nagranie pliku z okna edycji do wybranego lub nowego pliku.

About a file - Amiga + ?

Okienko informacyjne podające nazwę, rozmiar pliku oraz ilość dokonanych zmian, pozycję kursora (offset) i katalog, w którym znajduje się ten plik. Po kliknięciu na przycisk More pojawia się drugie okienko informacyjne (patrz niżej).

About

Okienko informacyjne podające ogólne informacje o programie oraz nazwę ekranu publicznego, na którym zostało otwarte okienko edycji.

Iconify - Amiga + i

Ikonyfikacja programu - zamykają się okienka savEDa, a pojawia się ikona na ekranie workbench. Po podwójnym kliknięciu na nią, program znowu otwiera swoje okienka. Funkcja nie zadziała, jeżeli nie będzie otwarty ekran workbench.

Quit - Amiga + q

Wyjście z programu. Jeżeli zostały dokonane zmiany w pliku i nie zostały one nagrane, to pojawi się okienko z możliwością nagrania pliku.

1.9 Opis górnego menu

Begin of file - Control + (strzałka do góry)

Skok na początek pliku (zerowy offset).

End of file - Control + (strzałka na dół)

Skok na koniec pliku.

Prev page - Shift + (strzałka do góry)

Skok do góry o jedną stronę.

Next page - Shift + (strzałka na dół)

Skok w dół o jedną stronę.

Jump to line - Amiga + j

Skok do wybranej (w okienku) linii.

Jump to byte - Amiga + J

Skok do wybranego (w okienku) offsetu.

1.10 Opis menu górnego

Repeat search forwards - Amiga + s

Powtórzenie szukania ostatnio szukanej wartości heksalnej lub ciągu liter do przodu.

Repeat search backwards - Amiga + a

j.w tylko, jeżeli do tyłu.

Search for letters - Amiga + d
Szukanie (do przodu) liter ("A" do "Z" i "a" do "z", więc odpadają "polskie litery", umlauty itp.).

Clip (HEX)/(ANSI) to search buffer
Przesyła bufor schowka (tzn.clip) do bufora szukania. Są dwie wersje w trybie ANSI lub HEX.

Search for... - Amiga + S
Po wybraniu tej opcji pojawia się okienko szukania.
Składa się z:

- gaduetu tekstowego.

Tu wpisujemy wszelkie wartości, które chcemy szukać. I jeżeli jest opcja wybrana Hex Mode (patrz niżej), to wpisujemy tu wartość heksalną, bez uadnych "\$" czy "h". Program sprawdza, czy wpisane "coś" jest naprawdę liczbą heksalną, dopiero po potwierdzeniu ENTERem lub po naciśnięciu przycisku Search, jeżeli użytkownik coś pomiesza, to program będzie się "czepiał". Jeżeli opcja Hex Mode jest wyłączona, to w ten gaduët wpisujemy ciąg liter. Tu program już nic nie sprawdza.

- opcji Letters.

Po wybraniu tej opcji program będzie szukał tylko liter. Gaduët tekstowy, opcja Ignore Case (patrz niżej) i opcja Hex Mode (też patrz niżej) są wtedy zablokowane przez program, ponieważ ich użycie nie ma sensu z opcją Letters. Te opcje można używać z opcją Numbers (patrz niżej), przez co program będzie szukał liter i cyfr.

- opcji Numbers.

Opcja podobna do powyższej tylko, że odnosi się do cyfr. (patrz wyżej)

- opcji Forward.

Jeżeli jest włączona program szuka podanego wyrazu czy liczby do przodu, czyli w kierunku końca pliku. Jeżeli jest wyłączona, to szuka do tyłu, czyli w kierunku początku pliku.

- opcji Ignore Case.

Jeżeli opcja jest włączona program ignoruje "wielkość liter", a więc "A" znaczy dla programu tyle samo co "a".

- opcji Hex mode.

Jeżeli opcja jest włączona, program szuka liczb w trybie heksalnym (patrz

Słowniczek

). Program sprawdza, czy wpisana liczba jest liczbą heksalną.

- opcji Start at top.

Jeżeli opcja włączona program szuka od początku pliku (lub od końca pliku, ← jeżeli opcja Forward jest wyłączona).

- przycisku Search.

Potwierdza szukanie.

- przycisku Leave.

Kończy szukanie.

1.11 Opis górnego menu

Mark - Amiga + b

Program przechodzi w tryb zaznaczania. Przesuwając kursorem zmieniasz zaznaczony obszar.

Copy - Amiga + c

Kopiuje zaznaczony obszar do schowka (clip).

