

SuperDark

Thomas Landspurg

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> SuperDark		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Thomas Landspurg	April 10, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1 SuperDark	1
1.1 SuperDark	1
1.2 Introduction	1
1.3 Installation	2
1.4 Utilisation	2
1.5 Configuration	3
1.6 modules	4
1.7 anim	5
1.8 Arexx	5
1.9 ASWarm	5
1.10 Effets	6
1.11 FireWork	6
1.12 flyingtoaster	7
1.13 fracblank	7
1.14 line	7
1.15 line2	7
1.16 melt	8
1.17 mistify	8
1.18 music	8
1.19 plasma	9
1.20 plasma_cycle	9
1.21 shuffle	9
1.22 slide-show	9
1.23 spot	10
1.24 star	10
1.25 text	11
1.26 time	11
1.27 random	11
1.28 Improvement	11
1.29 bugreport	12
1.30 history	12
1.31 adress	13
1.32 thanks	14

Chapter 1

SuperDark

1.1 SuperDark

SuperDark

---- Doc en cours de traduction ----

Introduction

Installation

Utilisation

Configuration

Modules

Rapports de bug

Améliorations

Histoire

Adresse

Remerciements...

1.2 Introduction

Qu'est ce que SuperDark?

SuperDark est un blanker d'écran... Oui, encore un blanker d'écran, mais celui-ci possède de nombreuses fonctionnalités. Il est librement inspiré du très célèbre "AfterDark" du monde PC et Macintosh.

Quelques caractéristiques:

- De nombreux effets différents, mais un seul effet est chargé à un
-

moment donné en mémoire.

- Possibilité de mettre un mot de passe. Si l'on n'a pas le mot de passe, l'écran reste bloqué.
- Bien évidemment, de nombreux autres possibilités que je vous propose de découvrir.

1.3 Installation

Installation

Pour installer SuperDark, il suffit de recopier la directory SuperDark quelque part sur votre disque dur. Ensuite, il faut copier SuperDark dans le tiroir WBStartup du disque dur. Attention, SuperDark nécessite le workbench 2.0 ou supérieur. La version 1.3 n'est PLUS mis à jour.

IMPORTANT:

Après, il suffit de mettre le nom du tiroir où se trouvent les modules dans le gadget de chaîne 'DARK DIRECTORY' (ne pas oublier d'appuyer sur SAVE ensuite)

notez bien: il faut indiquer le tiroir des modules, et non pas le tiroir de ←
superdark.

Le tiroir avec les modules se nomme blankers dans la disquette d'installation. Il suffit donc de mettre dh0:superdark/blankers si vous avez installé SuperDark dans dh0:superdark

Si vous avez démarré SuperDark et qu'il ne se passe rien, ne vous inquiétez pas. Essayez de presser la combinaison de touche <shift><f3> pour faire apparaître la fenêtre de configuration. Si cela ne marche pas, c'est peut être que cette séquence de touche a été modifiée. Vous pouvez alors essayer d'utiliser le programme Commodities Exchanges de votre WorkBench. C'est un moyen bien pratique de faire apparaître la fenêtre si l'on ne se souvient plus de la séquence de touches. En dernier lieu, le fait de démarrer une deuxième fois SuperDark provoque aussi l'apparition de la fenêtre de configuration.

Note: SuperDark utilise la reqtools.library si elle est présente, et notamment le sélecteur d'écran de la reqtools V38 ou supérieure. Il est donc fortement recommandé d'installer cette librairie.

1.4 Utilisation

II Utilisation

Pour modifier les paramètres, presser sur la touche <SHIFT> et <F3>, la fenêtre principale apparaîtra. Les explications des paramètres seront données dans le prochain chapitre. La combinaison de touche <shift> <f3> est configurable.

Note: Si superdark était déjà en fonctionnement, le fait de le redémarrer une nouvelle fois provoquera automatiquement l'apparition de la fenêtre principale.

Activation immédiate:

Pour activer immédiatement l'économiseur d'écran, il suffit de presser la combinaison de touche prévu à cet effet (<SHIFT> <F4> par défaut, mais celle-ci est modifiable en WB2.0):

Vous pouvez aussi placer la souris tout à fait en bas à gauche de l'écran, ce qui aura pour effet d'activer SuperDark quasi immédiatement.

Par contre, le fait de placer la souris en bas à droite de l'écran indique que l'on ne veut JAMAIS activer l'économiseur.

1.5 Configuration

Configuration

3.1 La fenêtre principale:

Dark directory:

C'est la première chose importante dans cette fenêtre. Ce champ permet d'indiquer à SuperDark où se trouvent les modules. Comme indiqué précédemment, il s'agit du répertoire où se trouvent effectivement les modules, et non pas le répertoire de SuperDark.