Cut - Amiga + x

"Wycina" zaznaczony obszar i kopiuje do schowka. "Wycinanie" polega na wypełnieniu zerami, nie tak jak w CED'ie.

Paste - Amiga + v

Kopiuje zawartość schowka do głównego buforu programu.

Undo - Amiga + u

Cofnięcie ostatniej zmiany w edytowanym pliku.

Redo - Amiga + U

Cofnięcie ostatniego cofnięcia zmiany w edytowanym pliku. Po prostu neguje undo.

Max undo levels

Po wybraniu tej funkcji pojawi się okienko, w którym można zmienić maksymalną ilość poziomów unda, czyli po prostu ile razy będziesz mógł cofnąć zmiany w pliku.

Edit in hex

Zmiana trybu edycji na hex (patrz Podstawy).

Edit in ASCII

Zmiana trybu edycji na ASCII (patrz Podstawy).

1.12 Opis menu górnego

Calc - Amiga + k

Po wybraniu tej opcji otwiera się okienko kalkulatora. Okienko to nie "zamraża" okna głównego, więc można edytować save'a, przy otwartym oknie kalkulatora. Które składa z:

- dwóch gadżetów tekstowych Dec i Hex, które są połączone ze sobą tzn. każda zmiana w jednym z nich potwierdzona enterem lub tabem powoduje zmianę w drugim. Pierwszy gadżet (Dec) służy do wpisywania liczb dziesiętnych, a drugi (Hex) do

liczb heksalnych. Program sprawdza poprawnoœæ liczby heksalnej w drugim gadûecie.

- przycisku Search. Przechodzi do okienka szukania, przepisuje liczbê heksalnâ do gadûetu tekstowego, oraz ustawia opcje szukania na Hex mode (patrz "Search" link "search").

- przycisku Jump. Przechodzi do okienka skoku na dany offset pliku i przepisuje liczbê dziesiêtnâ do tego okienka.

- przycisku Insert, który wprowadza aktualnâ zawartoœæ gadûetu Hex pod aktualny offset kursora w oknie edycji.

UWAGA:

Trzy ostatnie przyciski (Search, Jump, Insert) sã zablokowane w wersji DEMO.

- przycisku Exit, który zamyka okno kalkulatora.

Clip to calc buffor

Kopiuje zawartoœæ schowka do bufora kalkulatora. Kopiowana zawartoœæ nie moûe byæ wiêksza niû dîugoœæ dîugiego sîowa (long), czyli cztery bajty.

Change size of file

W tym okienku moûna przesunâæ poczâtek lub koniec pliku o okreœlonâ liczbê bajtów. Uûywajâc tej funkcji moûna zwiêkszyæ lub zmniejszyæ rozmiar pliku.

Okienko skîada siê z trzech gadûetów liczbowych i przycisków zmniejszajâcych lub zwiêkszajâcych ich zawartoœæ. Gadûety liczbowe sã powiâzone ze sobâ np. ← zmiana

poczâtku pliku od razu zmienia wartoœæ w gadûecie z rozmiarem pliku.

- o Beg of file - wartoœci dodatnie przesuwajâ poczâtek pliku "do ôrodka", przez co zmniejszajâ rozmiar pliku. Wartoœci ujemne - odwrotnie, nowe bajty sã wypeŃnianie zerami.
- o End of file - analogicznie. Wartoœci ujemne przesuwajâ koniec pliku "do ← ôrodka", a ujemne - odwrotnie.
- o Size of file - tu od razu moûna okrœliæ~nowy rozmiar pliku.

1.13 Opis menu górnego

Menu Settings wyglâda mniej-wiêcej tak:

```

| Screen          |
| _____|
| |Open window on | Otwiera okno:
| |   Workbench   | - na ekranie Workbencha
| |   Other public screen | - na podanym publicznym ekranie
| |   Own screen   | - na wybranym nowym ekranie (wybór przez
| |_____|      requester biblioteki reqtools)
| Font           |

```

_____		Wybór czcionki:
	Select disk font	- wybór po przez requester reqtools'ów
	Topaz 8	- wybór topaza o wysokości 8 pikseli
	Topaz 9	- wybór topaza o wysokości 9 pikseli

	Palette	Zmiana kolorów ekranu (jeżeli okno jest otwarte
		na nie swoim ekranie (np. Workbench), to opcja
		zablokowana).
	Colours	Opis niżej.
	Other	

	Show only ASCII	Po wybraniu tej opcji nie będą pokazywane "ômieci",
	-----	czyli wartości >128, zamiast nich będzie "."
	Show offsets in hex	Po wybraniu tej opcji numery offsetów pokazywanych
		po lewej stronie okna, będą w trybie hex.
	Show offsets in dec	jw. tylko, że w trybie dziesiętnym.
	Don't show offsets	Wyłącza pokazywanie offsetów.