Modules

Dans la liste des modules, vous trouvez tout les modules que SuperDark ←

a trouvé dans le répertoire que vous lui avez indiqué. Si la liste est vide, il n'a trouvé aucun module et cela veut probablement dire que le champ DARK DIRECTORY est mal configuré.

Vous choisissez dans cette liste le module qui sera exécuter en guise d'économiseur d'écran.

Param->:

Ce bouton active la fenêtre parametres pour le module choisi. En effet, chaque module à ses propres paramètres.

Tempo:

Ce gadget sert à définir le temps d'inactivité au bout duquel le blanker se mettra en route. Ce temps est indiqué en secondes.

Quiet:

Si le choix est validé, SuperDark n'ouvrira plus la petite fenêtre indiquant qu'il a été démarré, lors de son lancement.

Lock:

Si vous validez ce choix, vous activez la fonction de mot de passe.

Passwd:

Ce gadget sert à indiquer le mot de passe qui sera entré pour dévalider le LockScreen.

Remove:

Ce bouton permet d'enlever SuperDark, c'est à dire de quitter le programme.

Save:

Pour sauvegarder le jeu de paramètre mais uniquement de la fenêtre principale.

Help:

Affiche un petit texte d'aide.

.

Hide:

Ferme la fenêtre principale, mais SuperDark reste actif. Pour réouvrir la fenêtre, il suffit d'exécuter la séquence de touche correspondant à l'ouverture de la fenêtre. Par défaut il s'agit de <shift> <f4>.

1.6 modules

3.2 Les modules:

Note:

Toutes les fenêtres de configuration des modules on au moins ces quatres bouton:

OK: ferme la fenêtre de config, et sauve la configuration en cours.

TEST: Permet de tester le module.

CANCEL: Ferme la fenêtre, mais sans sauvegarder les paramètres.

INFO: Quelques informations relatives au module.

Anim

Line

Slide show

ARexx

Line2

Spot

ASWarm

Melt

Star

Effets

Mistify

Time

FireWork
Music
Random
FracBlank
Plasma
 @
FlyingToaster
Plasma Cycle

1.7 anim

3.2.1 anim

Affiche un objet en 3D fil de fer. Pour le moment, il n'y a qu'un seul objet, mais d'autres devrais suivre.

- * consommation CPU: moyenne
- * consommation mémoire: moyenne

1.8 Arexx

3.2.2 ARexx

Ce module permet d'envoyer une commande ARexx au début du blank, et un autre à la fin du blank. Ceci permet par exemple de commander un programme externe par l'intermédiaire d'ARexx. Par exemple, pourquoi ne pas imaginer de lancer un calcul important pendant les temps l'incactivité, pour l'arrêter ensuite. Enfin je n'ai pas encore d'idées précise, mais je suis sur que l'on porrais trouver de nombreuses application.

AREXXPORT: Le nom du port ARexx qui recevra la commande.

CMD: La commande envoyé au début du blank.

ENDCMD: La commande envoyé à la fin du blank

- * consommation CPU: faible
- * consommation mémoire: faible

1.9 ASWarm

3.2.3 ASWarm

Ce module affiche de nombreux vers a l'écran. Regarder le pour comprendre. Il est basé sur un effet présent sur Station Sun (XSwarm), et à été fait par Markus Illenser pour la version Amiga.

SPEED=[Slow motion | Very Slow | Slow | Normal | Fast | Very Fast | Incredible]

WASPS=[1-10] nombre of Wasps!

BEES=[1-500] nombre of bees!

TIGHTNESS=[1-10]

COLOR CYCLING=[ON|OFF]

AIM MODE=[ON|OFF]

* consommation CPU: moyenne à importante

* consommation mémoire: moyenne

1.10 Effets

3.2.4 Effets

Il y a en fait trois effets différents. Ces effets sont réunis dans ce même module car ils ont été inspirés par le même article du Scientific America d'il y à quelques années. Le premier effets pourrais se decrire comme dérivé d'intérference (je me comprend!), le deuxième et le troisième sont basés sur le même type de formule, qui permet de produire des effets illimités avec très peu de moyens.

TYPE= [INTERFERENCES | DRAGON | FRAC EFFECT | RANDOM]

DUREE= [50-100]

* consommation CPU: Grande

* consommation mémoire: moyenne

1.11 FireWork

3.2.5 FireWork

Un des effets les plus joli, puisqu'il affiche un feu d'artifice multicolor sur votre écran!

- * Big cpu-user
- * Medium memory-user

1.12 flyingtoaster

3.2.xx FlyingToaster

La, il s'agit d'un effet inspiré par le très célèbre AfterDark du monde PC et Mac. Il s'agit de grille pain volants. J'ai récupéré une grande partie du code de ce module dans un DP nommé "FlyingToaster" par xxx

- * consommation CPU: moyenne
- * consommation mémoire: faible

1.13 fracblank

3.2.6 Fracblank

La encore, il s'agit d'une adaptation d'un autre blanker d'écran en provenance du DP Amiga, nommé très justement FracBlank, créé par XXXX. Il a été inspiré lui aussi par le même article du Scientific America.

- * consommation CPU: importante
- * consommation mémoire: moyenne

1.14 line

3.2.7 Line

quelques petits effets de distorsions de l'écran...

- * consommation CPU: faible
- * consommation mémoire: moyenne

1.15 line2

3.2.8 Line2

Affiche des lignes de toutes les couleurs....

- * consommation CPU: importante
- * consommation mémoire: moyenne

1.16 melt

3.2.9 Melt

Plusieurs effets de disparition de l'écran...assez difficile à décrire, mais très intéressants à regarder...

- * consommation CPU: faible
- * consommation mémoire: moyenne

1.17 mistify

3.2.10 Mistify

La encore, des lignes en couleurs sur votre écran. Inspiré de l'effet du même nom sur Windows PC...(où même les blankers ne sont pas terribles).

```
NUMBERS=[1-3]  
SPEED  =[1-10]
```

- * consommation CPU: moyenne à grande
- * consommation mémoire: moyenne

1.18 music

3.2.10 Music

Basé sur une de mes ancienne démo, les PoïPoï, cet effet est vraiment très sympa. En effet, vous verrez des petits bonhommes rondouillards, les Poïpoï en train de jouer de la musique. De plus, quatre autres PoïPoï rebondissent au grès de la musique sur des pistons.

Vous pouvez modifier la musique en indiquant un nom de module sountracker dans le champ "module". Si la musique n'est pas trouvée, ou si le fichier indiqué n'est pas une musique sountracker, un message l'indiquera et un module par défaut sera jouer.

Les autres champs permettent d'indiquer à quel instrument sera affecter chaque PoïPoï de l'orchestre.

```
MODULE=<name of the file to be played>
DRUMMER (L)=<1-32>
DRUMMER (R)=<1-32>
LEFT KEYB = <1-32>
RIGHT KEY = <1-32>
GUITAR    = <1-32>
```

- * consommation CPU: moyenne
- * consommation mémoire: moyenne

1.19 plasma

3.2.11 Plasma

Cet effet utilise un principe bien connu dans les démos.

- * Big cpu-user
- * Big Memory-usage

1.20 plasma_cycle

3.2.xx Plasma_cycle

This effect also make plasma, but using a standarts bitmap after cycle the colormap, so it must look nice...

- * Big cpu-user
- * Medium Memory-usage

1.21 shuffle

3.2.12 Shuffle

Based on a blanking effect from the XSB program...

```
SPEED=[SLOW | MEDIUM | FAST | VERY FAST ]
```

- * Small cpu-user
- * Medium memory-usage

1.22 slide-show

3.2.13 Slide-Show

Grâce à ce module, vous pouvez faire un slide show d'images lors de blank, lorsque votre ordinateur ne sert à rien. Très pratique pour un artiste par exemple, pour afficher ses créations même lorsqu'il n'est pas devant son écran...

Il faut sélectionner les images en pressant sur le bouton ADD, et en choisissant l'image voulue.

Note: la liste des nom de fichier est sauvee dans le répertoire s:, sou le nom slide-show.cfg . Vous pouvez la changer à la main si vous voulez.

- * Small cpu-user
- * Medium to big memory-user

1.23 spot

3.2.x Spot

One or more spots will highlight the screen. If the module can open a screen of one or more bitplane than the actual one, you can change the luminosity of the background.

You will see the real screen in the spot (I mean that if something happens, something move in the screen, you'll see this in the spots).

SIZE = [1-80]

SPEED = [1-10]

NUMBER = [1-5]

DOUBLEBUFFER=[TRUE|FALSE] You can use or not dble buffer, but not in all the cases.

SHADOW = [0-90] Percentage of luminosity for the background

- * Medium Cpu-user
- * MediyM Memory-User

1.24 star

3.2.14 Star

This effect will show you a Starfield in your screen. You can change number of stars and their speed.

STARS NUMBER=[10-150]

SPEED = [1-10]

- * Big cpu-user
 - * Medimu memory-user
-

1.25 text

Text

C'est un petit effet sans pretention, mais bien pratique. C'est d'ailleurs un classique des blankers d'écrans. Il affiche en effet un texte, dans la fonte et dans l'écran désiré, et peut de plus déplacer cette fonte.

1.26 time

Time

This effect show you a clock. You can choose three different clock, but none is really nice...that's why this effect will soon be modified!

```
TYPE=[DIGITAL|AIGUILLE|MODERNE]
SECONDS=[ON|OFF]
```

- * Small cpu-user
- * Medium memory-user

1.27 random

Random

This effect will choose randomly different other effects! You can select the effect that you want to be 'choosable' in the selection list. But if the All Checkbox is checked, all the effect are selectable!