	Open settings	Wczytuje konfigurację z pliku (*)
	Save settings	Nagrywa konfigurację z pliku (*)

(*) - opcje zablokowane w wersji DEMO.

Colours - po wybraniu tej opcji pojawia okienko do wyboru kolorów dla:

- tekstu (Text)
- linii informacyjnej (Status line)
- kursora (Cursor)
- kursora w trybie edycji (Cursor in edit mode) (patrz
Podstawy
)

Można wybrać kolor tekstu i tła za pomocą dwóch gadżetów do wyboru koloru z palety.

1.14 Słowniczek

Bit - podstawowa jednostka informacji komputera. Może mieć stan 0 lub 1.

Bajt - (ang. byte) to grupa 8 bitów. Może określać liczbę 0-255

(szesnastkowo 0-FF) lub jedną literę kodzie ASCII np. liczba 74 (\$4a) oznacza w kodzie ASCII literę J.

Słowo - (ang. word) to 16 bitów, czyli 2 bajty, określa liczbę 0-65535 (\$FFFF).

Długie słowo - (ang. long word) to 32 bity, czyli 2 słowa. Określa liczbę 0 - 4294967295 (\$FFFFFFFF).

Offset - pozycja bajtu w pliku.

System dziesiętny (decymalny, w skrócie dec) - taki jaki uczył w szkole.

System dwójkowy (binarny) - w tym systemie liczby są zliczone z 0 lub 1.

System szesnastkowy (heksalny w skrócie hex) - a tu liczby są zliczone z cyfr od 0 do 15, przy czym zamiast 10-15 wprowadzono oznaczenia

A-F np. \$3A5FBDC7.

Aby się nie pogubić w tych systemach wprowadzono pewne oznaczenia:

- przed dziesiętnym zazwyczaj nic się nie stawia. Choć można się spotkać z "#" lub "!" przed taką liczbą.
- przed dwójkowym stawia się "%".
- przed szesnastkowym stawia się "\$" lub "h" za liczbą.

np.

366666 , #4443222, !344553 , %00011100 , \$FF01AB , FFA0h

1.15 Krótki przykład

Jako "królika doświadczalnego" użyjemy Legiona (fajna polska gra strategiczna w świecie fantasty).

Na początku gry zapisujemy ilość kasy (w moim przypadku - 5000) i zapisujemy save (pamiętamy, w którym slotcie go zapisujemy). Wczytujemy savED, wzywamy save'a (opcja File/Load), czyli plik w katalogu gry o nazwie typu #?.sav (w Legionie jako w polskiej grze save'y są nazywane jako "Zapis x", gdzie x to numer slotu). Następnie włączamy kalkulator (opcja Other/Calc), wpisujemy spisaną wcześniej liczbę w gaduët tekstowy z podpisem "Dec". W dolnym gaduëcie pojawia się liczba w systemie heksalnym. Następnie przechodzimy do okienka szukania (przycisk Search) (UWAGA: w wersji DEMO przycisk jest zablokowany, więc trzeba uruchomić okienko szukania z menu górnego, jednakże wtedy nie będzie przepisana do gaduëtu tekstowego liczba hex z kalkulatora). Następnie potwierdzamy szukanie przyciskiem Search. W moim save'ie znalazłem cztery takie wartości, były one dość blisko siebie (zapisujemy numery offsetów). Doszedłem do wniosku, że są tu wartości mojej kasy, ale także moich przeciwników (bo nagrałem save'a na początku gry, kiedy powinny być równe wartości kasy graczy (ale to nie jest reguła, poza tym w edytowaniu save'ów nie ma pewnych reguł, trzeba kombinować:)). Zwiększamy wartość pierwszego offseta o 1000 (nową wartość przeliczamy w kalkulatorze), nagrywamy go (File/Save) (tak przy okazji: warto przed edytowaniem zrobić sobie kopię save'a). Wgrywamy Legiona i sprawdzamy, co się zmieniło. I tak ze wszystkimi wartościami offsetów, które znaleźliśmy na początku. Oczywiście można było się domyślić, że nasza kasa będzie w pierwszym znalezionym offsecie (bo tak w moim save'ie było), no ale łopatologia rulez!!

Na koniec zwiększamy wartość naszej kasy o trochę więcej niż było 1000 (warto także poeksperymentować z maksymalną wartością) i zmniejszamy ilość kasy przeciwnikom.