The list of the selectable effects is saved in the file s:dark_random.cfg

NOTE:

The blankers modules are executables, so you can pack them with powerpacker for instance!

1.28 Improvement

Amelioration:

Les améliorations suivantes vont être réalisés:

- Utilisation de la locale.library
 - fontes autre que Topaz 8 :-)
 - amélioration des blankers existant, et ajout de nouveau modules
-

1.29 bugreport

Bugs connus:

- Avec le WB3.0, il y a un bug avec le module spot, dans le cas de l'écran du WorkBench. Cela est du au fait que les bitmaps sont 'entrelacés' dans le cas de l'écran du WB3.0..et peut être dans les futurs logiciels qui utiliseront cette possibilité d'entrelacement. Le problème, c'est que cela empêche une augmentation/diminution dynamique du nombre de plans d'une image.

Bug Report:

SVP envoyez moi tout rapport de bog, ou même toute idée intéressante.

Ce programme n'a pas été testé avec les nouveaux chipset AA, et j'ai entendu dire qu'il y avait des problèmes de synchronisation de l'écran si on ouvre des écran en basse résolution. Ce qui est le cas dans certains modules, mais surtout de l'écran permettant d'entrer le mot de passe...

Un des autres problème reste le support de la version 1.3, qui me pose beaucoup de problème. Je vais sûrement arrêter cette version, pour me consacrer uniquement à la version 2.0 et supérieur (je parle bien entendu de la version du Workbench).

1.30 history

History

01/01/93

v.09: -First version realised, on some BBS

30/01/93

v1.0: -Lot of bugs fixed, but a lot of bugs still here...

05/02/93

v1.1: - Crash if incorrect configuration fixed

- TaskPri control added
- "Mouse in the corner" functions
- New effect in line.dark
- New: Spot.dark

12/02/93

v1.2: - SuperDark for OS2.0 or higher is now a commodities

- Cx_popkey, and blankey can be modified
- Memory allocation error fixed in spot and anim
- New: Music.dark! GREAT...
- First version sent to FredFish and to BBS via SAN

25/02/93:

v1.21: - Bug fixed in module spot.dark: if the screen width was not a multiple of 8 this cause a modulo problem...

- Bug fixed in the FireWork module, sometime the module never exit.
- The 3d Amiga logo was in the wrong direction in the anim module

:-)
- French text removed in the effects and line 2 modules
- In overscan, Shuffle and line doesn't use the whole screen.
Corrected.
- Bug in slide-show: when the param window was opened the first time, the file list wasn't correct. Fixed.
- The "Duree" field in the Random module was not correct. Fixed

- Source: I've finally got the last 2.0 includes files, and I've changed my files to fit them. No more "convert.h" file.

08/03/93:
v1.22:
- New type of datas: IMAGE, and DATA_STRING
- choice of screen resolution in some modules, using reqtools requester.

10/03/93:
v1.3:
- Pointer should now disappear...
- Bug fixed in Plasma (screen depth is now really zero)
- Music: Now music players should be visible in NTSC :-)
- Music: File selector (and wait...soon, more interesting things)

20/03/93:
v1.4
- Forgot to put UnLockPubScreen() ! Now fixed
- Look at the font size of window title bar.
- The famous Uppercase/Lowercase bug reported in Usenet corrected. Now blankers modules are also recognise even if they use uppercase letters.
- New type of data: FONT
- Bug removed in ASwarm if screen depth was less then 2 bitpl.
- Superdark_1.3 support stopped
- new: text.dark

1.31 adress

Mon adresse:

Thomas LANDSPURG
9, Place Alexandre 1er
78000 VERSAILLES
FRANCE

FidoNet: 2:320/104.18
AMyNet: 39:180/1.18
UseNet: Thomas_Landpsurg@ramses.gna.org

Ce programme est domaine public, cela veut dire qu'il ne peut être vendu, et ne peut être utilisé à des fin commerciales.

Le programme et les sources sont la propriété de Thomas Landspurg, exception faite des modules Frackblank, ASwarm et FLyingToaster qui sont la propriété de leurs auteurs respectifs.

Les sources peuvent être modifiés et réutilisés, à la condition que subsiste l'indication de leur provenance, et qu'ils ne fassent pas parti d'un produit commercial.

Bon, j'espère que c'est à peu près dans les règles.....ouf...

1.32 thanks

8. Remerciements:

à:

- Eric Delord, pour son aide!
 - Frank Geider
 - à ceux qui on pris de leur temps pour m'envoyer des rapports de bug
 - Eric Delord, for his help!
 - Per_J@sandy.bbs.bad.se (Don't now real name...)
 - Aeneas Verhe
 - Chris Hurley
 - Theodore A. Serreyn
-