1.16 Zasady rozpowszechniania i prawa autorskie savEDa.

Ten program podlega "Standard Amiga FD-Software Copyright Note"
Ten program jest SHAREWARE, jak zostało to określone w punkcie 4s.

Wersję niezarejestrowaną można dowolnie rozpowszechniać, nie pobierając przy tym żadnych dodatkowych opłat (oczywiście poza standardowymi opłatami za rozprowadzanie oprogramowania PD).

Jeśli szukasz więcej szczegółów, proszę przeczytać AFD-COPYRIGHT (wersję 1 lub nowszą)

Opcje zablokowane w wersji niezarejestrowanej:

- brak opcji nagrywania konfiguracji.
- brak przesyłania zawartości kalkulatora do okienek przeszukiwania, edycji i skoku.

A poza tym będzie was ciągle męczyło okienko informacyjne.

A WIĘC

ZAREJESTRUJ savEDa !!!

1.17 Rejestracja

Opłata rejestracyjna 10 zł (lub 10 marek, 10 dolarów amerykańskich, 10 funtów, ale tylko w tych walutach).

Pieniądze można przesłać :

- przekazem pocztowym.
- w banknotach w kopercie.
- czekiem w kopercie.

Proponuje wcześniej skontaktować się ze mną przez emaila lub telefon.

Gdy dostanę kasę, wyślę zarejestrowaną na nazwisko, najnowszą wersję savEDa.

Ale ty musisz zdecydować, jak mam ci ją wysłać. I tu masz do wyboru:

- przez internet (na emaila).
- przez pocztę.

Przy wysyłce przez pocztę wymagany jest dysk (sformatowany) i koperta zwrotna ze znaczkiem (lub 5 zł (lub 3 DM/\$2/£2), dzięki którym ja pokryje koszty przesyłki i dyskietki).

Należy także wypełnić formularz podany niżej. Bez wypełnionego formularza NIE wysyłam programu. I tu także jest kilka możliwości:

- przy przesyłaniu pieniędzy w kopercie należy go wydrukować lub przepisać (i oczywiście wypełnić) oraz dołączyć go do koperty.
- przy przesyłaniu pieniędzy przekazem pocztowym należy go wypełnić i wysłać na mój e-mail.

Powtarzam tu jeszcze raz mój adres:

Michał Stochmiańek
ul. Powstańców Őlaskich 3
48-250 Głogówek
woj. opolskie

Telefon: (077) 4372041 - (poniedziałek-piątek po 16:00)

E-mail : misto@box43.gnet.pl

----- Tu utnij -----

Imię.....

Nazwisko.....

Adres.....

Miasto.....

Kod pocztowy.....

Państwo.....

E-mail

Telefon.....

Data urodzenia....xx/xx/19xx

Sprzęt.....

Komentarz/Bugreport.....

Chcę otrzymaê wersjê zarejestrowanâ poprzez :

e-mail

pocztâ

Rozumiem, ðe nie mogê kopiowaê wersji zarejestrowanej nikomu, gdy ð jest to zakazane przez prawo.

Data.....

Podpis.....

----- Tu utnij -----

1.18 Bîedy

???

Jeðli znajdziesz jakið bîad, to proszê Ciê o wysłanie mi emaila z opisem tego bîedu i Twojej konfiguracji Amisi.

1.19 Przyszioê

Planuje dopisaê jeszcze kilka opcji do savEDa:

- opcjê porównywania dwóch plików.
- zastępowanie oraz liczenie (Replace/Count)
- znaczniki
- chcê wprowadziê proste operacje matematyczne do kalkulatora.
- commodity
- i to co wy mi zaproponujecie pisząc na
mój e-mail

.

1.20 O programie

savED został stworzony na nierozbudowanej amidze 1200 (oczywiêcie z twardym dyskiem). Napisany został w C.

Teraz savED jest ulepszany na 1240/40T.

savED był testowany na:

- A1200
- A600
- A1200T + Apollo 040/40MHz 32MB
- A4000 + CGX

Podziękowania dla:

- mojego brata Wojtka za testowanie i uwagi
- thark'a za testowanie na OS 2.0
- R. Wiôniewskiego testowanie na CyberGFX
- Kamila Iskry i Darka Űbika za seriê artykułów w MA
- Lyle'a Zapato za super ikonki
- Nica Francois i Magnusa Holmgrena za RegToolsy

1.21 Autor

Mój adres:

Michał Stochmiańek
ul. Powstańców Őlâskich 3
48-250 Głogówek
woj. opolskie

Telefon: (077) 437 20 41 - (poniedziałek-piątek po 20:00)

E-mail : misto@box43.gnet.pl